

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES
TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA

USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN OCTAVO
AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR

Autoras:

Lilia Maricela Soledispa Mezones

Jenny Alexandra Perlaza Caicedo

Tutor/a:

Dra. María Beltrán Mesa

ECUADOR 2024



La Universidad para todos





DEDICATORIA

A mi amada hija Joselyne Soledispa

Por ser mi mayor fuente de inspiración, por su amor incondicional y por ser el pilar que me sostiene en cada paso que damos en el camino estrecho y angosto. Cada logro alcanzado en esta Maestría en Entornos Digitales de la Universidad Bolivariana de Ecuador lleva impreso su nombre. Gracias por creer en mí, por su paciencia, comprensión y por ser mi eterna motivación. Este logro es también suyo. Con todo mi amor y gratitud,

Lilia Soledispa Mezones

A mis hijos, gracias es una palabra que se queda muy corta para todo el apoyo y ayuda brindada durante este y todos los procesos que como familia hemos enfrentado, hoy la prueba es que no importan las luchas externas o internas, siempre es posible salir adelante, con esfuerzo y dedicación. No ha sido fácil, pero lo logramos.

Les dedico todas las noches sin dormir, todos los fines de semana que pasamos en casa, todos los juegos que no hicimos, todos los almuerzos que no nos sentamos juntos a la mesa, gracias, mis amores... les dedico este esfuerzo y todos los que pueda lograr a su lado.

Con amor,

Jenny Perlaza Caicedo.





AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a mi familia, por su inquebrantable apoyo, comprensión y amor incondicional durante todo este proceso. Su constante aliento y paciencia han sido fundamentales para mantenerme motivada y enfocada en alcanzar este objetivo académico. Agradezco también a mis compañeros y al cuerpo docente de la Maestría en Entornos Digitales de la Universidad Bolivariana de Ecuador, por compartir sus conocimientos, colaboración, experiencias y por ser una fuente constante de inspiración, aprendizaje y por enriquecer esta experiencia académica con su valioso aporte y dedicación, mi gratitud también a la Dra. María Beltrán por su paciencia y esfuerzo en la dirección de esta tesis.

Este logro no habría sido posible sin el apoyo y la confianza de todas las personas que forman parte de nuestras vidas. A todos ustedes, ¡muchas gracias!

Lilia Soledispa Mezones

Hay batallas necesarias en la vida, obstáculos que nos ayudan a superarnos, a hacer posibles los sueños, en este tiempo agradecida con quién nunca me soltó la mano, gracias, Dios por todas tus enseñanzas.

Sin duda alguna a mis hijos mi gratitud por su amor incondicional, mi apoyo, mi luz y mi amor Isaac, Caleb y Jaziel.

A mi compañera Lilia Soledispa, gracias por tu ejemplo para mí, tu constancia y valentía.

A mi Tutora Msc. María Beltrán por su ayuda, sus palabras de aliento y su empuje.

Un gracias a todos quienes han sido parte de este proceso de forma indirecta o directa.

Jenny Perlaza Caicedo.





RESUMEN

El uso de tecnología como herramienta educativa, se ha convertido en una necesidad debido a la falta de motivación e interés que presentan los estudiantes en diversos contenidos, lo que impulsa la urgencia de buscar alternativas que respondan a sus expectativas y que los haga obtener un proceso de enseñanza aprendizaje significativo para sus vidas. Es ahí donde surge la gamificación como estrategia mediadora, la cual potencia al juego como herramienta de enseñanza - aprendizaje y contribuye a la obtención de mejores resultados en el aula, tanto en el desarrollo del conocimiento como en el mejoramiento de las capacidades, habilidades y actitudes. Por ello, se establece como propósito principal de esta investigación: Implementar el uso de la gamificación a través de las plataformas digitales Educaplay y Genially para contribuir al aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa "Alfredo Raúl Vera Vera". Se hace uso de los métodos técnicos: análisis-síntesis, inducción-deducción, sistémico-estructural; métodos empíricos: observación, análisis documental, prueba diagnóstica, encuesta, entrevista, consulta a especialistas; método estadístico: cálculo porcentual y estadística descriptiva. El tipo de investigación es descriptiva, no experimental, transversal donde los datos se toman en el mismo tiempo y lugar con una población de 90 estudiantes y una muestra no probabilística de 46 de octavo año. Como resultado se logra la sistematización teórica e histórica del proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura a través de estrategias didácticas donde resaltan las tendencias conceptuales de la enseñanza interactiva y la evolución del uso de la gamificación, particularmente de las plataformas Genially y Educaplay para globalizar los conocimientos académicos. Para ello, se propone desarrollar estrategias didácticas gamificadas para Lengua y Literatura en las plataformas Educaplay y Genially, con el fin de facilitar el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

Palabras clave: gamificación, estrategias, enseñanza, aprendizaje, Lengua y Literatura.





ABSTRACT

The use of technology as an educational tool has become a necessity due to the lack of motivation and interest that students have in various contents, which drives the urgency of looking for alternatives that respond to their expectations and that make them obtain a of meaningful teaching and learning for their lives. This is where gamification emerges as a mediating strategy, which enhances the game as a teaching-learning tool and contributes to obtaining better results in the classroom, both in the development of knowledge and in the improvement of capabilities, skills and attitudes. Therefore, the main purpose of this research is established: Implement the use of gamification through the digital platforms Educaplay and Genially to contribute to the learning of Language and Literature in students in the eighth year of Higher Basic General Education of the Educational Unit "Alfredo Raúl Vera Vera." Technical methods are used: analysis-synthesis, induction-deduction, systemic-structural; empirical methods: observation, documentary analysis, diagnostic test, survey, interview, consultation with specialists; statistical method: percentage calculation and descriptive statistics. The type of research is descriptive, non-experimental, transversal where the data are taken at the same time and place with a population of 90 students and a non-probabilistic sample of 46 eighth grade students. As a result, the theoretical and historical systematization of the Language and Literature learning process is achieved through didactic strategies that highlight the conceptual trends of interactive teaching and the evolution of the use of gamification, particularly the Genially and Educaplay platforms to globalize the academic knowledge. To this end, it is proposed to develop gamified teaching strategies for Language and Literature on the Educaplay and Genially platforms, in order to facilitate the teaching-learning process for students.

Keywords: gamification, strategies, teaching, learning, Language and Literature.





ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.....	ii
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	iii
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTORES	iv
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS	v
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT	ix
ÍNDICE GENERAL	x
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO O FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA TESIS	11
1.1. Estudios Previos	11
1.1.1. Antecedentes históricos del aprendizaje de la Lengua y literatura con el uso de los juegos.	11
1.1.2. Fundamentación teórica del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.	14
1.1.3. Aprendizaje y el aprendizaje interactivo.	22
1.1.4. Enseñanza y la enseñanza interactiva.	23
1.1.5. Elementos del proceso enseñanza-aprendizaje.....	25
1.2.5. Proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.	26
1.2.6. Proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura y su vínculo con la gamificación.	29
1.2.7. Plataformas digitales.	31
1.3. Conclusiones del Capítulo I.	34
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO.	35
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.	35
2.2. Enfoque de la Investigación.	36
2.3. Alcance de la investigación.	36
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.....	37
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.	37
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	38
2.6.1. Ficha de Observación.....	39
2.6.2. Guía de Entrevista y Encuesta.	39
2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.	40
2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.....	40
2.8.1 Análisis descriptivo y analítico de instrumento de encuesta para estudiantes.....	41
2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general.	49
2.9.1. Etapas de diagnóstico inicial.	49
2.9.2. Modelación de la propuesta.....	50
2.9.3 Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica).....	51





2.10	Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial y conclusiones del diagnóstico causal.....	52
2.10.1	Resultados del diagnóstico.....	52
2.10.3	Resultados de la guía de observación.....	57
2.10.4	Triangulación de los resultados de los instrumentos aplicados.....	58
2.11.	Conclusiones del Capítulo II.....	59
CAPÍTULO 3. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....		61
3.1.	Propuesta Metodológica.....	61
3.2.	Fase de diagnóstico e identificación de la situación actual de la Institución Educativa.....	62
3.3.	Justificación e importancia del proyecto en el contexto o realidad.....	63
3.4.	Objetivos del proyecto.....	63
3.4.1.	Objetivo general.....	63
3.4.2.	Objetivos específicos.....	63
3.5.	Estrategias para cumplir con los objetivos específicos planteados.....	64
3.6.	Factibilidad del proyecto.....	64
3.7.	Viabilidad del proyecto.....	65
3.8.	Confiability de la propuesta.....	65
3.9.	Fase de Diseño.....	66
3.10.	Fase de desarrollo de la propuesta.....	71
3.11.	Fase de Implementación.....	71
3.12.	Repositorio de la propuesta.....	71
3.13.	Fases de implementación.....	72
3.13.1.	Diseño de presentación.....	72
3.13.2.	Juego Froggy Jums.....	73
3.13.3.	Juego Rosco de palabras.....	74
3.13.4.	Juego de Dictado de oraciones con el uso de la tilde diacrítica en Educaplay.....	75
3.13.5.	Juego Memory Game sobre la lectura.....	76
3.13.6.	Genially.....	77
3.13.7.	Video Quiz en Genially.....	78
3.13.8.	Juego de Escape Room en Genially (Detectives ortográficos).....	79
3.13.9.	Breakout de comprensión lectora Salva la nave en Genially.....	80
3.14.	Validación de la Propuesta.....	81
3.14.1.	Fase inicial.....	81
3.14.2.	Fase exploratoria.....	81
3.14.3.	Fase Final.....	81
3.14.4.	Validación Encuesta de Satisfacción aplicada a los estudiantes.....	81
3.14.5.	Validación Criterio de Especialistas.....	83
3.15.	Conclusiones del Capítulo III.....	84
CONCLUSIONES.....		85
RECOMENDACIONES.....		86
BIBLIOGRAFÍA.....		87
ANEXOS.....		95





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las variables	35
Tabla 2 Respuesta ¿Cuenta usted con conectividad en su hogar?	41
Tabla 3 Respuesta ¿Cuenta usted con dispositivos	42
Tabla 4 ¿Cómo le resultan los temas abordados en la asignatura de Lengua y Literatura?	42
Tabla 5 ¿Cómo considera clases de Lengua y Literatura?	43
Tabla 6 ¿Con qué frecuencia presenta dificultades para comprender textos?	44
Tabla 7 ¿Considera que las actividades interactivas con juegos digitales le ayudarían a mejorar la comprensión de textos?	45
Tabla 8 ¿Con qué frecuencia presenta dificultades de ortografía en la escritura de Textos?	45
Tabla 9 ¿Ha participado en actividades con juegos interactivos en la asignatura de Lengua y Literatura?	46
Tabla 10 ¿Cree usted que realizar actividades utilizando juegos interactivos le ayudará a mejorar el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?	47
Tabla 11 ¿Qué tipos de actividades de juegos interactivos le gustaría que se incluyan en las clases de Lengua y Literatura?	48
Tabla 12 ¿Cuáles de las siguientes herramientas conoce?	48
Tabla 13 Dominio de destreza de literatura	53
Tabla 14 Dominio de destreza de lectura	53
Tabla 15 Dominio de destreza de escritura	54
Tabla 16 Dominio de destreza de comunicación Oral	55
Tabla 17 Estrategias y acciones para alcanzar los objetivos específicos	64
Tabla 18 Planificación del diseño de las Unidades didácticas gamificadas	68
Tabla 19 Resultados de la encuesta de satisfacción de los estudiantes	83
Tabla 20 Unidad Didáctica 2: Novelas de aventuras	108
Tabla 21 Unidad Didáctica 3: Pasos para la lectura y análisis de lecturas interactivas	109
Tabla 22 Unidad Didáctica Lectura cuentos de terror	110
Tabla 23 Comunicación Oral: El Panel de discusión	111
Tabla 24 Escritura: Escritura de palabras homófonas	112
Tabla 25 Escritura: Tilde diacrítica	113
Tabla 26 Validación por Especialista 1	114
Tabla 27 Resultados de la validación de especialista 2	115
Tabla 28 Resultados de validación de la propuesta especialista 3	116

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Relaciones que se suceden en el interior del proceso de enseñanza – aprendizaje	21
Figura 2 Elementos del proceso de enseñanza aprendizaje	25
Figura 3 Enfoques de Lengua y Literatura	29
Figura 4 Características de Educaplay	33
Figura 5 Acceso a la conexión	41
Figura 6 Dispositivos electrónicos para sus actividades interactivas	42
Figura 7 Dificultad de los temas de Lengua y Literatura	43
Figura 8 Apreciación de la clase de Lengua y Literatura por los estudiantes	43





Figura 9 Frecuencia de la dificultad para comprender el texto por parte de los estudiantes	44
Figura 10 Opinión acerca de las actividades interactivas por parte de los estudiantes	45
Figura 11 Dificultades de ortografía en la escritura de textos	46
Figura 12 Participación en juegos interactivos	46
Figura 13 Interés por actividades con juegos interactivos	47
Figura 14 Tipos de juegos preferidos por los estudiantes	48
Figura 15 Conocimiento de estrategias interactivas	49
Figura 16 Dominio de destreza de literatura	53
Figura 17 Dominio de destreza de lectura	54
Figura 18 Dominio de destreza de escritura	54
Figura 19 Dominio de destreza de Comunicación Oral	55
Figura 20 Resultados de Encuesta de Satisfacción	82

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1 Solicitud De Permiso Institución	95
ANEXO 2 Respuesta Institución	96
ANEXO 3 Instrumentos Para Realizar Prueba Diagnostica	97
ANEXO 4 Instrumentos para realizar la observación de clase	99
ANEXO 5 Encuesta para Estudiantes	102
ANEXO 6 Cuestionario De Entrevista	104
ANEXO 7 Resultados cualitativos Entrevista Docente	105
ANEXO 8. Planificación Académica	107
ANEXO 9. Validación de los Especialistas	114
ANEXO 10 Propuesta Digital	117
ANEXO 11 Memoria Fotográfica	125





INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización.

El uso de las tecnologías de la información (TIC), a lo largo de la historia, ha sido considerada como un gran desafío para la humanidad, donde falta de conocimiento relacionado con en el manejo de dispositivos electrónicos, la resistencia al cambios o el temor a utilizarlo, genera en los humanos un rechazo, siendo esta una herramienta capaz de cumplir con uno de los mayores objetivos, que es el de garantizar la educación como un derecho para los niños y jóvenes de la Republica del Ecuador, en ese sentido es importante reflexionar sobre la transformación de las distintas formas de enseñanza por medio de la inclusión de sistemas de aprendizaje digital en la práctica diaria. (UNESCO, 2024)

El uso universal de la tecnología está considerado dentro de la Constitución de la República del Ecuador y existen diversos artículos que la sustentan, mencionando que el acceso a la misma está enfocado hacia todos los ciudadanos, con énfasis en las personas y colectividades que carezcan o tengan acceso limitado a dicho medio. Es importante tomar en cuenta que entre las responsabilidades del Estado está garantizar la incorporación de las TIC, en el proceso educativo. (Constitución de la República del Ecuador, 2008, art. 347)

En este orden de ideas las bases políticas y educativas, la evolución tecnológica se ha convertido en un fenómeno que impulsa el desarrollo de las instituciones educativas, cuyo objetivo es coadyuvar las diferencias educacionales presentes en el contexto educativo, busca la mejora en los aspectos comunicativos e interactivos, impulsando la motivación personal de los estudiantes hacia un aprendizaje autónomo y creativo que incide positivamente en el progreso social. (Arencibia y Cardero, 2021).

Según Piaget y Vigotsky (2012) destacado teórico del constructivismo, "El juego es una de las herramientas más importantes del pensamiento infantil ya que a través de él, se construyen nuevas estructuras mentales", esta afirmación resalta la función motivadora del juego en el proceso de aprendizaje, promoviendo el aumento de la



atención y el rendimiento académico. Por consiguiente, es crucial incorporar a los estudiantes en la comprensión y aplicación de la tecnología como elemento activo dentro del ámbito educativo.

Además, el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en particular la gamificación, se posiciona como un recurso valioso para revolucionar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta metodología no solo despierta el interés de los estudiantes, sino que también promueve experiencias de aprendizaje significativas, especialmente en el ámbito de la Lengua y la Literatura (Zambrano, 2023).

En este orden de ideas para Suquilanda (2023), la gamificación, es una herramienta práctica en el ámbito educativo, se destaca por su capacidad de emplear recursos dentro y fuera del contexto escolar. Brindando a los educadores la peripeia de estimular la creación de conocimiento, adaptando las actividades de forma personalizada para generar un interés genuino dentro del proceso de aprendizaje, repercutiendo positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

Bajo este criterio en la enseñanza de Lengua y Literatura, se ha demostrado que la gamificación de acuerdo con el Modelo de Comportamiento de Fogg, para que se produzca la conducta existen 3 elementos necesarios simultáneos: la motivación que influye en el rendimiento de los estudiantes, así como fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas y literarias. La Motivación (M), es el impulso interno de una persona a realizar una acción, pudiendo ser intrínseca (placer o satisfacción personal) o extrínseca (recompensa o evitación de castigo). La habilidad (H) se refiere a la capacidad de para realizar una acción, abarcando habilidades físicas o cognitivas, El disparador (T) es un estímulo que, al activarse en determinada situación, actúa como el catalizador que impulsa a la persona a realizar un comportamiento(B), como un recordatorio. (Garby, 2013)

Dentro del contexto ecuatoriano, la enseñanza de Lengua y Literatura en la Educación General Básica Superior es un reto global con dos vertientes: una está alineada con el cuerpo de docentes, ya que esta asignatura requiere desarrollar habilidades y conocimientos específicos por parte de los estudiantes, como la comprensión y



análisis de textos, la producción escrita, la gramática, entre otros y la segunda con los estudiantes, quienes perciben la asignatura como poco estimulante. (Cano, 2023)

Particularmente, en la Institución Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”, específicamente en el nivel de Educación General Básica Superior se refleja una significativa dificultad en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, reflejando un bajo rendimiento académico, debido al desinterés y la falta de motivación por el aprendizaje en los estudiantes, inhibiendo el desarrollo de habilidades lingüísticas.

En la institución educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”, a partir de la observación fundamentalmente, además de la aplicación de diferentes instrumentos como encuestas, entrevistas y las experiencias de las profesoras, se ha podido detectar manifestaciones significativas en el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, en este nivel de básica superior tales como:

- Falta de motivación y desinterés por el aprendizaje en los estudiantes que no desarrollan del todo habilidades lingüísticas y literarias de manera efectiva y significativa.
- Desconocimiento en el manejo de herramientas digitales de gamificación por parte de los estudiantes.
- Insuficiente uso de la tecnología por parte de los estudiantes para el desarrollo de actividades escolares.
- Dificultades en el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Escasa utilización de actividades lúdicas en función del aprendizaje de los estudiantes

Planteamiento del Problema.

Por ello, a partir de las manifestaciones antes mencionadas se declara el siguiente **Problema Científico**:
¿Cómo contribuir al aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior?

Bajo esta perspectiva, el uso de la gamificación desde el ámbito escolar, abre paso a la transformación del conocimiento, llevándonos hacia un modelo de aprendizaje cooperativo, el mismo que busca romper esquemas de la educación tradicional, en donde la función del estudiante era meramente receptor del conocimiento, mientras que



mediante el uso de las TICS se dinamiza el ejercicio educativo y brinda la posibilidad al estudiante de aprender desde su propia necesidad, es decir se convierte en gestor de su conocimiento, que investiga, reflexiona y expone lo aprendido, por su parte, el docente es el mediador quien es capaz de hacer que sus estudiantes trabajen fomentando la comprensión, construcción y apropiación del conocimiento.

El **objeto de la investigación** se centra en el “Proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura”.

Para darle solución al problema de la investigación se propone como **Objetivo General** Implementar el uso de la gamificación a través de las plataformas digitales Educaplay y Genially para contribuir al aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”.

Preguntas Científicas.

Para guiar el proceso investigativo se elaboraron las siguientes preguntas científicas:

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura y su vínculo con la gamificación?
2. ¿Cuáles son los antecedentes históricos del aprendizaje de Lengua y Literatura con el uso del juego?
3. ¿Cuál es el estado actual que presenta el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de la Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”?
4. ¿Cómo debe concebirse el uso de la gamificación a través de las plataformas digitales Educaplay y Genially para el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”?
5. ¿Cómo valorar la factibilidad y pertinencia del uso de la gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura?



Objetivos Específicos de la Investigación.

Para dar respuesta a las preguntas científicas se formularon los siguientes objetivos específicos de la investigación

1. Fundamentar desde el punto de vista teórico los sustentos del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura y su vínculo con la gamificación.
2. Determinar los antecedentes históricos del aprendizaje de Lengua y Literatura con el uso del juego.
3. Diagnosticar el estado actual que presenta el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”.
4. Concebir el uso de la gamificación a través de las plataformas digitales Educaplay y Genially para el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”.
5. Valorar la factibilidad y pertinencia del uso de la gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Identificación de los Métodos a Emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos).

Con la finalidad de dar cumplimiento a los objetivos específicos, se emplearon varios métodos de investigación. En el ámbito teórico, se utilizaron métodos como el Análisis-Síntesis, el enfoque Inductivo-Deductivo y el enfoque Sistémico Estructural. Por otro lado, en el ámbito empírico, se llevó a cabo mediante el Análisis Documental de planes de estudio, Currículo de Educación General Básica, Ley de Educación, prueba diagnóstica, entrevista y encuesta a docentes.

Métodos Teóricos

El análisis-síntesis se utilizó durante toda la investigación realizada para la fundamentación de los referentes teóricos, el estudio histórico, y el estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura. Así como en la elaboración de la propuesta y validación de la misma.



La Inducción-deducción, se aplicó para deducir los principios teóricos epistémicos acerca del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

El sistémico-estructural se utilizó para diseñar la gamificación a través de las plataformas Educaplay y Genially; las mismas que permitan desarrollar estrategias para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, así como la estructuración correcta del informe escrito.

Métodos de nivel Empírico:

La observación de las clases está dirigida a los docentes para la identificación de las habilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, en donde se utilizaron recursos tecnológicos.

El Análisis documental, se empleó para realizar la revisión de los diferentes documentos que regulan el uso de la gamificación en la institución educativa, entre ellos la (Constitución de la República del Ecuador, 2008, art. 347), la (Ley Orgánica De Educación Intercultural (LOEI), 2015), Manual de las Políticas de Seguridad Informática, y planificaciones curriculares.

La prueba diagnóstica para obtener información previa acerca del dominio que poseen los estudiantes de los contenidos de Lengua y Literatura y habilidades informáticas, así como de las transformaciones que se producen en los mismos con la aplicación de la gamificación propuesta para el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura.

La Encuesta, fue dirigida a estudiantes de 8vo año de Educación General Básica Superior la cual permitir conocer las percepciones relacionadas con al uso de actividades lúdicas dentro del aprendizaje, al identificar las preferencias de los estudiantes sobre los tipos de juegos, desafíos que enfrentan al participar en las actividades propuestas.

La Entrevista a los docentes con el fin de obtener información sobre las prácticas y experiencias previas con respecto al uso de la gamificación en su enseñanza e identificar las barreras o desafíos que se han enfrentado en la implementación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura.



Consulta a especialistas se la realizara, con el objetivo de obtener valoración de la propuesta del uso de la gamificación a través de las plataformas digitales Educaplay y Genially para el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”.

Método Estadístico Matemático:

Cálculo porcentual permitió presentar los resultados porcentuales de las encuestas y entrevistas realizadas a los estudiantes y docentes sobre uso de la gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Estadística descriptiva se realizaron las valoraciones de los datos recopilados en las técnicas aplicadas. Para validar la propuesta, se recurrió al criterio de especialistas y al análisis estadístico matemático, empleando herramientas como la estadística descriptiva.

Declaración de la Población y Muestra.

La población objeto de este estudio está constituida por 90 estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior pertenecientes a la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”. Esta población representa el conjunto completo de individuos que cumplen con los criterios de inclusión para la investigación. Por otro lado, la muestra seleccionada fue no probabilística de manera intencional, conformada específicamente por 46 estudiantes del octavo año de Educación General Básica Superior, pertenecientes al paralelo “A”. Este tipo de muestreo fue seleccionado deliberadamente por los investigadores, quienes consideraron que este grupo específico proporcionaría información relevante y representativa para los propósitos de la investigación, además fueron los estudiantes que más dificultades presentaron en la prueba realizada en la asignatura.

Declaración del tipo de investigación.

El presente estudio adopta un enfoque descriptivo y no experimental, de naturaleza transversal, en el cual todos los datos fueron recopilados simultáneamente y en un mismo contexto. Su objetivo principal radica en la observación, comparación y descripción del escaso uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje



de la asignatura de Lengua y Literatura. Se destaca la importancia de fortalecer las habilidades digitales de los estudiantes, con la finalidad de promover una mayor participación en dicho proceso y alcanzar los objetivos delineados en el marco de la investigación. (Muñoz R. , 2019, pág. 37).

El tipo de investigación del presente trabajo es aplicada, en el que se busca implementar la gamificación digital como herramienta para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

El **aporte práctico** de la propuesta es el uso de la gamificación a través de las plataformas digitales Educaplay y Genially para favorecer el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior de la “Unidad Educativa Alfredo Raúl Vera Vera”.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

La importancia de la investigación radica en que el uso de la gamificación a través de las plataformas digitales Educaplay y Genially contribuyen a favorecer y dinamizar el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura a través de juegos lúdicos, debido a que permitirá a los docentes crear experiencias de aprendizaje demostrativas, que prepararan al estudiante para el mundo profesional y contribuirá a dinamizarlas a través de juegos lúdicos, como una estrategia transformadora para motivar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, el presente estudio reviste una importancia significativa en el ámbito educativo contemporáneo. La implementación de la gamificación, una estrategia lúdica y motivadora, ofrece una alternativa innovadora para abordar los desafíos que enfrentan los estudiantes en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

La Necesidad social está basada en crear experiencias de aprendizajes atractivas que mejoren la calidad del aprendizaje y prepararlos para el mundo real, se propone el empleo de la gamificación como una estrategia innovadora que motive y mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, ya que, al



integrarse las TIC de forma creativa en el currículo educativo, se convierte la motivación de los estudiantes es un desafío para los docentes.

Para la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”, representa una idea innovadora debido a que no existe una propuesta del uso de la gamificación para favorecer y dinamizar el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica Superior. En efecto la novedad de este enfoque radica en su capacidad para integrar de manera efectiva las tecnologías digitales dentro del proceso educativo, aprovechando el potencial de plataformas como Educaplay y Genially.

En consecuencia, la investigación se enfoca en analizar cómo la gamificación puede ser implementada de manera exitosa en el contexto específico de la Unidad Educativa antes identificada, considerando las necesidades y particularidades de los estudiantes de octavo año de Educación Básica Superior, se espera contribuir al desarrollo de estrategias pedagógicas innovadoras que aprovechen el potencial de las TIC, para promover el aprendizaje participativo, motivador y efectivo en el área de Lengua y Literatura.

Esta investigación es actual, ya que se utilizan términos y conceptos modernos que garantizan que la investigación se mantenga actualizada y relevante. Asimismo, está basada en el uso de la gamificación digital a través de las plataformas Educaplay y Genially, las cuales, estimulan la motivación para mejorar el aprendizaje en asignaturas poco atractivas para ellos.

Descripción breve del contenido de los capítulos

En el ámbito académico y científico, la elaboración de un trabajo de titulación se rige por estándares rigurosos que buscan garantizar la calidad y validez de la investigación realizada. Para ello dentro de la introducción del trabajo establece el contexto, los objetivos y la relevancia del estudio.

En el Capítulo 1 se aborda los antecedentes y fundamentos teóricos relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, así como su conexión con la gamificación.



En el Capítulo 2 se describe la metodología utilizada, incluye los procedimientos de recolección y análisis de datos, y se caracteriza el estado actual del aprendizaje.

El Capítulo 3 presenta la propuesta de gamificación mediante plataformas digitales para mejora el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, respaldada por la consulta a especialistas. Estas secciones permitirán a los investigadores esbozar las conclusiones y evidencias basadas en los hallazgos y ofrecer recomendaciones para investigaciones futuras, contribuyendo así al avance del conocimiento en el área de estudio. Finalmente, la sección de referencias bibliográficas incluye las fuentes consultadas y citadas a lo largo del trabajo, garantizando la integridad académica y científica del mismo. Además, en los anexos se inserta información adicional relevante para la investigación.



CAPÍTULO 1: MARCO O FUNDAMENTACIÓN TEÓRICOS DE LA TESIS

Este capítulo se centra en el estudio de los referentes teóricos del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en la enseñanza básica superior. Se logra una sistematización teórica de los aspectos más relevantes de este proceso y un análisis histórico que permite revelar las concepciones que han sido incorporadas al proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura y su vínculo con la gamificación a través de las plataformas Educaplay y Genially.

1.1. Estudios Previos

1.1.1. Antecedentes históricos del aprendizaje de la Lengua y literatura con el uso de los juegos.

A lo largo del tiempo, la evolución histórica del uso de juegos para favorecer el aprendizaje en el campo educativo tuvo sus manifestaciones a comienzo del siglo XX.

Nicolini (2022), realizó un trabajo en la Universidad de Colima, titulado: El proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos basado en el enfoque constructivista. El objetivo de este artículo fue examinar los beneficios del aprendizaje constructivista sobre la técnica conductual convencional, cuyo fracaso, bajo rendimiento académico y tasas de analfabetismo proporcionan resultados deprimentes en las pruebas y plantean preocupaciones sobre la eficacia de la metodología actual. Utilizó los trabajos de Piaget, Vygotsky, Ausubel y Bruner para resaltar las ventajas del método constructivista. También hubo una breve discusión sobre las recomendaciones teóricas de Ausubel para el aprendizaje significativo en el aula y las teorías del aprendizaje mecánico respaldadas por el conductismo e Ivan P. Pavlov.

Por último, mundialmente, Hernández et al. (2020), de la Universidad Francisco de Paula Santander-Colombia, en un trabajo de investigación: Uso y beneficios de la gamificación en la enseñanza de las matemáticas. Con el fin de determinar los beneficios y ventajas del uso del juego y la gamificación en el aula como estrategia didáctica y pedagógica para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas, el objetivo de esta investigación fue realizar una revisión de diversas bases de datos en idioma español. La revisión reveló que para que los docentes



creen aulas innovadoras utilizando tecnologías de la información y la comunicación (TIC), deben ser dedicados, estratégicos y tener suficiente planificación para sus intervenciones. Además, los estudiantes reportan sentirse positivos acerca de este tipo de clases y encuentran satisfactorio su proceso de aprendizaje, lo que les ayuda a desarrollar sus habilidades e ideas matemáticas.

Ahora bien, en el ámbito nacional, se tiene a Imba y Lombano (2021), El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de lengua y literatura en los estudiantes de segundo de EGB de la UE 17 de julio, Ibarra, febrero-julio 2021. De la Universidad Técnica del Norte. Las clases de lengua y literatura siempre se han impartido utilizando técnicas anticuadas y materiales didácticos poco atractivos. Sin embargo, estos enfoques ya no son efectivos. Los jóvenes necesitan nuevas técnicas de enseñanza-aprendizaje que les permitan colaborar, desafiar lo que están aprendiendo y compartir sus pensamientos. Por lo anterior, el objetivo de este trabajo fue examinar cómo funciona el juego como técnica didáctica en el estudio de lengua y literatura de los estudiantes de segundo grado de la EGB de la Unidad Educativa "17 de Julio".

En conclusión, se presenta el trabajo de Aguilera et al. (2020). Gamificación: Estrategia Didáctica Motivadora en el proceso de Enseñanza Aprendizaje del Primer Grado de Educación Básica. Mediante el uso de tecnología, incluidas tabletas, computadoras portátiles, proyectores e Internet, así como aplicaciones móviles como "Class Dojo" y "Lucas Logic Series", el estudio tuvo como objetivo crear una experiencia de motivación gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La investigación se desarrolló en tres sesiones de clase, abarcando las fases de iniciación, desarrollo y aplicación. La muestra estuvo compuesta por veinticinco niños y niñas de primer grado. La metodología, reforzada por técnicas de observación y entrevista, se basó en un paradigma cualitativo y abordó categorías como gamificación y sus componentes, evaluación gamificadas y procesos motivacionales.

Desde el punto de vista regional, se consiguió el trabajo de Romo et al. (2023). Realizado en la Universidad Bolivariana del Ecuador. Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. A través de una evaluación bibliográfica, el objetivo principal de este estudio fue definir instrumentos



digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El estudio utilizó una técnica cualitativa y descriptiva, a partir de una revisión bibliográfica narrativa. Parte de la metodología fue el análisis de un corpus compuesto por 26 artículos científicos publicados en los últimos cinco años. Para seleccionar cuidadosamente estos documentos se utilizaron SCOPUS, Scielo, Google Scholar y otras bases de datos académicas acreditadas. Los hallazgos mostraron que la mayoría de los estudios sobre Ecuador se concentraron en los niveles de educación primaria y secundaria. Google Classroom fue clasificada como una de las herramientas digitales más utilizadas; sigue siendo un recurso popular.

Además, se demostró que el uso de estas tecnologías tiene ventajas reales, incluida la ampliación del acceso al conocimiento y la personalización del proceso de aprendizaje. Sin embargo, existen obstáculos para la integración de las tecnologías digitales, incluida una infraestructura insuficiente, la oposición al cambio y el acceso desigual a la tecnología. Para garantizar que todos los estudiantes se beneficien de estas tecnologías y que el entorno educativo sea más eficaz en la era digital, es importante subrayar la necesidad de una estrategia educativa sólida y una financiación suficiente.

Cabe considerar, por otra parte, que en el 2007 se crea la primera plataforma de gamificación Bunch ball, en el 2010 con el desarrollo de la Internet, la gamificación se convirtió en un término popular, especialmente en la conferencia de DICE (Design, Innovate, Communicate, Entertain), los vídeos juegos se volvieron virales, aún más que el conocimiento de la palabra. En 2011, en San Francisco se celebró la primera cumbre de gamificación, la cual atrajo 400 asistentes. El diccionario Oxford añade gamificación a su lista restringida de palabras y define gamificación como “La aplicación de los conceptos y teorías de juegos a otras áreas de la actividad” (Mramosd, 2023, pág. 1).

En los años 2011 los creadores de videojuegos Cunningham y Zichermann definieron la gamificación como el “uso del pensamiento lúdico y las mecánicas de juego para fomentar la participación de los usuarios y resolver problemas”. Por otra parte, Deterding, Khaled, Nacke y Dixon contribuyeron con una definición académica



mencionando que es el “uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos”. (Vergara & Gómez, 2019, pág. 1).

En 2019, la gamificación se diseñó con base en la motivación extrínseca, que consideró las recompensas e incentivos para motivar a los estudiantes a realizar acciones. Entre los años 2021, 2022 y 2023, la gamificación usa los juegos como recursos de aprendizaje dinámico, que forman parte de los contextos no lúdicos, en algunos casos logran modificar el comportamiento de los escolares, en forma particular la gamificación mejora los hábitos de comprensión lectora por medio de los retos (Muñoz, 2023, pág. 2).

El desarrollo histórico destaca la importancia de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje en el campo educativo, su proceso evolutivo paulatino evidencia la realidad y necesidad de generar interés en la enseñanza. Al evaluar la forma en que evolucionó la gamificación, se puede inferir que es una herramienta relativamente nueva

Enfoque Teórico-Conceptual.

1.1.2. Fundamentación teórica del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

Las clases de lengua y literatura siempre se han impartido utilizando técnicas anticuadas y materiales didácticos poco atractivos. Sin embargo, estos enfoques ya no son efectivos. Los jóvenes necesitan nuevas técnicas de enseñanza-aprendizaje que les permitan colaborar, desafiar lo que están aprendiendo y compartir sus pensamientos.

Los seres humanos tenemos una inclinación natural al juego y lo practicamos en todas las etapas de nuestra vida. En el proceso de enseñanza-aprendizaje, el juego es considerado un recurso eficaz para el desarrollo de habilidades, destrezas y nuevos conceptos, así como un momento que ofrece satisfacción al niño. En la infancia el juego es fundamental para conocer, aprender y relacionarnos con el mundo que nos rodea. Minerva y Torres (2007) señala sobre el juego, que: “tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños” (p. 2).



En este sentido, una pequeña cantidad de evidencia respalda la idea de que el uso de juegos en el aula ayuda a los niños a aprender. Así lo indica Chumillas (2018) en su trabajo titulado: El juego como recurso didáctico en Lengua Castellana y Literatura; llegó a la conclusión que: “el juego influye sustancialmente a la mejora del lenguaje y las relaciones sociales, por lo que es un recurso que se debería explotar mucho más en el aula de Lengua” (p. 59).

Por lo tanto, podemos argumentar que la tendencia actual que distingue a los especialistas en educación es su postura particular sobre la explicación del proceso de aprendizaje humano. La piedra de toque que marca la línea didáctica de los profesionales de la educación es la diversidad de teorías del aprendizaje. Las teorías del aprendizaje sirven como base para las teorías de la enseñanza. En otras palabras, el estudio psicológico de los fenómenos del aprendizaje humano informa las recomendaciones pedagógicas sobre cómo actuar para lograr el aprendizaje. Significa que, si nos atenemos a esta línea de razonamiento, también comprenderemos que las decisiones cruciales relativas a la creación de un modelo eficaz para el aula están relacionadas con la forma en que ahora se conceptualizan la enseñanza y el aprendizaje. (Borobio, 2017)

El Cognitismo es una rama teórica conocida como psicología cognitiva que analiza los procesos de aprendizaje desde el punto de vista de los procesos de información. (Cáceres y Munévar, 2016). Una rama de la psicología es el cognitismo. Es un paradigma de aprendizaje y un enfoque que se basa en las concepciones y los paradigmas cognitivos. Está relacionado con el mentalismo, los procesos mentales y los procesos internos.

De acuerdo con Stigliano y Gentile (2013), los enfoques cognitivos aportan metodologías que generan y construyen aprendizajes de calidad, como apelar a los puntos de acceso al conocimiento, investigar las ideas previas o teorías ingenuas de los estudiantes, fomentar el trabajo en grupos cooperativos, modificar la presentación de las consignas, enseñar a emplear organizadores del aprendizaje y cultivar vínculos interpersonales en el aula.

El modelo educativo finlandés refleja los beneficios del constructivismo y el cognitismo. Según Cáceres y Munévar (2016), la consolidación de los aprendizajes no se debe al reforzamiento, sino a la importancia que tienen



gracias al segundo estímulo (el significado), que se suma al primer estímulo (el signo). El aprendizaje es creación, no hábito, una representación interna; el estudiante relaciona: valores, creencias, necesidades, imagen propia, se generan los mapas cognitivos; el otro aporte es la motivación, generándose la aparición de la cognición-motivación. Entendiendo que la suma de todas las partes no es lo mismo que el todo.

Según Ayarza Malqui (2019), los mapas conceptuales, la metacognición y las estrategias cognitivas son algunos de los conceptos más importantes desarrollados por el cognitivismo. La lingüística cognitiva, cuyas categorías mentales incluyen percepción, memoria, atención, entre otras, ha tenido un impacto significativo en la lingüística. Sus contribuciones fueron muy importantes para la comprensión y el aprendizaje. El principal representante, Jean Piaget, afirma que los estudiantes utilizan sus sentidos para conocer el mundo exterior, así como sus habilidades cognitivas, que son complejas y cuyos constructores son los mismos estudiantes mientras el maestro colabora con su ayuda.

El maestro tiene un objetivo claro, es iniciativo y creativo, tiene una metodología variada que se adapta a cada situación y momento, inspira empatía e intuición, tiene agudeza sensorial y tiene la habilidad o habilidades suficientes para generar respuestas de acuerdo con los momentos y las circunstancias. El maestro ayuda, orienta y fomenta diversas situaciones de aprendizaje. También es un motivador.

Además, el alumno mejora en su aprendizaje y desarrolla los aspectos cognitivos, motivacionales, lingüísticos y conceptuales. Tienen una expresión coherente y consistente, analizan, critican y aprenden significados globales al reconocer diferentes modelos. Asimilar la motivación: la esencia del proceso de construcción, adquisición, conocimiento y aprendizaje. Construye sus propios aprendizajes, experiencias y adquisiciones educativas.

"El conductismo no es la ciencia del comportamiento humano; es la filosofía de esta ciencia", afirmó Skinner (1976, citado por Ceballos et al., 2015, p. 172), se trata de un fenómeno psicológico. Posso et al. (2020) también dicen que es una rama de la psicología que estudia el comportamiento humano y animal, con



comportamientos observables y medibles que se pueden medir a través de refuerzos y castigos.

El docente deberá proporcionar conocimiento, sabiduría, información y verdad. Siempre transmite y actúa de manera vertical, crea estímulos para el aprendizaje, establece espacios cerrados, espera respuestas rápidas y concretas de los estudiantes, condiciona la participación y la intervención, recompensa, cambia el comportamiento y felicita públicamente a los estudiantes.

Los estudiantes son más receptores de información y conocimiento, tienen ponderación de la memoria, son más repetidores de información, aprenden mediante estímulos y castigos, están relacionados con su medio y generan respuestas a los estímulos. Tal como lo señala Blázquez (2016):

Los conductistas conciben el aprendizaje como un proceso de formación de conexiones entre estímulos y respuestas. Hay un esquema básico que explica toda la conducta humana, es el esquema Estímulo-Respuesta-Refuerzo. Toda conducta humana es la respuesta a un estímulo. El premio o el castigo refuerzan positiva o negativamente unas determinadas respuestas. (p. 4)

El condicionamiento operante es aportado por Skinner, uno de los principales teóricos del conductismo. Utiliza principios de reforzamiento para condicionar y modelar las conductas operantes; se generan respuestas voluntarias, no automáticas ni en respuesta a un estímulo; se manipula el ambiente para lograr las conductas deseadas; se controla el estímulo porque es el objetivo del condicionamiento operante; y los planteamientos de Skinner generaron la revolución y evolución de los controles del ambiente. Posso et al. (2020) investigaron el conductismo en Ecuador y descubrieron que, junto con el condicionamiento clásico y el condicionamiento operante, el conductismo ha tenido un impacto significativo en la formación de los estudiantes. Sin embargo, destacan la importancia de los maestros de conducta.

Según Chávez Loo et al. (2020), la teoría constructivista enfatiza que todas las actividades se enfocan en el logro y la creación de conocimiento. El proceso activo de aprendizaje involucra tres sujetos: quien aprende, el



educador (el facilitador) y los compañeros, todos los cuales están expuestos a una variedad de factores: "sociales, culturales, económicos y políticos". Es una perspectiva que relaciona las experiencias, las acciones y los procedimientos constructivos, cuyo contexto es social, y que explica la naturaleza humana y los fenómenos intervinientes durante el proceso de construcción del conocimiento y la interpretación.

Es un movimiento en el que las personas generan su propia elaboración en relación con los aspectos cognitivos, afectivos, biológicos, sociales, culturales y lingüísticos. Se compone de teorías que confirman que los sujetos construyen el conocimiento y la comprensión en torno a sus experiencias personales. El constructivismo es una postura pedagógica, según Martínez (2021), que tiene tres significados: aprendizaje, enseñanza y conocimiento.

Blázquez, afirma que:

El punto común de las actuales elaboraciones constructivistas está dado por la afirmación de que el conocimiento no es el resultado de una mera copia de la realidad preexistente, sino de un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretada y reinterpretada por la mente que va construyendo progresivamente modelos explicativos cada vez más complejos y potentes. (p. 8).

El constructivismo permite a los maestros desempeñar más roles, como orientar, guiar, coordinar y mediar. El maestro constructivista maneja, aprovecha las respuestas e intervenciones de los estudiantes para la organización y la planeación futura; orienta los procedimientos y contenidos curriculares; fomenta la participación de los estudiantes; y aprovecha las ideas previas. La participación y la intervención son muy bajas.

Según Segura Castillo (2011), el constructivismo y sus modelos han enfatizado una serie de temas importantes, como el conocimiento con la equivalencia a una construcción social, "el concepto de red de estructuración del conocimiento", el aprendizaje en el ámbito de tareas auténticas y "el andamiaje y la transferencia de responsabilidad para el manejo del aprendizaje del profesor y el estudiante". Según Macías y Barzaga (2019), el constructivismo ha contribuido significativamente a la educación y al desarrollo del aprendizaje y la enseñanza,



potenciando el proceso cognitivo y permitiendo la adquisición de aprendizajes evolutivos y reestructurados. Permite la materialización de dos procesos educativos del estudiante y formativo.

Bolaño (2020) afirma que el constructivismo fomenta el aprendizaje interactivo y el desarrollo de habilidades cognitivas y de pensamiento lógico. Con el acto activo de los estudiantes, se incorpora la nueva información a "las experiencias previas y a las propias estructuras mentales". Se logra el aprendizaje significativo o contextualizado, que implica la unión de la información nueva con las experiencias previas. El constructivismo permite la vinculación del "conocimiento nuevo con sus propias experiencias", en cuyo proceso se experimenta la libertad y la autonomía, mientras el docente solo brinda apoyo y orientación, permitiendo la construcción del conocimiento

Córdoba (2020) sostiene que el constructivismo es el proceso de enseñanza aprendizaje que involucra una actividad conjunta, unidad de docentes y estudiantes, cuyos contenidos son los mediadores. Ofrece tres visiones: constructivismo cognitivo, constructivismo sociocultural y constructivismo social. Reúne perspectivas epistemológicas, psicológicas y educativas.

Según Sesento (2021), el constructivismo comparte algunos principios: el conocimiento previo es el punto de partida del aprendizaje; el aprendizaje ocurre mediante la mediación e interacción de todos; es "un proceso constructivo interno, auto estructurante", corresponde a una "reorganización interna de esquemas" y se produce mediante el conflicto de dos realidades: el conocimiento previo y el conocimiento nuevo.

Se llega a una conclusión sobre los aportes del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, así como sobre las características de los docentes y los estudiantes en relación con cada enfoque. De acuerdo con varios estudios, los tres conceptos se conocen como enfoques, paradigmas y teorías, y han generado numerosas coincidencias y discrepancias entre educadores y psicólogos. Sin embargo, estos han valorado y continúan valorando su existencia, cuyos aportes se han mantenido hasta la fecha.

De acuerdo con el enfoque conductista, en cuanto a las características de los docentes y los estudiantes, el



docente genera el estímulo, es el condicionador, busca la respuesta condicionada y es el operante, mientras que el estudiante responde condicionado, responde al estímulo, es totalmente pasivo y los procesos de relación son verticales. En el cognitivismo, el maestro tiene un objetivo claro, tiene habilidades para generar respuestas, aprovecha los momentos y las circunstancias, tiene iniciativa y creatividad, utiliza una variedad de metodologías y capta la empatía y la intuición. Es un facilitador, un estimulador y un motivador.

El estudiante mejora su desempeño, desarrolla sus dimensiones cognitivas, motivacionales, cognitivas lingüísticas y conceptuales, mejora sus habilidades comunicativas, como la expresión coherente y consistente, el análisis y la crítica, aprende significados globales y valora la motivación y la esencia de los procesos: construcción, adquisición, conocimiento y aprendizaje.

En el constructivismo, el maestro debe dirigir, guiar, coordinar, mediar, gestionar y aprovechar las respuestas e intervenciones de los estudiantes. También debe organizar y planear los procesos y contenidos curriculares, utilizar ideas previas y participar e intervenir de manera mínima o nula. Por el contrario, el estudiante es el único y el principal actor, construyendo sus adquisiciones educativas y desempeñando un rol significativo, cuya participación es activa, dinámica, interactiva, gradual; es ético, crítico; posee el sentido del bien común; maneja una relación horizontal; reconoce a los demás; establece conexiones y relaciones.

Para Balseca (2021), el proceso enseñanza sugiere nuevas formas de aprendizaje, que ponen de relevancia la creatividad y la innovación de los docentes, así como la dinámica participativa de los estudiantes, en un espacio participativo de los escolares y el contenido académico, con la guía y orientación del docente, con el estímulo para el desarrollo integral de los estudiantes.

Desde el punto de vista académico, el proceso de enseñanza-aprendizaje es una interacción continua entre el docente, los saberes y el entorno educativo que fomentan las habilidades, actitudes y valores de los estudiantes.

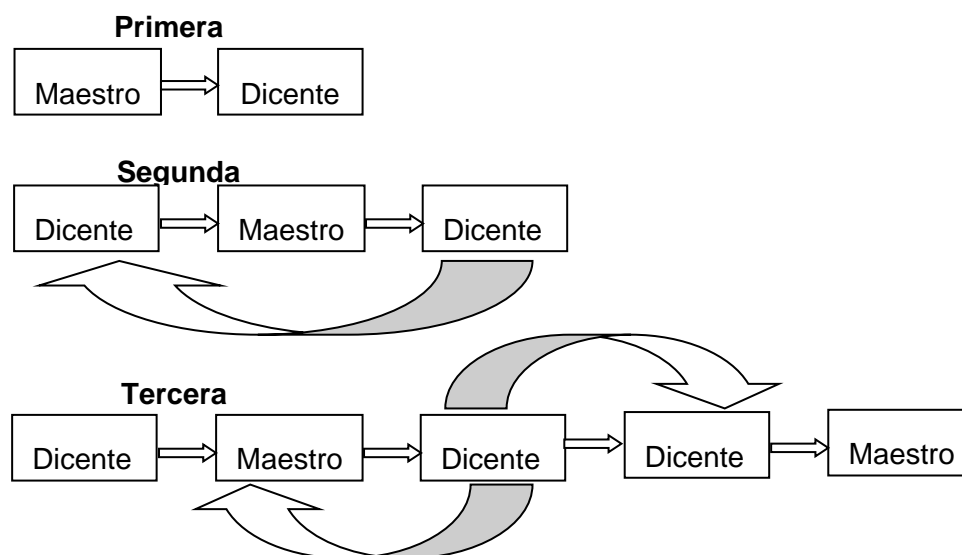
Como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, se lo conceptualiza como el acto didáctico que se produce entre los enseñantes y los aprendientes, es el intercambio de ideas entre el profesor y alumno, enfatizando

que el escolar necesita del apoyo de aprender en un escenario abierto, que denote de espacios democráticos, flexibles y que provoquen una positiva experiencia educativa de cada aprendiz, respetando las diferencias. En este sentido, el docente tutoriza y orienta el aprendizaje, con andamiajes personalizados de cada estudiante, comprendiendo sus diferencias y las formas de inferir el conocimiento, procurando la interacción y comunicación cercana (Mego, 2019, págs. 10 - 11).

Al respecto, se debe valorar la participación del estudiante, apoyando sus ideas, siendo importante ofrecer orientación académica y proporcionar apoyo emocional cuando sea necesario como parte de la formación educativa, por tanto, es necesario acotar que en el transcurso del tiempo los docentes se convierten en un modelo a seguir para los estudiantes, siendo necesario que se conviertan en facilitadores de la instrucción directa usando recursos que expliquen y sinteticen la información relevante y actual.

En este marco, la relación entre el docente y el estudiante en el proceso de enseñanza–aprendizaje requiere de una comunicativa abierta, democrática y flexible, para Hernández e Infante (2017), explican las relaciones entre discente–docente según dos autores, las cuales se muestran en la figura 1.

Figura 1 Relaciones que se suceden en el interior del proceso de enseñanza – aprendizaje



Fuente: La relación entre los actores de la educación (Hernández e Infante, 2017).



En el proceso del aprendizaje, el docente se convierte en el constructor de los procesos significativos y son los encargados de ayudar a las nuevas generaciones a que construyan sus saberes, por tanto, inspiran a que los estudiantes exploren nuevas áreas de conocimiento, descubran sus pasiones y se esfuercen por cumplir sus metas.

En este sentido, la tutorización como parte del rol del docente, también da la oportunidad de que el estudiante se convierta en la persona que transmita el conocimiento, valorando la retroalimentación para que cada aprendiz aplique de mejor manera los saberes adquiridos y que se construyan nuevos conocimientos (Tapia y Carvajal, 2019, pág. 4). Es importante reconocer que en el proceso de enseñanza los estudiantes pueden asumir con responsabilidad el papel de profesor cuando hace sus exposiciones de lo aprendido, siendo su comportamiento acorde a lo que desean transmitir, surgiendo el aprendizaje interactivo.

1.1.3. Aprendizaje y el aprendizaje interactivo.

En la actualidad las formas de aprender han evolucionado, tanto es así que, los modelos constructivistas y el conectivismo se relacionan en el uso de nuevas tecnologías, fomentando estrategias que se aplican en las aulas de clase con resultados favorecedores para los educandos. Desde ese punto de vista, el siglo XXI trajo consigo la inserción de las tecnologías de información y comunicación en el enfoque educativo constructivista, sin embargo, para que los estudiantes aprendan cada docente debe asumir con responsabilidad la comunicación directa y explicativa, considerando que el estudiante contemporáneo tiene acceso ilimitado a la información en las diferentes plataformas digitales, encontrando fragmentos de diferentes temas que suelen desbordar los esquemas comprensivos, dispersando lo que se investiga, sobre informándose, por tanto, requiere de acompañamiento docente para que su aprendizaje se conviertan en saberes estructurados, organizados y útiles (Avila, 2018, pág. 3).

Desde este punto de vista, el aprendizaje interactivo requiere del uso de las tecnologías y medios en el procesamiento de la información, que a su vez convergen con las particularidades e intereses de los estudiantes, todos los días se aprende de manera diferente, revisando contenidos a una velocidad increíble, es decir que se pueden revisar hasta cinco o más publicaciones en el mismo momento, convirtiéndolo en forma de aprender rápida y



estructurada. Las tecnologías de la información abordan el aprendizaje interactivo que permita la autorreflexión, el autoconocimiento que requiere la reinención de los currículos educativos para que provoquen nuevas formas de aprender (Bermúdez et al., 2019, pág. 50).

Siendo así que, para los docentes el aprendizaje interactivo es un verdadero reto que se ve reflejado en la forma de planificar las clases, puesto que los estudiantes del siglo XXI deben mantener conocimientos globalizados, aprender a discernir toda la información que encuentran en la Internet, es un dicente saturado de información, sus necesidades de aprender se centran en el uso de la tecnología, en la rapidez de encontrar la información que necesita y que busca por sí solo, convirtiéndolo en un individuo independiente, que busca su propio concepto de lo que investiga.

Lo anteriormente mencionado permite que, la construcción de aprender se asocia con la recepción de datos que tienen un significado en cada componente del mensaje que estimulan la comprensión de la información, siendo el sujeto quien utiliza los conocimientos previos para analizar, organizar y transformar la información en nuevo conocimiento (Alvarado y García , 2018, pág. 2). Adoptar la responsabilidad del aprendizaje forma parte del proceso educativo que contiene los significados construidos en la experiencia adquirida de forma espontánea o académica, dando lugar a la enseñanza interactiva.

1.1.4. Enseñanza y la enseñanza interactiva.

La enseñanza tiene un carácter intencional para que los individuos adquieran nuevos conocimientos, suele ser abierto, retador, creativo, innovador con un enfoque progresivo que se estimula con la participación activa del sujeto aprendiz; que lo obliga a indagar constantemente diferentes temas, a proponer nuevos conceptos cargados de la reflexión de los contenidos que deben revisar en su espacio educativo. En este sentido, las dimensiones de enseñanza presentan la intervención de la premisa de aprender en forma significativa que transforma la forma de ver la vida (Gargiulo y Gómez, 2016, pág. 2).



Consecuentemente, la enseñanza flexible en los entornos virtuales se convierte en un espacio que facilita la creación de ambientes digitales, que permite a los docentes convertirse en mediadores del contenido académico. En este marco, aparece la enseñanza como parte de la investigación que impone diferentes significados que permiten interpretar y reflexionar lo indagado, puede ser de manera intencionada o sistemática que se configura en los entornos educativos formales e informales que dan paso a la consistencia y solidez de las enseñanzas (Cedeño, 2019, pág. 2).

Paralelamente, la enseñanza masiva llega en la educación en línea con el uso de la Internet, utilizando los recursos pedagógicos y tecnológicos que contienen gran cantidad de información, siendo así que, se debe lograr la implicación de los estudiantes para que indaguen contenidos de alto valor pedagógico, que enganche a los objetivos de buscar información de expertos en el tema, de teóricos que contribuyan a enseñar con argumentos sistemáticos y ordenados (Terigi, 2020, pág. 9).

Para (Abreu A. , 2018) “El proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje” (pág. 2).

Consecuentemente, la enseñanza es el proceso mediante el cual los educadores transmiten conocimientos, habilidades, valores y experiencias a los estudiantes con el propósito de facilitar su aprendizaje y desarrollo. Es un acto deliberado y planificado que involucra la presentación de información de manera organizada y efectiva, así como la creación de un entorno propicio para que los estudiantes adquieran nuevas ideas, comprensiones y competencias (Carranza y Caldera, 2018, págs. 73 -78).

Desde estas consideraciones, los métodos de enseñanza deben ajustarse para desafiar y estimular su crecimiento intelectual, existen diversos métodos que los educadores pueden utilizar para transmitir conocimientos, facilitar el aprendizaje y promover la participación activa de los estudiantes. Cada método tiene sus propias ventajas y desafíos, su elección depende de factores como los objetivos educativos, el contenido, el estilo de aprendizaje de

los estudiantes y el contexto educativo, así como la forma si es presencial o virtual, que confronta las dimensiones y las etapas de la educación (Formoso et al., 2018, pág. 2). Como parte de las dimensiones de la educación da lugar a que aparezcan los elementos del proceso enseñanza – aprendizaje.

1.1.5. Elementos del proceso enseñanza-aprendizaje.

Para generar aprendizaje significativo los docentes deben revisar, contextualizar, combinar, aplicar y evaluar cada uno de los segmentos inmersos en el proceso didáctico, por ello (Osario et al., 2021), detallan los principales elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la siguiente figura se sintetiza la relación e interacción de los principales elementos del proceso de enseñanza aprendizaje.

Figura 2 Elementos del proceso de enseñanza aprendizaje.



Fuente: Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje basados en Osorio, Vidanovic, y Finol (2021)

En la figura 2 se observa a los protagonistas en el proceso de enseñanza-aprendizaje: docentes, estudiantes y contenidos curriculares. Así mismo, se visualiza al docente como planificador con base en el contexto, estudiantes y el currículo, objetivos, contenidos, metodología y medios en el proceso evaluativo. Por otra parte, los estudiantes interactúan constantemente entre sí promoviendo directamente su proceso de enseñanza aprendizaje (Osario et al., 2021).

Entre los elementos, docente – planificación curricular en el campo de la educación en línea, requiere de planificaciones curriculares que hagan uso de las diferentes herramientas tecnológicas, con nuevas metodologías, tal como el aula invertida que nace como una propuesta en la que los docentes graben sus clases, igual como si



estuviesen en un salón de clases, explicando procesos de enseñanza para enviarle a los estudiantes que revisen los contenidos y puedan poco a poco inferir el aprendizaje (Bergmann y Sams, 2021, pág. 56).

Al respecto, los docentes tienen el desafío de enseñar a sus estudiantes usando diferentes medios, pueden ser presencial y en línea; siendo el aula invertida una de las formas en que incentivan al estudiante a que asuman la independencia, motivándolos a que graben lo que han aprendido en videos que resulten explicativos y luego lo expongan en los salones de clases. El aula invertida influye en el proceso de retroalimentación, porque los estudiantes practican lo que han aprendido, pueden revisar los videos las veces que estimen necesario, favoreciendo el pensamiento crítico y reflexivo de los contenidos.

Mientras que, el currículo, objetivos, contenidos, métodos y medios forman parte inherente de los planes curriculares, con el uso de la tecnología que aporten al aprendizaje significativo. Desde esta perspectiva, la educación enfrenta retos que aportan a la constante formación de docentes íntegros que conducen cambios en la sociedad educativa para influir en el aprendizaje de los escolares de manera permanente, con propuestas hacia una visión motivadora y participativa de los estudiantes (Morales et al., 2019, pág. 43).

En este sentido, se debe estimular la libertad que tienen para aprender de manera independiente en las diferentes asignaturas, en forma particular dar paso al proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

1.2.5. Proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

Antes de aterrizar en lo que significa el proceso enseñanza aprendizaje es importante sentar de forma explícita qué es aprender y enseñar, según Vygotsky y el desarrollo próximo, Ausubel con el aprendizaje significativo y Beltrán y Schmeck sobre los estilos de aprendizaje, mencionan que aprender es desarrollar habilidades o capacidades que permitan al individuo adquirir un nuevo conocimiento y para que el aprendizaje pueda considerarse significativo debe poder retener la información de manera permanente, para que



posteriormente pueda ser de utilidad en la cotidianidad en aspectos básicos de la vida como por ejemplo la solución de problemas concretos (Regader, 2018, pág. 16).

Desde este enfoque, la importancia del proceso de enseñanza de Lengua y Literatura en la planificación curricular tiene como finalidad implementar metodologías y estrategias para que el estudiante capte y reciba los contenidos del docente, con el objetivo de lograr de manera asertiva y coherente que los estudiantes respondan a los aprendizajes, cumpliendo con la formación del estudiante (Brown, 2019, pág. 5).

Con relación a la perspectiva teórica, el enfoque por competencias implica la actualización del currículo explícito para la enseñanza de Lengua y Literatura unida a la gamificación.

1.2.5.1. Estrategias de enseñanza aprendizaje en el campo de la Lengua y Literatura.

En el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura se debe tomar en cuenta que los estudiantes requieren usar diferentes herramientas educativas que les permita desarrollar múltiples contenidos de esta área, puede hacer uso de instrumentos eficientes que contribuyan a fomentar valores y desarrollar habilidades sociales, con expresiones que se vinculan con el movimiento, comunicación y dinamismo, aplicables a cualquier contexto de la vida (Giraldo y Rojas, 2019).

En la educación, el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura es parte del constante avance tecnológico, científico, social, económico y cultural, todos han acelerado los sistemas individuales a nivel global; en el caso de la educación, los estudiantes necesitan de nuevas formas de aprender para extender sus capacidades y enfrentar con pertinencia los retos diarios de aprendizaje, siendo así que, muchos de los alumnos prefieren aprender jugando, lo hacen de manera lúdica aplicando la gamificación.

En este sentido, los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectura y la escritura son factores fundamentales en el desarrollo intelectual, social y personal del ser humano, comienza desde los primeros años de Educación General Básica Superior en que las personas suelen comenzar a abordar uno de los procesos educativos centrales por medio de las acciones que les enseñan a socializar, pensar y comunicarse entre pares y hacen

mediante el juego como medio compensatorio para extender el aprendizaje con sus propias inferencias, con libertad para aprender (Gutiérrez y Díez, 2018, pág. 395).

Dentro de este contexto, el Ministerio de Educación del Ecuador (2019), hace referencia a la enseñanza de la Lengua y Literatura como:

“La responsabilidad para asumir los discursos propios, y la requerida honestidad académica” (p. 42). De la misma manera menciona que: “El enfoque constructivista considera que todos los estudiantes son usuarios de su Lengua materna. Los conocimientos previos constituyen la base para realizar el aprendizaje” (p. 45).

En este orden de ideas, Vygotsky (1977), fue uno de los principales defensores de la teoría constructivista en el campo de la educación. Esta teoría sostiene que el aprendizaje es un proceso de construcción del propio conocimiento, siendo que los estudiantes construyen su propio conocimiento y lo asimilan mejor cuando tienen la oportunidad de interactuar con el entorno y hacen desde diferentes manifestaciones, constituyéndose en un proceso social, con el apoyo del profesor para que cada escolar construya sus propias ideas.

En resumen, el propio aprendizaje puede acompañarse de elementos que forman parte de la gamificación como medio para fomentar en el estudiante situaciones complejas de los juegos que estimula aprender a su propio ritmo, para dar paso al aprendizaje de Lengua y Literatura en el ámbito de la educación.

1.2.5.2. Aprendizaje de Lengua y Literatura.

La enseñanza de la Lengua y Literatura debe ser asumida con responsabilidad, su rol es esencial para el desarrollo de la cultura. Para ejemplificar aquello, Carrizo y otros (2019) describen cuatro enfoques representados en la siguiente figura.

Figura 3 Enfoques de Lengua y Literatura.



Fuente: Síntesis de los enfoques que forman parte del aprendizaje de la Lengua y Literatura (Carrizo, Mena y Martínez, 2019).

El proceso enseñanza - aprendizaje de la Lengua y Literatura tiene como objetivo principal que cada alumno no solo aprenda a escribir, leer, hablar y escuchar, sino que también tenga la capacidad de comprender y producir un texto mediante la reflexión y la transformación de su propio conocimiento.

De acuerdo con lo expuesto por el Ministerio de Educación ecuatoriano (2023), es importante que la asignatura de Lengua y Literatura asuma los desafíos de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), con el manejo de recursos vinculados al hipertexto, uso de los recursos educativos de la multimedia, aprendizaje por medio de mensajes de textos cortos, lo que se escribe en los blogs, las manifestaciones teóricas conceptuales de los libros digitales y el acceso a las enciclopedias virtuales, incluso el aprendizaje por medio de la gamificación, entre otras.

1.2.6. Proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura y su vínculo con la gamificación.

El proceso de aprendizaje busca fortalecer las enseñanzas de Lengua y Literatura utilizando diferentes estrategias para que los estudiantes comprendan los conceptos básicos de lectura, la cultura, la disciplina de la integración inclusiva para leer y escribir, siendo así que la aplicación de técnicas y metodologías fomenta en el estudiante el hábito de la lectura, de la escritura, del respeto a su cultura desde los primeros años de estudios hasta



el final de la vida, es decir que si se desarrolla adecuadamente, este aprendizaje forma parte perenne en la vida de todo ser humano.

En este marco, la integración de estrategias en el proceso de atención en el desarrollo del Lenguaje, de la lectura y escritura permite el monitoreo y evaluación de los progresos del estudiante, considerando las individuales de cada escolar. Las estrategias educativas cualitativas y cuantitativas flexibilizan el contexto de la enseñanza para la implementación de programas que identifican los factores que influyen en su desarrollo lingüístico (Contreras, 2013, pág. 153).

En tal sentido, se comprende la importancia que tienen las estrategias como el juego para motivar a los estudiantes a que aprendan, es decir la aplicación de técnicas de refuerzo positivo alienta a los escolares a producir nuevos conocimientos que mejoren la calidad educativa (González y García, 2019, pág. 5).

1.2.6.1. Tecnología de la Información y Comunicación TIC en la educación.

Desde el punto de vista educativo, las TIC se han convertido en parte de la enseñanza, vinculada con la construcción del aprendizaje virtual de la concreción pedagógica en el contexto del aula, planteando experiencias integradoras con diferentes grupos interactivos que realzan el aprendizaje cooperativo a través del uso de herramientas virtuales que actúan como herramientas emergentes en los diferentes contextos educativos que fomentan las competencias Educativas (Ruíz et al., 2018, pág. 17).

En el marco educativo, la gamificación educativa resalta la presencia activa de las TIC en la educación, facilita la creación de ambientes de aprendizaje enriquecidos y altamente significativos con modernas estrategias que influyen en el desarrollo de las habilidades cognitivas de escolares en las diferentes áreas del currículo educacional, entre ellas Lengua y Literatura, posibilitando la búsqueda de información que fortalezca los conocimientos adquiridos (Navarrete y Mendieta, 2018, pág. 6).



1.2.6.2. Gamificación digital.

La gamificación digital permite el aprendizaje por medio del juego, es una forma de interacción entre los elementos educativos activos aplicando las diferentes herramientas y plataformas de intercambio simbólico en la cultura digital, que requiere mayor acompañamiento de los docentes (Chaves, 2017, pág. 12).

Lo anteriormente es reafirmado en las publicaciones que fomentan la apropiación de discursos pedagógicos para transmitir nuevos conocimientos como parte de la recontextualización pedagógica, en la misma los estudiantes transforman las prácticas para aprender, regulando el contexto de aprender jugando, manifestada en la pedagogía educativa (Bermúdez et al., 2019, pág. 75).

En la parte contextual de la gamificación, el aprendizaje virtual con el uso de juegos interactivos se ha convertido en las estrategias que usan los docentes para fomentar nuevas formas de enseñar, generando un gran impacto educativo en los estudiantes porque facilita la revisión frecuente de los contenidos diversificados en temas que pasan a formar parte de la información educacional (Pérez, 2018, pág. 111).

En la misma línea de la indagación de contenidos, los juegos guiados por los docentes logran que la interacción de los estudiantes por medio del juego se desarrolle en un ambiente cooperativo, respetuoso y agradable, por ello los juegos deben despertar interés para que el aprendizaje sea interactivo y favorezca los conocimientos desarrollando competencia y habilidades de los saberes académicos (Aguirre, 2018, pág. 7).

1.2.7. Plataformas digitales.

En la sociedad, el uso de las plataformas virtuales ocupa un amplio campo en la gestión de las actividades que realizan los seres humanos, por tanto, en la educación es frecuente el uso de estas herramientas, asumiendo el reto de un mundo globalizado que evoluciona en sus sistemas educativos, permitiendo que los procesos de enseñanza aprendizaje trasciendan fronteras y elimine barreras educativas.

En la parte conceptual, las plataformas educativas virtuales sirven para el mejoramiento de la gestión Educativa; debido al quehacer profesional de los educadores con estudiantes nativos digitales que utilizan las



herramientas tecnológicas como recurso pedagógico y didáctico para la enseñanza, por ello, las instituciones educativas adoptan esta forma de enseñar debido a que ofrece mejorar la calidad en la educación, fomentando la investigación (Gualpan y Paillacho, 2018).

1.2.7.1. Educaplay.

Para diseñar actividades interactivas que promuevan el aprendizaje colaborativo, se tomó en consideración las herramientas Educaplay y Genially. En forma particular Educaplay es una plataforma educativa desarrollada por ADR formación soluciones e-Learning. Su objetivo fundamental es compartir y crear actividades multimedia de carácter educativo (Alzaga, 2020).

Respecto a los conocimientos y habilidades, Educaplay es una técnica que permite generar actividades como adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, completar textos, diálogos, dictados, ordenar palabras, relacionar elementos, cuestionarios de preguntas, mapas interactivos, video quiz o ruletas de palabras, en las cuales se centrará específicamente este artículo (Alzaga, 2020, pág. 3).

En el mismo contexto, Educaplay es una plataforma para la creación de actividades Educativas multimedia, caracterizada por los resultados atractivos y profesionales. Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose. Brinda diversas posibilidades para que profesionales de enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases (Ministerio de Educación Pública, 2021, pág. 7).

Desde el punto de vista tecnológico, Educaplay, es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras. Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose (Espinoza Torres, 2021, pág. 22).

En la siguiente figura 4 se observan las principales características de esta técnica.

Figura 4 Características de Educaplay



Fuente: Elaboración Soledispa y Perlaza 2024

En el campo de las plataformas digitales, Educaplay es una de las plataformas educativas que brinda la oportunidad de crear diferentes recursos para el aula formal, recopilando y mostrando contenido a los usuarios de manera organizada, sistemática, flexible, pedagógica y atractiva para los internautas (García E. , 2022, pág. 1).

En forma particular, Educaplay es una herramienta profesional, sencilla y gratuita, en ella se pueden crear diversos tipos de actividades, no requiere instalar ningún programa en el equipo, se combinan texto, imágenes y sonido, permite el aprendizaje mientras se juega, contiene ejercicios educativos, promueve actividades en las distintas asignaturas, favorece la retroalimentación (Ministerio de Educación Pública, 2021, pág. 11).

1.2.7.2. Genially.

La característica principal que ofrece Genially dentro de las actividades es promover la comunicación visual y la interacción entre los participantes, para emplear nuevas formas de comunicar, educar o captar la atención de los alumnos, el potencial de Genially radica en cuatro ejes: interactividad, permite la exploración a través de etiquetas y ventanas; *storytelling*, narra historias con textos y con imágenes, íconos, mapas o videos; animación de elementos y gamificación, el juego motiva y mejora la concentración de los estudiantes, ejecutando presentaciones interactivas (Ponce y Ochoa, 2021, pág. 5).

Es importante mencionar que los elementos de esta plataforma son las presentaciones, infografías, imagen interactiva, vídeo presentación, guía, material formativo, *learning experiences*, creaciones en blanco y gamificación, además para cada recurso hay plantillas predeterminadas con las que se pueden crear actividades, juegos,



evaluaciones, revistas y libros digitales, postales, catálogos, entre otros. Las plantillas en blanco sirven para desarrollar la creatividad de los usuarios y plasmar lo que su imaginación produzca (Tutillo et al., 2020, pág. 4).

1.3. Conclusiones del Capítulo I.

En la fundamentación, desde el punto de vista teórico que sustentan el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura y su vínculo con la gamificación, se consideraron las teorías que resaltan la importancia en los procesos enseñanza aprendizaje y los elementos que forman parte de este proceso, mientras que la gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza la mecánica del juego al ámbito educativo con el fin de fomentar el desarrollo de la conciencia lingüística. Referente a la fundamentación teórica sustenta las diferentes conceptualizaciones que proporciona la redacción de un marco teórico sólido de la investigación, en el mismo se refleja el desarrollo de los diferentes temas en forma organizada y sistemática, desde los antecedentes y teorías que respaldan las definiciones de las variables, facilitando la comprensión y el análisis del objeto de estudio, determinando las estrategias de enseñanza y la comprensión de las habilidades a desarrollar en los estudiantes respecto a la gamificación como herramienta de estudio.

En cuanto al estudio histórico se concluye que, la gamificación en el campo educativo se inició en el siglo XX, con los primeros juegos sin fines académicos, fueron diseñados para jugar en masas. En 1980 se utilizaron los juegos en diferentes trabajos escolares. En este mismo contexto histórico, diez años más tarde, en 1990 las computadoras lograron la aplicación de los juegos como técnicas de aprendizaje y desde esos años hasta los actuales momentos aprender por medio de juegos se ha convertido en una de las técnicas para fomentar el pensamiento creativo, que permite resolver problemas de manera lúdica, además para motivar y generar interés en la enseñanza.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO.

En este capítulo, se presenta la metodología de investigación que sostiene este estudio sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura y su vinculación con la gamificación, específicamente, con las plataformas Educaplay y Genially. Se estudiará en detalle los métodos empíricos utilizados, que incluyen la observación, prueba pedagógica, encuestas y entrevistas, también se presenta los resultados del diagnóstico con la aplicación de estos instrumentos e indicadores para cada uno de ellos.

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.

La gamificación se conceptualiza como el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos, sirven para motivar y optimizar el aprendizaje crítico y reflexivo. En el mismo sentido, el aprendizaje en Lengua y Literatura es el proceso de adquirir habilidades, capacidades y conocimientos relacionados con la lectura, escritura, comprensión lectora, vocabulario, ortografía, entre otros aspectos. En la siguiente table se evidencia la operacionalización de las variables y sus categorías de estudio.

Tabla 1 Operacionalización de las variables.

Conceptualización de las variables	Unidades de Análisis		
	Dimensiones	Indicadores	¿Cómo se van a medir?
Proceso de enseñanza aprendizaje: Atiende a la implementación de estrategias didácticas en función de los objetivos de enseñanza – aprendizaje de contenidos específicos. (Abreu et al., 2018)	Contenidos de lengua y literatura.	Comprensión de textos. Producción de textos escritos. Redacción y ortografía.	Diagnóstico inicial y diagnóstico causal.
Aprendizaje de Lengua y Literatura: Proceso donde los estudiantes adquieren habilidades lingüísticas y literarias para comunicarse efectivamente y comprender textos, fomentando la interacción entre ellos y el uso del lenguaje en diferentes contextos comunicativos. (González y García, 2019)	Enfoque teórico-conceptual del proceso de enseñanza aprendizaje	Estrategias de enseñanza aprendizaje. Aprendizaje de Lengua y Literatura y su vinculación con la gamificación	Prueba diagnóstica.
Gamificación. Esta se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador (Deterding et al., 2011 como se citó en Ortiz, 2018)	Estrategias de enseñanza aprendizaje en el campo de la Lengua y Literatura.	Tecnología de la Información y Comunicación TIC en la educación. Gamificación digital. Juegos educativos.	
Plataformas digitales: Son aplicaciones informáticas, ubicadas en servidores que cuentan con una gran variedad de recursos y herramientas digitales para el desarrollo de contenidos ya sea educativos o con fines recreativos (Cebrián, 2003).	Uso de las aplicaciones y herramientas digitales.	Plataformas Educaplay y Genially.	Encuesta de satisfacción.

Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024



2.2. Enfoque de la Investigación.

La investigación se enfoca en abordar los desafíos del aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura a través de la gamificación, empleando una combinación de metodologías cualitativas y cuantitativas. Siguiendo el enfoque mixto propuesto por Pacheco (2019), se utilizó una ficha de observación para analizar el uso de las plataformas digitales Educaplay y Genially por parte de los docentes en el desarrollo de los currículos de Lengua y Literatura. Además, se llevaron a cabo entrevistas para recopilar información sobre las prácticas y experiencias de los docentes con la gamificación, identificando los desafíos en la implementación de actividades lúdicas digitales.

La combinación de la objetividad de la investigación cuantitativa con la subjetividad de la investigación cualitativa busca una comprensión completa y holística del fenómeno estudiado. Este enfoque, sustentado en el pragmatismo, pretende responder a las necesidades específicas de la investigación y plantea el alcance del estudio de manera integral, incluyendo la aplicación de encuestas a los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera” para identificar sus percepciones y experiencias con el uso de actividades lúdicas en su proceso de aprendizaje.

2.3. Alcance de la investigación.

La investigación tiene como alcance evaluar el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”. Para ello, se diseñó una propuesta didáctica en donde se implementan las herramientas digitales Educaplay y Genially a fin de mejorar y fortalecer sus habilidades lingüísticas.

Desde lo científico el alcance de la investigación es descriptivo, debido a que, sólo se busca exponer los resultados en la motivación hacia el aprendizaje de Lengua y Literatura con el uso de las herramientas digitales Educaplay y Genially.



2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.

La investigación se orienta hacia una metodología descriptiva con el propósito de especificar las propiedades, características y perfiles de una propuesta didáctica basada en herramientas digitales de gamificación, específicamente Educaplay y Genially. Esta propuesta se diseñó para su aplicación en estudiantes del 8vo grado de la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”. El nivel de investigación descriptiva adoptado es aplicativo, buscando establecer las relaciones entre las variables enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura y la propuesta didáctica basada en las herramientas digitales.

En este contexto, la investigación aplicada se enfoca en resolver problemas presentes en los procesos de producción, distribución, circulación y consumo de bienes y servicios, y se fundamenta en la investigación básica para formular problemas o hipótesis de trabajo. Este tipo de investigación busca mejorar, perfeccionar u optimizar el funcionamiento de sistemas, procedimientos y normas tecnológicas actuales, evaluando su eficiencia, eficacia y efectividad, en lugar de calificarlos como verdaderos o falsos.

La metodología de investigación tecnológica difiere de la investigación básica o pura, especialmente en el tipo de diseño utilizado. Mientras la investigación básica utiliza métodos deductivos e inductivos, la tecnológica se basa en la observación, reflexión, diseño y praxis para analizar y sintetizar el objeto de investigación. Según Piscocoya (1987), la investigación tecnológica se clasifica en: a) tecnologías físicas, orientadas a crear, mejorar y optimizar máquinas, equipos y sistemas; b) tecnologías sociales, que comprenden las técnicas aplicadas a la pedagogía, economía y otras áreas sociales; y c) tecnologías formales, que abarcan la programación de computadoras, análisis de sistemas, investigación operativa y cibernética, fundamentadas en teorías matemáticas y disciplinas como el cálculo de probabilidades y la teoría de juegos.

2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.

La investigación se basó en métodos teóricos y empíricos para recopilar, analizar y sintetizar los datos. Los métodos teóricos se centraron en la revisión documental mediante la búsqueda de fuentes en páginas web, revistas



digitales y repositorios universitarios. Se emplearon métodos como el análisis síntesis, inductivo deductivo y sistémico estructural para dispersar y concluir los datos recopilados, relacionando las variables de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura con las herramientas digitales de gamificación.

El método empírico se basó en la observación directa para evidenciar el uso y aplicación de la gamificación en el aula, permitiendo analizar cómo los docentes promueven el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes. La observación se llevó a cabo de manera estructurada y de campo, utilizando una ficha de observación para recoger los datos. Además, se aplicaron entrevistas a los docentes para obtener información sobre sus prácticas y experiencias con la gamificación y se realizaron encuestas a los estudiantes para conocer sus percepciones y experiencias con las actividades lúdicas en el aprendizaje.

La investigación también incluyó el análisis documental para revisar los documentos que regulan la institución educativa, como el Proyecto Educativo Institucional (PEI), planes y programas de estudio, Manual de Políticas de Seguridad Informática y leyes adscritas en la (Constitución de la República del Ecuador, 200 y la (Ley Orgánica De Educación Intercultural (LOEI), 2015). Además, se aplicó una prueba diagnóstica para diagnosticar el estado del aprendizaje de los estudiantes y evaluar la efectividad del uso de la gamificación en la enseñanza de la Lengua y Literatura en estudiantes de octavo año de educación básica y la consulta a especialistas para que dieran su valoración en relación con la propuesta. Los métodos estadísticos matemáticos utilizados incluyeron el cálculo porcentual y la estadística descriptiva para analizar y presentar los resultados de las encuestas y entrevistas realizadas a estudiantes y docentes.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

En el marco de la investigación llevada a cabo en la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”, se implementaron diversos instrumentos derivados de la metodología seleccionada para obtener un análisis profundo y detallado del proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, dirigida a estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior. Los instrumentos aplicados incluyeron la observación de clase,



la entrevista semiestructurada y la prueba diagnóstica, los cuales fueron diseñados y adaptados específicamente para capturar información relevante sobre la dinámica pedagógica, el desempeño docente y el nivel de competencia lingüística y literaria de los estudiantes.

2.6.1. Ficha de Observación.

Para la utilización de este instrumento se utilizó la observación científica, aplicada para que el investigador conozca la problemática, mida, analice y evalúe la realidad y la necesidad, es la forma de obtener información completa (Bernal, 2020, pág. 257).

En la ficha de observación se ubicaron variables como: escuchar, hablar, lectura, escritura, texto, comunicación oral, lengua y cultura, por último, literatura. Cada variable con sus respectivos indicadores. Se utilizó la escala descriptiva por la claridad, brevedad y exactitud con la que permite obtener la información y porque impide la subjetividad del investigador/a.

Los tipos de medidas utilizados fueron la ocurrencia (identificar si el fenómeno se daba o no) y la frecuencia (cuántas veces se daba). En esta ficha de observación se necesitó del muestreo focal puesto que se definió el grupo al que se observaría en un intervalo de tiempo definido, registrando cada indicador según lo identificado. Siendo así que, se presenta la guía para la entrevista. (Anexo 4)

2.6.2. Guía de Entrevista y Encuesta.

Por la tipología de las preguntas fueron de indagación en un orden lógico, adicional se utilizaron datos de identificación del entrevistado. Se aplicó el muestreo no probabilístico, fue intencional. Para el estudio se diseñó diez preguntas con un Lenguaje sencillo para obtener la mayor información sobre el uso de la gamificación, plataformas digitales Educaplay y Genially. El contenido de las consultas se basó en las preguntas científicas, el objetivo específico tres y la conceptualización y operacionalización de las variables y sus categorías. Es necesario mencionar que, la guía de entrevista contiene las principales interrogantes vinculadas con la variable independiente y dependiente de la investigación y recoge las percepciones del entrevistado (Abreu J., 2020, pág. 4). Entre tanto, el



cuestionario fue diseñado para recopilar los datos planteados, obtener tendencias y representaciones porcentuales.

(Anexo 5 y 6)

2.6.3. Prueba Diagnóstica.

Se presentó a los estudiantes un cuestionario con preguntas cerrada de respuestas múltiples formuladas. El instrumento inició con una presentación sobre quiénes son las investigadoras, objetivo de la encuesta, un título general, el tiempo estimado de duración de la encuesta y que los datos obtenidos serían confidenciales. En cuanto a la estructura se dividió en tres bloques: introductorio, transición (preguntas clave, más importantes y medulares).

Se especificó las instrucciones para responder el cuestionario. Las preguntas manejadas fueron cerradas de respuesta única, se utilizaron preguntas de identificación, preguntas de acción y de información. En cuanto a la función de las preguntas introductorias y de embudo. El cuestionario constó de 12 preguntas, estructurado (Barrios, 2019, pág. 34). (Anexo 3)

2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.

En el contexto de la presente investigación, es esencial delimitar con precisión la población y la muestra seleccionadas para llevar a cabo la recolección de datos e información. La población objetivo de este estudio estuvo constituida por 90 estudiantes de los dos paralelos del octavo año de la Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa "Alfredo Raúl Vera Vera". La muestra del presente estudio está representada por los 46 estudiantes del paralelo "A" que presentaron mayores dificultades en la prueba realizada en la asignatura de Lengua y Literatura.

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

Para la organización y análisis de los resultados se usó la estadística descriptiva, la misma según Hernández et al. (2014) describir los datos, los valores o puntuaciones obtenidas para cada variable. Se hizo uso del paquete en ambiente Windows para la obtención de las tablas y gráficos, evidencias del uso de grafico circular 2D,

con Microsoft Excel. El análisis descriptivo se utilizó la estadística descriptiva para analizar los gráficos de pastel para resumir y describir los datos relacionados con el desempeño de los estudiantes con el uso de la gamificación. Esto permitirá tener una visión general de cuál es el comportamiento los estudiantes en el entorno. Las encuestas se diseñaron para recopilar datos cualitativos y cuantitativos sobre la percepción de los estudiantes, se realizó un análisis de contenido para extraer temas y patrones de las respuestas.

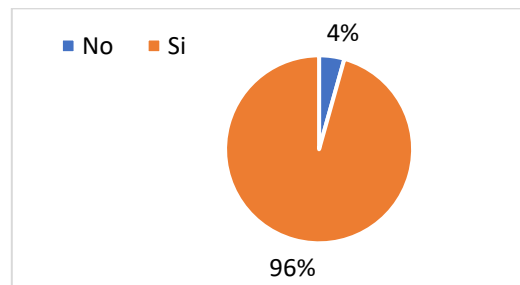
2.8.1 Análisis descriptivo y analítico de instrumento de encuesta para estudiantes

Indicador Encuesta Estudiantes 1 ¿Cuenta usted con conectividad en su hogar?

Tabla 2 Respuesta ¿Cuenta usted con conectividad en su hogar?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
No	2	4%
Si	44	96%
Total	46	100%

Figura 5 Acceso a la conexión.



Fuente: Encuesta para Estudiantes de 8vo año EBS
Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

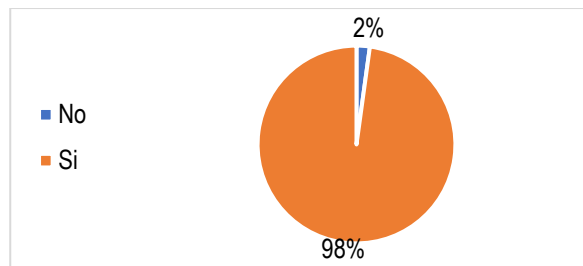
Análisis e Interpretación: En los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes, de los 46 informantes, 98% indicaron que cuentan con conectividad en su hogar y un 2% señala que no cuenta con ella. Es importante indicar que, para llevar a cabo la gamificación se requiere que los estudiantes cuenten con conectividad. De acuerdo con el informe de la digitalización, 76% de los ecuatorianos tienen acceso a Internet (Mentinho – Grupo Formageren, 2023, pág. 1).

Indicador Encuesta Estudiantes 2 ¿Cuenta usted con dispositivos electrónicos para la realización de actividades interactivas en el área de Lengua y Literatura?

Tabla 3 Respuesta ¿Cuenta usted con dispositivos

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
No	1	2%
Si	45	98%
Total	46	100%

Figura 6 Dispositivos electrónicos para sus actividades interactivas



Fuente: Encuesta para Estudiantes de 8vo año EBS
Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

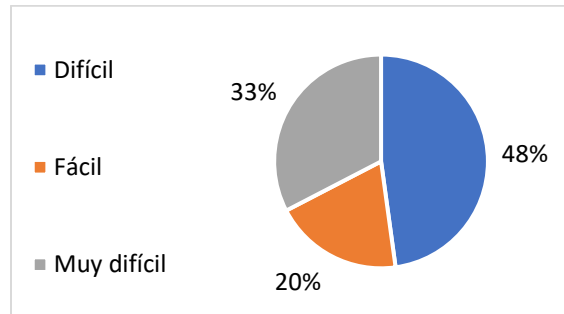
Análisis e Interpretación: Los resultados muestran cómo un 98% de los estudiantes encuestados si cuentan con dispositivos de electrónicos para realizar actividades interactivas, sólo un 2% mencionó que no contaba con ello. Esto indica que la propuesta es factible de aplicar y de usar en la mayoría de la población estudiantil y en atención a los que no cuentan con estos dispositivos el docente podrá implementar estrategias que le permitan acceder y realizar la actividad.

Indicador Encuesta Estudiantes 3 ¿Cómo le resultan los temas abordados en la asignatura de Lengua y Literatura?

Tabla 4 ¿Cómo le resultan los temas abordados en la asignatura de Lengua y Literatura?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Difícil	22	48%
Fácil	9	20%
Muy difícil	15	33%
Total	46	100%

Figura 7 Dificultad de los temas de Lengua y Literatura.



Fuente: Encuesta para Estudiantes de 8vo año EBS
Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

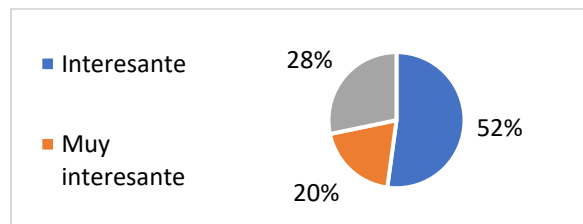
Análisis e Interpretación: En cuanto a la dificultad que representa para los estudiantes los temas de Lengua y Literatura, estos respondieron en un 48% que eran difícil, un 33% respondió que eran muy difícil y un 20% afirmó que eran fáciles, como puede verse la dificultad para los estudiantes de 8vo grado en lo que respecta a los temas de Lengua y Literatura se encuentran en un mayor porcentaje entre difícil y muy difícil, lo cual se justifica la propuesta didáctica con el uso de las herramientas digitales como una alternativa de mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Indicador Encuesta Estudiantes 3 ¿Cómo considera clases de Lengua y Literatura?

Tabla 5 ¿Cómo considera clases de Lengua y Literatura?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Interesante	24	52%
Muy interesante	9	20%
Poco interesante	13	28%
Total	46	100%

Figura 8 Apreciación de la clase de Lengua y Literatura por los estudiantes



Fuente: Encuesta para Estudiantes de 8vo año EBS
Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

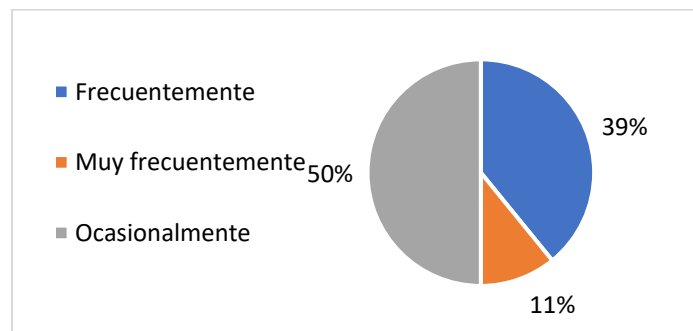
Análisis e Interpretación: En el gráfico se muestra como los estudiantes del 8vo grado al preguntárseles acerca de la clase de Lengua y Literatura expresan en un 52% que es interesante, un 28% dice que es poco interesante, mientras que un 20% dice que es muy interesante. Esto permite pensar que el problema en sí mismo no son las clases sino más bien la forma en la cual se presentan a los estudiantes los temas para su aprendizaje. De ahí que se hace necesario contar con estrategias variadas y motivadoras como las que se ofrecen con el uso de las herramientas digitales.

Indicador Encuesta Estudiantes 4 ¿Con qué frecuencia presenta dificultades para comprender textos?

Tabla 6 ¿Con qué frecuencia presenta dificultades para comprender textos?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Frecuentemente	18	39%
Muy frecuentemente	5	11%
Ocasionalmente	23	50%
Total	46	100%

Figura 9 Frecuencia de la dificultad para comprender el texto por parte de los estudiantes



Fuente: Encuesta para Estudiantes de 8vo año EBS

Elaborado por: Soledispa y Perla, 2024

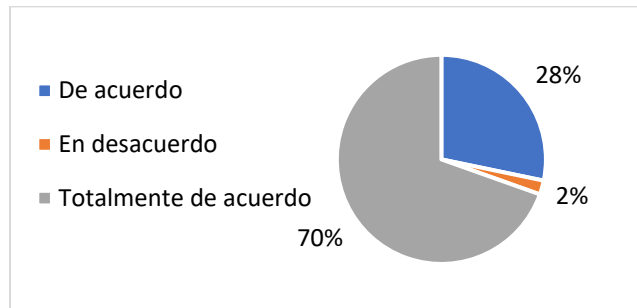
Análisis e Interpretación: En esta pregunta los estudiantes manifiestan en un 50% que ocasionalmente presentan dificultad para comprender el texto, seguidamente un 39% señala que frecuentemente tienen dificultad y un 11% afirman que muy frecuentemente, tienen dificultad para entender el texto. Cabe destacar que el nivel de dificultad se encuentra asociado al desarrollo de las habilidades lingüísticas, con especial atención de la comprensión lectora la cual, con ayuda de estrategias de soporte como imágenes y sonidos, como las que se incorporan en las herramientas digitales puede mejorarse ampliamente.

Indicador Encuesta Estudiantes 5 ¿Considera que las actividades interactivas con juegos digitales le ayudarían a mejorar la comprensión de textos?

Tabla 7 ¿Considera que las actividades interactivas con juegos digitales le ayudarían a mejorar la comprensión de textos?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	13	28%
En desacuerdo	1	2%
Totalmente de acuerdo	32	70%
Total	46	100%

Figura 10 Opinión acerca de las actividades interactivas por parte de los estudiantes.



Fuente: Encuesta para Estudiantes de 8vo año EBS

Elaborado por: Soledispa y Perla, 2024

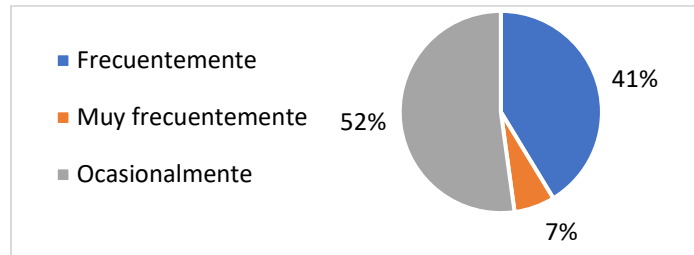
Análisis e Interpretación: Los estudiantes están totalmente de acuerdo en un 70% que las estrategias interactivas con juegos digitales les ayudarían a mejorar la comprensión de los textos, un 28% señaló estar de acuerdo, mientras que sólo un 2% dijo estar en desacuerdo. Los resultados apuntan a la preferencia de los estudiantes por las estrategias interactivas y las cuales pueden fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje cuando son diseñadas con un fin didáctico.

Indicador Encuesta Estudiantes 6. ¿Con qué frecuencia presenta dificultades de ortografía en la escritura de textos?

Tabla 8 ¿Con qué frecuencia presenta dificultades de ortografía en la escritura de Textos?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Frecuentemente	19	41%
Muy frecuentemente	3	7%
Ocasionalmente	24	52%
Total	46	100%

Figura 11 Dificultades de ortografía en la escritura de textos



Fuente: Encuesta para Estudiantes de 8vo año EBS

Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

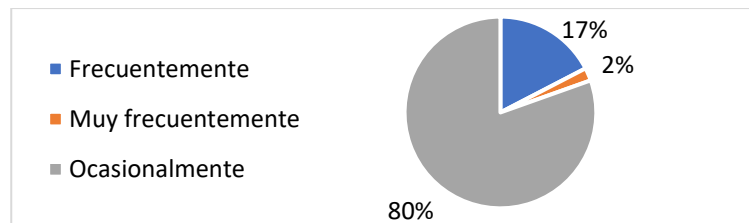
Análisis e Interpretación: En lo que respecta a la ortografía en la escritura de los textos, en un 50% mencionaron que ocasionalmente presentan dificultades, un 41% dijo que frecuentemente, mientras que un 7% dijo que muy frecuentemente. Estos resultados muestran un problema en la redacción de textos por parte de los estudiantes, lo cual es una de las propuestas de mejoras que plantea la estrategia didáctica basada en las herramientas digitales.

Indicador Encuesta Estudiantes 7 ¿Ha participado en actividades con juegos interactivos en la asignatura de Lengua y Literatura?

Tabla 9 ¿Ha participado en actividades con juegos interactivos en la asignatura de Lengua y Literatura?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Frecuentemente	8	17%
Muy frecuentemente	1	2%
Ocasionalmente	37	81%
Total	46	100%

Figura 12 Participación en juegos interactivos.



Fuente: Encuesta para Estudiantes de 8vo año EBS

Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

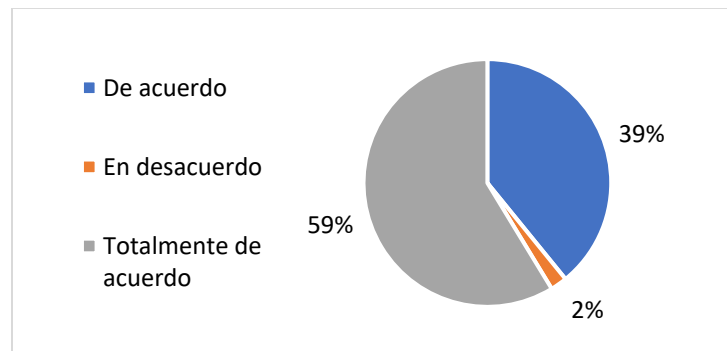
Análisis e Interpretación: En un 81% de los estudiantes dicen que ocasionalmente han participado en actividades con juegos interactivos, un 17% dice que frecuentemente y un 2% que muy frecuentemente. Los resultados muestran la factibilidad del uso de los juegos interactivos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura porque no son desconocidos para ellos.

Indicador Encuesta Estudiantes 8 ¿Cree usted que realizar actividades utilizando juegos interactivos le ayudará a mejorar el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?

Tabla 10 ¿Cree usted que realizar actividades utilizando juegos interactivos le ayudará a mejorar el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	18	39%
En desacuerdo	1	2%
Totalmente de acuerdo	27	59%
Total	46	100%

Figura 13 Interés por actividades con juegos interactivos.



Fuente: Encuesta para Estudiantes de 8vo año EBS

Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

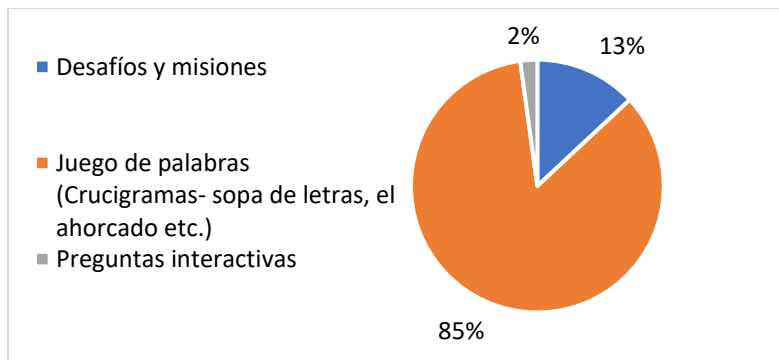
Análisis e Interpretación: Los resultados muestran que los estudiantes en un 50% están totalmente de acuerdo con el uso de las estrategias interactivas en el aprendizaje de Lengua y Literatura, un 48% menciona que de acuerdo y un 2% dice estar en desacuerdo. Estas respuestas indican que existe una valoración positiva por parte de los estudiantes respecto al uso de las estrategias interactivas como parte de las herramientas para el aprendizaje y fortalecimiento de sus habilidades lingüísticas.

Indicador Encuesta Estudiantes 9 ¿Qué tipos de actividades de juegos interactivos le gustaría que se incluyan en las clases de Lengua y Literatura?

Tabla 11 ¿Qué tipos de actividades de juegos interactivos le gustaría que se incluyan en las clases de Lengua y Literatura?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Desafíos y misiones	6	13%
Juego de palabras (Crucigramas- sopa de letras, el ahorcado etc.)	39	85%
Preguntas interactivas	1	2%
Total	46	100%

Figura 14 Tipos de juegos preferidos por los estudiantes



Fuente: Encuesta para Estudiantes de 8vo año EBS
Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

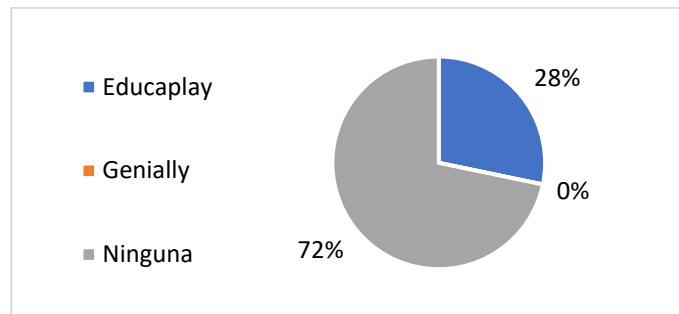
Análisis e Interpretación: Los juegos preferidos por los estudiantes son los juegos de palabras con un 85% de aceptación por parte de los encuestados, seguido de un 13% para los desafíos y misiones y un 2% para las preguntas interactivas. Las respuestas facilitan la selección de las estrategias que forman parte de la propuesta diseñada.

Indicador Encuesta Estudiantes 10 ¿Cuáles de las siguientes herramientas conoce?

Tabla 12 ¿Cuáles de las siguientes herramientas conoce?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Educaplay	13	28%
Genially	0	0%
Ninguna	33	72%
Total	46	100%

Figura 15 Conocimiento de estrategias interactivas



Fuente: Encuesta para Estudiantes de 8vo año EBS
Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

Análisis e Interpretación: Al preguntar acerca del conocimiento de los estudiantes acerca de las estrategias interactivas que ellos conocen se obtuvo que un 72% mencionó que ninguna, un 28% dijo conocer Educaplay y un 0% a Genially. Estos resultados sirven para pensar el diseño de las estrategias en función del grado de familiaridad o conocimiento que los estudiantes poseen de cada una de ellas.

Debido al uso de Excel como una herramienta poderosa y flexible que puede ser utilizada para la recolección, procesamiento, cuantificación e interpretación de datos en investigaciones y análisis diversos. Su facilidad de uso, amplias funcionalidades y capacidades de análisis estadístico lo convierten en una opción popular y accesible para investigadores y profesionales en distintas áreas, para efectos de esta investigación se usará el enlace de la encuesta para estudiantes.

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1R2WjLdlkfl4VwG9w2iVCEASejsg4Jw8n/edit?usp=drive_link&ouid=115049371021698092926&rtpof=true&sd=true

2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general.

2.9.1. Etapas de diagnóstico inicial.

El diagnóstico inicial se lo obtuvo por medio de la aplicación de la ficha de observación, siendo importante mencionar que, al iniciar la observación en un salón de clase impartiendo la materia de Lengua y Literatura, se plantearon objetivos claros para evaluar el progreso en el uso de la comunicación, lenguaje, la interacción con otros estudiantes y la participación en actividades de lectura y escritura, verificar la aplicación de las estrategias



metodológicas para hacer las clases más interactivas y participativas, así como la adaptación del enfoque de enseñanza, con el uso de recursos y herramientas tecnológicas en el desarrollo de las clases de Lengua y Literatura.

Además, se observó el manejo adecuado de las diferencias individuales, respecto a las habilidades y motivación entre los estudiantes, así como la comprensión de la asignatura complementando la aplicación de las estrategias evaluativas (teóricas, prácticas, individuales, grupales) para evidenciar el aprendizaje de Lengua y Literatura, sin dejar de lado la necesidad de la retroalimentación efectiva, aplicando la autoevaluación y coevaluación en el proceso de aprendizaje, con la implementación de nuevas metodologías educativas para garantizar el acceso global. Para conseguir lo anteriormente mencionado, al aplicar la guía de observación se incluyó aspectos como la participación activa, la creatividad y el uso del lenguaje.

Al aplicar la guía se documentó sistemáticamente las observaciones durante la clase, la interacción de las actividades realizadas y los resultados obtenidos que permitieron identificar áreas de mejora y planificar las estrategias para abordar las necesidades de los estudiantes.

En este mismo marco de la observación, el objetivo fue evaluar el interés de los estudiantes en Lengua y Literatura, la comunicación con los profesores y los demás profesionales involucrados en el proceso educativo, de tal manera que se obtuvo una visión de las necesidades y progresos de los estudiantes en esta área de estudio.

2.9.2. Modelación de la propuesta.

La modelación de una propuesta didáctica para Lengua y Literatura con las TIC debe integrar objetivos, contenidos, metodología, recursos, evaluación y adaptabilidad para garantizar su efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta modelación permitió la reconstrucción ideal del objeto de estudio, adaptándolo al marco teórico. Los puntos clave de la modelación incluyen: modelar la comunicación para establecer una cultura escolar adecuada y una comunicación efectiva entre estudiantes y docentes, reconociendo y superando posibles barreras de comunicación; modelar la expresión oral desde el área de Lengua y Literatura para desarrollar la



capacidad de expresión clara y coherente en los estudiantes, tanto en la oralidad como en la escritura; y utilizar tecnologías digitales como Educaplay y Genially para facilitar la comunicación y expresión dinámica de los estudiantes, mejorando su rendimiento en Lengua y Literatura.

El modelar la comunicación implica que los docentes sean modelos en la comunicación directa, utilizando diversos canales para mantener una cultura escolar adecuada, y asumir una comunicación bidireccional entre la escuela y el hogar, compartiendo preocupaciones y seguimiento del progreso académico y bienestar general de los estudiantes. Este enfoque se implementa en un marco de respeto y comprensión por parte de los maestros hacia los estudiantes.

Por último, el uso de tecnologías digitales en el proceso educativo, como Educaplay y Genially, facilita una comunicación y expresión dinámica de los estudiantes, permitiendo la selección de lecturas según sus propios intereses y mejorando su rendimiento en Lengua y Literatura. Esta integración tecnológica potencia la expresión de ideas y pensamientos de los estudiantes, ofreciendo un enfoque más interactivo y atractivo para el aprendizaje.

2.9.3 Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica).

La etapa de diagnóstico final o validación teórica o empírica implica la recopilación y análisis de datos para verificar la efectividad y relevancia de la investigación.

En este sentido, consta de la revisión crítica de la Literatura de un contexto específico, el diseño de la propuesta en un entorno controlado, la recopilación y análisis de datos para evaluar su impacto de las TIC en la educación, asociados con el sistema de conocimientos, la gestión en el aprendizaje de Lengua y Literatura, evidenciando la educación inclusiva ante las diferencias individuales en la enseñanza de la lectura y escritura y que esta enseñanza sea aplicada de acuerdo con las capacidades de cada estudiante, que incida en el fortalecimiento de los saberes, aportando al desarrollo del sistema de habilidades y competencias, reconociendo el desempeño individual del estudiante, enfocada en las manifestaciones de lectura, escritura y creatividad.



Es importante considerar el fortalecimiento de los valores y actitudes, tales como la responsabilidad en el aprendizaje, tolerancia frente a sus compañeros, solidaridad y respeto entre pares, sin dejar de lado el espíritu colaborativo al momento de realizar las diferentes actividades escolares.

2.10 Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial y conclusiones del diagnóstico causal.

En el marco de esta investigación, se presentan los resultados obtenidos a partir del diagnóstico aplicado a los estudiantes del 8vo grado de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”. Este diagnóstico se diseñó con el propósito de evaluar el estado del aprendizaje de los estudiantes y determinar la efectividad del uso de la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Los datos recolectados ofrecen una visión detallada y significativa sobre las percepciones, experiencias y preferencias de los estudiantes en relación con las actividades lúdicas utilizadas en su proceso de aprendizaje. Además, los resultados obtenidos aportan Insights valiosos sobre los desafíos y barreras que enfrentan los estudiantes al participar en estas actividades gamificadas.

2.10.1 Resultados del diagnóstico.

En los artículos 185-186 del (Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación, 2015, pp. 52-53)

Se establece que el propósito principal de la evaluación es orientar al estudiante de manera oportuna y precisa para ayudarlo a alcanzar los objetivos de aprendizaje. Se mencionan tres tipos de evaluación estudiantil según su propósito: la evaluación diagnóstica, que se realiza al inicio de un período académico para identificar las condiciones iniciales del estudiante; la evaluación formativa, que se lleva a cabo durante el proceso de aprendizaje para permitir ajustes pedagógicos y mantener informadas a todas las partes involucradas; y la evaluación sumativa, que asigna una evaluación global reflejando los logros de aprendizaje alcanzados.

En relación con el aprendizaje significativo en la evaluación diagnóstica, se toma como referencia la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1993), donde se destaca que los estudiantes construyen nuevos

conocimientos basados en lo previamente aprendido. La prueba diagnóstica tuvo como objetivo evaluar conocimientos básicos en Lengua y Literatura, abarcando destrezas como la interpretación de textos literarios, la inferencia de significados implícitos, la precisión en el uso de modos y tiempos verbales, y la valoración del contenido explícito de textos orales (Ley de Educación, 2017; Melgar, 2019).

Análisis y Resultados de las Prueba de diagnóstico

Tabla 13 Dominio de destreza de literatura.

Dominio De Destreza	Frecuencia	Porcentaje
Alcanza las destrezas	29	63%
No alcanzan las destrezas	17	37%
TOTAL	46	100%

Figura 16 Dominio de destreza de literatura



Fuente: Encuesta para Estudiantes de 8vo año EBS

Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

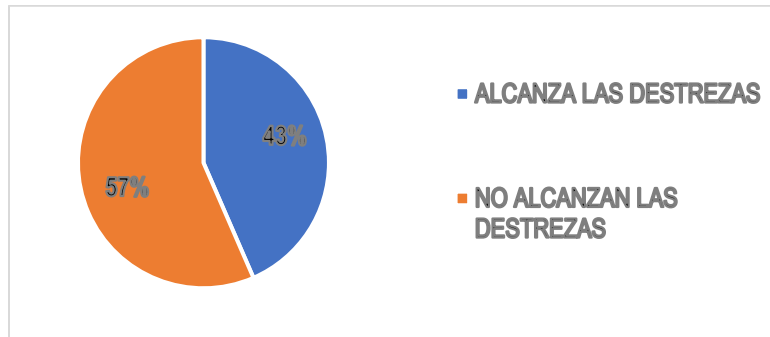
Análisis de Interpretación: Al examinar la gráfica, se destaca que el 63% de los encuestados demuestran

un nivel de competencia en la interpretación de textos literarios. Esto sugiere que una parte significativa de la muestra ha alcanzado un dominio en esta habilidad. Por otro lado, el 37% restante no ha logrado este nivel de competencia, lo que indica que existe un grupo importante que debe recibir refuerzo académico para nivelar sus conocimientos en la interpretación de textos literarios.

Tabla 14 Dominio de destreza de lectura.

Dominio De Destreza	Frecuencia	Porcentaje
Alcanza las destrezas	20	43%
No alcanzan las destrezas	26	57%
TOTAL	46	100%

Figura 17 Dominio de destreza de lectura.



Fuente: Encuesta para Estudiantes de 8vo año EBS
Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

Análisis e Interpretación: Al examinar la gráfica, se destaca que el 43% de los encuestados demuestran un nivel de competencia en la construcción de significados implícitos e inferencia en la lectura. Esto sugiere que una parte significativa de la muestra ha alcanzado un dominio en esta habilidad. Por otro lado, el 57% restante no ha alcanzado este nivel de competencia, lo que indica que existe un grupo importante que debe recibir refuerzo académico para mejorar sus habilidades en la comprensión lectora.

Tabla 15 Dominio de destreza de escritura.

Dominio De Destreza	Frecuencia	Porcentaje
Alcanza las destrezas	19	41%
No alcanzan las destrezas	27	59%
Total	46	100%

Figura 18 Dominio de destreza de escritura



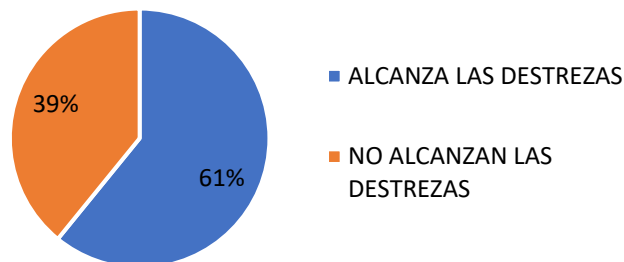
Fuente: Encuesta para Estudiantes de 8vo año EBS
Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

Análisis e Interpretación: Al examinar la gráfica, se destaca que el 41% de los encuestados demuestran un nivel de competencia en la expresión y coherencia en sus escritos. Esto sugiere que una parte significativa de la muestra ha alcanzado un dominio en esta habilidad. Por otro lado, el 59 % restante no ha alcanzado este nivel de competencia, lo que indica que existe un grupo importante que debe recibir refuerzo académico para mejorar las habilidades en la escritura de textos.

Tabla 16 Dominio de destreza de comunicación Oral.

DOMINIO DE DESTREZA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alcanza las destrezas	28	61%
No alcanzan las destrezas	18	39%
TOTAL	50	100%

Figura 19 Dominio de destreza de Comunicación Oral.



Fuente: Encuesta para Estudiantes de 8vo año EBS

Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

Análisis e Interpretación: Al examinar la gráfica, se destaca que el 61% de los encuestados demuestran un nivel de competencia en la valoración de contenidos explícitos de dos o más textos orales. Esto indica que una parte significativa de la muestra ha alcanzado un dominio en esta habilidad. Por otro lado, el 39% restante no ha alcanzado este nivel de competencia, lo que indica que existe un grupo importante que debe recibir un refuerzo académico para mejorar sus habilidades de comprensión oral.



2.10.2. Resultados de las entrevistas.

En las entrevistas realizadas a los docentes, detalladas en el Anexo 6, sobre su experiencia en la enseñanza de Lengua y Literatura, la mayoría resaltó que la docencia les ha permitido un crecimiento personal y profesional, convirtiéndose en una fuente de experiencias significativas. En relación con el conocimiento sobre la gamificación, la reconocen como una técnica valiosa para motivar a los alumnos y personalizar las actividades. Sin embargo, el nivel de dominio sobre esta técnica varía, siendo un docente quien no está familiarizado con ella.

Los docentes perciben la gamificación como una herramienta potenciadora del aprendizaje, capaz de promover el control y seguimiento de las acciones de los estudiantes, desarrollar habilidades, incrementar la creatividad y eliminar el miedo escénico en la interpretación literaria. Además, las plataformas digitales como Educaplay y Genially son valoradas positivamente por los docentes, aunque algunos admiten no haberlas utilizado (Anexo 7).

Con relación a la experiencia y conocimiento sobre la gamificación los docentes tienen una variedad de experiencias en la enseñanza de Lengua y Literatura, con años de experiencia que van desde 4 años hasta "MUCHOS AÑOS DE EXPERIENCIA", en cuando al conocimiento sobre la gamificación, la mayoría de los docentes tienen un nivel intermedio o alto de dominio, aunque un docente admitió no conocer esta técnica.

Experiencia con estrategias de gamificación, solo dos docentes han experimentado con estrategias de gamificación en el aula. Un docente implementó juegos para enseñar ciclos del agua, y otro participó en cursos de capacitación sobre Aprendizaje basado en el juego.

La perspectiva sobre la gamificación los cinco docentes ven la gamificación como una herramienta potenciadora del aprendizaje, que transforma el proceso de enseñanza haciéndolo más dinámico y flexible, considerando que la gamificación enriquece la enseñanza al desarrollar habilidades como la creatividad, la imaginación y la expresión oral de los estudiantes, valorando la capacidad que tiene la gamificación para mantener a los estudiantes motivados y favorecer la adquisición de conocimientos.



Al conocer la opinión sobre la utilidad de las herramientas digitales, los docentes ven las herramientas digitales como una parte esencial para la implementación de la gamificación, destacando la importancia de la adaptación de los estudiantes a estas herramientas y su utilidad para diversificar el tipo de materiales didácticos.

Con relación a los desafíos o barreras para implementar la gamificación los principales desafíos mencionados incluyen la posibilidad de que los estudiantes se distraigan con el juego, la dificultad en desarrollar la expresión oral, el peligro para la formación en valores, la falta de tiempo, el desconocimiento de la metodología y la falta de financiación, la mayoría de los docentes mostraron interés en recibir capacitación o recursos adicionales para implementar la gamificación de manera efectiva en sus clases.

En cuanto a los desafíos de implementar la gamificación, los docentes mencionaron posibles distracciones, dificultades para fortalecer la expresión oral, escasa formación en valores y metodología, y limitaciones de tiempo y financiación, entre otros. No obstante, a pesar de estos desafíos, los docentes muestran interés en incorporar la gamificación en sus clases, esperando que esta metodología motive a los estudiantes, facilite la adaptación a herramientas digitales, mejore la comprensión del contenido y fomente el interaprendizaje. Todos los entrevistados expresaron interés en recibir capacitación adicional para implementar actividades de gamificación de manera efectiva en sus clases. (Anexo 7)

2.10.3 Resultados de la guía de observación.

En el análisis de los resultados obtenidos del Anexo 4, mediante la guía de observación en la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”, se observó el desempeño de los docentes a cargo de la asignatura de Lengua y Literatura del Octavo año de Educación General Básica Superior, tanto en la jornada matutina como vespertina. Se destaca que los docentes iniciaron puntualmente las clases, cumpliendo con el horario estipulado para el inicio de las mismas. Durante el inicio de las clases, los docentes presentaron el tema de manera precisa y utilizaron la técnica de la lluvia de ideas como herramienta pedagógica para conocer la experiencia previa de los estudiantes



sobre el tema en cuestión. Se observó una notable colaboración y participación por parte de los estudiantes, quienes, para intervenir en la clase, levantaron la mano y solicitaron la palabra para exponer sus ideas.

Adicionalmente, los docentes presentaron el objetivo de aprendizaje al inicio de la clase con el propósito de familiarizar a los estudiantes con el contenido que se abordaría durante la sesión. Para ello, emplearon el método de preguntas y respuestas relacionadas con el tema, con el fin de involucrar activamente a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el transcurso formal de la clase, se evidenció una activa participación de los estudiantes, lo cual se reflejó en la retroalimentación que proporcionaron respecto a los conceptos y explicaciones presentadas. Esta participación se manifestó como una estrategia para cuestionar y confirmar la comprensión del tema por parte de los estudiantes. Cada docente utilizó el contenido programático para desarrollar el tema y evaluó la comprensión individual de los estudiantes mediante su participación activa y respuestas relacionadas con la temática de la clase.

2.10.4 Triangulación de los resultados de los instrumentos aplicados.

En este apartado se exponen los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la prueba diagnóstica a los estudiantes del 8vo grado de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa del Milenio “Dr. Alfredo Raúl Vera Vera”.

Al triangular los resultados de la encuesta, entrevista y guía de observación se obtuvo que tanto los docentes y estudiantes coinciden en la importancia de la asignatura de Lengua y Literatura en el contexto educativo y que permite a los estudiantes valorar la comprensión lectora, la ortografía en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Referente al tema de la gamificación, los enseñantes y aprendientes coinciden en que apoyan al proceso de enseñanza, generan interés y motivan a conocer más sobre los temas expuestos, es una forma de entregar a los escolares nuevas formas para que aprendan, permitiendo mejorara la inferencia de los saberes de manera interactiva, integrando los conocimientos al hecho de aprender jugando. La interactividad también les permite jugar



en grupo y comunicarse entre pares. Al triangular los resultados de la guía de observación, con los resultados de la entrevista se observa que los docentes utilizan recursos en sus clases impartidas lo que genera la factibilidad de la implementación del uso de las plataformas Educativas de Educaplay y Genially, así lo manifiestan los docentes respecto a que tienen conectividad, poseen los dispositivos tecnológicos para llevar a cabo este tipo de enseñanza interactiva.

En los resultados de la encuesta, 80% de los estudiantes encuestados, ocasionalmente participan en actividades con juegos interactivos en la asignatura de Lengua y Literatura, al unir con los resultados de la entrevista a los docentes manifestaron que la experiencia es positiva, que han observado los beneficios para la comunidad educativa y eso se evidencia en los salones de clases donde los tutores pueden hacer uso de esos recursos y convertirlo en una herramienta útil para la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura.

2.11. Conclusiones del Capítulo II.

En el diagnóstico del estado actual que presenta el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de la Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera” se evidenció por medio de la ficha de observación que los estudiantes tienen limitados conocimientos en el uso de las técnicas de gamificación, especialmente Educaplay y Genially. En las variables como: escuchar, hablar, lectura, escritura, texto, comunicación oral, lengua y cultura, por último, literatura se detectó que requieren motivación de forma clara al momento de implementar las estrategias de aprendizaje. Respecto a las encuestas, los resultados indicaron que es muy difícil abordar los contenidos, pero les resulta interesante estudiar Lengua y Literatura, se encontró dificultades para comprender textos y están totalmente de acuerdo en que las actividades interactivas con juegos mejoran su comprensión de textos y reconocen que tienen dificultades en la ortografía al momento de escribir. En las entrevistas se concluyó que, los docentes cuentan con conocimiento en gamificación, destacan el control y seguimiento a las acciones, que los estudiantes que adelantan los estudiantes; se desarrollan las destrezas



y se incrementa la creatividad e imaginación de los estudiantes, se pierde el temor de hablar, se trabaja en forma grupal, motivando a los estudiantes, favoreciendo la adquisición de conocimientos y mejora la atención.



CAPÍTULO 3. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.

En este capítulo se presenta la propuesta del uso de la gamificación a través de las plataformas digitales Educaplay y Genially para el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”, Para su elaboración se ha concebido un sistema de actividades orientadoras y desarrolladoras. Se muestra un análisis de los principales resultados arrojados a partir de la aplicación del método criterio de especialistas.

3.1. Propuesta Metodológica.

En la actualidad, mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura es crucial para el desarrollo académico y personal de los estudiantes.

La propuesta aborda los desafíos y hallazgos identificados en las manifestaciones fácticas, con un enfoque dirigido a los estudiantes del Octavo Año de Educación Básica Paralelo “A” de la “Unidad Educativa Dr. Alfredo Raúl Vera Vera”, ubicada en el Km 2,5 Vía Terminal Terrestre Pascuales junto a la Ciudadela del Magisterio “Ciudad del Río”, en la ciudad de Guayaquil, Provincia del Guayas.

En esta propuesta se implementan en la planificación curricular de diversas actividades gamificadas con el uso de las plataformas Educaplay y Genially que ofrece herramientas interactivas que se adaptan a las necesidades de la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura, diseñadas para mejorar la comprensión de textos, producción de escritos y otras habilidades lingüísticas, en las cuales incluyen desafíos de palabras, sopas de letras, video quis, juegos de escape rom, entre otros. Por lo tanto, con la finalidad de mejorar de manera sustancial el proceso tradicional de enseñanza de Lengua y Literatura, se presentan actividades que emplean recursos interactivos para dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje, fomentando una enseñanza motivadora y más atractiva.

Con la implementación de estas actividades gamificadas se pretende promover el aumento de interés y participación de los estudiantes, y así mejorar los resultados académicos y el desarrollo de habilidades lingüísticas y fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes.



3.2. Fase de diagnóstico e identificación de la situación actual de la Institución Educativa.

La importancia de la asignatura Lengua y Literatura radica en que los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior requieren fortalecer las habilidades lingüísticas, desarrollado en los bloques de Lengua y Cultura, Literatura, Lectura, Comunicación Oral y escritura, identificando las destrezas con Criterio de Desempeño amparadas en el Modelo Experiencia, Reflexión, conceptualización, aplicación (ERCA), utilizando la gamificación, específicamente en las plataformas digitales Educaplay y Genially.

En este contexto, se observa que los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”, presentan conocimientos limitados en el uso de la gamificación a través de las plataformas digitales Educaplay y Genially, en el área de Lengua y Literatura. A partir de análisis, emerge la necesidad implementar el uso de la gamificación como propuesta pedagógica a través de las plataformas digitales. Cuyo objetivo es mejorar el proceso de aprendizaje, aprovechando las características interactivas y motivadoras que ofrecen Educaplay y Genially. Cabe recalcar que esta iniciativa busca no sólo abordar las deficiencias actuales en el conocimiento y uso de estas herramientas, sino también promover un enfoque más dinámico y efectivo en la enseñanza de esta importante asignatura.

La propuesta se justifica debido los estudiantes cuentan en sus hogares con conectividad a internet y los dispositivos necesarios para realizar clases sincrónicas y asincrónicas. Este contexto contribuye a la globalización educativa y fomenta la innovación en el proceso de aprendizaje (Talavera et al., 2019, pág. 4).

Por lo tanto, debido a las dificultades que presentan los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior surge la necesidad de diseñar actividades de gamificación, utilizando las plataformas Educaplay y Genially, tomando en cuenta que se deben planificar actividades asincrónicas para que los escolares interactúen entre estudiantes y con los docentes.



3.3. Justificación e importancia del proyecto en el contexto o realidad.

En el siglo XXI, el uso de la Tecnología de la Información y Comunicación TIC forma parte indispensable en las planificaciones escolares, justificándose desde el punto de vista teórico el diseño de actividades virtuales, que involucren la participación de los docentes en el proceso educativo que forman parte de la relevancia educacional, siendo necesario seleccionar de manera adecuada los contenidos asincrónicos que influyan en el desarrollo de las estrategias Educativas interactivas que fomenten la comunicación entre pares (Ramírez y Valenzuela , 2020, pág. 19).

Los autores Ramírez y Venezuela resaltan la importancia vital de integrar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en las planificaciones escolares del siglo XXI. Destaca la necesidad de diseñar actividades virtuales que involucren a los docentes y fomenten la comunicación entre pares, lo que contribuye a enriquecer la experiencia educativa y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual.

Según este criterio, la implementación de actividades con el uso de la tecnología se considera fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto permitirá que los estudiantes actualicen y refuercen sus conocimientos mediante el uso efectivo de estrategias digitales.

3.4. Objetivos del proyecto.

3.4.1. Objetivo general.

Desarrollar estrategias didácticas gamificadas de la asignatura Lengua y Literatura en las plataformas Educaplay y Genially, con el fin de facilitar el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de octavo año de Enseñanza Básica Superior.

3.4.2. Objetivos específicos.

Establecer actividades prácticas que permitan a los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior desarrollar habilidades de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

Determinar el contenido académico de las macro destrezas (escuchar, hablar, leer y escribir), aplicando actividades gamificadas en las plataformas Educaplay y Genially.



Implementar estrategias didácticas de gamificación para el aprendizaje de Lengua y Literatura dirigidas a estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior, utilizando las plataformas Educaplay y Genially.

3.5. Estrategias para cumplir con los objetivos específicos planteados.

Tabla 17 Estrategias y acciones para alcanzar los objetivos específicos

Objetivos específicos	Medio para alcanzar el objetivo
Establecer actividades prácticas que permitan a los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior desarrollar habilidades de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.	Utilizar las plataformas Educaplay y Genially como herramientas principales para la implementación de las actividades prácticas
Determinar el contenido académico de las macro destrezas (escuchar, hablar, leer y escribir), aplicando actividades gamificadas en las plataformas Educaplay y Genially.	Planificar contenidos con actividades gamificadas, tales como Video Quiz, diapositivas interactivas, desafíos de palabras, juegos de Escape Rom, foros etc.
Implementar estrategias didácticas de gamificación para el aprendizaje de Lengua y Literatura dirigidas a estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior, utilizando las plataformas Educaplay y Genially.	Integrar la gamificación en la planificación curricular utilizando las herramientas digitales Educaplay y Genially para el área de Lengua y Literatura, dirigidas a los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior

Fuente: **Elaborado por:** Soledispa y Perlaza, 2024

3.6. Factibilidad del proyecto.

Debido a que esta propuesta se basa en el uso de plataformas gratuitas como Educaplay y Genially, no se prevén costos directos asociados con la adquisición de licencias o suscripciones para los estudiantes. Esto significa que no hay gastos adicionales para los alumnos, lo que hace que la propuesta sea accesible para todos

Por consiguiente, la presente propuesta educativa, no ha requerido realizar inversión económica, porque la institución educativa, objeto de este estudio, cuenta con dos laboratorios completamente equipados, cada uno con 30 computadores y acceso a internet. Cabe destacar que el costo de acceso a internet es asumido por el Ministerio de educación por ser una escuela fiscal.

Además, la propuesta se ha implementado en plataformas que ofrecen versiones gratuitas con funcionalidades suficientes para llevar a cabo la implementación de esta, por lo tanto, no se incurren gastos significativos en la adquisición de software, licencias u otros recursos relacionados con estas herramientas.



3.7. Viabilidad del proyecto

La viabilidad de la propuesta para implementar la gamificación a través de las plataformas digitales Educaplay y Genially, con el objetivo de favorecer el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”, cuenta con el respaldo de las autoridades del plantel educativo, docentes, estudiantes y padres de familia. La institución educativa tiene con un laboratorio de computación con 40 computadoras conectadas a internet. Además, según los resultados en la encuesta realizada, se constató que los estudiantes cuentan con conectividad a internet y dispositivos móviles en sus hogares, lo que facilita la promoción del aprendizaje fuera del entorno escolar.

Además, las plataformas digitales Educaplay y Genially son de acceso gratis y permiten a los estudiantes explorar una variedad de actividades diseñadas, tales como juegos de desafíos de palabras, videos Quiz, infografía, diapositivas interactivas, juegos de Escape Rom. Estas herramientas fomentan la retroalimentación con los estudiantes. Por consiguiente, se cuenta con el apoyo de los padres de familia y/o representantes legales, quienes se comprometen a involucrarse en el seguimiento de las actividades de sus representados para garantizar el progreso de los aprendizajes en el área de Lengua y Literatura.

3.8. Confiabilidad de la propuesta.

Los criterios de confiabilidad evidencian la validez que tiene el desarrollo de los diferentes contenidos, desarrollados por las docentes responsables del presente estudio, respaldadas en sus conocimientos académicos para la ejecución de concebir el uso de la gamificación a través de las plataformas digitales Educaplay y Genially para el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”, con los procesos, estrategias y los métodos que fortalecen la experiencia de la enseñanza, pensamiento crítico y reflexión de los contenidos académicos.



3.9. Fase de Diseño

En esta fase se presenta la planificación curricular de una unidad de clases, que aborda de manera integral temas de Lengua y Cultura, Comunicación Oral, Literatura, Lectura y Escritura, cada tema desarrollado en 2 periodos de horas pedagógicas, combinado clases asincrónica y sincrónica. Esta propuesta se enfoca en proporcionar una experiencia educativa enriquecedora, en el cual se fomenta un aprendizaje interactivo y creativo, con el objetivo de desarrollar habilidades lingüísticas de manera efectiva.

Al integrar estrategias de gamificación en la planificación curricular, los estudiantes desarrollarán habilidades y capacidades para trabajar en plataformas como Educaplay y Genially, aplicando sus conocimientos de Lengua y Literatura de manera dinámica e interactiva, lo que hará que la enseñanza sea más atractiva

Con estas estrategias gamificadas, se busca no solo impartir conocimientos de los temas abordados, sino también desarrollar habilidades como la comprensión, la reflexión, el trabajo en equipo y el uso del vocabulario específico de la asignatura. La evaluación y retroalimentación se integrarán en cada actividad para garantizar un aprendizaje significativo y un seguimiento continuo del progreso de los estudiantes. Las mismas que están reflejadas en la Planificación curricular detalladas en el anexo 8, en la cual se describe la metodología, la evaluación y retroalimentación utilizada para el desarrollo de cada estrategia gamificadas.

En efecto la estrategia de gamificación implementada en las clases se fundamentó en una planificación híbrida que integró actividades presenciales y virtuales, aprovechando las ventajas para enriquecer el proceso educativo. Este enfoque combina la experiencia práctica con momentos de reflexión, conceptualización y aplicación, conocido como enfoque ERCA.

La experiencia (E): Esta fase se refiere a la introducción y activación de conocimientos previos de los estudiantes a través de las actividades lúdicas seleccionadas para gamificar el aprendizaje. En esta etapa, los estudiantes experimentan desafíos y objetivos del juego.



La reflexión (R): En esta fase tras la experiencia inicial, los estudiantes tienen la oportunidad de reflexionar sobre lo que han aprendido. Se invita a compartir sus observaciones, emociones y pensamientos sobre el juego, identificando los conceptos y habilidades que han practicado. Esta reflexión es crucial para que los estudiantes conecten la experiencia lúdica con el contenido académico y las competencias que se pretenden desarrollar.

La conceptualización (C): en esta fase, los docentes presentan o refuerzan los conceptos teóricos y habilidades prácticas que se han abordado a través del juego. Se proporciona a los estudiantes el marco teórico necesario para comprender y contextualizar sus experiencias, reforzando así su comprensión del contenido y su capacidad para aplicarlo en diferentes contextos.

La aplicación (A): En esta fase los estudiantes aplican lo aprendido en el juego a situaciones reales o escenarios prácticos. Esta fase permite a los estudiantes demostrar su comprensión y habilidades adquiridas, consolidando su aprendizaje y preparándolos para transferir sus conocimientos a diferentes contextos.

Este enfoque ERCA proporciona una estructura coherente y progresiva para la implementación de estrategias de gamificación, asegurando que los estudiantes no solo se diviertan con los juegos, sino que también reflexionen, comprendan y apliquen los conceptos y habilidades académicas de manera efectiva.



Tabla 18 Planificación del diseño de las Unidades didácticas gamificadas

Aprendizajes por Unidades y contenidos	INICIO:
	Presentación de las herramientas Educaplay y Genially.
	Pasos para registrarse en Educaplay
	Pasos para registrarse en Genially
Contenidos	Estrategias gamificadas
Tema 1 Lengua y Cultura: El arte rupestre. Características Glosario	<p>Se plantearon preguntas para activar los conocimientos previos de los estudiantes y generar expectativas sobre el contenido.</p> <p>Luego los estudiantes observaron videos educativos de YouTube con información relevante sobre el tema a trabajar el Arte rupestre y sus características.</p> <p>Después de ver el video se realizan actividades de reflexión y debate en grupos pequeños para analizar y desarrollar la información presentada y relacionarla con los conceptos previamente aprendidos. (Foro ¿Por qué es importante la escritura?</p> <p>Para facilitar la adquisición de conocimientos también se les proporciona diapositivas interactivas en Genially sobre el arte rupestre y sus características.</p> <p>Evaluación y retroalimentación</p> <p>Se evalúa la comprensión del contenido mediante preguntas de comprensión y discusión en el foro y a través de los quizzes en los juegos Froggy Jumps y Rosco de palabras.</p> <p>La retroalimentación se proporcionará durante la discusión en grupo y mediante comentarios individuales del docente sobre las respuestas de los estudiantes y a través de los Feedback proporcionados en los juegos. La retroalimentación se realiza durante y después de los juegos, destacando los aciertos y corrigiendo posibles errores.</p>
Tema 2 Literatura: Novela de aventuras Definición Estructura. Novela el clan del oso cavernario. Glosario	<p>Se le presenta a los estudiantes videos educativos de YouTube sobre los textos narrativos y sus elementos. Se evoca los conocimientos previos a través de preguntas relacionadas al video observado.</p> <p>Se promueve a la reflexión y debate en grupo a través de un foro de preguntas de discusión y análisis. (Foro ¿Qué lugar del mundo le gustaría explorar? ¿Por qué?)</p> <p>Para facilitar la adquisición de conocimientos también se les proporciona diapositivas interactivas en Genially sobre las novelas de aventuras y su estructura.</p> <p>Se les invita a los estudiantes a escuchar un audiolibro sobre la Novela el Clan del Oso Cavernario.</p> <p>Evaluación y retroalimentación</p> <p>Se evalúa la comprensión del contenido mediante el juego de completar palabras en Educaplay sobre la novela de aventuras y su estructura y además se les presenta un video quiz sobre la novela de aventura el Clan del Oso Cavernario.</p> <p>La retroalimentación se realiza a través de la discusión y análisis del foro y mediante los Feedback proporcionados en los juegos.</p>



<p>Tema 3 Lectura Definición - Objetivos Pasos para la lectura Beneficios de la lectura Lecturas un recorrido por el sistema solar.</p>	<p>Se activa los conocimientos previos a través de un Test de comprensión lectora. Se promueve a los estudiantes a la reflexión mediante el foro ¿Por qué es importante la lectura para la salud mental? Y letras para el alma. Se les presenta a los estudiantes diapositiva interactivas que incluyen imágenes, texto explicativo, preguntas de opción múltiple sobre la lectura y los pasos a seguir para realizar una buena lectura. Evaluación y retroalimentación: Se evalúa los conocimientos adquiridos a través de un juego de Comprensión Lectora Escape Rom ayuda a salvar la nave en Genially y con el juego Memory Game Huellas de la lectura en Educaplay. La retroalimentación se proporciona de manera inmediata a través de las respuestas automáticas en las actividades interactivas, mediante comentarios de la docente y de los Feedback diseñados en los juegos.</p>
<p>Tema 4 Lectura: Ejercicio de comprensión lectora comprendo lo que leo. Lectura del cuento el gato negro.</p>	<p>Se activa los conocimientos previos de la lectura a través del juego Mario Bross en Genially. Se promueve a los estudiantes a la reflexión mediante el foro ¿Qué actividades sugiere para motivar a los estudiantes a leer más? Se les presenta a los estudiantes diapositiva interactivas que incluyen imágenes, sonido, texto explicativo, y preguntas de opción múltiple sobre los cuentos de terror y el cuento el Gato Negro de Edgar Allan Poe. Evaluación y retroalimentación: Se evalúa los conocimientos adquiridos a través de un Video quiz de Comprensión Lectora sobre el cuento el Gato Negro. También se les evalúa mediante una sopa de letras Plan Lector en Educaplay. La retroalimentación se proporciona de manera inmediata a través de las respuestas automáticas en las actividades interactivas, mediante comentarios de la docente y de los Feedback diseñados en los juegos.</p>
<p>Tema 5 Comunicación Oral: El panel de discusión Definición Propósito Reglas del panel Lectura economía del tiempo libre.</p>	<p>Se activa conocimientos previos a través de un video quiz sobre la Comunicación Oral y Escrita. Se promueve a los estudiantes a la reflexión mediante el foro ¿Cómo influye la comunicación en nuestras relaciones personales y familiares?, ¿Qué obstáculos pueden enfrentar los niños para disfrutar de un ocio y tiempo libre saludable? Se les presenta a los estudiantes diapositiva interactivas sobre el Panel de discusión y características, además se les proporciona un video sobre el Derecho al ocio y tiempo libre saludable. Evaluación y retroalimentación: Se evalúa los conocimientos adquiridos a través de los juegos sopa de letras y desafío de palabras en Educaplay sobre los elementos y características del Panel de Discusión, además se evalúa el avance a través de la elaboración de un Panel de discusión en grupo con el tema Uso del tiempo Libre. La retroalimentación se proporciona mediante comentarios individuales y grupales de la docente y de los Feedback diseñados en los juegos.</p>



<p>Tema 6 Escritura: Palabras homófonas Definición Reglas de palabras con c-s-h-b-v-s-z-ll-y</p>	<p>Se activan los conocimientos previos por medio de la música El Rap de la ortografía. Se promueve a los estudiantes a la reflexión mediante el foro ¿Por qué crees que escribir correctamente es fundamental en nuestra sociedad actual? Se les presenta a los estudiantes diapositiva interactivas sobre las reglas ortográficas de las palabras homófonas con imágenes, texto explicativo y preguntas de selección múltiple. Evaluación y retroalimentación: Se evalúa los conocimientos adquiridos a través del juego detectives ortográficos en Genially, en el cual los estudiantes deberán ir descubriendo cada desafío y también con el juego relación de columnas en Educaplay. La retroalimentación se proporciona de manera inmediata a través de las respuestas automáticas en las actividades interactivas, mediante comentarios de la docente y de los Feedback diseñados en los juegos..</p>
<p>Tema 7 Escritura: Tilde diacrítica. Definición Reglas de la tilde en los monosílabos. Ejercicios</p>	<p>Se activan los conocimientos previos por medio del juego de completar textos con las reglas de los monosílabos en Educaplay Se promueve en los estudiantes a la reflexión mediante el foro ¿Ha encontrado alguna dificultad al utilizar la tilde en los monosílabos?- ¿Cómo ha abordado esta dificultad? Se les presenta a los estudiantes diapositiva interactivas sobre las reglas ortográficas de la tilde diacrítica con imágenes, texto explicativo y preguntas de selección múltiple. Evaluación y retroalimentación: Se evalúa los conocimientos adquiridos a través de los juegos de dictados de oraciones y de un video quiz con preguntas y respuestas de selección múltiple. La retroalimentación se proporciona a través de comentarios del docente, del análisis en análisis del foro.</p>

Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

En la planificación curricular presentada en el Anexo 8, se esboza una Planificación Curricular híbrida que abarca una unidad académica integral centrada en Lengua y Cultura, Comunicación Oral, Literatura, Lectura y Escritura. Esta propuesta organiza cada tema por segmentos de 90 minutos, combinando tanto clases asincrónicas como sincrónicas. El objetivo central de esta metodología es proporcionar una experiencia educativa que fomente el aprendizaje interactivo y creativo. Al incorporar estrategias de gamificación, se direcciona a los estudiantes como adquirir conocimientos abordados, y desarrollar habilidades lingüísticas en la comprensión, reflexión, trabajo en equipo y uso de vocabulario específico de la asignatura. Es crucial destacar que esta propuesta integra evaluación y retroalimentación en cada actividad gamificadas para garantizar un aprendizaje demostrativo donde el seguimiento continuo reflejara el progreso.



3.10. Fase de desarrollo de la propuesta.

La fase de desarrollo de la propuesta de estrategias de gamificación está estrechamente vinculada con la fase de diseño detallado y la planificación curricular, las cuales se implementaron mediante el uso de la gamificación a través de plataformas digitales como Educaplay y Genially, con el objetivo de facilitar el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica Superior. Esta etapa incluye presentaciones interactivas, sopas de letras, crucigramas, actividades de relación de palabras, Video Quiz, Desafío de palabras, Escape Rom, diseñadas para cada uno de los temas abordados en la unidad didáctica trabajada.

3.11. Fase de Implementación.

En esta etapa se presentan actividades diseñadas en la fase de desarrollo, las cuales tienen como objetivo utilizar la gamificación para favorecer el aprendizaje en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”. Las plataformas Educaplay y Genially son herramientas de acceso gratuito que permiten a los estudiantes navegar y participar en las actividades de manera amigable, lo que facilita un aprendizaje dinámico, creativo y más efectivo.

3.12. Repositorio de la propuesta.

Con la finalidad de ofrecer una experiencia educativa de calidad y accesible, se ha creado un repositorio de la propuesta en la plataforma ExeLearning. Este repositorio se lo ha diseñado con el propósito de organizar y compartir de manera eficiente todas las actividades desarrolladas en las plataformas Educaplay y Genially.

Al optar por ExeLearning como repositorio, es porque permite un ambiente de aprendizaje interactivo y fácilmente accesible para los estudiantes. Esto les permite explorar y completar las actividades de manera autónoma, en cualquier momento y desde cualquier lugar donde tengan acceso a internet.

La estructura organizada del repositorio garantiza que las actividades estén clasificadas de forma clara y ordenada, facilitando así su búsqueda y navegación. Además, la integración de ExeLearning brinda la posibilidad de enriquecer las actividades con funcionalidades interactivas, lo que mejora aún más la experiencia de aprendizaje



Anexo 10 o ingresar a través del siguiente enlace

[https://3hoayx02v3o6l6wnbwbzbq.on.driv.tw/ENTORNO%20LENGUAJE%20OCTAVO/LENGUA_Y_LITERATURA_OCTAVO/.](https://3hoayx02v3o6l6wnbwbzbq.on.driv.tw/ENTORNO%20LENGUAJE%20OCTAVO/LENGUA_Y_LITERATURA_OCTAVO/)

3.13. Fases de implementación.

Se facilita a los estudiantes enlaces directos a las actividades en Educaplay y Genially, plataformas que no requieren registro, son gratuitas y accesibles desde cualquier dispositivo. Para asegurar un acceso amigable a estas herramientas, se ha elaborado una presentación detallada con instrucciones claras sobre cómo registrarse y comenzar a utilizar estas plataformas de manera efectiva. Esta orientación incluye pasos simples y directos para completar el proceso de registro y la familiarización con las funciones de Educaplay y Genially, permitiendo a los estudiantes aprovechar al máximo las actividades gamificadas.

En esta fase de implementación se garantiza que los estudiantes estén plenamente capacitados para utilizar Educaplay y Genially de manera efectiva, al ofrecerles enlaces directos a las actividades y una guía detallada para el registro y navegación en las plataformas, facilitando así su experiencia de aprendizaje en diversos dispositivos.

3.13.1. Diseño de presentación.

En el proceso de diseño de los juegos para las plataformas Educaplay y Genially, se ha llevado a cabo una cuidadosa planificación con el objetivo principal de abordar contenidos específicos del área de Lengua y Literatura. Cada juego ha sido concebido para alinearse estrechamente con los objetivos establecidos en la planificación curricular, garantizando así su pertinencia y relevancia en el contexto educativo.

Además, se ha prestado especial atención a cómo estos juegos pueden contribuir al enriquecimiento de la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Esto implica no solo el abordaje de los contenidos de manera lúdica y atractiva, sino también la integración de elementos pedagógicos que fomenten la participación activa, la reflexión y el desarrollo de habilidades en el área de Lengua y Literatura. El diseño se ha realizado considerando las

características y funcionalidades de cada plataforma, buscando maximizar su potencial educativo y adaptabilidad a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.

3.13.2. Juego Froggy Jumps.

El juego "Froggy Jumps" se ha diseñado para incorporar la diversión en el proceso de aprendizaje, ofreciendo a los estudiantes una experiencia educativa lúdica. En este juego, los estudiantes ayudan a una rana a avanzar por un tablero, enfrentándose a preguntas de conocimiento centradas en el arte rupestre. Esta estrategia busca desarrollar la comprensión del tema, la capacidad de análisis, la aplicación práctica del conocimiento y la resolución de problemas. El avance en el juego está directamente vinculado con los conocimientos adquiridos por los estudiantes, lo que los incentiva a aplicar y consolidar lo aprendido para progresar en el juego (Vizuetet al., 2023).

En cuanto a la evaluación y retroalimentación, se emplean preguntas de conocimiento centradas en el arte rupestre para evaluar la comprensión del contenido. La retroalimentación se proporciona de manera inmediata después de responder a cada pregunta, señalando la información correcta y ofreciendo explicaciones adicionales para las respuestas incorrectas. Al concluir el juego, se analiza el desempeño de los estudiantes en relación con las dimensiones de la competencia y se brinda retroalimentación individualizada para asegurar el logro de los niveles de desarrollo esperados. Esta estrategia garantiza una evaluación y retroalimentación efectiva del progreso de los estudiantes en el juego "Froggy Jumps", alineada con las dimensiones de la competencia que se busca mejorar. (Avemañay lo, 2023)



Nota: Captura de Pantalla del juego Froggy Jums (2024)

Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024



3.13.3. Juego Rosco de palabras.

El juego "Rosco de Palabras" es una herramienta pedagógica que potencia el aprendizaje enriqueciendo el vocabulario de los estudiantes en el área de la Lengua y Literatura. Este juego presenta a los estudiantes un círculo de letras, donde cada una, se asocia a una categoría específica. Los estudiantes deben completar palabras relacionadas con las categorías propuestas, fomentando la agilidad mental, la concentración y el conocimiento del vocabulario relacionado con la clase, se incorporan pistas y definiciones para facilitar a los estudiantes la identificación con la finalidad de completar correctamente las palabras, a través de este juego se mejorará la comprensión lectora y reforzar los conceptos clave de Lengua y Literatura de manera divertida y motivadora (Bermúdez et al., 2023).

En relación con la metodología de evaluación y retroalimentación, se emplean categorías específicas y definiciones que permiten evaluar la capacidad de los estudiantes para identificar y completar palabras adecuadamente. La retroalimentación se proporciona de manera inmediata, resaltando las respuestas correctas, ofreciendo explicaciones para las respuestas incorrectas. Al concluir el juego, se analiza el desempeño de los estudiantes en relación con las dimensiones de la competencia, brindando una retroalimentación individualizada para asegurar el logro de los niveles de desarrollo esperados en el aprendizaje y retención del vocabulario (Bermúdez et al., 2023).



Fuente: Captura de pantalla del juego rosco de palabras (2024)

Elaborado por: Soledispa y Perlaiza, 2024

3.13.4. Juego de Dictado de oraciones con el uso de la tilde diacrítica en Educaplay.

Educaplay ofrece un juego de dictado de oraciones, con el uso de la tilde diacrítica; diseñado como herramienta didáctica orientada a fortalecer el aprendizaje y la correcta utilización de la tilde diacrítica en el ámbito de la Lengua y Literatura. Este juego presenta a los estudiantes oraciones en las que se omite la tilde diacrítica en palabras homógrafas, desafiándolos a identificar y corregir los errores correspondientes. La metodología empleada combina la escucha activa, la atención y la aplicación de reglas ortográficas específicas, promoviendo así el desarrollo de habilidades de análisis lingüístico y la mejora de la precisión en la escritura. El juego se adapta a diferentes niveles de dificultad para garantizar un aprendizaje progresivo y significativo (Guanoluisa, 2023).

En cuanto a la evaluación y retroalimentación, este proporciona corrección automática de las respuestas, recibiendo retroalimentación inmediata sobre su desempeño. Las respuestas incorrectas son señaladas y ofrece explicación detallada sobre la regla ortográfica correspondiente, facilitando así el aprendizaje autónomo y la autoevaluación. Al finalizar la actividad, se analiza del desempeño de los estudiantes en relación con las competencias y habilidades lingüísticas trabajadas, ofreciendo retroalimentación individualizada para asegurar el logro de los objetivos de aprendizaje propuestos (Guanoluisa, 2023).

Este juego no solo mejora la ortografía de los estudiantes, sino que también refuerza su capacidad auditiva y su comprensión lectora. Además, al ser una actividad interactiva y gamificadas, motiva a los estudiantes a practicar y mejorar sus habilidades gramaticales de manera entretenida y efectiva



Nota: Captura de Pantalla del juego didáctico Educaplay.

Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

3.13.5. Juego Memory Game sobre la lectura.

El juego "Memory Game" centrado en la lectura, se ha concebido como una estrategia didáctica destinada a potenciar las habilidades de comprensión lectora y retención de información en los estudiantes. En esta actividad, se presentan tarjetas en parejas que contienen fragmentos de textos literarios, informativos y sus correspondientes títulos o autores. El objetivo consiste en que los estudiantes emparejen cada fragmento con su título o autor correspondiente, fomentando así la concentración, la atención y la habilidad para identificar y relacionar información relevante en textos. La metodología empleada se basa en el aprendizaje significativo y la práctica repetida, lo que facilita la internalización de estrategias de comprensión lectora y la mejora en la identificación de elementos clave en los textos (Ardila, 2022).

La evaluación y retroalimentación, es continua y formativa. Al completar cada emparejamiento, el juego proporciona una retroalimentación inmediata, señalando las respuestas correctas e incorrectas. Esta retroalimentación permite a los estudiantes identificar y corregir errores, reforzando así el aprendizaje autónomo y la autoevaluación. Al finalizar la actividad, se realiza un análisis del desempeño de los estudiantes en relación con las competencias de comprensión lectora trabajadas, proporcionando retroalimentación individualizada para asegurar el logro de los objetivos de aprendizaje establecidos (Ardila, 2022).



Nota: Captura de Pantalla del juego Memory Game (2024).

Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

3.13.6. Genially.

Genially es una herramienta que permite la creación de contenidos visuales y dinámicos, tales como presentaciones, infografías, posters y otros recursos educativos. En el contexto educativo, esta plataforma facilita la construcción de materiales didácticos atractivos y personalizados que promueven el aprendizaje significativo y colaborativo. La metodología de uso de Genially en el aula se centra en la elaboración de recursos visuales interactivos que involucren a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, fomentando la participación, la reflexión y el análisis crítico. Los estudiantes pueden interactuar con el contenido, acceder a información adicional, resolver actividades integradas y participar en discusiones, lo que potencia el desarrollo de habilidades cognitivas y competencias digitales (Chumillas, 2018).

En cuanto a la evaluación y retroalimentación, Genially permite incorporar elementos de autoevaluación y coevaluación en los recursos creados, ofreciendo a los estudiantes la oportunidad de revisar su progreso y comprensión del contenido. La retroalimentación se realiza de manera inmediata, lo que facilita la identificación de áreas de mejora y el ajuste de estrategias de aprendizaje. Además, la plataforma proporciona estadísticas y análisis sobre el uso y la interacción de los estudiantes con los recursos, permitiendo al docente adaptar y optimizar sus intervenciones pedagógicas. Esta integración de Genially en el proceso educativo contribuye a enriquecer la experiencia de aprendizaje, promoviendo un enfoque más interactivo, personalizado y efectivo (Genially, 2021); (Chumillas, 2018); (García, 2020).



Nota: Capture de pantalla del juego interactivo Genially (2024)

Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

3.13.7. Video Quiz en Genially

La herramienta interactiva que permite la creación de cuestionarios basados en videos es conocido como Video Quiz en Genially. Esta aplicación combina la visualización de contenido multimedia con la evaluación formativa, fomentando así un aprendizaje autónomo. La metodología de este recurso implica la selección de un video pertinente al tema de estudio, seguido de la creación de preguntas de opción múltiple, verdadero o falso que se incrustan directamente en el video. De esta manera, los estudiantes no solo consumen el contenido, sino que también son evaluados de manera simultánea, lo que favorece la retención y comprensión de la información (Genially, 2021).

La retroalimentación en el Video Quiz se realiza de forma inmediata, permitiendo a los estudiantes conocer su desempeño al instante. La evaluación de las respuestas correctas e incorrectas son señaladas de manera clara, ofreciendo explicaciones adicionales para consolidar el aprendizaje. Este enfoque permite una adaptación rápida y efectiva del material didáctico, asegurando que los estudiantes comprendan los conceptos presentados y puedan reforzar áreas de dificultad, proporcionado al docente información valiosa sobre el progreso y las necesidades de los estudiantes, permitiendo ajustes pedagógicos pertinentes para futuras sesiones de aprendizaje. (Tutillo et al., 2020).



Nota Capture de Pantalla del Quiz en la aplicación Genially (2024).

Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

3.13.8. Juego de Escape Room en Genially (Detectives ortográficos).

La enseñanza de la ortografía es un desafío para los estudiantes, especialmente cuando se trata de conceptos abstractos como las palabras homófonas. Con el objetivo de hacer que el aprendizaje sea más interactivo y divertido, el juego Detectives ortográficos identificado como de Escape Room en Genially, es una actividad didáctica diseñada para fomentar el aprendizaje de la ortografía de manera participativa con la implementación de estrategias lúdicas, las cuales combina el desafío de resolver acertijos, enigmas relacionados con las reglas ortográfica, creando un ambiente de aprendizaje motivador. La metodología del juego implica la presentación de escenarios donde los estudiantes deberá identificar y corregir errores ortográficos para avanzar resolviendo el enigma propuesto, promoviendo la atención al detalle, la aplicación de reglas ortográficas y el trabajo en equipo, potenciando así el desarrollo de habilidades lingüísticas (Genially, 2021).

La retroalimentación se integra de forma intrínseca en el juego. Al finalizar cada nivel, se proporciona una retroalimentación inmediata sobre las correcciones realizadas, permitiendo a los estudiantes identificar y comprender sus aciertos y errores. Este enfoque no solo promueve la mejora continua del aprendizaje ortográfico, sino que también proporciona al educador información valiosa para adaptar y enriquecer estrategias didácticas (Ponce y Ochoa, 2021).



Fuente: Pantallazo Juego de escape Detectives ortográficos.

Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

3.13.9. Breakout de comprensión lectora Salva la nave en Genially.

El juego Salva la nave en Genially es una actividad educativa diseñada para potenciar la comprensión lectora a través de un juego de escape. Este enfoque combina la narrativa y la gamificación para crear un ambiente de aprendizaje estimulante. En el juego, los estudiantes se enfrentan a desafíos relacionados con la comprensión de textos, donde deben aplicar habilidades de lectura crítica, identificación de información relevante y síntesis de ideas para avanzar y completar la misión de "salvar la nave". La metodología implica la presentación de textos o fragmentos literarios seguidos de preguntas y acertijos que los estudiantes deben resolver para obtener pistas y continuar con el juego. Esto fomenta la atención al texto, la reflexión y el análisis de contenido, promoviendo así el desarrollo de competencias en comprensión lectora.

La retroalimentación tras la resolución de cada desafío, inmediatamente se permite a los estudiantes conocer sus aciertos y áreas de mejora, el docente tiene la posibilidad de acceder a informes detallados del progreso de cada estudiante, lo que facilita una evaluación formativa y ajustada a las necesidades individuales. Esta estrategia no solo favorece la adquisición de habilidades de comprensión lectora, sino que también ofrece al educador información valiosa para adaptar y optimizar las estrategias pedagógicas en función de los resultados obtenidos (Ponce y Ochoa, 2021).



Nota: Capture de Pantalla de Breakout de comprensión lectora (2024)

Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024



3.14. Validación de la Propuesta.

La implementación de la propuesta didáctica basada en la gamificación para favorecer el aprendizaje de Lengua y Literatura es esencial primordial llevar a cabo la Etapa 3, que implica la validación de la propuesta desde diversas perspectivas. En esta etapa, se enfoca en dos aspectos claves: la validación técnica y científica, así como la evaluación de la satisfacción y percepción de los estudiantes.

3.14.1. Fase inicial.

En esta primera fase se ha establecido el grupo de Especialistas que posean un nivel de conocimiento y experiencia amplio en la enseñanza de Lengua y Literatura y un profesional en Innovación y Tecnología Educativa.

3.14.2. Fase exploratoria.

En la fase se diseñó un cuestionario estructurado para recopilar información cualitativa y cuantitativa, es decir sus opiniones y evaluaciones sobre la propuesta, en la cual se abordan aspectos claves como: Dimensiones pedagógica, instruccional, técnica y Tutorial. Después de llevar a cabo el cuestionario de validación a los especialistas elegidos, cuyas respuestas fueron posteriormente analizadas para detectar tendencias y patrones significativos que puedan guiar los ajustes requeridos en la propuesta antes de su implementación definitiva.

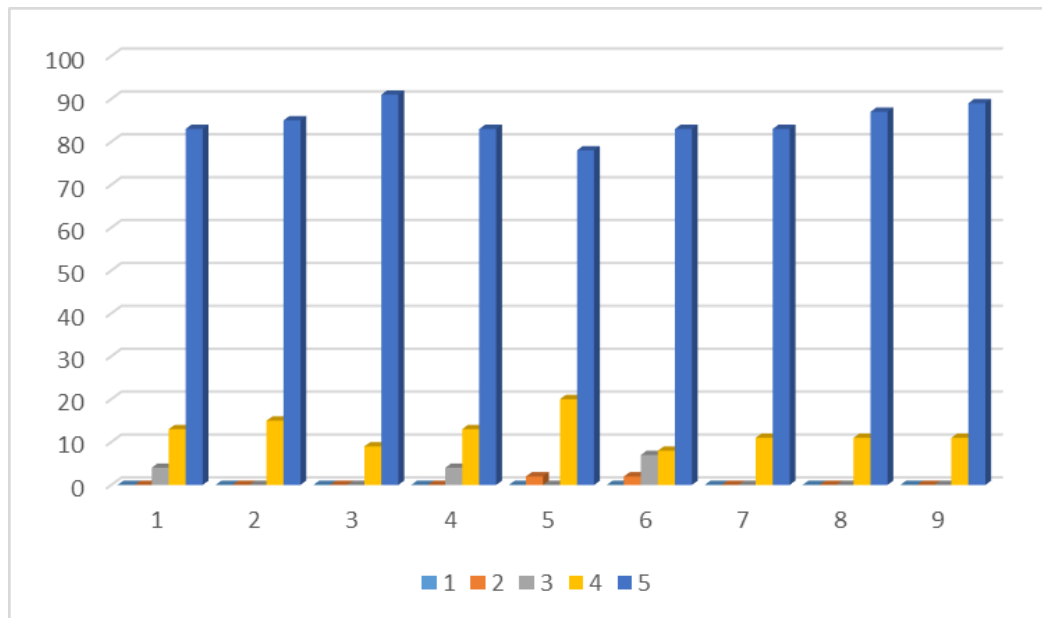
3.14.3. Fase Final.

En esta etapa final, se realiza un análisis basado en los resultados obtenidos durante la fase exploratoria, centrándose en el análisis, diseño, creación e integración de la estrategia metodológica elaborada.

3.14.4. Validación Encuesta de Satisfacción aplicada a los estudiantes.

Esta validación fue aplicada como parte de los resultados de la aplicación práctica de las estrategias de gamificación, en conclusión, puede indicarse los estudiantes encuetados mencionan que:

Figura 20 Resultados de Encuesta de Satisfacción



Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

De acuerdo con lo expuesto por los estudiantes en la encuesta de satisfacción, se tiene que en su mayoría manifiestan estar totalmente de acuerdo con el uso de la herramienta digital Educaplay y Genially para el aprendizaje de los contenidos de Lengua y Literatura. En este sentido, la frecuencia de los resultados en cuanto a la aceptación para cada ítem se encuentra desde un 81% hasta un 90% en la población total de los estudiantes de esta forma se evidencia que si es posible su uso y mantenimiento en el tiempo de esta propuesta.

Una consideración importante de resaltar es que a medida que los estudiantes se familiaricen con las herramientas tecnológicas mucho mayor será el desarrollo de las habilidades lingüísticas, pero al mismo tiempo sus competencias digitales, lo que favorece doblemente al desarrollo cognitivo.

Tabla 19 Resultados de la encuesta de satisfacción de los estudiantes.

Cuestionario de valoración y experiencia de los estudiantes						
Lea cada ítem y marque en el casillero la respuesta correspondiente. Según su apreciación, en una escala del 1 al 5:						
1 Totalmente en desacuerdo		2 En desacuerdo		3 Indeciso		
4 De acuerdo		5 Totalmente de acuerdo				
PREGUNTAS	Escala de Valoración					total
	1	2	3	4	5	
1	0	0	4	13	83	100
2	0	0	0	15	85	100
3	0	0	0	9	91	100
4	0	0	4	13	83	100
5	0	2	0	20	78	100
6	0	2	7	8	83	100
7	0	0	0	11	89	100
8	0	0	0	13	87	100
9	0	0	0	11	89	100
Total	0	4	15	113	768	900

Elaborado por: Soledispa y Perlaza, 2024

3.14.5. Validación Criterio de Especialistas.

La validación de juicios de expertos es una herramienta sumamente importante, puesto que permite apreciar la evaluación desde el juicio de profesionales en el área y a su vez estimar la calidad del producto y los beneficios de su óptima aplicabilidad. Es por ello que el uso de la gamificación dentro de la plataforma ExeLearning, está dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera” fue validada por 3 expertos en el área de educativa, metodológica e informática; a fin de considerar los criterios de aplicabilidad desde lo pedagógico, instruccional, técnico y tutorial, lo cual permite conocer su apreciación para su exitosa implementación. Para esta validación de la propuesta se ha aplicado un estudio cualitativo (Anexo 9).



3.15. Conclusiones del Capítulo III.

Las actividades expuestas en este capítulo evidencian una propuesta meticulosamente diseñada que abarca desde el diagnóstico inicial hasta la implementación práctica de la gamificación en el aula. La justificación, objetivos, estrategias, factibilidad financiera y viabilidad presentadas dan cuenta de un enfoque integral que no solo se apoya en teorías pedagógicas actuales, sino que también se respalda con el conocimiento académico y la experiencia de docentes expertos en el área de Lengua y Literatura. Esta fundamentación robusta asegura la validez y confiabilidad de los contenidos propuestos, consolidando la importancia del uso de las plataformas digitales Educaplay y Genially como herramientas efectivas para la implementación de la gamificación en el proceso educativo. Además, se concluye que la integración de la gamificación a través de estas plataformas digitales tiene el potencial de generar un mayor interés y motivación en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”. Al vincular la teoría con la práctica mediante actividades lúdicas y educativas, se busca enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, fomentando un aprendizaje más participativo, significativo y contextualizado. Esta estrategia pedagógica busca trascender las dimensiones curriculares y extracurriculares, promoviendo una educación más holística y centrada en el estudiante.

En el análisis de los resultados de la propuesta para implementar la gamificación en el aula, se destaca la relevancia de adaptarse a las necesidades y demandas de la educación contemporánea, que requiere de métodos pedagógicos innovadores y tecnológicos. La gamificación, al utilizar elementos de juego en un contexto educativo, se presenta como una estrategia eficaz para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes, fortaleciendo así el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula.



CONCLUSIONES

Los resultados encontrados a lo largo del proceso investigativo fueron una sistematización histórica del proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura a través de estrategias didácticas para los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior, en el mismo se resaltan las tendencias conceptuales de la enseñanza interactiva y la evolución del uso de la gamificación a lo largo del estudio histórico, particularmente de las plataformas Genially y Educaplay, que tiene su comienzo en el siglo XX con juegos masificados hasta llegar al siglo XX. La gamificación, implementada a través de las plataformas digitales EducaPlay y Genially, representa una estrategia efectiva para contribuir al aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”.

La existencia de una base teórica sólida, sustenta el vínculo entre el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura y la gamificación, promoviendo la participación activa de los estudiantes y dinamizando el proceso enseñanza-aprendizaje.

A lo largo de la historia, se ha evidenciado una evolución en el uso de la gamificación para el aprendizaje de Lengua y Literatura, pasando de juegos masificados en el siglo XX a estrategias de gamificación aplicadas en el año 2023. El diagnóstico actual del aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de la Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera” destaca la necesidad de implementar estrategias que motiven a los estudiantes, considerando la formación a partir del desarrollo de actividades prácticas y la autorregulación de sus saberes.

El uso de la gamificación a través de las plataformas digitales Educaplay y Genially se concibe como un proceso relevante de transición y reorientación del aprendizaje, aprovechando el conocimiento previo de la práctica en estas plataformas para transformar la enseñanza teórica en nociones reflexivas y consecuentes con la educación globalizada.



RECOMENDACIONES

En esta investigación sobre la gamificación en el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura con EducaPlay y Genially en la Unidad Educativa “Alfredo Raúl Vera Vera”, ha identificado estrategias y áreas de oportunidad para mejorar el proceso educativo. Las recomendaciones que se presentan buscan potenciar el impacto positivo de la gamificación, fomentando la formación integral y autónoma de los estudiantes.

1. Promover talleres y cursos de capacitación para docentes sobre la integración de EducaPlay y Genially en la enseñanza de Lengua y Literatura, para actualizar su conocimiento en gamificación y su aplicación educativa.
2. Incorporar actividades lúdicas digitales de gamificación, como Quizziz, juegos interactivos y desafíos, en el currículo de cátedra de Lengua y Literatura para el octavo año de Educación General Básica Superior.
3. Promover la participación activa de los estudiantes en la creación de contenidos y actividades lúdicas dentro de las plataformas EducaPlay y Genially, incentivando así su compromiso y autonomía en el aprendizaje.
4. Realizar evaluaciones periódicas para medir el impacto y la eficacia de la gamificación en el aprendizaje de la materia Lengua y Literatura, utilizando indicadores de desempeño y retroalimentación de los estudiantes.
5. Desarrollar estrategias pedagógicas que promuevan la autorregulación del aprendizaje, permitiendo a los estudiantes construir su propio conocimiento y habilidades a través de la gamificación.
6. Establecer alianzas con expertos en gamificación y tecnología educativa para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, incorporando nuevas herramientas y metodologías innovadoras.
7. Incentivar la formación de grupos colaborativos entre estudiantes para resolver problemas y desafíos planteados en las plataformas de gamificación, fomentando así el trabajo en equipo y la cooperación.
8. Realizar campañas de concientización y sensibilización sobre la importancia y beneficios de la gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura, involucrando a padres, docentes y estudiantes en el proceso.
9. Adaptar y personalizar las actividades de gamificación según las necesidades, intereses y niveles de competencia de los estudiantes, garantizando así una experiencia de aprendizaje significativa y motivadora.



BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, A. (15 de junio de 2018). La Filosofía Educativa de Jean Jacque Rousseau (1712- 1778). *Ministerio Del Poder Popular Para La Educación*, 10(10), 2. doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2018.3.10.10.197-217>
- Abreu, J. (diciembre de 2020). El Método de la Investigación. *Daena: International Journal of Good Conscience.*, 9(3), 199. doi:ISSN 1870-557X
- Aguirre, L. (2018). Análisis de una experiencia de debate presencial y virtual. *Argonautas*, 6(7), 7. Recuperado el 5 de febrero de 2021, de <http://www.argonautas.unsl.edu.ar/files/14.-%20LUCERO%20-%20AGUIRRE%20-%20RIVAROLA.pdf>
- Alvarado, L., & García , M. (2018). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Universitaria de Investigación*, 9(2), 2. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet- CaracteristicasMasRelevantesDelParadigmaSociocriti-3070760.pdf
- Alzaga, A. (2020). EducaPlay Si todo fuera un juego. *observatorio de tecnología educativa*, 3-10. Obtenido de https://intef.es/observatorio_tecno/educaplay-y-si-todo-fuese-un-juego/
- Ardila B. J.N. (2022). Juegos tradicionales portes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales.
- Arencibia, M. G., y Cardero, D. M. (2021). Soluciones educativas frente a los dilemas éticos del uso de la tecnología deep fake. *Revista Internacional De Filosofía Teórica Y Práctica*, 1(1), 99-126.
- Avemañay Mullo, D. P. (2023). Educaplay como recurso didáctico en el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de sexto año del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe de Educación Básica "Federico Herbart" . *Master's thesis, Universidad Nacional de Educación.*



- Avila, M. (2018). Dispositivo pedagógico 3.0. *Encuentros Virtuales*, 3. Recuperado el 4 de febrero de 2021, de <https://encuentros.virtualeduca.red/storage/ponencias/argentina2018/PnZ2kGTs7ixn1l8rpJxWjzZ4KGMaUuZuO00czGgl.pdf>
- Bálsamo Estévez, M. G. (2022). Teoría psicogenética de Jean Piaget : aportes.
- Balseca Pallasco, F. M. (2021). *Actividades extracurriculares*. Latacunga: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/4324>.
- Barrios, A. (2019). *Metodología de la Investigación 2*. Guayaquil: Rijabal S.A.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2021). *Dale vuelta a tu clase*. España: Innovación Educativa SM.
- Bermúdez , J., Bolaños, D., & Villate , M. (2019). LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA: UNA MIRADA DESDE EL DISPOSITIVOPEDAGÓGICO EN TEXTOS ESCOLARES DE PRIMER CICLO DE BÁSICA. *Universidad de Bogotá* , 50. Recuperado el 16 de enero de 2021, de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/11774/TE-23983.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bermúdez-Flores, D. T., López-Villodres, J. A., Sánchez-Varo, R. M., & Escamilla-Sánchez, A. . (2023). Nuevas estrategias docentes en Histología. Más aprendizaje y menos enseñanza.
- Bernal, C. (2020). *Metodología de la investigación*. Bogotá, Colombia: Pearson Educación.
- Blázquez Sánchez, D. (2016). *Concepciones actuales del proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de https://www.inde.com/files/productos_documentos/4_a-concepciones.pdf
- Borobio, M. (2017). La enseñanza y el aprendizaje de la lengua a través del juego. *Trabajo de Fin de Grado - Universidad de Valladolid*. Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/29613>
- Brown, A. (2019). La visión de lengua del CELU: construyendo sujetos activos en ELSE. *Lenguas vivas*, 5. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/La_vision_de_lengua_del_CELU_construyend.pdf



- Cano, J. A. (2023). El Método de gamificación EJA (Enseña, Juega y Aprende) como estrategia para innovar en la práctica docente. . *Enfoques*, 4(2), , 165-185.
- Carranza, M., & Caldera, J. (2018). Percepción de los Estudiantes sobre el Aprendizaje Significativo y Estrategias de Enseñanza en el Blended Learning. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 73 - 88.
- Carrizo, Mena & Martínez. (2019). *Curso de lectura crítica: estrategias de comprensión lectora*. Quito: Centro gráfico del Ministerio de Educación .
- Carvajal-Tapia, A., & Carvajal, E. (junio de 2019). La importancia del rol docente en la enseñanza e investigación. *Revista de Psicología*(21), 4. doi:versión On-line ISSN 2223-3032
- Cedeño, E. (28 de febrero de 2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 5. doi:e-ISSN 2550-6587
- Chaves, A. (17 de diciembre de 2017). La educación a distancia como respuesta a las necesidades educativas del siglo XXI. *Revista Academia & Virtualidad*, 10(1), 12. doi:<https://doi.org/10.18359/ravi.2241>
- Chumillas, À. (2018). El juego como recurso didáctico en Lengua Castellana y Literatura. Propuesta de intervención para tercero de la Educación Secundaria Obligatoria. *Tesis de Maestría - UNIR*. Obtenido de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/6851>
- Constitución de la República del Ecuador. (02 de 04 de 2008, art. 347). *Asamblea Nacional Constituyente de la República del Ecuador, 2008*. Obtenido de https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Constitución de la República del Ecuador. (02 de 04 de 2008, art. 347). *Asamblea Nacional Constituyente de la República del Ecuador, 2008*. Obtenido de https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf



- Contreras, E. R. (2013). El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica. *Universidad del Norte Colombia*, 152-181. Recuperado el 23 de OCTUBRE de 2022
- ENCINAS-CANTALAPIEDRA, A., y REVIEJO-MARTÍN, E. (2023). Action Mimesis and Existential Meaning in Videogames through What Remains of Edith Finch Mimesis de acción y significado existencial en videojuegos a través de What Remains of Edith Finch. *Revista Mediterránea de Comunicación (RMC14(2))*, 311-328.
- Espinoza Torres, L. (2021). La plataforma Educativa Educaplay y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje. 27-28. Obtenido de <https://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5431>
- Estacio Muñoz, T. J. (2013). El Juego Didáctico como estrategia en el proceso de enseñanza, aprendizaje de los niños y niñas del primer año de educación general básica de las instituciones: León Rúales, Lorgio Carrasco Mera y Semillitas de Amor de la ciudad de Mira, cantón Mira. *Trabajo de Grado - Universidad Técnica del Norte*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/3292>
- Formoso, A., Furniel, I., & Gómez, H. (octubre de 2018). PLAN DE ACCIÓN PARA LAS TUTORÍAS DE ACOMPAÑAMIENTO EN LA CARRERA INGENIERÍA EN CONTABILIDAD Y AUDITORÍA. *Conrado: Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 14(65). doi:ISSN: 1990-8644
- Garby W. (2013). El Modelo de Fogg: cómo influir en el comportamiento humano. Wonnova. [https://Recuperado en www.wonnova.com/blog/el-modelo-de-fogg-como-influir-en-el-comportamiento-humano-201304](https://www.wonnova.com/blog/el-modelo-de-fogg-como-influir-en-el-comportamiento-humano-201304).
- García, A. (2020). *Uso de Genially en el contexto educativo*. . Educativa.
- García, E. (2022). *Ecuaplay*. México.
- Gargiulo, S., & Gómez, F. (2016). Simuladores educativos: los aspectos cognitivos implicados en el diseño de entornos virtuales de simulación. *Docentes en línea*, 2.
- Genially. (2021). Genially: Herramienta digital interactiva. <https://www.genial.ly/es>.



- Giraldo, Y., & Rojas, D. (2019). *La dramatización como estrategia pedagógica para promover la lectura de obras literarias en los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Santos Apóstoles*. Bucaramanga: Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- González, & García. (2019). Trastornos del lenguaje y la comunicación. *www.aepap.org*, 1-10. Recuperado el 25 de octubre de 2022
- Gualpan, L., & Paillacho, H. (26 de noviembre de 2018). Impacto de uso del Entorno Virtual de Aprendizaje como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje en UNIANDES Puyo. *UNIANDES EPISTEME*, 5, 875-886. doi:ISSN 1390-9150
- Guanoluisa Pullupaxi, M. E. (2023). Herramientas tecnológicas para la atención de la disortografía. *Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador*.
- Gutiérrez, R., & Díez, A. (2018). Conciencia Fonológica y desarrollo evolutivo de la escritura en las primeras edades. *Educación XXI*, 21(1), 395-415.
- Ley Orgánica De Educación Intercultural (LOEI). (2015). Dirección Nacional de Normativa Jurídico Educativa .
- Loor, C. M. R., y Marcillo, C. . (2021). Adaptaciones curriculares en entornos virtuales de aprendizaje. . *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 951-970.
- Mego, N. (2019). E-LEARNING. Conceptos, Importancia de la enseñanza E-learning, Ventajas y desventajas, principales herramientas de la enseñanza E-learning, principales aplicaciones. *UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN*, 10. Obtenido de epositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/4017/MONOGRAFÍA%20-%20MEGO%20PÉREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mentinno – Grupo Formageren. (14 de octubre de 2023). Obtenido de <https://www.mentinno.com/aqui-esta-tu-acceso-al-informe-estado-digital-ecuador-junio-2023/>
- Minerva, C., & Torres, M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. *Trabajo de Grado - Universidad de los Andes*. Obtenido de



http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf;jsessionid=7B517E1068CF587E6FE0076192034E89?sequence=1

Ministerio de Educación . (2023). *LINEAMIENTOS CURRICULARES*. Quito: DINSE.

Ministerio de Educación. (2019). *Lengua y Literatura*.

Ministerio de Educación Pública. (2021). *Guía Básica de Educaplay*. Dirección de Recursos Tecnológicos, 1-45.

Obtenido de <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf>

Morales , H., Vásquez, A., & Dioses, N. (28 de Junio de 2019). MODELO CURRICULAR PARA LA FORMACIÓN PROFESIONAL DEL EDUCADOR EN LA REGIÓN LAMBAYEQUE. *Revista Científica Institucional TZHOECOEN*, 11(2), 43. doi:<https://doi.org/10.26495/rtzh1911.230905>

Mramosd. (12 de octubre de 2023). *Historia de la gamificación*. Obtenido de

<https://www.timetoast.com/timelines/historia-de-la-gamificacion-e91b40a3-741f-42c1-af23-ea277cd0d667>

Muñoz, D. (marzo de 2023). La gamificación: ¿recurso pedagógico para elevar los niveles de comprensión lectora en estudiantes universitarios? *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6(1), 2. Obtenido de <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/627/633>

Muñoz, R. (2019). *La Investigación Científica paso a paso*. Guayaquil: Interprint.

Navarrete, G., & Mendieta, R. (2018). LAS TIC Y LA EDUCACIÓN ECUATORIANA EN TIEMPOS DEL INTERNET. *Espirales*, 6. doi:ISSN: 2550-6862

Osario, L., Vidanovic, A., & Finol, M. (2021). *El proceso de enseñanza*. Qualitas .

Pérez, Á. (2018). *Educarse en la era digital*. Madrid - España: Ediciones Morata S.L.

Piaget, J., y Vigotsky, L. . (2012). Teorías del aprendizaje. . *Materia*.

Ponce, D., & Ochoa, S. (1 de diciembre de 2021). Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General. *Dailnet*. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-GeniallyComoEstrategiaDeAprendizajeEnEstudiantesDe-8217199.pdf>



- Ramirez, M., & Valenzuela, J. (12 de Julio de 2020). *Innovación Educativa*. Madrid : Síntesis. Obtenido de Innovación educativa: <https://www.sintesis.com/data/indices/9788491710974.pdf>
- Regader, B. (23 de enero de 2018). La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. *Psicología educativa y del desarrollo*, 16. Obtenido de <https://psicologiamente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>
- Ruiz, E., Galindo, L., Livier, N., & Galindo, R. (2018). *El aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales*. México: Editorial Centro de estudios e investigaciones. doi:ISBN: 978-607-8435-10-4
- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces De La educación*, 4(7), 44–51. Obtenido de <https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/112>
- Suquilanda Narváez, M. Á. (2023). La gamificación como estrategia de mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica (Master's thesis). *Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Educacion Trabajo de titulación Posgrado Maestrías*, <http://201.159.222.12:8080/handle/56000/3201>.
- Talavera, F., Hurtado, A., Ponce, E., Moscoso, C., & Bustamante, T. (05 de junio de 2019). La flexibilidad como elemento de cambio para la creatividad e innovación en el aula universitaria. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Información*, 5. Obtenido de <https://www.proquest.com/openview/74c28edb85c44b36cbdf8125b6b29fb/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>
- Terigi, F. (26 de noviembre de 2020). Escolarización y pandemia: alteraciones, continuidades, desigualdades. *REVCOM*(11), 7. doi:ISSN: 2451-7836 - : <https://doi.org/10.24215/24517836e039>
- Tutillo, J., García, D., Castro, A., & Erazo, J. (1 de diciembre de 2020). Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en Inglés. 3. Obtenido de ISSN: 2542-3088
- UNESCO. (02 de 04 de 2024). *unesco.org*. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>



Vergara, Diego; Gómez, Ana. (06 de diciembre de 2019). Obtenido de Historia de la gamificación:

<https://matematicas69026909.wordpress.com/2019/12/06/historia-de-la-gamificacion/>

Vizuite, J. D. R., Arroyo, D., Caicedo, S. S. G., y Andrade, M. F. B. (2023). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza de Tecnologías de la Información y Comunicación. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 3(1), 64-73.

Vygotsky, L. (1977). *Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Buenos Aires: La Pléyade.

Zambrano López, A. Y. (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 (Bachelor's thesis). *Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte Trabajos de Titulación Trabajos Titulación Pregrado Facultad de Educación Ciencia y Tecnología Sistema Semipresencial Educación Técnica Parvularia*, <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13910>.