



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA**

La Gamificación como estrategia de aprendizaje en Lengua y Literatura del sexto grado de la  
U. E “Teodoro Gómez de la Torre”

**Autores:**

Christian Aurelio Pucha Sánchez

Joanna del Cisne Pucha Sánchez

**Tutor/a:**

**Msc. María Gabriela Jurado Martínez**

**ECUADOR**

**2025**



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### DEDICATORIA

En primer lugar, con gratitud y amor, dedicamos este trabajo a Dios, por darnos la fortaleza y la sabiduría para superar cada desafío.

A nuestros padres, conyugues e hijos, cuyo apoyo incondicional, sacrificio y amor han sido el motor que nos impulsó a seguir adelante en este camino académico. Gracias por creer en nosotros y enseñarnos que el esfuerzo y la perseverancia siempre dan frutos.

A los docentes y mentores, quienes con su guía y enseñanzas despertaron en nosotros la pasión por el conocimiento y la educación. Su inspiración ha sido clave en nuestra formación profesional.

A nuestros amigos y compañeros de estudio, por su apoyo, palabras de aliento y por ser parte de esta experiencia inolvidable.

Y, finalmente, a nuestros estudiantes, quienes nos motivan día a día a buscar nuevas formas de enseñanza. Esta tesis es un reflejo del compromiso que tenemos con su aprendizaje y desarrollo.

Con cariño y gratitud,

Christian Aurelio Pucha Sánchez

Joanna del Cisne Pucha Sánchez



## AGRADECIMIENTO

Al finalizar este trabajo, queremos expresar nuestros más sinceros agradecimientos a todas aquellas personas que, de una u otra manera, hicieron posible la culminación de esta etapa tan importante en nuestra vida.

En primer lugar, agradecemos a Dios, por darnos la fuerza, la sabiduría y la perseverancia necesarias para enfrentar cada reto con valentía.

A nuestros padres y familia, quienes han sido el pilar fundamental, brindándonos su amor incondicional, apoyo y consejos en cada momento de este camino académico. Su confianza en nosotros ha sido el motor que me impulsó a seguir adelante.

A los docentes y asesores, por su guía, paciencia y conocimientos compartidos. Sus enseñanzas han sido fundamentales para nuestra formación y para la realización de este trabajo.

A nuestros compañeros y amigos, por su compañía, palabras de aliento y por ser parte de esta experiencia. Su apoyo incondicional ha hecho que este proceso sea más llevadero y enriquecedor.

A nuestros estudiantes, quienes han sido la inspiración detrás de este proyecto. Su entusiasmo y ganas de aprender nos motivan a seguir buscando nuevas estrategias para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Finalmente, a todas aquellas personas que, de una u otra manera, contribuyeron a la realización de esta tesis. A cada uno de ustedes, mi más profundo agradecimiento.

Christian Aurelio Pucha Sánchez

Joanna del Cisne Pucha Sánchez



## RESUMEN

En el contexto educativo ecuatoriano tiene desafío de emplear plataformas educativas, sin embargo, en el área de Lengua y Literatura los estudiantes han evidenciado dificultades en la construcción de conocimientos, porque los docentes centran la enseñanza en métodos tradicionales desde largas lecturas y silenciosas, copias y una escasa motivación por fomentar la comunicación oral, por lo que el rendimiento académico es bajo. Para abordar esta situación se generó como objetivo general implementar la gamificación que configure estrategias de aprendizaje en Lengua y Literatura para el sexto grado de la U. E. "Teodoro Gómez de la Torre". Para lograr se emplearon métodos teóricos, empíricos y matemáticos-estadísticos, así como análisis y síntesis, revisión documental, encuestas, entrevista y tabulación de datos. Entre los resultados se destaca que, el docente no usa la gamificación ni la tecnología en la enseñanza, también se evidenció un bajo rendimiento académico de los estudiantes en lectura, escritura y comunicación oral. Esto condujo a la necesidad de diseñar actividades de gamificación en la plataforma EducaPlay, donde se crearon nueve actividades, enfocadas en cada una de las habilidades donde presentaron deficiencias. Se concluyó que, la propuesta ha tenido un impacto positivo en el rendimiento de los estudiantes en Lengua y Literatura, lo cual influye en la motivación puesto que se logró que los estudiantes participaran y se interesaran en realizar las actividades, lo cual produjo una mejora considerable en ese rendimiento. Además, la mayoría logró dominar los aprendizajes, lo cual es una muestra del éxito de la gamificación implementada.

**Palabras Clave:** Gamificación, enseñanza, aprendizaje, tecnología.



## ABSTRACT

In the Ecuadorian educational context, it is a challenge to use educational platforms. However, in the area of Language and Literature, students have shown difficulties in the construction of knowledge, because teachers focus teaching on traditional methods from long and silent readings, copying and a low motivation to promote oral communication, so academic performance is low. To address this situation, the general objective was to implement gamification that configures learning strategies in Language and Literature for the sixth grade of the "Teodoro Gómez de la Torre" E.U. To achieve this, theoretical, empirical and mathematical-statistical methods were used, as well as analysis and synthesis, documentary review, surveys, interviews and data tabulation. Among the results, it is highlighted that the teacher does not use gamification or technology in teaching, and a low academic performance of the students in reading, writing and oral communication was also evident. This led to the need to design gamification activities on the EducaPlay platform, where nine activities were created, focused on each of the skills where they presented deficiencies. It was concluded that the proposal has had a positive impact on the performance of the students in Language and Literature, which influences motivation because it managed to get the students to participate and become interested in carrying out the activities, which produced a considerable improvement in that performance. In addition, the majority managed to master the learning, which is a sign of the success of the implemented gamification.

**Keywords:** Gamification, teaching, learning, technology.



## ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO. ....	ii
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	iv
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES).....	v
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	vi
DEDICATORIA.....	vii
AGRADECIMIENTO.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN.....	17
Presentación y Contextualización.....	17
Justificación.....	17
Planteamiento del problema.....	19
Precisión del tema.....	19
Objeto de la investigación.....	20
Objetivo general.....	20
Planteamientos hipotéticos.....	20
Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar.....	20
Objetivos específicos de la investigación.....	21
Identificación de los métodos a emplear.....	21
Declaración de la población y muestra.....	22
Declaración del tipo de investigación.....	22



Principales aportes .....	22
Importancia de la investigación .....	24
<b>CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>26</b>
1.1 Gamificación.....	27
1.1.1 Elementos de la gamificación .....	29
1.1.2 Gamificación como herramienta tecnológica.....	32
1.1.3 Tipos de gamificación en la educación .....	34
1.1.4 Gamificación en el aula.....	34
1.2. Estrategias de aprendizaje en Lengua y Literatura .....	36
1.2.1 Tipos de estrategias .....	36
1.2.2 Conocimiento enfocado en las estrategias de aprendizaje .....	37
1.2.2.1 Adquisición de conocimiento.....	38
1.2.2.2 Comprensión de los conocimientos.....	39
1.2.2.3 Retención del conocimiento .....	40
1.2.2.4 Aplicación del conocimiento.....	41
1.2.3 Adquisición del conocimiento desde los enfoques cognitivos y constructivistas .....	41
1.3. Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura .....	43
<b>CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....</b>	<b>50</b>
2.1 Operacionalización de las variables.....	50
2.2 Enfoque de la Investigación.....	50
2.3 Alcance de la investigación .....	51
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación .....	51



2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación .....	51
2.5.1 Métodos Teóricos .....	51
2.5.2 Métodos Empíricos .....	52
2.5.3 Métodos Matemáticos Estadísticos .....	52
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada .....	52
2.7 Delimitación de la población y la muestra .....	53
2.8 Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación .....	53
2.9 Proceder metodológico .....	54
2.9.1 Etapa de Diagnóstico Inicial .....	54
2.9.2 Etapa de Modelación de la Propuesta .....	54
2.9.3 Etapa de Diagnóstico Final .....	55
2.10 Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial .....	55
<b>CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA .....</b>	<b>65</b>
3.1. Modelación de la Propuesta .....	65
3.1.2. Nombre de la propuesta .....	65
3.1.3. Presentación .....	65
3.2. Descripción de la propuesta .....	66
3.2.1 Objetivo General .....	68
3.2.1.1 Objetivos Específicos .....	69
3.3. Fundamentación .....	69
3.4. Estructura y dinámica de sus componentes .....	71
3.5. Modelación de solución .....	73



3.6. Desarrollo de las actividades .....	75
3.7. Validación de la propuesta.....	89
3.7.1 Validación a través de la comparación con las calificaciones antes y después de aplicar la propuesta.....	89
3.7.2 Validación de expertos .....	90
CONCLUSIONES.....	95
RECOMENDACIONES .....	96
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	97
ANEXOS .....	107



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Operacionalización de las variables</i> .....	50
Tabla 2 <i>Resultados de la calificación académica después de aplicar la propuesta</i> .....	89
Tabla 3 <i>Validación de la propuesta</i> .....	90



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Pirámide de la Gamificación</i> .....	30
Figura 2 <i>Dimensión: Elementos dinamizadores</i> .....	57
Figura 3 <i>Dimensión: Gamificación como herramienta tecnológica</i> .....	58
Figura 4 <i>Dimensión: Tipos de estrategias</i> .....	60
Figura 5 <i>Dimensión: Conocimiento</i> .....	61
Figura 6 <i>Dimensión: Lengua y literatura</i> .....	63
Figura 7 <i>Resultados de la calificación académica antes y después</i> .....	89

## LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Entrevista dirigida al docente de Lengua y Literatura .....	107
Anexo 2. Encuesta dirigida a los estudiantes .....	108
Anexo 3. Consentimiento informado para los estudiantes (padres y representantes) .....	112
Anexo 4. Solicitud al rector .....	113
Anexo 5. Datos de los expertos que validaron la propuesta .....	114



## INTRODUCCIÓN

### Presentación y Contextualización

En la actualidad, la educación se apoya en las herramientas, recursos y plataformas educativas digitales para adecuar los contenidos a las necesidades de motivación de los estudiantes. De ahí que, la gamificación se ha convertido en una estrategia innovadora en el ámbito educativo, especialmente en la enseñanza de Lengua y Literatura. Esta metodología utiliza diversas plataformas como es EducaPlay, donde se emplean elementos de juego, entre ellos los puntos, niveles y recompensas, para motivar a los estudiantes a construir conocimientos y hacer el aprendizaje más dinámico y atractivo (Cabrera, 2021). Por lo que, a través de la gamificación, se busca no solo mejorar la comprensión de los contenidos literarios y lingüísticos, sino también fomentar habilidades críticas como la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

De ahí que, los métodos tradicionales de enseñanza como lecturas largas, silenciosas, entre otras, a menudo no logran captar el interés de los estudiantes, lo que puede resultar en desmotivación y bajo rendimiento académico. En el presente trabajo de investigación, se centra en el aporte que da el uso de la gamificación como recurso tecnológico, para mejorar el aprendizaje en Lengua y Literatura en los niños del sexto grado de la U.E. “Teodoro Gómez de la Torre”. Al integrar dinámicas de juego en el proceso de aprendizaje, se espera que los alumnos se involucren más activamente en sus estudios, mejoren su rendimiento y desarrollen una actitud positiva hacia la lectura y la escritura, habilidades fundamentales para su formación integral.

### Justificación

La asignatura de Lengua y Literatura es una de las áreas del conocimiento que son dispensable dentro del aprendizaje de los estudiantes, puesto que, es inherente al desarrollo de las habilidades comunicativas básicas, como son el leer interpretando y comprendiendo los textos, escribir y hablar correctamente, siendo estos aspectos esenciales para una interacción



comunicativa efectiva en diferentes entornos. No obstante, en muchos centros educativos, como lo refiere Zambrano (2023) se enfrentan a diversos desafíos relacionados con el desarrollo de las habilidades comunicativas básicas.

En este sentido, en la U.E. “Teodoro Gómez de la Torre”, no es ajena a esos desafíos, ya que se ha identificado un déficit significativo en las habilidades de comunicación básica, de los estudiantes del sexto grado, reflejado en limitaciones en expresión oral, en la comprensión de textos y escrita con falencias ortográficas, aunado a una escasa motivación por las clases en el área de Lengua y Literatura. De ahí que, se prevé que se puede abordar este problema a través de la gamificación, como una forma de estimular el aprendizaje, porque la misma involucra elementos lúdicos y de sana competición que ayuda a los alumnos a participar activamente en la construcción de esas habilidades.

De esta manera, al integrar características del juego como son los desafíos, recompensas, competencia además de la colaboración, la gamificación fomenta la cooperación entre los estudiantes, ayudando así a desarrollar habilidades sociales y el trabajo en equipo. Asimismo, por ser flexible se logra adaptar actividades al área de Lengua y Literatura; y desafíos a las necesidades individuales de cada estudiante, brindando una experiencia de aprendizaje más personalizada basada en los intereses, el ritmo y el estilo de aprendizaje de cada niño, promoviendo una mejor comprensión y dominio del contenido.

En concordancia con lo antes descrito, estudios como el efectuado por García (2023), afirman que la gamificación en el área de Lengua y Literatura resulta ser beneficioso para los estudiantes de primaria, ya que les permite desarrollar las competencias para escribir, leer y hablar de manera adecuada, a la vez que aprende divirtiéndose y fortalece las interacciones con sus pares, a través del trabajo colaborativo. Por ende, se considera imperativo crear actividades gamificadas en la plataforma EducaPlay como recurso tecnológico para fortalecer el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en los niños del sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”.

Por lo que este proyecto se justifica, porque la gamificación ayuda a captar la atención de los estudiantes en los aspectos relevantes de la lectura, a visualizar y eliminar las faltas ortográfica y a comunicarse con mayor efectividad, aunado a fomentar su participación activa, lo que



resulta en un aprendizaje más significativo y duradero. Al abordar contenidos de manera lúdica, se facilita la asimilación de conceptos complejos, promoviendo así una comprensión más profunda de la materia.

### **Planteamiento del problema**

La enseñanza de Lengua y Literatura en sexto grado, enfrenta una serie de desafíos puesto que están ausente las estrategias de aprendizajes que pueden afectar el proceso de construcción de los conocimientos de los estudiantes. Muchos niños tienen dificultades para concentrarse e interesarse por temas que a menudo se consideran abstractos o separados de la vida cotidiana. Además de presentar falencias en la comprensión lectora, la escritura y la comunicación. Una situación así puede conducir a un bajo rendimiento académico y a una falta de motivación para participar activamente en las actividades escolares. Teniendo esto en cuenta, es fundamental explorar métodos de enseñanza que involucren a los estudiantes y promuevan un aprendizaje significativo y sostenido.

De esta manera, la gamificación emerge como una solución innovadora para transformar el aprendizaje en esta área del conocimiento; en una experiencia interactiva y divertida. Al integrar los elementos del juego está intentado en la enseñanza crear un entorno de aprendizaje más atractivo y estimulante en el que los estudiantes puedan participar activamente en el proceso de aprendizaje.

Este método no sólo ayuda a comprender conceptos complejos, sino que también promueve habilidades comunicativas básicas, lectura, escritura y habla, así como las sociales entre las que se distingue el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Por lo tanto, resulta pertinente investigar ¿Cómo la Gamificación mejoraría el aprendizaje en Lengua y Literatura en los niños del sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”?

### **Precisión del tema**

La gamificación como estrategia de aprendizaje en Lengua y Literatura se acota a la necesidad de revitalizar el interés de los estudiantes del sexto grado de la U.E. “Teodoro Gómez de la Torre” hacia estas materias, que a menudo son percibidas como monótonas.



Este proyecto se relaciona con líneas de investigación generales que exploran la efectividad de métodos pedagógicos innovadores y su impacto en la motivación y el rendimiento académico. Específicamente, se enfoca en cómo la integración de dinámicas de juego puede facilitar la comprensión de conceptos literarios y lingüísticos, así como en el desarrollo de competencias comunicativas.

### **Objeto de la investigación**

El proceso de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, enfocado en la integración de la gamificación como herramienta pedagógica, específicamente en la comprensión de contenidos literarios y lingüísticos, así como en el desarrollo de habilidades comunicativas orales y escritas en los niños de del sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”.

### **Objetivo general**

Implementar la gamificación que configure estrategias de aprendizaje en Lengua y Literatura para el sexto grado de la U. E. “Teodoro Gómez de la Torre”.

### **Planteamientos hipotéticos**

#### **Idea a defender**

La gamificación desarrollada a través de la plataforma EducaPlay, y al integrar elementos lúdicos en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura, ayuda a aumentar significativamente la motivación y el interés de los estudiantes de sexto grado en la U.E. “Teodoro Gómez de la Torre”, mejorando así su comprensión de los contenidos y fomentando habilidades críticas como la creatividad y el trabajo en equipo.

### **Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar**

**Variable independiente:** Gamificación.

**Variable dependiente:** Estrategias de aprendizaje.



### Objetivos específicos de la investigación

- Identificar los referentes teóricos que permitan fundamentar el diseño de la propuesta, donde se abarquen conceptos básicos sobre la gamificación y aprendizaje en Lengua y Literatura.
- Diseñar actividades de gamificación en la plataforma EducaPlay como recurso tecnológico para fortalecer el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en los niños de sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”.
- Validar la pertinencia y coherencia de la propuesta de estrategia de gamificación diseñada mediante resultados empíricos.
- Evaluar el impacto de las actividades gamificadas en el aprendizaje de los estudiantes, mediante el análisis de los resultados académicos y la motivación en el área de Lengua y Literatura.

### Identificación de los métodos a emplear

#### Métodos Teóricos

**Análisis-síntesis:** implica dividir el objeto de investigación en partes para analizarlo y luego juntarlas para obtener una comprensión completa de la misma (Bernal, 2017). Se utiliza para diagnóstico y análisis de datos tanto cualitativo como cuantitativos, donde la información se desglosa y luego se sintetiza en resultados.

**Inductivo-Deductivo:** Palella y Martins (2017) señalan que, este método permite deducciones lógicas desde premisas específicas hasta premisas generales. De esta manera se emplea porque se considera esencial para comprender de manera integral la implementación de la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”.

#### Métodos Empíricos

**Encuesta:** Arias (2017), lo describe como aquella que se centra en un grupo de individuos específicos, lo que facilita la adquisición de información cuantitativa, donde se usan preguntas que requieran que los participantes respondan íntegramente. Entonces, se emplea para obtener



los datos acerca del aprendizaje en Lengua y Literatura, lo cual ayudará a profundizar el problema que ayude a plantear una solución viable y factible. Por lo que se aplica a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”.

**Entrevista a los docentes.** Martínez-Miguélez (2017) explica que un proceso de diálogo que se establece entre quien investiga y el investigado, donde se formulan preguntas abiertas y flexibles, con la finalidad de obtener, desde la subjetividad respuestas argumentadas. De tal manera que se utiliza porque permite al entrevistado, en este caso al docente de Lengua y Literatura, concentrarse en el tema sin distracciones, donde es necesario conocer las causas que afectan el aprendizaje en esta asignatura, así como las estrategias que emplea para el desarrollo de la enseñanza.

#### **Métodos Matemáticos Estadísticos**

1. Se realiza la tabulación de la información obtenida de la encuesta la cual es aplicada a los estudiantes.
2. Se construyen las tablas de frecuencia las que se complementan con sus gráficos para la presentación de los resultados cuantitativos de la encuesta.

#### **Declaración de la población y muestra.**

La población de estudio está conformada por un total de 60 estudiantes de sexto grado en la U.E. “Teodoro Gómez de la Torre” y un docente quien imparte la enseñanza a ese grupo de alumnos en el área de Lengua y Literatura. Mientras que la muestra se consideró la censal, puesto que se tomó la totalidad de todos los individuos que conforman la población.

#### **Declaración del tipo de investigación**

**Aplicada.** Consiste en diseñar una solución factible al problema que se investiga (Bernal, 2017). Se emplea porque se elaboran actividades gamificadas en la plataforma EducaPlay como recurso tecnológico para fortalecer el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en los niños del sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”.

#### **Principales aportes**



**Gamificación:** es una estrategia educativa que implica la aplicación de elementos y dinámicas específicas del juego en un contexto que no es el lúdico con el propósito de aumentar la motivación y el compromiso de los participantes. Por lo que se basa en el supuesto de que los juegos pueden mejorar el aprendizaje al hacer que el proceso sea más atractivo y dinámico (Barrios & Garzón, 2023). Así, al combinar competencia, colaboración, retroalimentación en tiempo real y recompensas, la gamificación permite transformar la experiencia educativa y fomentar una mayor participación de los estudiantes.

En la educación, la gamificación se utiliza para abordar diferentes contenidos y promover el desarrollo de habilidades críticas y creativas. Al establecer desafíos y objetivos claros, se anima a los estudiantes a participar y esforzarse por alcanzar sus objetivos, lo que resulta en un aprendizaje más significativo. Además, permite adaptar el contenido a las necesidades y preferencias de los estudiantes, fomentando un entorno de aprendizaje inclusivo y colaborativo (Jácome, 2023)

**Aprendizaje en Lengua y Literatura:** se refiere al proceso educativo en el que los estudiantes aprenden y desarrollan las habilidades de comunicación básica, las que son esenciales para su capacidad de comunicarse y comprender el mundo. Este dominio cubre una variedad de habilidades, las más notables son la comprensión lectora, la escritura y el habla (Zambrano, 2023). La comprensión lectora incluye la capacidad de interpretar, analizar y evaluar diferentes tipos de textos, lo cual es esencial para el desarrollo del pensamiento crítico, así como la adquisición de conocimientos en una variedad de temas (Jácome, 2023).

Mientras que, Pinos et al. (2021) la escritura es una habilidad clave que permite a los estudiantes expresar sus pensamientos y sentimientos de manera coherente y creativa. A través de ejercicios de escritura, aprenden a estructurar su pensamiento, utilizar correctamente la gramática, el vocabulario y adaptar su estilo a diferentes contextos y públicos. De acuerdo con Gurumendi *et al.* (2022), los estudios de Lengua y Literatura ayudan a desarrollar habilidades comunicativas a la vez que promueve la estética literaria, también a enriquecer la identidad cultural y personal de los estudiantes. Por tanto, el conocimiento en esta área es fundamental para desarrollar personas críticas, creativas y capaces de interactuar eficazmente en la sociedad.



### Importancia de la investigación

La investigación sobre la creación de juegos como estrategia de aprendizaje de Lengua y Literatura en sexto grado es de gran **importancia** en el contexto educativo actual. Dado que, este enfoque aborda la necesidad de la sociedad de innovar en los métodos de enseñanza, dado que los métodos tradicionales a menudo no despiertan el interés de los estudiantes ni fomentan su participación activa. Por lo que en la gamificación se considera una solución eficaz para motivar a los estudiantes y mejorar los logros de aprendizaje al incluir elementos divertidos en el proceso de aprendizaje.

Desde la perspectiva de **la novedad científica**, la gamificación se ha convertido en un tema de investigación en diversas disciplinas y su aplicación en el campo de la educación se ha mostrado prometedora. El propósito de este estudio es contribuir al conocimiento existente proporcionando evidencia empírica sobre la efectividad del uso de juegos en el aprendizaje de Lengua y Literatura, una asignatura que enfrenta importantes desafíos en el desarrollo de la competencia comunicativa.

En cuanto a la **actualidad del tema** se considera vigente, esto porque, en un mundo donde es cada vez más digitalizado, es transcendental adaptar las estrategias de enseñanza a las nuevas realidades tecnológicas y de acuerdo a las expectativas de los estudiantes. Donde, la gamificación se incluye en las tendencias contemporáneas en educación, ya que la interactividad y el aprendizaje experiencial son altamente importantes.

Mientras que, el **aporte práctico** de este estudio se centra en la posibilidad de brindar a los educadores herramientas concretas para implementar la gamificación en el aula. Esto enriquecerá su praxis a la vez que contribuirá al desarrollo de las habilidades comunicativas básica en el área de Lengua y Literatura de sus estudiantes, preparándolos para los desafíos del siglo XXI. Por último, el **aporte metodológico** el cual radica en la identificación de estrategias basadas en la gamificación considerando que pueden adaptarse y aplicarse en el contexto del aula de Lengua y Literatura.

Por otro lado, este estudio se divide en tres capítulos que describen su desarrollo, comenzando con una introducción que describe los antecedentes, objetos de investigación, objetivos, entre



otros aspectos. El Capítulo 1 presenta referentes teóricos estudiados en diferentes contextos como base para el análisis del problema y el desarrollo de propuestas. Se discuten conceptos básicos relacionados con la gamificación y el aprendizaje en Lengua y Literatura.

El Capítulo 2 presenta el método utilizado en el estudio, incluidas variables o categorías de análisis, métodos y tipos de investigación, población y muestra, métodos y herramientas utilizados y estrategias metodológicas implementadas. Además, se presentan los resultados del diagnóstico preliminar, que muestran la situación de aprendizaje en esta área de conocimiento de los estudiantes de sexto grado, y las estrategias utilizadas por los docentes para mejorar la situación, además del análisis de los resultados de datos obtenidos de las herramientas y métodos utilizados. En el Capítulo 3, y a partir de estos resultados, elaboran actividades gamificadas en la plataforma EducaPlay como recurso tecnológico para fortalecer el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en los niños del sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”. Aunado a la validación empírica de la propuesta del proyecto, así como las conclusiones y recomendaciones.



## CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

### 1.1 Antecedentes de la investigación

La gamificación en la actualidad es un recurso pedagógico que se emplea con mayor frecuencia en el ámbito educativo. Por ello en el contexto internacional, concretamente en España López y Del Moral (2022) quienes determinaron que los estudiantes presentaban deficiencia en la comprensión lectora, esto los llevó desarrollar su estudio que titularon “Sistema de gamificación de Ta-Tum: transformando la lectura en una aventura inmersiva” con el objetivo de analizar el sistema de gamificación de Ta-Tum y comprender su potencial didáctico en el fomento de la lectura. Para lo que utilizaron metodología cualitativa y enfocada en un estudio de caso. Los hallazgos le permitieron concluir que, la narrativa de Ta-Tum fomenta la inmersión mediante juego de rol, incentivando de esta manera la lectura a través de la superación de retos y la resolución de conflictos.

Este antecedente se ha considerado importante, porque representa un ejemplo concreto y donde se muestra el éxito y la efectividad de la gamificación. Así como puede aplicarse en el área de Lengua y Literatura, siendo esto el objetivo central del estudio. Por tanto, los elementos de la gamificación señalados sirven de base para la construcción de la propuesta que se espera tanto diseñar como implementar.

Asimismo, los autores Correa et al. (2021), titularon su estudio: “La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura crítico- reflexiva” El objetivo se basó en exponer a la gamificación como una estrategia en la educación que contribuye a los propósitos formativos de los alumnos, a la construcción del conocimiento en el área de la lingüística Realizaron una revisión bibliográfica, y como resultado plantearon una taxonomía que implicó las metodologías activas con la estrategia de aprendizaje de la gamificación, para establecer con ella una secuencia didáctica. Este antecedente respalda el valor de implementar la gamificación como estrategia de aprendizaje en los estudiantes sexto grado en el área de Lengua y Literatura. A nivel nacional Jácome (2023) desarrolló una investigación la cual denominó: “La gamificación como herramienta tecnológica para el aprendizaje en el área de lengua y literatura de los estudiantes de 8vo año nivel básica superior de la unidad educativa internacional



“Pensionado Atahualpa” ciudad de Ibarra” siendo su objetivo desarrollar materiales de gamificación utilizando Kahoot en el área de lengua y literatura del octavo año de básica superior. Utilizó un enfoque cuantitativo, de campo y documentales, donde aplicó encuestas a una muestra de seis docentes, antes y después de socializar una guía didáctica con actividades gamificadas en Kahoot. En conclusión, la propuesta consistió en el diseño de una guía didáctica donde se incorporaron los elementos de la gamificación, donde se fomentó el trabajo individual, colaborativo. Este antecedente respalda la importancia del presente estudio, porque se busca afirmar los beneficios de implementar la gamificación en el área de Lengua y Literatura como una estrategia del aprendizaje de los estudiantes del sexto grado.

En este sentido, Dota y Mora (2022) en su estudio determinaron que las falencias de los estudiantes al momento de generar conocimientos y desarrollar sus habilidades en el área de Lengua y Literatura, se debe a la falta de aplicación de estrategias de aprendizaje que incluyan las TIC. Por lo que afirmaron que, la incorporación de la tecnológica basada en la gamificación imprime motivación, dinamismo e interés por construir saberes.

Entonces, la gamificación brinda al estudiante nuevas formas de abordar su aprendizaje, por lo que manera logra compaginar sus conocimientos previos con los nuevos, donde los contenidos y las habilidades que necesitan en el área de Lengua y Literatura, las puede desarrollar en el aula y sus en sus hogares, porque el docente diseña las actividades y juegos, en plataformas educativas. Este antecedente ayudó ampliar la cosmovisión acerca del uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje, en esta área, lo cual permitió comprender nuevos enfoques para el diseño de la propuesta.

## **1.1 Gamificación**

La educación a nivel mundial enfrenta importantes desafíos para desarrollar el aprendizaje en diversos niveles formativos. Esto lleva a la necesidad de adaptar las estrategias y herramientas digitales de aprendizaje para aprovechar los avances tecnológicos; con la finalidad de ayudar a los estudiantes a relacionar sus saberes previos para relacionarlos con los nuevos y así adquirir conocimientos, habilidades como la comunicación oral y capacidades en la lectura y escritura, así como abordar de manera más efectiva las dificultades en asignaturas como es Lenguaje y



Literatura.

Es allí donde se considera la gamificación, puesto que tiene implícito mecánicas y elementos de juego para ser utilizados en contextos educativos para resolver problemas y potenciar el aprendizaje. Asimismo, se basa en el supuesto que los juegos ayudan a mejorar el aprendizaje porque lo hace más atractivo y dinámico. De acuerdo con Paredes (2024) al combinar competencia, colaboración, retroalimentación en tiempo real además de recompensas, la gamificación transforma la experiencia educativa a la vez que fomenta una participación activa y constante de los estudiantes en cada una de las actividades.

En el área de Lengua y Literatura, esta estrategia capta el interés de los estudiantes a través de dinámicas lúdicas que les permiten adquirir nuevos conocimientos de manera motivadora. En este sentido, la gamificación fomenta la participación activa y compromiso de los estudiantes, ya que, al integrar mecánicas de juego en las actividades educativas, los alumnos participan por motivación intrínseca y no por obligación. Esto, de acuerdo con Jácome (2023) mejora su concentración y deseo de superarse para alcanzar logros y avanzar de nivel. Asimismo, promueve la competitividad sana entre estudiantes, lo que maximiza su rendimiento.

Así, al combinar competencia, colaboración, retroalimentación en tiempo real y recompensas, la gamificación permite transformar la experiencia educativa y fomentar una mayor participación de los estudiantes. En relación con gamificación digital, una investigación realizada en España por Martí y García (2021), se explica que, en la formación literaria en los estudiantes del nivel de secundaria (bachillerato), esta técnica aporta beneficios los que impactan favorablemente en un aprendizaje en el aula. Esto porque los alumnos durante el desarrollo de las actividades a través del juego, donde participan en equipo, deben superar retos a través de la resolución de enigmas, así como de pruebas relacionadas con un tema en participar, antes de que finalice el tiempo establecido.

De esta forma, explican Martí y García (2021) el alumno lee, además de interpretar, dialogar, opinar escribir y crear textos con la finalidad de conseguir el propósito de resolver la situación planteada y ganar el juego. Por lo que afirman que, los recursos digitales, la lectura comprensiva, la comunicación y la escritura permiten que los enigmas se resuelvan mediante el aprendizaje colaborativo y, de esta manera, se logren mejorar los saberes en la signatura de



Lengua y Literatura.

Mientras que, un estudio efectuado en Ecuador por Dota y Mora (2022) se determinó que gran parte de las falencias de los estudiantes al momento de generar conocimientos, así como desarrollar sus destrezas en el área de Lengua y literatura, se debe a la ausencia de estrategias tecnológicas adecuadas por parte del docente. Por lo que argumentaron que, el uso de las TIC, enfocado en la gamificación, en el proceso de aprendizaje no puede seguirse tratando como un fenómeno inexorable, en lugar de ello se deben adoptar con la intención de lograr una educación tecno-pedagógica en el aula.

De ahí que, la gamificación brinda al estudiante nuevas formas de aprender, donde debe utilizar sus habilidades cognitivas, las creativas, así como el pensamiento crítico. Por lo que logra compaginar sus saberes previos con los nuevos, por lo que se vuelve significativo para él, donde los contenidos y habilidades que necesitan en el área de Lengua y Literatura, pueden desarrollarla tanto en el aula como en sus hogares, ya que, el docente diseña las actividades y juegos, en plataformas educativas que les permita a los estudiantes efectuarlas, bien sea de forma individual como en equipo (Vergara A. , 2020).

### **1.1.1 Elementos de la gamificación**

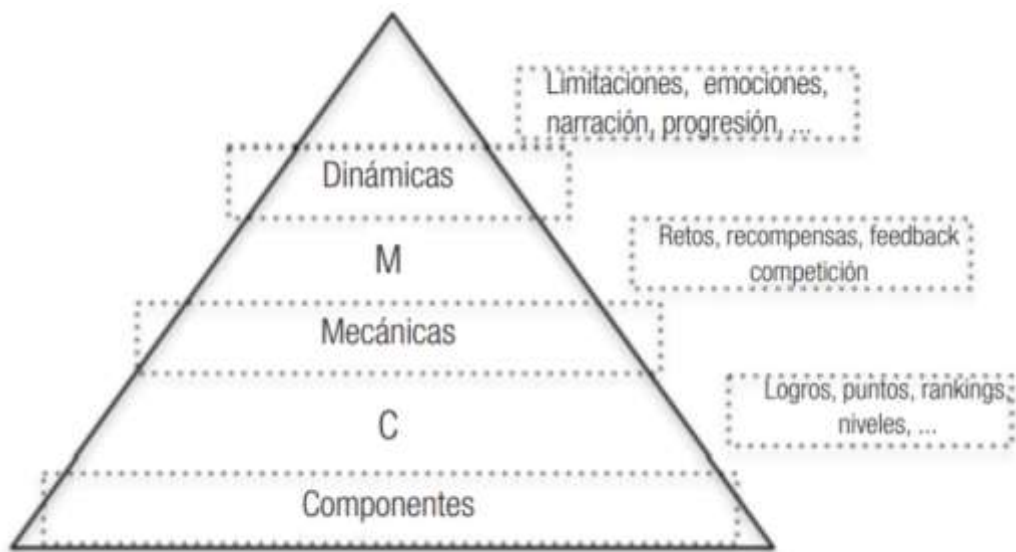
La gamificación es una de las principales estrategias que contribuyen de una manera adecuada al aprendizaje de los alumnos en Lengua y Literatura, que de acuerdo con Noblecilla y Santistevan (2023) se debe que posee una gran plataforma interactiva que indica los niveles y avance en los juegos que se interrelacionan con la construcción del conocimiento de cada uno de los estudiantes. De ahí que, mediante plataformas educativas, el docente logra diseñar experiencias de aprendizaje más personalizadas que se adapten al nivel de dificultad, del contenido además de las necesidades individuales de cada educando.

Entonces, la visualización de conceptos de lengua y literatura, a través de acciones interactivas y de la resolución de problemas utilizando juegos, contribuyen a una comprensión de los contenidos. Por esta razón, debe ser aplicada en el proceso educativo para que el mismo alumno pueda implantar un cambio a su desarrollo integral y así pueda desarrollar sus habilidades en comunicación oral, lectura y escritura.

De igual manera, la gamificación genera el seguimiento del progreso de los estudiantes, aunado a la identificación de áreas de mejora, lo cual facilita la labor docente y a su vez proporciona retroalimentación oportuna, tanto entre pares como del docente, y en tiempo real (Zambrano, 2023). Entre sus elementos se destacan los siguientes que se muestran en la figura 1.

### Figura 1

#### *Pirámide de la Gamificación*



Fuente: Ortiz et al. (2018, pág. 5)

En la figura 1 se aprecia cada elemento que conforma la gamificación y la forma en la cual se interrelacionan entre sí. Lo que quiere decir que los estudiantes logran aprehender y aprender escalando la pirámide por cada elemento, por lo que debe ir, de manera gradual, tanto individual como colectivamente, alcanzado sus metas específicas, donde debe superar cada uno de los obstáculos que el docente ha diseñado, y cumpliendo en todo momento las reglas que se han establecido previamente (Sánchez C. , 2019).

En este sentido, esa interrelación se genera con la finalidad de promover el disfrute del estudiante durante el proceso de aprendizaje; teniendo siempre presente que se debe cumplir con un objetivo o meta educativo. Por lo que es indispensable que superaren obstáculos, pero



con un conocimiento que existen premios y castigos, por superar esos obstáculos o no lograrlo, donde cada piso de la pirámide especifica sus propios elementos, pero que las mismas tienen como base los componentes (Cabrera, 2021)

- Componente del juego: es la base de la pirámide, allí se visualizan los puntos que son las unidades de medida que el docente ha otorgado a los estudiantes por completar acciones o lograr metas u objetivos, lo cual cuantifica el progreso y desempeño. También están los niveles que representan etapas o los rangos que van desbloqueando a medida que avanzan, y de esta manera acumulan puntos, es aquí donde se evidencia el avance y desarrollo del alumno. Por último, las insignias las cuales son los símbolos visuales que se otorgan como el reconocimiento por logros específicos, y funcionan como especie de recompensas y de motivación. (Ortiz, Jordán, & Agreda, 2018).

Ahora bien, ese componente, se integran en las mecánicas de juego, y ésta ayuda a darle forma a las dinámicas de juego, siendo esta el último piso de la pirámide. En esta base los estudiantes logran visualizar los niveles de logros así como de éxitos alcanzados, que los ayuda a evidenciar su recompensa, sus avances y logros, a través de puntos u otra recompensa (Liberio, 2019).

Por otro lado, es relevante mencionar que, en el componente del juego los estudiantes deben seleccionar su avatar. Además, las colecciones, que representan cada uno de los elementos que se acumulan durante el juego y, reflejan las metas alcanzadas; así como las tablas de clasificación y los niveles que representan la ubicación del estudiante, así como su progreso.

- Mecánica del Juego: explica García (García L. , 2023) que es el segundo piso de la pirámide y donde se ubican los retos que se deben superar en cada actividad, por ende, las que llevan a las recompensas. Es decir, comprende los logros que los estudiantes deben alcanzar con la finalidad de obtener recompensas o seguir avanzando. También están los rankings que son las clasificaciones las cuales muestran la posición relativa de los alumnos en comparación con otros, por lo que se fomenta la competitividad. Finalmente, los niveles que están referidos a las diferentes etapas que los educandos pueden alcanzar dentro del sistema de actividades gamificadas.

- Dinámica del juego: este elemento indica el espacio en el cual se debe implementar la



gamificación, así como los tipos de dinámicas utilizar hacer diseñar las actividades. Al respecto, Dota y Mora (2022) explican que allí se ubican tres elementos; los retos que son las tareas o los desafíos que los estudiantes deben completar para obtener recompensas.

Luego están las recompensas que son los incentivos o beneficios que se otorgan por completar los retos. Feedback que comprende la información de retorno, la cual es proporcionada a los alumnos acerca de su desempeño y avance dentro del sistema de juego. Por último, la competición que es la interacción entre los estudiantes, quienes comparan resultados y se busca que superen a los demás (Vergara A. , 2020). Por lo que es indispensable que las dinámicas se adapten a los objetivos educativos, también a las potencialidades y a las necesidades, donde se incluye aumentar la curiosidad, la socialización y la competencia, aunado a aumentar el estímulo por construir sus saberes

Por tanto, cuando las actividades del área de Lengua y Literatura, se realizan utilizando la gamificación, el nivel de comprensión, interacción y aprendizaje se maximiza. Por su parte, Cabrera (2021) dice que la gamificación permite construir nuevos conocimientos y estructurar de una forma más convincente las actividades diarias en el aula y en los entornos virtuales, porque los ejercicios resultan ser más dinámicos y motivadores.

### **1.1.2 Gamificación como herramienta tecnológica**

La gamificación, concebida como herramienta tecnológica por Cabrera et al. (2020), constituye un espacio propicio para la estimulación del aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Este planteamiento se fundamenta en la evidencia de que el 46.2% de los participantes en su investigación carece de entusiasmo en esta disciplina, situación que podría estar vinculada a la limitada implementación de estrategias lúdicas motivadoras por parte del profesorado.

Por este motivo, la gamificación como herramienta tecnológica gira en torno al desarrollo de las capacidades cognitivas de los estudiantes. Donde el internet y sus diversas plataformas educativas que se encuentran allí, ofrecen variedad de alternativas las cuales permiten que el alumno se ajuste y adapte a sus formaciones individuales, a partir del diseño de actividades creadas por el educador.



Desde este contexto, los métodos y los recursos interactivos disponibles en las plataformas que el docente puede emplear para la gamificación, enriquecen el proceso de aprendizaje. Por lo cual pueden avanzar en la construcción del aprendizaje, empleando los juegos y actividades, a partir de implementar herramientas tecnológicas gamificadas, donde se haga énfasis en los elementos del juego que la conforman, ya que ofrecen estímulos al estudiante en clase o en sus hogares, mejorando de esta manera, el proceso de enseñanza y de aprendizaje, por lo que se convierte en un recurso que genera ventajas en el área de Lengua y Literatura enfocados en la adquisición de las destrezas necesarias es esta área. Por ello dentro de sus características se aprecian las siguientes.

#### **- Plataformas educativas**

Generalmente la gamificación, así como la tecnología y la educación, de acuerdo con Ortiz et al. (2018) son elementos que al ser usados en conjunto optimizan el proceso educativo. Por ende, el uso de la misma crea una sinergia entre la práctica y la teoría donde se establece un gran vínculo y dinamismo, ayudando al estudiante a aplicar nuevas técnicas que fortalezcan su proceso de construcción de saberes. De allí que se pueden utilizar las siguientes plataformas educativas, entre muchas otras.

- Genially: esta plataforma facilita a los docentes la creación de contenidos educativos interactivos, por lo que ofrecer una amplia gama de recursos entre ellos juegos, animaciones y mapas. Al igual que señala Lara (2020), estos elementos resultan ser altamente atractivos y motivadores para los estudiantes, fomentando de esta manera su participación activa en el aprendizaje.
- Educaplay: según Manobanda y Manobanda (2024) es una plataforma educativa que brinda a los docentes la oportunidad de utilizarla para diseñar actividades de aprendizaje personalizadas, además de evaluar los progresos de sus estudiantes. Por otro lado, incorpora elementos de la gamificación, entre ellos juegos y desafíos, lo cual motiva a los estudiantes a participar activamente en su propio proceso de aprendizaje. Además, su amplia gama de recursos interactivos, donde están incluidos cuestionarios, crucigramas y otros tipos de actividades, autoevaluaciones y ejercicios, permite a los educadores evaluar



de manera eficaz y tiempo real los conocimientos y habilidades adquiridos por los estudiantes.

- Kahoot: es otra plataforma educativa que se emplea bajo la configuración de concursos. Entre sus beneficios se encuentra el repasar de forma entretenida conceptos y agilizar el sistema cognitivo, donde el docente puede diseñar contenidos de Lengua y Literatura.

### **1.1.3 Tipos de gamificación en la educación**

La gamificación según Gil y Prieto (2020) fomenta la participación activa y compromiso de los estudiantes, ya que, al integrar mecánicas de juego en las actividades educativas, los alumnos participan por motivación intrínseca y no por obligación. Esto, de acuerdo con Dota y Mora (2022) mejora sustancialmente la concentración, además de despertar el deseo de superar dificultades para alcanzar logros y avanzar de nivel en el juego, lo cual beneficia el aprendizaje en el área de Lenguaje y Literatura. Asimismo, la gamificación promueve la competitividad sana entre estudiantes, lo que maximiza su rendimiento.

Es por ello que los autores García et al. (2020) explican que, la gamificación no se limita a un solo tipo, por el contrario, se diversifica en dos, lo que proporciona al docente la posibilidad de seleccionar cuál es el tipo más idóneo en un momento determinado del aprendizaje. De esta manera se logra desarrollar los contenidos más efectivamente, lo que quiere decir que se debe fomentar un vínculo entre estudiantes, contenidos y el juego, además de motivarlos a aprender.

Esos dos tipos según los autores mencionados García et al. (2020)) son: el primero se denomina Gamificación superficial o de contenido: y se distingue porque solamente se realizan las actividades de un contenido en específico, y en un solo momento del período lectivo. El segundo es gamificación profunda o estructural: consiste en que se desarrolla durante todo el año lectivo o período escolar donde el docente logra integrar contenidos ya estudiados con los nuevos.

### **1.1.4 Gamificación en el aula**

Como se ha estudiado en epígrafes anteriores, la gamificación se puede utilizar en los entornos virtuales, pero también dentro de las aulas. Cepeda (2021) explica que, se puede utilizar en el



aula durante el desarrollo de un contenido, esto porque como se basa en actividades lúdicas las que desarrollan con y sin conexión a plataformas educativas. Asimismo, García (2023) señala que la utilización de la gamificación en la educación y específicamente Lengua y Literatura no se debe desarrollar como un juego más, ya que se debe considerar el enfocarlo en analizar cómo usar sistemas de recompensa como puntos, misiones, niveles, etc., que sea del interés del estudiante y lo impulse a mejorar sus habilidades lingüísticas.

En este sentido, se debe aprovechar las interacciones entre pares para crear una experiencia que los mantenga en expectativas, tanto por ganar como por aprender, porque solo aprendiendo y consolidando conocimientos pueden lograr ganar en equipo e incluso de manera individual (Jácome, 2023). Por lo que, la gamificación en el aula mantiene su pirámide que puede ir de forma ascendente y descendente porque el docente diseña, los juegos en base a las necesidades de sus alumnos, aunado a introducir recompensas, niveles de logros, u otros, donde se observan las siguientes características, desde la perspectiva de Cabrera (2021).

- Acumulación de los puntos: el valor que se otorga a las actividades cuando se realizan, por tanto, ese valor debe ser cuantitativo y acumulativo.
- Escalando niveles: consiste en diversos niveles que cada vez va subiendo de dificultad, el cual deben ser superados para poder subir.
- Obtención de premios: se logra cuando el estudiante resuelve las actividades.
- Regalos: son valoraciones cuantitativas que se les otorga al estudiante por su esfuerzo al alcanzar una meta u objetivo y que se diseña en mutuo acuerdo docente-estudiantes.
- Clasificaciones: es la valoración que se asigna por puntos y el estudiante puede ver sus logros.
- Desafíos: son los enfrentamientos entre los estudiantes, que tiene por finalizar vencer al oponente y obtener mejores y mayores calificaciones.
- Misiones o retos: son las actividades que se debe cumplir.

Por tanto, el usar la gamificación en aula, no significa que se debe utilizar con obligatoriedad las plataformas educativas, sino que se puede prescindir ellas, y solo es la creatividad y la pedagógica del docente para diseñar las actividades. Asimismo, es importante resaltar que la



gamificación en el aula es la planificación del aprendizaje configurado como una experiencia de aprendizaje en profundidad (Romero & Espinosa, 2018).

## 1.2. Estrategias de aprendizaje en Lengua y Literatura

Las estrategias de aprendizaje en Lengua y Literatura son herramientas necesarias para desarrollar habilidades comunicativas y literarias. Estas estrategias permiten la comprensión de textos, permitiendo una comunicación efectiva a través del análisis y evaluación de la información siendo fundamental para el desarrollo personal y profesional.

De esta forma, explican Robles et al. (2024) que una de las estrategias para el desarrollo integral de los niños es la lecto-escritura, ya que permite una mejora significativa en la expresión escrita y a su vez despierta un mayor interés por la lectura. Cabe resaltar que el docente forma parte del proceso de enseñanza aprendizaje, por lo tanto, es importante la capacitación del mismo aprovechando las tecnologías digitales para fomentar la lectura.

Las estrategias surgen a raíz que el docente dejó de ser el centro de atención para convertirse en guía y dejar que el estudiante pueda valerse por sí mismo y sea protagonista activo de su propio aprendizaje y de la necesidad de crear un ambiente grato donde los estudiantes colaboren con el maestro dando sus opiniones y lograr un excelente trato entre ellos (Quiroz & Delgado, 2021).

### 1.2.1 Tipos de estrategias

Las estrategias de aprendizaje ofrecen herramientas personalizadas para adaptar nuestro estilo de estudio creando una experiencia significativa y desarrollando el pensamiento crítico, permitiendo diseñar y construir paso a paso el conocimiento en situaciones reales, de ahí que, se presentan a continuación de acuerdo a Bravo (2019) los diferentes tipos de estrategias.

- **Estrategias de Repetición:** Repetir es una técnica de estudio muy común, especialmente cuando se quiere memorizar información. Al repetir una y otra vez, se fijan conocimientos en la mente de manera más efectiva. Es como grabar una canción en la cabeza: cuanto más se repite, más fácil resulta recordarla, ya que se crean conexiones neuronales más fuertes, lo que facilita el recuerdo. Es como construir un camino en el cerebro: cada repetición fortalece el camino hasta que se convierte en una autopista mental.



Además, es una técnica mnemotécnica básica pero efectiva. Al repetir la información de manera constante, se mejora la memoria. Esta técnica se ha utilizado durante siglos y que sigue siendo relevante hasta hoy. Es útil para fortalecer información que no es posible cambiar como fechas históricas, leyes, formulas, entre otros (Bravo, 2019).

- **Estrategias de Organización:** Se refiere al conjunto herramientas y técnicas diseñadas para gestionar, clasificar y ordenar información o tareas. Su función principal es la optimización de procesos aumentando la productividad, de esta forma se ahorra tiempo facilitando la colaboración y el trabajo en equipo.
- **Estrategias de Elaboración:** Estas estrategias implican la conexión de nueva información con conocimientos previos o la generación de ejemplos concretos para comprender conceptos abstractos. Ejemplos incluyen la elaboración de analogías, la realización de ejercicios de aplicación y la creación de ejemplos prácticos (Bantacourt, 2017).
- **Estrategias de Metacognición:** Se refieren al conocimiento y control de los procesos cognitivos involucrados en el aprendizaje. Estas estrategias incluyen la planificación del estudio, la monitorización del propio progreso y la evaluación de la efectividad de las estrategias utilizadas (Zhagui, 2021).
- **Estrategias de Motivación:** Estas estrategias se centran en el estímulo del interés y la motivación intrínseca del aprendiz hacia el proceso de aprendizaje. Donde se encuentra aquellas como la meta cognitiva que hace que el individuo quiera aprender de sus errores (Henry et al. (2021).

### 1.2.2 Conocimiento enfocado en las estrategias de aprendizaje

Como se ha venido analizando a lo largo de este estudio, y según Henry et al. (2021) las estrategias de aprendizaje son las vías que se emplean de manera consciente para facilitar la adquisición comprensión, retención y aplicación de conocimientos. Por lo que constituyen un componente esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Además, estudios empíricos como los de Pérez *et al.* (2021) han demostrado que las estrategias de aprendizaje son más efectivas para la retención y transferencia de habilidades y conocimientos en el área de Lengua y Literatura, que el aprendizaje mecánico o por



memorización. Esta afirmación parte de los resultados de su investigación donde aseveran los estudiantes del grupo de experimental evidenciaron un rendimiento más bajo en la fase pre, es decir antes de implementarse las estrategias de aprendizaje, en comparación con el rendimiento que obtuvieron en la fase post. De esta manera se consideran necesario describir como se procesa el conocimiento desde este tipo estrategias, las que se caracterizan a continuación.

### **1.2.2.1 Adquisición de conocimiento**

La adquisición del conocimiento es considerada como un proceso complejo donde están inmersos la asimilación, retención y la aplicación de información. Por lo que este proceso, explican Oyarce, (2022) se basa tanto en la recepción pasiva de datos, como en la interacción activa del alumno con el contenido. Es por ello que estos autores afirman que, las estrategias de aprendizaje son esenciales en este contexto, porque permiten a los aprendices organizar, procesar e integrar la información de manera efectiva, lo que les facilita un aprendizaje significativo y a largo plazo.

Por otro lado, existen variadas estrategias de aprendizaje, tal como se han mencionado en epígrafes anteriores, además de ellas se encuentran las cognitivas de acuerdo con Benítez *et al.* (2021), son aquellas que incluyen técnicas entre las que se destacan la elaboración, organización y repetición, que los ayudan a procesar la información de manera más efectiva.

También las metacognitivas, que de acuerdo con Pérez y González (2020) que se basan en la autorregulación del aprendizaje, facilitando a los estudiantes las acciones de planificar, monitorear y evaluar su propio proceso de aprendizaje. Por lo que son esenciales para lograr el desarrollo del aprendizaje autónomo y efectivo.

Ahora bien, explican Hernández *et al.* (2019) que la relación entre la adquisición del conocimiento y las estrategias de aprendizaje es una acción bidireccional, porque van en ambas direcciones. Es decir, mientras las estrategias facilitan una mejor comprensión y retención del contenido, la naturaleza misma del conocimiento que se va adquiriendo será un elemento que influye en esa producción de saberes.

En este sentido, las características individuales de los estudiantes aunado a sus estilos de aprendizaje y motivaciones, explican Tipantasig *et al.* (2023) afectan la eficacia de las



estrategias de aprendizajes utilizadas. Por lo que sugieren que, un entorno de aprendizaje que anime la participación activa, así como la colaboración entre pares, ayuda a optimizar el uso de estrategias de aprendizaje que favorezcan la interacción social y el aprendizaje cooperativo. De esta manera, se construye un espacio propicio para la adquisición de conocimientos, del cual los alumnos pueden beneficiarse de las experiencias y de las perspectivas de sus compañeros.

### **1.2.2.2 Comprensión de los conocimientos**

La comprensión de los conocimientos en el área de Lengua y Literatura, de acuerdo con Roldán *et al.* (2021) es un proceso el cual está íntimamente ligado a la formación académica de los estudiantes. Por lo que va más allá de la adquisición de las habilidades lingüísticas, extendiéndose hacia el desarrollo de su pensamiento crítico y de la apreciación estética de los texto, escritura y comunicación.

Desde este ámbito del conocimiento, la enseñanza de la Lengua, hace énfasis en aspectos puntuales entre los que se encuentra la gramática, la semántica la sintaxis y la morfología. Donde cada uno de estos elementos son indispensable para que los estudiantes logren comunicarse de manera efectiva, desde una comprensión de la estructura del lenguaje y de su uso en diferentes contextos (Cifuentes, 2021).

Además, la comprensión del conocimiento desde el área de Lengua y Literatura, explican Vera *et al.* (2022) está estrechamente relacionada con la formación de la identidad cultural de los estudiantes. Dada la importancia de analizar textos de diversas tradiciones, culturas y contextos, los educandos se conectan con su herencia cultural y de otros que le rodean y, al mismo tiempo, abrirse a nuevas culturas desde distintas perspectivas. Este proceso de identificación y exploración es necesario para fijar el conocimiento el cual les va a permite ampliar sus saberes.

En concordancia con lo descrito en el párrafo anterior, la comprensión de los conocimientos en el área de Lengua y Literatura, como proceso tiene implícito una interacción con diversos factores como son los cognitivos, lingüísticos y socioculturales. De ahí que, en lo cognitivo la comprensión es entendida como la construcción mental de un significado (Cañar & Gordón, 2023). El cual parte de una información, esto involucra otros procesos; la identificación de la



información que sea relevante, la integración de los elementos textuales, gramaticales y comunicativo; y la relación de estos con los conocimientos previos.

Desde el contexto de la lingüística, la comprensión está vinculada con la capacidad de procesar además de utilizar el código lingüístico de forma efectiva, por lo que implica el conocimiento del léxico, de la comunicación, gramática y la semántica (Mindiolaza, 2022). Mientras que, en lo sociocultural, la comprensión se relaciona con los saberes, los valores y las creencias que el individuo trae consigo (Chong, Domínguez, & Caballero, 2020).

Así, de manera conjunta; estos tres factores interactúan en la comprensión de los conocimientos en el área de Lengua y Literatura, generando un proceso dinámico, holístico y multifacético. Asimismo, la comprensión de la Lengua y Literatura favorece el desarrollo de competencias comunicativas, las que son indispensables en el ámbito académico y en la vida cotidiana.

### **1.2.2.3 Retención del conocimiento**

La retención del conocimiento en el área de Lengua y Literatura, es considerado como un proceso dinámico que involucra la memorización de información y datos, aunado a la comprensión profunda de conceptos, así como a su aplicación en diferentes contextos. A diferencia de otras disciplinas, la retención en Lengua y Literatura se ve influenciada por diversos factores entre ellos la creatividad, la capacidad de relacionar el texto con la experiencia, vivencia y el mundo que rodea al individuo, y la sensibilidad estética (Carrera, y otros, 2024). Entre los factores intervinientes se mencionan los siguientes.

- Comprensión profunda de la información: la memorización no es garantía de una retención a largo plazo. Por lo que es necesario que el estudiante comprenda el significado de los conceptos literarios, los recursos lingüísticos.
- Conexión con la experiencia: al momento que el estudiante logra relacionar conceptos con su propia vida, conocimientos previos y sus emociones, la información se imprime de manera más sólida en su memoria.
- Aplicación práctica: se logra cuando el estudiante desarrolla la resolución de actividades que involucren la producción de textos propios, así como del análisis crítico de obras literarias y la participación en debates.



- Contexto sociocultural: en el contexto en el que se desarrolla el aprendizaje influye de forma directa en la manera en que los alumnos interpretan y retienen los conocimientos. Es por ello que se considera que, los valores, las creencias, el sentido de pertenencia, la empatía y las experiencias compartidas por un grupo social, facilitan la comprensión de ciertos conceptos.

#### **1.2.2.4 Aplicación del conocimiento**

La aplicación del conocimiento en el área de Lengua y Literatura se manifiesta en la capacidad de los estudiantes para utilizar de manera efectiva las habilidades de comunicación oral, escrita y de lectura. En la comunicación oral, la aplicación del conocimiento se evidencia en la capacidad de expresarse con claridad, coherencia y adecuación al contexto, utilizando un vocabulario amplio y preciso (Córdova, 2023). En la escritura, la aplicación del conocimiento se refleja en la capacidad de producir textos bien estructurados, con un estilo adecuado y un uso correcto de las normas gramaticales y ortográficas.

En la lectura, la aplicación del conocimiento se demuestra en la capacidad de comprender e interpretar textos de diferentes géneros y niveles de complejidad, así como en la habilidad de relacionar los textos con los conocimientos previos y el mundo circundante. En conjunto, estas habilidades permiten a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos en el área de Lengua y Literatura para comunicarse de manera efectiva, comprender el mundo y construir su propia identidad (Hernández B. , 2020).

#### **1.2.3 Adquisición del conocimiento desde los enfoques cognitivos y constructivistas**

La adquisición del conocimiento por ser un proceso complejo, puede ser analizado desde varias perspectivas teóricas, como son los enfoques cognitivos y constructivistas, ya que están implícitas dentro de las estrategias de aprendizaje. Los enfoques cognitivos, explica Guerrero (2019) son aquellos que se basan en los procesos mentales involucrados en el aprendizaje. De esta manera el aprendizaje es concebido como un proceso activo de construcción de significados, por lo que no se considera una acumulación pasiva de información. Este enfoque hace énfasis en las estrategias de aprendizaje cognitivas, que las usan los estudiantes para



adquirir, procesar y organizar la información, donde se encuentran la elaboración de resúmenes, la visualización y la realización de mapas conceptuales.

En este sentido, las estrategias de aprendizaje desde el enfoque cognitivo corresponden a un enfoque intelectual activo frente a los nuevos conocimientos. Según Sánchez y Martínez (2020) consiste en apropiarse del conocimiento poniendo en juego diferentes mecanismos: análisis, atención, comprensión y memorización, y lograrlo requiere el acto evolutivo de querer aprender de estar motivado intrínseca y extrínsecamente, además de tener una clara representación, tanto del objetivo como del objeto.

#### - **Constructivismo**

Por otro lado, está inmerso el constructivismo, en el cual se sostiene que el conocimiento se construye a través de la experiencia además de la interacción con el entorno. Explica Juca et al. (2019) que es un proceso que permite la construcción de conocimiento en el que el sujeto participa activamente en el intercambio comunicativo al interactuar con el grupo de individuos en el que se encuentra. Esta teoría sostiene que los condiscípulos dejan de ser receptores pasivos; para convertirse en constructores de su propio entendimiento, partiendo de sus experiencias previas y con las nuevas interacciones. Por ende, las estrategias de aprendizaje constructivistas son aquellas que fomentan un aprendizaje significativo, donde permiten a los estudiantes integrar nuevos conocimientos con lo que ya conocen.

Se considera oportuno desarrollar en este marco de ideas, la teoría sociocultural de Vygotsky según Farfán (2024), porque se centra en la concepción que el aprendizaje es un proceso social profundamente enraizado en el contexto cultural y en las interacciones humanas. De acuerdo con esta postura, el conocimiento no se adquiere de manera aislada, por el contrario, se construye a través de la colaboración y el diálogo con otros. Esta perspectiva es relevante en el área de Lengua y Literatura, donde los conceptos son complejos y requieren una comprensión profunda para poder desarrollar y empoderarse de las habilidades de comunicación, lectura y escritura. De esta manera, al fomentar un ambiente de aprendizaje colaborativo, se logra el desarrollo de habilidades críticas y analíticas en los estudiantes, permitiéndoles explorar los diversos temas de manera más eficaces y efectivas (Fleming, 2023).



Por otro lado, uno de los conceptos clave de Vygotsky es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), la cual consiste en el rango de habilidades que un estudiante puede desarrollar con la guía, orientación y el apoyo de un docente o compañeros con mayor conocimiento. En el contexto de la Lengua y Literatura, aunado a las estrategias de aprendizajes, esto quiere decir que, los alumnos pueden abordar conceptos y contenidos difíciles; con la ayuda de sus pares o del profesor (Villarreal, 2019). Esto porque, al trabajar en grupos para resolver problemas relacionados con la lectura, comunicación y escritura, los estudiantes logran compartir sus conocimientos previos y construir una comprensión más rica de los temas en conjunto con los demás. Esta interacción no solo mejora la comprensión conceptual, sino que fomenta habilidades sociales y de comunicación, esenciales en el aprendizaje de esta área.

De esta manera, al considerar estas diferencias culturales entre los estudiantes, los docentes pueden adaptar su enseñanza para hacerla más relevante y accesible. Donde puede desarrollar el proceso de aprendizaje desde las actividades didácticas y con estrategias de aprendizajes, porque al abordar los distintos temas, es transcendental conectar el contenido con las realidades locales y las experiencias de los estudiantes. Esto aumenta tanto el interés y la motivación, como la ayuda a los estudiantes a ver la Lengua y Literatura como algo relevante en sus vidas cotidianas.

### **1.3. Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura**

El área de Lengua y Literatura corresponde a la obligatoriedad del docente, según el Ministerio de Educación del Ecuador (2019) de estimular el lenguaje en los estudiantes, tanto en escritura, oral como en lectura. De ahí que, para el aprendizaje y el mejoramiento de cada uno de estos aspectos, se debe recurrir al Currículo de Educación específicamente en el área de Lengua y Literatura, porque allí se encuentran objetivos que permiten comprender cómo y cuáles contenidos se deben desarrollar, ya que en estos bloques de los saberes se encuentran el proceso de comunicación, el de lectura y de escritura.

Por otro lado, el estudio en el área de Lengua y Literatura permite a los estudiantes explorar una amplia gama de géneros, estilos y corrientes literarias, así como de una comunicación y escritura, lo cual facilita una comprensión profunda de la condición humana a través de las



palabras. La literatura actúa como un reflejo de la sociedad donde se visualiza los valores, conflictos y aspiraciones (Vélez, 2021). Al analizar obras literarias y comprende el uso correcto de la comunicación desde una gramática, los estudiantes logran reflexionar sobre temas universales como el amor, la justicia, la identidad, la muerte, entre otros temas, ayudándolos a desarrollar una perspectiva crítica sobre el mundo que les rodea.

Asimismo, la enseñanza de la Lengua y Literatura debe ser emprendida de manera holística, donde se integren metodologías activas que logren estimular la comprensión técnica del lenguaje como la sensibilidad hacia la expresión escrita y oral (Navarra, 2020). Entonces, actividades como la lectura crítica, el análisis de textos, la escritura creativa, además del debate permiten a los alumnos involucrarse de manera activa en su aprendizaje, por lo que se promueve un enfoque reflexivo y participativo. Entre los elementos que contiene esta área del conocimiento se encuentran la comunicación oral, la lectura y la escritura, las que se describen a continuación.

#### **- Comunicación oral**

La comunicación oral es un proceso indispensable y esencial en la interacción humana, además de desempeñar un papel importante en diversos ámbitos de la vida, incluyendo la educación. Según Jinez (2020), se presenta de manera clara y concisa la importancia de la comunicación oral en las interacciones humanas y su relevancia en diferentes contextos, especialmente en la educación, por lo que se establece una conexión directa entre la comunicación oral y su función en la expresión y transmisión de información.

Aunado a ello, investigaciones recientes, como la de Pinargote y Meza (2022) han destacado que la comunicación oral es esencial porque a través de la misma las personas logran adquirir los signos y símbolos lingüísticos indispensables para darse a entender. Por tanto, se desarrollan los diversos elementos como fonemas, entonación, ritmo, vocalización, u otros. Estos elementos trabajan en conjunto para formar el lenguaje oral, así generar una comunicación rica y completa, siendo primordiales para el éxito académico y para el desarrollo de relaciones interpersonales.

De ahí que, la comunicación es transmitir determinada información a otra persona, por lo que debe ser abierta lo cual proyecta un concepto claro de identidad. Las personas pueden expresar



intereses y necesidades para lograr los objetivos. De esta manera se logra defender los argumentos y llegar a soluciones o acuerdos. Según Herrera (2018) la comunicación, consiste en emitir mensajes codificados y luego alguien los decodifica para lograr establecer un intercambio de información. Dado que, existe la necesidad de recibir de manera eficiente y eficaz la información que se espera o que el emisor desea transmitir con la finalidad que se conozca una realidad.

En este sentido, la comunicación proviene del habla que en latín significa compartir con otros pensamientos, así como opiniones e incluso experiencias, sensaciones y sentimientos por lo que presupone necesariamente una relación, por tanto, un intercambio. Miranda (2018) afirma que es una habilidad innata del ser humano, la cual permite su evolución, comprensión y adaptación al medio que lo rodea, que posteriormente involucra el comportamiento social con sus interlocutores inmediatos, por tanto, se infiere que sin comunicación no se produciría la evolución. Para que exista esa comunicación se debe generar varias condiciones:

- Primera condición: al menos dos sujetos deben entrar en contacto entre sí, aunque sea de forma indirecta.
- Segunda condición: los mensajes que deben ser transmitidos por un sujeto que se denomina emisor o el remitente, a uno o más sujetos que son los que reciben el mensaje, es decir, los destinatarios.
- Tercera condición: un código común entre los dos o más sujetos que permita la comprensión del mensaje.
- Cuarta condición: voluntad de comunicarse, tanto para emitir, hablar, transmitir como para recibir el mensaje.

Ahora bien, según Ramírez y Bustamante (2020) el conjunto de reglas y de condiciones como es hablar despacio, con claridad, respetando los momentos cuando el otro habla, genera una comunicación efectiva. También argumentan que la interpretación del mensaje está sujeta al modo en el cual se emite.

Por ello, para comprender las interacciones comunicativas son importen los elementos que allí intervienen, tal como lo señala de Berlo (2018), donde la fuente son las habilidades de



comunicación, las actitudes, tanto del que habla como el que escucha, el conocimiento, la cultura. El mensaje son el contenido, el código y el tratamiento que se le dé al mismo los canales son diversos y comprenden los cinco sentidos (vista, oído, tacto, olfato y gusto). Por último, está el receptor quien posee las mismas características de la fuente porque es lo que hace que la comunicación.

Por tanto, la comunicación oral en el aula también tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales de los estudiantes, lo cual se sustenta con el argumento de López y Lescay (2023) quienes explican que, la habilidad de comunicarse de forma oral, es fundamental para que los alumnos puedan progresar en su formación, además de poder establecer relaciones significativas con las personas de su entorno.

#### **- Lectura**

La lectura es un proceso que consiste en decodificar la grafía, donde el lector está en contacto directo con lo escrito, por lo que está implícito la necesidad de comprender e interpretar el texto para comparar lo que conoce con lo nuevo y así adquirir conocimiento. Dentro de ese marco, Castellanos (2020) manifiesta que, al momento de leer un libro o documento para encontrar mensajes o ideas de otra persona, es en esta parte en la cual se comprende y aplica los conocimientos de esa decodifican.

Desde esta perspectiva, la lectura es muy amplia porque tiene implícito una serie de habilidades que se pueden realizar, desde el análisis, resúmenes, síntesis, hasta ideas de un autor en específico, en cualquier área del conocimiento, por lo que es indispensable la habilidad de comprensión lectora, para lograr interpretar, de manera correcta los contenidos (Cabrera, 2021). Si, el estudiante presenta dificultades en la lectura, este se verá reflejado en su rendimiento, el cual se ubicará por debajo de lo esperado, porque no tendrá la habilidad para interpretar los contenidos y las actividades.

En el Currículo Nacional emanado por el Ministerio de Educación del Ecuador (2019) se establece que cada área del conocimiento contribuye al aprendizaje y comprensión de eventos relacionados con un país multiétnico. Por lo que mediante el uso de las TIC y de las habilidades de lectura e incluso de la escritura. También considera el aprendizaje de la lectura como eje transformador en los procesos educativos. Es importante comprender, explican Arias et al.



(2021) que la lectura es una actividad indispensable en la educación y la utilización de la gamificación demuestra que la lectura es divertida, interesante y agradable.

Al respecto, Castellanos (2020) señala que, a través de la lectura se desarrolla la movilización cognitiva, para interpretar y construir el sentido del texto. Donde, el lector requiere de interpretar e integrar ideas e información, con la finalidad de lograr comprender los textos e imprimirles sus propias interpretaciones. Así se considera que es un proceso ascendente en el desarrollo de habilidades desde lo más simple a lo más complejo en la comprensión de textos. Siendo importante considerar que la capacidad no solo es en la lectura, sino también en la formación de significados.

### **Escritura**

Desde esta perspectiva, la escritura, fundamentalmente, tiene que ver con la capacidad de producción de textos con la intención comunicativa que tenga el individuo que escribe, por lo que conlleva al dominio del sistema de notación alfabética, los signos especiales, los rasgos característicos de diferentes tipos de textos y también de las reglas gramaticales (Rodríguez, 2019). Vinculando este concepto a la habilidad de la escritura como el medio de comunicación, y del desarrollo de los conocimientos que permite estructurar las ideas con el fin de elaborar documentos y textos para dejar constancia de una información, esta acción sirve para expresar ideas sentimientos, pensamientos.

De acuerdo con Orozco (2021) la escritura es un proceso de representación de palabras e ideas mediante el cual existe la intención de comunicar algo donde está implícito la motricidad fina y la memoria. En el lenguaje escrito, el practicante necesita pensar el sonido y la combinación de letras y palabras que plasmará en grafía, siendo indispensable que recuerde el orden para poder escribir. Asimismo, están implícitos dos componentes: (a) el significante que hace referencia a la forma de las letras y al movimiento que se hace con los músculos pequeños de la mano para lograr su trazado; y (b) significado que comprende el lenguaje interior, que se expresa con los trazos de la escritura.

En este sentido, la escritura, es considerada por Ferreiro citado con Vergara et al. (2022) como un proceso dirigido a la construcción de los significados, donde interviene la flexibilidad, y la reflexión analítica que responden a objetivos particulares de quien escribe. Por lo tanto, está



implícito la comunicación y el conocimiento, que están orientados hacia esa construcción, que se realiza por medio de códigos y símbolos.

### **Bases normativas y legales**

**Constitución de la República del Ecuador (2008)**

#### **TÍTULO III**

#### **CAPÍTULO II: DERECHOS DEL BUEN VIVIR**

##### **Sección Tercera. Comunicación e información**

**Art.16.-**Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial ya otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad. (p. 14)

En estos artículos se garantiza el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación (TIC). Lo cual se complementa en el numeral 4 donde se promueve el acceso y uso de todas las formas de comunicación, con lo cual se garantiza la inclusión, abarcando lo visual, auditivo y sensorial.

##### **Sección Quinta. Educación**

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (p. 17).

En este artículo se afirma que la educación es un derecho fundamental a lo largo de la vida, además de ser una responsabilidad ineludible del Estado ecuatoriano. De esta manera, gamificación promueve la participación, la motivación y el aprendizaje, con lo cual se contribuye con la calidad educativa que la Constitución aspira garantizar. Así, el utilizar esta metodología como estrategia de aprendizaje en Lengua y Literatura se busca mejorar la igualdad y la inclusión social, al ofrecer a los educandos del sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre” recursos pedagógicos que los involucren activamente y los ayuda a mejorar su rendimiento, lo cual se compagina con el principio del "Buen Vivir".



**Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (2011)**

Art. 6: Establece como principio fundamental la innovación en la educación, promoviendo el uso de metodologías activas y el empleo de tecnologías. De ahí que, la gamificación como estrategia de aprendizaje se enmarca en este principio, al ser integrar la tecnología con pedagogía.

Art. 27: Señala la obligatoriedad de desarrollar competencias cognitivas, críticas y creativas en los estudiantes. La gamificación contribuye al desarrollo de estas competencias al facilitar la resolución de problemas matemáticos a través de desafíos interactivos.

**Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia (2003)**

Art. 42: Establece que el sistema educativo debe incluir metodologías innovadoras que respondan a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. La gamificación como estrategia de aprendizaje se compagina con esta disposición al ofrecer un enfoque centrado en el estudiante y orientado a resultados.



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

### 2.1 Operacionalización de las variables

**Tabla 1**

*Operacionalización de las variables*

Variable	Dimensión conceptual	Dimensión	Indicadores
Gamificación	De acuerdo con Paredes (2024) la gamificación posee elementos que ayuda a dinamizar el proceso educativo, en el cual se involucra herramientas tecnológicas como estrategias las cuales son el material de apoyo para optimizar las habilidades de los estudiantes, por ello es importante su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.	Elementos dinamizadores  Gamificación como herramienta tecnológica	- Componentes del juego - Dinámica del juego - Mecánicas del juego - Plataformas educativas - Tipos de gamificación en la educación - Gamificación en el aula
Estrategias de aprendizaje en Lengua y Literatura	Desde la perspectiva de Henry et al. (2021) las estrategias de aprendizaje son las vías que se emplean de manera consciente para facilitar la adquisición comprensión, retención y aplicación de conocimientos por lo que constituyen un componente esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura	Tipos de estrategias  Conocimiento  Lengua y Literatura	Estrategias de Repetición Estrategias de Organización Estrategias de Elaboración Estrategias de Metacognición Estrategias de Motivación Adquisición Comprensión Retención Aplicación Comunicación oral Lectura Escritura

### 2.2 Enfoque de la Investigación

El enfoque asumido en esta investigación es el mixto, que según Hernández- Sampieri y Mendoza (2018) es aquel donde se utilizan las técnicas e instrumentos de dos enfoques: el cualitativo y el cuantitativo, con la finalidad de obtener una comprensión holística e integral del fenómeno que se estudia. Por tanto, se utiliza con el propósito de conocer las falencias en la



comprensión lectora, la escritura y la comunicación que presentan los estudiantes sexto grado de la U.E. “Teodoro Gómez de la Torre”. Así como las estrategias y métodos que emplea el docente del área de Lenguaje y Literatura para abordar esas dificultades.

### **2.3 Alcance de la investigación**

Para el alcance de la investigación se ha considerado el tipo descriptivo, para Arias (2017) es aquel donde se describe el fenómeno de estudio, es decir, consiste en identificar, así como describir aspectos relevantes del estudio. Se utilizó para describir las manifestaciones del problema que permitan comprender su origen, acerca de las dificultades en el área de lenguaje y literatura que presentan los estudiantes.

### **2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación**

El tipo de estudio será la que se denomina aplicada, la cual se caracteriza por desarrollar soluciones factibles al problema de estudio (Bernal, 2017). El cual busca generar soluciones prácticas y efectivas para problemas específicos, donde se emplea los conocimientos teóricos y empíricos como base. Se emplea para contribuir en la resolución del problema concreto del estudio, es decir, utilizar actividades gamificadas en la plataforma Educaplay como herramienta tecnológica para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

### **2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación**

#### **2.5.1 Métodos Teóricos**

**Análisis-síntesis:** implica dividir el objeto de investigación en partes para analizarlo y luego juntarlas para obtener una comprensión completa de la misma (Bernal, 2017). Se utiliza para diagnóstico y análisis de datos tanto cualitativo como cuantitativo, donde la información se desglosa y luego se sintetiza en resultados.

**Inductivo-Deductivo:** Palella y Martins (2017) señalan que, este método permite deducciones lógicas desde premisas específicas hasta premisas generales. De esta manera se emplea porque se considera esencial para comprender de manera integral la implementación de la gamificación



en la asignatura de Lengua y Literatura en los niños de sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”.

### 2.5.2 Métodos Empíricos

**Encuesta:** Arias (2017), lo describe como aquella que se centra en un grupo de individuos específicos, lo que facilita la adquisición de información cuantitativa, donde se usan preguntas que requieran que los participantes respondan íntegramente. Entonces, se emplea para obtener los datos acerca del aprendizaje en Lengua y Literatura, lo cual ayudará a profundizar el problema que ayude a plantear una solución viable y factible. Por lo que se aplica a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”.

**Entrevista a los docentes.** Martínez-Miguélez (2017) explica que un proceso de diálogo que se establece entre quien investiga y el investigado, donde se formulan preguntas abiertas y flexibles, con la finalidad de obtener, desde la subjetividad respuestas argumentadas. De tal manera que se utiliza porque permite al entrevistado, en este caso al docente de Lengua y Literatura, concentrarse en el tema sin distracciones, donde es necesario conocer las causas que afectan el aprendizaje en esta asignatura, así como las estrategias que emplea para el desarrollo de la enseñanza.

### 2.5.3 Métodos Matemáticos Estadísticos

1. Se realiza la tabulación de la información obtenida de la encuesta la cual es aplicada a los estudiantes.
2. Se construyen las tablas de frecuencia las que se complementan con sus gráficos para la presentación de los resultados cuantitativos de la encuesta.

## 2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

**Cuestionario:** es el instrumento de la encuesta, que consiste en realizar preguntas claras a la muestra de la investigación, además a través del cual se logra recolectar los datos cuantitativos (Arias F. , 2017). Se empleó la escala de Likert de cinco alternativas de preguntas cerradas: Totalmente de acuerdo, De acuerdo, Indeciso, En desacuerdo, Totalmente en desacuerdo Este instrumento se aplicó a los estudiantes para conocer sus dificultades en el área de Lengua y Literatura, y los métodos que emplea el docente para ayudarlos a superarlos (Anexo 2).



Guía de entrevista semiestructura: consiste es un proceso de diálogo que se establece entre el investigador y los entrevistados, siendo quien investiga la persona que guía ese proceso, el cual gira en función de las preguntas que ha diseñado previamente, las cuales son abiertas con la finalidad que pueda argumentar sus respuestas. La cual se aplica al docente de Lengua y Literatura (Anexo 1).

### **2.7 Delimitación de la población y la muestra**

La población de estudio está conformada por un total de 60 estudiantes de sexto grado en la U.E. “Teodoro Gómez de la Torre” y un docente quien imparte la enseñanza a ese grupo de alumnos en el área de Lengua y Literatura. Mientras que la muestra se consideró la censal, ya que se tomó la totalidad de todos los individuos que conforman la población.

### **2.8 Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación**

Para el procesamiento y cuantificación de los datos a través de la encuesta aplicada a los estudiantes, se empleó la estadística descriptiva, además de utilizar el software Microsoft Excel como herramienta principal. Esta técnica estadística resultó ser significativa para ofrecer una representación precisa de variables, así como de sus dimensiones e indicadores involucradas en el estudio. Por medio de la estadística descriptiva, se logró sintetizar la información, lo cual ayudó a comprender mejor las características de la muestra y facilitando la identificación de patrones y tendencias relevantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, enfocado en la integración de la gamificación como herramienta pedagógica

Asimismo, el uso de Microsoft Excel permitió la elaboración de las talas con sus respectivas figuras que enriquecieron la interpretación de los datos, proporcionando de esta manera una visualización clara de los resultados. Esto favoreció el análisis de la información, además de contribuir a una discusión más informada sobre las dinámicas entre el aprendizaje en esta asignatura como el uso de juegos. Por tanto, los estadígrafos utilizados facilitaron una comprensión más profunda de las percepciones de los estudiantes, lo que resultó ser esencial para la formulación de actividades gamificadas en la plataforma Educaplay como herramienta



tecnológica para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

## **2.9 Proceder metodológico**

El presente estudio se realizó utilizando un enfoque metodológico mixto que permitió abordar de manera integral la problemática de la enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”. En primer lugar, se solicitó la autorización correspondiente al rector de la institución, quien brindó su consentimiento para la realización de la investigación. Posteriormente, se gestionó el consentimiento informado de los representantes legales de los estudiantes, con la finalidad de garantizar la participación voluntaria y el respeto a los derechos de todos los involucrados en el proceso. Asimismo, se desarrollaron las siguientes etapas.

### **2.9.1 Etapa de Diagnóstico Inicial**

La etapa de diagnóstico inicial, se realizó a través de la recopilación de datos por medio de la encuesta y la entrevista. La encuesta se aplicó a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”, siendo su instrumento el cuestionado que se diseñó en la escala de Likert y en concordancia las variables de estudio. Este instrumento permitió recabar información acerca de la percepción de los alumnos en cuanto al uso de la gamificación, el empleo de juegos por parte del docente y las dificultades que presenten en Lenguaje y Literatura, especialmente en comunicación, lectura y escritura.

Los datos se procesaron y analizaron a través de la estadística descriptiva, empleando para ello el Excel para calcular medidas de tendencia central y dispersión. En esta etapa también se aplicó una entrevista semiestructurada al docente que imparte Lenguaje y Literatura, con la finalidad de profundizar desde su perspectiva, el uso de la gamificación, las falencias de sus estudiantes en esta asignatura y el rendimiento académico.

### **2.9.2 Etapa de Modelación de la Propuesta**

A partir del análisis de la información recopilada en la etapa de diagnóstico inicial, se procede a la modelación de una propuesta de intervención, que se describe ampliamente en el



capítulo 3. La cual está enfocada en fortalecer el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”, utilizando para ello actividades de gamificación en la plataforma EducaPlay.

### **2.9.3 Etapa de Diagnóstico Final**

Esta etapa comprendió la recolección y análisis de los datos empíricos obtenidos en la implementación de las actividades gamificadas en el aprendizaje de los estudiantes. Por tanto, se evaluó el impacto de esas acciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, fomentando el desarrollo de habilidades lingüísticas de los alumnos de sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”

### **2.10 Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial**

#### **Entrevista al docente del área de Lengua y Literatura.**

1. ¿Utiliza herramientas de gamificación en sus clases?

**Docente:** No, actualmente no utilizo herramientas de gamificación. Aunque reconozco el potencial que estas herramientas, como es que hacen el aprendizaje más atractivo y dinámico, he optado por enfoques más tradicionales, como competencias de lectura. No obstante, estoy abierto a explorar nuevas estrategias en el futuro que puedan complementar mi práctica y beneficiar el rendimiento de los estudiantes.

2. ¿Qué elementos dinamizadores considera que son esenciales en la gamificación y que se pueden utilizar la enseñanza de Lengua y Literatura?

**Docente:** considero que las competencias y las dinámicas de juegos. Dado que ayudan a crear expectativas entre los estudiantes y competencias sanas que los motiven a mejorar e incluso construir sus aprendizajes.

3. ¿Qué tipos de estrategias didácticas emplea para enseñar Lengua y Literatura?

**Docente:** principalmente utilizo estrategias didácticas basadas en la repetición y la motivación. La repetición porque considero ayuda a consolidar el aprendizaje, donde la asimilación de vocabulario, estructuras gramaticales y conceptos literarios es esencial. Por medio de actividades que refuercen el contenido, entre las que desarrollo ejercicios prácticos y lecturas en voz alta, busco asegurar que los estudiantes internalicen lo aprendido. Por otro lado, la



estrategia de motivación, donde empleo técnicas que fomentan el interés de los estudiantes, como debates, análisis de textos y la incorporación de actividades creativas que les permitan expresarse. De esta manera, procuro enseñar contenidos, y a la vez cultivar un amor por la lengua y la literatura.

4. Desde su perspectiva, ¿cuáles son los principales desafíos que enfrentan los estudiantes en el aprendizaje de Lengua y Literatura?

**Docente:** los principales desafíos se concentran en tres áreas clave de la asignatura: lectura, escritura y comunicación. En la lectura muchos estudiantes presentan dificultades para comprender textos complejos, lo cual les limita su capacidad de análisis y reflexión crítica. En escritura, a menudo luchan con la organización de sus ideas, así como la correcta utilización de la gramática y la ortografía. En la comunicación, algunos alumnos encuentran complicado articular sus pensamientos de manera clara y efectiva, lo que dificulta su participación en discusiones y presentaciones.

5. De acuerdo con las puntuaciones emanadas por el Ministerio de Educación del Ecuador (2016), el cual se muestra en la siguiente tabla, ¿Cómo considera el rendimiento académico de sus estudiantes?

**Tabla 2.** *Escala de calificaciones*

<b>Escala de calificaciones</b>	
Domina los aprendizajes	9 a 10
Alcanza los aprendizajes	7 a 8,99
Esta próximo alcanzar	4,01 a 6,99
No alcanza los aprendizajes	menor a 4

Fuente: Ministerio de Educación de Ecuador (2016)

Docente: considero que el rendimiento académico es mayoritariamente bajo, porque de 60 alumnos, 42, aproximadamente se ubica en un rango de 7 a 8.99, lo que indica que, aunque están aprobando, su desempeño no alcanza niveles óptimos de comprensión y aplicación de los contenidos, solamente 10 se ubican en 9 y 10 de domina los aprendizajes. Asimismo, hay otro grupo significativo, que son según mis datos de calificación de 8, que se encuentra entre 4.01 y 6.99, lo que refleja dificultades más marcadas en su aprendizaje.



Análisis: de acuerdo a la información suministrada por el docente, no se utiliza herramientas de gamificación en las clases de Lengua y Literatura, lo que sugiere que puede ser una oportunidad perdida para hacer el aprendizaje más atractivo y dinámico. Porque su incorporación ayudaría a motivar a los estudiantes y mejorar su rendimiento académico, especialmente considerando los desafíos que enfrentan en áreas clave.

Mientras que, las estrategias didácticas que utiliza se basan en la repetición y la motivación, que desde la perspectiva del docente son importante para abordar estos desafíos. La repetición ayuda a consolidar conocimientos, mientras que la motivación es relevante para fomentar el interés en la asignatura. No obstante, es evidente que se necesitan enfoques más variados y efectivos para mejorar el rendimiento general de los estudiantes.

En cuanto al rendimiento académico de los estudiantes, afirma que es bajo, porque se sitúa mayoritariamente en calificaciones entre 7 y 8.99, y un grupo significativo entre 4.01 y 6.99. Lo cual permite inferir que, aun cuando algunos estudiantes logran aprobar, su comprensión de los contenidos no es suficiente para un dominio completo de la materia.

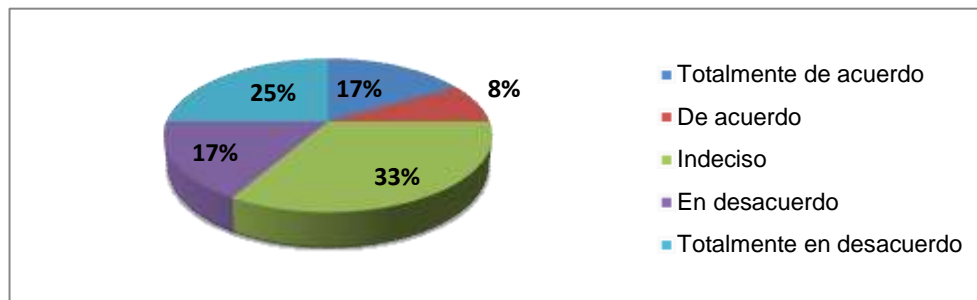
## Encuesta a los estudiantes

### Dimensión1: Elementos dinamizadores

1. ¿Cree usted que su profesor emplea diversos componentes, elementos y mecánicas de juegos cuando enseña en el área de Lengua y Literatura?

### Figura 2

*Dimensión: Elementos dinamizadores*



*Nota:* resultados de la encuesta realizada a los estudiantes sobre los elementos dinamizadores.

Fuente: elaboración propia.

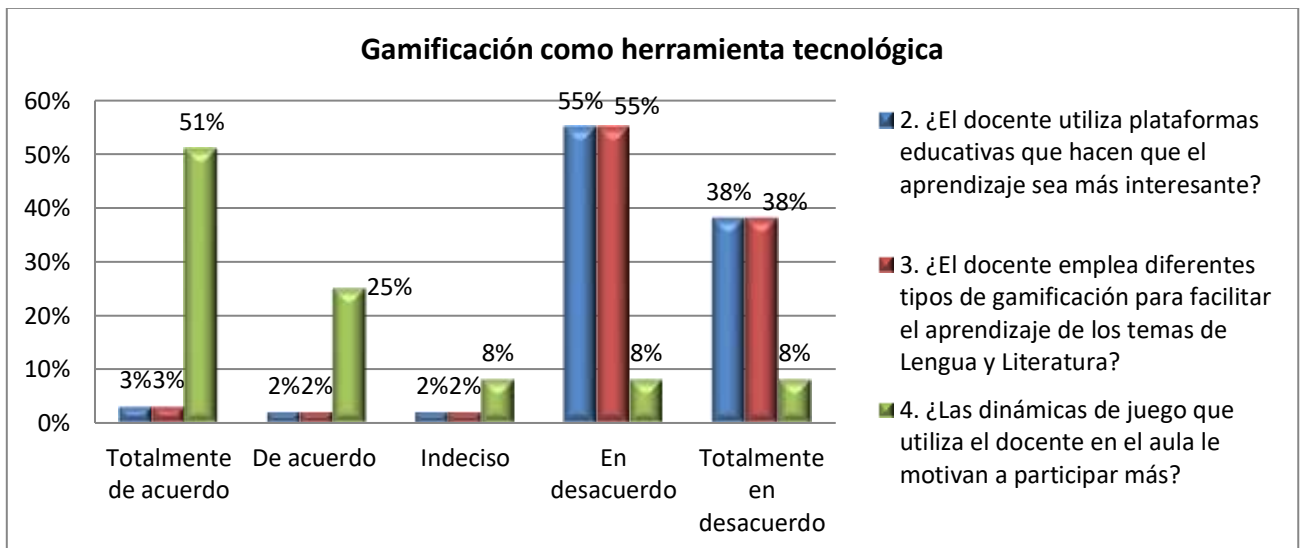


**Análisis:** De acuerdo a los resultados obtenidos el 33% de los consultados se muestra indeciso respecto a esta afirmación, el 25% totalmente en desacuerdo, y con porcentajes iguales (17%) totalmente de acuerdo y en desacuerdo respectivamente. Es importante resaltar la importancia de fomentar el desarrollo de competencias digitales e implementar elementos dinamizadores y en las diferentes unidades didácticas además de proporcionar los recursos necesarios para la utilización de estas herramientas de manera efectiva en clases.

De acuerdo con Noblecilla y Santistevan (2023) expresan que, construir nuevos conocimientos y estructurar de una forma más convincente las actividades diarias en el aula y en los entornos virtuales, resultan ser más dinámicos y motivadores ya que a través de plataformas educativas, el docente logra diseñar experiencias de aprendizaje más personalizadas que se adapten al nivel de dificultad, del contenido además de las necesidades individuales de cada educando. Por lo tanto, la visualización de conceptos de lengua y literatura, a través de acciones interactivas y de la resolución de problemas utilizando juegos, contribuyen a una comprensión de los contenidos.

**Figura 3**

*Dimensión: Gamificación como herramienta tecnológica*



*Nota:* resultados de la encuesta realizada a los estudiantes sobre la Gamificación como herramienta tecnológica

Fuente: elaboración propia.



**Análisis:** De acuerdo a los resultados obtenidos en la pregunta 2, más de la mitad de los encuestados (55%) expresan estar en desacuerdo en cuanto a la utilización de plataformas educativas por parte del docente, que hacen que el aprendizaje sea más interesante, el 38% totalmente en desacuerdo, y una minoría con el 3% y 2% totalmente de acuerdo e indeciso respectivamente. Por lo que se infiere que, la mayoría de los estudiantes no están familiarizados con el uso de plataformas educativas en sus clases y no las perciben como una herramienta positiva.

En la pregunta 3, el 55% de los consultados manifiestan estar en desacuerdo en cuanto al empleo de diferentes tipos de gamificación para facilitar el aprendizaje de los temas de Lengua y Literatura, el 38% totalmente en desacuerdo, y una minoría con el 3% y 2% totalmente de acuerdo e indeciso respectivamente

De acuerdo con Jácome (2023) usar estrategias de gamificación impacta significativamente el aprendizaje en el aula mejora su concentración y deseo de superarse para alcanzar logros y avanzar de nivel. Asimismo, promueve la competitividad sana entre estudiantes, lo que maximiza su rendimiento. Cabe destacar que la gamificación es una de las principales estrategias que contribuyen de una manera adecuada al aprendizaje, donde el docente logra diseñar experiencias de aprendizaje más personalizadas mediante plataformas educativas.

En la pregunta 4, la mayoría de los consultados representados con el 25% y 51% con las opciones de acuerdo y totalmente de acuerdo respectivamente afirman que las dinámicas de juego que utiliza el docente en el aula le motivan a participar más, mientras que una minoría (8%) está en desacuerdo y totalmente en desacuerdo. Por lo que se infiere que las estrategias de gamificación implementadas están siendo efectivas y motivantes para aumentar la participación de los estudiantes.

De acuerdo con Cabrera (2021) quien explica que, es indispensable que las dinámicas se adapten a los objetivos educativos, también a las potencialidades y a las necesidades, donde se incluye aumentar la curiosidad, la socialización y la competencia, aunado a aumentar el estímulo por construir sus saberes. Además, la gamificación permite construir nuevos

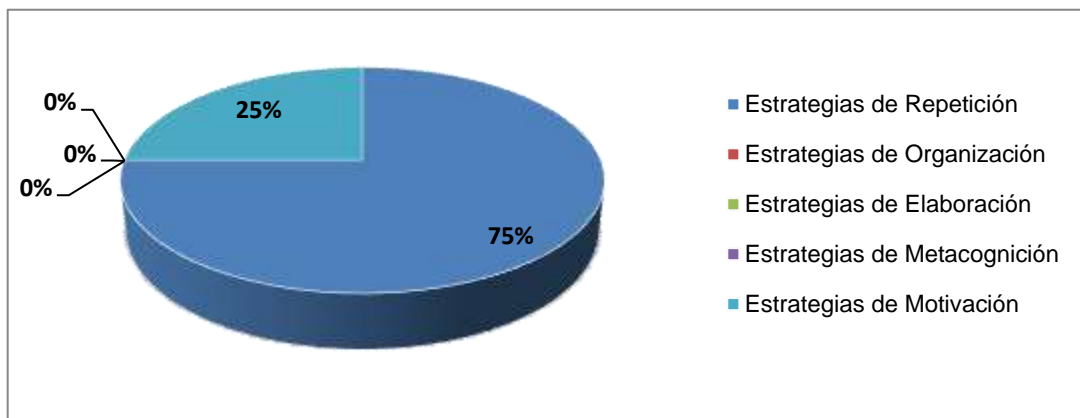


conocimientos y estructurar de una forma más convincente las actividades diarias en el aula y en los entornos virtuales, porque los ejercicios resultan ser más dinámicos y motivadores.

5. De las siguientes estrategias de aprendizajes cuáles emplea el docente con mayor frecuencia?

**Figura 4**

*Dimensión: Tipos de estrategias*



*Nota:* resultados de la encuesta realizada a los estudiantes sobre los tipos de estrategias

Fuente: elaboración propia.

**Análisis:** De acuerdo a los resultados obtenidos la mayoría de los encuestados manifiestan que de las estrategias empleadas por el docente con mayor frecuencia es la estrategia de repetición, mientras que el 25% considera la estrategia de motivación. Lo que permite inferir que una porción significativa que sus docentes utilizan estrategias de repetición, como memorizar o repetir información, como una parte importante de su aprendizaje. Sin embargo, hay un porcentaje considerable que se siente conectado con el contenido a través de la motivación. Por tanto, es necesario que los docentes diversifiquen sus prácticas de enseñanza y promuevan el desarrollo de habilidades cognitivas superiores en sus estudiantes.

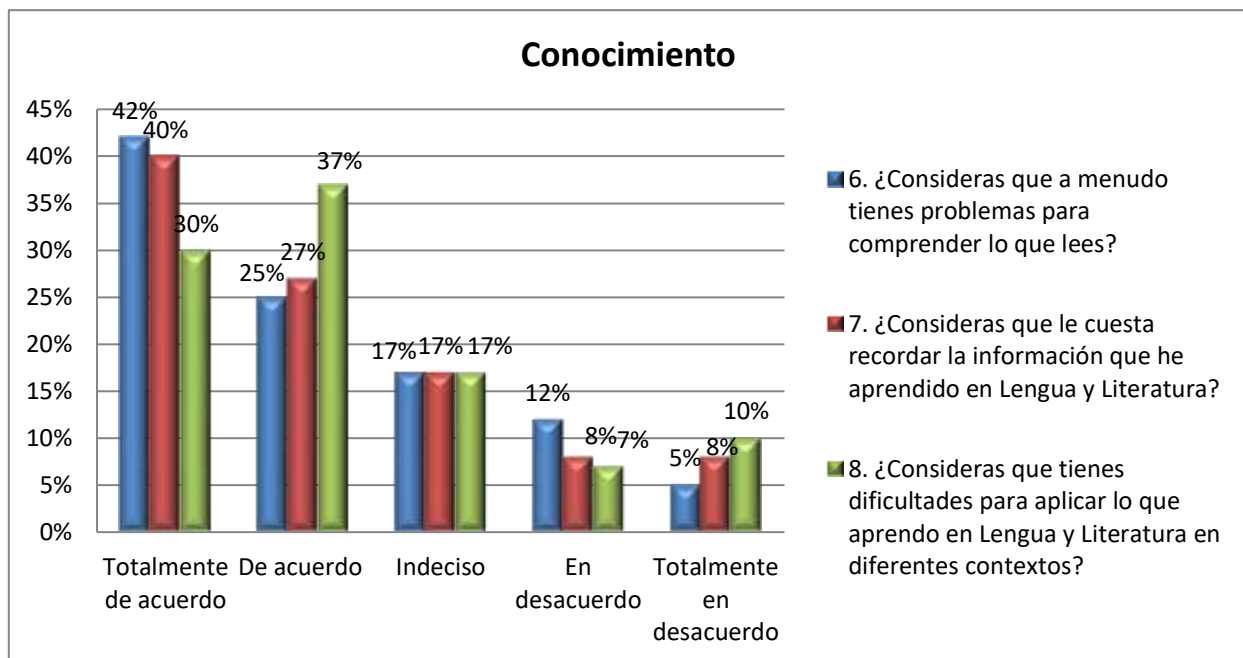
De acuerdo con Tipantasig *et al.* (2023) quienes explican que, las características individuales de los estudiantes y sus estilos de aprendizaje y motivaciones, afectan la eficacia de las estrategias de aprendizajes utilizadas. Por lo que sugieren que, un entorno de aprendizaje que



anime la participación activa, así como la colaboración entre pares, ayuda a optimizar el uso de estrategias de aprendizaje que favorezcan la interacción social y el aprendizaje cooperativo. De esta manera, se construye un espacio propicio para la adquisición de conocimientos, del cual los alumnos pueden beneficiarse de las experiencias y de las perspectivas de sus compañeros.

**Figura 5**

*Dimensión: Conocimiento*



*Nota:* resultados de la encuesta realizada a los estudiantes sobre conocimientos en la asignatura  
*Fuente:* elaboración propia.

**Análisis:** en los resultados obtenidos en la pregunta 6, el 25% y 42% manifiestan estar de acuerdo y totalmente de acuerdo respectivamente, en tener problemas para comprender lo que leen, mientras que el 17% se muestra indeciso y el 12% y 5% están en desacuerdo con esta afirmación. Por lo que se infiere que una gran parte de los estudiantes experimenta dificultades en la comprensión lectora.

En la pregunta 7, la mayoría de los encuestados representados con el 27% y 40% con las opciones de acuerdo y totalmente de acuerdo respectivamente, consideran que les cuesta



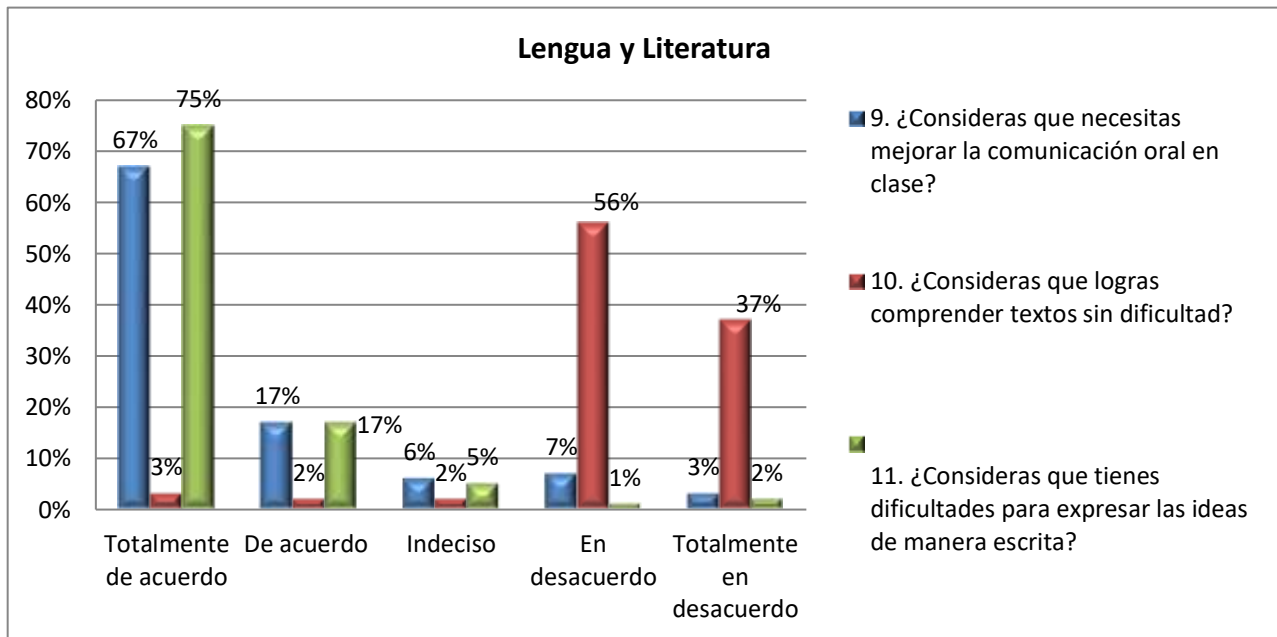
recordar la información aprendida en Lengua y literatura, mientras que el 17% se muestra indeciso y el 8% están en desacuerdo con esta afirmación. Lo que indica que los estudiantes tienen mayor confianza en su capacidad para recordar la información que en su capacidad de comprenderla, por lo tanto, existe una dificultad en la retención de información que necesita ser abordadas a través de estrategias pedagógicas que promuevan un aprendizaje profundo y significativo.

En la pregunta 8, el 37% y 30% de los consultados considera que tiene dificultades para aplicar lo que aprende en Lengua y Literatura en diferentes contextos en la opción “de acuerdo” y “totalmente de acuerdo” mientras que el 17% se muestra indeciso y el 7% está en desacuerdo con esta afirmación. Por lo que se infiere en general, que aunque un grupo significativo de estudiantes tiene dificultades para aplicar los conocimientos adquiridos, existe un buen porcentaje que si puede aplicar lo que aprenden en la vida cotidiana.

De acuerdo con Navarra (2020) explica que realizar actividades como la lectura crítica, el análisis de textos, la escritura creativa, además del debate permiten a los alumnos involucrarse de manera activa en su aprendizaje, por lo que se promueve un enfoque reflexivo y participativo, ya que porque al abordar los distintos temas, es importante conectar el contenido con las realidades locales y las experiencias de los estudiantes. Esto aumenta tanto el interés y la motivación, como la ayuda a los estudiantes a ver la Lengua y Literatura como algo relevante en sus vidas cotidianas.

**Figura 6**

*Dimensión: Lengua y literatura*



*Nota:* resultados de la encuesta realizada a los estudiantes sobre la asignatura Lengua y literatura

Fuente: elaboración propia.

**Análisis:** en los resultados obtenidos en la pregunta 9, la mayoría de los consultados representados con el 17% y 67% en las alternativas de acuerdo y totalmente de acuerdo respectivamente, manifestaron que necesitan mejorar la comunicación oral en clases, mientras que una minoría (7%) en desacuerdo y el 6% indeciso. Lo que indica una apreciación generalizada de la necesidad de desarrollar habilidades comunicativas orales más sólidas, reconociendo de esta forma la importancia de la comunicación oral. Por lo tanto, es importante implementar actividades que promuevan la participación activa de los estudiantes en las clases e implantar un cambio a su desarrollo integral y así pueda desarrollar sus habilidades en comunicación oral, lectura y escritura.

En la pregunta 10, el 56% y 37% manifestaron estar en desacuerdo y totalmente de acuerdo respectivamente en la comprensión de textos sin dificultad, mientras que una minoría (2%) está de acuerdo con esta afirmación. Por lo que se infiere que un porcentaje importante de los



estudiantes experimenta dificultades en la comprensión lectora lo que sugiere que la comprensión lectora es un área que requiere mayor atención y desarrollo.

De acuerdo con Zambrano (2023) explica que, la comprensión lectora incluye la capacidad de interpretar, analizar y evaluar diferentes tipos de textos, lo cual es esencial para el desarrollo del pensamiento crítico, así como la adquisición de conocimientos en una variedad de temas, siendo importante considerar que la capacidad no solo es en la lectura, sino también en la formación de significados.

En la pregunta 11, más de la mitad de los encuestados (75%) manifiesta estar totalmente de acuerdo en que tiene dificultades para expresar las ideas en forma escrita, mientras que el 5% se muestra indeciso. Por lo que se infiere que la expresión escrita es un área en la que los estudiantes no se sienten competentes. Por lo tanto, es importante proporcionar retroalimentación detallada y constructiva sobre los trabajos escritos de los estudiantes para ayudarles a mejorar su expresión escrita.

Según Navarra (2020) señala que, las actividades como la lectura crítica, el análisis de textos, la escritura creativa, además del debate permiten a los alumnos involucrarse de manera activa en su aprendizaje, por lo que se promueve un enfoque reflexivo y participativo, siendo la comunicación oral un proceso indispensable y esencial en la interacción humana, además de desempeñar un papel importante en diversos ámbitos de la vida, incluyendo la educación, por lo que se establece una conexión directa entre la comunicación oral y su función en la expresión y transmisión de información.



## **CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

### **3.1. Modelación de la Propuesta**

#### **3.1.2. Nombre de la propuesta**

Transformando el Aula: Gamificación como motor de aprendizaje en Lengua y Literatura.

#### **3.1.3. Presentación**

La gamificación se erige una innovadora estrategia pedagógica la cual que transforma el proceso de enseñanza y aprendizaje. Este enfoque utiliza elementos de diseño basados en juegos en contextos educativos, facilitando de esta manera el aprendizaje el que se convierte en dinámico y atractivo. En el ámbito de Lengua y Literatura, la gamificación se presenta como la base para que los alumnos logren empoderarse de la escritura, lectura y la comunicación oral de manera efectiva.

De ahí que, la implementación de la gamificación en el aula promueve un ambiente de aprendizaje interactivo, porque se realiza mediante las mecánicas de juego, donde los educadores aprovechan para motivar a los estudiantes a involucrarse activamente con el material. Por lo que, a través de este enfoque se capta la atención de los alumnos, y al mismo tiempo estimula su curiosidad y deseo de aprender, siendo estos los elementos esenciales para su la formación académica.

Ahora bien, en el contexto específico de ámbito de Lengua y Literatura, la gamificación facilita la comprensión de conceptos complejos, ya que los alumnos pueden explorar temas literarios y lingüísticos mientras juegan. Esto les facilitar asimilar el contenido de forma más efectiva y significativa, porque favorece la retención de información, partiendo de asociar los aprendizajes con experiencias positivas y memorables.

Entonces, la gamificación está implícita en la adquisición de conocimientos; porque promueve la creatividad de los estudiantes, porque en las actividades gamificadas, tienen la oportunidad de expresarse libremente y desarrollar su pensamiento crítico. Lo cual es particularmente relevante en la enseñanza y aprendizaje en el área de lingüística, donde el análisis, la interpretación de textos y la comunicación oral requieren un enfoque creativo y personal.



Otro aspecto importante de la gamificación es su capacidad que posee para fomentar habilidades sociales, ya que se gestionan actividades en equipo donde se incorporan elementos de juego lo que facilita a los estudiantes trabajar en grupo, comunicarse y resolver problemas de manera colaborativa. Por ende, estas interacciones son parte indispensables en el desarrollo de competencias interpersonales, que son esenciales en la vida cotidiana y académica.

Por otro lado, la gamificación resulta ser una solución efectiva y eficaz para superar las barreras que enfrentan algunos estudiantes en el aprendizaje de la Lengua y Literatura, específicamente en la comprensión de textos, en el desarrollo de la escritura y en la comunicación oral. De esta manera cuando se logra transformar el contenido en un juego, se está reduce la ansiedad asociada a la evaluación tradicional y a la producción de textos e incluso a leer ante los compañeros. Esto crea un entorno más inclusivo, donde todos los alumnos logran participar activa y espontáneamente y aprender a su propio ritmo.

Asimismo, está implícito el rol del docente, ya que el mismo es determinante en la implementación de la gamificación, ya que deben actuar como facilitadores, orientadores guiando a los estudiantes en su experiencia de aprendizaje. Por tanto, se considera primordial que los profesores diseñen actividades que sean divertidas, y que estén compaginadas con los objetivos curriculares.

Por último, la evaluación de los resultados de la implementación de la gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura es un aspecto crucial, porque se deben establecer indicadores claros para medir el impacto de estas estrategias en el rendimiento académico, en la motivación y las relaciones interpersonales entre pares. Donde la retroalimentación constante a través de actividades gamificadas permitirá ajustarlas y mejorar la experiencia de aprendizaje.

### **3.2. Descripción de la propuesta**

La plataforma educativa EducaPlay se caracteriza por ofrecer y facilitar un entorno interactivo en el cual se promueve el aprendizaje significativo mediante diversas actividades de juego. Esta propuesta se fundamenta en las características cognoscitivas, metodológicas, tecnológicas, interdisciplinarias y socializadoras que integran la experiencia educativa de una plataforma educativa y la gamificación. Puesto que, EducaPlay se vincula con modelos pedagógicos entre



ellos el constructivismo y el conectivismo, concediendo la oportunidad a los estudiantes que construyan sus propios conocimientos con una participación activa y colaborativa.

De esta manera, la propuesta de utilizar EducaPlay como la herramienta de las actividades gamificadas busca que los estudiantes se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje, fomentando de esta manera la autonomía y la autoevaluación. Por otro lado, aun cuando el educador desempeña un rol importante en el diseño de actividades, lo que se quiere es promover un enfoque donde su intervención sea mínima, dando la oportunidad que sea los alumnos quienes exploren y descubran a su propio ritmo. Además, se cuenta con las siguientes características.

- **Repetición de acciones:** entre las características que posee la plataforma de EducaPlay es la repetición de acciones, es decir, los estudiantes tienen la posibilidad de acceder a las actividades que les permiten repasar o retomar conceptos, practicar habilidades de lingüística y verificar su comprensión, tanto de manera individual como en equipo. Esta funcionalidad es particularmente relevante para consolidar el aprendizaje, porque logran repetir ejercicios hasta sentirse seguros en el dominio del contenido, lo cual contribuye a la fijación de conocimientos.
- **Centralización de la información:** es otra característica de EducaPlay, se basa en que da la oportunidad a los estudiantes acceder a recursos de manera ilimitada, facilitando de esta manera la recopilación de información que le sea relevante. Este acceso les permite sintetizar ideas y parafrasear, lo cual fomenta en ellos la comprensión del material, esto ya que, al momento de asimilar la información, son capaces de redactar textos, así como de comunicarse efectivamente tanto de forma oral como escrita.
- **Organización de la información:** EducaPlay a través de actividades gamificadas, ofrece herramientas que permiten a los estudiantes categorizar y estructurar el contenido según sus necesidades. Esta capacidad de organización es parte indispensables para que los estudiantes comprendan la lectura, realicen resumen de textos, además de poder construir conocimientos de manera coherente.



- Evaluación y retroalimentación: en EducaPlay los estudiantes pueden realizar evaluaciones y retroalimentación de manera continua y formativa. Esto ayuda a los docentes a monitorear el progreso de los estudiantes, permitiéndoles hacer ajustes a sus estrategias de enseñanza acordes con las necesidades individuales de cada estudiante. Esta retroalimentación al ser constante garantiza que todos los educandos avancen en su proceso de aprendizaje, y se animen a solicitar ayuda o apoyo tanto de sus compañeros como del docente.

Una vez que los alumnos bien sean de manera individual o en equipos hayan analizado y compartido la información, EducaPlay les proporciona evaluaciones o retroalimentación, donde está implícito el proceso de integración y asimilación de conocimientos, lo cual es relevante para que los estudiantes relacionen la nueva información con lo aprendido anteriormente. Además, la plataforma ofrece múltiples recursos y actividades creadas por otros docentes e investigadores, que facilitan el desarrollo de trabajos creativos y significativos.

En este sentido, cada actividad propuesta en EducaPlay está respaldada por acciones gamificadas que se pueden desarrollar en entornos virtuales. Lo cual promueve en los estudiantes la exploración de diferentes formas de abordar los contenidos, fomentando así la creatividad y el trabajo en equipo.

En concordancia con lo antes argumentado, la gamificación es un elemento clave para usarse en la plataforma educativa EducaPlay, porque transforma el aprendizaje en una experiencia divertida, dinámica y atractiva. Debido a que se incorporan aspectos relacionados con el juego, los estudiantes se sienten motivados a participar y a enfrentar desafíos, lo que incrementa su interés y compromiso con el aprendizaje. Esta dinámica de juego-aprendizaje hace que el proceso educativo sea más ameno, a la vez que mejora la retención de conocimientos.

### **3.2.1 Objetivo General**

Fomentar el desarrollo de la estrategia de aprendizaje en los estudiantes de sexto grado en el área de Lengua y Literatura a través de actividades gamificadas en EducaPlay.



### 3.2.1.1 Objetivos Específicos

Elaborar en EducaPlay actividades gamificadas de Lengua y Literatura, que estimulen la participación activa de los estudiantes en el aula.

Utilizar EducaPlay para el diseño de actividades gamificadas que fortalezcan las habilidades de comunicación oral, lectora y escrita de los estudiantes de sexto grado.

Promover el trabajo colaborativo y el intercambio de ideas sobre textos literarios y lingüísticos a través de actividades gamificadas en EducaPlay.

### 3.3. Fundamentación

La fundamentación de la presente propuesta se basa en las contribuciones de Lev Vygotsky y de David Kolb, quienes han influido preclaramente en la comprensión del aprendizaje y el desarrollo cognitivo. Por lo que las teorías de ambos teóricos ofrecen un marco pedagógico y psicológico que justifica la implementación de actividades gamificadas en plataformas educativas como EducaPlay.

Ahora bien, señala Carino (2018) que Vygotsky, en su teoría sociocultural hace énfasis en la importancia del contexto social en el aprendizaje, donde el desarrollo cognitivo de los estudiantes ocurre mediante la interacción con otros, substancialmente con aquellos que poseen un mayor conocimiento. Este enfoque pone de relevancia el aprendizaje colaborativo, donde los educandos logran beneficiarse de la mediación de sus pares y con sus educadores, facilitando de esta manera el acceso a conocimientos más complejos.

Uno de los aspectos más notable es lo que el autor denominó “zona de desarrollo próximo” (ZDP), la cual se refiere al espacio existente entre lo que un estudiante puede hacer independiente y lo que puede llegar a lograr con ayuda de otros. Dentro de la propuesta se busca situar a los estudiantes en su ZDP, proporcionándoles actividades que desafíen sus habilidades actuales y fomenten el crecimiento cognitivo, apoyándose y colaborando entre sí.

Por tanto, a través de la mediación, los docentes proporcionan a los estudiantes la facilitación del aprendizaje mediante la orientación y apoyo en la resolución de problemas. Entonces, este proceso ayuda a los alumnos a adquirir nuevos conocimientos, así como a promover el desarrollo de habilidades críticas y analíticas, esenciales para su formación integral. Además,



Vygotsky en su teoría sostiene que el lenguaje es una herramienta indispensable dentro del proceso de aprendizaje, porque los aprendices logran articular sus pensamientos, reflexionar sobre sus experiencias y comunicarse efectivamente con sus pares. La utilización del lenguaje en contextos sociales como el educativo enriquece el aprendizaje y ayuda a los estudiantes construir significados compartidos, siendo este aspecto primordial en el ámbito de la Lengua y Literatura.

Por otro lado, se contempla la **Teoría del Aprendizaje Experiencial**, la cual fue formulada y desarrollada por David Kolb, (2014) se cimienta en la premisa que el aprendizaje se produce a través de la experiencia directa con el fenómeno. Este enfoque sostiene que las personas aprenden de manera mucho más efectiva cuando están inmersos en situaciones prácticas que les permiten interactuar con el entorno y les genere la posibilidad de reflexionar sobre sus vivencias. Kolb propuso un ciclo de aprendizaje, el cual consta de cuatro etapas: experiencia concreta (EC), observación reflexiva (OR) de la experiencia, conceptualización abstracta (CA) y experimentación activa (EA). Este ciclo facilita la adquisición de conocimientos, a la vez que promueve la aplicación de estos en contextos futuros.

En la primera etapa, es decir la experiencia concreta tiene implícito la participación activa en una actividad específica lo que implica tener una experiencia real, tangible con lo que se desea aprender. En el contexto de la educación actual las TIC permiten la creación de simulaciones y entornos virtuales que ofrecen a los estudiantes la oportunidad de experimentar situaciones reales en un ambiente controlado, bien sea por el docente o el propio estudiante. Entre las que se encuentra las plataformas educativas como EducaPlay que se complementa con actividades gamificadas, posibilitando a los estudiantes interactuar con el contenido de manera práctica y significativa y en cualquier área del conocimiento.

La segunda etapa del ciclo comprende la observación reflexiva (OR) de la experiencia, es aquí donde se reflexiona desde la práctica para la construcción del aprendizaje significativo, porque los individuos analizan y evalúan lo que han vivido, identificando los aspectos positivos y los negativos de la experiencia. Posicionando esta etapa con EducaPlay y la gamificación se puede decir que, facilitan esa reflexión a través de herramientas de colaboración en línea, donde los estudiantes y docentes logran compartir sus pensamientos, conocimientos y recibir



retroalimentación. Este proceso reflexivo ayuda a que comprendan mejor sus propias reacciones y emociones, así como los resultados derivados de sus acciones, enriqueciendo así el proceso de aprendizaje.

Luego se presenta la tercera etapa, conceptualización abstracta (CA), se centra en la formulación de teorías, conceptos los cuales se basan en las reflexiones previas. En este punto, los participantes generalizan lo aprendido y establecen conexiones con teorías existentes o con experiencias anteriores. Donde se integra la gamificación a través de EducaPlay a través de diversas estrategias de enseñanza y aprendizaje, por lo que estas acciones facilitan la construcción del conocimiento a través de los recursos educativos interactivos y a personalizados de acuerdo a los requerimientos que considere el docente, por lo que, enriquecen el contenido, y se adaptan a las necesidades específicas de los estudiantes.

Por último, la etapa de experimentación activa (EA) que comprende la aplicación de los nuevos conocimientos adquiridos en situaciones futuras, por lo que este aspecto de la teoría resalta la importancia tanto de la práctica como de la adaptación continua. Entonces, la gamificación utilizada a través de EducaPlay, ofrece a los docentes la posibilidad de crear proyectos colaborativos donde los estudiantes pueden aplicar sus conocimientos y experiencias previas en situaciones reales o simuladas. Ya que el uso de plataformas educativas propicia en los estudiantes trabajar en proyectos grupales, participar en debates en tiempo real y argumentar, lo cual fomenta un ambiente de aprendizaje dinámico y en constante evolución.

#### **3.4. Estructura y dinámica de sus componentes**

La estructura y dinámica de la propuesta se cimienta en dos: tecnología y gamificación, donde la sinergia entre la pedagogía del juego y la tecnología se considera importante para el éxito de la implementación de la plataforma EducaPlay en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Por ello, la propuesta se centra en la integración de las TIC y en la construcción activa del conocimiento de los estudiantes a través de actividades gamificadas. Por consiguiente, la estructura comprende los componentes que se describen a continuación.

- **Materiales Educativos:** se desarrollarán recursos interactivos que aborden temas específicos del currículo de Lengua y Literatura, los cuales se logran a través de



actividades gamificadas utilizando EducaPlay, asegurando que sean atractivos y accesibles para los estudiantes, fomentando de esta manera su interés y motivación.

- **Actividades Gamificadas:** se diseñarán para involucrar a los estudiantes en el análisis de textos, debates, lecturas y proyectos, tanto en equipo como individuales. Con la gamificación, se utilizarán elementos de juego para hacer las actividades más dinámicas y atractivas, facilitando la colaboración y el aprendizaje activo.
- **Evaluación y retroalimentación:** se implementarán herramientas de evaluación formativa las cuales ayudarán a los estudiantes recibir retroalimentación continua de sus compañeros y del docente. Esto se complementará, en algunas actividades con rúbricas y sesiones de revisión en grupo.

### **Dinámica de implementación**

La dinámica de implementación comprende las siguientes fases.

**Fase de Introducción:** se presentará EducaPlay a los estudiantes, mostrando ejemplos de actividades gamificadas en la plataforma EducaPlay.

**Fase de Creación:** los estudiantes trabajarán en equipos para desarrollar los contenidos educativos y actividades gamificadas. En esta fase, se creará estímulos para fomentar la colaboración entre los estudiantes, así como el intercambio de ideas, otorgando la oportunidad que cada equipos y estudiante de manera individual, aporten su perspectiva, con la finalidad de enriquecer el aprendizaje colectivo.

**Fase de Presentación:** de acuerdo a la actividad gamificada, cada estudiante o equipo presentará sus trabajos o evaluaciones que realicen en EducaPlay al resto de la clase. Es aquí cuando se máxima la retroalimentación y el debate, lo cual incidirá positivamente en el mejoramiento de las habilidades de comunicación, de la argumentación, así como de la comprensión de textos, y de escritura efectiva.

**Fase de Evaluación:** se desarrollará bajo el formato de actividades gamificadas y en forma conjunta, ya que entre los estudiantes se evaluarán, discutirán sus puntuaciones en el juego y debatirán sus notas o puntuaciones finales de la actividad.



Ahora bien, a través de la estructura y dinámica presentada se busca mejorar la enseñanza y el aprendizaje de Lengua y Literatura utilizando la gamificación y la plataforma EducaPlay. Asimismo, está enfocada en desarrollar competencias lingüísticas en los estudiantes, preparándolos para un entorno educativo más interactivo, participativo y colaborativo. Además, cada actividad tendrá sus objetivos claros, así como las estrategias, tiempos asignados y criterios de evaluación.

### **Beneficiarios**

Los principales beneficiarios son los estudiantes, quienes se favorecerán de un aprendizaje dinámico, con competencias entre pares, sanos y significativos. Como segundo grupo a beneficiarse están los docentes ya que dispondrán de un recurso interactivo que les ayudará enriquecer su praxis en el área de Lengua y Literatura, facilitando de esta manera su labor educativa y promoviendo un ambiente de aprendizaje más efectivo y estimulante para sus estudiantes.

### **3.5. Modelación de solución**

La modelación de solución de la propuesta comprende la integración de herramientas digitales, específicamente EducaPlay y de la gamificación como una alternativa para el mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Esta modelación se basa en la personalización del aprendizaje la cual se adapta al rendimiento académico actual de los estudiantes de sexto grado, también a fomentar la participación activa mediante la gamificación; por último, el desarrollo de habilidades comunicativas y lingüísticas.

### **Personalización del aprendizaje**

Se basa en actividades gamificadas y recursos educativos adaptados a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, utilizando EducaPlay, donde se presentan juegos y ejercicios interactivos que facilitan la comprensión de conceptos, los cuales responden a los intereses particulares de los alumnos. Esto, colabora para el proceso de asimilación del contenido, aunado que se aumenta la motivación porque se fomenta acciones de competencias entre los estudiantes.



### **Promoción de la participación activa y gamificación**

La promoción de la participación activa se logra mediante las actividades gamificadas que fomenten el trabajo colaborativo porque está implícito la competencia y ganar puntos. Estas actividades, elaboradas en EducaPlay, incorporan elementos de juego como recompensas, lo cual incide en los estudiantes a tal punto que los estimula a involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje. Es por medio de la gamificación, se desarrollan habilidades críticas y creativas a través del análisis de textos, la redacción de informes y discusiones grupales.

### **Desarrollo de habilidades comunicativas**

Se aborda utilizando de actividades que involucran la gamificación, las cuales estimulan la expresión oral y escrita, así como la comunicación oral. De esta manera, la utilización de recursos visuales y actividades prácticas en EducaPlay, los alumnos tienen la ventaja de poder mejorar sus habilidades de comunicación en un entorno seguro y colaborativo. Además, la gamificación juega un rol preponderante aquí, porque concede a los alumnos la posibilidad de debatir y defender sus ideas.

### **Aspectos contemplados en la modelación**

**Objetivo:** el objetivo primordial es aportar un marco organizativo para la implementación de EducaPlay, a través de actividades gamificadas con la finalidad de mejorar la enseñanza y el aprendizaje en Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”.

**Sistema:** se sustenta en las características e EducaPlay como plataforma educativa para la propuesta, donde se integran las actividades gamificadas.

**Estrategias:** se emplean como un complemento de las actividades gamificadas en EducaPlay, donde se busca promover la participación activa de todos los estudiantes y la retroalimentación continua entre pares y con el docente.

**Contenido:** se desarrollan contenidos del área de Lengua y Literatura de sexto grado los cuales se adaptan a las actividades gamificadas e interactivas en EducaPlay.

**Actividades:** se centran en actividades gamificadas para fomentar la competitividad sana que conduzca a los estudiantes a superar sus debilidades lingüísticas.



**Métodos:** los métodos de evaluación contemplan los contenidos curriculares, las cuales se desarrollan en actividades gamificadas.

**Herramientas digitales:** se utilizad la plataforma educativa EducaPlay, aunado a otros recursos multimedia.

**Ámbitos de aplicación:** se aplica en el área Lengua y Literatura, específicamente en los en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”. Tomando en cuenta las debilidades que presentan los alumnos, sus fortalezas; además del contenido del currículo educativo.

**Tipo de duración:** esta implementación se desarrolló de forma continua, la cual se ajustó a los tiempos de horas académicas.

### **3.6. Desarrollo de las actividades**

#### **Comunicación oral**

La comunicación oral es una habilidad importante en el desarrollo integral de los estudiantes, en este caso del Nivel de Educación Básica Elemental, porque les permite expresar ideas, compartir conocimientos y participar activamente en su entorno social. En el contexto del área de Lengua y Literatura, fomentar la comunicación oral contribuye a mejorar la fluidez, por lo que través de actividades interactivas y dinámicas que se llevarán a cabo utilizando la plataforma Educaplay, los alumnos tendrán la oportunidad de practicar, así como de fortalecer sus habilidades comunicativas.

**Actividad:** Dominando el discurso oral

**Objetivo:** Desarrollar las habilidades de comunicación oral de los estudiantes mediante la práctica de discursos y la retroalimentación constructiva, utilizando Educaplay.

**Materiales:** computadoras son acceso a internet, plataforma Educaplay, hojas de evaluación para la retroalimentación, cuadernos de trabajo, lápices.

**Resultados Esperados:** Los estudiantes demostrarán una mejora en su capacidad para estructurar, presentar discursos y argumentar.

**Estrategias Utilizadas:** estrategias de Organización porque ayudan a los estudiantes a estructurar sus discursos de manera coherente, facilitando la comprensión. De Elaboración: a través de ella se fomentan la conexión de nuevos conocimientos con experiencias previas, lo



cual va enriqueciendo el contenido del discurso. De Motivación: aumentan el interés y la participación activa a través de actividades interactivas y dinámicas en la plataforma EducaPlay.

### **Desarrollo de la Actividad**

**Inicio** Se introduce el tema del discurso oral, el docente explica su importancia en la comunicación efectiva. Presentar ejemplos de discursos orales breves para ilustrar diferentes estilos y estructuras. Se les dice en qué consiste la actividad y los objetivos que se esperan alcanzar.

**Desarrollo** Una vez finalizadas las explicaciones se utiliza la plataforma de Educaplay,

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18130663-desafio\\_de\\_discursos\\_orales.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18130663-desafio_de_discursos_orales.html)

Allí, accederán al Desafío de discursos orales donde deberán "saltar el sapo" sobre la respuesta correcta relacionada con la estructura y elementos de un discurso. Esto les ayudará a



comprender mejor cómo estructurar su discurso.

Luego se dividen en equipos de 4 integrantes. Cada equipo seleccionará un tema para su discurso, se le dan ejemplo: mis vacaciones de verano, la historia detrás de mi comida favorita, la amistad y su importan entre otros. Prepararán un discurso

breve y lo practicarán entre ellos. Presentarán su discurso frente a la clase, mientras los demás compañeros tomarán notas para proporcionar retroalimentación.

**Cierre:** Después de las presentaciones, se fomentará una sesión de retroalimentación, donde los estudiantes compartirán sus observaciones y sugerencias constructivas. Reflexionar acerca de la experiencia, discutiendo lo que aprendieron sobre el discurso oral y cómo pueden aplicar estas habilidades en otras áreas.

### **Evaluación:**

1. ¿Cómo calificarías la claridad y fluidez de tu discurso? ¿Y el de tu compañero?
2. ¿Consideras que utilizaste un vocabulario apropiado y variado?
3. ¿Cómo evaluarías la interacción de tu compañero y tu propia interacción con el resto durante la presentación de su discurso?



**Actividad:** Construcción y Exposición de Diálogos

**Objetivo:** Reforzar la habilidad de los estudiantes de construir y exponer diálogos, mejorando su capacidad de comunicación oral y expresión creativa

**Materiales:** computadoras con acceso a internet, plataforma Educaplay, hojas de evaluación para la retroalimentación, cuadernos de trabajo, lápices.

**Resultados Esperados:** los estudiantes mostrarán un aumento en la claridad y fluidez al hablar. Los diálogos presentados serán variados además de ser creativos, reflejando un uso adecuado del vocabulario.

**Estrategias Utilizadas:** organización, elaboración, motivación y metacognitivos.

### Desarrollo de la Actividad

**Inicio:** el docente empieza explicando la importancia de los diálogos en la comunicación. Proporciona ejemplos de diálogos utilizando el libro de texto digitalizado como apoyo:

[https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/curriculo/Lengua/Lengua\\_6.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/curriculo/Lengua/Lengua_6.pdf)



**Desarrollo:** Antes de construir sus propios diálogos, los estudiantes realizarán una actividad de



completar en Educaplay. [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5059487-completa\\_el\\_dialogo.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5059487-completa_el_dialogo.html)

Esta actividad consistirá en completar diálogos faltantes, lo que les ayudará a entender la estructura y el flujo de un diálogo.

Luego se dividen en parejas, donde cada una deberá crear un diálogo de 5-6 líneas sobre un tema específico que deseen, Se fomenta entre los estudiantes a ser creativos y a utilizar un vocabulario variado.

**Cierre:** Una vez que hayan escrito sus diálogos, cada pareja practicará la exposición, prestando atención a la entonación y la expresión corporal. Luego presentarán su diálogo frente a la clase.



Se habilita un breve espacio para que el resto de los equipos ofrezcan retroalimentación constructiva sobre lo que les gustó y cómo podrían mejorar. Se pide a los estudiantes que reflexionen sobre el proceso para lo cual se les pregunta: ¿Qué estrategias les ayudaron más? ¿Qué harían diferente la próxima vez? ¿Cuáles consideran que fueron sus fortalezas y debilidades?

**Evaluación:** autoevaluación

1. ¿Qué aprendiste sobre la construcción de diálogos a lo largo de esta actividad?
2. ¿Cómo crees que puedes aplicar lo que aprendiste en otras situaciones de comunicación?
3. ¿Qué parte del proceso de creación y presentación de diálogos te resultó más fácil y cuál fue la más difícil?

**Actividad:** Aprendiendo sobre la Conversación

**Objetivo:** Comprender las características, normas y funciones de la conversación a través de videos y actividades interactivas.

**Materiales:** computadoras con acceso a internet, plataforma Educaplay, hojas de evaluación para la retroalimentación, cuadernos de trabajo, lápices.

**Resultados Esperados:** mejorarán sus habilidades de escucha activa y participación en diálogos; identificarán las normas y funciones de la conversación.

**Estrategias Utilizadas:** elaboración; metacognición; motivación.

**Desarrollo de la Actividad**

**Inicio:** el docente realiza una explicación sobre la conversación, su función, características y normas

**Desarrollo:** Los estudiantes observarán una serie de videos en Educaplay que explican qué es la conversación, sus normas, funciones y características. Después de cada video, los estudiantes responderán a un test relacionado para evaluar su comprensión. [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5806342-la\\_conversacion.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5806342-la_conversacion.html)





**Cierre:** culminada la actividad en la plataforma, se abrirá un espacio para que los estudiantes compartan lo que aprendieron. Se motivará a la participación activa, animando a los estudiantes a hacer preguntas y discutir sobre las normas y características de la conversación. Preguntar cómo pueden aplicar lo aprendido en sus conversaciones diarias. En sus cuadernos realizarán un resumen sobre los puntos clave aprendidos durante la actividad.

**Evaluación:**

1. ¿Qué características de la conversación consideras es la más importantes y por qué?
2. ¿Cómo piensas que las normas de la conversación pueden mejorar tus interacciones diarias?
3. ¿Qué aspectos sobre la conversación te resultaron más interesantes y por qué?

**Lectura**

La lectura es muy amplia porque tiene implícito una serie de habilidades que se pueden realizar, desde el análisis, resúmenes, síntesis, hasta ideas de un autor en específico, en cualquier área del conocimiento, por lo que es indispensable la habilidad de comprensión lectora, para lograr interpretar, de manera correcta los contenidos.

**Actividad:** Juego de Lectura Comprensiva.

**Objetivo:** Mejorar las habilidades de lectura comprensiva mediante un juego interactivo en Educaplay

**Materiales:** computadoras son acceso a internet, plataforma Educaplay, hojas de evaluación para la retroalimentación, cuadernos de trabajo, lápices.

**Resultados Esperados:** desarrollarán habilidades de comprensión lectora, también se espera que mejoren su capacidad para responder preguntas de manera rápida y precisa y promoverán la competencia sana y el interés por la lectura.

**Estrategias Utilizadas:** de Metacognición

**Desarrollo de la Actividad**



**Inicio:** Introducir el tema de la lectura comprensiva y su importancia en el aprendizaje. Leerán en su libro la lectura sobre: Martín Luther King en la página 78. Cada estudiante leerá un texto y responderá preguntas relacionadas Explicar brevemente cómo desarrollarán el juego en Educaplay y las reglas que deben seguir.

**Desarrollo:** Los estudiantes accederán a Educaplay y participarán en un juego de lectura comprensiva. [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4145365-lectura\\_comprendiva.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4145365-lectura_comprendiva.html)



De manera individual, realizarán la actividad completando el texto arrastrando las palabras correctas donde corresponda. Quien responda correctamente en el menor tiempo, gana puntos en el rendimiento final de la asignatura.

**Cierre:** después del juego, se abrirá un espacio de diálogo con la finalidad los estudiantes compartan sus experiencias. Los estudiantes realizan un resumen de los aprendizajes acerca de la lectura comprensiva y la importancia de responder rápidamente. Preguntar qué estrategias utilizaron para mejorar su velocidad y precisión en las respuestas. Anunciar los ganadores para motivar su participación.

#### **Evaluación:**

1. La lectura comprensiva es importante porque \_\_\_\_\_.
2. Una norma que seguí para mejorar mi rendimiento fue \_\_\_\_\_.
3. ¿Cómo te sentiste al competir con tus compañeros en el juego?
4. ¿Qué aspectos de la lectura comprensiva consideras que necesitas mejorar y cómo planeas hacerlo?
5. Durante el desarrollo del juego, me di cuenta de que mi tiempo de respuesta fue \_\_\_\_\_.

**Actividad:** Leer bien.



**Objetivo:** Fomentar la precisión y fluidez en la lectura mediante un juego interactivo en Educaplay.

**Materiales:** computadoras con acceso a internet, plataforma Educaplay, hojas de evaluación para la retroalimentación, cuadernos de trabajo, lápices.

**Resultados Esperados:** los estudiantes mejorarán su precisión y fluidez en la lectura.

**Estrategias Utilizadas:** de Metacognición, motivación, repetición y elaboración.

### **Desarrollo de la Actividad**

**Inicio:** explicar el objetivo de la actividad y la importancia de leer con precisión. Explicar brevemente cómo desarrollarán el juego en Educaplay y las reglas que deben seguir.

**Desarrollo:** en parejas los estudiantes accederán al juego la lectura en Educaplay. <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6616318-lectura.html>



Deberán leer en voz alta al mismo tiempo que el video, tratando de no cometer errores. Al final de cada video deben responder las preguntas. Quienes lean y respondan correctamente en el menor tiempo, gana puntos en el rendimiento final de la asignatura.

**Cierre:** después del juego, se abrirá un espacio de diálogo con la finalidad los estudiantes compartan sus experiencias. Los estudiantes realizan un resumen de los aprendizajes acerca de la lectura comprensiva y la importancia de responder rápidamente. Preguntar qué estrategias utilizaron para mejorar su velocidad y precisión en las respuestas. Anunciar los ganadores para motivar su participación.

### **Evaluación:**

Leer el siguiente texto en parejas. El compañero anotará las palabras que se leyeron de manera equivocada y la repetirán para una mejor comprensión y lectura.

Fuente: [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/curriculo/Lengua/Lengua\\_6.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/curriculo/Lengua/Lengua_6.pdf)

**Actividad:** Leo y adivino

**Objetivo:** Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y comprensión mediante un juego de adivinanzas en Educaplay



**Materiales:** computadoras con acceso a internet, plataforma Educaplay, hojas de evaluación para la retroalimentación, cuadernos de trabajo, lápices.

**Resultados Esperados:** mejorarán su capacidad para pensar críticamente y resolver problemas, mejoran su lectura comprensiva

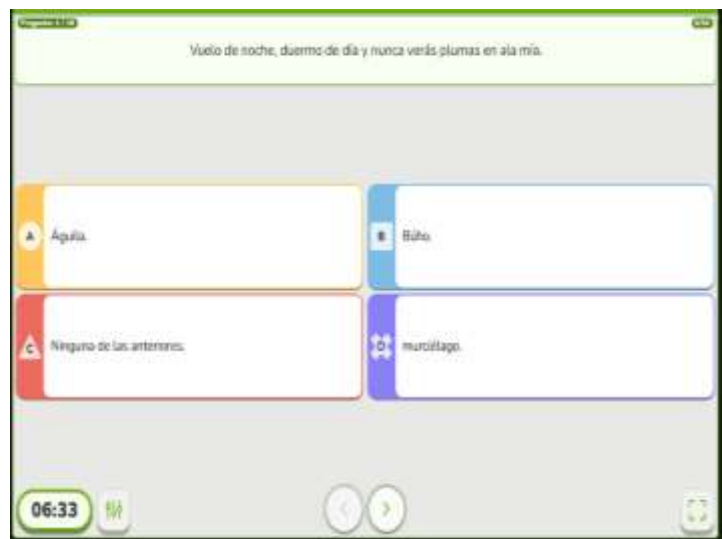
**Estrategias Utilizadas:** de Metacognición, motivación y elaboración.

### Desarrollo de la Actividad

**Inicio:** el docente introduce el tema de las adivinanzas y su importancia en el desarrollo de lectura efectiva y del pensamiento crítico. Luego explicará cómo se llevará a cabo el juego en Educaplay, incluyendo las reglas y el formato del juego. Se dividen en pares los estudiantes.

**Desarrollo:** los Estudiantes por pares accederán al juego de adivinanzas en Educaplay. <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5340577-lectura.html>

Se establecerá el tiempo observándolo en el juego para responder a cada adivinanza, lo que fomentará la rapidez y la agilidad mental. Los estudiantes deberán trabajar juntos para discutir las posibles respuestas y llegar a una conclusión, en el menor tiempo posible. El docente los



Yo tengo un sueño que mis cuatro pequeños hijos algún día vivirán en una nación donde no serán juzgados por el color de la piel, sino por el contenido de su carácter.

Yo tengo un sueño que algún día cada valle se elevará, y cada colina y montaña serán allanada. Los lugares más ásperos serán apianados y los lugares torcidos serán rectificadas, y la gloria de Dios será revelada y todo el género el humano estará reunido.

animará a utilizar pistas, así como a formular preguntas si están permitidas en el juego.

Al finalizar cada ronda, se mostrarán las respuestas correctas y con ellas se les otorgarán puntos a los grupos que respondan correctamente.



**Cierre:** Después del juego, discutirán su desempeño, se les estimará para que reflexionen sobre qué estrategias utilizaron para resolver las adivinanzas y cómo trabajaron en equipo. Luego el alumno de manera individual compartirá sus experiencias y aprendizajes con toda la clase. Se resaltarán los logros, tanto individuales como por equipo y discutir la importancia de la colaboración y el pensamiento crítico en la resolución de problemas partiendo de una interpretación efectiva de la lectura. Por último, se anuncia que el equipo con más puntos será reconocido y se les otorgará un pequeño premio.

**Evaluación:**

1. ¿Cómo calificarías tu capacidad para leer y comprender las adivinanzas? ¿por qué?
2. ¿Qué estrategias utilizaste esta vez para mejorar tu comprensión durante el juego?
3. ¿En qué aspectos de la lectura que realizaste consideras que necesitas mejorar?
4. ¿Cómo contribuiste al trabajo de tu compañero de equipo y en la discusión de las respuestas?
5. ¿Crees que el juego en línea te ayudó a mejorar tu comprensión lectora?

**Actividad:** Biografía de José de la Cuadra

**Objetivo:** Fomentar la lectura en la comprensión de la historia ecuatoriana sobre la biografía de José de la Cuadra a través de una actividad gamificada en EducaPlay.

**Materiales:** computadoras con acceso a internet, plataforma Educaplay, hojas de evaluación para la retroalimentación, cuadernos de trabajo, lápices, copia de la biografía de José de la Cuadra.

**Resultados Esperados:** desarrollarán una mejor comprensión lectora a través de la lectura sobre la biografía de José de la Cuadra.

**Estrategias Utilizadas:** de Metacognición, motivación, organización y elaboración.

**Desarrollo de la Actividad**

**Inicio:** Presentar la biografía de José de la Cuadra, resaltando los aspectos más importantes de su vida. Entregar una copia a cada estudiante.



#### José de la Cuadra

José de la Cuadra fue un escritor ecuatoriano muy famoso. Nació hace mucho tiempo, en 1903, en un lugar llamado Guayaquil. Escribió historias increíbles sobre la vida de las personas del campo, a quienes llamamos montubios. Su libro más importante se llama Los Sangurimas, y cuenta la historia de una familia que vivía muchas aventuras. También escribió un cuento muy conocido llamado La Tigra. Además de escribir, José de la Cuadra quería ayudar a las personas y por eso se dedicó a la política. Quería que todos tuvieran una vida mejor. En sus escritos, nos muestra cómo era la vida en el campo, con sus alegrías y sus dificultades. Estudió leyes en la universidad, pero lo que más le gustaba era escribir. Aunque se dedicó a la política, no llegó a ser presidente.  
Fuente: elaboración propia.

Explicar la actividad y cómo funcionará el test en Educaplay.

**Desarrollo:** se dividen en equipo de tres integrantes, cada equipo accederá al test en Educaplay, que incluirá preguntas de opción múltiple

[https://www.educaplay.com/printablegame/12634176-jose\\_de\\_la\\_cuadra.html](https://www.educaplay.com/printablegame/12634176-jose_de_la_cuadra.html)

educaplay My games Plans Support Search games New game

1. ¿Cuándo nació José de la Cuadra?

A  3 de octubre de 1903

B  3 de septiembre de 1903

C  3 de noviembre de 1903

Puntos: se asignan puntos por cada respuesta correcta.

Recompensas: se Ofrecen pequeñas recompensas: stickers, puntos extra, a los equipos que obtengan las mejores puntuaciones.

Rondas de Competencia: al final de cada ronda, se muestra el puntaje de cada equipo fomentando la discusión de sus respuestas incorrectas.



**Cierre:** se fomenta el diálogo para que cada equipo comparta sus resultados y reflexiones sobre la biografía de José de la Cuadra. Se resaltan los logros, individuales y grupales, y debatir la importancia de la lectura en la comprensión de la historia ecuatoriana y la vida de las personas. Anunciar a los grupos ganadores y entregarles sus recompensas.

**Evaluación:**

1. ¿Qué aprendí sobre mí mismo al estudiar la biografía de José de la Cuadra?
2. ¿Cómo me sentí al trabajar en equipo durante el test?
3. ¿Cómo reaccioné ante las preguntas que no supe responder correctamente?
4. ¿Qué aspectos de la biografía de José de la Cuadra me inspiraron y por qué?
5. ¿Cómo considero mi nivel de lectura en esta actividad gamificada?

**Actividad:** Leyenda de “El Guagua Auca”

**Objetivo:** Mejorar las habilidades de escritura haciendo un resumen de la leyenda de “El Guagua Auca”, utilizando elementos de gamificación.

**Materiales:** computadoras con acceso a internet, plataforma Educaplay, hojas de evaluación la retroalimentación, cuadernos de trabajo, lápices, copia de la leyenda de “El Guagua Auca”.

**Resultados Esperados:** desarrollarán las habilidades de escritura a la vez que refuerzan la comprensión lectora.

**Estrategias Utilizadas:** de Metacognición, motivación, organización y elaboración

**Desarrollo de la Actividad**

**Inicio:** Presentar a leyenda de “El Guagua Auca”, luego realizar una breve explicación sobre su

**“El Guagua Auca”**

Un borracho, tras perder todo en el juego, regresa a su casa por un camino oscuro que pasa cerca del cementerio. La zona tiene mala fama debido a que ahí entierran a los suicidas y a los niños sin bautizar. Mientras camina, escucha el llanto de un bebé y lo encuentra abandonado debajo de un cobertizo. Conmovido, decide llevarlo a su casa. Sin embargo, a medida que avanza, el bebé parece crecer y cambiar de aspecto, revelando su verdadera naturaleza demoníaca. Aterrorizado, el hombre lo arroja y huye. Al día siguiente, lo encuentran muerto cerca del cementerio, víctima del encuentro con el "guagua auca", un espíritu maligno que según la creencia popular habita en los cuerpos de los niños no bautizados.  
Fuente: adaptación del investigador



importancia cultural. Se les proporciona la lectura de la leyenda a los estudiantes y tiempo para leerla.

**Desarrollo:** Después de la lectura, los estudiantes escribirán un breve resumen de la leyenda, destacando los personajes principales, el conflicto y la resolución. Los alumnos compartirán sus resúmenes, discutiendo las similitudes y diferencias en sus interpretaciones. Luego se les pregunta: ¿Qué mensaje o enseñanza consideran que transmite la leyenda de “El Guagua Auca”? ¿Le cambiarían el final, por qué?

**Cierre:** los accederán a la sopa de letras en EducaPlay, donde deberán encontrar palabras clave relacionadas con la leyenda. [https://es.educaplay.com/juegoimprimible/10286238-guagua\\_auca.html](https://es.educaplay.com/juegoimprimible/10286238-guagua_auca.html)



**Puntos:** se asignan puntos por cada respuesta correcta.

**Recompensas:** se Ofrecen pequeñas recompensas: stickers, puntos extra, a los equipos que obtengan las mejores puntuaciones.

**Rondas de Competencia:** al final de cada ronda, se muestra el puntaje de cada equipo fomentando la discusión de sus respuestas incorrectas.

Se le pregunta: ¿Qué palabras encontraste más desafiantes y por qué crees que son importantes en la leyenda?

**Cierre:** se fomenta el diálogo para que cada equipo comparta sus resultados y reflexiones sobre la leyenda. Se resaltan los logros, individuales y grupales, y debatir la importancia de realizar resumen para comprender mejor la historia ecuatoriana. Anunciar a los grupos ganadores y entregarles sus recompensas.



**Evaluación:**

1. ¿Cómo me sentí al leer la leyenda y participar en la actividad de sopa de letras?
2. ¿Qué habilidades de escritura creo que mejoré con esta actividad?
3. ¿Qué aspectos de la leyenda me ayudaran a realizar el resumen?

**Actividad:** Escribiendo con los adjetivos.

**Objetivo:** Fomentar la escritura a través del empleo de adjetivos en contextos reales y utilizando actividad gamificada.

**Materiales:** computadoras con acceso a internet, plataforma Educaplay, hojas de evaluación la retroalimentación, cuadernos de trabajo, lápices, libro de texto digitalizado de Lengua y Literatura de 6to grado.

**Resultados Esperados:** Mejorarán sus habilidades para identificar los adjetivos empelándolos en textos creados por ellos.

**Estrategias Utilizadas:** de Metacognición, motivación, organización y elaboración

**Desarrollo de la Actividad**

**Inicio:** Realizar una breve explicación sobre los adjetivos, utilizando como apoyo el libro de texto en su página 122. Deben realizar las actividades que se encuentran debajo de cada explicación y discutir las con el resto del grupo.



Los adjetivos expresan cualidades. Estas cualidades pueden tener una mayor o menor intensidad. Es decir, un mayor o menor grado. Es decir, los adjetivos nos permiten expresar el grado en que se posee una cualidad.  
Por ejemplo una persona puede ser **alta**, **más alta** que las demás o **muy alta** o **altísima**.

**Los grados del adjetivo:** Los grados del adjetivo son tres: grado positivo (alta), grado comparativo (más alta que) y grado superlativo (altísima).

**Grado positivo:** Un adjetivo está en grado positivo cuando expresa una cualidad sin indicar su intensidad. Ejemplo: un afiche grande.

9. **Leo** las palabras y las **escribo** con un adjetivo calificativo.

lapicero    mascota    escuela    libro

**Grado comparativo:** Un adjetivo está en grado comparativo cuando compara la intensidad con que dos seres u objetos poseen una cualidad. Ejemplo: un afiche más grande que la valía.  
El grado comparativo puede ser de inferioridad, de igualdad y de superioridad.

Inferioridad	menos ... que	Julia es menos alta que Tomás.
Igualdad	tan ... como	Julia es tan alta como Tomás.
Superioridad	más ... que	Julia es más alta que Tomás.

10. **Transformo** los adjetivos de las oraciones del ejercicio anterior, en grado comparativo de inferioridad, igualdad y de superioridad.

**Grado superlativo:** Un adjetivo está en grado superlativo cuando expresa una cualidad en grado máximo. Ejemplo: Julia es altísima.  
El adjetivo en grado superlativo se forma:

- Añadiendo el sufijo: -ísimo / -ísima: altísima
- Anteponiendo el prefijo super-, ultra-, requeeté-: superalta, requeetealta...
- Acompañando al adjetivo con la palabra muy: muy alta.

11. **Escribo** oraciones con los siguientes adjetivos en grado superlativo.

antiguo    nuevo    rico    sucio

**Desarrollo:** los estudiantes en pares ingresarán en EducaPlay para responder el test relacionado con los adjetivos. Se tomará el tiempo de resolución y las respuestas correctas.

Se asignarán puntos por cada respuesta correcta, se Ofrecen pequeñas recompensas: stickers, puntos extra, a los equipos que obtengan las mejores puntuaciones.

Rondas de Competencia: al final de cada ronda, se muestra el puntaje de cada equipo fomentando la discusión de sus respuestas incorrectas.

**Cierre:** se genera un resumen del tema sobre los adjetivos, fomentando el debate sobre lo que aprendieron sobre los adjetivos. Se les pregunta: ¿Cómo los adjetivos enriquecieron sus producciones?

### **Evaluación:**

Realizar un texto corto sobre las vacaciones en la playa, empleando 5 adjetivos para enriquecer su producción

### **Retro alimentación**



Después de escribir, los estudiantes intercambiarán sus textos con un compañero con la finalidad de leerlos y proporcionar retroalimentación.

Deben evaluar: si han utilizado adecuadamente los adjetivos y sugerir entre ellos, un adjetivo adicional que podría enriquecer el texto.

### 3.7. Validación de la propuesta

#### 3.7.1 Validación a través de la comparación con las calificaciones antes y después de aplicar la propuesta.

Tabla 3

Resultados de la calificación académica después de aplicar la propuesta

ANTES		DESPUÉS		Escala de calificaciones	
F	%	F	%		
10	17	45	75	Domina los aprendizajes	9 a 10
42	70	9	15	Alcanza los aprendizajes	7 a 8,99
8	13	6	10	Esta próximo alcanzar	4,01 a 6,99
0	0	0	0	No alcanza los aprendizajes	menor a 4
60	100%	60	100%		

Nota: La tabla muestra los resultados de la calificación académica después de aplicar la propuesta

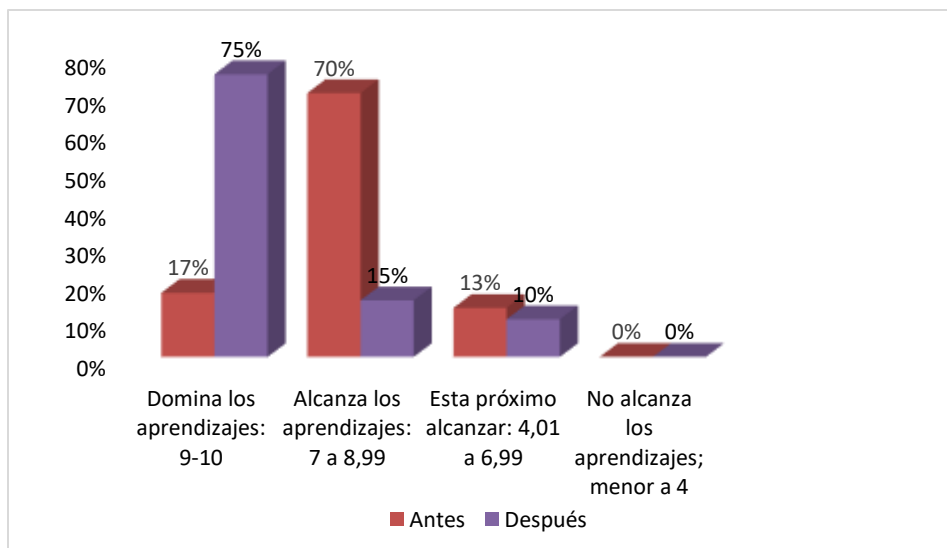


Figura 7

Resultados de la calificación académica antes y después



*Nota:* resultados de la calificación académica antes y después de aplicar la propuesta

Análisis: antes de la implementación de la propuesta el 17% de los estudiantes dominaban los aprendizajes. Después, este porcentaje aumentó al 75%, lo que evidencia una mejora importante en la comprensión y aplicación de los conocimientos en Lengua y Literatura (calificación entre 9-a10). Por otro lado, el porcentaje de estudiantes que alcanzaban los aprendizajes (escala de calificación: 7 a 8,99) disminuyó del 70% al 15%. Por lo que se considera que aquellos que ya estaban en un nivel intermedio han mejorado significativamente, lo cual indica que las actividades gamificadas han elevado las expectativas y estándares.

En conclusión, se afirma que la propuesta ha tenido un impacto positivo en el rendimiento de los estudiantes en Lengua y Literatura, lo cual influye en la motivación ya que se logró que los estudiantes participaran y se interesaran en realizar las actividades, lo cual produjo una mejora considerable en ese rendimiento. Además, la mayoría logró dominar los aprendizajes, lo cual es una muestra del éxito de la gamificación implementada.

### **3.7.2 Validación de expertos**

La validación de la propuesta se llevó a cabo mediante juicio de expertos, seleccionados por su experiencia y trayectoria en el ámbito educativo. Ambos profesionales cuentan con formación especializada y con una sólida trayectoria en docencia e innovación pedagógica, lo cual respalda la confiabilidad de sus valoraciones.

Para este proceso se utilizó una ficha de evaluación basada en criterios previamente definidos, relacionada con la calidad, pertinencia, creatividad, uso de recursos, impacto en el aprendizaje, motivación y alineación con los objetivos propuestos. Los expertos calificaron cada criterio con una puntuación en una escala de 1 a 25 puntos, según el nivel de cumplimiento observado.

La tabla 3 muestra los resultados obtenidos en cada categoría evaluada por ambos expertos. Las puntuaciones alcanzadas oscilan entre 22 y 25 puntos en todos los criterios, lo que indica una alta valoración de la propuesta pedagógica. Según la escala de interpretación aplicada (ver



debajo), ambos expertos coincidieron en que la propuesta es sobresaliente, por lo que se considera lista para su implementación en contextos reales de aula.

#### **Escala de valoración empleada:**

Entre 21 y 25 puntos: Sobresaliente – La propuesta es excepcional y cumple con todos los criterios de forma destacada.

Entre 16 y 20 puntos: Muy buena – La propuesta es sólida, con posibilidad de mejoras menores.

Entre 11 y 15 puntos: Aceptable – Tiene potencial, pero requiere varios ajustes.

Entre 6 y 10 puntos: Insuficiente – Presenta deficiencias importantes.

Entre 1 y 5 puntos: Inadecuada – No cumple los requisitos básicos, requiere una revisión completa.

Los resultados evidencian que la propuesta no solo es pertinente y coherente con los objetivos educativos, sino que además destaca por su carácter innovador al integrar estrategias de gamificación con herramientas tecnológicas como Educaplay. Las actividades fueron valoradas como efectivas para promover el aprendizaje significativo en Lengua y Literatura, fomentando la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, así como su participación activa en el proceso educativo.

#### **Tabla 4**

##### *Validación de la propuesta*

<b>Criterios</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Experto 1</b>	<b>Experto 2</b>
<b>1. Evaluación General de la Propuesta</b>			
Alineación con los objetivos	¿La propuesta general se alinea con los objetivos de aprendizaje?	24	25
Interactividad	¿Las actividades fomentan la participación activa de los estudiantes en	25	25



	el proceso de aprendizaje?		
Uso adecuado de recursos	¿Se incorporaron recursos adecuados (material de apoyo, juegos, otros) para enriquecer las actividades?	25	25
Calidad	¿La calidad de la propuesta es adecuada para cumplir con los objetivos planteados?	23	25
Pertinencia	¿Las actividades son pertinentes para el desarrollo de habilidades en Lengua y Literatura?	25	25
Creatividad	¿Se evidencia creatividad en el diseño de las actividades propuestas?	25	25
<b>2. Comunicación Oral</b>			
Participación activa	¿A través de las actividades gamificadas de comunicación oral pueden los estudiantes participar activamente?	25	25
Colaboración	¿Hay elementos para estimular la colaboración entre los estudiantes y con el docente durante las actividades orales?	25	25
Fomento de la interacción	¿Las actividades fomentan efectivamente la interacción oral entre los estudiantes y con el docente?	24	25
<b>3. Lectura</b>			
Comprensión lectora	¿Las actividades de lectura permiten que los estudiantes comprender los textos de manera efectiva?	24	25
Evaluaciones focalizadas	¿Las evaluaciones de lectura están diseñadas para mostrar un progreso significativo en la comprensión de los estudiantes?	25	25
<b>4. Escritura</b>			
Mejora en	¿Las actividades gamificadas están	25	25



habilidades de escritura	de	enfocadas para generar una mejora en las habilidades de escritura de los estudiantes?		
Evaluaciones de escritura	de	¿Las evaluaciones de escritura propuestas reflejan el progreso de los estudiantes?	25	25
<b>5. Compromiso y Motivación</b>				
Compromiso		¿Se contempla en la propuesta el compromiso de los estudiantes por construir sus aprendizajes?	23	22
Motivación extrínseca		¿el diseño de las actividades gamificadas llegan a influir positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes?	24	25
Motivación intrínseca		¿Las actividades se diseñan considerando la motivación intrínseca de los estudiantes en Lengua y Literatura?	25	25
<b>6. Gamificación</b>				
Uso de Educaplay		¿Se utilizaron herramientas de gamificación como Educaplay para enriquecer las actividades?	25	25
Impacto en el aprendizaje	el	¿Las actividades gamificadas se han diseñado para impactar positivamente la superación de las dificultades de los estudiantes?	25	25
Participación en juegos	en	¿El diseño de las actividades permiten a los estudiantes participar activamente en los juegos propuestos?	25	25

### **Análisis de la Validación de Expertos**

Los resultados obtenidos en la validación reflejan una alta valoración por parte de los expertos, quienes coincidieron en que la propuesta de actividades gamificadas en la plataforma



Educaplay es adecuada, pertinente y efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

Ambos evaluadores destacaron que la propuesta responde a las necesidades educativas detectadas en el diagnóstico inicial, demostrando coherencia entre el problema identificado, los objetivos formulados y las estrategias planteadas. Asimismo, se resaltó la claridad en la estructura de las actividades, el enfoque lúdico-educativo de la gamificación, y la adecuada integración de recursos digitales que favorecen la participación activa del estudiante.

La evaluación también evidenció que la propuesta promueve la motivación, el trabajo colaborativo, el desarrollo de habilidades lingüísticas y el uso significativo de la tecnología en el aula. Los expertos consideraron que el diseño instruccional es replicable y adaptable a otros contextos educativos similares, lo cual amplía su aplicabilidad.

En conclusión, la validación externa respalda la viabilidad y efectividad de la propuesta, reafirmando su potencial para ser implementada como una estrategia pedagógica innovadora en el fortalecimiento de los aprendizajes en Lengua y Literatura en estudiantes de sexto grado.

#### **Análisis de la propuesta:**

La propuesta pedagógica presentada muestra un fundamento teórico adecuado y un diseño que promete ser efectivo cuando se lleve a la práctica. La tabla anterior evidencia un alto grado de compaginación con los objetivos establecidos, lo cual es relevante para el éxito del proceso educativo. Tanto el Experto 1 como el Experto 2 otorgaron calificaciones sobresalientes en varios aspectos, entre ellos la interactividad y el uso adecuado de recursos, indicando que las actividades están diseñadas para fomentar la participación activa de los estudiantes. Por otro lado, la calidad de la propuesta también se destaca la evaluación de la pertinencia de las actividades en relación con el desarrollo de habilidades en Lengua y Literatura.

En cuanto a la comunicación oral, los expertos consideran que las actividades gamificadas han sido diseñadas de manera efectivas para promover la participación activa y la colaboración entre los estudiantes y el docente. También coinciden en que las actividades diseñadas fomentan la interacción oral, a la vez que contribuyen a un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo.



Con respecto a lectura y escritura, las actividades propuestas muestran ser eficaces para mejorar la comprensión lectora y las habilidades de escritura de los estudiantes. Los expertos destacan que las actividades en el área de lectura permitirán a los estudiantes comprender los textos de manera efectiva, y las evaluaciones están diseñadas para reflejar un progreso significativo en la comprensión. En lo que respecta a la escritura, las actividades gamificadas están orientadas a generar mejoras en esta habilidad, lo que se traduce en una evaluación positiva. Esta sinergia entre lectura y escritura, impulsada por el uso de herramientas gamificadas, sugiere que la propuesta tiene un potencial significativo para enriquecer el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

Por último, el compromiso y la motivación de los estudiantes son aspectos que también se abordan en la propuesta. Aun cuando se identifican algunas oportunidades de mejora en el compromiso, los expertos acentúan que las actividades gamificadas están diseñadas para influir positivamente en la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes. Por otro lado, la utilización de Educaplay se considera un elemento clave para enriquecer las actividades gamificadas, lo cual permitirá que los estudiantes participen activamente, mientras superen dificultades en su aprendizaje. En conjunto, cada uno de los elementos que se abordan sugieren que la propuesta tiene un gran potencial para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

## CONCLUSIONES

- Para el desarrollo teórico de la investigación fue indispensable desarrollar el objetivo específico: identificar y sistematizar los referentes teóricos que sustentan el diseño centrado en la gamificación y el aprendizaje en Lengua y Literatura. De acuerdo al análisis de documentos, este enfoque ha evidenciado la complejidad y la relevancia de integrar métodos innovadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los hallazgos obtenidos mediante la revisión bibliográfica muestran que la gamificación mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes, a la vez que promueve un aprendizaje significativo y colaborativo, transformando el ambiente educativo de pasivo a activo, basado en el respeto y contribuyendo al desarrollo integral de habilidades en esta área.



- En cuanto al objetivo Diseñar actividades de gamificación en la plataforma EducaPlay como recurso tecnológico para fortalecer el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en los niños de sexto grado de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”, se concluye que esta propuesta se basó en la premisa que el aprendizaje es más efectivo cuando se presenta de manera lúdica y atractiva para los alumnos, por tanto se diseñó tomando en consideración, las debilidades que presentaron en comunicación oral, lectura y escritura, pero a su vez las fortalezas en el uso efectivo de la tecnológica.
- La evaluación referida al último objetivo específico, fue el impacto de las actividades gamificadas en el aprendizaje de los estudiantes, mediante el análisis de los resultados académicos y la motivación en el área de Lengua y Literatura, donde se evidenció una notable mejoría. Esta afirmación se genera porque antes de implementar estas actividades, un número muy limitado de estudiantes dominaba los aprendizajes, mientras que la mayoría alcanzaba los objetivos establecidos. Una vez aplicada la propuesta, se evidenció un aumento considerable en el número de estudiantes que dominan los contenidos, lo cual indica un avance significativo en su rendimiento. Por otro lado, la motivación de los estudiantes también se vio beneficiada, ya que se logró que los estudiantes participaran y se interesaran en realizar las actividades lo que sugiere que la gamificación mejora el aprendizaje, a la vez que promueve un ambiente más dinámico y participativo en el aula. Esto resalta la eficacia de la gamificación como herramienta pedagógica en el desarrollo de competencias en Lengua y Literatura.

## RECOMENDACIONES

- La organización de los referentes teóricos y metodológicos evidenciaron la importancia de realizar estudios e investigaciones que analicen el impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, desde una perspectiva de comprobación de efectividad. Por ello, se sugiere impulsar investigaciones en campos como la psicología social y la neurociencia, con la finalidad de constatar el nivel de influencia de las actividades gamificadas en el rendimiento académico de los estudiantes



en esta área del conocimiento, lo cual ayudará a ampliar la cosmovisión de su utilización como parte esencial en la praxis docente.

- El diseño de la propuesta se llevó a efecto tomando en consideración, las debilidades que presentaron en comunicación oral, lectura y escritura, pero a su vez las fortalezas en el uso efectivo de la tecnológica. Pero, para maximizar el compromiso, la motivación y la participación de los estudiantes en las actividades gamificadas en Lengua y Literatura, es relevante utilizar de manera efectiva las funciones interactivas que ofrece la plataforma EducaPlay que se utilizó en la propuesta. Dado que, esta plataforma permite a los docentes crear experiencias de aprendizaje dinámicas, motivadoras y atractivas, lo cual facilita la creación de actividades educativas que capten la atención de los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ley Orgánica de Educación Intercultural. (31 de Marzo de 2011). *Registro Oficial N° 417*.  
Obtenido de  
[https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011\\_leyeducacionintercultural\\_ecu.pdf](https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011_leyeducacionintercultural_ecu.pdf)

Arias, F. (2017). *El proyecto de Investigación* (Séptima ed.). Caracas 7ma edición, Venezuela: Epísteme [https://kupdf.net/download/el-proyecto-de-investigacion-fidias-arias-7ma-edic-2016pdf\\_5a1b4afde2b6f5e526da642c\\_pdf](https://kupdf.net/download/el-proyecto-de-investigacion-fidias-arias-7ma-edic-2016pdf_5a1b4afde2b6f5e526da642c_pdf).

Arias, M., Gutiérrez, C., & Rodríguez, J. (2021). *La Gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural*. Bogotá, D.C., Colombia: Universidad Cooperativa de Colombia.

Bantacourt, M. (2017). LA EXPRESIÓN CORPORAL EN EL APRENDIZAJE DE LAS NOCIONES BASICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS. *repositorio uta*.



- Barrios, M., & Garzón, L. (2023). *La gamificación para el desarrollo de habilidades comunicativas de expresión oral*. Bogotá-Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Benítez, C. C., García, M. L., & Valenzuela, B. A. (2021). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico: La perspectiva del estudiante de psicología. . *Riaices*, 59-68.
- Berlo, D. (2018). *El Proceso de la Comunicación. Introducción a la teoría y la práctica*. Buenos Aires. Argentina, 4ta edición: Ateneo.
- Bernal, C. (2017). *Metodología de la Investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Guatemala. Cuarta edición: Prentice Hall.  
<https://www.freelibros.me/metodologia-de-la-investigacion/metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-cesar-bernal>.
- Bravo, F. (2019). *Estrategias de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico del curso de Didáctica de la Comunicación en los estudiantes de la especialidad de la Comunicación en los estudiantes de la especialidad Primaria de la Facultad de Educación de la UNMS*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos .
- Cabrera, A. (2021). *La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria* . México: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Cañar, D., & Gordón, F. (2023). Problemas del lenguaje que inciden en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica. . *Revista Científica de la Facultad de Filosofía*, 18(2), , 251-275.  
<https://revistascientificas.una.py/index.php/rcff/article/view/3826>.
- Carino, N. (2018). *Piaget, J. y L. Vygotsky: Análisis de teorías y sus implicancias en el campo pedagógico*. Luján-Argentina:: Universidad Nacional de Luján.
- Carrera, L., Párraga, A., Quituzaca, N., Guonoquiza, M., Brown, M., León, D., y otros. (2024). Efectividad de Metodologías Activas Innovadoras de Aprendizaje en el Área de



- Lengua. . *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), , 9213-9244.  
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/12073>.
- Castellanos, M. (2020). *Factores que causan dificultad en los procesos de comprensión lectora de estudiantes de grado cuarto de la IED el Porvenir*. Bogotá: Universidad Cooperativa de Colombia .
- Cepeda, J. (2021). *Gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de primer año de educación general básica del CEI “Dolores Veintimilla de Galindo” en el año lectivo 2019–2020*. Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Chong, B., Domínguez, L., & Caballero, Á. (2020). La literatura en un cambio de época: entre la innovación y la fascinación. . *Atenas*, 3(51), , 182-199.  
<https://pf.umcc.cu/index.php/atenas/article/view/264>.
- Cifuentes, J. (2021). Aprendizaje del protocolo de la valoración a través del marco de la enseñanza para la comprensión. . *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(2), , 335-347.[http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2027-83062021000100335&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2027-83062021000100335&script=sci_arttext).
- Código de la Niñez y la Adolescencia. (01 de Enero de 2003). *Registro Oficial 737*. Recuperado el 2021, de <https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2014/9503.pdf>
- Constitución de la república del Ecuador. (20 de Octubre de 2008). *Registro Oficial 449* . Obtenido de [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)
- Córdova, J. (2023). *Aplicaciones digitales educativas para mejorar la interacción en el área de lengua y literatura de tercer grado de la escuela de educación básica Continente Americano*. Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Correa, X., Pacurucu, L., & Olivo, D. (2021). La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura crítico- reflexiva. *South Florida Journal of Development*, 2(2), 2562–2575. .



- Dota, A., & Mora, V. (2022). *Recurso educativo abierto basado en gamificación para fomentar la participación activa en los estudiantes de la asignatura de lengua y literatura*. Ecuador: UTMACH .
- Farfán, A. (2024). Unidad y eclecticismo: una aproximación teórica para la mediación del aprendizaje desde la ontología. *Guayana Moderna*, 14(14), , 9-31. <https://revistasenlinea.saber.ucab.edu.ve/index.php/guayanamoderna/article/view/6604>.
- Fleming, G. (2023). *Enseñanza de la sexualidad desde una perspectiva constructivista*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.
- García, F., Cara, J., Martínez, J., & Cara, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte I(1)*, pp. 16-24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>.
- García, L. (2023). *La gamificación de contenidos curriculares de Lengua Castellana y Literatura. Diseño de una propuesta para un aula de Primaria*. España: Universidad de Cantabria.
- Gil, J., & Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>.
- Guerrero, J. (15 de diciembre de 2019). *Qué son las estrategias de aprendizaje? definición, tipos y ejemplos*. Obtenido de Docente al día: <https://docentesaldia.com/2019/12/15/que-son-las-estrategias-de-aprendizaje-definicion-tipos-y-ejemplos/>
- Gurumendi, F., Laz, M., & Sabando, J. (2022). Gamificación del proceso de evaluación formativa de estudiantes en el área de lengua y literatura: . *Maestro y Sociedad*, 19(4),, 1883-1890. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5777>.
- Henry, C., Benitez, L., & Damián, I. (2021). Estrategias de aprendizaje. *TecnoHumanismo. Revista Científica Volumen 1 / No. 8*, 1-20. <https://doi.org/10.53673/th.v1i8.40>.



- Hernández, B. (2020). *Recuperando las voces de las escritoras: una aplicación didáctica en las clases de literatura. Didactica-Lengua Y Literatura*. España: Universidad Complutense de Madrid.
- Hernández, D., Estévez, M., & Díaz, Y. (2019). La formación inicial del ingeniero y las estrategias de aprendizaje. *REFCalE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*. ISSN 1390-9010, 61-74  
<https://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/1460>.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: MCGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.
- Herrera, G. (2018). *Liderazgo organizacional: aproximación del líder a sus equipos de trabajo*. Bogotá: Universidad Militar Nueva Granada.
- Jácome, J. (2023). *La gamificación como herramienta tecnológica para el aprendizaje en el área de lengua y literatura de los estudiantes de 8vo año nivel básica superior de la unidad educativa internacional "Pensionado Atahualpa" ciudad de Ibarra*. Ecuador: Universidad Técnica del Norte.
- Jinez, J. (2020). *Los juegos verbales como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes del 3er grado de la Institución Educativa Adventista Maranatha, Pucallpa, 2020*. Lima, Perú: Universidad Peruana Unión.
- Juca, J. M., Coloma, M. A., Celi, F. N., Miranda, E. F., & Tocto, J. S. (2019). Contribución del enfoque constructivista al trabajo colaborativo en la educación superior. *Revista Espacios* Vol. 40 (Nº 41), 40(41), 4-10  
<https://www.revistaespacios.com/a19v40n41/a19v40n41p04.pdf>.
- Kolb, D. (2014). *Aprendizaje experiencial: la experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo*. Reino Unido: FT prensa.



- Lara, R. (2020). *Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial . *Revista Conrado*, 15(70),, 392-397. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>.
- López y Lescay. (2023). Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial. *VARONA*, núm. 76, 2-16. <https://www.redalyc.org/journal/3606/360674839001/360674839001.pdf>.
- López, N., & Del Moral, M. (2022). Sistema de gamificación de Ta-Tum: transformando la lectura en una aventura inmersiva . *Revista Educativa HEKADEMOS*(32), 42-51.
- Manobanda, B., & Manobanda, E. (2024). *Educaplay como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza–aprendizaje, para los docentes del (centro educativo comunitario intercultural bilingüe) CECIB “República del Ecuador” de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar período lectivo 2023–2024*. Ecuador: Universidad Estatal de Bolívar.
- Martí, A., & García, P. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. *Didáctica. Lengua y literatura*. Número: 33, 109-120. <https://producciocientifica.uv.es/documentos/63c9ee609bb1c6154be5dadf>.
- Martínez, M. (2017). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. México. Segunda edición: Editorial Trillas <https://issuu.com/ciramorlet/docs/marinez-miguel-ciencias-y-arte-en>.
- Mindiolaza, G. (2022). *Comprensión lectora para la conciencia lingüística en la enseñanza de lengua y literatura en docentes de una institución educativa Daule, 2022*. Perú: Universidad César Vallejo .
- Ministerio de Educación. (2019). *Curriculo de los niveles de Educación obligatoria*. (M. d. Ecuador, Ed.) Ecuador: Segunda edición.



- Ministerio de Educación del Ecuador . (2019). *Curriculo de Educación General Básica - Subnivel Media* . Obtenido de <https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Media.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil*. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/10/Instructivo\\_para\\_evaluacion\\_estudiantil\\_2013.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/10/Instructivo_para_evaluacion_estudiantil_2013.pdf)
- Miranda, D. (2018). *Análisis comunicológico de los nuevos periodistas en la ciudad de Guayaquil en Radio Dibu Y su incidencia en la construcción cultural y social en los jóvenes de 18 a 22 años en la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Navarra, J. (2020). Aprendizaje transversal a partir del área de lengua y literatura. *Innovación educativa*, (30), , 21-39. <https://revistas.usc.gal/index.php/ie/article/view/7111>.
- Noblecilla, A., & Santistevan, D. (2023). *La Gamificación como Estrategia de Aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura del Subnivel Básica (Master's thesis)*. Ecuador: UNEMI.
- Orozco, E. (2021). *Lectoescritura en el bachillerato y la universidad. Una propuesta didáctica*. México. Primera edición: Universidad Veracruzana.
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.*, São Paulo, v. 44, 1-17 DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>.
- Oyarce, C., Cuevas, L., Del Río Cea, M., Suazo, M., Salgado, S., & Morosetti, A. (2022). Estrategias de aprendizaje de estudiantes de primer año de ingreso a Kinesiología y su relación con el rendimiento académico. . *Bordón: Revista de pedagogía*, 74(2), , 111-123. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8500936>.
- Palella, S., & Martins, F. (2017). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Caracas Venezuela 7ma edición edición: FEDUPEL.



- Paredes, X. (2024). *La gamificación como herramienta tecnológica para el aprendizaje en el área de lengua y literatura de los estudiantes de 8vo año nivel básica superior de la unidad educativa internacional "Pensionado Atahualpa" ciudad de Ibarra*. Ecuador: Universidad Técnica del Norte .
- Pérez, G., & González, L. (2020). *Una posible definición de metacognición para la enseñanza de las ciencias*. Universidad Federal de Rio Grande do Sul.
- Pérez, L., Bueno, Á., & Zambrano, L. (2021). *Estrategias de Aprendizaje como factor determinante en el desempeño académico*. pp. 165-185. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7470649>: Opción, vol. 37, núm. 96, .
- Pinargote, S., & Meza, H. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje oral en los niños del nivel preescolar . *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Vol. 26 Núm. Extraordinario*, 551–576. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1676>.
- Pinos, E., Montesdeoca, M., & Cano, Y. (2021). Actividades didácticas para el fortalecimiento de la escritura en la Educación General Básica. *Revista Cognosis, ISSN-e 2588-0578, Vol. 6, N° 4.*, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8587866>.
- Quiroz, D., & Delgado, J. (20 de marzo de 2021). *Estrategias metodológicas una práctica docente para el alcance de la lectoescritura*. Obtenido de Estrategias metodológicas una práctica docente para el alcance de la lectoescritura: <file:///C:/Users/Tatiana/Downloads/Dialnet-EstrategiasMetodologicasUnaPracticaDocenteParaElAl-7926908.pdf>
- Ramírez, A., & Bustamante, B. (2020). La competencia intercultural en el proceso de enseñanzaaprendizaje de una lengua extranjera. *Revista Espacios. Vol. 41 (50)*, 444-455.
- Robles, B., Ojeda, E., Humanante, C., & Ortiz, W. E.-8.-I.-2. (2024). Estrategias de la Lectoescritura en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de Lengua y Literatura. *Revista*



*Scientific, Artículo Arbitrado. Vol. 9, Edición Especial N.º 2* , 61-81 DOI:  
<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.E2.3.61-81>.

Rodríguez, G. (2019). *Enseñanza de la escritura*. Lima: Universidad Nacional de Educación.

Roldán, L., Zabaleta, V., & Barreyro, J. (2021). Efectos de una propuesta para mejorar la comprensión de textos en estudiantes de educación secundaria. . *Revista mexicana de investigación educativa*, 26(89), 575-594.,  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662021000200575&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662021000200575&script=sci_arttext).

Sánchez, C. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Docentes 2.0 Vol 7, No 2*, [https://redib.org/Record/oai\\_articulo2526481-gamificaci%C3%B3n-un-nuevo-enfoque-para-la-educaci%C3%B3n-ecuatoriana](https://redib.org/Record/oai_articulo2526481-gamificaci%C3%B3n-un-nuevo-enfoque-para-la-educaci%C3%B3n-ecuatoriana).

Sánchez, M., & Martínez, A. (2020). *Evaluación del y para el aprendizaje: instrumentos y estrategias*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Tipantasig, J., Naranjo, G., Núñez, H., Hidalgo, M., & Casero, R. (2023). Estrategias de aprendizaje y desempeño académico. . *Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 8(37), , 1-14. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9016479>.

Vélez, K. (2021). Aprendizaje de lengua y literatura mediante rúbricas de evaluación. . *Sociedad & Tecnología*, 4(2), , 174-190.  
<https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/103>.

Vera, F., Tejada, E., & Morales, M. (2022). Desarrollo de competencias genéricas en estudiantes de Licenciatura en Lengua y Literatura Hispanoamericana. . *Transformar*, 3(1), , 14-25. <https://www.revistatransformar.cl/index.php/transformar/article/view/49>.

Vergara, A. (2020). *Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: Una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.



- Vergara, G., Sierra, L., & Doria, M. (2022). *Estrategias didácticas desde la perspectiva psicogenética de Emilia Ferreiro para la enseñanza de la escritura*. Colombia: Universidad de Córdoba.
- Villarreal, J. (2019). *Dificultad del aprendizaje en la lectoescritura en los estudiantes de la Escuela Educación Básica Israel Guayaquil*. Perú: Universidad Cesar Vallejo.
- Zambrano, A. (2023). *La gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de lengua y literatura en niños de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Particular "Oviedo", año lectivo 2021-2022*. Ecuador: Universidad Técnica del Norte.
- Zhagui, D. (2021). *El cuerpo como recurso de enseñanza de nociones básicas para niños de 3 a 5 años*. Universidad de Cuenca.