



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN ENTORNOS DIGITALES

TEMA
METODOLOGÍA PARA LA INTEGRACIÓN DE ACTIVIDADES GAMIFICADAS EN
LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA DE LA EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA

Autores:

Kerly Melissa Bastidas Quintana
Iván Alfredo Bayas Naranjo

Tutor:

PhD. Camilo Boris Armas Velasco

ECUADOR
2025



DEDICATORIA

A mis amadas hijas Danna y Eliana,

Porque en sus sonrisas encontré la fuerza para seguir adelante, y en sus abrazos el refugio en los momentos difíciles. Cada página de este trabajo es un reflejo de mi amor por ustedes y del deseo de construir un futuro mejor. Que este logro les inspire a perseguir siempre sus sueños con valentía y dedicación.

A mi esposo y familia,

Por ser mi pilar inquebrantable, por cada palabra de aliento y cada gesto de apoyo incondicional. Gracias por creer en mí incluso cuando dudé de mis propias capacidades. Este logro también es suyo.

Con amor y gratitud infinita,

Melissa Bastidas Quintana

A mi hija Ivanna, cuyo amor y alegría han sido mi mayor fuente de motivación. Gracias por enseñarme cada día el verdadero significado de la ternura y la esperanza. Eres mi mayor orgullo.

A mi esposa, quien es mi compañera y mi apoyo en este largo transitar. Tu comprensión ha sido esencial para alcanzar este logro.

A mi padre y hermanos y a toda la familia, que son mi refugio y mi motor, mi sostén en los momentos de duda y se alegran en mi éxito.

A la memoria de mi madre, quien fue mi mayor inspiración. Indudablemente, las bendiciones de una madre alcanzan hasta la eternidad.

Esta tesis es el reflejo de ese amor y apoyo.

Con amor y gratitud infinita,

Iván Bayas Naranjo.



AGRADECIMIENTO

Al culminar este importante capítulo de la vida académica, me embarga una profunda gratitud por quienes con su sabiduría, paciencia y apoyo incondicional me acompañaron en este proceso. En primer lugar, agradezco a Dios, mi familia, docentes de la UBE, a mi tutor de tesis, Dr. Camilo Boris Armas Velasco. Su dedicación, orientación y compromiso durante todo este recorrido fueron esenciales para el éxito de esta investigación, gracias por su generosidad al compartir su tiempo, su experticia y por estar siempre dispuesto a guiarme de manera profesional.

Un eterno agradecimiento a todos.



RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo implementar una metodología para integrar las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en la asignatura Lengua y Literatura dirigida a estudiantes de décimo año de Educación General Básica. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, con métodos de nivel teórico y se enmarcó en un tipo de investigación aplicada. Se llevó a cabo una prueba pedagógica diagnóstica y final para evaluar el desarrollo de las habilidades ortográficas, así como encuestas a los especialistas, estudiantes y una entrevista a la docente. La población estuvo conformada por 90 estudiantes de décimo año de los paralelos A, B y C, de los cuales se seleccionó una muestra de 29 estudiantes. Los resultados evidenciaron que estudiantes y docentes usan poco los recursos digitales para el aprendizaje de la ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura. Sin embargo, tras la implementación de las actividades gamificadas, se observó una mejora significativa en el aprendizaje de la ortografía, lo que demuestra el impacto positivo de esta estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En consecuencia, se recomienda desarrollar más actividades gamificadas y capacitar a los docentes en el uso de esta metodología para fortalecer la enseñanza de la ortografía.

Palabras clave: Educación. Juego educativo. Ortografía. Enseñanza. Metodología.



ABSTRACT

The objective of the study was to implement a methodology to integrate gamified activities in the teaching-learning process of spelling in the subject Language and Literature aimed at students in the tenth year of General Basic Education. The research was developed under a mixed approach, with theoretical level methods and was framed in a type of applied research. A diagnostic and final pedagogical test was carried out to evaluate the development of spelling skills, along with surveys administered to specialists and students, as well as an interview with the teacher. The population consisted of 90 tenth grade students from parallel A, B and C, from which a sample of 29 students was selected. The results showed that students and teachers make little use of digital resources for learning spelling in the subject of Language and Literature. However, after the implementation of the gamified activities, a significant improvement in the learning of spelling was observed, which demonstrates the positive impact of this strategy in the teaching-learning process. Consequently, it is recommended to develop more gamified activities and to train teachers in the use of this methodology to strengthen the teaching of spelling.

Key words: Education. Educational games. Spelling. Teaching. Methodology.



ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
Presentación y contextualización	1
Justificación del problema.....	2
Planteamiento del problema	3
Precisión del tema	3
Objeto de la investigación	4
Objetivo general	4
Preguntas científicas.....	4
Objetivos específicos de la investigación.....	4
Métodos a emplear	5
Declaración de la población y muestra.....	6
Declaración del tipo de investigación	7
Principales aportes.....	7
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	7
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.....	8
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	10
1.1 Antecedentes de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en ortografía de la Educación General Básica	10
1.2. Bases teóricas del estudio.....	12
1.3. Referentes y fundamentos de la integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en ortografía de la Educación General Básica.....	13



1.4. Integración de las TIC y TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje	14
1.5. Integración de actividades gamificadas.....	16
1.6. Uso de la gamificación en diferentes contextos	21
1.7. Proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en décimo año	22
1.8. Integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje	23
1.9. Fundamentos Políticos Institucionales	26
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	29
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables	29
2.2. Enfoque de la investigación	31
2.3. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de la investigación.....	32
2.4. Instrumentos derivados de la metodología.....	34
2.5. Estrategia metodológica investigativa desarrollada en la investigación	35
2.6. Presentación de los resultados el estudio diagnóstico	35
2.6.1. Entrevista a docente para conocer el estado inicial de las actividades gamificadas, nivel de conocimiento de los docentes y métodos usados.....	36
2.6.2. Encuesta aplicada a estudiantes sobre la caracterización del estado inicial de las actividades gamificadas.....	38
2.6.3. Resultados de la prueba pedagógica para conocer el estado inicial del dominio de la ortografía	44
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	46
3.1. Fundamentación	46
3.2. Características	46
3.3. Componentes de la propuesta que se presenta en este estudio.....	50



Validación de la propuesta	54
CONCLUSIONES	72
RECOMENDACIONES	74



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Momentos de una sesión de aprendizaje	14
Tabla 2 Operacionalización de la variable independiente	29
Tabla 3 Integración herramientas gamificadas para la enseñanza de la ortografía. Desarrollo de la propuesta	52
Tabla 4 Tabla de frecuencia y análisis porcentual de la encuesta a especialistas	68
Tabla 5 Resultados de la prueba pedagógica antes y después de la propuesta.....	70



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Integración de TIC y TAC en el ámbito educativo.....	16
Figura 2 Ruta metodológica de Gamificación.....	20
Figura 3 Método de aplicación de la gamificación en la educación	22
Figura 4 Identifique cuáles de las siguientes herramientas digitales está más familiarizado	38
Figura 5 Frecuencia de uso de las actividades gamificadas por parte de los estudiantes	39
Figura 6 Componentes gamificados en la mejora del aprendizaje de ortografía.	40
Figura 7 Integración de herramientas gamificadas y la autonomía del aprendizaje	41
Figura 8 Considera que se debe incrementar el uso de la gamificación	42
Figura 9 Representación de la metodología para la integración de las actividades didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ortografía. Asignatura Lengua y Literatura.	49
Figura 10 Desarrollo de actividad en Era fortalecer el conocimiento de las letras B y V; G y J; y H	57
Figura 11 Promover el aprendizaje de los signos de puntuación mediante la herramienta de dictado de Ed.....	59
Figura 12 Actividades para el reforzamiento de las palabras agudas, graves y esdrújulas.....	61
Figura 13 de la ortografía.....	65
Figura 14 Autonomía alcanzada con la integración de herramientas gamificadas para la enseñanza de la ortografía.	66
Figura 15 Beneficios de la integración de las herramientas de gamificación en la enseñanza de la ortografía.	67



LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1 Prueba pedagógica. Diagnóstico inicial9

Anexo 2 Guía de entrevista dirigida a docente 10

Anexo 3 Encuesta a estudiantes.....11

Anexo 4 Cuestionario para especialistas13



INTRODUCCIÓN

Presentación y contextualización

La educación actual matizada por la era tecnológica se enmarca en una evolución permanente, siempre propendiendo una búsqueda en la innovación de sus métodos de enseñanza para incentivar la atención y motivar a los estudiantes; es así que la anexión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha revelado la forma en que los niños y jóvenes asimilan los contenidos del aprendizaje y se preparan para la vida cotidiana en una sociedad cada vez más digitalizada.

Bajo esta perspectiva, la gamificación constituye una tecnología digital para transformar el proceso tradicional de enseñanza-aprendizaje, incorporando elementos que son propios de los juegos en entornos educativos, los que a la postre redundarán en avivar el interés y el compromiso de los estudiantes.

En un sistema educativo cada vez más influenciado por las tecnologías, es relevante mencionar la gamificación como una Tecnología para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), caracterizada por el efecto motivador que genera en los estudiantes. Al respecto, Heredia et al. (2020) expresan que la gamificación es una tecnología digital que ayuda a mejorar el interés de los estudiantes por el aprendizaje y el rendimiento académico. Los autores señalan que en el contexto educativo actual el docente debe apoyarse en la tecnología del juego y el entrenamiento para mejorar el aprendizaje. La gamificación transforma el proceso enseñanza-aprendizaje tradicionalista, añadiendo elementos que son propios de los juegos en entornos educativos, los que a la postre redundarán en avivar el interés y el compromiso de quienes se educan. Esta TAC es particularmente eficaz en la enseñanza de la ortografía, pues, a pesar de que es un tema fundamental para la buena expresión escrita, la realidad indica que constituye un desafío. El uso de métodos tradicionales para la enseñanza de la ortografía se afecta por el desinterés de los estudiantes, porque consideran que es un tema monótono.

El informe *Horizon Report* (EDUCASE, 2019), informó sobre cómo desde la educación superior ocurren las tendencias en el uso de la tecnología, desde el rediseño de espacios de aprendizaje y diseños de aprendizaje combinado hasta el replanteamiento del funcionamiento de las instituciones, los grados modularizados y desagregados

Al respecto, Pelletier, et al. (2024) comentan en su análisis del informe *Horizon Report* (2019) que, a pesar de la pandemia de COVID-19, las capacidades de datos siguen evolucionando. Además, el impacto de la Inteligencia Artificial (IA) en el proceso de enseñanza-aprendizaje se acelerará,



superando la capacidad de preparación de las personas. La tendencia apunta a un aumento en la analítica del aprendizaje. La UNESCO advierte acerca de los riesgos asociados a la IA entre los que menciona los datos inexactos, el plagio, la amenaza a la seguridad.

Pelletier, et al. (2024) mencionan lo expuesto por la UNESCO en el informe acerca de la necesidad de la alfabetización digital y la necesidad de que los gobiernos redoblen sus esfuerzos para garantizar la implementación de sus políticas para el progreso tecnológico.

En relación con estos esfuerzos que solicita la UNESCO está la meta 4b del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, esta meta señala la necesidad que hasta el año 2020 se haya incrementado el número de becas disponibles para los países en vía de desarrollo con el fin de incrementar las matrículas en la educación superior y los habitantes de estas poblaciones pudieran insertarse en programas de formación profesional provenientes de países desarrollados.

En el caso ecuatoriano, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), en el literal h del artículo 2 se refiere a la educación como un instrumento de transformación de la sociedad se menciona el interaprendizaje y el multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas, en este contexto se habla del acceso a las tecnologías de información para lograr los multiaprendizajes. También se refiere a la alfabetización digital como una obligatoriedad del Estado en el literal h del artículo 6.

Las competencias digitales también forman parte del currículo priorizado establecido por el Ministerio de Educación en el año 2021. Por otro lado, está la Agenda Educativa Digital 2021-2025 (Ministerio de Educación, 2021) diseñada para la transformación digital en la educación en esta se plantea la integración de las TAC en el proceso educativo.

Como se ha mencionado anteriormente, la integración de actividades lúdicas propias de la gamificación y adaptadas al proceso de la enseñanza-aprendizaje de ortografía representa una oportunidad para mejorar la experiencia educativa y afrontar desafíos o ambigüedades persistentes en los tiempos actuales; en este sentido, el desarrollo de una metodología propia para esta integración se vuelve esencial si se busca asegurar una aplicación coherente y eficaz de la gamificación en el aula, aprovechando este potencial para enriquecer el aprendizaje y promover un entorno educativo más interactivo y alentador.

Justificación del problema

La integración de las tecnologías se concibe como una acción educativa mediante la fusión de estas con los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje. Santos y Armas (2020) comentan que



contribuye a elevar la calidad del aprendizaje, por lo que se infiere que los estudiantes que las dominan desarrollan las potencialidades para un aprendizaje más autónomo y autorregulado, por lo que estarán en mejores condiciones de asimilar la dinámica del desarrollo en una sociedad altamente digitalizada.

Por otro lado, los docentes tendrían que aplicar procedimientos para integrarlas en la práctica pedagógica, que favorezcan la enseñanza de los contenidos de la materia Lengua y Literatura en la Educación General Básica, en particular en los contenidos de ortografía, pues estos suelen enseñarse de forma tradicional, lo cual afecta el proceso de asimilación por parte de los estudiantes. Santos y Armas, (2020) enfatizan además que la integración de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje potencian los cursos abiertos masivos en línea, los entornos personales de aprendizaje, los entornos virtuales y la realidad aumentada advirtiendo sobre la importancia de hacer un uso más formativo de estas tecnologías digitales para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A partir del estudio exploratorio inicial realizado, se pudo constatar que, en el décimo año de la Unidad Educativa Benjamín Araujo en la materia de Lengua y Literatura de la Educación General Básica, se identificaron las siguientes manifestaciones fácticas:

- Tendencia en la enseñanza tradicionalista del contenido de ortografía en la materia de Lengua y Literatura que reciben los estudiantes del décimo año de la Educación General Básica.
- Insuficiente integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura.
- Carencias en el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes del décimo año de la Educación General Básica de esta institución educativa.

Todo lo anterior permite plantear el siguiente problema.

Planteamiento del problema

¿Cómo integrar las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura, que contribuya a mejorar la ortografía de los estudiantes de décimo año de la Educación General Básica en la Unidad Educativa Benjamín Araujo?

Precisión del tema

Metodología para la integración de las actividades gamificadas en la asignatura Lengua y Literatura de la Educación General Básica.



Objeto de la investigación

La integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura de la Educación General Básica.

Objetivo general

Implementar una metodología para integrar las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura, que contribuya a mejorar la ortografía de los estudiantes de décimo año de la Educación General Básica en la Unidad Educativa Benjamín Araujo.

Preguntas científicas

1. ¿Cuáles son los antecedentes, referentes y fundamentos de la integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura de la Educación General Básica?
2. ¿Cuál es el estado inicial de la integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura de la Educación General Básica en la Unidad Educativa Benjamín Araujo durante el período abril – octubre del 2024?
3. ¿Cuál es la estructura, componentes y relaciones de la metodología para integrar las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura, que contribuya a mejorar la ortografía de los estudiantes de décimo año de la Educación General Básica?
4. ¿Cuáles serán los resultados que se obtendrán a partir de la aplicación de la metodología propuesta?

Declaración de las variables de la investigación

Variable independiente: Metodología para la integración de actividades gamificadas.

Variable dependiente: La integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura de la Educación General Básica.

Objetivos específicos de la investigación

1. Determinar los antecedentes, referentes y fundamentos de la integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura del décimo año de la Educación General Básica.
2. Caracterizar el estado inicial de la integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura del décimo año de la



Educación General Básica de la Unidad Educativa Benjamín Araujo durante el período abril – octubre del 2024.

3. Diseñar la estructura, componentes y relaciones de la metodología para integrar las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura, que contribuya a mejorar la ortografía de los estudiantes de décimo año de la Educación General Básica en la Unidad Educativa Benjamín Araujo.
4. Valorar los resultados que se obtendrán a partir de la aplicación de la metodología propuesta.

Métodos a emplear

De acuerdo con los objetivos específicos planteados anteriormente para el desarrollo de la investigación se utilizaron métodos del nivel teórico, empírico y matemático-estadísticos, presentados a continuación:

Métodos del nivel teórico

Histórico-lógico: este método se utilizó en diferentes fases de la investigación. Se empleó para determinar los antecedentes de la integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en ortografía de la Educación General Básica, el estudio de literatura científica que permitan fundamentar teórica y metodológicamente.

Analítico-sintético: este método fue útil en todas las fases de la investigación. Resultó fundamental en el desarrollo de la introducción del proyecto de titulación porque permitió determinar cada parte de la integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en ortografía de la Educación General Básica y luego se integró nuevamente con la perspectiva que se obtuvo del análisis de la realidad.

Inductivo deductivo: Se empleó combinando el método inductivo, que se basó en la repetición de la integración de las actividades gamificadas en la Lengua y Literatura a partir de la recogida de la información empírica, y el método deductivo que permitió pasar de la integración de la gamificación como TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura en la Educación General Básica a la integración de las actividades gamificadas en este proceso que permitiera mejorar la ortografía en los estudiantes del décimo año de este nivel educativo.

Sistémico-estructural-funcional. Permitted analizar la integración de actividades gamificadas en ortografía en la asignatura Lengua y Literatura de la Educación General Básica como un proceso interconectado, considerando las relaciones entre los objetivos de aprendizaje, las dinámicas de



aula y los recursos didácticos, asegurando que las actividades lúdicas estén en correspondencia con el currículo.

Métodos del nivel empírico

Entrevista: A través de una entrevista semiestructurada se estableció una comunicación personal con la docente para determinar su nivel de conocimiento en la integración de actividades gamificadas, conocer si maneja un método.

Encuesta a estudiantes para el diagnóstico inicial y evaluación final la que permitió conocer la percepción de los estudiantes sobre la integración de actividades gamificadas mediante la plataforma *Educaplay*.

Encuesta a especialistas: con el objetivo de validar la metodología propuesta teniendo en cuenta los criterios emitidos a partir de la valoración de los componentes y pertinencia de la metodología.

Prueba pedagógica: Al inicio y al término de la intervención con actividades gamificadas se aplicó este método para determinar la mejora de los resultados de la ortografía de los estudiantes.

Métodos matemático-estadísticos: Mediante el cálculo y el análisis porcentual se tabuló y procesó la información obtenida a partir de la aplicación de los instrumentos de diagnóstico inicial y final.

Declaración de la población y muestra

Población: 90 estudiantes de los paralelos A, B y C pertenecientes al décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Benjamín Araujo; una docente de la asignatura de Lengua y Literatura que imparte clases en décimo año, cinco especialistas de esta área del conocimiento.

Muestra: 29 estudiantes pertenecientes al décimo año paralelo “A” de Educación General Básica que representan el 32,22 % de la población de estudiantes; una docente que dicta clases en el mismo paralelo, que representa el 100% de la población de docentes y los cinco especialistas (100%) del área de Lengua y Literatura.

El **muestreo** es **no probabilístico de tipo intencional**, ya que se escogió intencionalmente al paralelo “A” compuesto por 29 estudiantes y la docente de Lengua y Literatura que les imparte clases. La selección se fundamenta en factores como la accesibilidad al grupo, la disposición de los participantes, la homogeneidad de la población en cuanto a edad y nivel educativo y la posibilidad para emplear la estrategia de gamificación.

Se evaluó que este grupo reunía las condiciones necesarias para recolectar datos relevantes sobre el dominio de la ortografía, variante principal del estudio. Se obtuvo la autorización institucional y el consentimiento de los participantes, avalando la ética del proceso investigativo.



Declaración del tipo de investigación

El tipo de investigación es de **campo** porque la recolección de los datos se realizó directamente de la población de estudio. Esto se efectuó a través de las pruebas pedagógicas a estudiantes y la entrevista a la docente.

Principales aportes

La investigación se centra en la gamificación como enfoque alternativo para el proceso enseñanza-aprendizaje de la ortografía en la asignatura Lengua y Literatura, a estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Benjamín Araujo. La propuesta incorpora elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo la participación activa del estudiante y contribuyendo a la comprensión de contenidos ortográficos que suelen presentar dificultades.

Entre los principales aportes del estudio se destacan: el diseño de una metodología que integra la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura; objetivos, las recomendaciones, los métodos, los procedimientos en los ejemplos, las formas de implementación y las formas de evaluación, tres ejemplos prácticos aplicables en el aula; las vías para evaluar el desarrollo de las actividades y el aprendizaje; y recomendaciones apoyadas en el marco teórico y en evidencias empíricas. Estos elementos respaldan la viabilidad de la gamificación como TAC para innovar en las prácticas pedagógicas vinculadas con la enseñanza de la ortografía.

Más allá del contexto particular de la Unidad Educativa Benjamín Araujo, lo expuesto en este trabajo investigativo puede resultar útil para otras instituciones educativas interesadas en explorar nuevas formas de enseñanza de la ortografía. Su enfoque aporta elementos que podrían ser considerados en procesos de revisión y mejora de prácticas pedagógicas, especialmente en contextos que procuran dinamizar y actualizar sus metodologías.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

Importancia: La gamificación integra el juego en el contexto educativo para que el estudiante se motive y mejore su participación en su formación educativa, esto se considera especialmente importante porque la desmotivación es uno de los grandes problemas que enfrentan los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Los incentivos que se ofrecen en la gamificación son un recurso externo que impulsa al estudiante a querer aprender de una manera agradable y dinámica.

Se considera que el estudio responde a una necesidad social, porque contribuye a la transformación del sistema educativo promovido desde la UNICEF (2024) y el cual busca incorporar el uso de



tecnologías y plataformas *online* con diversas razones, siendo una de ellas hacer un acompañamiento adecuado a los estudiantes. Además de ello, estudios como este aportan al logro del ODS 4 propuesto por la ONU (s/f) que busca garantizar una educación de calidad para formar una ciudadanía global, esto no es posible si no se avanza y perfecciona el uso de las herramientas tecnológicas educativas.

Novedad y actualidad científica

Se diseñó una propuesta que integró la gamificación como TAC para mejorar los resultados del aprendizaje de la ortografía en la asignatura Lengua y Literatura. Se implementó una metodología que responde a las necesidades curriculares y al nivel de desarrollo de los estudiantes. Al aplicar esta metodología se propició una dinámica en el aprendizaje que incentivó a los estudiantes al desarrollo de la ortografía, mejorando su actitud hacia los contenidos relacionados con este tema.

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación

La investigación se estructuró en introducción que inicia con la justificación del problema y su importancia en el contexto educativo ecuatoriano. Se justificó la necesidad de la integración de las actividades gamificadas y su implicación en la educación, en particular en la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura. La descripción realizada de la realidad observada permitió identificar el problema y formular el objetivo para dar respuesta a este.

En el primer capítulo conformado por el marco teórico, se desarrolla la revisión de fuentes y su análisis crítico, se determinan los antecedentes, referentes y fundamentos teórico-metodológicos. El segundo capítulo aborda los métodos empleados para el desarrollo y recolección de información. Este apartado se justifica con bases teóricas propias de los autores el tipo de investigación y enfoque empleado, se describen los métodos necesarios para realizar el proyecto, se amplió información acerca de las encuestas y la entrevista. Se declara la población y la muestra, se justifica el tipo de muestreo empleado. Se precisan los instrumentos y la metodología empleada, el diagnóstico inicial.

En el capítulo tres se presentan los resultados del diagnóstico inicial y se desarrolla la modelación de la propuesta de solución del problema y su validación. Se realiza un análisis cualitativo y cuantitativo de los resultados obtenidos y se ilustran mediante tablas y figuras.

Las conclusiones presentan una síntesis de los hallazgos obtenidos durante la investigación, en estrecha relación con los objetivos planteados y la pregunta de investigación. Se destacan los



aspectos más relevantes.

En las recomendaciones se proponen las líneas de acción e investigación futura a partir de los resultados obtenidos. Asimismo, se identifican las limitaciones del estudio y se reflexiona sobre el alcance del conocimiento generado durante el proceso investigativo.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en ortografía de la Educación General Básica

Este apartado aborda el análisis de los antecedentes, referentes y fundamentos relacionado con el tema de estudio. Se destacan aspectos teóricos y metodológicos de las fuentes citadas. Esta información sirve de guía en el desarrollo de la investigación. Las fuentes que se citan son consideradas importantes por el aporte que realiza al estudio.

En la búsqueda de fuentes se consultó el trabajo de Parra y Segura (2019) quienes realizaron un estudio para conocer y analizar la experiencia de estudiantes y docentes españoles del nivel de secundaria en el uso de la gamificación como metodología. Para ello aplicaron la escala *GAMEX (Gameful Experience in Gamificación)*. El análisis de datos lo hicieron mediante el *software* estadístico SPSS. Concluyeron que la dimensión *diversión*, es clave en esta metodología y contribuye al desarrollo del pensamiento creativo.

Por otro lado, Benega (2023) realizó una investigación en una escuela de Paraguay para indagar en la falta de motivación de los estudiantes de octavo grado por el aprendizaje de la ortografía. El enfoque usado fue cuantitativo aplicó una encuesta de 36 preguntas a 15 estudiantes de octavo grado para identificar el tipo de motivación y de esta manera ofrecer las herramientas ajustadas a sus razones. Se concluyó en que la gamificación puede ayudar a mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Un estudio teórico realizado con sistematicidad, es el de Reyes et al (2023) quienes realizaron una revisión sistemática para establecer los avances teóricos, metodológicos y tendencias de la gamificación en ambientes de aprendizaje. Se determinó que la gamificación es la metodología más implementada por autores. El estudio concluyó que la gamificación ofrece nuevas oportunidades en los modelos y métodos de enseñanza-aprendizaje.

Reinoso et al. (2024) realizaron una investigación en una escuela de Ecuador para analizar el impacto de la gamificación en la motivación y el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura. El tipo de investigación fue aplicada. Diseño no experimental. Los resultados arrojaron que existe una tendencia al uso de la gamificación. Concluyeron en que las herramientas gamificadoras ayudan al rendimiento académico y a la adquisición de habilidades de autonomía, colaboración y comunicación efectiva.

Las investigaciones citadas hasta ahora evidencian la incidencia de la gamificación en el proceso



de enseñanza aprendizaje, el fomento del desarrollo del pensamiento creativo y las oportunidades que surgen con su aplicación para el establecimiento de nuevos modelos y métodos de enseñanza. Sobre las TAC y el proceso de enseñanza aprendizaje, Flores et al. (2024) realizaron un estudio sobre la integración de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento en los estudiantes de bachillerato. El tipo de investigación fue no experimental. La población estuvo conformada por 85 estudiantes y 20 docentes, de esta se extrajo una muestra de 25 estudiantes y 6 docentes. Se aplicó un cuestionario de 8 preguntas que se aplicó antes y después de la implementación de las TAC. El estudio arrojó que existe un desconocimiento en la aplicación de las TAC. Los autores sugirieron el desarrollo de estrategias pedagógicas y la creación de programas de capacitación para cerrar la brecha que existe en temas de conocimiento, recursos didácticos digitales y rendimiento académico. El desarrollo de una propuesta para evaluar el impacto evidenció un incremento en la disponibilidad de recursos didácticos digitales.

Por otro lado, Piñas (2023) desarrolló un estudio para determinar la integración de las TAC en el desarrollo del currículo priorizado en el subnivel de básica media de una escuela en Ecuador. El tipo enfoque utilizado fue mixto. Tipo y diseño de investigación exploratoria y descriptiva. Se aplicó una encuesta a 5 especialistas de la institución. El tipo de muestra fue intencionada. El estudio determinó que los docentes no están capacitados sobre las TAC. Se concluyó en la necesidad de implementarlas en el currículo priorizado para mejorar la enseñanza-aprendizaje. Sobre la integración de las TIC y las TAC Delgado et al., (2022) desarrollaron un estudio que muestra las implicaciones en la integración de las TIC/TAC en la educación. Al respecto, señalan que las TAC es el uso de la tecnología con fines formativos mediante un enfoque más pedagógico. Las TAC obligan al docente a internalizar la innovación como parte del proceso educativo.

Acosta et al (2024) analizaron la aplicación de herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje de Lengua y Literatura hoy en estudiantes de educación básica. El objetivo fue conocer cómo estas se pueden integrar en las prácticas docentes de una manera efectiva. Se aplicó una metodología mixta. Se encuestó a estudiantes para conocer su experiencia y percepción de las herramientas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Se entrevistó al docente para conocer su percepción en la efectividad de las herramientas digitales. Se concluyó que las herramientas digitales fortalecen el proceso de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura sí se utilizan de manera estratégica acorde a las características de los estudiantes. Se



detectó que entre las herramientas más usadas está *Educaplay*. Concluyeron que la integración de herramientas digitales se afecta cuando hay dificultad en el acceso a la tecnología, cuando existe una brecha digital, y cuando el docente no está bien capacitado. También se concluyó en que los estudiantes se inclinan positivamente hacia el uso de herramientas digitales con fines educativos porque les parece atractiva para mejorar su aprendizaje.

Cedeño y Santistevan (2022) indagaron en el conocimiento y aplicación de las normas ortográficas en estudiantes de décimo año de Educación Básica General en una institución educativa de Ecuador. El enfoque fue mixto, diseño investigación acción participativa, explicativa predictiva. Se aplicó modelo estadístico. Se aplicó una prueba pedagógica para el diagnóstico a estudiantes; entrevista a la rectora y encuesta a los docentes especialistas. El resultado del trabajo evidenció problemas ortográficos, los resultados de las encuestas y la entrevista vinculan el problema con el uso excesivo de la tecnología.

Herrera (2024) realizó una investigación para diseñar una estrategia didáctica con el fin de fortalecer la ortografía en estudiantes de octavo año. El enfoque fue mixto, diseño descriptivo, investigación documental, de campo. Se aplicó encuesta a los estudiantes y entrevistas a un docente. Los resultados arrojaron que los estudiantes desconocen el uso de las reglas ortográficas. Se realizó una propuesta para mejorar este problema.

Quispilema (2023) a través de una revisión bibliográfica analizó el campo educativo y el aporte que hace a este la gama afición y las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. El autor aplicó el método PRISMA para analizar 23 estudios desde el 2016 hasta el 2022. El resultado demostró que las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la gamificación mejoran las competencias en esta materia en los estudiantes de cuarto grado de educación general básica. Entre las conclusiones del citado autor hoy está la afirmación de que la haga mi fijación puede presentar ciertas desventajas sí el docente desconoce la herramienta.

1.2. Bases teóricas del estudio

Entre las teorías que sustentan el estudio están la teoría del aprendizaje, la cual plantea el diseño de estrategias que facilitan la apropiación del contenido, esta teoría es fundamental en los entornos digitales donde se requiere diseñar estructuras para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje (Ramírez, 2020).

Por otro lado, está la teoría Constructivista la cual plantea que el aprendizaje debe ser una



experiencia pedagógica que le permita al estudiante desarrollar una serie de habilidades, hábitos y conocimientos que le potencien las competencias académicas y para la misma vida. El constructivismo plantea el aprendizaje dinámico e interactivo (Ramírez , 2020).

Teoría del aprendizaje sociocultural de Vygotsky, en el cual se señala que el desarrollo cognitivo es el resultado de las interacciones de los estudiantes a través de la mediación cultural (signos, símbolos y artefactos resultado de la experiencia histórico-social) con el otro más capaz. Cuando el estudiante interactúa con el otro adopta nuevos comportamientos y desarrollan nuevos contenidos y funciones de la personalidad (Junco et al., 2024).

Teoría conectivista promovida por Siemens y Downes plantean que las conexiones de redes son un medio al que pueden acceder las personas para fortalecer el conocimiento. Esta teoría plantea el uso de las TIC como recursos para el aprendizaje. Su enfoque está centrado en el aprendizaje de las herramientas emergentes como medio de aprendizaje en la era digital (Ramírez , 2020).

Los autores de este proyecto, asumen la combinación integrada de estos tres fundamentos como sustento de la teoría del aprendizaje de la gamificación del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en la Educación General Básica.

1.3. Referentes y fundamentos de la integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en ortografía de la Educación General Básica

Párraga (2022) señala que las TAC son el resultado de la evolución del uso de las TIC y esto ha sido posible por el conocimiento de los estudiantes de la red y el aprendizaje de las herramientas tecnológicas. Además de ello, existe otro factor que ha impulsado el uso de las TIC en educación y es el diseño curricular. La reforma curricular del año 2016 ajustó el currículo a los cambios que han impuesto las TIC.

En relación con la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura, Párraga (2022), menciona que desde el currículo se promueve el uso de herramientas digitales para el diseño de métodos y recursos didácticos de aprendizaje.

Momentos de la sesión de aprendizaje

Según Araya y Urrutia (2022) existe una diferencia entre el modelo conductista y el constructivista manifestada en la estructura de una clase. Mientras el primero es lineal, el segundo lo conforman clases estructuradas en tres momentos pedagógicos de Inicio, Desarrollo y Cierre. La ventaja de esta estructura es que se puede distinguir la intención pedagógica en cada etapa. En este contexto,



las metodologías participativas, entendidas como actividades pedagógicas orientadas a mejorar el proceso educativo, se adaptan a la modalidad organizativa manejada en el modelo constructivista. Los momentos de una sesión de aprendizaje se describen en la tabla 1.

Tabla 1

Momentos de una sesión de aprendizaje

Inicio o apertura	Desarrollo	Cierre
Motivar y activar la atención	Interactuar con la nueva información	Revisar y resumir el tema
Recuperar y movilizar los saberes previos	Utilizar estrategias de enseñanza y aprendizaje	Demostrar lo aprendido Evaluar
Dar a conocer el propósito		
Compartir los criterios de evaluación	Analizar, sintetizar y profundizar en la nueva información	Retroalimentar
Problematiza	Practicar	Reflexionar

Nota: (describe los momentos de inicio, desarrollo y cierre de una sesión de aprendizaje). Fuente: Equipo de la Fundación de Apoyo al Desarrollo Sustentable en Ecuador (2023). Tomado de (Ministerio de Educación , 2024).

El Inicio o primer momento se refiere a la planificación, cuando se plantean los objetivos educativos y la evaluación. Posterior a ello, está la etapa de Desarrollo o segundo momento, ocurre cuando el docente ejecuta las estrategias planificadas orientadas al logro de aprendizaje significativo y a la práctica de la participación de los estudiantes. El tercer momento o el Cierre, se evalúan los conocimientos y habilidades adquiridos.

Jayson (2023) advierte en la necesidad que tiene el docente de adaptar la gestión del conocimiento en el proceso educativo, conocer cómo implementar las TIC de manera efectiva en sus clases, manejar una coherencia en los diferentes modos de interacción en este sentido, el conocimiento que tenga de las nuevas metodológicas será vital. En esta combinación de saber debe dominar desde el contenido hasta el uso adecuado, pertinente y oportuno de las diferentes plataformas.

1.4. Integración de las TIC y TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje

La integración a las aulas de las TIC ha creado escenarios donde el principal recurso didáctico se



basa en la tecnología, lo cual exige una reformulación de ideas y criterios en cuanto a cómo se debe desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje (Castiñeira et al., 2022).

Como respuesta a las nuevas exigencias del campo educativo liderado por las TIC ha surgido el concepto de las TAC que, según Rojas et al., (2023) se refiere a los recursos digitales que se usan para la enseñanza en los entornos virtuales. Se caracterizan por potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Yanza et al (2023) identifican algunas TAC como son las plataformas de aprendizaje en línea (*Moodle o Blackboard*); herramientas de colaboración (*Google Docs o Slack*); realidad virtual (simuladores y juegos educativos); dispositivos móviles (*tablets, o smartphones*) y la inteligencia artificial entre otros. Las ventajas de estas herramientas y recursos es que hacen que el conocimiento sea accesible y flexible en términos de tiempos y espacio.

El impacto de las TIC y las TAC en la educación está en la dinamización del proceso de enseñanza aprendizaje, porque ofrecen nuevas formas de construir el conocimiento mediante la participación de los estudiantes y la posibilidad de desarrollar su autonomía al interactuar con los contenidos. Esta característica fomenta el pensamiento crítico (Romero et al., 2024).

Según García et al (2023) la inclusión de las TIC ha transformado las responsabilidades de los estudiantes y los docentes, ha focalizado el interés en formar estudiantes competentes por lo cual ahora los alumnos tienen un mayor tiempo en la realización del trabajo dejando de un lado las clases centradas en el docente. En este nuevo contexto se espera que el profesor desarrolle competencias digitales que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje.

Roig y Sierra (2023) afirman que uno de los mayores desafíos de la integración de las TIC es el acceso a dispositivos o a internet. Según estos autores el porcentaje de estudiantes que declaran tener un ordenador para estudiar es muy bajo, además existe una marcada brecha entre las escuelas rurales y las urbanas. En el caso de Ecuador, el Estado ha creado programas para mejorar el acceso, sin embargo, la brecha digital se mantiene lo que dificulta la integración de las TIC.

En la actualidad, se maneja la Agenda Educativa Digital (AID) 2021-2025 (Ministerio de Educación, 2021), la cual busca incorporar la tecnología digital en el aula mediante las TAC como proceso de innovación pedagógica. El objetivo principal es la adquisición de competencias y habilidades tecnológicas como un medio para lograr la Ciudadanía Digital, cuyo enfoque es un uso global de las herramientas digitales (Roig y Sierra, 2023).

Otros desafíos son lograr es la formación docente lo que impide que estos puedan planificar con

las herramientas adecuadas para obtener un aprendizaje significativo; la inversión en recursos que exige; y además existen riesgos asociados al uso, uno puede ser el delegar todo a las TIC y la posibilidad de que se incrementen las desigualdades. Así mismo, un uso inadecuado o una mala elección de alguna herramienta puede dificultar el aprendizaje. Por último, está la privacidad y la seguridad que por vacíos legales puede afectar la información personal de los usuarios, docentes o estudiantes (Vasconez y Vásconez , 2023).

Como se puede observar en la ilustración 1 las TIC y las TAC ofrecen oportunidades y desafíos a docentes y estudiantes, sin embargo, su conocimiento y dominio contribuye a que se utilicen de manera efectiva.

Figura 1

Integración de TIC y TAC en el ámbito educativo



Nota: La figura describe las oportunidades y los riesgos de los recursos para la enseñanza aprendizaje. Fuente: Bastidas y Bayas (2025).

1.5. Integración de actividades gamificadas

Infante (2023) refiere que la gamificación es una herramienta innovadora que contribuye a mejorar el aprendizaje y fomenta la participación de los estudiantes y los motiva a cumplir con sus actividades. La gamificación utiliza el juego como recurso didáctico y ayuda en la adquisición de



destrezas relacionadas con el trabajo colaborativo.

En este orden de ideas, García et al. (2021) explican que la gamificación cuenta con elementos técnicos y lúdicos que activan la motivación intrínseca en los estudiantes. Este tipo de motivación se refiere a la autosatisfacción por el logro de objetivos. Los autores advierten en la necesidad de que los docentes consideren la gamificación como una herramienta motivadora del aprendizaje.

El uso de la gamificación ayuda incrementar la participación porque se pueden usar recursos que ofrecen recompensas, desafíos y avances que ubican a los estudiantes en diferentes niveles. Esta metodología está alineada con el currículo ecuatoriano. En este sentido se han tomado en cuenta diversos aspectos para el uso efectivo de estos recursos, uno de ellos es la contextualización que indica al docente que debe adaptar las tecnologías a la realidad de su entorno (Ministerio de Educación, 2024).

El Ministerio de Educación (2024) sugiere la implementación de una Ruta metodológica que utiliza la gamificación para incorporar actividades manuales y digitales para favorecer el aprendizaje colaborativo y el mejoramiento del aprendizaje. Como se observa en la ilustración 1 se proponen cinco pasos que van desde la definición de objetivos; el diseño de retos y desafíos; la creación de reglas del juego, la retroalimentación y recompensa y la evaluación y reconocimiento de logros. Cada paso contempla dos escenarios, uno manual y uno digital y todo debe estar alineado con el currículo.

El primer paso o la definición de objetivos mencionado en la ilustración requiere que se establezca un diseño instruccional que articule las estrategias lúdicas con los contenidos curriculares. En el escenario manual el trabajo docente debe vincular el propósito con la aplicación de entornos de aprendizaje mediante juegos interactivos, este se puede hacer con materiales concretos o semi concretos. En el escenario digital, la primera fase de definición de objetivos, se indica que se debe establecer un objetivo de aprendizaje específico y alcanzable mediante el uso de la gamificación.

El segundo paso de diseño de retos y desafíos se comienza con una idea, luego se investiga, explora y aprende. Posteriormente, se escribe la narrativa del juego, se dibuja y planifica el guion, a crear o seleccionar los recursos y a compartirlos con los compañeros de la clase y en las redes.

En cuanto al escenario manual de este segundo paso, implica que el estudiante participe en las actividades y que el conocimiento que adquiriera sea producto de esta experiencia activa. Se puede integrar el Aprendizaje Basado en Problemas o el Aprendizaje Basado en Proyectos y fomentar la creatividad de los estudiantes para solucionar problemas o desarrollar proyectos. Con estas



herramientas el estudiante debe trabajar de manera colaborativa, dando la oportunidad de que aprendan a trabajar en equipo. El otro escenario, (escenario digital); tiene como base el uso de herramientas digitales, para ello el docente utiliza las plataformas en línea los recursos digitales disponibles y adecuados.

El paso tres, consiste en la creación de las reglas del juego, en esta fase participan docentes y estudiantes, la competencia se concibe con un enfoque colaborativo y de apoyo mutuo. Se apoya en la teoría de Parlett (2005) respecto a los tres tipos de reglas de los juegos: 1.- las operativas; 2. Las fundamentales y 3, las de comportamiento. Las primeras se relacionan con las acciones físicas como lanzar dados, mover fichas o seguir un tablero. Las reglas fundamentales son los principios naturales del juego, como por ejemplo los goles en un partido de fútbol. Las reglas de comportamiento, en esta están implícito los valores individuales, por ejemplo, el saber esperar, el respeto al otro, y el sentido de la ética. En el escenario manual se fortalece la comunicación, el trabajo grupal y el individual. El escenario digital se establecen juegos con sus respectivas reglas y los criterios de participación.

El paso 4 es de retroalimentación y recompensa, en esta fase el docente guía y apoya. Se determina el avance en el proceso de enseñanza aprendizaje y se invita a la autorreflexión. El escenario manual puede implementar sistemas de recompensas tangibles como *stickers*, certificados entre otros, el objetivo debe ser motivar a los estudiantes para que completen sus actividades y superen sus retos. En cuando al escenario digital la retroalimentación se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes, los canales digitales para la comunicación sirven para que se genere la retroalimentación con el docente.

Los componentes para la retroalimentación en ambos canales pueden ser los puntos de recompensa, los tableros de líderes, los desafíos y las misiones y los niveles de progresión. Con el diseño del docente, se crean estos elementos para motivar al estudiante a completar sus tareas; reconocer sus logros; avanzar y profundizar en sus conocimientos y mejorar sus habilidades.

El último paso es la evaluación y reconocimiento de logros. En el escenario manual, se pueden utilizar las discusiones individuales o grupales, la revisión de tareas y otros instrumentos como: ficha de observación; test de evaluación, cuestionarios gamificados y *Elevator Speech* en grupo. La observación es otra herramienta que le permite al docente conocer y comprender al grupo. En el escenario digital se hace un seguimiento en tiempo real al estudiante, la retroalimentación se hace de manera instantánea.



Existen diversas herramientas que se pueden utilizar en las actividades en entornos virtuales y presenciales, tales como: Aprendizaje basado en Proyectos (ABP); Aprendizaje basado en Problemas (ABP); Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ); Aprendizaje Basado en la Experiencia; Plataforma en Línea y Aplicaciones entornos virtuales (Ministerio de Educación , 2024).

El uso de las herramientas como ABP/proyecto/problema y las otras metodologías analógicas, combinadas con aplicaciones digitales y plataformas en línea constituye un reto. Son herramientas que se pueden desarrollar en el aula y en casa. Las herramientas por sí solas tienen un impacto en el aprendizaje de los estudiantes, las plataformas virtuales promueven el trabajo autónomo y la autorregulación y las metodologías analógicas como el ABP fomentan el trabajo colaborativo y cooperativo (Castillo et al., 2016).

Por su parte, Pinos y Ñeco (2021) la gamificación aplicada en un entorno físico o virtual favorece el aprendizaje y fomenta el cumplimiento de objetivos académicos. Para lograr los objetivos de la gamificación se pueden considerar algunos principios como la práctica en entornos no lúdicos; el diseño con objetivos de aprendizaje; el aprendizaje es la constante de la dinámica.

La infraestructura es un aspecto importante a la hora de considerar el uso de la gamificación como metodología de aprendizaje. Hay instituciones que por sus condiciones de ubicación física o por estar en zonas vulnerables económicamente no pueden desarrollar la gamificación digital, entonces corresponde al docente usar estrategias que no requieran el uso de las TIC. En estos contextos el rol del docente es vital para la buena práctica de esta metodología, porque es quien guía en la elección del juego y orienta en los criterios que se deben seguir (Berrocal , 2024).

Asimismo, el docente, en cualquier entorno, virtual o presencial, debe despertar la curiosidad de sus estudiantes y darles el protagonismo en la construcción del conocimiento, las necesidades educativas de los estudiantes deben ser una brújula que guíe al docente en la elección de las estrategias y los métodos de enseñanza (Berrocal , 2024). En este sentido, es primordial que el docente adopte una postura flexible y reflexiva frente a su quehacer pedagógico. Solo así podrá responder de manera eficaz y más que todo, hacerle frente a los desafíos e individualidades de cada contexto educativo.

La gamificación es una herramienta que permite transformar la realidad educativa, su implementación no se limita solo a los entornos digitales, en ambos casos, constituye una herramienta que favorece el proceso de aprendizaje (Berrocal , 2024). Además, fomenta la motivación intrínseca del estudiante al integrar dinámicas basadas en juegos aplicados en contextos

académicos. Indudablemente, este enfoque innovador favorece al desarrollo de competencias clave mediante experiencias significativas y participativas del estudiante.

Figura 2

Ruta metodológica de Gamificación



Nota: El gráfico muestra los elementos que conforman la ruta metodológica de la gamificación. Fuente: Equipo de la Fundación de Apoyo al Desarrollo Sustentable en Ecuador (2023). Tomado de (Ministerio de Educación , 2024).

Entre los elementos que despiertan la motivación en los juegos están, el deseo de alcanzar metas, la necesidad de descubrir secretos y ganar experiencia y la capacidad de formar grupos virtuales para luchar por un objetivo en común. Sobre la motivación, Mora (2024) expone que impulsa a los estudiantes a ser más participativos y a persistir en el logro de los objetivos. Puede ser intrínseca o extrínseca, en este último caso se identifican elementos motivantes como las recompensas o los castigos.

La naturaleza compleja de la motivación intrínseca y extrínseca obliga a los docentes a saber abordarla para lograr los objetivos de fomentar el compromiso y mejorar el rendimiento académico. Saber conocer cómo funciona, cómo activarla y cómo influye en los estudiantes (Mora et al., 2024).



1.6. Uso de la gamificación en diferentes contextos

Berrocal (2024) comenta que la gamificación es una herramienta que ha sido de gran ayuda en el contexto actual porque ha demostrado su efectividad en diversos contextos. Su efectividad en contextos no virtuales o virtuales se logra a través del conocimiento de sus fundamentos, uno de ellos es la aplicación de juegos como un medio que estimula el interés por el conocimiento. En este contexto, el docente puede acudir a herramientas digitales prediseñadas o diseñar sus propios recursos y convertir el aula tradicional en una gamificada.

Una clase se puede gamificar integrando desafíos, objetivos y recompensas en el proceso de enseñanza aprendizaje, se pueden usar vídeos como recursos de aprendizaje (Berrocal, 2024). Por otro lado, González (2019) menciona el uso de los juegos serios con usos educativos que, al igual que las otras herramientas digitales aumenta la motivación.

En cuanto a los entornos donde se puede aplicar la gamificación, González (2019) expone que se puede aplicar en entornos virtuales o presenciales, dentro o fuera del aula, la clave está en saber combinar las estrategias educativas, en este sentido menciona la gamificación *unplugged*, que no requiere recursos tecnológicos, sino el uso de tarjetas o cartas donde el estudiante resuelva acertijos inherentes al tema de clase. También está la gamificación *plugged*, basada en entornos virtuales como por ejemplo la herramienta *Kahoot*, que se puede utilizar a través de dispositivos digitales.

En este contexto, González (2019) sugiere un método para la aplicación de la gamificación, como se observa en la ilustración 3, el cual consiste en cinco pasos que van desde el análisis de usuarios y contexto, lo cual se considera importante para el logro de los objetivos.

Como segundo paso, se definen los objetivos de aprendizaje, qué competencias incluyen el logro de los objetivos.

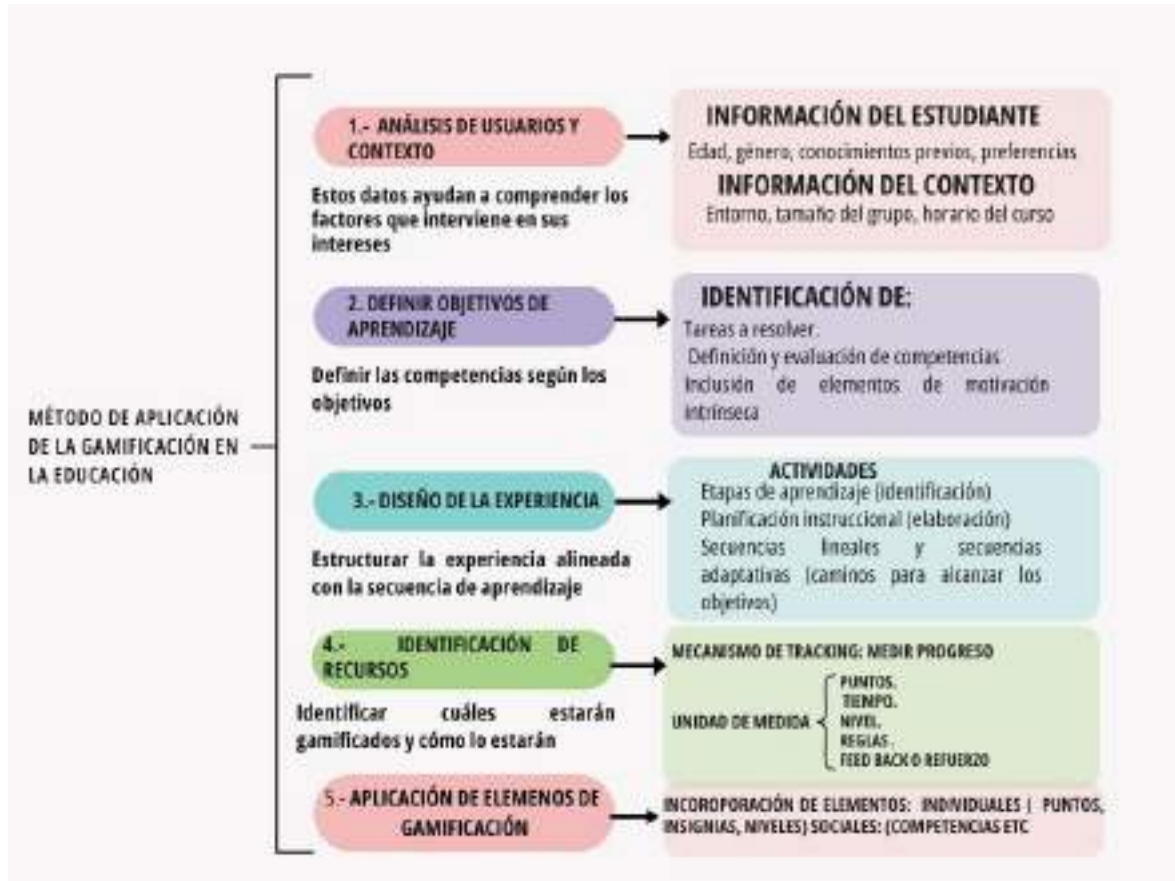
El tercer paso es el diseño de la experiencia, la cual se debe estructurar en etapas y logros que deben superarse, la planificación instruccional y señalar cuándo se termina la lección.

El paso 4, constituye la identificación de los recursos, en cada etapa superada se debe identificar cuáles estarán gamificados considerando los recursos de gamificación.

El paso cinco, corresponde a la aplicación de los elementos de gamificación.

Figura 3

Método de aplicación de la gamificación en la educación



Nota: La figura muestra los elementos y subelementos que intervienen en los métodos de aplicación de la gamificación. Fuente: Bastidas y Bayas (2025).

1.7. Proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en décimo año

La enseñanza de ortografía en la asignatura Lengua y Literatura en el sistema educativo ecuatoriano está establecida en los libros de textos como primera guía referencial. Está alineada con el currículo y su contenido y vinculado con la guía didáctica que recibe el docente, en este se sugiere también la importancia de que el docente indague en otras fuentes y desarrolle los procesos de aprendizaje más allá del aula (Ministerio de Educación, 2016).

El proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en varios aspectos como desarrollar los procesos de comprensión de textos e ideas, así como la redacción, en cuanto a ordenar y jerarquizar las ideas. El desarrollo de la oralidad como proceso comunicativo social (Ministerio de Educación, 2016).

Vergara (2020) comenta que a través de la asignatura de Lengua y Literatura se busca que los



estudiantes adquieran destrezas comunicativas en el habla, la escucha, la lectura y la escritura. Además, de ello, es necesario que los estudiantes conozcan de ortografía. Se busca también que los estudiantes adquieran hábitos de lectura y de comprensión lectora. Dependiendo del objetivo de enseñanza, los docentes pueden aplicar estrategias para el uso de textos; o para el desarrollo de escritura con una correcta aplicación de reglas ortográficas, así como la expresión oral.

1.8. Integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Sobre la aplicación de metodologías para la integración de actividades gamificadas la UNESCO, 2014, como se citó en Sagñay, 2021) advierte sobre la necesidad de que los docentes utilicen metodologías definidas para incentivar a los estudiantes, la gamificación permite la integración lúdica que facilitar el aprendizaje.

Con respecto a la integración, Sebil 2019, citado por Sagñay, 2021) comenta que la herramienta de *Educaplay* favorece la integración de los contenidos y la organización, en él se puede diseñar y crear entornos personalizados para el aprendizaje centrado en el estudiante. El autor menciona recursos como ruleta de palabras relacionar columnas el mapa interactivo video quiz adivinanzas entre otros.

En concordancia con lo antes expuesto, Teixe, 2014, citado por Sagñay, 2021) advierte que la gamificación eficaz comienza con un buen diseño, no obstante, también destaca hoy que no existe una metodología estándar para la integración de la ramificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En el ámbito educativo del Ecuador se han implementado proyectos para implementar la tecnología en Educación (Mayorga et al., 2023), sin embargo, falta ejecutar por falta de infraestructura, falta de formación de los docentes y el acceso limitado a la tecnología. En el área específica de Lengua y Literatura, Reinoso et al (2024) refiere que herramientas como *Nearpod* ofrece actividades como muros colaborativos que ayudan a acercar la materia a los estudiantes; la herramienta *LiveBoard* hace lo mismo incluyendo muros colaborativos que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

Otra herramienta que ayuda es un proyecto creativo titulado Palabras azules el cual involucra la materia con los estudiantes, por otro lado, está la plataforma de la biblioteca virtual Cervantes la cual ofrece una serie de recursos que enriquecen el aprendizaje de la materia Lengua y Literatura. El Aprendizaje Basado en Proyectos es una metodología que ayuda en el aprendizaje significativo (Mayorga et al., 2023).



Montero et al. (2024) señalan que el uso de recursos digitales como animaciones, audios, infografías ayudan en la comprensión de textos literarios y a mejorar vocabulario. En el ámbito de la comprensión lectora los elementos de la gamificación como puntos, niveles, desafíos y recompensas estimula al estudiante a progresar en la comprensión de los textos.

Una herramienta que es muy conocido entre los docentes es *Educaplay*, con este los docentes suelen elaborar recursos lúdicos que ayudan en tareas como la comprensión lectura y las habilidades críticas del pensamiento. Los autores señalan que todavía falta para seguir avanzando en la aplicación efectiva de la gamificación, los docentes necesitan más capacitaciones en temas como creación de materiales digitales relevantes, conocer sobre nuevas herramientas. Otros aspectos que se deben mejorar en las instituciones ecuatorianas es la disponibilidad de computadoras para poder utilizar con más frecuencia estas herramientas digitales.

Arteaga (2023) comenta que la integración de las tecnologías ha sido un reto para los docentes ecuatorianos, además de las capacitaciones en herramientas digitales, estos deben aprender a planificar e implementar con las nuevas herramientas pedagógicas. Por otro lado, los estudiantes no conocen cómo usar eficientemente la tecnología, en este contexto les corresponde a los docentes aplicar los procedimientos adecuados para ayudarlos en este proceso y lograr que mejoren su rendimiento académico.

Lema et al. (2024) destacan la importancia de la asignatura de Lengua y Literatura por ser el medio de aprendizaje de las habilidades comunicativas que están presentes en todo el ámbito de la vida de los estudiantes. Y comentan acerca de los beneficios de la gamificación para este aprendizaje, no obstante, en el entorno educativo ecuatoriano todavía no se utiliza con la frecuencia necesaria, aunque sí existe un interés por aplicar estas estrategias. Sin embargo, hay poca preparación de los docentes en la materia.

Arroyo et al (2020) expone que las estrategias didácticas con la herramienta *Powtoon* favorece el acercamiento entre estudiantes y docentes y ayuda a generar procesos de comprensión, el estudiante, también los ayuda en sus procesos de reflexión y análisis lo cual estimula el aprendizaje significativo.

Este aprendizaje significativo, según Brito et al. (2022) se logra con las diversas actividades que, unidas, constituyen una técnica que permiten el logro de objetivos académicos. En el área de Lengua y Literatura la gamificación ayuda a mejorar la escritura, la ortografía, la comprensión lectora entre otros aspectos de la materia.



Es importante identificar y clasificar la población de estudiantes sobre la que se practicará el proceso de gamificación, pues de esto dependerá el diseño de la práctica. Otro factor que se debe considerar es el modelo de planificación cuya estructura recomendada es la captación de atención, en esa se le explica al estudiante cómo solucionar un ejercicio; la generación de confianza e incremento de autoestima, en esta parte, se plantea un ejercicio con un mayor nivel de complejidad respecto al explicado en la fase anterior; satisfacción por el logro, en esta etapa se discute sobre el ejercicio resuelto y se crea un espacio para aclarar dudas. Incremento de interés, en esta fase se ofrece una explicación de un ejercicio más complejo al anterior. Incertidumbre y reto personal, se presentan un ejercicio de mayor complejidad al anterior y el estudiante deberá resolverlo. Reforzamiento de conocimiento y recompensa, en esta fase se revisa el trabajo, las habilidades y conocimientos adquiridos y se otorgan puntos por ello (Brito et al., 2022).

Estos conocimientos adquiridos se pueden poner en práctica con ejercicios desarrollados bajo el enfoque del Aprendizaje Basado en Problemas y este se puede combinar con el Aprendizaje colaborativo y el Aprendizaje móvil, este último se realiza a través de la conexión con una aplicación que permita reforzar lo aprendido (Brito et al., 2022).

Rodríguez (2021) señala como una característica de las metodologías innovadoras o metodologías activas la necesidad que tiene el docente de adaptar los contenidos a las necesidades de los estudiantes por este motivo debe planificar estrategias de enseñanza que sean llamativas que almacenen conceptos, pero que también faciliten su comprensión.

Jiménez (2024) señala que en estos contextos de integración de la tecnología educativa la herramienta *Educaplay* se caracteriza por ser versátil y favorecer la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura. El autor destaca que, en líneas generales, la tecnología complementa el trabajo docente y mejora potencialmente las actividades para el aprendizaje de los estudiantes. Destaca la necesidad de saber integrar la gamificación de manera creativa y dinámica, para ello se requiere que posea las competencias digitales suficientes que promuevan la autonomía en los estudiantes.

En cuanto a *Educaplay* y la didáctica filosófica aplicada a esta herramienta, Aguilar (2019 como se citó en Soledispa et al., 2023) comenta que la didáctica forma parte de los momentos académicos orientado por el planteamiento de interrogantes adquisición de conocimiento y construcción de este.

La revisión de la literatura permitió tener una visión completa de la gamificación, desde sus conceptos, principios y beneficios, hasta conocer cómo se aplica en el ámbito educativo



ecuatoriano, tanto de manera general como en el específico de la materia Lengua y Literatura. De esto se concluye que es evidente la necesidad que existe de actualizar a los docentes en el uso de estas herramientas digitales porque todas las investigaciones coinciden en que no se está aplicando con la frecuencia ni con la profundidad necesaria. La integración de las herramientas de gamificación es una práctica que exige que el docente domine todo lo relacionado con la gamificación, que conozca las metodologías activas, las plataformas y todo lo pueda combinar de manera efectiva con los objetivos de enseñanza.

1.9. Fundamentos Políticos Institucionales

Los aspectos políticos institucionales que sustentan esta investigación se conforman por el marco legal diseñado para la integración de la tecnología en educación son importantes porque permiten contextualizar el estudio y la propuesta que se pueda diseñar. La implementación de políticas educativas basadas en el uso de la tecnología conecta los métodos pedagógicos con la práctica educativa en entornos mediados por la tecnología. En estos contextos la integración de actividades gamificadas permiten el logro de los objetivos educativos.

El Estado ecuatoriano ha diseñado proyectos y programas para cristalizar la implementación de las tecnologías en el ámbito educativo. Según Acuerdo 141-11 del 7 de abril de 2011 se acuerda la incorporación de las TIC para el mejoramiento de la calidad educativa, a través de la dotación de equipos informáticos a los centros educativos (Ministerio de Educación, 2011).

Por otro lado, la Constitución del Ecuador (2008) establece en su artículo. 26 se refiere al derecho a la educación de todas las personas, establece que la educación constituye un área prioritaria para la igualdad y la inclusión social. También, en su Artículo 343, establece la competencia del Sistema Nacional de Educación de desarrollar las capacidades y potencialidades de la población. La educación estará centrada en el sujeto y será flexible, dinámica, incluyente y eficaz.

Por otro lado, el art. 344 de dicha Constitución se refiere a que el Estado formulará la política nacional de educación. El Art. 347 literal 8 señala que el Estado tiene la responsabilidad de incorporar las tecnologías de información y comunicación en el proceso educativo para conectar la enseñanza con el ámbito educativo. Finalmente, en el artículo 387 expresa que es responsabilidad del Estado facilitar e impulsar la sociedad del conocimiento para alcanzar los objetivos del desarrollo y contribuir a la realización del buen vivir.

Agenda Educativa Digital 2021-2025 Plantea la transformación digital en la educación y desarrolla lo que denomina el camino para la integración de las Tecnologías para el Aprendizaje y



el Conocimiento (TAC) en el proceso educativo y crear condiciones para incentivar el uso adecuado de las tecnologías.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural, LOEI, (Ministerio de Educación, 2011) en su Artículo 2 se refiere a los principios que fundamentan y rigen las políticas educativas. En su literal b se refiere a la educación como un instrumento de transformación de la sociedad. En su literal h se refiere al interaprendizaje y al multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas, y menciona el acceso a la información y sus tecnologías, como uno de los medios que permite lograr estos multiaprendizajes.

El literal h, del Art, 6 de la citada Ley establece la obligatoriedad del Estado el derecho a la educación, entre las cuales está: el deber de garantizar la alfabetización digital (literal J) y la aplicación de las TIC en el proceso educativo.

El artículo 19 expresa que el currículo podrá ajustarse a las peculiaridades de las instituciones educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación.

Igualmente, en su artículo 36, la LOEI delega a los gobiernos autónomos municipales la responsabilidad de apoyar a los centros educativos en el suministro de sistemas de acceso a la tecnología de la información.

Ley orgánica de Telecomunicaciones (Asamblea Nacional República del Ecuador, 2015)

El numeral 6 del artículo 88, hace hincapié a la Promoción de la Sociedad de la Información y del Conocimiento, determina el deber que tiene el Ministerio de Telecomunicaciones de impulsar acciones para apoyar a la población en temas inherentes con la informática y las tecnologías de la información. Esto implica no solo el dotar de infraestructura tecnológica, sino también promover procesos formativos, inclusivos y sostenibles que coadyuven al desarrollo de competencias digitales en todos los estratos sociales, con el objetivo de acortar la brecha digital existente.

Por su lado, el artículo 89 del mismo cuerpo legal recalca la obligación de facilitar el acceso a las telecomunicaciones de manera universal y equitativa a fin de asegurar la inclusión digital, teniendo en cuenta a las telecomunicaciones como un derecho que posibilita el ejercicio de otros derechos fundamentales, como la educación, la participación ciudadana y el acceso a la información. En consecuencia, la política pública debe estar orientada a garantizar acceso a servicios de calidad sin importar la zona donde habiten las personas. De la misma manera, el Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos (Asamblea Nacional 2016) en su artículo 3, tiene como fin promover el desarrollo de la ciencia, la tecnología, la innovación y la creatividad buscando



satisfacer los requerimientos de las personas, siempre orientados a un bien común, donde el conocimiento debe ser la herramienta que permita transformar la realidad socioeconómica y cultural; recalando que la ciencia y la tecnología deben siempre estar a disposición del ser humano para su formación integral potenciando sus capacidades personales y colectivas.

Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales (Ministerio de Educación, 2021)

Este currículo, promovido por el Ministerio de Educación, busca adaptar la educación con la realidad y contexto actual, caracterizada por dinámicas en los ámbitos tecnológicos, sociales y culturales. En este sentido, es prioritario el fortalecimiento del aprendizaje de competencias digitales, que permitan que el estudiante interactúe de modo eficaz, ética y crítica con las TIC. Estas competencias además de facilitar el acceso a contenidos digitales, también motivan su uso responsable, siendo imperativo para la formación de seres humanos capaces de desenvolverse de forma activa en entornos digitales seguros, participativos y productivos.

Asimismo, se destaca la necesidad de una aproximación integral de las competencias comunicacionales, matemáticas y socioemocionales en los estudiantes en todos los ámbitos de su formación. En este sentido, incorporar la gamificación como metodología activa e innovadoras, podría convertirse en una herramienta decisiva para dinamizar las actividades académicas y responder a las necesidades educativas en el contexto actual.

Luego del análisis pertinente de los autores, antecedentes y referentes, no se ha logrado identificar una definición clara del concepto de Integración de actividades gamificadas, lo que evidencia un vacío teórico-conceptual que amerita ser abordado. En este contexto, se plantea una definición cohesionada que contribuya a orientar tanto la labor pedagógica como la investigación educativa. A partir del estudio teórico realizado, se asume operativamente la integración de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura de la Educación General Básica como el proceso de fusión de carácter estratégico de las acciones gamificadas en relación con los componentes didácticos de Lengua y Literatura en ortografía de la Educación General Básica.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

En este capítulo se desarrolló la metodología que se usó para realizar la investigación, sus enfoques, métodos e instrumentos utilizados. La descripción del cómo se realizó la investigación concluye con los análisis de la investigación de campo y permite mejorar la propuesta. Un aspecto base de este capítulo es la operacionalización de la variable, tabla 2, la cual resume la definición de las variables, las dimensiones y los indicadores. Estos últimos se reflejan en los instrumentos que se desarrollaron para la investigación de campo.

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables

Tabla 2

Operacionalización de la variable independiente

Variable	Dimensiones	Indicadores
<p>Metodología para la integración de actividades gamificadas</p> <p>Proceder para integrar las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura de la Educación General Básica, la cual contiene el objetivo, las recomendaciones, los ejemplos, las formas de implementación y de evaluación para lograr su fusión con los componentes didácticos.</p>	1 Componentes orientadores	1.1 Objetivo
		1.2 Recomendaciones
	2 Componentes estructurales	2.1 Pertinencia de los ejemplos propuestos
		2.2 Diseño didáctico de los ejemplos propuestos
	3. Componentes de aplicación dinámica	3.1 Formas de implementación
		3.2 Formas de evaluación



Operacionalización de la variable dependiente

Variable	Dimensiones	Indicadores
<p>La integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ortografía en la asignatura Lengua y Literatura de la Educación General Básica</p> <p>Fusión estratégica de las acciones gamificadas en relación con los componentes didácticos de Lengua y Literatura en ortografía de la EGB.</p>	<p>Fusión estratégica de la gamificación en relación con los componentes didácticos.</p> <p>Es el proceso de estructuración de las herramientas digitales con dinámicas lúdicas para optimizar la enseñanza mediante recursos que fomenten el aprendizaje autónomo, interactivo y autorregulado, permitiendo además evaluar el desempeño individual y colectivo para su reforzamiento.</p>	<p>1 Identificar las herramientas digitales.</p> <p>1.2 Combinar la gamificación para el desarrollo de la didáctica orientada a la mejora del aprendizaje.</p> <p>1.3 Desarrollar el contenido con herramientas y recursos digitales dirigida al aprendizaje autónomo, interactivo y autorregulado.</p> <p>1.4 Desarrollar el contenido con herramientas y recursos digitales para medir el desempeño particular y colectivo del curso</p> <p>1.5 Reforzar el curso de forma gamificada</p>
	<p>1. Componentes didácticos de Lengua y Literatura en ortografía de la EGB.</p> <p>Proceso del uso consciente y efectivo de la gamificación para la enseñanza de la ortografía, que implica su diseño coherente para mejorar las habilidades ortográficas, la implementación de juegos y tecnologías que transformen el aprendizaje de manera dinámica</p>	<p>2. Uso consciente y efectivo de la gamificación para la enseñanza de la ortografía.</p> <p>2.1 Diseño coherente de la gamificación para mejorar las habilidades ortográficas.</p> <p>2.2. Implementar juegos y tecnologías que transformen el aprendizaje de la ortografía de manera dinámica.</p>

Nota: Se describe la variable, dimensiones e indicadores. Fuente: Bastidas y Bayas (2025).



La escala de valoración empleada es una escala ordinal que permita identificar el nivel en el que se encuentra la variable, categorizándola en tres niveles: Bajo (1), Medio (2) y Alto (3).

Esta escala será utilizada para realizar un diagnóstico que admita evaluar los resultados y analizar si los indicadores están cerca del nivel deseado, si están próximos a alcanzarlo o si ya han alcanzado el estado deseado.

2.2. Enfoque de la investigación

Se empleó un enfoque **mixto** de investigación, combinando métodos cuantitativos y cualitativos. Los métodos cuantitativos permitieron recoger y analizar datos numéricos sobre el nivel de integración de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura de la EGB, mientras que el enfoque cualitativo complementó esta visión a través de la interpretación de percepciones y experiencias, brindando así una comprensión más integral de la realidad estudiada.

Alcance de la investigación

La investigación es **aplicada** porque se pretende mejorar una situación de una manera práctica. Se busca proponer una metodología para integrar las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en la asignatura Lengua y Literatura que cursan los 29 estudiantes de décimo año de la Educación General Básica en la Unidad Educativa Benjamín Araujo durante el período abril – octubre del 2024. Esta metodología permitió enseñar un procedimiento basado en juegos aplicados en el contexto educativo con elementos como recompensas, desafíos, niveles y otros factores que motivan al estudiante a querer aprender sobre la materia y el contenido dado.

Declaración y justificación del tipo de investigación

El tipo de investigación es de **campo** porque los datos se recolectaron directamente de la población de estudio y en el ambiente donde interactúa sin manipular las variables. En el caso del presente trabajo investigativo, la investigación de campo inició con la observación de la realidad, posteriormente con la prueba pedagógica para evaluar el conocimiento, la encuesta a estudiantes y especialistas y la entrevista a la docente para evaluar conocimiento y percepción acerca de las prácticas educativas con recursos digitales, específicamente con la gamificación.



2.3. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de la investigación

Métodos del nivel teórico

Método Histórico-lógico: este método se utilizó en diferentes fases de la investigación. Se empleó para determinar los antecedentes de la integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en ortografía de la Educación General Básica, el estudio de literatura científica que permitan fundamentar teórica y metodológicamente. A través del método histórico-lógico, facilitó una comprensión profunda de los cambios pedagógicos, tecnológicos y sociales que han sido la base para el surgimiento de nuevas formas de enseñanza centradas en el estudiante. Asimismo, este método posibilitó el estudio de literatura científica relevante, tanto clásica como contemporánea, que aportó las bases teóricas y metodológicas necesarias para sustentar la investigación. De esta manera, se logró establecer una fundamentación sólida que articula los principios de la gamificación.

Analítico-sintético: este método es útil en todas las fases de la investigación. Fue fundamental en el desarrollo de la introducción del proyecto de titulación porque permitió determinar cada parte de la integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en ortografía de la Educación General Básica y luego se integró nuevamente con la perspectiva que se obtuvo del análisis de la realidad.

Durante la etapa primera de la investigación, este método facilitó la elaboración de la introducción del proyecto de titulación, ya que posibilitó el análisis de las causas, características y consecuencias del problema identificado en el proceso educativo, relacionado con las dificultades en el aprendizaje ortográfico. Posteriormente, el método permitió integrar de forma coherente todos los elementos, estableciendo relaciones lógicas entre ellos y construyendo una visión global del problema.

Inductivo deductivo: con el método inductivo y a partir de la observación y apreciación de la realidad particular y con la revisión de literatura se puede ampliar la perspectiva del proceso de integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en ortografía de la Educación General Básica. Este método es útil en el capítulo introductorio donde se contextualiza la realidad. El método deductivo, permiten inferir los juicios acerca de la realidad general y de esta a lo particular. El enfoque inductivo se basó en la observación directa y la apreciación de la realidad educativa concreta, complementándose con el análisis de los datos recolectados mediante métodos empíricos, lo cual facilitó una comprensión profunda del



contexto en el que se pretende integrar las actividades gamificadas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de ortografía en la asignatura Lengua y Literatura.

Posteriormente, se recurrió al enfoque deductivo para realizar el proceso inverso: partiendo de los marcos teóricos generales, se dedujeron juicios y líneas de acción aplicables al contexto particular estudiado. Esta transición de lo general a lo particular permitió diseñar estrategias concretas e innovadoras que respondieran a las necesidades detectadas en la práctica educativa real.

Sistémico-estructural-funcional: Permitió analizar la integración de actividades gamificadas en la asignatura de Lengua y Literatura de la Educación General Básica como un proceso interconectado, considerando las relaciones entre los objetivos de aprendizaje, las dinámicas de aula y los recursos didácticos, asegurando que las actividades lúdicas estén en correspondencia con el currículo.

Desde el enfoque sistémico, se concibe el proceso enseñanza-aprendizaje no como acciones separadas, sino como un conjunto de componentes que se articulan e interactúan dinámicamente en un entorno fijo. En este sentido, a la gamificación no se analiza como una estrategia aislada, sino como una parte integral del sistema educativo, cuya incorporación debe responder de manera coherente a los fines formativos establecidos en el currículo vigente.

La dimensión estructural del método permitió descomponer y organizar los elementos del sistema educativo y sus relaciones entre ellos. Se analizó cómo las actividades lúdicas y gamificadas se vinculan con los objetivos curriculares de la asignatura Lengua y Literatura con énfasis en ortografía, y cómo se articulan con las realidades del aula y los materiales pedagógicos disponibles; permitiendo el diseño de propuestas metodológicas que sostienen una estructura coherente y alineada con los requerimientos institucionales y normativos de educación general básica.

Desde el punto de vista funcional, se examinó el papel que cumple cada uno de los elementos del sistema en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se valoró la función pedagógica de las actividades gamificadas para promover la motivación, la participación activa del estudiantado y el fortalecimiento de habilidades ortográficas a través del juego, el desafío y la retroalimentación continua.

Métodos del nivel empírico

Encuesta a estudiantes permitió obtener información sobre un tema específico en un tiempo determinado. En el presente estudio este método se aplicó a un grupo conformado por 29 estudiantes que conforman la muestra de investigación.



Encuesta a especialistas: con el objetivo de validar la metodología propuesta teniendo en cuenta los criterios emitidos a partir de la valoración de los componentes y pertinencia de la metodología.

Entrevista A través de una entrevista semiestructurada se estableció una comunicación personal con la docente de Lengua y Literatura para determinar su nivel de conocimiento en la integración de actividades gamificadas, conocer si manejan un método. Se usó para caracterizar el estado inicial del área docente de Lengua y Literatura y posteriormente valorar los resultados obtenidos.

Prueba pedagógica: se utilizó para conocer el estado actual y posterior de los estudiantes con relación con sus conocimientos, actitudes y habilidades ortográficos expresados en su rendimiento académico. Su medición ayuda a determinar la influencia de la aplicación de la metodología.

2.4. Instrumentos derivados de la metodología

Se diseñaron los siguientes instrumentos en correspondencia a los métodos del nivel empírico prueba pedagógica (Anexo 1), guía de entrevista (Anexo 2), cuestionario a estudiantes (Anexo 3) y cuestionario a especialistas (Anexo 4).

Métodos matemático-estadísticos: En el caso del presente estudio, el cuestionario se diseñó usando la herramienta de *Google Forms*. Posteriormente, los datos recolectados fueron representados gráficamente con el propósito de facilitar su descripción y análisis.

Declaración de la población y muestra

Población: 90 estudiantes de los paralelos A, B y C pertenecientes al Décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Benjamín Araujo; 1 docente de la asignatura de Lengua y Literatura que imparte clases en Décimo año.

Muestra: 29 estudiantes pertenecientes al Décimo año paralelo “A” de Educación General Básica que representan el 32.22% de la población de estudiantes; 1 docente que dicta clases en el mismo paralelo, que representa el 100% de la población de docentes. Para la selección de la muestra se consideró el carácter homogéneo de la población en cuanto a nivel educativo y edad, como la unidad de donde se tomarán los datos para examinarlos.

Justificación del tipo de muestreo y los procedimientos de selección de la muestra

La muestra elegida corresponde a un **muestreo no probabilístico de tipo intencional**, ya que se escogió intencionalmente al paralelo “A” compuesto por 29 estudiantes y la docente de Lengua y Literatura que les imparte clases. La selección se fundamenta en factores como la accesibilidad al grupo, la disposición de los participantes, la homogeneidad de la población en cuanto a edad y nivel educativo y la posibilidad para emplear la estrategia de gamificación.



Se evaluó que este grupo reunía las condiciones necesarias para recolectar datos relevantes sobre el dominio de la ortografía, variante principal del estudio. Se obtuvo la autorización institucional y el consentimiento de los participantes, avalando la ética del proceso investigativo.

2.5. Estrategia metodológica investigativa desarrollada en la investigación

La investigación se estructuró en las siguientes fases:

Etapas del estudio teórico

El estudio teórico inició con la investigación bibliográfica preliminar para contextualizar el tema de estudio en la literatura científica, permitió ampliar el panorama respecto a la realidad de la problemática particular. Posteriormente se realizó el estudio teórico a fin de sustentar científicamente el tema de investigación, esto a través de la conformación del marco teórico donde se reseñaron los antecedentes, el marco conceptual de las variables y las teorías que sustentan el estudio.

Etapas de diagnóstico inicial: se desarrolla un estudio del estado inicial en cuanto a los pasos y criterios de los docentes para la incorporación de actividades digitales y manuales mediante la gamificación. Se recopiló información sobre su nivel de dominio, conocimiento de las herramientas, cuáles utilizan con mayor frecuencia, criterios de uso. Estas interrogantes ayudaron comprender la realidad y desarrollar una propuesta.

Etapas de modelación de la propuesta: La modelación de la propuesta responde a los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial y a la metodología desarrollada para la integración de actividades gamificadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en la asignatura Lengua y Literatura.

Etapas de validación de la propuesta: Se realizó una evaluación de la propuesta con el fin de validar la metodología para la integración de las actividades gamificadas.

2.6. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico

Análisis de los resultados de la etapa del diagnóstico inicial en la investigación

Se aplicaron instrumentos para obtener el diagnóstico inicial, esto tuvo como objetivo determinar el nivel de conocimiento y uso de las herramientas de gamificación y de conocer el nivel de dominio de la ortografía por parte de los estudiantes que conforman la población de estudio. Se propone implementar una metodología para integrar las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Benjamín Araujo.



2.6.1. Entrevista a docente para conocer el estado inicial de las actividades gamificadas, nivel de conocimiento de los docentes y métodos usados

1.- ¿Con cuáles herramientas digitales está más familiarizada?

R.- Las herramientas que más uso son *Prezzi* y *Canva*, uso la opción de *Quiizzi* para hacer los cuestionarios. Esta situación limita la posibilidad de ofrecer un aprendizaje óptimo

2.- ¿Con qué frecuencia integra actividades gamificadas para la enseñanza de ortografía en los estudiantes de décimo año?

R.- Las uso poco

3.- Según su opinión, ¿cuáles son las fortalezas y desafíos que enfrenta para incorporar actividades gamificadas en la enseñanza de ortografía?

Los mayores desafíos están en incorporar estas actividades con una infraestructura tecnológica que presenta fallas, en cuanto a la disponibilidad de los equipos según la demanda. La fortaleza es la habilidad de los estudiantes para aprender nuevas herramientas digitales y aplicarlas en su aprendizaje.

4. ¿Considera usted que la integración de herramientas digitales mejora el desempeño grupal de los estudiantes?

Se ha comprobado que el uso de la tecnología favorece el aprendizaje en los jóvenes, tiene un mejor rendimiento, se muestran más motivados y les ayuda a manejar mejor el uso de la tecnología que es tan importante para cualquier actividad que deseen hacer.

5.- Considera necesario disponer de una metodología para la integración de actividades gamificadas para la enseñanza de la ortografía?

Sí, es muy necesario especialmente porque se ha restado importancia el aprendizaje de la ortografía porque la misma tecnología tiene correctores que hacen el trabajo de corregir y el desconocimiento de este tema afecta la comprensión lectora que es necesario para todo el proceso de aprendizaje.

Conclusiones de la entrevista realizada a la docente

Las respuestas ofrecidas por la docente entrevistada sobre estado inicial de las actividades gamificadas, su nivel de conocimiento y los métodos usados evidencian que, aunque conoce las ventajas de la integración de actividades gamificadas, su uso en las prácticas educativas no responde a este reconocimiento, porque, tal como lo manifestó conoce pocas y también las usa con poca frecuencia. Con respecto a la respuesta de la docente sobre las herramientas con las que está más familiarizada, se puede decir que es una realidad cónsona con lo planteado por Flores et al



(2024) quienes afirman que hay poco conocimiento de las tecnologías y que es necesario capacitar a los docentes.

Sobre su respuesta a la pregunta dos, se observa que, así como usa pocas herramientas digitales, también lo hace con poca frecuencia, lo que reafirma la interpretación de que posee un bajo dominio o un bajo interés en utilizar las herramientas digitales para el proceso de enseñanza de la ortografía.

Sobre la pregunta relativa al efecto de la integración de las herramientas digitales en los estudiantes, se observa que los comentarios que realiza la docente evidencian que conoce los beneficios del uso de la tecnología para el aprendizaje de los estudiantes. Además, expresa que los beneficios no se reducen al aprendizaje académico, sino que los ayuda en otros ámbitos de su vida.

Entre los aspectos negativos que mencionó está la falta de infraestructura tecnológica como uno de los desafíos que tienen y lo otro es que vinculó la falta de ortografía al uso excesivo de la tecnología por parte de los estudiantes.

En este contexto, enfatizó en la ventaja de usar ese mismo recurso para enseñarles este tema. La realidad que se pudo evidenciar en la entrevista indica que es necesario preparar a los docentes y motivarlos a que con frecuencia desarrolle prácticas de integración de las actividades gamificadas para mejorar el aprendizaje de la ortografía.

Entre los aspectos a destacar de la entrevista realizada al docente se puede citar el vacío existente entre la percepción positiva que este tiene de las actividades gamificadas y la implementación de estas en su práctica pedagógica. Se pudiera considerar la necesidad de evaluar la disponibilidad de recursos tecnológicos y el nivel de preparación que tiene dicho docente respecto al peso de las herramientas digitales, en este último caso es clave realizar talleres para mejorar el desempeño docente en estos contextos digitales educativos.

También se observó en la entrevista una contradicción del docente respecto al beneficio de los recursos tecnológicos para el aprendizaje de la ortografía, pero también percibe a la tecnología como un posible elemento distractor que podría afectar el aprendizaje. En este sentido es necesario indagar en las causas de estas ideas ambiguas.

La revisión de literatura arrojó que la integración de tecnologías gamificadas favorece el aprendizaje, especialmente el aprendizaje de la ortografía, pero es necesario capacitar a los docentes y superar los desafíos propios de la brecha digital. Más allá de la complejidad, las políticas educativas en materia de tecnologías educativas representan una oportunidad de mejora del sistema educativo en estos nuevos contextos digitales. Las políticas deben centrarse en facilitar el acceso

igualitario a los recursos tecnológicos y en la capacitación permanente de los docentes. Asimismo, resulta fundamental fomentar una cultura digital que motive su utilización de manera crítica, creativa y pedagógica de las herramientas tecnológicas. Así se logrará fortalecer una educación más inclusiva, innovadora y que esté alineada con las exigencias del siglo XXI.

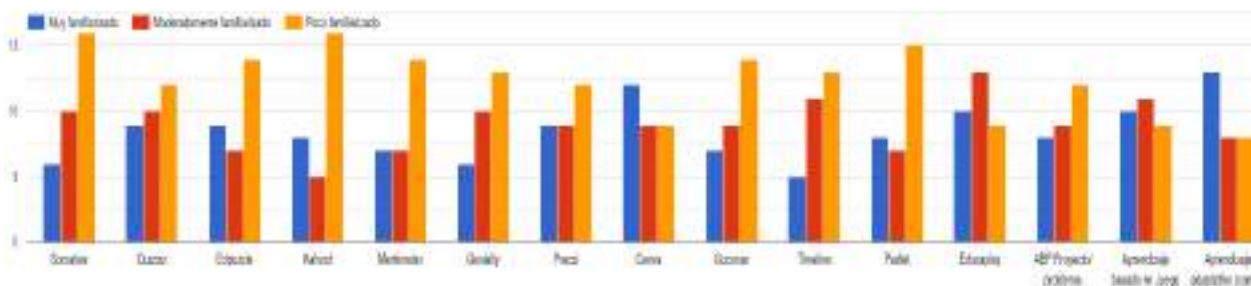
2.6.2. Encuesta aplicada a estudiantes sobre la caracterización del estado inicial de las actividades gamificadas

Pregunta 1. Identifique con cuáles de las siguientes herramientas digitales está más familiarizado

Figura 4

Identifique cuáles de las siguientes herramientas digitales está más familiarizado

Identifique cuáles de las siguientes herramientas digitales está más familiarizado



Nota: Estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Benjamín Araujo. Fuente: Bastidas y Bayas (2025).

Interpretación: La mayoría de los estudiantes manifiestan que están poco familiarizados con todas las herramientas citadas en el instrumento. Están más familiarizados con *Kahoot!* que con *Socrative*. Cuando se les preguntó por la herramienta *Quizizz*, un porcentaje mayor dijo que estaba poco familiarizado, mientras que otro dijo que estaba moderadamente familiarizado y un porcentaje menor dijo que estaba muy familiarizado.

Discusión: Se puede observar que la mayoría de los estudiantes expresaron que están poco familiarizados con algunas herramientas. La opción de moderadamente familiarizado se repite para las categorías de *Genially*; *Quizizz* y *Socrative*. Por último, la opción de “muy frecuente” es más alta en las categorías de *Quizizz*; *Eduzles*. Esto alude que, aunque existen plataformas conocidas, su utilización frecuente aún no se ha generalizado entre todos los estudiantes. Por ende, resulta

evidente la importancia de fomentar entornos de aprendizaje y aplicación que permitan un mayor manejo de estas herramientas digitales.

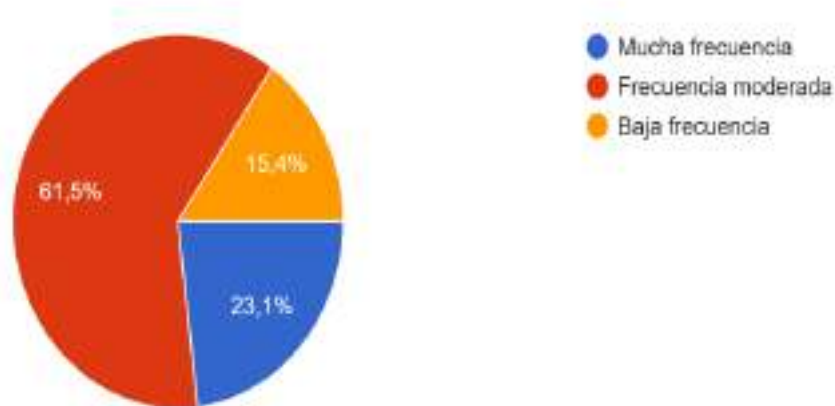
Pregunta 2.- Con qué frecuencia utilizas actividades gamificadas para aprender ortografía en clases de Lengua y Literatura

Figura 5

Frecuencia de uso de las actividades gamificadas por parte de los estudiantes

¿Con qué frecuencia utilizas actividades gamificadas para aprender ortografía en tu clase de lengua y literatura?

26 respuestas



Nota: Estudiantes de la Unidad Educativa Benjamín Araujo. Fuente: Bastidas y Bayas (2025).

Interpretación: El 61,5 % expresó que lo hace con frecuencia moderada. Frente a un 15,4 % que dice hacerlo con baja frecuencia, mientras que el 23,1 dice que lo hace con mucha frecuencia. Se observa que la respuesta no es cónsona con lo expresado por la docente quien manifestó que lo usa poco. En este sentido, se puede interpretar que estas apreciaciones son subjetivas y relativas.

Discusión: Esta afirmación posiblemente se vincule con la edad de los estudiantes, porque sus rangos de edad los ubican en la generación que ha crecido con la tecnología, es decir, son nativos tecnológicos, además de que se puede relacionar también con su experiencia que la población mundial vivió en la época de confinamiento causado por la COVID-19. Vale destacar y subrayar que apenas un 15% expresa la frecuencia de uso es baja, lo cual puede ser por la brecha tecnológica.

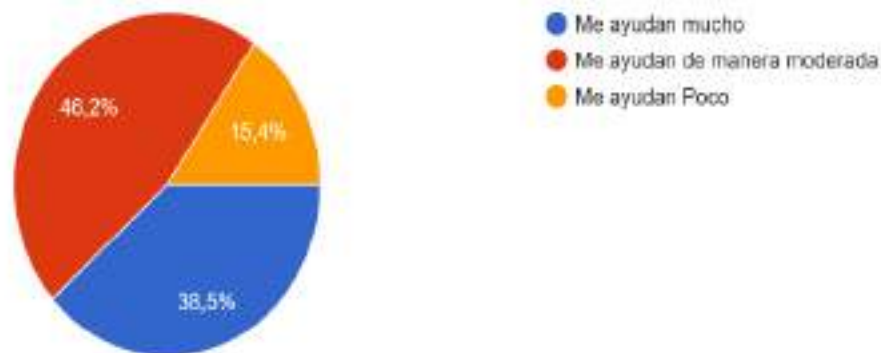
Pregunta 3.- ¿Considera que los componentes gamificados (puntos, niveles y recompensas) le ayudan a mejorar el aprendizaje de ortografía?

Figura 6

Componentes gamificados en la mejora del aprendizaje de ortografía.

¿Consideras que los componentes gamificados (¿puntos, niveles y recompensa te ayudan a mejorar el aprendizaje de la ortografía?

26 respuestas



Nota: Estudiantes de la Unidad Educativa Benjamín Araujo. Fuente: Bastidas y Bayas (2025).

Interpretación: El 46,2% expresó que lo ayudan de manera moderada, seguido por un 38,5% que dijo que lo ayudaba mucho y un 15% dijo que lo ayudaba poco. La percepción y experiencia de los estudiantes es diferente, y se supone que depende de diversos factores relacionados con el acceso a los recursos necesarios para el uso de los recursos educativos o de experiencias previas a este año lectivo.

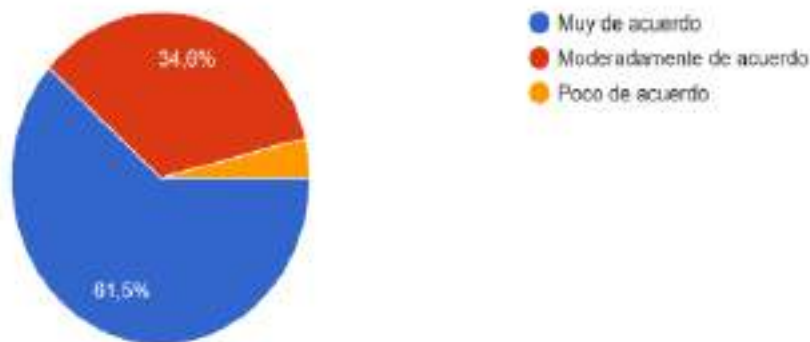
Análisis: Esta percepción tan variada sobre el nivel de ayuda que sienten los estudiantes puede tener diversos motivos. Una de ellas puede ser la mencionada por Berrocal (2024) y cabe la posibilidad de que sea por la falta de que el docente ejerza su papel protagónico de guía y que haga un uso poco efectivo de estas herramientas tecnológicas; su eficacia depende en gran medida del uso pedagógico que se les dé. Si el docente no acompaña adecuadamente a los estudiantes en la utilización de estos recursos o si no planifica estratégicamente su integración en las dinámicas de clase, es posible que los estudiantes no perciban una verdadera utilidad en dichas herramientas y por ende, no le den importancia.

Pregunta 4.- Se consultó a los estudiantes si consideraban que la integración de herramientas gamificadas para la enseñanza de la ortografía fomentaba la autonomía en el aprendizaje

Figura 7

Integración de herramientas gamificadas y la autonomía del aprendizaje

Crees que la integración de herramientas gamificadas para la enseñanza de la ortografía en tus clases de lengua y literatura te ayuda en a ser más autónomo en el aprendizaje de este tema
26 respuestas



Nota: Estudiantes de la Unidad Educativa Benjamín Araujo. Fuente: Bastidas y Bayas (2025).

La respuesta del 61,5% de los encuestados fue que estaba muy de acuerdo, frente a un 34% que estaba moderadamente de acuerdo, un pequeño porcentaje expresó que estaba poco de acuerdo.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes respondieron que están muy de acuerdo con que la integración de herramientas fomenta la autonomía en el aprendizaje. Los resultados evidencian una percepción positiva de la integración de gamificación para el aprendizaje de la ortografía. Esta percepción revela que los estudiantes reconocen el valor de estas herramientas digitales no solo como apoyo, sino como recursos que les permiten gestionar un aprendizaje autónomo. Además, el uso de actividades gamificadas parece impulsar una participación más activa y consciente, mejorando las habilidades relacionadas a la metacognición y optimizando el compromiso con los contenidos curriculares.

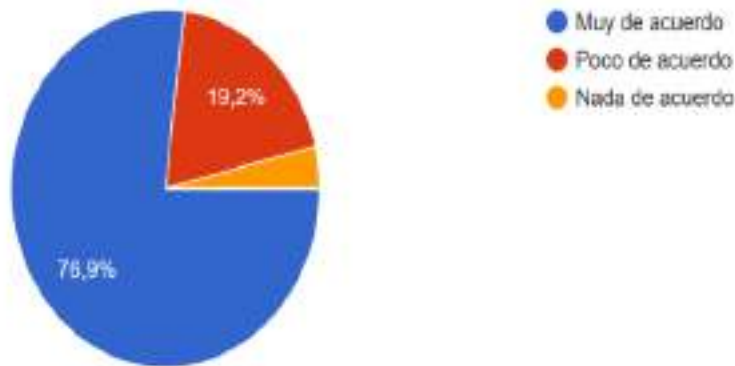
Pregunta 5.- ¿Consideras que se debería incrementar el uso de la gamificación para la enseñanza de la ortografía en sus clases de Lengua y Literatura?

Figura 8

Considera que se debe incrementar el uso de la gamificación

Consideras que se debería incrementar el uso de la gamificación para la enseñanza de la ortografía en tus clases de Lengua y Literatura

26 respuestas



Nota: Estudiantes de la Unidad Educativa Benjamín Araujo. Fuente: Bastidas y Bayas (2025).

Interpretación: El 76, 9% expresó estar muy de acuerdo y el 19,2 dijo estar poco de acuerdo, mientras que un mínimo porcentaje dijo estar nada de acuerdo. De estos resultados se puede interpretar que los estudiantes están expresando su interés y necesidad por integrar la tecnología a su proceso de aprendizaje.

Discusión: Se observa que gran parte de los estudiantes están muy de acuerdo con la integración de herramientas gamificadas para el aprendizaje de ortografía en Lengua y Literatura, en este sentido, se considera que las sugerencias de Berrocal (2024) y González (2019) son útiles para que los docentes respondan a estas demandas de los estudiantes. Los autores citados sugieren a los docentes la posibilidad de acudir a sus propios recursos o usar unos prediseñados.

Conclusión de la encuesta a los estudiantes

En líneas generales se observó que los estudiantes no están muy familiarizados con la mayoría de las herramientas que se les presentó en el instrumento diseñado para esta investigación. Este hallazgo contrasta con la característica de los estudiantes actuales quienes se caracterizan por dominar la tecnología. Se evidencia que la omnipresencia de la tecnología no alcanza a estar



presente en los entornos educativos. A pesar de ello se observa que, en la mayoría de la respuesta, la tendencia es de muy poco familiarizado a muy familiarizado, esto se puede interpretar como una tendencia positiva. Además de ello, evidencia la necesidad de que los docentes asuman con mayor responsabilidad diseñar estrategias mediadas por las TIC, porque, aunque los estudiantes dominan las tecnologías, el docente es el medio que los familiariza con los recursos didácticos digitales.

Más allá de los resultados que no demuestran un dominio total de las herramientas se observa que hay una oportunidad importante para el desarrollo de la tecnología en el ámbito educativo. Vale decir que en esta respuesta se asume la responsabilidad que tiene el docente debido a que éste es el mediador en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Las contradicciones observadas en los resultados de la encuesta donde se evidenció que los estudiantes a pesar de ser nativos digitales expresan usar poco las tecnologías como herramientas educativas.

Los resultados de la encuesta a los estudiantes representan un desafío para los docentes porque las respuestas fueron heterogéneas reflejando debilidades en el uso, dominio y percepción de las herramientas gamificadas. Un número importante de estudiantes se ubicó en las categorías de poco uso y de bajas percepciones de las herramientas gamificadas

- No existe un dominio profundo de las herramientas digitales por parte de los estudiantes. Este desconocimiento constituye una debilidad para la integración de estas herramientas en el aula.
- Otro factor para considerar es la brecha digital evidenciada en el resultado de esta encuesta ya que se observó que había una notable diferencia entre los estudiantes que manifestaron usar las herramientas gamificadas: un 15,4% manifestó que usa muy poco estos recursos.
- Se destaca, además, la necesidad de capacitar a los docentes en las metodologías gamificadas, esto con el fin de mejorar la percepción de esta población sobre los beneficios de la herramienta
- Existe un elemento que se puede considerar una fortaleza y es que la naturaleza lúdica de las herramientas gamificadas favorece la integración de estas metodologías en el aula, pero representa también un gran desafío para los docentes que deben evitar que la estrategia se convierta en una distracción.



2.6.3. Resultados de la prueba pedagógica para conocer el estado inicial del dominio de la ortografía

Se aplicó la prueba pedagógica para conocer el estado inicial en el uso de las letras B y V, J y G y la letra H, así como palabras con tilde y oraciones donde los estudiantes debieron ubicar algunos signos de puntuación como la coma (,) y los dos puntos (;).

Los resultados evidencian que existe una marcada deficiencia en el tema ortográfico. Ninguno obtuvo la puntuación máxima. 15 estudiantes obtuvieron cinco puntos sobre 11, menos de la mitad del puntaje requerido para pasar. Las mayores fallas se detectaron en las oraciones donde tenían que colocar signos de puntuación. Presentan deficiencias en el uso de la J y la G, ninguno escribió bien la palabra ahumar, tampoco identificaron las homófonas aprender y aprehender. Esto denota que los estudiantes no están leyendo y no están dando importancia a la ortografía. Se observó también que tienen dificultad para escribir, esta realidad indica que es necesario diseñar estrategias para mejorar estos aprendizajes, pues ninguno se acercó a la nota máxima requerida.

Conclusión del diagnóstico causal: Se identificaron los indicadores con mayor y menor afectación. Entre los que mostraron una tendencia positiva están: la integración de las herramientas gamificadas y la autonomía y el uso de gamificación en clases, también se observó una tendencia positiva en la frecuencia de usos de actividades gamificadas.

Se detectó también que los indicadores con tendencias menos positivas fueron, el nivel de familiaridad con las herramientas digitales consultadas; tuvo una respuesta de baja familiaridad.

El cruce de estos indicadores sugiere que el poco acceso a las herramientas pueden ser la causa de que exista una baja familiaridad lo cual advierte en la necesidad de fomentar su uso entre los docentes. Se reconocieron los beneficios de la gamificación, Entre los indicadores

En cuanto a la entrevista, se detectaron los indicadores con mayor y menor impacto o tendencia positivas y negativas. Se detectó un interés por usar la gamificación lo cual se considera una tendencia positiva. Existe una buena percepción sobre el aprendizaje de las herramientas gamificadas.

La aplicación de un enfoque mixto permitió efectuar un diagnóstico integral que dejó ver limitaciones en la utilización de herramientas gamificadas por parte de docentes y estudiantes, a pesar de las bondades que sugiere para mejorar el aprendizaje ortográfico. La operacionalización de la variable, junto con el análisis de datos obtenidos con encuestas, entrevistas revelan una brecha significativa entre la percepción positiva hacia la gamificación y su poca implementación práctica.



Asimismo, se evidenció la necesidad imperante de capacitar a los docentes, superar obstáculos tecnológicos y diseñar propuestas metodológicas con dinámicas lúdicas, conforme a las nuevas formas de aprendizaje en el entorno digital educativo moderno.

Los resultados obtenidos del análisis de la encuesta y la entrevista reflejan una desconexión entre el dominio general que los estudiantes tienen de la tecnología y su aplicación en el ámbito educativo. Aunque se caracterizan por ser nativos digitales, los estudiantes expresan usar poco las tecnologías como herramientas educativas, lo que revela una contradicción importante y una debilidad en el proceso de integración tecnológica en las aulas. Este resultado sugiere que emplear tecnología no necesariamente implica un uso pedagógico efectivo ni un dominio profundo de herramientas digitales. La tendencia observada, que va desde muy poco familiarizado hasta muy familiarizado, indica que existe una apertura hacia el aprendizaje y uso de estas herramientas, lo que representa una oportunidad valiosa para fortalecer su implementación. La encuesta también evidenció una brecha digital, ya que un 15,4% manifestó usar muy poco los recursos gamificados, y la entrevista permitió profundizar en cómo estas percepciones reflejan la necesidad de que los docentes asuman con mayor responsabilidad el diseño de estrategias mediadas por las TIC. A su vez, los resultados destacan que, si bien la naturaleza lúdica de las herramientas gamificadas puede favorecer su integración en el aula, esta debe ser gestionada adecuadamente por los docentes.

Los resultados de la prueba pedagógica evidenciaron las deficiencias de los estudiantes en el buen Se identificaron serias deficiencias en el dominio de aspectos fundamentales de la ortografía, tales como el uso correcto de las letras b y v, j y g, así como la h, el uso de tildes y la correcta ubicación de signos de puntuación como la coma y los dos puntos. Los resultados obtenidos permitieron evidenciar que muy poco estudiantes alcanzaron el puntaje máximo, y que más del 72% obtuvo calificaciones inferiores a la media establecida como aceptable. Las principales dificultades se centraron en la puntuación de oraciones y en el uso correcto de grafías complejas como j y g, siendo notorio el desconocimiento de palabras homófonas como aprender y aprehender. Estas falencias se atribuyeron al limitado énfasis otorgado a la ortografía en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que evidenció la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras y contextualizadas para superar dichas dificultades.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

En el presente capítulo se desarrolla la metodología implementada para la integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en la asignatura Lengua y Literatura. Se evalúa el resultado de la prueba pedagógica, se presenta y se valida la propuesta mediante el método de la Sistematización de experiencias.

3.1. Fundamentación

Lima (2012) define la metodología como la forma o el procedimiento que se sigue para alcanzar un objetivo, esto implica un proceso de reflexión sobre cómo se cumplirá dicho objetivo. El proceso está conformado por acciones que se ejecutan de manera secuencial y coordinada. El autor destaca la relación indisoluble entre las acciones y la metodología, de tal manera que citando a Labarrere y otros (s/f) señala cinco aspectos, el primero de ellos es la presencia de objetivos, seguido por el sistema de acciones, los medios que utiliza, la existencia del objeto y alcanzar los resultados.

La metodología que se plantea en este estudio busca integrar estrategias gamificadas en el área de Lengua y Literatura de décimo año. Su objetivo es mejorar la ortografía en los estudiantes de décimo año a través de la integración de actividades gamificadas en la asignatura de Lengua y Literatura de Educación General Básica. La integración de las actividades se realizará a través de enlaces compartidos que los estudiantes podrán abrir en cualquier dispositivo. Vale resaltar que también se pueden adjuntar en plataformas educativas como *Classroom* o *Microsoft Teams*. Para efectos de la presente investigación se compartirá en enlace.

El resultado del diagnóstico inicial presentado en el capítulo anterior permitió determinar el nivel de conocimiento y la frecuencia de uso de las herramientas digitales. Esto fue base para el diseño de las actividades usando la herramienta *Educaplay*.

3.2. Características

La metodología desarrollada busca la integración de las actividades gamificadas mediante la fusión con los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía de la asignatura Lengua y Literatura de décimo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Benjamín Araujo, permitiendo a los estudiantes mejorar destrezas de ortografía y así como también fomentar la concentración, el pensamiento crítico y trabajo en equipo. La gamificación es adaptable a diferentes temáticas y niveles de dificultad, por eso es adecuado para el aprendizaje de uno o varios contenidos curriculares.



Concomitante con lo mencionado, las actividades lúdicas ofrecen retroalimentación inmediata, lo que permite que el estudiante aprenda de los errores al momento de corregir sus respuestas. Este tipo de dinámica no solo mejora la comprensión, sino que también fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje al brindar respuestas en tiempo real, permitiendo al estudiante identificar y enmendar sus fallas de forma autónoma.

Además, es una actividad interactiva y entretenida que promueve el aprendizaje de manera efectiva, afectiva y divertida, ya que combina el juego con el contenido académico, generando mayor motivación e interés en los estudiantes. En la materia de Lengua y Literatura, existen diferentes temas que se pueden abordar con la metodología para la integración de las actividades gamificadas en Educación General Básica, lo que brinda a los docentes múltiples oportunidades para innovar en sus estrategias pedagógicas y adaptar los contenidos a formatos más atractivos y significativos para los estudiantes.

Entre las actividades que ayudan con esta metodología de aprendizaje están:

Participación de los estudiantes, las actividades en *Educaplay* se pueden alinear con los diferentes temas de la asignatura Lengua y Literatura. Cuando se logra transformar el método tradicional con las actividades gamificadas se facilita el aprendizaje de temas como vocabulario, gramática, comprensión lectora y ortografía. Se logra la participación en la medida que se aumenta el interés de los estudiantes por resolver con los retos lúdicos las actividades desarrolladas.

Aprendizaje significativo, la metodología gamificada permite conectar el proceso de enseñanza con las experiencias propias de los estudiantes, además, cuando el estudiante se sumerge en el proceso retiene y aplica los conocimientos con mayor facilidad.

Personalización del aprendizaje, la integración de las actividades gamificadas permiten desarrollar un trabajo adaptado a los objetivos del currículum de la asignatura Lengua y Literatura y adaptado también a la diversidad del aula. El aprendizaje se puede dar de manera progresiva basándose en la flexibilidad.

En la asignatura Lengua y Literatura se aprende, además de la ortografía, la gramática y la comprensión lectora; en cada aspecto se pueden desarrollar actividades con desafíos que fomentan el aprendizaje integral con énfasis en el tema que se plantea como objetivo de aprendizaje que en este caso es la ortografía.



La evaluación inmediata, es una ventaja que permite a los estudiantes ver sus errores en el mismo momento en que desarrolla la actividad. Además, esto le permite una retroalimentación, porque sabrá inmediatamente en dónde estuvo su error.

Mapas interactivos: Ofrece una manera práctica de aprender ortografía, el recurso visual potencia el aprendizaje porque asocia las imágenes con el aprendizaje de la ortografía lo cual ayuda a la retención de esta.

Ruleta de la palabra, la característica de este recurso es el factor sorpresa y la rapidez, la combinación de estos dos factores ayuda a potenciar la memoria ortográfica.

La memoria, el factor clave en esta actividad es la repetición y comparación lo que desarrolla la memoria visual y facilita la distinción de las palabras con ortografía similar y significados diferentes.

La relación de columnas ayuda a trabajar la lógica en la aplicación de las reglas ortográficas basadas en el conocimiento de la estructura de la ortografía.

Sopa de letras, obliga a prestar atención en las reglas ortográficas y a fijarse en la escritura exacta.

Completar frases, esta actividad ayuda a contextualizar el uso de la ortografía lo cual refuerza el aprendizaje.

Otros recursos disponibles en esta herramienta, que además se utilizaron en el este estudio son:

El dictado, este se utilizó para el uso de los signos de puntuación y tilde,

Froggy Jumps, usado para el ejercicio de tildes. Este recurso tiene varias ventajas que ayudarán al aprendizaje de la ortografía porque el estudiante desarrollará la habilidad de seleccionar la palabra correcta, después de analizar rápidamente el uso contextual de la palabra.

La sopa de letras, para identificar y diferenciar las palabras que se escriben con las letras V y B; J y G; y la letra H.

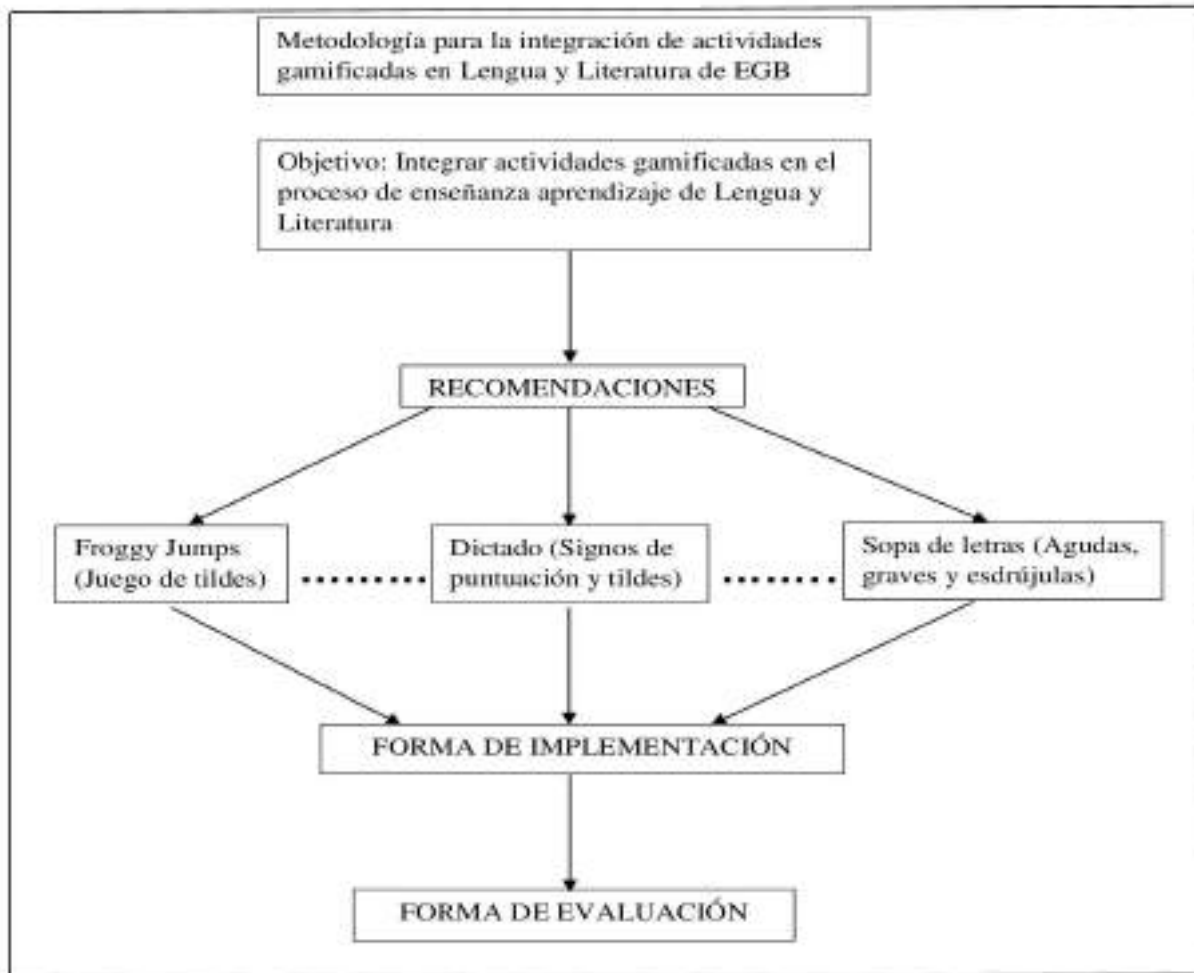
Para efectos de este ejercicio, la integración de estas actividades se realizó mediante enlaces, pero también pudiera usarse en entornos virtuales. Esto significa que estas actividades no están limitadas a un espacio físico específico, sino que se pueden realizar desde cualquier dispositivo y desde cualquier lugar en el que el estudiante se encuentre, siempre que disponga de conexión a internet y un dispositivo electrónico.

Esta característica representa una ventaja significativa en cuanto a flexibilidad y accesibilidad, ya que permite al estudiante gestionar su tiempo y espacio de estudio de acuerdo con sus necesidades, fomentando la autonomía en el aprendizaje. Además, esta modalidad contribuye a la integración

de recursos digitales en el proceso educativo, alineándose con las demandas actuales de una educación mediada por las TAC.

Figura 9

Representación de la metodología para la integración de las actividades didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ortografía. Asignatura Lengua y Literatura



Nota: Componentes de la metodología propuesta. Fuente: Bastidas y Bayas (2025). Tomado de Valle (2012).

La presente propuesta plantea la integración de unas herramientas gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ortografía en la asignatura Lengua y Literatura para contribuir al fortalecimiento de la comprensión de las reglas ortográficas y su correcta aplicación, en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Benjamín Araujo. Se realiza con el fin de integrar herramientas gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje



de la ortografía que contribuya a que los estudiantes mejoren su comprensión lectora y su escritura, lo cual redundará en el mejoramiento de su rendimiento académico en la materia de Lengua y Literatura.

Los componentes de la propuesta son, como lo afirma Valle Lima (2012) los objetivos, las normas de implementación y las formas de implementación.

3.3. Componentes de la propuesta que se presenta en este estudio

Objetivos

- Promover el aprendizaje de las habilidades de identificación de la correcta marcación de tildes mediante el juego interactivo *Froggy Jumps* en los estudiantes de décimo año
- Mejorar la comprensión ortográfica mediante actividades de dictado con el recurso de dictado de la herramienta *Educaplay*
- Fortalecer el conocimiento del uso y diferenciación de las letras V y B, J y G y la letra H en palabras homófonas mediante una actividad de sopa de letras a través de la herramienta *Educaplay*.

Requerimientos metodológicos

La integración de las herramientas gamificadas se pueden desarrollar por diferentes vías, se puede aplicar en la plataforma que utilice el docente o se puede compartir mediante un enlace de manera que el estudiante pueda acceder desde cualquier dispositivo sea móvil o fijo y que tenga conexión a internet.

Diagnóstico

1.- **Contexto educativo:** El contexto educativo para aplicar las herramientas gamificadas se caracteriza por tener una limitación e infraestructura digital, ya que solo posee un laboratorio que se usa según una planificación, por lo tanto, se considera pertinente el uso de enlaces para su integración y planificar el desarrollo de actividades gamificadas según los tiempos que le corresponde usar el laboratorio de computación.

2.- **Competencias y habilidades:** Se analiza desde dos ámbitos: el docente y el alumnado. En el primer caso, se detectó que el docente usa pocas herramientas digitales y lo hace con poca frecuencia, lo cual contrasta con unos estudiantes que son más activos en el uso de la tecnología, pero que también tienen deficiencia, expresan manejar poco las herramientas digitales educativas.

Implementación

Paso 1. Establecer objetivos y competencias.



1.- Definición de objetivos generales y específicos, adecuación de los objetivos a los requerimientos de la ortografía de décimo año.

2.- Identificación de competencias: Especificar las habilidades esperadas con la práctica de la integración de las herramientas gamificadas.

Paso 2. Selección de actividades.

1.- Elección de contenido acorde a los aspectos de la ortografía que se deseen enseñar.

2.- Diseño de las actividades que promuevan el interés por el aprendizaje y que conviertan el aprendizaje de la ortografía en experiencias significativas.

Paso 3. Selección de recursos tecnológicos.

1.- Identificación de herramientas digitales adecuadas

2.- Uso de plataforma específica

Paso 4. Diseño detallado del plan.

1.- Elaboración de una secuencia lógica, práctica de un orden que facilite el aprendizaje

2.- Descripción detallada de las actividades (objetivos, pasos, recursos y criterios de evaluación)

3- Integración de los recursos tecnológicos: especificar la integración

Paso 5. Evaluación y retroalimentación.

1.- Establecimiento de los criterios de evaluación, esto se aplicará para cada actividad que se plantee.

2.- Selección de instrumento de evaluación conforme a la actividad de gamificación.

3.- Planificación de la retroalimentación continua: planificar la retroalimentación permanente en materia de ortografía.

Paso 6. Implementación y monitoreo.

Mantener un seguimiento continuo a los estudiantes para evaluar su progreso.

Preparación docente en la práctica de la metodología.



Tabla 3

Integración herramientas gamificadas para la enseñanza de la ortografía. Desarrollo de la propuesta

Integración herramientas gamificadas para la enseñanza de la ortografía	
Objetivo general	Mejorar el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura específicamente en el área de ortografía en los estudiantes de décimo año mediante el uso de la integración de herramientas gamificadas
Objetivos específicos	1.- Fortalecer el conocimiento de las letras B y V; G y J; y H 2.- Promover el aprendizaje de los signos de puntuación 3.- Reforzar el aprendizaje de las palabras agudas, graves y esdrújulas
Actividades	1.- Clase sobre ortografía uso de las letras B y V; G y J; y H <i>Desarrollo de actividad práctica con letras que contengan las letras B y V, G y J, y H</i> Recurso: <i>Educaplay</i> . Elaboración de sopa de letras. Se valorará el tiempo de respuesta con el objetivo de fomentar la rapidez 2.- Promover el aprendizaje de los signos de puntuación Prevía a la actividad, los estudiantes reciben una clase sobre el tema Elaboración de un dictado en línea <i>Educaplay</i> . 3.- Incentivar el aprendizaje de las reglas de acentuación Recurso <i>Educaplay (Froggy Jumps)</i> La actividad se configura con un tiempo determinado para responder y se ofrece retroalimentación inmediata.

Nota: Se presentan los elementos de la planificación de la propuesta presentada. Fuente: Bastidas y Bayas (2025).

La planificación se realizó teniendo en cuenta las deficiencias detectadas en el diagnóstico inicial. La primera actividad fue la elaboración de una sopa de letras. El nivel de complejidad de esta tarea se ajusta al nivel de preparación que debería tener un estudiante de décimo año. Su diseño busca reforzar el uso adecuado de las letras B y V, J y G y la letra H, ya que se pudo detectar que los estudiantes suelen confundirse con el uso de estas letras. Esta actividad es una manera natural de apropiarse de las reglas ortográficas sin verse obligado a memorizar, aunque sí estimula la memoria y el razonamiento. Se comprende más el contexto de las palabras en el sentido saber por qué unas



se escriben con H y otras no, por ejemplo. O pensar en la razón de la existencia de palabras que se pronuncian igual, pero se escriben diferente. La ortografía es un tema que está presente en cada aspecto de la enseñanza, por lo tanto, las actividades áulicas de Lengua y Literatura deben considerar siempre el buen manejo. En este sentido se plantea para esta propuesta combinar distintas estrategias que permitan al estudiante apropiarse de este aprendizaje.

Se otorga particular relevancia a la selección adecuada de alternativas didácticas, entendidas como aquellas estrategias y metodologías que permiten adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a las características individuales del estudiante, al contexto educativo y a los objetivos específicos del área de Lengua y Literatura, con énfasis en el desarrollo de la competencia ortográfica. La incorporación de actividades gamificadas requiere una reflexión pedagógica intrínseca sobre las formas de enseñar, buscando superar los métodos tradicionales que, muchas veces, son poco motivadores o efectivos en el fortalecimiento de habilidades ortográficas.

En este contexto, la integración de la tecnología en el ámbito educativo cumple un papel primordial, ya que permite diversificar los recursos y ambientes de aprendizaje, facilitando la implementación de experiencias lúdicas e interactivas que estimulan la participación activa del estudiantado, mediado por herramientas digitales que se convierten en aliadas para transformar el aprendizaje de la ortografía en una experiencia dinámica, atractiva y significativa.

Además, es necesario adaptar y realizar ajustes en el currículo, que garantice la coherencia entre las actividades gamificadas y los contenidos, competencias y objetivos establecidos en el currículo nacional. Esto no implica alterar los fines educativos, sino más bien ajustar la forma en que se desarrollan los aprendizajes para que respondan a las particularidades del grupo estudiantil y a los constantes cambios en las prácticas pedagógicas impulsadas por el vertiginoso avance tecnológico. Este cambio no resultaría exitoso sin la formación continua del docente, es él quien debe estar preparado no solo en el dominio de los contenidos disciplinares, sino también en el manejo de herramientas digitales vanguardistas, diseño de recursos gamificados y aplicación de metodologías activas. La capacitación del profesorado debe brindar competencias pedagógicas, tecnológicas y evaluativas que le permitan planificar, ejecutar y retroalimentar procesos educativos que integren la gamificación como estrategia innovadora para la mejora del aprendizaje ortográfico.

Las actividades didácticas desarrolladas en *Educaplay* se deben integrar y estar a la par con otras estrategias como una clase que explique el tema (Reglas de acentuación, uso correcto de la B, V, J y G y la letra H en palabras homófonas, signos de puntuación y tildes). Después de ello se



implementan las actividades gamificadas elaboradas en *Educaplay*. Una ventaja de las actividades desarrolladas en *Educaplay* es que se hacen las correcciones al instante, lo que facilita que el estudiante aprenda haciendo ejercicios y aprenda de los errores cometidos en el desarrollo de esa actividad en particular.

Otra ventaja que ofrece la herramienta *Educaplay* es que las actividades se pueden compartir en una plataforma o a través de *WhatsApp*. Además, el docente puede hacer un seguimiento en la misma plataforma y brindar retroalimentación si es pertinente.

Forma de evaluación

La supervisión permanente que el docente realice a los estudiantes respecto al aprendizaje de la ortografía se puede hacer porque este conocimiento se refleja en toda la producción académica del estudiante. Es importante evaluar el dominio previo y posterior a la implementación de la metodología para integrar las actividades gamificadas en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Validación de la propuesta

La **sistematización de experiencia** fue el mecanismo utilizado para validar la propuesta. Esta se realizó con las tres actividades desarrolladas que fueron el *Froggy Jump*, el dictado y la sopa letras. Se realizó una interpretación crítica de estas actividades respecto a su aporte en el proceso de enseñanza de ortografía en la asignatura Lengua y Literatura.

La interpretación crítica de la metodología de actividades gamificadas en la fusión de las herramientas gamificadas para la enseñanza de la ortografía busca explicar el efecto en los estudiantes y cómo fue el proceso de integración. Un aspecto importante es la integración de las actividades con las exigencias del currículo y la respuesta de los estudiantes para evaluar la efectividad. Se desarrolló según lo indica la siguiente estructura:

1. Objeto de sistematización: La integración de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en ortografía de la Educación General Básica.

2. Estrategia de sistematización: se realizó durante la aplicación de las actividades en los estudiantes de décimo año de Educación Básica en la Unidad Educativa Benjamín Araujo en el transcurso del período abril – octubre del 2024.

La integración de las actividades gamificadas se fundamentó en las necesidades detectadas en los estudiantes, se consideró el nivel educativo y se planificó según la realidad de los estudiantes. Se compartió enlace a los dispositivos. La captura de imágenes constituye la validación de la actividad



didáctica. A continuación, se presenta las capturas de pantallas de las actividades.

Objetivo de la sistematización

Determinar el nivel de integración de las actividades gamificadas para la enseñanza de la ortografía de la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de décimo año, la integración de actividades con componentes didácticos orientados al aprendizaje de la ortografía.

Ejes de sistematización

- Eje temático: consistió en la integración de actividades de gamificación aplicadas en la asignatura Lengua y Literatura específicamente en la enseñanza de la ortografía para estudiantes de décimo año.
- Eje didáctico: se elaboró a partir de las consideraciones de los objetivos de aprendizaje de la ortografía y los elementos pedagógicos y didácticos vinculados con el diseño en la implementación de actividades virtuales.

3.- Vías para la reconstrucción del proceso

Aspectos que se destacarán en el ordenamiento y reconstrucción del proceso vivenciado

Se tuvo en cuenta, para la organización y restitución del proceso, las siguientes vías metodológicas que permitieron documentar y analizar la experiencia desarrollada.

Se implementaron tres actividades interactivas orientadas a reforzar la ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura, utilizando como plataforma principal la herramienta digital *Educaplay*. Las actividades incluyeron (*froggy jumps*, dictado y sopa de letras). Estas propuestas fueron diseñadas con un enfoque lúdico que promovió la participación activa del estudiantado.

Aspectos que serán reflejados en el registro de experiencias

Registro de experiencias: El proceso de aplicación se inició con la selección de los contenidos ortográficos a trabajar, en función del currículo vigente. Se definió el tipo de actividad a desarrollar, se planificaron las destrezas lingüísticas por alcanzar, y se formularon las preguntas o ejercicios respectivos. Durante la aplicación, se verificó el uso efectivo de las tabletas por parte de los estudiantes y se monitoreó el acceso en línea a la plataforma. Finalmente, se valoraron los resultados individuales de cada estudiante en función del puntaje obtenido en las actividades.

Se registraron visualmente las actividades implementadas, a través de capturas de pantalla y fotografías tomadas durante las sesiones en el aula. Estas evidencias gráficas ilustran el uso real de las herramientas gamificadas, la interacción del estudiantado con los contenidos y la participación activa durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía, validando así la pertinencia de



la propuesta didáctica.

Aspectos para la clasificación, determinación y ordenamiento de las ideas que genera la introducción de la experiencia

Criterios para la clasificación, determinación y ordenamiento de las ideas: Para facilitar la interpretación crítica de la experiencia, se establecieron criterios claros que orientaron el análisis de cada actividad desarrollada. Entre estos criterios se consideraron: el tema ortográfico abordado, el tipo de recurso gamificado utilizado, el objetivo didáctico, las tareas docentes realizadas, los métodos aplicados, los medios tecnológicos utilizados, el enlace o acceso a la actividad, el desarrollo pedagógico de la sesión, y los mecanismos de evaluación implementados.

4.- Procedimientos aplicados en la sistematización de la experiencia y posibles resultados

Proceder para el desarrollo de la sistematización, sujetos y grupos objeto de intervención que participarán en relación con el procedimiento a emplear

Proceder: Implementación, desarrollo de actividades (Objetivo, recurso utilizado, metodología) y resultados inicial y final de la prueba pedagógica.

A continuación, se especifica el plan desarrollado para los estudiantes de décimo año con el fin de mejorar sus habilidades ortográficas en la asignatura de Lengua y Literatura basado en la aplicación de una herramienta interactiva.

Implementación

La implementación de actividades debe responder a los objetivos de aprendizaje con el fin de garantizar que los estudiantes, efectivamente, adquieran conocimientos. La claridad del docente es clave al momento de estructurar cada actividad, esto significa señalar qué recursos se usarán y cómo se guiará a los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades.

Conocer las habilidades de los estudiantes le permitirá al docente anticipar los desafíos que potencialmente tendrá el estudiante y preparar estrategias para que éste las supere de una manera efectiva que sea una logrando que el proceso de enseñanza sea una experiencia enriquecedora en cuanto a la adquisición de nuevos conocimientos.

El cómo se guiará implica la elaboración de una ruta que represente cada momento del desarrollo de la actividad. Un aspecto que debe prevalecer es la conexión de la actividad con el currículo para dar una mayor relevancia al aprendizaje. La claridad en los objetivos ayuda a mitigar la naturaleza del juego como elemento distractor.

Desarrollo de actividades

Actividad 1

Fortalecimiento del conocimiento de las letras B y V, G y J y H

Objetivo

Mejorar el conocimiento de la ortografía mediante la identificación y escritura de palabras con las letras B y V, G y J y H.

Se identificaron los recursos de la herramienta *Educaplay* y se seleccionó 1 de ellos para el fortalecimiento de los conocimientos de las letras, hoy la respuesta de los estudiantes fue positiva, desarrollaron sus actividades y mostraron disposición para las acciones académicas futuras.

Recurso utilizado

Físicos: pizarra, marcador, cuadernos y lápiz

Tecnológicos para la creación de la Sopa de letra con palabras de uso común que contenga las letras B y V, G y J y H

Metodología

Explicación previa de las reglas ortográficas y su correcta aplicación con ejemplos

Asignación de actividad usando dispositivos digitales

Retroalimentación de la experiencia de aprendizaje durante el desarrollo de la actividad.

Figura 10

Desarrollo de actividad en Educaplay para fortalecer el conocimiento de las letras B y V; G y J; y H.





Nota: Se presenta una actividad desarrollada en *Educaplay* que da respuesta a una de las deficiencias detectadas en el diagnóstico inicial. Fuente: Bastidas y Bayas (2025).

Desarrollado desde <https://es.educaplay.com/editor-de-recursos/22580962/>

Para publicar: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22580962-busqueda-de-palabras-usos-de-v-y-b-i-y-g-y-h.html>

Actividad 2

Uso de los signos de puntuación.

Los estudiantes deberán prestar atención al dictado con el audio que genera la propia herramienta *Educaplay*, en esta actividad se ponen en evidencia dos aspectos importantes para el aprendizaje, que son la escucha activa y la concentración, y ambos deben aplicarse en este ejercicio. En ese sentido, el audio hace las pausas correspondientes que sugieren al estudiante qué signo de puntuación corresponde al término de una determinada frase. El tiempo de respuesta del ejercicio es inmediato, lo que despierta el interés por responder y continuar a la siguiente frase. Otra ventaja del recurso es que se puede adaptar el tema al entorno del estudiante, lo cual genera una cercanía y desarrolla la imaginación en la medida que escucha, contribuyendo al desarrollo cognitivo. Esta dinámica hace más fuerte la capacidad de interpretar y reproducir de manera correcta el lenguaje escrito. De la misma forma, permite una retroalimentación permanente, identificando los errores cometidos y su corrección inmediata y oportuna. El diseño interactivo del ejercicio promueve un interaprendizaje significativo al hacer que el estudiante se involucre de manera activa en su propio proceso educativo. También promueve la repetición consciente, lo que consolida la adquisición del conocimiento en la correcta utilización de las reglas ortográficas. Finalmente, al incorporar

elementos audiovisuales, se estimula la puesta en práctica de varios medios sensoriales, enriqueciendo la experiencia pedagógica.

Objetivo

Fortalecer la habilidad de aplicar los signos de puntuación en textos

Recurso utilizado

Físicos: pizarra, marcador, cuadernos y lápiz

Tecnológicos Recurso del dictado de *Educaplay*

Metodología

Explicación previa de los signos de puntuación

Asignación de actividad usando dispositivos digitales

Retroalimentación de la experiencia de aprendizaje durante el desarrollo de la actividad.

Figura 11

Promover el aprendizaje de los signos de puntuación mediante la herramienta de dictado de Educaplay.





Nota: Se presenta una actividad desarrollada en *Educaplay* que da respuesta a una de las deficiencias detectadas en el diagnóstico inicial. Fuente: Bastidas y Bayas (2025).

Desarrollado desde <https://es.educaplay.com/editor-de-recursos/22581436/>

Para publicar: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22581436-dominando-la-puntuacion-comas-dos-puntos-y-tildes.html>

Actividad 3

Fortalecimiento de las palabras agudas, graves y esdrújulas

Objetivo

Mejorar el conocimiento de las palabras agudas, graves y esdrújulas

Recurso utilizado

Físicos: pizarra, marcador, cuadernos y lápiz

Tecnológicos para la creación de una actividad con el fin de practicar la habilidad de identificar las palabras agudas, graves y esdrújulas

Metodología

La metodología propuesta se estructura en tres momentos esenciales, articulados en torno a la integración de actividades gamificadas para reforzar el aprendizaje de ortografía, con énfasis en el uso correcto de las tildes en palabras agudas, graves y esdrújulas. En primer lugar, se desarrolla

una explicación previa de las reglas ortográficas, con la intención de brindar a los estudiantes una base de conceptos claros sobre la clasificación de las palabras según su acentuación, abordando las normas de manera didáctica y contextualizada. Esta fase se apoya en recursos visuales y ejemplos concretos, con el objetivo de activar conocimientos previos y generar interés en el contenido por parte del estudiante.

En un segundo momento, se procede con la asignación de una actividad gamificada, que se establece mediante el uso de dispositivos digitales. La actividad incorpora plataformas interactivas, donde los estudiantes enfrentan retos que simulan juegos, como completar palabras, identificar errores ortográficos o clasificar términos según su acentuación. Este enfoque permite desarrollar una experiencia de aprendizaje lúdica, participativa y adaptada a los distintos estilos de aprendizaje, beneficiando la autonomía, el pensamiento crítico y la motivación del estudiante.

Finalmente, se contempla una retroalimentación inmediata y permanente, durante el desarrollo de la actividad y una vez finalizada la misma. Este componente es fundamental dentro de la gamificación, ya que permite al estudiante identificar sus errores, comprenderlos y corregirlos en tiempo real. La retroalimentación no solo se da desde la plataforma digital, sino también a través de la mediación pedagógica del docente, quien guía y orienta en el transcurso de la mejora. En esta fase de la retroalimentación se fortalece la comprensión ortográfica y provoca una actitud reflexiva hacia el aprendizaje, fortaleciendo los contenidos adquiridos en un contexto dinámico, significativo y mediado por la tecnología.

Figura 12

Actividades para el reforzamiento de las palabras agudas, graves y esdrújulas.





Nota: Se presenta una actividad desarrollada en *Educaplay* que da respuesta a una de las deficiencias detectadas en el diagnóstico inicial. Fuente: Bastidas y Bayas (2025).

Desarrollado desde <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22582256-juego-de-tildes.html#modalShare>

Enlace para compartir <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22582256-juego-de-tildes.html>



2. Análisis del proceso de sistematización. Lecciones aprendidas

La validación de la propuesta didáctica se realizó con la aplicación de las actividades presentadas en el estudio, las cuales se orientaron a la mejora del aprendizaje de la ortografía de los estudiantes que conformaron la población de estudio. La valoración se realizó a través de las actitudes de los estudiantes después de la implementación de las actividades.

Se utilizó la encuesta para conocer las actitudes de los estudiantes frente a las actividades desarrolladas. Vale destacar que se pueden estudiar diferentes aspectos para conocer el impacto, uno de ellos es observar la actitud de los estudiantes frente al desarrollo de las actividades, otro es evaluar la práctica docente y también conocer la percepción del estudiante después de desarrollar las actividades.

Posibles pasos para la socialización de las lecciones aprendidas

Las lecciones aprendidas se socializarán a partir de las formas de implementación de la alternativa didáctica propuesta, la misma que se detalla a continuación.

Diseño didáctico de una destreza en Lengua y Literatura

En esta etapa del proceso educativo, es primordial idear actividades que se conecten con los estudiantes y que les permitan aprender de manera significativa y activa. Para lograrlo, se plantean incorporar elementos de gamificación para que los estudiantes se involucren en su propio aprendizaje.

Este diseño sigue una secuencia determinada. Primero, se identifica la destreza que se busca fortalecer, luego se selecciona el tema y el tipo de recurso a utilizar, se definen los objetivos de aprendizaje, se organizan las tareas que realizará el docente y su forma de evaluación. Finalmente, se acopla esta planificación con una propuesta gamificada, manteniendo el enfoque pedagógico en concordancia con el currículo en vigencia.

Actividades de apoyo docente

Como ya se ha mencionado, los maestros tienen un rol esencial en el éxito de la implementación de la gamificación en el proceso educativo de ortografía en la asignatura Lengua y Literatura. Por ello, es vital que el docente ofrezca acompañamiento y apoyo constante al estudiante, asegurándose que puedan incorporar de manera eficaz las estrategias didácticas gamificadas en su labor pedagógica.



Sesiones de formación especializada

Estas deben centrarse en el uso correcto de las herramientas digitales en aprender a crear y programar actividades gamificadas, con lo cual los docentes desarrollarán las competencias necesarias para aplicar de manera efectiva la gamificación en el aula, contando además con el apoyo y la colaboración de aquellos docentes que ya dominan las TAC.

Grupos de trabajo colaborativo

Son equipos en los que los integrantes coadyuvan para lograr metas compartidas. Cada uno que lo integra desempeña una función específica hasta llegar a la consecución del ideal, es decir, para que se cumpla eficientemente la enseñanza de Lengua y Literatura con énfasis en ortografía. Este enfoque de los grupos colaborativos fortalece y fomenta el intercambio de conocimientos entre los participantes.

Observación y retroalimentación entre iguales

Es clave para el aprendizaje colaborativo. Esto implica que los estudiantes tengan la oportunidad de observar ordenadamente las clases, tareas o presentaciones de sus compañeros, identificando aspectos positivos. Luego, ofrecerá una retroalimentación constructiva que le permite al estudiante expositor, asimilar de mejor manera el contenido que aún no han alcanzado. La observación y retroalimentación entre pares promueve la autoevaluación, el desarrollo de habilidades analíticas y la capacidad para ofrecer y recibir comentarios enriqueciendo mutuamente el proceso educativo. Este intercambio fomenta un ambiente de respeto y empatía, donde el error es visto como una oportunidad de crecimiento. En este sentido, fortalece la responsabilidad compartida en el aprendizaje. A través de este proceso, los educandos se transforman en agentes activos en la mejora permanente de su desempeño escolar. También se refuerza la comprensión de los contenidos académicos al analizarlos desde diferentes aristas. Finalmente, este enfoque fortalece la cohesión grupal y el sentido de comunidad en el aula.

Actualización y desarrollo profesional continuo

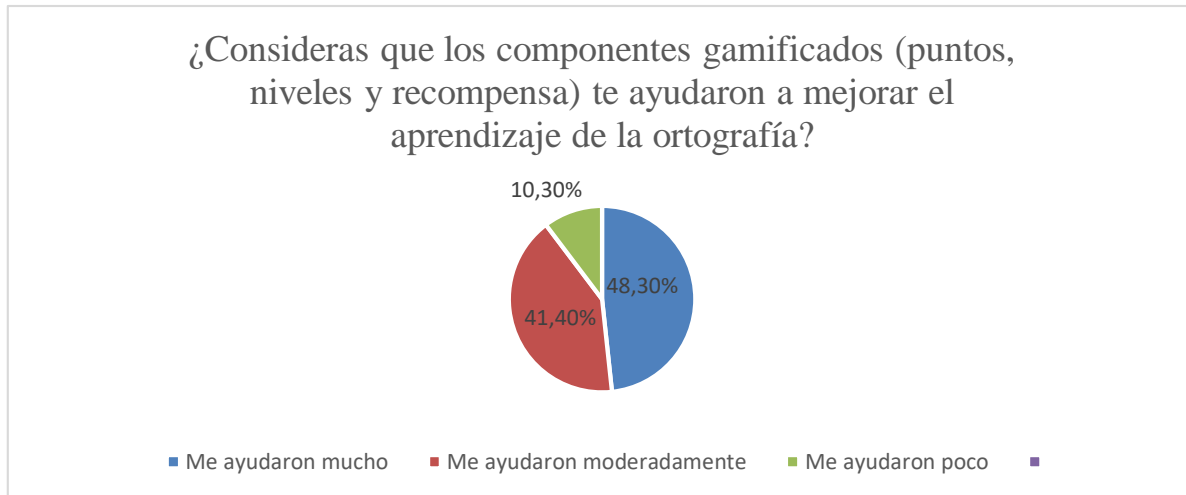
Al docente se le debe brindar oportunidades de formación y aprendizaje permanente para que pueda garantizar una enseñanza de calidad, acorde a los cambios digitales y tecnológicos del entorno y a las necesidades del educando. Lo mencionado, no únicamente fortalece sus competencias pedagógicas, sino que además le facilita acoplarse con mayor flexibilidad a los recientes retos educativos. Un profesor actualizado siempre estará mejor preparado para innovar en el aula y conseguir fomentar aprendizajes significativos en sus discípulos.

Encuesta a estudiantes para evaluar el efecto de la Integración de las actividades gamificadas

Pregunta: *¿Considera que los componentes gamificados le ayudaron a mejorar el aprendizaje de la ortografía?*

Figura 13

Impacto de la integración de las actividades gamificadas para la enseñanza de la ortografía.



Nota: Estudiantes del décimo año de la Educación General Básica de la Unidad Educativa Benjamín Araujo. Fuente: Bastidas y Bayas (2025).

Resultados

Interpretación: De 29 estudiantes 14 (48,3%) consideraron que los componentes gamificados “me ayudaron mucho”, mientras que 12 (41,4%) contestaron “me ayudaron moderadamente”, y solo 3 (10,3%) dijeron “me ayuda poco”.

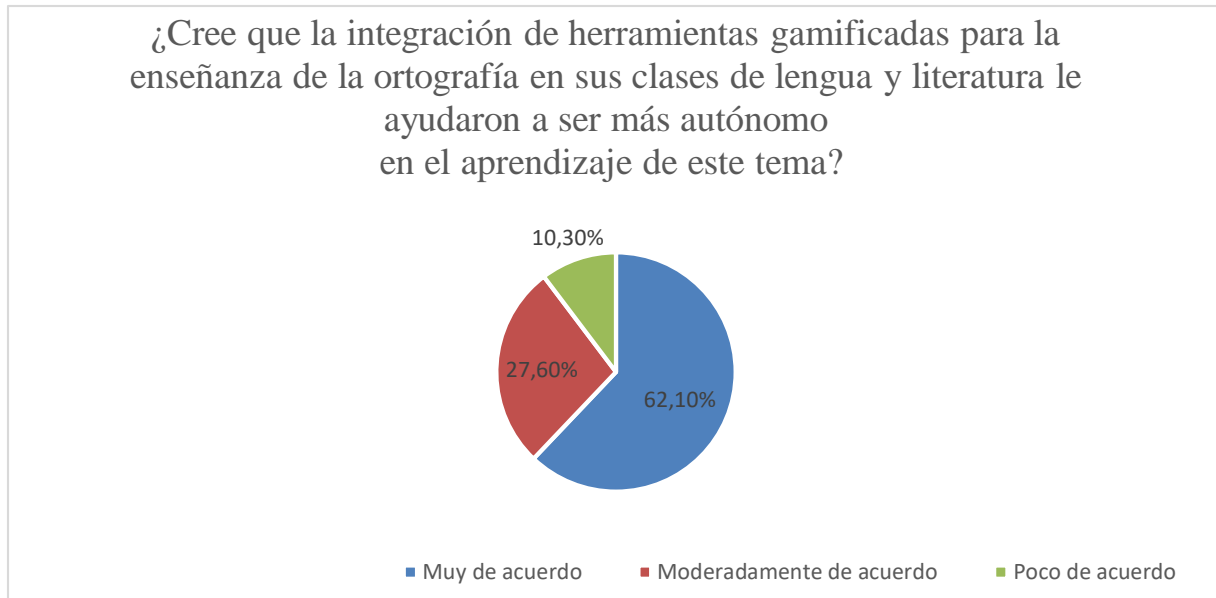
Análisis: Se observó una influencia positiva en la percepción de los estudiantes acerca de la integración de las actividades gamificadas para la enseñanza de la ortografía. Esta apreciación favorable se vio tanto en la motivación mostrada durante las actividades como en la disposición al uso de herramientas digitales como parte del proceso de aprendizaje. Los resultados obtenidos tienen relación con las investigaciones citadas en los antecedentes del marco teórico, donde se enfatiza que la gamificación, al incorporar elementos lúdicos y participativos, incrementa el interés del estudiante y promueve un aprendizaje más significativo. Estos hallazgos corroboran el efecto de las TIC en el aprendizaje, al facilitar entornos interactivos que permiten acrecentar competencias lingüísticas de manera dinámica y contextualizada. La apreciación positiva también denota que los estudiantes reconocen en estas metodologías una oportunidad para mejorar su autonomía y

comprensión en la correcta forma de escribir, reafirmando la pertinencia de integrar tecnologías en el salón de clase como recurso pedagógico importante.

Pregunta: ¿Cree que la integración de herramientas gamificadas para la enseñanza de la ortografía en sus clases de Lengua y Literatura le ayudaron a ser más autónomo en el aprendizaje de este tema?

Figura 14

Autonomía alcanzada con la integración de herramientas gamificadas para la enseñanza de la ortografía.



Nota: Estudiantes del décimo año de la Educación General Básica de la Unidad Educativa Benjamín Araujo. Fuente: Bastidas y Bayas (2025).

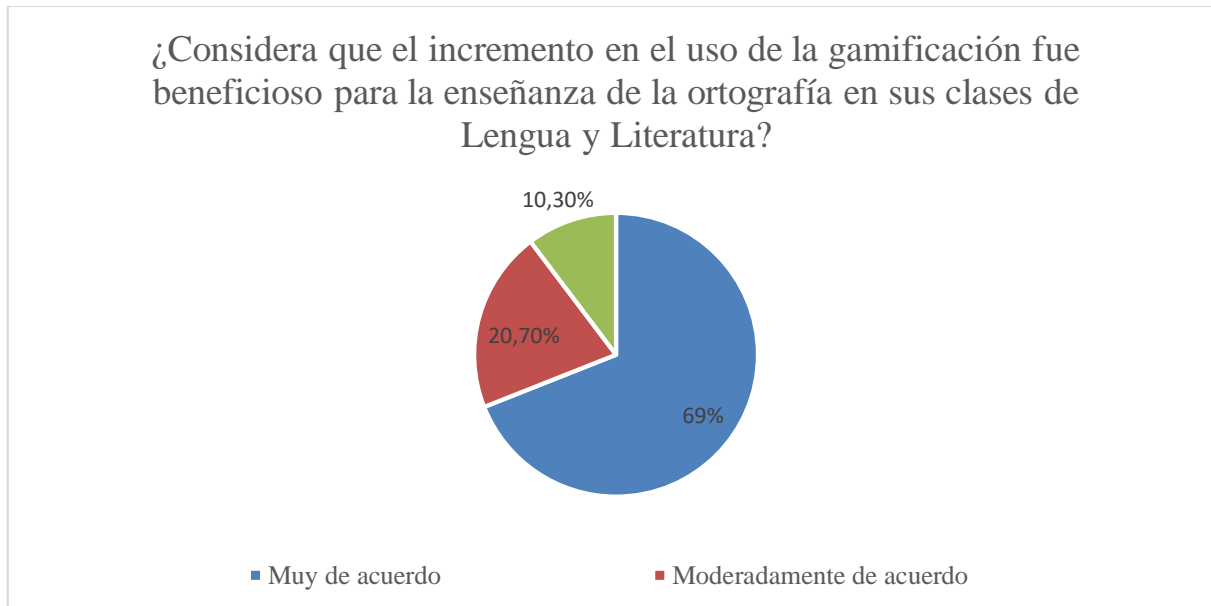
Interpretación. Con respecto a la afirmación de que la integración de herramientas gamificadas para la enseñanza de la ortografía mejoran la autonomía en el aprendizaje de este tema, de 29 estudiantes 18 (62,1%) estuvieron “totalmente de acuerdo”, mientras que (27,6%) contestaron “moderadamente de acuerdo” y solo 3 (10,3%) dijeron estar “poco de acuerdo”.

Análisis. La mayoría de los estudiantes expresaron que mejoró su autonomía durante el desarrollo de las actividades. La razón de esto puede ser porque, al estar frente a las actividades que se les presentan, se liberan del estrés que normalmente produce la evaluación docente y, en su lugar, sienten que son ellos quienes tienen el control de la tarea que desarrollan. Este tipo de apreciación coincide con los principios de la gamificación, ya que las dinámicas lúdicas impulsan un aprendizaje autorregulado, en el que el estudiante avanza a su propio ritmo, comete errores sin

penalizaciones tradicionales que implica notas inferiores y recibe retroalimentación inmediata. Cuando el estudiante trabaja con herramientas digitales, se vuelve el protagonista activo de su propio proceso de aprendizaje, lo que fortalece su responsabilidad y compromiso.

Figura 15

Beneficios de la integración de las herramientas de gamificación en la enseñanza de la ortografía.



Nota: Estudiantes del décimo año de la Educación General Básica de la Unidad Educativa Benjamín Araujo. Fuente: Bastidas y Bayas (2025).

De 29 estudiantes 20 (69 %) consideraron que el incremento en el uso de la gamificación fue beneficioso para la enseñanza de la ortografía: “muy de acuerdo”, mientras que 6 (20,7%) contestaron “moderadamente de acuerdo” y solo 3 (10,3%) dijeron estar “poco de acuerdo”.

Análisis: La respuesta a esta pregunta es cónsona con las respuestas a las dos anteriores donde se evidencia un efecto positivo de la integración de actividades gamificadas. Se deduce que esta experiencia crea un ambiente positivo para el estudiante que además de hacerlo sentir que él tiene el control de su propio aprendizaje, que puede decidir cómo avanzar en su proceso y que el resultado final tendrá un impacto en su sentir, resulta altamente favorecedor para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La experiencia para la docente fue positiva porque valoró la eficacia que se logra en las evaluaciones continuas y el monitoreo del progreso de los estudiantes. A nivel general se puede concluir en la confirmación de los planteamientos detectados en la literatura científica sobre la



efectividad de la integración de las actividades gamificadas para la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura.

Los resultados obtenidos en la prueba posterior, evidenció que la mejora en los estudiantes fue variada, aunque no fue significativa, se mantuvo la tendencia hacia la mejora. Se considera que esta situación pudo ser por el poco tiempo de dedicación que se tuvo para realizar la práctica, otro aspecto que pudo influir fue el estado inicial en que se encontraba cada estudiante. Sin embargo, se destaca el hecho de la coherencia en la tendencia hacia lo positivo.

Encuesta a especialistas para la validación de la metodología propuesta

Tabla 4

Tabla de frecuencia y análisis porcentual de la encuesta a especialistas

Pregunta	Indicador	Sí	A veces	No
1	Claridad de objetivos	4 (80%)	1 (20%)	0 (0%)
2	Aplicabilidad recomendaciones	4 (80%)	1 (20%)	0 (0%)
3	Pertinencia de ejemplos	4 (80%)	1 (20%)	0 (0%)
4	Diseño didáctico	4 (80%)	1 (20%)	0 (0%)
5	Factibilidad de ejecución	4 (80%)	1 (20%)	0 (0%)
6	Evaluación para mejora	5 (100%)	0 (0%)	0 (0%)
Total	Índice de validación	25/30 (83.3%)	5/30 (16.7%)	0/30 (0%)

Nota: Se describen los resultados tabulados de la frecuencia y el por ciento que representan las respuestas derivadas de la encuesta aplicada a especialistas. Fuente: Bastidas y Bayas (2025).

La encuesta aplicada evidenció una alta aprobación por parte de los cinco especialistas encuestados con un 83.3% de respuestas "Sí" (25/30) y 16.7% "A veces" (5/30), sin respuestas negativas. Destaca la aprobación unánime (100%) en evaluación de logros (P6), mientras las demás preguntas mantuvieron 80% de aceptación plena, reflejando coherencia en diseño y pertinencia. El 16.7% de



respuestas cautelosas ("A veces") se concentró en cinco aspectos: ajuste de escalas de medición (P1), adaptación para contextos sin tecnología (P2, P5), ejemplos con mayor pertinencia local (P3) y secuencia didáctica (P4), indicando oportunidades de perfeccionamiento sin comprometer la viabilidad de la propuesta.

El proceso de sistematización de experiencia en el presente trabajo comenzó con la recopilación de observaciones áulica, la aplicación de encuestas y pruebas pedagógicas, así como una entrevista a la docente todo esto con el objetivo de conocer la percepción y el uso en la integración de herramientas de gamificación.

Se considera una fortaleza la atención captada por parte de los estudiantes que participaron en el estudio, además del interés de este grupo para que se incremente el uso de tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura. Con respecto a la entrevista docente se obtuvo una información valiosa acerca de la percepción docente y su nivel de conciencia en cuanto al impacto de las metodologías activas en el proceso de enseñanza.

El grupo estudiado (docentes y estudiantes) coincidieron en los beneficios de las actividades gamificadas sobre los métodos tradicionales, sin embargo, ambos grupos también coinciden en que utilizan poco estas herramientas en sus procesos. Se considera importante promover líneas de investigación para seguir impulsando la aplicación de las nuevas metodologías para la integración de actividades gamificadas, con un enfoque de enseñanza y capacitación al docente.

Se considera importante destacar aspectos clave para la transformación del proceso de enseñanza: Métodos de enseñanza tradicional versus métodos de enseñanza con innovación tecnológica: La metodología tradicional, si bien es cierto ha dado frutos en el sistema educativo, en la actualidad no puede ser el único medio de enseñanza, porque la realidad social está en otra época marcada por la influencia de la tecnología. Los recursos digitales para la enseñanza están diseñados para adaptarse a entornos presenciales en contextos donde se dificulta la disponibilidad de dispositivos y de internet. Les corresponde a los docentes, vivir esta transición valorando los beneficios de estos recursos digitales y adaptarlos a la realidad de su población estudiantil.

El uso de una metodología virtual implica un mayor compromiso del docente, quien debe dar otra mirada a la planificación, la cual debe fundamentarse en la flexibilidad, la comprensión de las ventajas de la metodología basada en los recursos digitales facilita la personalización del aprendizaje.



La modelación didáctica de las actividades se puede socializar en otras asignaturas de Educación General Básica, para ello es vital la participación de quienes dirigen la institución y la promoción dentro de las universidades de líneas de investigación en entornos digitales, además del desarrollo y prácticas de programas formativos por parte del Ministerio de Educación.

Este estudio exploró cómo integrar actividades de gamificación para enseñar de mejor manera la ortografía a estudiantes de décimo año. Tras identificar sus dificultades, se usó la herramienta *Educaplay* para crear actividades interactivas. Al probarlo, los estudiantes sintieron que se acrecentó su aprendizaje y se volvieron más independientes. Les resultó atractiva esta manera de aprender, sugiriendo que usar juegos es una buena estrategia para mejorar la ortografía con un impacto motivacional.

Tabla 5

Resultados de la prueba pedagógica antes y después de la propuesta

Cantidad de estudiantes	Puntaje previo a la propuesta	Puntaje Posterior a la propuesta
Sobresaliente	8	18
No sobresaliente	21	11
Total	29	29

Nota: Se comparan los resultados antes y después de la propuesta.

Se toma como sobresaliente la puntuación superior a 9 y no sobresaliente hasta 7 puntos. Fuente: Bastidas y Bayas (2025).

Como conclusión: se observó una tendencia positiva en este grupo con el uso de recursos digitales. En este contexto, se sugiere que los docentes mejoren su desempeño en las prácticas pedagógicas con las TIC. Los resultados posteriores a la propuesta evidencian que la integración de actividades gamificadas para la enseñanza de la ortografía en estudiantes de décimo año contribuye a la mejora del aprendizaje, lo cual también confirma la necesidad de que los docentes asuman las herramientas digitales como un recurso que se adecua a las nuevas formas de aprendizaje que caracterizan a los estudiantes en esta era digital.



Formas para la socialización de las lecciones aprendidas

Se plantea desarrollar talleres para socializar las lecciones aprendidas en cuanto a la integración de las actividades gamificadas, esta se realizaría en los diferentes niveles de Educación General Básica

Conclusiones de la validación de la propuesta

La prueba pedagógica evidenció que, aunque los estudiantes usaban poco las herramientas digitales, mostraban interés y disposición a usarlas, la aplicación confirmó el efecto positivo que tienen las herramientas gamificadas, lo cual sugiere la necesidad de que los docentes se capaciten y las usen como un recurso que favorece el proceso de enseñanza de ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura.

La entrevista arrojó que conocen muy poco de las herramientas digitales, aunque la mayoría expresó que ha usado algunas. Esta realidad advierte en la necesidad de que las instituciones ofrezcan capacitaciones y promuevan el uso de los recursos digitales para impulsar a los docentes a asumir metodologías innovadoras para el aprendizaje de los estudiantes.

La validación de la propuesta por parte de los especialistas fue útil para confirmar la pertinencia de los objetivos propuestos y de las actividades desarrolladas. Es un mecanismo válido para garantizar la objetividad y la pertinencia del contenido de la propuesta.



CONCLUSIONES

1. Los antecedentes estudiados evidencian que la integración de actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en el décimo año de Educación General Básica favorece la motivación, el desarrollo de competencias lingüísticas y la inclusión educativa. Estudios previos destacan la influencia positiva de la gamificación en la participación activa del estudiante, especialmente en contenidos como la ortografía. Los fundamentos asumidos se sustentan en el aprendizaje activo, cooperativo y en las mecánicas lúdicas que promueven la interacción con los contenidos curriculares. Se identificaron además la necesidad de integrar las Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación (TAC) para reducir la brecha digital y propiciar entornos de aprendizaje equitativos.
2. El diagnóstico inicial reveló que la integración de actividades gamificadas es limitada, con baja frecuencia de uso por docentes y estudiantes, pese a reconocerse sus beneficios para motivar y mejorar el aprendizaje ortográfico. Los docentes muestran escaso dominio de herramientas digitales como *Quizizz* o *Kahoot*, y su implementación se ve obstaculizada por infraestructura tecnológica deficiente y falta de capacitación. Aunque los estudiantes valoran positivamente la gamificación para propiciar la autonomía y la participación, el dominio de las herramientas es heterogénea, destacando un 15% con uso muy reducido. La prueba pedagógica evidenció deficiencias críticas en ortografía, especialmente en signos de puntuación y reglas de uso de letras, lo que refleja una necesidad urgente de una metodología para la integración de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos resultados demuestran la necesidad de la formación docente y el acceso equitativo a los recursos tecnológicos.
3. La integración de actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en la asignatura Lengua y Literatura se desarrolló con tres ejemplos que evidenciaron su pertinencia en la respuesta de los estudiantes. La metodología incluyó la creación de juegos con elementos de gamificación, donde los estudiantes realizaron ejercicios de ortografía mientras resolvían desafíos, permitiéndoles aprender con retroalimentación inmediata, facilitando su comprensión a través de la práctica. La metodología contiene un objetivo, las recomendaciones, los ejemplos, las formas de implementación y evaluación de la metodología. Su estructuración es coherente con los



enfoques curriculares vigentes y respondió a las necesidades detectadas en el aula, promoviendo una participación activa y significativa del estudiantado.

4. La aplicación de la metodología propuesta evidenció una mejora del 31% en puntajes sobresalientes en ortografía, según la prueba pedagógica comparativa, destacando avances en el uso de tildes y signos de puntuación. Los estudiantes reportaron mayor autonomía y motivación, atribuyendo a las actividades gamificadas una influencia positiva en su aprendizaje, aunque un 15% mostró bajo conocimiento de las tecnologías digitales. La validación por especialistas arrojó un 83.3% de aprobación, destacando la pertinencia del diseño, pero señalando ajustes para contextos con baja conectividad. Los resultados reflejaron tendencias positivas hacia la equidad educativa al integrar TAC, aunque persisten desafíos como la brecha digital y la necesidad de capacitación docente continua. La herramienta *Educaplay* demostró eficacia en retroalimentación inmediata, mejorando el rendimiento académico en la materia de Lengua y Literatura. Los resultados evidenciaron la influencia de la propuesta a favor de la integración de la gamificación del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Lengua y Literatura de la Educación General Básica.



RECOMENDACIONES

1. Se sugiere crear actividades para fortalecer el conocimiento de los docentes en materia de integración de las actividades gamificadas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.
2. Impulsar líneas de investigación relacionadas con el tema de integración de las actividades gamificada para mejorar resultados y aportar con nuevos conocimientos en esta materia.
3. Promover una mejor experiencia al estudiante a través de la integración de las actividades en la asignatura Lengua y Literatura, evaluando y utilizando todos los recursos disponibles.
4. Identificar mediante trabajos de investigación el impacto de estas metodologías en la mejora de las destrezas de la asignatura Lengua y Literatura en el campo de la ortografía y otras áreas de esta y otras materias.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, L. M., Izurieta, P. M., & Bodero-, A. L. (2024). Aplicación de herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje en el área de lengua y literatura en los estudiantes de educación básica del subnivel media . *Journal Scientific Investigar*, 8(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.2049-2074>
- Araya, C. S., & Urritua, M. (2022). Uso de metodologías participativas en prácticas pedagógicas del sistema escolar. *Pensamiento educativo*, 59(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.7764/pel.59.2.2022.9>
- Arroyo, C. E., Loor, S. M., Mendoza, M. J., & Solorzano, Z. M. (2020). Gestión de aprendizaje creativo mediante la Herramienta Powtoon en estudiantes de lengua y literatura. *EPISTEME KOINONIA*, 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/e.k.v3i5.775>
- Arteaga , A. Y. (2023). Infopedagogía en el aula: Potenciando el aprendizaje a través de la integración de tecnología y pedagogía en Ecuador. *Rev. Cient. POCAIP*, 9(2). <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3376>
- Asamblea Nacional. (2016). *Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e innovación*. <https://www.ambiente.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/05/Codigo-Organico-Economia-Social-de-los-Conosimientos.pdf>
- Asamblea Nacional República del Ecuador. (2015). *Ley Orgánica de Telecomunicaciones*. <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/05/Ley-Org%C3%A1nica-de-Telecomunicaciones.pdf>
- Benega , M. A. (2023). *Uso de Gamificación para incrementar la motivación en el aprendizaje de gramática en alumnos del octavo grado*. [Tesis de maestría Tecnológico de Monterrey - México-]. https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/652409/BenegaMartinezAngelina_TesisMaestria.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Berrocal , O. C. (2024). Fundamentos Teóricos sobre la Gamificación sin Recursos Digitales en el Fortalecimiento de la Inteligencia Lógico-Matemática. *Ciencia Latina*, 8(2). https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10803



- Brito, M. S., Guevara, V. F., & Castro, S. A. (2022). Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños de tercer año de básica. *Alfa Publicaciones*, 4(4), 6-28. <https://doi.org/https://doi.org/10.33262>
- Castillo, D., Carrión, M., & Jaramillo, J. (2016). Clase Invertida+Gamificación+ABP en la enseñanza de Fundamentos Matemáticos. *Yura*, 78-93. <https://yura.espe.edu.ec/wp-content/uploads/2017/03/10.6-Clase-Invertida-Gamificaci%C3%B3n-ABP.pdf>
- Castiñeira , R. N., Lorenzo, R. M., & Pérez , R. U. (2022). Competencia digital docente para crear contenidos: autopercepción del profesorado en formación didáctico-científica de Galicia (España)1. *Educ Pesqui* , 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.1590/S1678-4634202248243510>
- Cedeño , C. E., & Santistevan , S. G. (2022). *La ortografía como medio para fortalecer la escritura en los estudiantes de décimo año, Básica Superior, de la Unidad Educativa Fiscal “Manta”, año 2022.* [Tesis licenciatura ULEAM Ecuador]. <https://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/123456789/5259/1/ULEAM-PLL-040.PDF>
- Constitución del Ecuador. (2008). https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Constitución Política del Ecuador. (2008). https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Delgado, B. A., Barraza, O. A., Quirino, R. A., Estrada, L. R., & Mendoza, T. D. (2022). Retos para integrar las TIC/TAC en la educación. *Suoth Florida*, 3(6). <https://ojs.southfloridapublishing.com/ojs/index.php/jdev/article/view/1896/1487>
- EDUCASE. (23 de abril de 2019). *Informe Horizon 2019.* <https://library.educause.edu/resources/2019/4/2019-horizon-report>
- Flores, P. D., Ramírez , G. C., & Maliza, C. W. (2024). Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TACs) para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en bachillerato. *Polo del Conocimiento*, 9(2). <https://doi.org/10.23857/pc.v9i2>
- García , V. E., Sepúlveda , R. M., & Mayorga , F. M. (2023). El uso de las TIC en la formación inicial de maestros y maestras. Estudio de un caso. En E. Alastor, V. E. Sánchez, G. I. Martínez, & G. M. Rubio, *TIC en la era digital: Propuesta de investigación* (págs. 7-16).



UMAeditorial.

https://www.researchgate.net/publication/374833994_TIC_en_educacion_en_la_era_digital_propuestas_de_investigacion_e_intervencion/link/6537b43e73a2865c7ad0c3d4/download?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19

García, C. F., Cara, M. J., Martínez, S., & Cara, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>

González, G. C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza- aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *ResearchGate*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34658.07364>

Heredia, S. B., Pérez, C. D., Cocón, J. J., & Zavaleta, C. P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica educativa docente* 2.0, 9(2), 49-58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>

Hernández, S. R., & Mendoza, T. C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGrawHill.

Herrera , C. L. (2024). *Estrategias didácticas en el fortalecimiento de la ortografía en los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Dr. Emilio Uzcátegu*. [Tesis maestría Universidad Nacional de Chimborazo Ecuador]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/14022/1/Alcoser%20V.%2c%20Jos%c3%a9%20Manuel%20%282024%29.%20Estrategias%20did%c3%a1cticas%20en%20el%20fortalecimiento%20de%20la%20ortograf%c3%ada%20en%20los%20estudiantes%20de%20octavo%20a%c3%bl0..pdf>

Infante , P. A. (2023). La gamificación como una herramienta necesaria en el aprendizaje de los estudiantes. *Espíritu Emprendedor TES*, 7(4), 74-91. <https://doi.org/10.33970/eetes.v7.n4.2023.360>

Jiménez , D. M., Alarcón, I. P., & Noriega , J. (2024). en la enseñanza de técnicas de metacognición en lengua y literatura para básica superior. *Revista multidisciplinar*, 8(4), 23 – 37.



- Lema , C. J., Proaño , Á. H., Vázquez , Z. G., & apia, B. T. (2024). La capacitación docente como apoyo para la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura. *VICTEC. Revista Académica y Científica*, 5(8). [https://doi.org/ https://doi.org/10.61395/viectec.v4i7.109](https://doi.org/https://doi.org/10.61395/viectec.v4i7.109)
- Jayson , B. I. (2023). Competencias digitales en profesores de Licenciatura de Educación Física Digital skills in teachers of Physical Education Degree. *Retos*(49). <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/issue/view/4391>
- Lema , C. J., Proaño , Á. H., & Tapia , B. T. (2024). La capacitación docente como apoyo para la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura . *VICTEC*, 5(8). <https://doi.org/https://doi.org/10.61395/viectec.v4i7.109>
- Lima, D. A. (2012). *La investigación pedagógica. Otra mirada*.
- Mayorga , A. L., Mayorga , A. M., Silva , C. J., & Páliz, I. S. (2023). Gamificación y TICS en la educación en Ecuador. *Conciencia Digital*, 6(3), 6-16. <https://doi.org/https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i3.2591>
- Ministerio de Educación . (2024). *Ruta metodológica de Aulas Digitales Multipropósitos para Fortalecer la Integración de Tecnología en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje*. <https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/REDA/AED/RutaMetodologicaAulasDigitalesMultiproposito.pdf>
- Ministerio de Educación. (7 de abril de 2011). *Acuerdo N°. 141-11*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/ACUERDO-141-11.pdf>
- Ministerio de Educación. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. https://www.google.com/search?q=Ley+Org%C3%A1nica+de+Educaci%C3%B3n+Intercultural&oq=Ley+Org%C3%A1nica+de+Educaci%C3%B3n+Intercultural&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyDggAEEUYJxg5GIAEGIoFMgYIARBFGEAyBwgCEAAYgAQyBwgDEAAAYgAQyBwgEEAAYgAQyBwgFEAAYgAQyBwgGEAAYgAQyBwgHEAAY
- Ministerio de Educación. (2016). *Texto 10° grado. Lengua y Literatura*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/12/Texto-de-Lengua-y-Literatura-10mo.pdf>
- Ministerio de Educación. (2021). *Agenda Educativa Digital 2021 - 2025*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/02/Agenda-Educativa-Digital-2021-2025.pdf>



- Ministerio de Educación. (2021). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales*. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-énfasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf
- Ministerio de Educación. (2023). *Lineamientos para la generación de Recursos Educativos Digitales Abiertos*. https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2024/04/lineamientos_para_la_generacion_de_recursos_educativos_digitales_abiertos.pdf
- Montero, S. A., Cacoango, Y. W., & Rumbaut, R. D. (2024). La gamificación como estrategia para desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes de primero año de bachillerato técnico. *Journal Scientific MQRInvestiga*, 8(2), 2593-2614. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.2593-2614>
- Mora, V. V., López, P. N., Larrea, L. E., Pérez, F. H., Aldáz, M. O., & Criollo, Y. R. (2024). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una Revisión Sistemática. *Magacine de las Ciencias*, 9(2). <https://doi.org/10.33262/rmc.v9i2.3105>
- Organización de las Naciones Unidas. (s/f). Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- Parra, G. M., & Segura, R. A. (2019). Análisis de las experiencias gamificadas de docentes y alumnos de Educación Secundaria. *Espacios*, 40(23), 15. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n23/a19v40n23p15.pdf>
- Párraga, I. A. (2022). *Los recursos tecnológicos como estrategias de aprendizajes en la asignatura de Lengua y Literatura*. [Tesis maestría Universidad Estatal del Sur de Manabí Ecuador]. <https://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/4004/1/TESIS%20YANETH%20PARRAGA%20CD%20ABRIL.pdf>
- Pelletier, K., McCormack, M., Muscanell, N., Reeves, J., Robert, J., & Arbino, N. (2024). *2024 EDUCAUSE Horizon Report® Teaching and Learning Edition*. AT&AT. <https://library.educause.edu/resources/2024/5/2024-educause-horizon-report-teaching-and-learning-edition>



- Pinos, C., & Ñeco, R. M. (2021). Incorporación de la Gamificación a las Clases Presenciales y a Distancia. En J. M. Venteño, & T. B. Rojas, *Educación y aprendizaje significativo durante la pandemia de COVID 19* (págs. 71-88). D.R. © Siete Pedernal. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/79548614/Educacion_y_aprendizaje_19_01_22-libre.pdf?1643174599=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEducacion_y_aprendizaje.pdf&Expires=1731878068&Signature=INbwFEvMwy5RZFaWS2A7rpoZY72co9KYGy6olJnxXEM5pB
- Piñas, M. (2023). *Integración de las TAC en el desarrollo del currículo priorizado en el subnivel básica media de la Escuela de Educación Básica "Dra. Francisca Elizabeth Paguay Guacho"*. [Tesis maestría Universidad Nacional de Chimborzo Ecuador]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10795/1/Villa%20Toapanta%2c%20HI%282023%29%20Integraci%c3%b3n%20de%20las%20Tac%20en%20el%20desarrollo%20del%20curr%c3%adculo%20priorizado%20en%20el%20subnivel%20b%c3%a1sica%20media%20de%20la%20escuela%20de%20educ>
- Quispilema, B. L. (2023). *La gamificación y las TIC en lengua y literatura para estudiantes de cuarto grado de educación general básica*. [Tesis maestría Universidad de Azuay]. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/13218/1/18744.pdf>
- Ramírez, R. L. (2020). *Uso de herramientas de gamificación como estrategias didácticas para la correcta acentuación ortográfica en estudiantes de Educación Básica*. [Tesis Universidad San Ignacio de Loyola -Perú]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3c6c8abb-983b-4fd2-9182-70e0bf8e3a7e/content>
- Reinoso, M. W., Ríos, P. C., Blacio, M. S., Bravo, B. M., & Zambrano, P. K. (2024). Herramientas Gamificadoras para Motivar el Proceso Enseñanza Aprendizaje en la Asignatura de Lengua y Literatura con los Estudiantes del Séptimo Año de EGB. *Ciencia Latina*, 8(3). https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11268
- Reyes, A. L., Cubillos, L. M., Nieto, S. Z., Cristancho, J., & Useche, C. L. (2023). La gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo, avances teóricos, metodológicos y tendencias en la investigación: una revisión sistemática 2018-2023. *13*(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.61799/2216-0388.1433>



- Reyes, A. L., Cubillos, L. M., Nieto, S. Z., Cristancho, L., & Useche, C. L. (2023). La gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo, avances teóricos, metodológicos y tendencias en la investigación: una revisión sistemática. *Mundo Fesc*, 14(1), 26-45.
- Rodríguez, M. (2021). La Gamificación como Predictores de la Integración en la Enseñanza. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/253/621>
- Roig, V. R., & Sierra, P. D. (2023). Las competencias digitales como elemento transversal en la enseñanza superior. Un estudio de caso en la formación inicial docente en Ecuador. *REVISTA EDUCACIÓN SUPERIOR Y SOCIEDAD*, 35(2), 101-129. <https://doi.org/https://doi.org/10.54674/ess.v34i2.868>
- Rojas, C. O., Martínez, F. M., & Campbell, L. (2023). Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) para mejorar los procesos de enseñanza en educación virtual. *EduSol*, 23(85). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912023000400115
- Romero, S. C., Armas, V. J., Fernández, C. A., & Dávalos, F. M. (2024). Uso de las TAC como herramientas didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Básica. *GADE. REV. CIENT*, 4(4). <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/496>
- Sagñay, R. M. (2021). *Metodología de Gamificación para estrudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Intercultural Ambrossio Lasso*. [Tesis Maestría Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8313/1/5.-TESIS%20%20MIGUEL%20SAG%C3%91AY%20REA-DP-EDU-TEI.pdf>
- Santos, B. J., & Armas, V. C. (2020). La integración de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos formativos universitarios. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/profile/Janette-Baranda/publication/341757289_LA_INTEGRACION_DE_LAS_TECNOLOGIAS_DE_LA_INFORMACION_Y_LA_COMUNICACION_EN_LOS_PROCESOS_FORMATIVOS_UNIVERSITARIOS/links/5ed2577345851529451bec4/LA-INTEGRACION-DE-LAS-TECNOLOGIAS-DE-



- Soledispa, B. C., Lindao , M. M., Delgado , P. A., & Roca , Q. C. (2023). Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007
- UNICEF. (08 de mayo de 2024). *Aprendizaje digital: los desafíos para el sistema educativo*. <https://www.unicef.org/chile/historias/aprendizaje-digital-los-desaf%C3%ADos-para-el-sistema-educativo>
- Vasconez , A. L., & Vásconez , M. J. (2023). Tecnologías emergentes aplicadas a la educación. *Dominio de las ciencias*, 9(4), 668-780. <https://doi.org/10.23857/dc.v9i4.3620>
- Vergara, V. A. (2020). *Gamificación y enseñanza de Lengua y Literatura: Una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado*. [Tesis de maestría Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/206ef14f-d16e-44c6-b4c0-82e985b53382/content>
- Yanza , C. W., Montalvo, A. R., Rigcha , S. M., & Tello , A. A. (2023). Incidencia en el uso de las TAC para la enseñanza de la lógica de programación con los estudiantes de Primero de Finanzas de la ESPOCH. *Imaginario Social*. <https://doi.org/https://www.revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/110/231>



ANEXOS

Anexo 1

Prueba pedagógica. Diagnóstico inicial

A continuación, se dictarán diez palabras con el fin de conocer cómo está su ortografía con el uso de la V y la B; la G y la J y el uso correcto de la H.



1.- Vibrar

2.- Jerga

3.- Cónyuge

4.- Ahumar

Tilde

5.- Néctar

6.- Dile que le dé un consejo

7.- La casa de esta vecina está a la venta		

Coloque la coma, o los dos puntos donde corresponda

Si quieres ver la casa de otro color comprar unos galones blanco y azul y tráelos rápido

Falta que traigan computadoras, escritorios, sillas y servicio de internet

Provincias afectadas por las lluvias:

Cuenca, Guayas, Manabí.

Así debes ser siempre: Sociable, empática y proactiva.

Total

Nota. Prueba pedagógica aplicada a la población de estudio.



Anexo 2

Guía de entrevista dirigida a docente

Guía de entrevista dirigida a docente

Estimado docente, el presente instrumento se realiza con fines académicos y tiene como objetivo conocer el estado inicial de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura del décimo año de Educación General Básica.

1.- Con cuáles de las siguientes herramientas digitales está más familiarizado

Socrative	Genially	ABP Proyecto/problema
Quizizz	Prezi	Aprendizaje Basado en experiencia
Edpuzzle	Canva	Aprendizaje basado en juego
Kahoot	Goconar	Aprendizaje adaptativo (con IA)
Mentimeter	Timeline	
Padlet	Educaplay	

2.- Con qué frecuencia integra actividades gamificadas para la enseñanza de la ortografía en sus estudiantes de Lengua y Literatura de décimo año.

3.- A su juicio, ¿qué elementos de la gamificación (puntos, niveles y recompensas, entre otros) ayudan a la mejora de la comprensión de la enseñanza de ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura?

4.- Mencione dos fortalezas y dos desafíos que se le presentan para incorporar actividades gamificadas para la enseñanza de la ortografía en sus estudiantes de décimo grado

5.- Considera usted que la integración de herramientas digitales mejora el desempeño grupal de los estudiantes de Lengua y Literatura. Explique.

6.- ¿Cree usted que es necesario disponer de una metodología para la integración de actividades gamificadas para la enseñanza de la ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura?



Anexo 3

Encuesta a estudiantes

Guía de encuesta dirigida a estudiantes para conocer el estado inicial de las actividades gamificadas en el proceso de aprendizaje de ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura del décimo año de Educación General Básica

1.- Identifique con cuáles de las siguientes herramientas digitales está más familiarizado

Muy frecuentemente (MF). Frecuentemente (F) Nada frecuente (NF)

Herramienta	MF	F	NF
Socrative			
Quizizz			
Edpuzzle			
Kahoot			
Mentimeter			
Genially			
Prezi			
Canva			
Goconar			
Timeline			
Padlet			
Educaplay			
ABP			
Proyecto/problema			
Aprendizaje			
Basado en			
experiencia			
Aprendizaje			
basado en juego			



Aprendizaje

adaptativo (IA)

¿Con qué frecuencia desarrollas actividades gamificadas para aprender ortografía en tu clase de Lengua y Literatura?

Mucha frecuencia

Frecuencia moderada

Baja frecuencia

¿Cuál es tu nivel de motivación para aprender ortografía a través de actividades gamificadas?

Alto

Medio

Bajo

¿Consideras que los componentes gamificados (¿puntos, niveles y recompensa te ayudan a mejorar el aprendizaje de la ortografía?

Me ayudan mucho.

Me ayudan de manera moderada

Me ayudan Poco

Qué tan satisfecho estás con el uso de la gamificación para la enseñanza de la ortografía en tus clases de lengua y literatura

Muy satisfecho

Moderadamente satisfecho

Poco satisfecho

Consideras que se debería incrementar el uso de la gamificación para la enseñanza de la ortografía en tus clases de Lengua y Literatura

Muy de acuerdo

Poco de acuerdo

Nada de acuerdo



Anexo 4

Cuestionario para especialistas

Validación de la metodología para integrar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura en la Educación General Básica.

INSTRUCCIONES

Estimado especialista marque una opción por pregunta según su experiencia

1. ¿El objetivo propuesto en la metodología es claro y medible?
() Sí () No () A veces
2. ¿Las recomendaciones metodológicas pueden aplicarse fácilmente en la materia Lengua y Literatura?
() Sí () No () A veces
3. ¿Los ejemplos utilizados se relacionan directamente con el currículo y la realidad de sus estudiantes?
() Sí () No () A veces
4. ¿El diseño de los ejemplos se estructuran coherentemente e incluyen recursos didácticos efectivos (visuales, interactivos o manipulativos)?
() Sí () No () A veces
5. ¿Las actividades propuestas pueden ejecutarse con los recursos disponibles en su aula?
() Sí () No () A veces
6. ¿Las formas de evaluación propuesta permiten verificar el logro del objetivo de la metodología y su mejora continua?
() Sí () No () A veces

Espacio para observaciones:

¡Gracias por su contribución!