



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

**Gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza en la asignatura de
lengua y literatura en los estudiantes de segundo de bachillerato del colegio
Alejandro Castro Benítez**

**CABRERA AMBULUDI MAYRA ALEXANDRA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**CASTRO CASTRO JOSSELYN LIZBETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**Gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza en la
asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de segundo de
bachillerato del colegio Alejandro Castro Benítez**

**CABRERA AMBULUDI MAYRA ALEXANDRA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**CASTRO CASTRO JOSSELYN LIZBETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O
INTERVENCIÓN**

**Gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza en la
asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de segundo de
bachillerato del colegio Alejandro Castro Benítez**

**CABRERA AMBULUDI MAYRA ALEXANDRA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**CASTRO CASTRO JOSSELYN LIZBETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

ACOSTA YELA MAYRA TATIANA

**MACHALA
2024**

TESIS TURNITIN FINAL (2).docx

by Mayra Tatiana Acosta Yela

Submission date: 21-Aug-2024 03:37PM (UTC-0500)

Submission ID: 2435718589

File name: TESIS_TURNITIN_FINAL_2_.docx (8.93M)

Word count: 18675

Character count: 110791

TESIS TURNITIN FINAL (2).docx

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 dspace.uazuay.edu.ec 2%
Internet Source

2 ciencialatina.org 1%
Internet Source

3 repositorio.utmachala.edu.ec 1%
Internet Source

4 repositorio.undac.edu.pe 1%
Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Las que suscriben, CABRERA AMBULUDI MAYRA ALEXANDRA y CASTRO CASTRO JOSSELYN LIZBETH, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado Gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de segundo de bachillerato del colegio Alejandro Castro Benítez, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

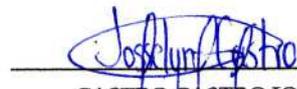
Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



CABRERA AMBULUDI MAYRA ALEXANDRA
0707015699



CASTRO CASTRO JOSSELYN LIZBETH
0706500469

DEDICATORIA

El trabajo de titulación presente se lo dedico a mi familia, en especial, a mis padres, quienes me guiaron, comprendieron y apoyaron durante todo mi proceso universitario, han sido por quienes día a día me he esforzado. También, a mi hermana, quien estuvo presente durante todo este proceso dándome ánimos y recordándome siempre las metas que lograre a futuro. A los docentes y demás personas quienes estuvieron apoyándome en este largo proceso universitario.

Josselyn Lizbeth Castro Castro

Dedicare este trabajo de titulación a mis hijos, quienes han sido un pilar fundamental para seguir con mis estudios, ellos han estado durante todo mi proceso educativo y han sido quienes me han visto estudiar, esforzarme y dedicar para que ellos tengan un ejemplo de vida y cumplan sus estudios, además también quiero dedicar este trabajo a mi madre, ella ha sido un pilar importante para mí, quien me he ayudado ante cualquier obstáculo y siempre estuvo presente durante todo mi proceso educativo.

Mayra Alexandra Cabrera Ambuludi

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos mutuamente a Dios, ya que a pesar de los altos y bajos que hemos tenido durante todo nuestro proceso educativo, siempre nos mantuvo una ventana abierta para que todos nuestros sueños se puedan cumplir uno de ellos la finalización de nuestra carrera y del trabajo de titulación, además de darnos salud y vida para seguir cumpliendo nuestras metas.

En segundo lugar, estamos eternamente agradecidos con nuestros seres queridos; padres y hermanos quienes supieron entendernos, ayudarnos y darnos ánimos en cada proceso y obstáculos que se nos presentaba.

En tercer lugar, un agradecimiento eterno a nuestros especialistas para el desarrollo y finalización del trabajo de titulación. Un agradecimiento a la Ing Tatiana Acosta por su ayuda en la revisión, avances y desarrollo del trabajo; También, al Ing. Jorge Armijos, al Ing Rosman Paucar y al Ing Mauricio Prado, docentes de la Universidad quienes estuvieron presentes durante todo el proceso universitario. Asimismo, nuestros sinceros agradecimientos a cada uno de los docentes que nos prepararon nivel a nivel y nos supieron guiar por un buen camino para llegar a este momento tan satisfactorio para nosotros.

Un eterno agradecimiento nuestros seres queridos: padres, hermanos, hijos, parejas y compañeros del curso, para nosotras llegar hasta este punto de nuestros estudios es llegar a cumplir una meta más para nuestra vida profesional, estamos muy agradecidas con cada uno de ellos y esperamos seguir estudiando para obtener más títulos y conocimientos.

Josselyn Lizbeth Castro Castro

Mayra Alexandra Cabrera Ambuludi

GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LENGUA Y LITERATURA DE BACHILLERATO

AUTORES: Josselyn Lizbeth Castro Castro

Mayra Alexandra Cabrera Ambuludi

TUTOR: Ing. Sist. Tatiana Acosta

RESUMEN

La investigación se centra en el uso de la gamificación con la herramienta Genially para fortalecer el proceso de enseñanza y la participación en la asignatura de Lengua y Literatura de educación general básica en el Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez. El objetivo general es implementar esta herramienta como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la unidad "Raíces Poéticas" de los estudiantes de segundo año de bachillerato. Los objetivos específicos incluyen la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza, el diseño de un espacio educativo gamificado en Genially, el desarrollo de actividades interactivas y la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje durante el uso de Genially.

El problema central identificado es la falta de participación de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura. A pesar de los esfuerzos pedagógicos, los estudiantes muestran baja motivación hacia la lectura y la escritura, lo que afecta su rendimiento académico y su desarrollo lingüístico. En esta misma línea se aplicó el uso de otras herramientas tecnológicas, como: Educaplay, Cerebriti, Kahoot, Quizizz y Wordwall, para el desarrollo de los retos y lecciones adecuadas a los contenidos plasmados en el Espacio Educativo Gamificado en Genially.

La investigación se diseñó para obtener resultados cuantitativos y cualitativos. La combinación de estos enfoques permite un análisis más completo y profundo de los datos, proporcionando una comprensión más detallada de la situación actual y de los cambios generados por la implementación de la gamificación. Los niveles de investigación incluyen un enfoque exploratorio para obtener una visión general del problema y un enfoque descriptivo para detallar las características del fenómeno. Además, se emplea un diseño experimental pretest-posttest para evaluar el impacto de la gamificación en la participación y el rendimiento de los estudiantes.

Los resultados de las encuestas realizadas a 20 estudiantes mostraron una aceptación positiva y generalizada de la gamificación con Genially. El 60% de los estudiantes consideró que el enfoque actual de enseñanza es efectivo para su aprendizaje. Sin embargo, antes de la implementación de la gamificación, solo el 25% de los estudiantes mostraba un alto nivel de interés y motivación por la asignatura. Después de la implementación, el 90% de los estudiantes consideró que la gamificación ha hecho más interesante el estudio de la asignatura y ha aumentado su motivación para participar activamente en las clases. Además, el 70% de los estudiantes consideró que la retroalimentación recibida a través de las actividades gamificadas ha sido útil para su aprendizaje, y el 85% señaló que el prototipo desarrollado en Genially facilitó su comprensión de la unidad "Raíces poéticas". La usabilidad y accesibilidad del espacio educativo gamificado fueron valoradas como excelentes por el 95% de los estudiantes, y el 75% recomendaría el uso de Genially en otras unidades o asignaturas del bachillerato.

Las conclusiones de la investigación indican que la gamificación con Genially es una estrategia didáctica efectiva para mejorar la participación activa y el rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura. La mayoría de los estudiantes encontró la herramienta fácil de usar y accesible, y valoró positivamente la retroalimentación y el contenido interactivo proporcionado. Estos resultados sugieren que la gamificación puede ser una metodología útil para abordar la falta de motivación y compromiso en la educación, promoviendo un aprendizaje más dinámico e interactivo. Las recomendaciones incluyen continuar utilizando y explorando la gamificación en diferentes áreas educativas para maximizar su impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras claves: Gamificación, Genially, herramientas, motivación, participación, prototipo, tecnología.

GAMIFICATION TO STRENGTHEN THE TEACHING PROCESS OF LANGUAGE AND LITERATURE IN HIGH SCHOOL

AUTHORS: Josselyn Lizbeth Castro Castro

Mayra Alexandra Cabrera Ambuludi

TUTOR: Ing. Sist. Tatiana Acosta

ABSTRACT

The research focuses on the use of gamification with the Genially tool to strengthen the teaching process and participation in the subject of Language and Literature of basic general education at the Alejandro Castro Benítez High School. The general objective is to implement this tool as a didactic strategy to strengthen the teaching-learning process in the "Poetic Roots" unit of second-year high school students. The specific objectives include the implementation of gamification in the teaching process, the design of a gamified educational space in Genially, the development of interactive activities and the evaluation of the teaching-learning process during the use of Genially.

The central problem identified is the lack of student participation in the subject of Language and Literature. Despite pedagogical efforts, students show low motivation towards reading and writing, which affects their academic performance and linguistic development. Along these lines, the use of other technological tools was applied, such as: Educaplay, Cerebriti, Kahoot, Quizizz and Wordwall, for the development of challenges and lessons appropriate to the content captured in the Gamified Educational Space in Genially.

The research was designed to obtain quantitative and qualitative results. The combination of these approaches allows for a more complete and in-depth analysis of the data, providing a more detailed understanding of the current situation and the changes generated by the implementation of gamification. The levels of research include an exploratory approach to obtain an overview of the problem and a descriptive approach to detail the characteristics of the phenomenon. In addition, a pretest-posttest experimental design is used to evaluate the impact of gamification on student participation and performance.

The results of the surveys conducted with 20 students showed a positive and widespread acceptance of gamification with Genially. 60% of students considered that the current

teaching approach is effective for their learning. However, before the implementation of gamification, only 25% of students showed a high level of interest and motivation for the subject. After implementation, 90% of students considered that gamification has made the study of the subject more interesting and has increased their motivation to actively participate in classes. In addition, 70% of students considered that the feedback received through gamified activities has been useful for their learning, and 85% noted that the prototype developed in Genially facilitated their understanding of the unit "Poetic Roots". The usability and accessibility of the gamified educational space were rated as excellent by 95% of students, and 75% would recommend the use of Genially in other units or subjects in high school. The research findings indicate that gamification with Genially is an effective teaching strategy to improve active participation and academic performance in the subject of Language and Literature. Most students found the tool easy to use and accessible, and positively valued the feedback and interactive content provided. These results suggest that gamification can be a useful methodology to address the lack of motivation and engagement in education, promoting more dynamic and interactive learning. Recommendations include continuing to use and explore gamification in different educational areas to maximize its positive impact on the teaching-learning process.

Keywords: Gamification, Genially, motivation, participation, prototype, technology, tools.

TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTO	4
RESUMEN	2
ABSTRACT.....	4
TABLA DE CONTENIDO	6
ÍNDICE DE FIGURAS	8
ÍNDICE DE TABLAS	9
ÍNDICE DE ANEXOS	10
INTRODUCCIÓN.....	11
CAPITULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS.....	13
1.1. Ámbito de Aplicación: Descripción del contexto y hechos de interés.....	13
1.1.1. Planteamiento del problema	13
1.1.2. Localización del problema objeto de estudio	13
1.1.3. Problema central	14
1.1.4. Problemas Complementarios:	14
1.1.5. Objetivos de investigación	14
1.1.6. Población y muestra	15
1.1.7. Identificación y descripción de las unidades de investigación	16
1.1.8. Descripción de los participantes	17
1.1.9. Características de la investigación	17
1.2. Establecimiento de requerimientos.....	20
1.2.1. Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver	21
1.3. Justificación del requerimiento a satisfacer.....	22
1.4. Marco referencial	23
1.4.1. Referencias conceptuales	26
CAPITULO II. DESARROLLO DEL PRO TOTIPO	40
2.1. Definición del prototipo	40
2.2. Fundamentación teórica del prototipo.....	41
2.3. Objetivos del prototipo.....	43
2.3.1. Objetivo general del prototipo	43
2.3.2. Objetivos específicos	43

2.4.	Diseño del prototipo de gamificación como estrategia didáctica: Espacio educativo gamificado en Genially	44
2.4.1.	Estructura practica del modelo ADDIE	44
2.5.	Desarrollo del espacio educativo en Genially para gamificar	45
2.5.1.	Fase de análisis	46
2.5.2.	Fase de diseño	47
2.5.3.	Fase de desarrollo.....	50
2.5.4.	Fase de implementación.....	50
2.5.5.	Fase de evaluación.....	51
2.6.	Herramientas de desarrollo	51
2.6.1.	Genially.....	51
2.6.2.	Quizizz	52
2.6.3.	Educaplay	53
2.6.4.	Wordwall	53
2.6.5.	Cerebriti.....	54
2.6.6.	Kahoot!	54
2.7.	Descripción del espacio educativo gamificado en Genially.....	55
CAPITULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO		56
3.1.	EXPERIENCIA I.....	56
3.1.1.	PLANEACIÓN.....	56
3.1.2.	Experimentación.....	57
3.1.3.	Evaluación y reflexión	61
3.1.4.	Resultados de la experiencia I	64
3.2.	Experiencia II	65
3.2.1.	Planeación	65
3.2.2.	Experimentación.....	68
3.2.3.	Evaluación y reflexión	71
3.2.4.	Resultados de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo ...	72
4.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	78
4.1.	Conclusiones	78
4.2.	Recomendaciones	79
ANEXOS.....		80
REFERENCIAS.....		89

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: Estructura del modelo ADDIE	44
FIGURA 2: Boceto del espacio educativo en Genially para la asignatura de lengua y literatura	50
FIGURA 3: Panel informativo diseñado en el Espacio Educativo Gamificado de Genially.....	58
FIGURA 4: Partes del Espacio Educativo Gamificado como: contenidos - niveles, actividades – retos y lecciones.....	58
FIGURA 5: Distribución de los temas a desarrollar de la Unidad 1: Lectores cibernéticos	59
FIGURA 6: Actividades del "Espacio Educativo Gamificado"	59
FIGURA 7: Lecciones del "Espacio Educativo Gamificado" en Genially	60
FIGURA 8: Evidencia de la realización de la entrevista a los docentes.....	61
FIGURA 9: Demostración del uso de avatares en el Espacio Educativo Gamificado de Genially.....	66
FIGURA 10: Uso de los cofres de medallas que los estudiantes se ganaron al finalizar la experiencia II	67
FIGURA 11: Canje de medallas por premios educativos	67
FIGURA 12: Premios a canjear por las medallas recolectadas en el espacio educativo gamificado en Genially.	68
FIGURA 13: Desarrollo de la clase experimental durante la experiencia II	68
FIGURA 14: Participación de los estudiantes en la experiencia II.....	69
FIGURA 15: Uso del prototipo en Genially por parte de los estudiantes.....	69
FIGURA 16: Resolución de la gamificación en Genially	70
FIGURA 17: Interés de los estudiantes durante la exposición del Espacio Educativo Gamificado en Genially	70

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1: Tabla de población de los estudiantes del Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez.....	15
TABLA 2: Tabla de población de los docentes del Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez.....	16
TABLA 3. Tabla que detalla las técnicas e instrumentos de evaluación en la investigación.	21
TABLA 4: Tabla comparativa sobre las herramientas analizadas.	35
TABLA 5: Elementos de la gamificación	42
TABLA 6: Fase de análisis: Guía de observación.....	46
TABLA 7: Planificación didáctica para la asignatura de lengua y literatura	48
TABLA 8: Tabla general con las preguntas, numero de encuestados y la moda.....	72
TABLA 9: Enfoque actual en la asignatura de Lengua y Literatura	73
TABLA 10: Nivel de interés y motivación.....	73
TABLA 11: Interés en el aprendizaje de lengua y literatura con Genially.....	74
TABLA 12: Participación y motivación con Gamificación en las clases.	74
TABLA 13: Retroalimentación gamificada con Genially en la asignatura de lengua y literatura.	75
TABLA 14: Comprensión de la Unidad "Raíces Poéticas" con el uso del prototipo....	75
TABLA 15: Usabilidad y accesibilidad del Espacio Educativo Gamificado en Genially.	76
TABLA 16: Uso de Genially como herramienta de Gamificación.	76

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1: Guía de Observación aplicada en la Experiencia I.....	80
ANEXO 2: Evidencia de la Entrevista realizada a los docentes de la institución	81
ANEXO 3: Encuesta a los estudiantes	82
ANEXO 4: Evidencia del desarrollo de la experiencia I - Entrevista al docente de la institución.....	83
ANEXO 5: Evidencia del desarrollo de la experiencia II con los estudiantes de la institución.....	84
ANEXO 6: Gamificación con Genially	85
ANEXO 7: Elemento "Narrativas" en el prototipo a gamificar.....	86
ANEXO 8: Elemento "Mecánicas" en el prototipo a gamificar.....	87
ANEXO 9: Elemento "Componentes" en el prototipo a gamificar.....	88

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo aborda el análisis y desarrollo de un enfoque innovador en el ámbito educativo, específicamente centrado en la aplicación de gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura. El capítulo inicial, denominado "Diagnóstico de Necesidades y Requerimientos", establece el contexto y la problemática que motiva esta investigación. En el ámbito educativo, la integración de metodologías innovadoras ha sido un constante foco de interés para mejorar la calidad y la responsabilidad de los estudiantes en su aprendizaje.

A pesar de la creciente adopción de gamificación en entornos educativos, surge una carencia significativa de investigación específica que evalúe en profundidad su efectividad y beneficios en la asignatura de Lengua y Literatura (Tulcanaza, 2024). El problema central radica en la falta de estudios exhaustivos que analicen de manera sistemática cómo la aplicación de elementos de juego, tales como dinámicas y componentes lúdicos, influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA).

De esta forma es como se ha determinado el problema central en la institución educativa, para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de segundo año de bachillerato en el Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez.

Para abordar esta problemática, se plantean objetivos generales y específicos y un enfoque metodológico que combina elementos cuantitativos y cualitativos. La población y muestra seleccionada para este estudio involucran a estudiantes y docentes del Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez en la Ciudad de Machala.

La investigación se llevará a cabo mediante el análisis de herramientas de gamificación, la identificación de temáticas apropiadas, la aplicación de gamificación en el aula de clase, y la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Además, se establece un enfoque evaluativo y experimental para medir la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica.

El marco referencial aborda las herramientas y fundamentos teóricos relacionados con gamificación en la educación, destacando Genially como una herramienta versátil para la creación de contenido gamificado (Galarza y Batista, 2024). Además, se presenta un prototipo que utiliza el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación) para la implementación de gamificación en el aula de clases.

En la fase de desarrollo del prototipo, se destaca la importancia de Genially como herramienta gamificadora, permitiendo la creación de un espacio educativo interactivo y centrado en los estudiantes. Este espacio educativo gamificado en Genially se diseñará para fortalecer la enseñanza de la unidad 1 "Lectores cibernéticos" en la asignatura de Lengua y Literatura.

Con el objetivo general de implementar la herramienta de gamificación Genially como estrategia didáctica, se plantean objetivos específicos que abarcan desde el análisis del impacto de las estrategias de gamificación hasta la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

En el siguiente capítulo, se profundizará en la definición y fundamentación teórica del prototipo, así como en la estructura práctica del modelo ADDIE, estableciendo una guía para el diseño y desarrollo del espacio educativo gamificado en Genially.

CAPITULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

1.1. Ámbito de Aplicación: Descripción del contexto y hechos de interés

1.1.1. Planteamiento del problema

En el ámbito educativo, la integración de metodologías innovadoras ha sido un foco de interés constante para optimizar la calidad y la responsabilidad de los estudiantes en su aprendizaje. Dentro de este contexto, “el uso de gamificación ha emergido como una estrategia potencialmente segura para involucrarlos en su participación en materias tradicionalmente percibidas como desafiantes o monótonas, como es el caso de la enseñanza de lengua y literatura” (Delgado y Chicaiza, 2022, p. 272).

A pesar de la creciente adopción de gamificación en entornos educativos, existe una carencia significativa de investigación específica que evalúe en profundidad su efectividad y beneficios en la asignatura. El problema central reside en la falta de estudios exhaustivos que analicen de manera sistemática cómo la aplicación de elementos de juego, tales como dinámicas y componentes lúdicos, influyen PEA.

Este vacío de investigación plantea interrogantes cruciales sobre la efectividad real de gamificación como estrategia didáctica, Es imperativo abordar este problema, ya que la falta de comprensión sobre la eficacia de la gamificación en las clases podría limitar el desarrollo de estrategias didácticas y, en consecuencia, impactar negativamente en el aprendizaje de esta asignatura.

Por tanto, se requiere realizar una investigación rigurosa que explore y evalúe de manera los conocimientos de los estudiantes de segundo año de bachillerato, identificando qué elementos específicos de gamificación pueden promover un ambiente educativo efectivo y enriquecedor en este contexto.

1.1.2. Localización del problema objeto de estudio

El Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez se enfrenta a desafíos específicos en el ámbito de la enseñanza de la asignatura para estudiantes de segundo año de bachillerato. A pesar de contar con un programa académico sólido, no se observa una participación activa, además de la falta de interés por parte de algunos estudiantes.

La enseñanza de lengua y literatura en este contexto presenta dificultades para involucrar plenamente a los estudiantes, quienes pueden percibir esta asignatura como abstractas,

poco atractivas o en algunos casos difícil de comprender. Esta situación podría verse agravada por factores como la falta de recursos didácticos innovadores o estrategias didácticas que promuevan un aprendizaje dinámico y motivador.

Además, se percibe latente adaptar las metodologías de enseñanza para alinearlas con las preferencias y habilidades de los estudiantes de la era digital, acostumbrados a interactuar con tecnología y elementos lúdicos en su vida diaria (Heredia-Sánchez et al., 2020).

Por consiguiente, el problema de investigación en el Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez se conforma de la siguiente manera:

1.1.3. Problema central

El problema central de la presente investigación se basa en:

- ¿En qué medida la Implementación de gamificación fortalecerá la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de segundo año de bachillerato en el Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez?

1.1.4. Problemas Complementarios:

- ¿Qué herramientas de gamificación como estrategia didáctica fortalecerá el PEA en los estudiantes?
- ¿Cuál es el contenido a gamificar en la asignatura para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes?
- ¿Cuál es la percepción de los estudiantes sobre gamificar en la enseñanza de lengua y literatura?
- ¿Cómo se puede evaluar el impacto de gamificación como estrategia didáctica en las clases de lengua y literatura?

1.1.5. Objetivos de investigación

1.1.5.1. Objetivo General:

- Implementar la gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de segundo año de bachillerato en el Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez.

1.1.5.2. Objetivos Específicos

- Analizar las herramientas de gamificación mediante una guía de observación en el PEA de la asignatura.
- Identificar las temáticas apropiadas para la implementación efectiva de gamificación en el entorno educativo.
- Aplicar gamificación como estrategia didáctica en el aula de clase, utilizando herramientas interactivas.
- Evaluar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes mediante la estrategia didáctica de gamificación.

1.1.6. Población y muestra

1.1.1.1 Población

- Los estudiantes del Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez de la Ciudad de Machala, de la parroquia El Cambio, seleccionados en el estudio, con 580 estudiantes.

TABLA 1:

Tabla de población de los estudiantes del Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez.

Población de estudiantes	
Mujeres	259
Varones	321
Total	580

Nota. Se detalla por sexo la cantidad de estudiantes registrados en el colegio durante el periodo 2023-2024. Fuente. Elaboración propia.

- De esta misma forma, se contará con los docentes de la institución, siendo un total de 25 docentes.

TABLA 2:

Tabla de población de los docentes del Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez.

Población de docentes	
Mujeres	10
Varones	15
Total	25

Nota. Se destaca la cantidad de docentes que dictan sus diferentes cátedras en la institución. Fuente. Elaboración propia.

1.1.6.2. Muestra

- De la población antes mencionada se seleccionó a un grupo de estudiantes específicamente del segundo de bachillerato paralelo “A”. En este grupo se ha tomado como muestra 25 estudiantes.
- Como muestra de los 25 docentes tomados como población, se tomará 3 docentes derivados de la asignatura.

1.1.7. Identificación y descripción de las unidades de investigación

Zambrano y Quintanilla (2021) definen este tema como “una clara y detallada de integración de elementos individuales que se estudiarán en una investigación específica” (p. 286). Por ello estas unidades pueden ser personas, grupos, eventos, objetos o cualquier otro elemento que sea relevante para el objetivo de la investigación.

Es decir que en el contexto de la implementación de herramientas de gamificación en este estudio las unidades de investigación son:

- Estudiantes de segundo año de bachillerato matriculados en la institución.
- Docentes de la asignatura de lengua y literatura.
- Herramienta de gamificación como estrategia didáctica en el proceso educativo.
- Tareas o actividades dentro de las planificaciones relacionadas con gamificación.

La descripción de estas unidades de investigación implica detallar sus características relevantes para el estudio, como las siguientes:

- Observación en el entorno educativo.
- Experiencia previa con juegos.

- Competencias y habilidades específicas en el área de aprendizaje.
- Metodología de enseñanza para el docente.
- Características específicas de la herramienta de gamificación (elementos de juego, feedback, diseño interactivo, etc.).

La identificación y descripción detallada de estas unidades de investigación permitirá comprender mejor cómo influyen en el PEA y en los resultados académicos, lo que a su vez facilitará la evaluación y análisis de la efectividad de la estrategia de gamificación implementada.

1.1.8. Descripción de los participantes

- **Docentes:** referente a los docentes que imparten su enseñanza en la asignatura de lengua y literatura.
- **Estudiantes:** referente a los estudiantes del Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez de la ciudad de Machala, parroquia El cambio, en donde se seleccionó un grupo específico de conformado por 25 estudiantes en la especialidad de Mecánica.
- **Los estudiantes experimentales:** son los encargados de gestionar, crear y desarrollar la clase experimental usando la herramienta de gamificación. Además de implementar esta estrategia de gamificación, se busca un apoyo al docente de la cátedra para el desarrollo de una clase innovadora, así como el de retroalimentar y motivar a los estudiantes a la participación activa en sus clases virtuales

1.1.9. Características de la investigación

1.1.9.1. Enfoque de la investigación

De acuerdo al estudio planteado se aplicaría dos enfoques: cualitativo y cuantitativo, para abordar esta investigación, por lo tanto, a continuación, se presenta la estructura de los enfoques cualitativo y cuantitativo para esta investigación:

1.1.9.1.1. Enfoque cuantitativo:

El enfoque cuantitativo se centra en seleccionar datos numéricos y estadísticos que se puedan medir y analizar para obtener resultados objetivos (Márquez et al., 2020). En este caso, el enfoque cuantitativo se lo guiara para:

- Recopilar datos de las encuestas: Se diseñará encuestas que mida la percepción de los estudiantes sobre la efectividad que obtuvieron al utilizar gamificación para fortalecer su enseñanza, además de percibir el interés y la participación que obtuvieron en las clases de lengua y literatura.
- Análisis de datos estadísticos: Se recopilará un análisis e interpretación de datos obtenidos en las encuestas a los estudiantes, como la encuesta previa con gamificación y resultados obtenidos después de la implementación de esta.

1.1.9.1.2. Enfoque cualitativo:

El enfoque cualitativo se encamina en percibir a profundidad las percepciones, prácticas y consideraciones subyacentes a través de métodos como entrevistas, observaciones y análisis cualitativos (Nizama y Nizama, 2020). Para este estudio, el enfoque cualitativo será aplicado de la siguiente forma:

- Entrevista: Realizar una entrevista a los docentes de la asignatura para comprender sus experiencias, opiniones y percepciones sobre la implementación de gamificación como estrategia didáctica, así como los desafíos percibidos y las sugerencias de mejora.
- Observaciones participativas: Observar y registrar la interacción de los estudiantes con la herramienta de gamificación y cómo esto influye en el fortalecimiento del proceso de enseñanza en el aula de clase.
- Análisis de contenido: Analizar el contenido de los datos obtenidos en las encuestas y entrevista para identificar patrones, temas emergentes y detalles cualitativos sobre la experiencia con gamificación.

En otras palabras, la combinación de ambas orientaciones aprobará una comprensión completa y holística de los efectos de gamificación en la enseñanza de la asignatura, incluyendo datos cuantitativos para calcular el rendimiento académico y la percepción, así como datos cualitativos para profundizar en las experiencias y percepciones de los participantes.

1.1.9.2. Nivel o alcance de la investigación

El nivel o eficacia de la investigación se refiere a la extensión y profundidad con la que se aborda el estudio en relación con su enfoque, sus objetivos y la cantidad de información que se recolectará y analizará (Ramos-Galarza, 2020). A continuación, se determina el nivel o alcance de la investigación de la siguiente manera:

- Alcance exploratorio: se lo determinara mediante la observación de las clases, dado que el estudio busca abordar un tema relativamente nuevo en el contexto educativo específico del Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez, se puede considerar un alcance exploratorio. El enfoque exploratorio permite comprender mejor la efectividad y la viabilidad de implementar gamificación en el entorno educativo a través de la recolección de información inicial, identificando desafíos, tendencias y posibles soluciones.
- Alcance descriptivo: El estudio también incluye un componente descriptivo al examinar en detalle la situación actual en cuanto a la falta de interés, la desconexión percibida y los desafíos específicos que enfrentan los estudiantes. Además, busca describir cómo con gamificación se fortalecerá el proceso de enseñanza para influir en la colaboración, interés y el rendimiento académico de los estudiantes.
- Alcance evaluativo: Se puede considerar que el estudio posee un enfoque evaluativo, porque tiene como meta evaluar la efectividad de gamificar como estrategia didáctica. Esto implica medir los cambios en el rendimiento académico, la participación y la percepción de los estudiantes antes y después de la implementación de las estrategias de gamificación.
- Alcance experimental: La aplicación de un alcance experimental en este estudio permitiría obtener evidencia más sólida al controlar de manera rigurosa las variables que puedan influir en los resultados, como el rendimiento previo de los estudiantes o factores externos al aula.

En resumen, el nivel o alcance de la investigación abarca aspectos exploratorios para comprender mejor el fenómeno de la gamificación en el contexto educativo específico, descriptivos para detallar la situación actual, evaluativa para contrarrestar el impacto de su ejecución y experimental para analizar desde una experiencia previa como fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

1.1.1.2 Método de investigación

El método de investigación adoptado presenta un enfoque tanto cuantitativo como cualitativo, considerado el más adecuado para este estudio. En estos enfoques “se permitió obtener una comprensión completa y profunda del fenómeno estudiado al combinar la recopilación y el análisis de datos numéricos con la exploración de percepciones, experiencias y significados subyacentes” (Salinas y Bárbara, 2020, p. 36).

Dado que el estudio busca valorar la realidad sobre el uso de gamificación para fortalecer la enseñanza, además de la participación de los estudiantes, así como comprender sus experiencias y opiniones.

En términos específicos, se utilizó métodos cuantitativos para medir el beneficio académico de los estudiantes, así como encuestas para obtener datos numéricos sobre el conocimiento y la aprobación.

Por otro lado, se aplicará métodos cualitativos como la entrevistas con el docente, observaciones participativas en el aula y análisis de contenido de respuestas abiertas en la entrevista para comprender las experiencias, desafíos y percepciones subyacentes sobre el uso de gamificación en el entorno educativo.

Ambos enfoques permitirán obtener una perspectiva integral sobre cómo el uso de juegos interactivos influye en el PEA dentro del aula de clase, así como: en la motivación, la mejora de contenidos y la participación de los estudiantes, al combinar datos cuantitativos y cualitativos para una comprensión completa del fenómeno estudiado.

1.2. Establecimiento de requerimientos

El establecimiento de requerimientos en el contexto de la investigación sobre el uso de gamificación en las clases de lengua y literatura para los alumnos de segundo año de bachillerato implica identificar las necesidades, condiciones y elementos esenciales que deben cumplirse para llevar a cabo el estudio de manera efectiva.

A continuación, se presenta algunos aspectos clave sobre el establecimiento de requerimientos para esta investigación:

- **Herramientas de gamificación:** Identificar las herramientas de gamificación necesarios para mejorar el aprendizaje y retroalimentación de los estudiantes, tales como: dispositivos (computadoras, tabletas, etc.), herramientas tecnológicas educativas, recursos educativos, actividades gamificadas, acceso a Internet, entre otros.
- **Colaboración con el personal educativo:** Establecer la colaboración y coordinación con los docentes involucrados de las clases y así garantizar su participación y apoyo en la implementación de gamificación en el aula.
- **Planificación:** Establecer una planificación que incluya el uso de gamificación y de las herramientas didácticas en el PEA.

- Definición clara de objetivos y variables: Asegurarse de tener objetivos claros y específicos de la investigación, así como la definición precisa de las variables a medir, como: la participación, gamificación en la educación, fortalecimiento en el proceso de enseñanza, etc.
- Instrumentos de recolección de datos: se tendrá en cuenta los siguientes instrumentos y técnicas de evaluación para obtener resultados del presente estudio:

TABLA 3.

Tabla que detalla las técnicas e instrumentos de evaluación en la investigación.

Técnica de evaluación	Instrumento de evaluación	¿Cómo se lo aplicara?
Observación	Guía de observación	Se evaluará el desarrollo de una clase antes de aplicar la herramienta de gamificación.
Encuesta	Cuestionario	Se evaluará a los estudiantes al finaliza la experiencia II.
Entrevista	Guía de preguntas	Se evaluará al docente de la asignatura para determinar nuevos métodos de aprendizaje con los estudiantes.

Nota. Se detalla las técnicas e instrumentos de evaluación que la investigación presente aplicara durante su desarrollo. **Fuente.** Elaboración propia.

- Validación y fiabilidad de los instrumentos: Validar y garantizar la fiabilidad de los instrumentos de recolección de datos para asegurar la precisión y consistencia en la obtención de la información necesaria, mediante tablas y gráficos estadísticos quienes tendrá los resultados e interpretación de los datos.

Establecer estos requerimientos permite planificar y ejecutar la investigación de manera eficiente, garantizando que se cuenten con los recursos, permisos y procedimientos necesarios para llevar a cabo el estudio de forma ética y efectiva.

1.2.1. Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver

A continuación, se describen los requerimientos técnicos para el diseño de la herramienta de gamificación en la asignatura de lengua y literatura:

1.2.1.1. Hardware

Equipo tecnológico a ocupar (Windows 10) 64 bits.

- Procesador mínimo: Intel CORE i5-1035G1 CPU @ 1.00GHZ
- Memoria mínima: 8,00 GB (7,78 GB utilizable)
- Disco duro: 4-8GB
- Pantalla con resolución de 1080 Full HD

1.2.1.2. Software

- Sistema operativo Windows 11
- Word
- Power point

1.2.1.3. Herramientas didácticas

Herramienta para el desarrollo de gamificación

- Genially

Herramientas para el desarrollo de actividades

- Quizizz
- Educaplay
- Wordwall

Herramientas para evaluar los conocimientos de los estudiantes

- Cerebriti
- Kahoot!

1.3. Justificación del requerimiento a satisfacer

El presente estudio se justifica por diversas razones fundamentales en el contexto educativo actual, en una primera instancia, se observa una falta de interés y poca participación por parte de algunos estudiantes en la asignatura, lo que impacta negativamente en sus conocimientos. Este requerimiento de mejora es crucial para establecer un entorno de aprendizaje interesante, motivador y participativo, lo que potencialmente puede estimular una mayor implicación de los estudiantes en la materia.

El uso de gamificación ofrece una proporción significativa para fomentar la participación activa y el compromiso de los estudiantes (Sánchez-Pacheco, 2021). Al proporcionar actividades interactivas, desafíos y recompensas, esta estrategia promueve un aprendizaje

dinámico y autónomo, lo que puede desarrollar la motivación de los estudiantes para involucrarse activamente en su aprendizaje.

Además, plantea una retroalimentación esencial para que los estudiantes comprendan su progreso y áreas de mejora. “La satisfacción de este requerimiento es decisiva para promover una perspicacia de los conceptos y facilitar un aprendizaje más efectivo” (Quiña, 2023, p. 29). Asimismo, la adaptabilidad y personalización de las actividades gamificadas permiten abordar las diferencias individuales en los modos de aprendizaje y ritmos de comprensión de los alumnos, ofreciendo un estilo de aprendizaje personificada y efectivo para cada uno.

Es imperativo que con el uso de gamificación como estrategia de retroalimentación estén alineadas con los objetivos del plan de estudios. Esta alineación asegura que las actividades gamificadas refuercen los conceptos y conocimientos impartidos en la materia, manteniendo su relevancia en el proceso educativo. Además, la facilidad de uso y la accesibilidad de la herramienta de gamificación desde diferentes dispositivos y entornos educativos son fundamentales para su adopción por parte de estudiantes y profesores, facilitando así su implementación en el aula.

En otras palabras, “la satisfacción de estos requerimientos contribuirá significativamente a perfeccionar el PEA en los estudiantes” (Freire y Villegas, 2022, p. 24). Esto promoverá un entorno motivador, participativo, adaptativo y alineado con los objetivos educativos, potencialmente fortaleciendo el PEA y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

1.4. Marco referencial

De acuerdo con el marco referencial se ha analizado diferentes artículos científicos a manera de bibliografía que ha permitido encontrar aspectos similares al tema de la investigación presente, por aquello se muestra las siguientes investigaciones que se asemejan a este estudio:

El primer análisis bibliográfico que se ha examinado es de Cobos y Quispilema (2023) en su trabajo titulado: La gamificación y las TIC en lengua y literatura para estudiantes de cuarto grado de educación general básica. En donde mencionan que con Gamificación y las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) impactan el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de 4to grado de educación básica. La investigación señala que se ocuparon las siguientes plataformas:

- Leoteca: Red social de libros infantiles para conectar niños, padres y profesores, estimulando la lectura y monitorizando el desarrollo lector.
- Gramática.net: plataforma para la explicación sencilla de la gramática española con ejemplos, juegos y ejercicios guiados por Gentleman Grammatico, ofreciendo actividades interactivas.
- Quizizz: plataforma para la utilización de cuestionarios para gamificar las clases.
- Kahoot: Herramienta de gamificación para encuestas y evaluaciones, fácil de usar para usuarios y creadores, con la opción de utilizar trivias de otros profesores.
- Plickers: App de gamificación en realidad aumentada. El profesor escanea tarjetas con su móvil, y los alumnos participan alzando la mano con el código plicker correcto.

Se utilizó el método PRISMA para revisar 23 estudios entre 2016 y 2022. Los resultados señalan que tanto las TIC como gamificación son beneficiosas para perfeccionar las habilidades y capacidades en lengua y literatura, sugiriendo la necesidad de combinar ambas estrategias para obtener mejores resultados.

En esta misma línea los autores Ramos (2023) en su artículo titulado: Genially como herramienta interactiva en la motivación del aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en educación básica media. Indican que esta investigación busca aplicar gamificación interactiva con Genially para motivar el aprendizaje en los estudiantes de educación básica media. Según el estudio se dio uso de herramientas como:

- Genially: para el desarrollo de un espacio virtual gamificado, creando juegos y actividades interactivas.
- Youtube: herramienta para el desarrollo de contenidos audiovisual con el fin de motivar al estudiante en un ambiente virtual.
- Wordwall: herramienta de gamificación, permite utilizar diversas plantillas interactivas que mejorarían el contenido de la clase mediante juegos educativos.
- Quizizz: se la utilizo para evaluar el dominio de los estudiantes en cuanto a las temáticas impartidas en clase, su función es la de elaborar cuestionarios de manera interactiva, atractivo y divertido para los estudiantes.

Se analizó la perspectiva de los recursos digitales en la enseñanza, identificando desafíos. Se creó contenido interactivo para mejorar el aprendizaje en esta asignatura y se presentó a los docentes usando Genially, incluyendo un proceso de evaluación correspondiente.

Así mismo, Onofre (2020) en su investigación titulado: Propuesta unidad curricular para Lengua y Literatura décimo año EGB aplicando gamificación y metodológicas activas con el uso de las TIC. En este trabajo de titulación se basa en el paradigma constructivista, que se apoya en el conocimiento previo del estudiante para construir mentalmente el aprendizaje, integrando el conocimiento, las habilidades y la actitud.

En este mismo estudio se encontró con las siguientes herramientas de gamificación aplicadas en el aprendizaje de los estudiantes de décimo año:

- Mentimeter: Herramienta para presentaciones interactivas y encuestas en tiempo real.
- Youtube: para la creación de contenidos audiovisual y la visualización de demás videos educativos que favorezcan el aprendizaje.
- Genially: herramienta interactiva para la presentación y gamificación de la clase.
- Kahoot: herramienta para promediar los conocimientos de los estudiantes mediante grupos de trabajo.
- Moodle: entorno virtual de aprendizaje que permitió registrar las actividades, recursos y contenidos que la clase necesito durante su proceso de enseñanza.

Se emplea el uso de gamificación y estrategias metodológicas para aumentar la motivación de los adolescentes y lograr un aprendizaje constructivista en el entorno. Estas teorías apoyan el progreso gradual del aprendizaje y modifican el proceso de enseñanza según las ideas de varios autores. Se desarrolla un plan de estudios usando TIC que se espera que el personal docente pueda adaptar a todas las áreas de conocimiento.

El resultado que obtuvieron Saucedo et al. (2020) en su investigación titulada: La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior. Este estudio determina como Ecuador se enfrenta a un desafío característico en la disminución de la brecha digital en la educación. Este artículo destaca la integración de Gamificación como una metodología lúdica para mejorar el PEA.

Los autores presentaron las siguientes herramientas de gamificación durante la experiencia con los estudiantes:

- Edmodo: Plataforma para diseñar ejercicios y tareas mediante la implementación de recompensas e insignias.
- Elever: Herramienta que monitorea el progreso diario en el trabajo.

- Toovari: Programa de refuerzo y apoyo académico.
- Knowre: Plataforma centrada en el aprendizaje y consolidación de conceptos matemáticos.
- ClassDojo: Utilizado para crear portafolios digitales.

Con Gamificación se combina tecnología, juegos educativos y estrategias de refuerzo positivo para motivar a los estudiantes. En el contexto actual, los docentes tienen la oportunidad de innovar utilizando estrategias como gamificación para motivar y mejorar el aprendizaje en el aula.

En el siguiente artículo los autores Gómez y Pazmiño (2021) titulan su artículo como: La gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora para bachillerato. Mencionan que su estudio se centra en emplear gamificación para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de bachillerato. Además de proponer un juego de mesa con actividades gamificadas como método innovador para aumentar el rendimiento académico. Los resultados muestran que esta estrategia es fácil de adaptar y favorece el desarrollo cognitivo, la motivación y la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje de la comprensión lectora.

1.4.1. Referencias conceptuales

1.4.1.1. ¿Qué es educación?

La educación puede conceptualizarse como un proceso dinámico y multifacético que involucra el provecho de conocimientos, destrezas y valores a lo largo de la vida. Este proceso busca fomentar el desarrollo integral de individuos, promoviendo su capacidad para comprender, interpretar y participar de manera crítica en el mundo que les rodea.

La educación va más allá de la transferencia de información, buscando cultivar el pensamiento reflexivo, la creatividad y la capacidad de adaptación, con el propósito de preparar a las personas para enfrentar los desafíos y contribuir positivamente a la sociedad (Freire y Leyva, 2020).

1.4.1.1.1. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

Las TIC engloban una variedad de herramientas, recursos y sistemas empleados en la recolección, almacenamiento, procesamiento, transmisión e intercambio de información. Arancibia et al. (2020) aseguran que “estas tecnologías engloban tanto aspectos

informáticos como de comunicación, y desempeñan un papel crucial en la sociedad contemporánea” (p. 94).

También, alcanzan una desarrollada gama de dispositivos y servicios, desde computadoras y software hasta redes de telecomunicaciones y servicios en línea. Su objetivo principal es facilitar el acceso, gestión y transmisión de información de manera eficiente. En este contexto, la informática y las telecomunicaciones convergen para ofrecer soluciones integradas que mejoran la conectividad y la interacción en diversos ámbitos.

Además, no solo se centran en la tecnología en sí, sino también en el flujo de información y la comunicación entre individuos, organizaciones y sociedades (Fajardo y Cervantes, 2020). Estos avances tecnológicos han cambiado la manera en que las personas se comunican, acceden a la información y realizan sus tareas cotidianas. Desde la aparición de Internet hasta el desarrollo de dispositivos móviles y aplicaciones, esta metodología ha revolucionado la manera en que vivimos, trabajamos y nos relacionamos.

1.4.1.1.2. Las TIC en la educación

Las TIC han revolucionado el ámbito educativo al incorporar diversas herramientas tecnológicas para mejorar el PEA. Estas tecnologías ofrecen oportunidades innovadoras, permitiendo a docentes y estudiantes acceder a información de manera interactiva y colaborar de nuevas formas.

En el contexto educativo, facilitan el acceso a recursos en línea, consintiendo a los estudiantes a examinar contenidos de manera independiente. Plataformas educativas, software especializado y recursos multimedia contribuyen a diversificar los métodos de enseñanza, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje (Parrales, 2021).

La comunicación entre docentes y estudiantes se ha fortalecido gracias a herramientas como correos electrónicos, plataformas de mensajería y foros en línea. Además, las videoconferencias y clases virtuales han posibilitado la participación remota, conectando a estudiantes y educadores sin importar su ubicación geográfica.

Gallo et al. (2021) mencionan que “la integración de dispositivos móviles, como tabletas y computadoras portátiles, en las aulas ha fomentado la movilidad y el aprendizaje fuera de los entornos tradicionales” (p. 49). Los docentes pueden utilizar aplicaciones

educativas para crear experiencias de aprendizaje más interactivas, mientras que los estudiantes pueden acceder a recursos educativos desde cualquier ubicación.

Es fundamental señalar que la efectiva implementación de las TIC en la educación requiere una formación continua para los educadores y la consideración de aspectos relacionados con la seguridad y privacidad de la información. En conjunto, las TIC en la educación promueven un entorno más dinámico, colaborativo y adaptado a las necesidades de la sociedad digital actual.

1.4.1.2. Lengua y Literatura en la Educación

La asignatura de lengua y literatura, como vehículo de comunicación en constante evolución, ha establecido reglas gramaticales esenciales para optimizar la comunicación y la expresión del pensamiento. En Ecuador, la lengua y la literatura se han integrado como componentes clave del currículo nacional, enfatizando su naturaleza procedimental según el Ministerio de Educación (2016). Este enfoque proporciona a los alumnos la oportunidad de desarrollar habilidades comunicativas y lingüísticas de manera sistemática, facilitando así el uso eficaz del lenguaje.

Además, el estudio de la lengua y la literatura fomenta en los estudiantes actitudes respetuosas hacia sí mismos y hacia los demás participantes en su entorno comunicativo. También promueve la responsabilidad personal en la expresión de ideas y la integridad en su formulación (Ministerio de Educación, 2016).

1.4.1.2.1. Importancia de la Lengua y la Literatura en la Educación

El dominio de la estructura del lenguaje y los hábitos de lectura son fundamentales para el desarrollo tanto profesional como social. Investigaciones realizadas por docentes, sociólogos y lingüistas se centran en superar los obstáculos que enfrentan los estudiantes en el aprendizaje de la lengua y la literatura. Estos esfuerzos buscan mejorar los métodos educativos y entender los factores que influyen en la formación lingüística.

Según Domínguez et al. (2015), la lectura desempeña un papel crucial al facilitar el aprendizaje y se posiciona como el eje central del proceso educativo, desde los niveles básicos hasta el éxito profesional. Arévalo y Bermeo (2018) añaden que la lectura, como proceso perceptivo, decodificador, comprensivo y analítico, enriquece la adquisición de experiencias, conocimientos y habilidades, convirtiéndose así en un recurso educativo de gran valor.

1.4.1.2. Principales Desafíos en el Estudio de Lengua y Literatura

Algunos especialistas destacan que los problemas de aprendizaje, como los relacionados con la lectoescritura y las matemáticas, afectan a entre el 5% y el 15% de los niños en edad escolar (Cámara, 2020). Fernández (2017) señala que los trastornos del aprendizaje en lectoescritura son criterios persistentes que impactan significativamente en el rendimiento académico, afectando la precisión, velocidad y comprensión de la lectura, así como la ortografía, gramática y organización en la escritura. Identificar estos problemas de aprendizaje de manera temprana a través de evaluaciones neuropsicológicas es crucial para ofrecer el apoyo necesario (Cámara, 2020).

1.4.1.3. ¿Qué es gamificación?

Gamificación es una estrategia que traslada elementos y dinámicas características de los juegos al ámbito no lúdico, con la intención de optimizar la participación, motivación y aprendizaje de los participantes. Este enfoque no se limita solo a contextos educativos, sino que se ha extendido a diversas áreas, incluyendo entornos laborales y de marketing.

En esta estrategia se emplean mecánicas de juego como competiciones, retos, premios y niveles para implicar a los usuarios y potenciar su compromiso. “Estos elementos buscan generar un ambiente más interactivo y divertido, al tiempo que impulsan el logro de objetivos específicos” (Prieto-Andreu et al., 2022, p. 262).

En el ámbito educativo, se la utiliza para transformar el PEA, permitiendo que las actividades sean atractivas y motivadoras. Se pueden implementar sistemas de puntos y recompensas para incentivar la participación activa, y los desafíos o misiones pueden convertirse en oportunidades de aprendizaje significativo.

1.4.1.3.1. Gamificación en educación

Gamificación en educación es una estrategia didáctica que incorpora compendios propios de los juegos en un contexto educativo para desarrollar la participación, motivación y compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Pegalajar-Palomino (2021) argumenta que “consiste en utilizar mecánicas, dinámicas y elementos característicos de los juegos (compensación, desafíos, niveles, puntos, competencias, entre otros) dentro de entornos no lúdicos, aulas o plataformas educativas” (p. 175), para transformar la enseñanza y perfeccionar la experiencia de aprendizaje.

El objetivo principal de gamificar en la educación es establecer un ambiente de aprendizaje atractivo y motivador, animando a la participación activa y el compromiso de los estudiantes. Al integrar elementos de juego en actividades educativas, se busca estimular la curiosidad, el interés y la persistencia en la resolución de problemas, así como promover el aprendizaje colaborativo y el progreso de habilidades clave, como la toma de decisiones, la resolución de conflictos y la creatividad (Gil-Quintana y Prieto, 2020).

Gamificar no implica convertir todas las actividades educativas en juegos, sino más bien utilizar estrategias y técnicas gamificadas de manera selectiva y adecuada para mejorar la experiencia de aprendizaje. Se adapta a diferentes contextos y áreas de estudio, ofreciendo a los estudiantes la oportunidad de involucrarse activamente en su proceso educativo mientras se divierten y se motivan a alcanzar metas de aprendizaje específicas.

A continuación, Limaymanta et al. (2020) menciona la siguiente información detallada sobre este punto:

- Puntos, niveles y rankings: Los estudiantes ganan puntos por perfeccionar tareas o superar desafíos, subiendo niveles y compitiendo en rankings para aumentar la motivación.
- Insignias o logros: Reconocimientos visuales que los estudiantes obtienen al alcanzar objetivos específicos, fomentando el progreso y la superación personal.
- Tableros de líderes: Muestran la posición de los estudiantes en comparación con otros, estimulando la competencia amistosa y el sentido de logro.
- Desafíos y misiones: Actividades educativas diseñadas como desafíos o misiones que los estudiantes deben completar para avanzar y aprender.

1.4.1.3.2. Beneficios de la gamificación en educación

En la educación, gamificar ha surgido como una estrategia innovadora que busca aprovechar elementos de diseño de juegos en entornos educativos (Zambrano-Cuadros y Marcillo-García, 2021). Al integrar conceptos lúdicos en el PEA, gamificación busca optimizar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes. Sus beneficios han generado interés por su capacidad para transformar cómo se adquieren conocimientos y habilidades.

A continuación, se presentan algunos de los beneficios clave para gamificar en educación:

- Aumento de la motivación intrínseca: Los elementos de juego pueden agrandar el interés y la motivación de los estudiantes al brindarles objetivos claros y recompensas tangibles por su progreso.
- Mejora del compromiso y la participación: Fomentando la interactividad en el proceso y aprendizaje, puede aumentar la participación de los estudiantes en las actividades educativas.
- Fomento de habilidades: Los juegos educativos pueden desenvolver habilidades como resolución de problemas, toma de decisiones, colaboración y pensamiento crítico (Varela et al., 2022).
- Feedback inmediato y personalizado: Los sistemas Gamificados pueden proveer una retroalimentación instantánea sobre el desempeño del estudiante, permitiéndoles ajustar su orientación de aprendizaje de manera rápida y efectiva.

1.4.1.3.3. Gamificación como estrategia didáctica

Gamificación como estrategia didáctica se refiere a la aplicación deliberada de recursos e instrumentos propios de las plantillas para los diferentes entornos de aprendizaje con el fin de mejorar la participación, el compromiso y el PEA (Molina et al., 2021). Al incorporar dinámicas lúdicas, como la competencia, los niveles, los logros y las recompensas, se busca transformar las actividades educativas en experiencias más atractivas y motivadoras.

Esta metodología busca aprovechar la naturaleza intrínseca de los juegos para fomentar la motivación intrínseca de los estudiantes, causando un ambiente de aprendizaje interactivo y colaborativo. En el ámbito educativo tiene el propósito de hacer que los estudiantes se impliquen activamente en sus conocimientos, al tiempo que adquieren habilidades de manera más efectiva.

Al emplear estrategias de gamificación en la enseñanza, “se pueden establecer desafíos, misiones y actividades que estimulen la resolución de inconvenientes, la creatividad y el pensamiento crítico” (Lara Alcívar et al., 2021, p. 1643). Los elementos de juego, como los puntos y las recompensas, actúan como incentivos para motivar a los estudiantes a alcanzar objetivos específicos y superar dificultades educativas.

1.4.1.3.4. Estrategias de retroalimentación inmediata con gamificación

Las estrategias de retroalimentación inmediata con gamificación son herramientas clave para perfeccionar el proceso de aprendizaje y comprometer a los estudiantes de manera efectiva (Castillo-Mora et al., 2022). Estas estrategias buscan proporcionar información instantánea sobre el desempeño del estudiante en un entorno de juego o actividades educativas, lo que les permite ajustar su comportamiento o estrategias de manera inmediata.

Es fundamental destacar que como estrategia didáctica no busca trivializar el proceso educativo, sino más bien enriquecerlo mediante la introducción de elementos que incrementen la participación y la concentración de los estudiantes. Cuando se implementa de manera cuidadosa y alineada con los objetivos pedagógicos, gamificar puede convertirse en una herramienta valiosa para potenciar la experiencia de aprendizaje y desarrollar habilidades clave en los estudiantes.

1.4.1.3.5. Gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura

Las competencias cognitivas son fundamentales para ejecutar cualquier actividad, ya que permiten evocar información e integrarla en la vida cotidiana, evolucionando progresivamente conforme a la edad y el desarrollo del individuo. Según Hernández (2023) “En la primera etapa, conocida como la fase cognitiva, la persona no es consciente de una habilidad, por lo que se centra en qué aprender y cómo hacerlo. En una segunda etapa, se lleva a cabo la adquisición y el perfeccionamiento de la habilidad mediante la práctica. Finalmente, la práctica se convierte en algo autónomo del conocimiento” (p.14).

En cuanto a las competencias cognitivas en lengua y literatura, los factores de razonamiento verbal comprenden un conjunto de habilidades sociocognitivas que abarcan la conceptualización, la capacidad para inferir conceptos complejos y la comprensión de niveles avanzados. Hernández (2023) clasifica las competencias cognitivas en lengua y literatura en tres categorías:

- Dimensión de competencias cognitivas básicas: implica recordar palabras, frases, y retener y analizar información de oraciones.
- Dimensión de competencias del lenguaje oral: expande el vocabulario (audición) y el conocimiento gramatical (procesamiento de oraciones).
- Dimensión de competencias de alto nivel: relaciona partes del texto con el conocimiento previo, realiza inferencias entre proposiciones y conocimientos hipotéticos, implicando competencias cognitivas avanzadas.

En este contexto, el enfoque de aprendizaje basado en gamificación proporciona herramientas y materiales que apoyan el desarrollo de las competencias cognitivas, teniendo en cuenta la diversidad de inteligencias e intereses de los estudiantes. Estos recursos incluyen imágenes gráficas, fotografías, audios y videos.

1.4.1.4. Herramientas para gamificar

1.4.1.4.1. Genially

Genially es una herramienta en línea que se utiliza en el contexto de gamificación como estrategia didáctica. Ofrece la posibilidad de crear presentaciones interactivas y contenidos multimedia de manera visualmente atractiva. Los educadores pueden utilizar Genially para diseñar actividades educativas que incorporen elementos de juego, como preguntas interactivas, desafíos y recompensas, con el objetivo fortalecer el proceso de enseñanza.

1.4.1.4.2. Quizizz

Quizizz es una plataforma en línea que se utiliza en el ámbito educativo para crear cuestionarios interactivos, evaluaciones y actividades de aprendizaje basadas en juegos. Los educadores pueden diseñar y personalizar fácilmente preguntas de opción múltiple, asignar puntajes y establecer límites de tiempo. Los estudiantes participan en los cuestionarios de manera autónoma a través de dispositivos individuales, y la plataforma proporciona retroalimentación inmediata.

1.4.1.4.3. Educaplay

Educaplay es una plataforma en línea que se utiliza en el ámbito educativo para establecer y colaborar con diversos tipos de actividades interactivas, como crucigramas, sopas de letras, cuestionarios y mapas interactivos. Los educadores pueden diseñar recursos didácticos personalizados adaptados a sus objetivos pedagógicos. Educaplay anima a la participación de los estudiantes al ofrecer actividades atractivas y lúdicas que pueden realizarse de manera individual o en grupo.

1.4.1.4.4. Wordwall

Wordwall es una herramienta en línea diseñada para crear actividades educativas interactivas y personalizadas. Se centra en la creación de recursos para el aprendizaje de vocabulario y conceptos mediante juegos y actividades visuales. Los educadores pueden utilizar Wordwall para desarrollar crucigramas, juegos de palabras, tarjetas de memoria y

otras actividades interactivas que involucren a los alumnos en su entorno educativo. La plataforma también ofrece opciones para la colaboración y evaluación, facilitando la creación de experiencias educativas atractivas y efectivas.

1.4.1.4.5. Cerebriti

Cerebriti es una plataforma gratuita centrada en juegos educativos que cubren diversas áreas temáticas. Al aplicarse en el aula, estos juegos facilitan la enseñanza de manera lúdica. La metodología de la plataforma se basa en gamificar tanto como: contenidos, incorporando desafíos y rankings para motivar a los estudiantes. Además, destaca la concreción como un elemento clave, permitiendo la fácil creación de propuestas personalizadas. Este enfoque no solo refuerza la comprensión del contenido, sino que también mejora el proceso de aprendizaje.

1.4.1.4.6. Kahoot!

Kahoot! es una plataforma educativa interactiva que permite a los educadores crear cuestionarios, encuestas y juegos de aprendizaje en línea. Los participantes, ya sea en entornos educativos o empresariales, pueden unirse a las sesiones utilizando sus dispositivos móviles. Kahoot! fomenta la participación activa mediante preguntas de opción múltiple, generando un ambiente lúdico y motivador. Los resultados en tiempo real y la competitividad amistosa son características distintivas de la herramienta.

1.4.1.5. Tabla comparativa de las herramientas

En la siguiente tabla se realizará una comparación detallada con características importantes según la definición, desarrollo y uso de cada herramienta de gamificación analizadas anteriormente:

TABLA 4:

Tabla comparativa sobre las herramientas analizadas.

Características	Genially	Quizizz	Educaplay	Wordwall	Cerebriti	Kahoot!
Tipo	Herramienta para presentaciones interactivas, gamificación y contenido multimedia	Herramienta de cuestionarios y evaluaciones interactivas	Herramienta para crear diversas actividades interactivas	Herramienta para actividades educativas interactivas y juegos de palabras	Herramienta de juegos educativos	Herramienta de cuestionarios y juegos de aprendizaje
Enfoque	Presentaciones interactivas y contenido multimedia	Evaluaciones y cuestionarios interactivos	Diversidad de actividades interactivas	Actividades interactivas y juegos de palabras	Juegos educativos	Juegos de aprendizaje y cuestionarios interactivos
Gamificación	Si	Sí	Si	Sí	Sí	Si
Colaboración	Sí	Sí	Si	Sí	Sí	Si
Evaluación	Sí	Sí	Si	Sí	Sí	Si
Personalización	Alta	Alta	Alta	Alta	Alta	Moderada

Nota. Se detalla a manera de comparación el uso de las herramientas como Genially, Quizizz, Educaplay, Wordwall, Cerebriti y Kahoot, herramientas que serán las encargadas de fortalecer la materia gamificando sus contenidos. Fuente. Elaboración propia.

Para cumplir con el problema central del estudio se ha seleccionado la herramienta Genially como herramienta principal en la creación de una estrategia didáctica innovadora y atractiva. Genially, con su capacidad para crear presentaciones interactivas, gamificar y creación de contenido multimedia, se integrará de manera central en las lecciones para proporcionar una experiencia educativa dinámica y participativa.

1.4.1.5.1. Razones para escoger Genially:

De acuerdo a la tabla comparativa mencionada en la tabla 4, el estudio se centra en la herramienta Genially para gamificar de las clases de Lengua y Literatura para fortalecer la enseñanza en los estudiantes, es por ello que se explica lo siguiente en cuanto al uso de la herramienta Genially como estrategia de gamificación:

- **Interactividad Visual:** Genially permite crear presentaciones visuales atractivas, lo que facilita la comprensión de conceptos literarios y gramaticales de manera más efectiva.
- **Adaptabilidad:** La herramienta es altamente adaptable a diversos estilos de aprendizaje, lo que beneficiará a los estudiantes con enfoques de aprendizaje diferentes.

- Gamificación Moderada: La herramienta ofrece elementos de gamificación moderados, lo que favorecerá a conservar el beneficio y la motivación de los estudiantes durante las clases.
- Espacio educativo gamificado: la herramienta permitirá integrar varios elementos como: tareas, actividades y lecciones en un solo espacio permitiéndole al estudiante interactuar mediante los “elementos interactivos” que Genially integra en cada proyecto para que los estudiantes y el docente dispongan de información de manera fácil y rápida.

Es por ello que se ha realizado una revisión bibliográfica de otros artículos investigativos que se mencione la herramienta Genially como estrategia de gamificación en la asignatura de lengua y literatura; para de esta manera darle más efectividad a la investigación presente:

El trabajo investigativo de Cárdenas (2021) con el tema: La gamificación en Genially como herramienta didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora, menciona que su trabajo se centra en mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo grado mediante la aplicación de estrategias didácticas en la herramienta Genially. Cardenas menciona que:

La investigación se basó en los resultados de una prueba diagnóstica realizada a estudiantes del Colegio Once de Noviembre, que reveló dificultades en la comprensión e interpretación en el área de lengua castellana. El propósito es fortalecer este aspecto a través de la implementación de juegos gamificados planificados en las secuencias didácticas de la docente en formación. (p. 64)

En donde según sus resultados se pudo concluir que las actividades fueron bien recibidas por los estudiantes y el docente de la asignatura, además de mostrar una mejora en los resultados de las evaluaciones formativas.

Otra revisión bibliográfica que se analizo es la de Tapia-Machuca et al. (2020) con el tema: Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato, en donde mencionan que el propósito de este estudio es examinar la utilidad de Genially como herramienta didáctica para estimular la redacción creativa en estudiantes de bachillerato. Así mismo menciona que:

En términos metodológicos, se llevó a cabo un enfoque descriptivo con un diseño no experimental, utilizando tanto técnicas cuantitativas como cualitativas para analizar la información y presentar los resultados en donde los resultados cualitativos se organizaron en cuatro categorías de análisis (logro de objetivos, macro destrezas, uso de Genially), y en términos cuantitativos, el 61,4% de los estudiantes expresaron estar de acuerdo en que sus profesores deberían incorporar recursos tecnológicos (TIC) en la enseñanza de redacción creativa. (p. 58)

Así mismo la investigación de Fernández (2022) titulada como: Uso de Genially en la enseñanza de árabe como lengua extranjera, en donde el autor presenta la herramienta Genially como una manera de innovar las clases de los estudiantes en aprender un idioma nuevo que sea fácil y comprensible desde un primer momento, así mismo agrega que mediante Genially se ha podido integrar contenidos aprendidos, retroalimentación de contenidos y actividades acorde a su nivel de aprendizaje.

De esta manera, Fernández menciona que:

En la utilización de Genially para la enseñanza del árabe como lengua extranjera, resulta altamente interesante integrar estrategias de juegos y recursos gamificados, como la "ruleta genial" y la "caída genial". Estas dinámicas no solo refuerzan los conocimientos, sino que también estimulan el deseo de superación al otorgar puntos por respuestas correctas. Además, se destaca el uso de Genially para la creación de presentaciones interactivas que explican los contenidos y facilitan la práctica mediante cuestionarios cerrados. (p. 39)

1.4.1.5.2. Integración de Otras Herramientas:

A pesar de que Genially será la herramienta central, se fomentará la diversidad y profundidad del aprendizaje al incorporar otras plataformas como Quizizz, Educaplay y Wordwall dentro de las presentaciones de Genially. Esto permitirá la aplicación de cuestionarios interactivos, actividades específicas y juegos educativos para consolidar y evaluar los conocimientos adquiridos.

1.4.1.5.3. Beneficios Esperados:

- Participación Activa: La interactividad de Genially y la incorporación de otras herramientas buscan provocar la participación de los estudiantes en las clases.

- Refuerzo de Contenidos: La variedad de recursos ofrecidos por las distintas herramientas permitirá reforzar los conceptos clave de la asignatura de manera integral.
- Motivación Continua: La combinación de estrategias didácticas, incluyendo elementos lúdicos, contribuirá a mantener un ambiente motivador y estimulante en el aula.

Esta implementación estratégica busca maximizar el potencial educativo, aprovechando las fortalezas de Genially y complementándolas con las características específicas de otras herramientas, con el fin de enriquecer la experiencia de aprendizaje en Lengua y Literatura.

1.4.1.6. Genially como herramienta de gamificación

1.4.1.6.1. Definición

Genially se destaca como una herramienta versátil para gamificar, ya que proporciona funciones interactivas que pueden convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia atractiva y participativa. Su interfaz intuitiva permite a los educadores y creadores de contenidos incorporar elementos de juego de manera sencilla, fomentando la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Con esta herramienta, es posible componer elementos de juego, como desafíos, preguntas interactivas, puntuaciones y recompensas visualmente atractivas (De la Cruz et al., 2021). Estos elementos no solo hacen que el aprendizaje sea más divertido, sino que también ofrecen una retroalimentación inmediata, lo que puede mejorar la comprensión y conservación de la información.

Además, la plataforma permite la creación de historias interactivas, escenarios y actividades que siguen un enfoque narrativo, lo cual es especialmente efectivo para gamificar. Los educadores pueden diseñar experiencias educativas que involucren a los estudiantes de manera activa, creando un entorno más dinámico y participativo.

Con la capacidad de compartir fácilmente las creaciones en línea, Genially facilita la colaboración y la interacción entre los estudiantes, promoviendo un sentido de comunidad en el aula virtual (Castro-Salinas y Ochoa-Encalada, 2021). Esto contribuye a la creación de un ambiente de aprendizaje más colaborativo y estimulante.

1.4.1.6.2. Características

Genially ofrece varias características que hacen de esta plataforma una herramienta efectiva para gamificar en entornos educativos y más allá (Moreno, 2021). A continuación, se menciona una breve explicación:

- **Interactividad:** Genially permite la creación de contenido gamificados altamente interactivo, donde los usuarios pueden incorporar elementos como botones, enlaces, y ventanas emergentes.
- **Variedad de Recursos Multimedia:** Los usuarios pueden integrar una amplia variedad de recursos multimedia, como imágenes, videos, audio y GIFs, para enriquecer la experiencia de juego. Esta característica contribuye a crear contenido atractivo y visualmente estimulante (Zurita et al., 2023).
- **Plantillas y Diseño Personalizable:** Genially ofrece plantillas predefinidas que facilitan la creación de gamificación, además de permitir la personalización completa del diseño. Esto brinda a los educadores la flexibilidad necesaria para adaptar las actividades de gamificación según sus objetivos específicos.
- **Elementos de Evaluación y Retroalimentación:** Esto facilita la retroalimentación inmediata, un componente clave para mejorar el rendimiento y la comprensión del contenido.
- **Historias Interactivas:** Genially permite la creación de historias interactivas, lo que posibilita diseñar narrativas envolventes y juegos de roles. Esto favorece la inmersión de los estudiantes en el “Jugar aprendiendo”, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y memorable.
- **Compatibilidad en Dispositivos Móviles:** La plataforma es compatible con dispositivos móviles, lo que facilita el acceso y participación de los estudiantes desde diferentes dispositivos, fomentando la flexibilidad en el aprendizaje efectiva (Bowen-Rivera et al., 2022).
- **Colaboración y Compartición:** Genially facilita la colaboración en tiempo real y permite compartir fácilmente las creaciones. Esto favorece la interacción entre los estudiantes y promueve la construcción de comunidades virtuales en entornos educativos.

CAPITULO II. DESARROLLO DEL PRO TOTIPO

2.1. Definición del prototipo

Para Loaiza et al. (2023) “un prototipo consiste en una versión inicial, modelo o representación de un producto, sistema o concepto, concebido con la finalidad de poner a prueba o evidenciar su viabilidad, funcionalidad y diseño” (p. 34). Los prototipos son utilizados en diversas áreas como la ingeniería, la informática, el diseño industrial y otros campos, para evaluar y perfeccionar ideas antes de llevarlas a la producción o implementación a gran escala.

Estos modelos iniciales permiten a los desarrolladores o diseñadores identificar posibles problemas, realizar ajustes y obtener retroalimentación antes de comprometer recursos en la versión final del producto o sistema.

Gamificación en la educación como estrategia didáctica permite fortalecer la enseñanza de la asignatura, para que de esta manera los estudiantes logren comprender y aprender en una segunda oportunidad sus conocimientos y de esta manera proporcionar nuevos conocimientos en su enseñanza. En otras palabras, “Gamificar no solo proporciona retroalimentación efectiva, sino que también busca crear un ambiente educativo más motivador, interactivo y centrado en el estudiante “(Nivela-Cornejo et al., 2021, p. 171).

En esta misma línea se utiliza elementos y funcionamientos de juegos para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Además de proporcionar retroalimentación, permite que la educación tenga como objetivos: motivar, fomentar la participación activa, colaboración entre estudiantes al incorporar elementos sociales y competencias, desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, seguimiento del progreso valioso para los educadores, permitiéndoles adaptar el enfoque pedagógico según las necesidades y fortalezas de cada estudiante.

La herramienta Genially como estrategia didáctica permite que los estudiantes experimenten un entorno o ambiente de aprendizaje nuevo, innovador y motivador para su proceso de enseñanza aprendizaje (Ponce-Sacoto y Ochoa-Encalada, 2021). Al ser una herramienta tecnológica educativa alojada en la web dispone de dos versiones: premium y gratuita, en donde ambas partes se presentan plantillas, elementos y recursos suficientes para la creación de contenido, actividades y evaluaciones interactivas.

Por medio de esta herramienta se logrará efectuar el uso de gamificación en el aula de clase con los estudiantes, herramienta que cumplirá con dos funciones tanto como; un apoyo al docente para que sus clases, como para los estudiantes para motivarlos, innovar sus clases y gamificar sus clases.

Sin embargo, el uso de la herramienta Genially como principal herramienta de investigación tiene el apoyo de otras herramientas interactivas como: Quizizz, Educaplay y Wordwall para gamificar en las actividades intra y extraclases en la asignatura de lengua y literatura. Por otro lado, están las herramientas de evaluación como: Cerebriti y Kahoot, las cuales serían encargadas de evaluar los conocimientos de los estudiantes de manera formativa en donde se logre llamar la atención del estudiante desde un entorno nuevo de aprendizaje y de esta manera se logre cambiar sus perspectivas de aprender desde la tecnología.

2.2. Fundamentación teórica del prototipo

La aplicación de estrategias de gamificación en el ámbito educativo se sustenta en diversos enfoques pedagógicos y teorías que respaldan la idea de que el juego y la interactividad pueden ser herramientas efectivas para el aprendizaje. Sánchez et al. (2020) opinan que “gamificar está en consonancia con la teoría del constructivismo, la cual sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el cual los estudiantes construyen su propio conocimiento” (p. 50). Al introducir elementos lúdicos y actividades interactivas, se fomenta la participación y la construcción de significados por parte de los estudiantes.

Así mismo Guerra (2020) menciona que “la teoría del flujo, propuesta por Mihály Csíkszentmihályi, sugiere que las experiencias óptimas de aprendizaje ocurren cuando los individuos están completamente inmersos y concentrados en una actividad desafiante pero alcanzable” (p. 29). Al proporcionar desafíos y recompensas, puede inducir estados de flujo que mejoran la motivación y la experiencia de aprendizaje.

Por otro lado, Cañaverl et al. (2020) argumentan que “gamificar busca crear conexiones significativas entre el contenido académico y la experiencia de juego” (p. 42). La teoría del aprendizaje significativo desarrollada por David Ausubel resalta la importancia de establecer conexiones entre los nuevos conocimientos y la estructura cognitiva preexistente del estudiante. Gamificar puede facilitar esta conexión al presentar el contenido de manera atractiva y relevante.

También incorpora elementos de la teoría del aprendizaje social, que destaca el papel de la observación, la imitación y la interacción social en el aprendizaje. Al utilizar Genially como herramienta de gamificación, se fomenta la colaboración y la interacción entre los estudiantes, contribuyendo al aprendizaje social (Cruz-Gavilanes et al., 2020). Varios estudios respaldan la idea de que el juego puede ser una herramienta pedagógica efectiva. La introducción de elementos de juego, como desafíos, competiciones y recompensas, puede motivar a los estudiantes, aumentar su participación y facilitar la retención del conocimiento.

Gamificación aborda tanto la motivación intrínseca como extrínseca. Los elementos lúdicos y desafiantes pueden despertar el interés intrínseco de los estudiantes, mientras que las recompensas y reconocimientos actúan como estímulos extrínsecos que refuerzan el comportamiento positivo y el esfuerzo. Al combinar estos principios teóricos, Genially se presenta como una estrategia pedagógica integral que busca no solo mejorar el PEA, sino también crear experiencias educativas memorables y significativas para los estudiantes.

Para ello la investigación presente, destaca tres elementos enfocados en este estudio, es así que Castillo-Mora et al. (2022) mencionan que “Gamificar no se limita únicamente a usar juegos como método de aprendizaje en el aula; detrás de esta estrategia educativa hay varios factores que son fundamentales para su correcta implementación” (34).

Es crucial comprender estos elementos que constituyen el proceso de gamificación para determinar cuáles se adecuan mejor a las actividades didácticas que el docente desea desarrollar y enseñar. En este sentido, los elementos clave del proceso son tres: dinámicas, mecánicas y componentes.

Es así como en el presente estudio los tres elementos de gamificación están enfocados de la siguiente manera:

TABLA 5:

Elementos de la gamificación

Elementos	Conceptos	Aplicación
Dinámicas	Narrativas	Estará enfocado en el ambiente de los juegos, una historia, además del desarrollo de los jugadores.

	Desafíos	Retos que estarán enfocados en que el estudiante “salve” a uno de los avatares importantes.
Mecánicas	Retroalimentación	Estarán disponibles los niveles de todas las unidades por contenidos, de esta manera el estudiante podrá revisar y estudiar cuantas veces necesite.
	Avatar	Creación de los avatares correspondientes para que los estudiantes se sientan familiarizados con el ambiente de aprendizaje
Componentes	Desbloqueo de niveles	Por nivel se abrirá un reto que busque evaluar los conocimientos aprendidos de los estudiantes.
	Cofres de medallas	Así mismo por retos o lecciones estarán anclados “cofres del tesoro” para la obtención de las medallas respectivas.

Nota. La tabla 5 muestra los elementos planteados en la investigación con el fin de emplear gamificación con satisfacción. Elaborado por: autores.

2.3. Objetivos del prototipo

2.3.1. Objetivo general del prototipo

Uso la herramienta de gamificación Genially como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en la unidad 1 "Lectores cibernéticos" en el aprendizaje de los estudiantes de segundo año de bachillerato del Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez.

2.3.2. Objetivos específicos

- Implementar el uso de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante el uso de los tres elementos como: la narrativa, mecánicas y componentes, en la asignatura de lengua y literatura.
- Diseñar un espacio educativo gamificado en Genially, que permita fortalecer la unidad 1 "Lectores cibernéticos".

- Desarrollar en el espacio educativo Genially las herramientas de gamificación para desarrollar actividades interactivas que enriquezcan el contenido de las clases.
- Evaluar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes durante el uso de la herramienta Genially con el propósito de establecer recomendaciones y/o sugerencias en el prototipo.

2.4. Diseño del prototipo de gamificación como estrategia didáctica: Espacio educativo gamificado en Genially

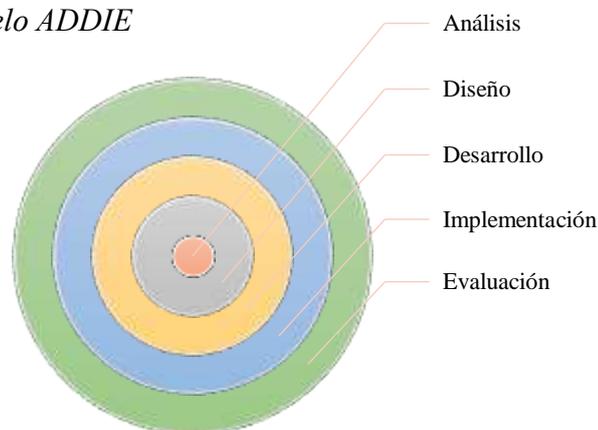
El diseño del prototipo para efectuar el uso de gamificación en el aula de clase estará implementado por el modelo ADDIE: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Moreno y Vargas (2022) mencionan que “este modelo es una guía sistemática utilizada en el diseño instruccional para desarrollar programas de aprendizaje efectivos por lo que la sigla ADDIE se deriva de las cinco fases fundamentales que componen este modelo” (p. 36).

Este mismo autor integra que el modelo ADDIE es un marco de trabajo estructurado y flexible utilizado en el campo de la educación y el desarrollo de capacitación. Cada una de las fases del modelo ADDIE se centra en aspectos específicos del diseño instruccional, permitiendo a los diseñadores crear y mejorar programas de aprendizaje de manera coherente y efectiva.

2.4.1. Estructura practica del modelo ADDIE

FIGURA 1:

Estructura del modelo ADDIE



Nota. Adaptado del modelo ADDIE para el prototipo. Fuente: Morales (2022)

Morales (2022) da a conocer la explicación de las cinco fases del modelo ADDIE, para que gamificar con la herramienta Genially se desarrolle en orden y con cautela:

1. **Análisis:** En esta fase se identifican las necesidades de aprendizaje y se evalúan los objetivos educativos. Esto implica comprender el contexto del aprendizaje, los conocimientos y habilidades actuales de los estudiantes, así como cualquier restricción o limitación que pueda afectar el diseño del programa. El análisis también puede incluir la evaluación de recursos disponibles y la identificación de los factores que podrían afectar la implementación exitosa del programa.
2. **Diseño:** En la fase de diseño, se elabora un plan detallado que especifica cómo se abordarán las necesidades de aprendizaje identificadas. Esto incluye la definición de los objetivos de aprendizaje, la selección de estrategias instruccionales, la determinación de la estructura del contenido y la planificación de las actividades de evaluación. El diseño se centra en la creación de un marco sólido que guiará el desarrollo del material educativo.
3. **Desarrollo:** La fase de desarrollo implica la creación del material educativo en función del plan establecido en la fase de diseño. Esto puede incluir la elaboración de materiales didácticos, recursos multimedia, actividades interactivas y cualquier otro componente necesario para la implementación del programa. La calidad y coherencia con los objetivos de aprendizaje son aspectos clave durante esta etapa.
4. **Implementación:** En la fase de implementación, se lleva a cabo la ejecución del programa educativo en el entorno de aprendizaje previsto. Esto implica la entrega de contenido a los estudiantes, la facilitación de actividades de aprendizaje y el apoyo necesario para garantizar que el programa se desarrolle según lo planificado. Durante esta etapa, los facilitadores pueden recopilar comentarios y realizar ajustes según sea necesario.
5. **Evaluación:** La fase de evaluación sobre el prototipo estará implementada en 2 formas: la primera en la resolución de la entrevista a los docentes en donde se les mostrara el funcionamiento del prototipo y como este proyecto fortalecería la asignatura de lengua y literatura y la segunda forma es en la resolución de la encuesta que se la realizaría con los estudiantes de segundo año de bachillerato, finalizando la experiencia II..

2.5. Desarrollo del espacio educativo en Genially para gamificar

En este punto se explicará y detallará cada fase del modelo ADDIE que se ajustará para la experiencia 1 y 2 de la clase experimental a desarrollar, por lo que las fases están desarrolladas de la siguiente manera:

2.5.1. Fase de análisis

TABLA 6:

Fase de análisis: Guía de observación

Instrucciones: A continuación, se enuncian una serie de aspectos relacionados con la metodología, herramientas didácticas, uso de las TICs y problemas educativos de los estudiantes. Marque con (X) lo que corresponda.						
1.- Deficiente	2.- Regular	3.- Bueno	4.- Muy bueno	5.- Excelente		
GUÍA DE OBSERVACIÓN						
ASPECTOS OBSERVADOS EN EL DOCENTE						
USO DE TIC						
1	Se utiliza las TIC para enriquecer las lecciones de lengua y literatura.	1	2	3	4	5
2	Se observa variedad de recursos digitales, como: presentaciones, videos educativos o herramientas de gamificación.					
3	El docente fomenta la participación de los estudiantes mediante el uso de las TIC.					
4	Utiliza herramientas colaborativas en línea para promover la interacción entre los estudiantes.					
5	Garantiza que los recursos digitales sean accesibles para todos los estudiantes considerando posibles limitaciones o necesidades educativas.					
HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN						
6	El docente incorpora herramientas de gamificación como: Kahoot, Quizizz, Educaplay, Cerebriti o Wordwall; para convertir las clases más atractivas.					
7	El docente aprovecha las características lúdicas para motivar la participación y el aprendizaje.					
8	El docente adapta las actividades gamificadas según las necesidades y niveles de los estudiantes.					
9	El docente implementa recompensas y desafíos de manera equitativa y motivadora.					
10	El docente utiliza la gamificación como estrategia didáctica para evaluar el progreso de los estudiantes.					
11	Como se aprovechan los resultados para ajustar futuras estrategias didácticas.					
ASPECTOS OBSERVADOS EN LOS ESTUDIANTES						
PROBLEMAS EDUCATIVOS DE LOS ESTUDIANTES						
12	¿Cómo el docente identifica y aborda problemas educativos específicos en lengua y literatura?					
13	¿Se observa una adaptación de la enseñanza para abordar las necesidades individuales?					
14	¿Se fomenta un ambiente en el que los estudiantes se sientan cómodos compartiendo sus dificultades educativas?					
15	¿El docente utiliza canales de comunicación efectivos para abordar problemas específicos con los estudiantes?					
16	¿Cómo el docente utiliza datos y evaluaciones para entender y abordar los problemas educativos?					
17	¿Se implementan estrategias específicas basadas en el análisis de los resultados de evaluaciones?					
18	Los estudiantes participan en el proceso de evaluación y establecimientos de metas educativas.					
19	Se observa el docente brindando apoyo socioemocional a los estudiantes que puedan enfrentar desafíos educativos.					
20	Existe un ambiente de confianza y apertura que permita a los estudiantes compartir sus preocupaciones y buscar ayuda.					

Nota. En la tabla 5 se muestra una guía de observación para aplicar durante la experiencia 1 de la investigación. Fuente. Elaboración propia.

Como fase de análisis se realizará una observación del entorno de aprendizaje, el PEA de los estudiantes y el desarrollo de los nuevos conocimientos adquiridos durante sus clases. Dicha aplicación de la guía de observación se la aplicará durante la experiencia 1 en donde se observará los distintos problemas educativos de los estudiantes además de evaluar y

crear las nuevas estrategias didácticas a aplicar en la experiencia 2. Mediante este instrumento se detectará el problema educativo de los estudiantes y la mejora de este para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje. A continuación, se detalla el contenido de la guía de observación:

Para el cumplimiento de la fase de análisis se observará una clase dictada por el docente en donde se implementará la guía de observación, además de que en esta misma clase se tomará unos minutos al finalizar el docente su clase para mostrarle a los estudiantes una previa de lo que se realizará en la experiencia 2 con el uso de gamificación como estrategia didáctica y las diferentes herramientas educativas que gamifiquen su enseñanza.

2.5.2. Fase de diseño

En la fase de diseño se detallará la planificación a realizar durante la clase experimental 2, dicha planificación tendrá que incluir el uso Genially con los estudiantes, además de su funcionamiento como elementos, recursos, actividades, tareas y demás elementos necesarios para su aprendizaje.

Por ende, a continuación, se muestran la planificación ha desarrollo en la experiencia 2:

TABLA 7:

Planificación didáctica para la asignatura de lengua y literatura

<u>PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA</u>				
1. DATOS INFORMATIVOS				
1.1. Nombre de la Institución:	Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez		1.4. Nómina de los Docentes:	Mayra Cabrera y Josselyn Castro
1.2. Grado/Curso:	Segundo de Bachillerato		1.5. Fecha de Ejecución:	20/06/2024
1.3. Asignatura:	Lengua y Literatura		1.6. Unidad 1:	Lectores cibernéticos
2. APRENDIZAJE DISCIPLINAR: Esta sección se debe planificar de manera individual o cooperativa.				
3. TEMA DE LA CLASE:	El texto y sus características			
4. OBJETIVO:	Analizar las principales características de los textos para comprender su estructura y propósito.			
5. ESTRATEGIA:	Análisis comparativo de textos.			
6. TIEMPO DE LA CLASE:	45 min			
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	TIEMPO	ESTRATEGIA	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN
I.LL.1.1.1. Valorar los aspectos formales y el contenido del texto en función del propósito comunicativo, el contexto sociocultural y el punto de vista del autor.	1.- Introducción: • 5 min	1.- Introducción: • Saludos y bienvenida. • Breve resumen sobre el tema a desarrollar. • Comienza la clase mostrando el espacio educativo en Genially, determinando el manejo de este y la revisión del tema de la clase.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores o dispositivos móviles. • Genially • Proyector o pantalla. • Pizarra o tablero interactivo: • Genially 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Definición del texto y sus características. ▪ Contribuir a discusiones y realizar análisis individual o grupal. ▪ Uso de Genially de manera efectiva ▪ Desarrollo de las actividades en las herramientas de gamificación ▪ Ejecución de la evaluación sistemática sobre el contenido visto.
	2.- Exploración y análisis • 10 min	2.- Exploración y análisis • Se invita a los estudiantes a analizar el espacio educativo gamificado. • Se anima a los estudiantes a discutir y compartir sus observaciones sobre la herramienta Genially aplicada en su aprendizaje.		
	3.- Investigación autónoma: ▪ 10 min	3.- Investigación autónoma: • Se explica el funcionamiento de la herramienta y se comienza con la clase sobre el texto y sus características. • Se explica la definición de un texto y las diferentes características que se necesitan para el desarrollo de uno. • Realización de la actividad 2 señaladas por el docente, derivada a una pantalla de gamificación realizada en Educaplay sobre el tema de la clase.		

	<p>4.- Reflexión y discusión grupal</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 5 min <p>5.- Relación con contenidos académicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 10 min <p>6.- Creación de memes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 5 min 	<p>4.- Reflexión y discusión grupal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se organiza una discusión grupal donde los estudiantes puedan compartir sus conocimientos sobre las actividades resueltas. • Además, se presenta un video sobre los diferentes tipos de textos. <p>5.- Relación con contenidos académicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona los hallazgos de los estudiantes con los conceptos lingüísticos y culturales estudiados en clase. Por ejemplo, se discute cómo estas características podrán identificar las ideas principales en un texto y como ayudarán al estudiante a encontrarlas. • Al finalizar la clase se desarrollará una lección sobre el contenido visto. <p>6.- Desarrollo de tareas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentar su aprendizaje las veces que lo necesite. • Además, en la herramienta Genially se encontrarán los temas de la unidad 1, actividades y lecciones para que el estudiante aprenda, estudie y se prepare para las demás clases. <p>La aplicación de la estrategia de enseñanza por descubrimiento en este contexto permitirá que los estudiantes exploren y comprendan de manera más profunda las ideas principales en un texto para comprender elementos lingüísticos y culturales, al mismo tiempo que fomentará su creatividad y participación activa en el proceso de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Videos explicativos (https://www.youtube.com/watch?v=t-CNzmGLr4o) • Youtube • Gamificación en Genially • Genially • Wordwall • Educaplay • Quizizz • Cerebriti 	
--	---	---	---	--

Nota. En la tabla 6 se muestra el desarrollo de la planificación didáctica a desarrollar en la asignatura de lengua y literatura con los estudiantes de 2do de bachillerato, planificación en donde se registra el uso de Genially y de las herramientas de gamificación para fortalecer el aprendizaje de la asignatura. Fuente. Elaboración propia.

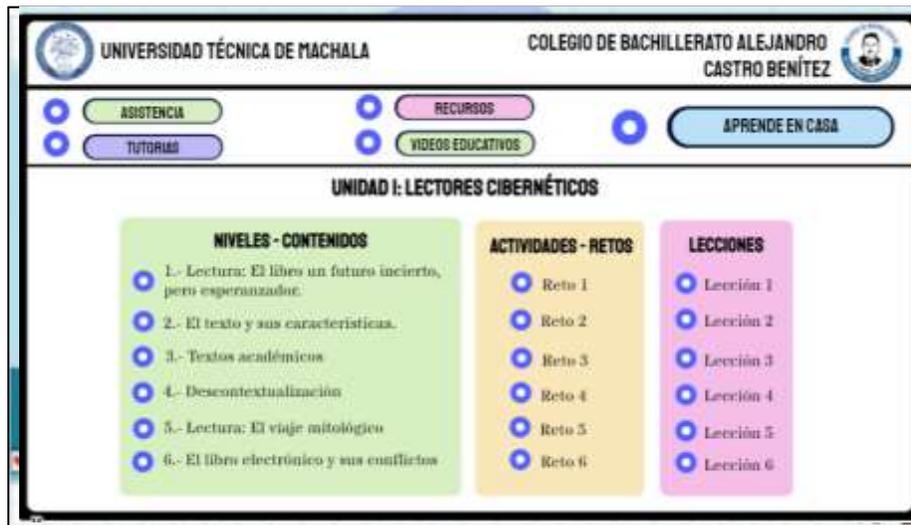
2.5.3. Fase de desarrollo

Mediante la fase de desarrollo se proyectará la clase experimental a ejecutar mediante la planificación didáctica de clase en donde se aplique el uso de un espacio educativo gamificado en Genially para lengua y literatura, y el uso de las herramientas de gamificación y de evaluación para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes.

Es por ello que mediante esta fase se muestra el boceto de espacio educativo gamificado en donde se plantea el uso de gamificación como estrategia didáctica en el PEA. A continuación, se presenta el boceto:

FIGURA 2:

Boceto del espacio educativo en Genially para la asignatura de lengua y literatura



Nota. En la figura 2 se presenta un boceto del espacio educativo en Genially que permitirá tener todo lo necesario para el desarrollo de las clases, además de contar con las actividades y/o herramientas de gamificación que permitirán que la clase sea innovadora y motivadora para los estudiantes. Fuente. Elaboración propia.

2.5.4. Fase de implementación

En la fase de implementación se utilizó el uso del espacio educativo creado en Genially con los estudiantes de segundo de bachillerato, todo esto ejecutado en el aula de clase de los estudiantes. Por lo que en la experiencia 1, previa a la explicación con los estudiantes de lo que se implementará en la experiencia 2, se deberá cumplir con los objetivos planteados, cumplir con la resolución de las actividades y gamificar el contenido en el aula de clase.

2.5.5. Fase de evaluación

La fase de evaluación cumple dos roles, la primera es la realización de la encuesta finalizada la clase experimental con el uso de gamificación como estrategia didáctica y la segunda es la aplicación de las herramientas de gamificación como Cerebriti y Kahoot para medir los conocimientos de los estudiantes, esta evaluación será formativa con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.6. Herramientas de desarrollo

2.6.1. Genially

En este contexto innovador, Genially se concibe como el catalizador que impulsa la participación y el compromiso de los estudiantes. A través de su interfaz intuitiva, ofrece la capacidad de gamificar lecciones y actividades, introduciendo elementos lúdicos que transforman cada contenido en un desafío emocionante.

Características

- **Interactividad:** Genially permite la creación gamificación y contenido interactivo mediante la incorporación de enlaces, botones y elementos que responden a las acciones del usuario, lo que mejora la participación y la experiencia de aprendizaje.
- **Variedad de Plantillas:** Promete una amplia diversidad de plantillas prediseñadas para facilitar la creación de juegos y contenidos visualmente atractivo y profesional, abarcando desde presentaciones hasta infografías y juegos educativos.
- **Multimedia:** Permite integrar diferentes tipos de contenido multimedia como imágenes, videos, audios y mapas interactivos, proporcionando una experiencia rica y envolvente.
- **Animaciones y Transiciones:** Facilita la adición de animaciones y transiciones para hacer las presentaciones más dinámicas y atractivas, destacando puntos clave y manteniendo la atención del espectador.
- **Gamificación:** A través de la creación de juegos educativos, preguntas interactivas y rutas personalizadas, Genially puede ser utilizado como una herramienta de gamificación para hacer el aprendizaje más divertido y motivador.

- Colaboración en Tiempo Real: Accede la colaboración en tiempo real, lo que proporciona que varios usuarios trabajen simultáneamente en un proyecto, siendo útil para entornos educativos y de trabajo en equipo.
- Integración con Plataformas Educativas: Puede integrarse con plataformas educativas existentes, facilitando su incorporación en entornos educativos y la entrega de contenido de manera efectiva.

2.6.2. Quizizz

La esencia de Quizizz se encuentra en su enfoque lúdico, donde los estudiantes no solo responden preguntas, sino que compiten de manera entretenida por obtener la puntuación más alta. A través de elementos de gamificación como el temporizador y la retroalimentación instantánea, Quizizz convierte el aprendizaje en una experiencia envolvente y colaborativa.

¿Como aporta la herramienta Quizizz en la investigación?

La herramienta Quizizz aporta interactividad en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, además de la creación de lecciones, exámenes o cuestionarios que permitirán enfocar un ambiente de aprendizaje significativo para que los estudiantes participen en la recolección de sus nuevos conocimientos. A esto también se le incluye los siguientes aspectos:

- Facilidad de Uso: Quizizz ofrece una interfaz fácil de usar tanto para educadores como para estudiantes, lo que facilita la creación y participación en cuestionarios.
- Variedad de Preguntas: Permite la creación de preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, respuesta corta y de apareamiento, brindando flexibilidad en el diseño de cuestionarios.
- Retroalimentación Instantánea: Ofrece retroalimentación inmediata después de cada pregunta, permitiendo a los estudiantes aprender de manera activa durante el cuestionario.
- Integración Multimedia: Permite la incorporación de imágenes y videos en las preguntas, lo que enriquece la experiencia y facilita la comprensión de los conceptos.
- Personalización del Cuestionario: Los educadores pueden personalizar la apariencia y configuración de los cuestionarios para adaptarse a sus necesidades y preferencias.

2.6.3. Educaplay

Educaplay se destaca por su capacidad para ofrecer una gama diversa de actividades educativas, desde crucigramas hasta cuestionarios, sopa de letras, mapas interactivos y más. Cada actividad se convierte en un módulo de aprendizaje autónomo, permitiendo que los educadores seleccionen y adapten recursos de acuerdo con los objetivos específicos de cada lección.

¿Como aporta la herramienta Educaplay en la investigación?

La herramienta Educaplay aporta una variedad de actividades interactivas y personalizables que se pueden adaptar a diferentes formas de aprendizaje y niveles de habilidad. Esto permite a los educadores crear módulos de aprendizaje autónomos, como crucigramas, cuestionarios y mapas interactivos, que enriquecen el contenido de las lecciones y facilitan una experiencia educativa más individualizada y efectiva. La flexibilidad y diversidad de Educaplay complementan el uso de Genially en la creación de un espacio educativo gamificado, proporcionando recursos adicionales que fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

2.6.4. Wordwall

Wordwall se destaca por su capacidad para crear experiencias visuales y participativas con palabras. Funciona como un tablero interactivo donde los educadores pueden organizar y presentar vocabulario de manera creativa, ya sea en forma de juegos de asociación, crucigramas, sopa de letras o actividades de emparejamiento.

¿Como aporta la herramienta Educaplay en la investigación?

La herramienta Wordwall aporta experiencias visuales y participativas con palabras, funcionando como un tablero interactivo donde los educadores pueden organizar y presentar vocabulario de manera creativa. A través de juegos de asociación, crucigramas, sopas de letras y actividades de emparejamiento, Wordwall facilita una enseñanza dinámica y envolvente que estimula la comprensión y retención del conocimiento. Su versatilidad para adaptarse a diversas materias y niveles educativos permite que los conceptos se conviertan en elementos vivos de la enseñanza, complementando otras herramientas gamificadas y fortaleciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

2.6.5. Cerebriti

Cerebriti se destaca por ser más que un conjunto de juegos educativos. Se presenta como un espacio donde gamificar se convierte en un vehículo para la participación y el compromiso de los estudiantes. Los juegos no son solo herramientas de evaluación, sino experiencias de aprendizaje interactivas y colaborativas.

¿Como aporta la herramienta Cerebriti en la investigación?

La herramienta Cerebriti aporta un vehículo para la participación y el compromiso de los estudiantes. Más que un conjunto de juegos educativos, Cerebriti ofrece experiencias de aprendizaje interactivas y colaborativas que fomentan la construcción colectiva del conocimiento. Al desafiar a los estudiantes tanto de manera individual como en competencias amistosas y colaboraciones en tiempo real, la plataforma se convierte en un aula virtual dinámica. Esta capacidad de promover tanto la competencia como el aprendizaje entre pares complementa otras herramientas gamificadas, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje y aumentando la efectividad de las estrategias didácticas implementadas en el estudio.

2.6.6. Kahoot!

Kahoot destaca por ser un escenario vibrante donde el conocimiento cobra vida a través de cuestionarios lúdicos y actividades interactivas. La plataforma se convierte en una arena donde los estudiantes no solo responden preguntas, sino que participan activamente, compiten entre sí y celebran el aprendizaje como una comunidad.

¿Como aporta la herramienta Cerebriti en la investigación?

La plataforma Kahoot contribuye notablemente a la investigación con gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura al proporcionar un entorno vibrante donde el conocimiento se vivifica a través de cuestionarios lúdicos y actividades interactivas. Esta herramienta convierte la clase en una arena donde los estudiantes participan activamente, compiten entre sí y celebran el aprendizaje como una comunidad, fomentando así la motivación y el compromiso. Con gamificación de las lecciones en Kahoot, mediante la competencia amistosa y las experiencias participativas, complementa otras herramientas gamificadas y fortalece el proceso de enseñanza-

aprendizaje, haciendo que cada cuestionario sea una experiencia emocionante y dinámica que enriquece el estudio.

2.7. Descripción del espacio educativo gamificado en Genially

Genially al ser una herramienta interactiva y gamificadora para la educación permite que los estudiantes aprendan desde un entorno o preceptiva innovador. Mediante esta herramienta se puede utilizar plantillas editables, así como una plantilla en blanco para generar el contenido desde cero, así mismo Genially permite gamificar mediante los juegos didácticos que la muestra en sus plantillas; además de utilizar recursos, actividades y/o entrelazar otras herramientas dentro de ella.

Por eso se dio a la idea de diseñar y crear un espacio educativo en Genially en donde permita visualizar todo lo referente y lo que se use en la clase, para que los estudiantes tengan un solo lugar de búsqueda a sus contenidos, tareas y/o actividades.

El espacio educativo gamificado estará diseñado desde la aplicación de actividades, tareas y lecciones; dentro de él se podrá tener todo esto junto mediante elementos interactivos que permitirá organizar la información, guardándola en espacios reservados para que el espacio educativo en Genially sea visualmente cómodo sin llenarlo de contenido.

Por otro lado, también se analizó el uso de los colores adecuados para la vista humana, guiándonos de los colores del colegio y colores neutros que le den más seriedad, pero a la vez muestre un ambiente acogedor para los estudiantes. Se ha escogido esta herramienta para gamificar porque, además de ser una herramienta con bastante uso y reconocimiento, es una de las herramientas que más elementos interactivos, innovadores y motivadores presenta para el proceso de enseñanza aprendizaje.

CAPITULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO

3.1. EXPERIENCIA I

3.1.1. PLANEACIÓN

La primera interacción con el prototipo se lo sustento con la presencia de los docentes establecidos como muestra en la siguiente investigación, es decir los tres docentes de la asignatura de lengua y literatura del colegio de bachillerato Alejandro Castro Benítez. Por aquello antes de esta interacción los autores se encargaron de tener todo finalizado en cuanto: prototipo, entrevista y guía de observación, materiales que serán utilizados en el desarrollo de la experiencia I.

Durante esta experiencia se acompañó a los estudiantes y docentes en unas clases a manera de prácticas preprofesionales, en donde se ha visualizado los problemas educativos que los estudiantes de segundo años de bachillerato han presentado durante su proceso educativo. Al finalizar la clase se ha tomado unos minutos breves para relacionar a los estudiantes y docentes con el prototipo sobre el “Espacio Educativo Gamificado” en la herramienta Genially.

Se logro presentar sin ningún problema el prototipo y explicar brevemente algunos elementos, botones, contenidos, actividades y lecciones y su funcionamiento en general para que en la experiencia II los estudiantes se sientan con más seguridad ante el uso de esta herramienta. Luego de esta demostración se procedió a realizar la entrevista los docentes, además de escuchar las sugerencias, consejos o recomendaciones que los docentes necesiten que sea adaptado al prototipo.

Como recomendación general de los tres docentes supieron manifestar que se agregue más actividades para el inicio de las clases, es decir, incluir dinámicas que fomenten la participación del estudiante, también mencionaron como sugerencia el poder tener descargado el prototipo por si se presentase algún apagón general de energía o el poco abastecimiento de internet o datos móviles.

A pesar de esto se logró comunicar que la herramienta dispone de planes premium para descargar el formato, pagos que solo están calculados anualmente, es decir, se hace un pago completo para un año, por lo que se les explico que si en algún momento necesitaran del prototipo se podría realizar la compra con el consentimiento de los 3 y tener al alcance el prototipo.

Como último consejo, mencionaron que los estudiantes se guían más por lo visual por lo que sería más llamativo para ellos el uso de imágenes, videos, juegos educativos y actividades que busquen su atención y que permita que su aprendizaje sea significativo.

3.1.2. Experimentación

La experimentación de la experiencia I se basa en la descripción de las actividades de aprendizaje y como se utilizó el prototipo durante el desarrollo de esta experiencia, la cual estuvo enfocada en los estudiantes para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura del colegio de bachillerato Alejandro Castro Benítez.

Dicha intervención estuvo dividida en dos tiempos: el primero en breve con los estudiantes mostrándoles el prototipo y su funcionamiento, y el segundo tiempo con los docentes los cuales obtuvieron una mayor perspectiva del prototipo porque se explicó desde cero el uso, manejo y funcionamiento de este mismo. Por ende, la presentación hacia los docentes se la realizo de la siguiente manera:

- Introducción del tema, problema y objetivos del tema de investigación a desarrollar enfocado en la creación de un prototipo de gamificación diseñada en la herramienta Genially.
- Explicación del uso, manejo y funcionamiento de la herramienta Genially.
- Se mostro la estructura del “Espacio Educativo Gamificado” en Genially, en donde se explicó, como primer punto, el panel informativo dividido en cinco espacios importantes, como: cuadro de asistencia (el cual solo el o los docentes tendrán a su disposición para editar), tutorías (documento que permitir registrar una retroalimentación para los estudiantes que necesiten mejorar alguna nota o un contenido, el cual solo podrá editar el o los docentes), recursos (estará enlistado los temas de la unidad y a su costado un hipervínculo que direccionara a los estudiantes a una ventana o página distinta que muestre un nuevo contenido del tema escogido), videos educativos (al igual que los recursos estarán enlistados los temas con un hipervínculo direccionándolos a un video explicativo a la plataforma Youtube) y aprende en casa (espacio que estará direccionando a los estudiantes a las diferentes actividades creadas en las herramientas: Genially, Wordwall, Educaplay, Quizizz, Cerebriti y Kahoot).

FIGURA 3:

Panel informativo diseñado en el Espacio Educativo Gamificado de Genially



Fuente: Genially (<https://view.genially.com/662082372f268e00143219f3/presentation-espacio-educativo-genially-lengua-y-literatura-2do-bach-unidad-1>). Elaborado por: Autores

- Se explico los siguientes apartados como: contenidos, actividades y lecciones realizados para la unidad 1 de acuerdo a la unidad, temas y tareas de la asignatura de lengua y literatura.

FIGURA 4:

Partes del Espacio Educativo Gamificado como: contenidos - niveles, actividades – retos y lecciones.

UNIDAD I: LECTORES CIBERNÉTICOS		
NIVELES - CONTENIDOS	ACTIVIDADES - RETOS	LECCIONES
<ul style="list-style-type: none">1.- Lectura: El libro un futuro incierto, pero esperanzador.2.- El texto y sus características.3.- Textos académicos4.- Descontextualización5.- Lectura: El viaje mitológico6.- El libro electrónico y sus conflictos	<ul style="list-style-type: none">Reto 1Reto 2Reto 3Reto 4Reto 5Reto 6	<ul style="list-style-type: none">Lección 1Lección 2Lección 3Lección 4Lección 5Lección 6

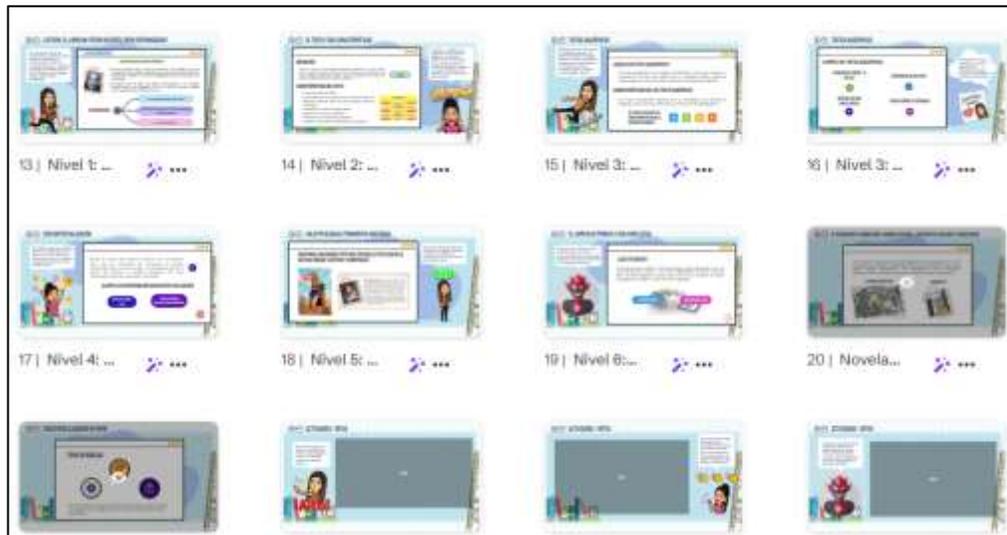
Nota. En la figura 4 se observa la distribución del espacio educativo gamificado, en donde con un solo click podrán navegar ante toda la información detallada de la unidad 1. Fuente: Genially (<https://view.genially.com/662082372f268e00143219f3/presentation-espacio-educativo-genially-lengua-y-literatura-2do-bach-unidad-1>). Elaborado por: Autores

- Se mostro los diferentes temas a tratarse en la unidad 1, con el uso de los respectivos hipervínculos direccionado a una ventana diferentes con el contenido del tema a tratarse. Dicho de otra manera, el tema 1: lectura el libro un futuro incierto pero esperanzador, estará

vinculado a la página 4 de la misma página de Genially y así sucesivamente con los demás temas.

FIGURA 5:

Distribución de los temas a desarrollar de la Unidad 1: Lectores cibernéticos



Nota. En la figura 5 se muestra el desarrollo de los diferentes temas de la unidad a presentar. Fuente: Genially (<https://view.genially.com/662082372f268e00143219f3/presentation-espacio-educativo-genially-lengua-y-literatura-2do-bach-unidad-1>). Elaborado por: Autores

- De esta misma forma, se mostró las actividades correspondientes a cada tema de la unidad

FIGURA 6:

Actividades del "Espacio Educativo Gamificado"

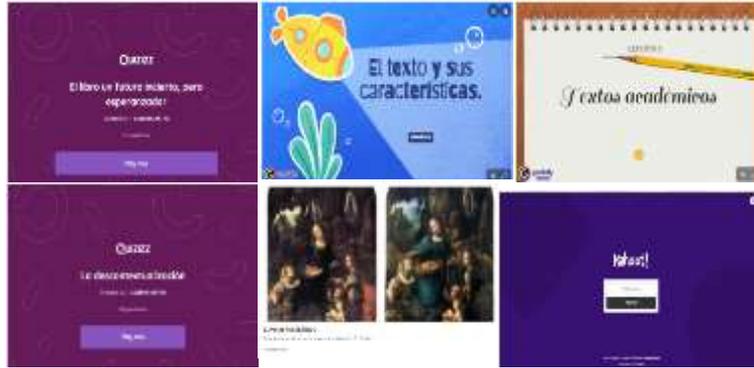


Nota. En la figura 6 se muestra las actividades realizadas en las herramientas: Genially, Educaplay, Wordwall y Quizizz. Fuente: Genially (<https://view.genially.com/662082372f268e00143219f3/presentation-espacio-educativo-genially-lengua-y-literatura-2do-bach-unidad-1>). Elaborado por: Autores

- Así mismo se indicó el manejo de las lecciones por tema de la unidad, y cómo funcionan estas lecciones para el aprendizaje de los estudiantes.

FIGURA 7:

Lecciones del "Espacio Educativo Gamificado" en Genially



Nota. En la figura 7 se muestra el desarrollo las lecciones realizadas desde las herramientas: Quizizz, Genially, Cerebriti y Kahoot. Fuente: Genially (<https://view.genially.com/662082372f268e00143219f3/presentation-espacio-educativo-genially-lengua-y-literatura-2do-bach-unidad-1>). Elaborado por: Autores

- Se socializo las estrategias, técnicas y metodologías que el Espacio Educativo gamificado aplicara en la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura, lo cual consiste en el uso de gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura mencionada,
- Para finalizar, se socializo la entrevista que se aplicó después de la explicación del prototipo. Entrevista que se realizado de manera presencial con preguntas abiertas para que los docentes contesten según sus observaciones.

FIGURA 8:

Evidencia de la realización de la entrevista a los docentes



Fuente: Experiencia I – Entrevista. Elaborado por: Autores

Finalizada la entrevista se llegó a un acuerdo en realizar la clase experimental de la experiencia II con el contenido del tema 1 del Espacio Educativo Gamificado, el cual estaría acorde a las planificaciones de clases que ellos instruyen. De esta misma manera, se felicitó el trabajo y empeño que se agregó a la investigación y prototipo.

3.1.3. Evaluación y reflexión

3.1.3.1. Evaluación

3.1.3.1.1. Guía de observación

La guía de observación aplicada para evaluar el uso de gamificación en la enseñanza de lengua y literatura en los estudiantes de segundo de Bachillerato del Colegio Alejandro Castro Benítez revela una serie de aspectos positivos y áreas de mejora para fortalecer el proceso de enseñanza de la asignatura de lengua y literatura.

- **Uso de las TIC:**

El docente ha demostrado un uso bastante efectivo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en sus lecciones, calificando mayormente entre "Bueno" y "Muy bueno" en la mayoría de los aspectos evaluados. Se destaca particularmente en la utilización de las TIC para

enriquecer las lecciones y fomentar la participación de los estudiantes, lo que es crucial para mantener el interés y la motivación en el aula. Sin embargo, se observa que hay una oportunidad de mejora en el uso de herramientas colaborativas en línea, ya que este aspecto fue calificado como "Regular".

- **Herramientas de Gamificación:**

En cuanto a la incorporación de herramientas de gamificación, el docente ha implementado algunas estrategias de manera efectiva, obteniendo calificaciones mayormente de "Muy bueno". Herramientas como Kahoot, Quizizz y otras se han utilizado para hacer las clases más atractivas y motivar la participación de los estudiantes. No obstante, hay aspectos específicos, como la implementación equitativa de recompensas y desafíos, así como la adaptación de las actividades gamificadas a las necesidades y niveles de los estudiantes, que podrían mejorarse para alcanzar un nivel de excelencia.

- **Problemas Educativos de los Estudiantes:**

La observación de cómo el docente aborda los problemas educativos específicos de los estudiantes refleja un compromiso significativo con la identificación y resolución de estos desafíos. Sin embargo, la adaptación de la enseñanza a las necesidades individuales y el uso de canales de comunicación efectivos han recibido una evaluación "Regular". Esto indica una necesidad de estrategias más personalizadas y una comunicación más fluida para abordar de manera más efectiva los problemas educativos.

3.1.3.1.2. Entrevista

La entrevista revela una percepción generalmente positiva hacia la implementación con gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura en el Colegio Alejandro Castro Benítez. Según el desarrollo de la entrevista durante la experiencia I en la cual los docentes identificaron varios aspectos claves para una implementación exitosa, incluyendo la adecuación de los contenidos a los objetivos curriculares, la facilidad de uso de las herramientas, y la capacidad de gamificar para motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa.

Las características esenciales de una herramienta de gamificación efectiva, según los docentes, incluyen la intuitividad, la adaptabilidad a diferentes niveles de habilidad, y la capacidad de proporcionar retroalimentación inmediata. Genially, una herramienta mencionada específicamente, fue vista con expectativas favorables.

El uso de Gamificación es percibido como un complemento útil a las metodologías tradicionales, potenciando la motivación y el compromiso estudiantil. Sin embargo, su efectividad depende de la coherencia en la integración con el currículo y de la formación adecuada de los docentes.

En términos de colaboración, con gamificación puede mejorar la dinámica de trabajo en equipo y las habilidades interpersonales entre los estudiantes. Las expectativas respecto a Genially son optimistas, con la esperanza de que pueda hacer las lecciones más interactivas y atractivas.

Finalmente, se subraya la necesidad de poder contar con el espacio, dispositivos e internet suficiente para que los estudiantes dispongan de un nuevo aprendizaje, además de la alineación de las actividades con los objetivos de aprendizaje, y la recolección continua de retroalimentación para ajustar y mejorar las estrategias de gamificación en el aula.

3.1.3.2. Reflexión

3.1.3.2.1. Consideración de los hallazgos para plantear las mejoras de la siguiente experiencia

La evaluación general sugiere que el docente está en una buena posición en cuanto al uso de TIC y herramientas de gamificación para enriquecer la enseñanza de lengua y literatura. Sin embargo, existe una necesidad de integrar más herramientas de gamificación y adaptar estas actividades de manera equitativa y personalizada. Además, es crucial que el docente trabaje en mejorar la identificación y abordaje de problemas educativos individuales a través de estrategias más adaptativas y comunicaciones efectivas.

Promover un ambiente de confianza y apertura es fundamental para el éxito educativo de los estudiantes. Se debe seguir esforzándose en crear un espacio donde los estudiantes se sientan cómodos compartiendo sus preocupaciones y desafíos. La reflexión y el análisis de los resultados de las evaluaciones deben ser utilizados más sistemáticamente para ajustar y mejorar las estrategias didácticas, garantizando así una enseñanza más inclusiva y efectiva.

En resumen, aunque se están dando pasos importantes en la dirección correcta, hay áreas específicas que requieren atención y mejora continua. Con un enfoque más equilibrado y adaptativo, se podrá maximizar el potencial de las TIC y gamificación, así como abordar de manera más efectiva los problemas educativos de los estudiantes.

3.1.4. Resultados de la experiencia I

Durante la experiencia, se acompañó a los estudiantes y docentes en clases prácticas preprofesionales, observando problemas educativos presentados por los estudiantes de segundo año de bachillerato. Al finalizar la clase, se dedicaron unos minutos para familiarizar a los estudiantes y docentes con el prototipo "Espacio Educativo Gamificado" en Genially. El cual se presentó sin inconvenientes, explicando brevemente sus elementos, botones, contenidos, actividades y lecciones para que en la experiencia II los estudiantes se sintieran más seguros al usar la herramienta. Posteriormente, se realizaron entrevistas a los docentes, quienes recomendaron agregar más actividades iniciales para fomentar la participación.

La evaluación del uso de gamificación en la enseñanza de lengua y literatura a través de una guía de observación reveló aspectos positivos y áreas de mejora. El uso de las TIC fue mayormente efectivo, aunque se identificó una oportunidad de mejora en el uso de herramientas colaborativas en línea. La incorporación de herramientas de gamificación obtuvo calificaciones altas, aunque se sugirió mejorar la equidad en las recompensas y la adaptación de actividades a las necesidades de los estudiantes.

La entrevista a los docentes reveló una percepción positiva con respecto a gamificar, destacando la adecuación de contenidos, facilidad de uso de herramientas y capacidad de motivar a los estudiantes. Se subrayó la importancia de contar con un ambiente de aprendizaje moderno, dispositivos e internet adecuados para implementar una gamificación efectiva. Se concluyó que con gamificación se puede complementar las metodologías tradicionales, mejorando la dinámica de trabajo en equipo y las habilidades interpersonales de los estudiantes. Por lo que la herramienta Genially fue vista con expectativas favorables para hacer las lecciones más interactivas y atractivas.

En reflexión, la evaluación sugiere que el docente está bien posicionado en el uso de TIC y herramientas de gamificación, pero necesita integrar más herramientas de gamificación y adaptar actividades de manera equitativa y personalizada. Es fundamental mejorar la identificación y abordaje de problemas educativos individuales, promoviendo un ambiente de confianza y apertura. Se debe utilizar sistemáticamente la reflexión y análisis de los resultados para ajustar y mejorar las estrategias didácticas, asegurando una enseñanza gamificada y efectiva. Con un enfoque de interés

y participación en donde se podrá maximizar el potencial de las TIC y el uso de gamificación, abordando efectivamente los problemas educativos de los estudiantes.

3.2. Experiencia II

3.2.1. Planeación

En la segunda interacción, la cual se centró en los estudiantes, estaba previsto la encuesta para una muestra de 25 estudiantes, pero por problemas domésticos, enfermedad y demás circunstancias estuvieron presentes 20 estudiantes de segundo de bachillerato, esto se lo llevo a cabo el día 22 de julio en horario de la mañana, con la compañía de los docentes respectivos de la asignatura. Antes de dicha interacción se procedió a la mejora del prototipo tomando en cuenta las sugerencias que los docentes mencionaron en la entrevista realizada en la experiencia I, dichas sugerencias estuvieron centradas en los contenidos y el promedio por actividades o lecciones que están agregadas al Espacio Educativo Gamificado en Genially. Esto gracias a las revisiones de los tutores de la investigación y el docente encargado de la asignatura de titulación.

Para esto también se dispuso de los permisos adecuados entre la institución y la universidad para proceder con la realización de la clase experimental. Los autores se comunicaron con el líder institucional (rector) y los docentes antes entrevistados de la asignatura de lengua y literatura, en donde se conversó el uso de una hora de clase con los estudiantes para el desarrollo de la experiencia II y uso del prototipo, para lo cual se llegó a un acuerdo con el día, hora y contenidos a ejecutar.

Por lo tanto, se procedió a la realización de la planificación respectiva para la clase con dos temas de la primera unidad:

- Tema 1: Los textos y sus características
- Tema 2: Textos académicos,

Todo esto explicado en el plan de clase (tabla 7). Para el inicio de la clase experimental se planteó lo siguiente:

- Previo a la clase, se dio una breve presentación de las autoras de la investigación explicando el propósito del desarrollo de la clase.
- Se aplico una breve dinámica interactiva la cual fomento el interés de los estudiantes y se mantuvieron participativos durante la clase.

- Luego, se explicó el funcionamiento de la herramienta Genially; el que es, para que sirve, etc. Además de explicar la estructura del Espacio Educativo Gamificado, mediante la aplicación de avatares plasmados en esta misma herramienta para el desarrollo de la clase.

FIGURA 9:

Demostración del uso de avatares en el Espacio Educativo Gamificado de Genially



Nota. El uso de avatares con gamificación se emplea por medio del tercer elemento explicado en la tabla 5 de la investigación. Fuente: Genially. Elaborado por: Autores

- Dentro de uno de las funciones del prototipo se encuentra la opción de asistencia, lo cual nos permitió tomar control de la presencia de los estudiantes de segundo de bachillerato.
- Después se dio inicio con el tema y objetivo de la clase, haciendo participar a los estudiantes con preguntas y leyendo parte del contenido a presentarse, para que dispongan de interés en su proceso de enseñanza aprendizaje.
- Posteriormente se dio paso a la resolución de los retos y lecciones correspondientes agregadas en el prototipo de Genially, con la colaboración de los estudiantes, en donde desarrollaron su sentido cognitivo y analítico en la resolución de problemas.
- Al finalizar los contenidos previstos en esta intervención, los estudiantes lograron recolectar sus respectivas medallas de acuerdo a su nivel de aprendizaje entregado en cada reto. Por lo que al dar click en el cofre de la pantalla aparecerá la medalla que logro ganarse al cumplir con el reto de los niveles 2 y 3.

FIGURA 10:

Uso de los cofres de medallas que los estudiantes se ganaron al finalizar la experiencia II



Nota. Algunos estudiantes recolectaron medallas similares en los 3 diferentes niveles, y otros estudiantes obtuvieron las 3 medallas de primer, segundo y tercer lugar.

- Luego de la recolección de las medallas los estudiantes registraron sus medallas ganadas y las canjearon con el premio que más les intereso tales como puntos, participación o una tarea extra para completar una tarea.

FIGURA 11:

Canje de medallas por premios educativos

COLEGIO DE BACHILLERATO ALEJANDRO CASTRO BENTEZ				
EL CAMBIO - PASAJE - EL ORO				
CANJE DE MEDALLAS GANADAS				
Periodo Lectivo: 2023 - 2024				
Año de Educ: SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO		Fecha: Pasaje: _____		
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	MEDALLA DE ORO	MEDALLA DE COBRE	MEDALLA DE BRONCE
		1 ^{er}	2 ^{do}	3 ^{er}
1	ARMUJOS CAMACHO KEIRA DAMARIS	O (1 Y 2)		B (2)
2	BACULINA AYALA LUIS HERALDO	O (1)	C (2 Y 1)	
3	CELI BENAVIDES KENNY MATIAS	O (1)	C (2)	B (3)
4	CEDEÑO SANCHEZ VIVIANA CAROLINA	O (1)	C (2)	B (3)
5	CUEVA JIMENEZ MARIA DEL CARMEN	O (1)	C (2 Y 3)	
6	DIAZ AGILA CRISTOPHER JOHAN	O (1)	C (2)	B (3)
7	ENCALADA SARZALLO MAGORE NATALY	O (1)	C (2)	B (3)
8	JIMENEZ PRETENDON SALLY ZARIOK			
9	LEON CASTILLO KEVIN MICHAEL	O (1)	C (2)	B (3)
10	LOAYZA MARTINEZ GUILHERME OSWALDD	O (1)	C (2)	B (3)
11	LUCAS LUCAS HENRY GABRIEL	O (1)	C (2)	B (3)
12	LUCAS ZAMBRANO DENISE ELIZABETH	O (1)	C (2)	B (3)
13	NARVAEZ GODOY JAVIER ALEXANDES			
14	OVIEDO PROAÑO DOMENICA PAUJETTE	O (1)	C (2)	B (1)
15	SACON TORRES DANNY CRISTOBAL	O (1)	C (2)	B (1)
16	SARAGURO JIRON JOSTYN ALEXANDER	O (1)	C (2 Y 3)	
17	TEMESACA BRAVO JOSTIN ALEJANDRO	O (1)	C (2)	B (1)
18	TORO CALVAS MARIA ALEXANDRA	O (1)	C (2)	B (1)
19	TORRES CAMPOS RONALD DAMIAN			
20	TORRES VERGARA MAYLIN ELIZABETH	O (1)	C (2)	B (1)
21	TORRES VILLACRES MILENA NICOLE	O (1)	C (2)	B (1)
22	VACA GARCIA JERSEY JOSE	O (1)	C (2 Y 3)	
23	VALLADOLID LANCHI SARA MARIA			
24	ALCIYAR CHICHANDA VICENTE FERNANDO	O (1)	C (2)	B (3)
25	CASTILLO REYES JORDY STALIN			
26				

Nota. Los espacios marcados con rojo fueron los estudiantes que no asistieron ese día de la intervención. Elaborado por autores.

FIGURA 12:

Premios a canjear por las medallas recolectadas en el espacio educativo gamificado en Genially.

MEDALLAS DE ORO	O	2 PUNTOS AL FINAL DE LA UNIDAD (1)	2 PUNTOS EN UNA TAREA (2)	2 PUNTOS EN UNA PARTICIPACIÓN (3)
MEDALLAS DE COBRE	C	1 PUNTO EN UNA TAREA DE LA UNIDAD (1)	1 PUNTO AL FINAL DE LA UNIDAD (2)	1 PUNTO EN PARTICIPACIÓN (3)
MEDALLAS DE BRONCE	B	REVISIÓN DE ALGUNA TAREA ATRASADA (1)	PRESENTAR UNA TAREA DE RECUPERACIÓN (2)	1 PUNTO EN PARTICIPACIÓN (3)

Nota. En el espacio educativo de Genially, se encuentra la opción de canjear medallas, en donde los estudiantes se dirigen a un documento en Excel que les mostrara un listado de los estudiantes, las instrucciones, premios y ejemplos, todo detallado para que los estudiantes canjear sus medallas por los premios que más necesiten. Elaborado por: Autores.

- Finalmente se implementó la encuesta a los estudiantes y se culminó con la experiencia II.

3.2.2. Experimentación

La experimentación de la experiencia II se centró en la interacción directa de los estudiantes con el prototipo "Espacio Educativo Gamificado" en Genially. Esta fase tuvo como objetivo evaluar la efectividad del prototipo en un entorno real de aprendizaje y recoger datos relevantes sobre su impacto en la motivación y el rendimiento de los estudiantes en la asignatura de lengua y literatura.

FIGURA 13:

Desarrollo de la clase experimental durante la experiencia II



Fuente: Clase experimental - Experiencia I. Elaborado por: Autores

3.2.2.1. Observaciones

Durante la experimentación se observaron varios aspectos clave:

- Compromiso: La mayoría de los estudiantes mostraron un alto nivel de participación e interés en las actividades gamificadas. La dinámica interactiva inicial fue efectiva para captar su atención.

FIGURA 14:

Participación de los estudiantes en la experiencia II



Fuente: Clase experimental - Experiencia I. Elaborado por: Autores

- Uso del prototipo: Los estudiantes navegaron con facilidad por las diferentes secciones del prototipo y utilizaron los recursos disponibles sin problemas significativos.

FIGURA 15:

Uso del prototipo en Genially por parte de los estudiantes



Nota. Los estudiantes tuvieron una buena acogida en el uso de la herramienta Genially, en cuanto contenidos, actividades y lecciones. Fuente: Clase experimental - Experiencia I. Elaborado por: Autores.

- Resolución de actividades: el uso de gamificación en las actividades facilitó una mayor motivación y compromiso en la resolución de problemas. Los estudiantes respondieron positivamente a los retos presentados en forma de juegos y cuestionarios interactivos.

FIGURA 16:

Resolución de la gamificación en Genially



Nota. Los estudiantes se mostraron participativos y con interés mediante el uso de la herramienta Genially, en donde se fortaleció su aprendizaje mediante el uso de tecnología y gamificación. Elaborado por: Autores.

- Retroalimentación: Los estudiantes valoraron positivamente la inclusión de videos educativos y actividades interactivas, y sugirieron más contenido visual y dinámico para futuras lecciones.

FIGURA 17:

Interés de los estudiantes durante la exposición del Espacio Educativo Gamificado en Genially



Nota. La herramienta Genially obtuvo buenos resultados en cuanto al uso del espacio educativo gamificado por los estudiantes, porque se pudo observar el interés y compromiso de ellos durante todo el proceso. Elaborado por: Autores

Los resultados preliminares de la experimentación indican que el prototipo de "Espacio Educativo Gamificado" tiene un impacto positivo en la motivación y el rendimiento de los estudiantes en la asignatura de lengua y literatura. La implementación de actividades gamificadas y recursos

interactivos en Genially facilitó una mayor participación y un aprendizaje más significativo. Las observaciones y retroalimentación obtenidas serán fundamentales para realizar ajustes finales al prototipo y optimizar su efectividad en futuras aplicaciones educativas.

Esta experiencia confirmó la utilidad de gamificación como una estrategia viable para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo un entorno educativo más atractivo y adaptado a las necesidades de los estudiantes. Con los ajustes necesarios basados en la retroalimentación, el prototipo tiene el potencial de ser una herramienta valiosa en la educación secundaria.

3.2.3. Evaluación y reflexión

3.2.3.1. Evaluación

La evaluación de la experiencia II se basó en la resolución de una encuesta aplicada a los estudiantes al finalizar la clase experimental. La encuesta tenía como objetivo recoger impresiones sobre la usabilidad, efectividad y atractivo del prototipo "Espacio Educativo Gamificado". Los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes encontró la herramienta fácil de usar y entendible, lo que facilitó su interacción con el contenido. Además, se destacó la motivación generada por las actividades gamificadas, con muchos estudiantes mencionando que las lecciones fueron más divertidas y dinámicas en comparación con las clases tradicionales.

La encuesta reveló aspectos positivos y áreas de mejora. Por un lado, la mayoría de los estudiantes calificó el prototipo como una herramienta eficaz para el aprendizaje, señalando que las actividades y recursos proporcionados les ayudaron a comprender mejor los temas de lengua y literatura. Por otro lado, se identificaron algunas dificultades técnicas menores y la necesidad de una mayor variedad de recursos para atender diferentes estilos de aprendizaje. Estos comentarios serán fundamentales para realizar ajustes y mejorar la herramienta en futuras iteraciones.

3.2.3.2. Reflexión

En la reflexión sobre la experiencia II, se mencionó que el interés por el prototipo fue significativo entre los estudiantes. El espacio educativo no solo captó su atención, sino que también aumentó su participación activa en las actividades de clase. El enfoque visual y dinámico de las lecciones fue especialmente apreciado, lo que sugiere que la incorporación de más elementos visuales y multimedia puede ser una estrategia efectiva para mantener y aumentar el interés de los estudiantes.

La implementación del prototipo demostró ser una herramienta valiosa para fomentar un ambiente de aprendizaje más interactivo y participativo. La retroalimentación obtenida de los estudiantes y docentes será crucial para realizar mejoras continuas. En general, la experiencia II reafirmó la potencialidad del "Espacio Educativo Gamificado" para transformar la enseñanza de lengua y literatura, haciendo el proceso de aprendizaje más atractivo y efectivo.

3.2.4. Resultados de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo

La experiencia II proporcionó resultados muy alentadores en cuanto al uso del prototipo "Espacio Educativo Gamificado" en Genially. Los estudiantes mostraron un alto nivel de compromiso y entusiasmo al interactuar con el prototipo, lo que se reflejó en su participación activa y positiva durante la clase.

3.2.4.1. Resultados de la experiencia II

La encuesta a los estudiantes se la realizó de manera presencial, con un cuestionario de 8 preguntas de opción múltiple, la cual se la ejecuto al finalizar la clase experimental. Para la resolución de los resultados de esta experiencia se utilizó el software SPSS el cual sirve para el análisis estadístico de datos facilitando la toma de decisiones informadas basadas en análisis rigurosos, por lo cual se obtuvieron los siguientes resultados:

TABLA 8:

Tabla general con las preguntas, numero de encuestados y la moda.

Estadísticos		1. ¿Consideras que el enfoque actual de enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura es efectivo para tu aprendizaje?	2. ¿Cómo calificarías tu nivel de interés y motivación por la asignatura de Lengua y Literatura antes de la implementación de la gamificación con Genially?	3. ¿Consideras que la gamificación con Genially ha hecho más interesante el estudio de la asignatura de Lengua y Literatura?	4. ¿La gamificación en Genially te ha motivado más para participar activamente en las clases de Lengua y Literatura?	5. ¿Consideras que la retroalimentación recibida a través de las actividades gamificadas en Genially ha sido útil para tu aprendizaje en Lengua y Literatura?	6. ¿Crees que el prototipo desarrollado en Genially ha facilitado tu comprensión de la unidad "Raíces poéticas" en Lengua y Literatura?	7. ¿Cómo valoras la usabilidad y accesibilidad del espacio educativo gamificado en Genially?	8. ¿Recomendarías el uso de Genially como herramienta de gamificación en otras unidades o asignaturas del bachillerato?
N	Válido	20	20	20	20	20	20	20	20
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0
Moda		1	3	1	1	1	1	1	1

Nota. La moda es una medida de tendencia central que representa el valor o categoría más frecuente en un conjunto de datos. Es útil para describir la característica más común en un conjunto de datos y se aplica tanto a variables categóricas como a variables numéricas.

TABLA 9:*Enfoque actual en la asignatura de Lengua y Literatura*

1. ¿Consideras que el enfoque actual de enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura es efectivo para tu aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	12	60,0	60,0	60,0
	De acuerdo	5	25,0	25,0	85,0
	Neutral	3	15,0	15,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota. Tabla representativa de valores sobre la pregunta 1 de la encuesta dirigida a los estudiantes en la experiencia II. Fuente: Encuesta y software SPSS. Elaborado por: Autores.

Análisis: El 60% de los encuestados (12 estudiantes) se mostró totalmente de acuerdo con la efectividad del enfoque actual de enseñanza, y un 25% (5 estudiantes) estuvo de acuerdo. Esto significa que un total del 85% de los estudiantes considera el enfoque efectivo para su aprendizaje. Por otro lado, el 15% de los estudiantes (3 encuestados) se mantuvo neutral, sin una opinión clara sobre la efectividad del enfoque.

TABLA 10:*Nivel de interés y motivación.*

2. ¿Cómo calificarías tu nivel de interés y motivación por la asignatura de Lengua y Literatura antes de la implementación de la gamificación con Genially?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	5	25,0	25,0	25,0
	Aceptable	15	75,0	75,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota. Tabla representativa de valores sobre la pregunta 2 de la encuesta dirigida a los estudiantes en la experiencia II. Fuente: Encuesta y software SPSS. Elaborado por: Autores.

Análisis: En la encuesta realizada a 20 estudiantes sobre su nivel de interés y motivación por la asignatura de Lengua y Literatura antes de la implementación de la gamificación con Genially, el 25% de los encuestados, es decir, 5 estudiantes, calificaron su nivel de interés y motivación como alto. Esto indica que una cuarta parte de los estudiantes ya mostraba un interés considerable en la asignatura antes de la gamificación. Por otro lado, el 75% de los estudiantes, que corresponde a 15 encuestados, calificaron su interés y motivación como aceptable.

TABLA 11:*Interés en el aprendizaje de lengua y literatura con Genially*

3. ¿Consideras que la gamificación con Genially ha hecho más interesante el estudio de la asignatura de Lengua y Literatura?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	18	90,0	90,0	90,0
	De acuerdo	2	10,0	10,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota. Tabla representativa de valores sobre la pregunta 3 de la encuesta dirigida a los estudiantes en la experiencia II. Fuente: Encuesta y software SPSS. Elaborado por: Autores.

Análisis: El 90% de los encuestados, es decir, 18 estudiantes, se mostró totalmente de acuerdo en que la gamificación ha hecho más interesante el estudio de la asignatura. Este alto porcentaje indica una aceptación y entusiasmo generalizados hacia el uso de Genially para la gamificación. Por otro lado, el 10% de los estudiantes (2 encuestados), estuvo de acuerdo en que la gamificación ha incrementado el interés en la asignatura.

TABLA 12:*Participación y motivación con Gamificación en las clases.*

4. ¿La gamificación en Genially te ha motivado más para participar activamente en las clases de Lengua y Literatura?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	18	90,0	90,0	90,0
	De acuerdo	2	10,0	10,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota. Tabla representativa de valores sobre la pregunta 4 de la encuesta dirigida a los estudiantes en la experiencia II. Fuente: Encuesta y software SPSS. Elaborado por: Autores.

Análisis: El 90% de los encuestados, es decir, 18 estudiantes, se mostró totalmente de acuerdo en que la gamificación en Genially ha aumentado su motivación para participar activamente en las clases. Este alto porcentaje indica una fuerte influencia positiva de la gamificación en la participación de los estudiantes. Por otro lado, el 10% de los estudiantes (2 encuestados) estuvo de acuerdo en que la gamificación ha incrementado su motivación para participar activamente.

TABLA 13:

Retroalimentación gamificada con Genially en la asignatura de lengua y literatura.

5. *¿Consideras que la retroalimentación recibida a través de las actividades gamificadas en Genially ha sido útil para tu aprendizaje en Lengua y Literatura?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	14	70,0	70,0	70,0
	De acuerdo	4	20,0	20,0	90,0
	Neutral	2	10,0	10,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota. Tabla representativa de valores sobre la pregunta 5 de la encuesta dirigida a los estudiantes en la experiencia II. Fuente: Encuesta y software SPSS. Elaborado por: Autores.

Análisis: El 70% de los encuestados (14 estudiantes) se mostró totalmente de acuerdo en que la retroalimentación recibida ha sido útil para su aprendizaje, y el 20% (4 estudiantes) estuvo de acuerdo. En total, el 90% de los estudiantes valoran positivamente la retroalimentación. Un 10% (2 estudiantes) se mantuvo neutral al respecto.

TABLA 14:

Comprensión de la Unidad "Raíces Poéticas" con el uso del prototipo.

6. *¿Crees que el prototipo desarrollado en Genially ha facilitado tu comprensión de la unidad "Raíces poéticas" en Lengua y Literatura?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	17	85,0	85,0	85,0
	De acuerdo	3	15,0	15,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota. Tabla representativa de valores sobre la pregunta 6 de la encuesta dirigida a los estudiantes en la experiencia II. Fuente: Encuesta y software SPSS. Elaborado por: Autores.

Análisis: El 85% de los encuestados, es decir, 17 estudiantes, se mostró totalmente de acuerdo en que el prototipo ha facilitado su comprensión de la unidad. Este alto porcentaje indica que la mayoría de los estudiantes consideran que el uso de Genially ha mejorado significativamente su comprensión del contenido. Por otro lado, el 15% de los estudiantes, que corresponde a 3 encuestados, estuvo de acuerdo en que el prototipo ha facilitado su comprensión de la unidad.

TABLA 15:*Usabilidad y accesibilidad del Espacio Educativo Gamificado en Genially.*

7. ¿Cómo valoras la usabilidad y accesibilidad del espacio educativo gamificado en Genially?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Excelente	19	95,0	95,0	95,0
	Bueno	1	5,0	5,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota. Tabla representativa de valores sobre la pregunta 7 de la encuesta dirigida a los estudiantes en la experiencia II. Fuente: Encuesta y software SPSS. Elaborado por: Autores.

Análisis: El 95% de los encuestados, es decir, 19 estudiantes, calificaron la usabilidad y accesibilidad del espacio educativo gamificado en Genially como excelente. Este alto porcentaje indica que la gran mayoría de los estudiantes encuentra la plataforma fácil de usar y accesible. Por otro lado, el 5% de los estudiantes, que corresponde a 1 encuestado, calificó la usabilidad y accesibilidad como buena.

TABLA 16:*Uso de Genially como herramienta de Gamificación.*

8. ¿Recomendarías el uso de Genially como herramienta de gamificación en otras unidades o asignaturas del bachillerato?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	15	75,0	75,0	75,0
	De acuerdo	5	25,0	25,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Nota. Tabla representativa de valores sobre la pregunta 8 de la encuesta dirigida a los estudiantes en la experiencia II. Fuente: Encuesta y software SPSS. Elaborado por: Autores.

Análisis: El 75% de los encuestados, es decir, 15 estudiantes, se mostró totalmente de acuerdo en recomendar el uso de Genially. Este alto porcentaje indica una fuerte aceptación y satisfacción con la herramienta, sugiriendo su potencial para ser utilizada en otras áreas educativas. Por otro lado, el 25% de los estudiantes, que corresponde a 5 encuestados, estuvo de acuerdo en recomendar el uso de Genially.

3.2.4.2. Propuestas futuras de mejora del prototipo

En base a estos resultados, se proponen varias mejoras para el prototipo. Primero, se podría aumentar el contenido visual y multimedia, dado que los estudiantes respondieron favorablemente a estos elementos. Incorporar más videos educativos, gráficos interactivos y juegos podría enriquecer aún más la experiencia de aprendizaje. Además, sería beneficioso incluir una mayor diversidad de actividades adaptadas a diferentes estilos de aprendizaje, para asegurar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de manera equitativa.

Otra propuesta es la implementación de una versión offline del prototipo, para que los estudiantes puedan acceder al contenido sin depender de una conexión a internet. Esto no solo resolvería los problemas técnicos potenciales, sino que también permitiría un acceso más flexible y continuo al material educativo. También se sugiere aumentar las oportunidades para la retroalimentación inmediata, lo que ayudaría a los estudiantes a corregir errores y mejorar su comprensión en tiempo real.

Finalmente, es crucial mantener un canal abierto de comunicación con los docentes y estudiantes para recoger continuamente sus impresiones y sugerencias. Esto permitirá realizar ajustes y mejoras constantes al prototipo, asegurando que siga siendo una herramienta relevante y eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La experiencia II ha demostrado el gran potencial del "Espacio Educativo Gamificado" para transformar la educación, y con estas mejoras, se puede continuar avanzando hacia un entorno educativo más inclusivo, interactivo y efectivo.

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

El uso de la herramienta de gamificación Genially como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura ha demostrado ser una metodología efectiva para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes del segundo año de bachillerato del Colegio de Bachillerato Alejandro Castro Benítez. A continuación, se presentan las conclusiones basadas en los objetivos específicos planteados:

- La implementación de la gamificación utilizando los tres elementos clave: narrativa, mecánicas y componentes, ha transformado significativamente la forma en que los estudiantes interactúan con el contenido de la asignatura de Lengua y Literatura. La narrativa ha proporcionado un contexto coherente y atractivo, capturando la atención de los estudiantes y motivándolos a participar activamente. Las mecánicas, que incluyen puntos, niveles y desafíos, han incentivado la participación constante y han fomentado una competencia saludable. Los componentes, como las insignias y tablas de clasificación, han proporcionado un sistema de recompensas tangible, que ha aumentado la motivación y el compromiso de los estudiantes.
- El diseño de un espacio educativo gamificado en Genially para la unidad 1 "Lectores cibernéticos" ha permitido crear un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo. Este espacio ha integrado elementos visuales y multimedia que han enriquecido el contenido de la unidad, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y accesible. Los estudiantes han podido explorar el material de manera más autónoma y personalizada, lo que ha facilitado una comprensión más profunda de los conceptos tratados en la unidad.
- El desarrollo de actividades interactivas dentro del espacio educativo de Genially ha sido fundamental para enriquecer el contenido de las clases. Estas actividades han incluido Quizziz, juegos de arrastrar y soltar, y escenarios interactivos que han permitido a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos de manera práctica y lúdica. La interactividad ha fomentado una mayor retención de la información y ha permitido a los estudiantes practicar y reforzar sus habilidades en un entorno seguro y motivador.
- La evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje durante el uso de la herramienta Genially ha proporcionado información valiosa sobre la efectividad de la gamificación en

la educación. Los resultados han indicado una mejora significativa en la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. Las encuestas y entrevistas realizadas han revelado que los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos con su aprendizaje cuando se utilizan herramientas gamificadas. Basado en estas evaluaciones, se han podido establecer recomendaciones y sugerencias para mejorar aún más el prototipo, asegurando que sea adaptable y eficiente para futuros usos.

- Como conclusión final, la integración de Genially como herramienta de gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura ha demostrado ser una estrategia altamente efectiva para fomentar la participación activa y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. La narrativa, las mecánicas y los componentes de la gamificación han creado un entorno de aprendizaje más atractivo y motivador, mientras que las actividades interactivas han facilitado una comprensión más profunda y práctica del contenido.

4.2. Recomendaciones

- Como recomendación se agrega el seguir integrando gamificación en otras unidades de la asignatura y en diferentes materias. Considerar la adopción de herramientas adicionales complementarias a Genially, asegurando la capacitación continua de los docentes en estas tecnologías para maximizar su efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Además de mejorar la equidad y personalización de las actividades gamificadas, asegurando que las recompensas y desafíos se adapten a los diferentes niveles de habilidad y necesidades de los estudiantes. Implementar herramientas colaborativas en línea para fomentar el trabajo en equipo y la participación activa de todos los estudiantes.
- También, ampliar el espacio educativo gamificado en Genially para incluir más temáticas y recursos interactivos. Incorporar una mayor variedad de actividades, como simulaciones, estudios de caso y proyectos creativos, que enriquezcan el contenido de las clases y se alineen con los objetivos curriculares.
- Y finalmente realizar evaluaciones periódicas del proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando herramientas de retroalimentación continua, como encuestas y entrevistas con los estudiantes y docentes. Utilizar estos datos para ajustar y mejorar las estrategias didácticas, asegurando que las actividades gamificadas sigan siendo relevantes y efectivas en el contexto educativo.

ANEXOS

ANEXO 1:

Guía de Observación aplicada en la Experiencia I

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA COLEGIO DE BACHILLERATO "ALEJANDRO CASTRO BENITEZ"						
Tema de la investigación: Gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de segundo de Bachillerato del Colegio Alejandro Castro Benitez.						
Objeto de la guía de observación: Evaluar los diferentes aspectos centrados en el ambiente educativo en la enseñanza de lengua y literatura, centrándose en el uso de tecnologías educativas, herramientas de gamificación, abordaje de problemas educativos específicos de los estudiantes y promoción de un ambiente de apertura y confianza para el aprendizaje.						
Instrucciones: A continuación, se enuncian una serie de aspectos relacionados con la metodología, herramientas didácticas, uso de las TICs y problemas educativos de los estudiantes. Marque con (X) lo que corresponda.						
ESCALA DE EVALUACION						
1.- Deficiente	2.- Regular	3.- Bueno	4.- Muy bueno	5.- Excelente		
GUÍA DE OBSERVACIÓN						
ASPECTOS OBSERVADOS EN EL DOCENTE						
USO DE TIC		1	2	3	4	5
1	Se utiliza las TIC para enriquecer las lecciones de lengua y literatura.			X		
2	Se observa variedad de recursos digitales, como: presentaciones, videos educativos o herramientas de gamificación.			X		
3	El docente fomenta la participación de los estudiantes mediante el uso de las TIC.			X		
4	Utiliza herramientas colaborativas en línea para promover la interacción entre los estudiantes.		X			
5	Garantiza que los recursos digitales sean accesibles para todos los estudiantes considerando posibles limitaciones o necesidades educativas.			X		
HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN						
6	El docente incorpora herramientas de gamificación como: Kahoot, Quizizz, Educaplay, Cerebriti o Wordwall; para convertir las clases más atractivas.	X				
7	El docente aprovecha las características lúdicas para motivar la participación y el aprendizaje.			X		
8	El docente adapta las actividades gamificadas según las necesidades y niveles de los estudiantes.			X		
9	El docente implementa recompensas y desafíos de manera equitativa y motivadora.			X		
10	El docente utiliza la gamificación como estrategia didáctica para evaluar el progreso de los estudiantes.			X		
11	Se aprovechan los resultados para ajustar futuras estrategias didácticas.			X		
ASPECTOS OBSERVADOS EN LOS ESTUDIANTES						
PROBLEMAS EDUCATIVOS DE LOS ESTUDIANTES						
12	¿Cómo el docente identifica y aborda problemas educativos específicos en lengua y literatura?			X		
13	¿Se observa una adaptación de la enseñanza para abordar las necesidades individuales?		X			
14	¿Se fomenta un ambiente en el que los estudiantes se sientan cómodos compartiendo sus dificultades educativas?			X		
15	¿El docente utiliza canales de comunicación efectivos para abordar problemas específicos con los estudiantes?		X			
16	¿Cómo el docente utiliza datos y evaluaciones para entender y abordar los problemas educativos?			X		
17	¿Se implementan estrategias específicas basadas en el análisis de los resultados de evaluaciones?			X		
18	Los estudiantes participan en el proceso de evaluación y establecimiento de metas educativas.			X		
19	Se observa al docente brindando apoyo socioemocional a los estudiantes que puedan enfrentar desafíos educativos.			X		
20	Existe un ambiente de confianza y apertura que permita a los estudiantes compartir sus preocupaciones y buscar ayuda.			X		

Nota. La figura 9 muestra el resultado de la guía de observación aplicada al inicio de la experiencia I. Fuente: Guía de observación. Elaborado por: Autores.

ANEXO 2:

Evidencia de la Entrevista realizada a los docentes de la institución

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACDIALA COLEGIO DE BACHILLERATO "ALEJANDRO CASTRO BONTEZ"	
ENTREVISTA A LOS DOCENTES DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA	
Nombre de la institución:	Universidad Técnica de Macdiala
Objetivo de la entrevista:	Analizar la percepción y la implementación de la gamificación como estrategia didáctica, en las asignaturas de Lengua y Literatura del Colegio de Bachillerato "Alejandro Castro Bontez".
Información:	• Mencione una experiencia o percepción sobre la efectividad de la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura en comparación con otras metodologías. • Por favor, los invitamos a cada pregunta y a la opinión que usted haya escogido o experimentado.
PREGUNTAS	
1. ¿Qué aspectos considera importantes al implementar la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en bachillerato?	En los estudiantes ayuda a desarrollar la creatividad a través de roles, espacios virtuales, a quienes son mentores.
2. Desde tu perspectiva, ¿qué características debería tener una herramienta de gamificación para ser efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura?	A que exista facilidad en su manejo de la herramienta o espacio EVA.
3. ¿Cuáles son sus experiencias o percepciones sobre la efectividad de la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura en comparación con otras metodologías?	Que no sea interactivo, dinámico y creativo.
4. ¿Qué conocimientos o experiencias posee con respecto al uso de la herramienta Genially en entornos educativos?	He trabajado con esta herramienta como estudiante, pero como docente siempre hay el temor de que no contamos con los implementos tecnológicos adecuados para los estudiantes.
5. Desde tu punto de vista, ¿cómo crees que debería involucrarse el docente en un entorno gamificado de Lengua y Literatura para maximizar el aprendizaje de los estudiantes?	Los docentes debemos estar capacitados para abordar correctamente, debido a todos los cambios tecnológicos que enfrenta la sociedad y su generación actual.
6. ¿Qué impacto crees que puede tener la gamificación en la dinámica de colaboración entre los estudiantes en el aula de Lengua y Literatura?	Se desarrollan en ella otros intereses a través del juego para que el estudiante sea activo y que desarrolle destrezas comunicacionales.
7. ¿Qué expectativas tienes respecto al potencial del uso de Genially como herramienta de gamificación en el aula de Lengua y Literatura?	Que ayude a desarrollar las competencias comunicacionales para que el estudiante pueda involucrarse en la sociedad de una manera participativa.
8. ¿Qué sugerencias o recomendaciones propondrías para mejorar la implementación de la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura, basándote en tu experiencia o conocimientos previos?	
GRACIAS POR SU COLABORACIÓN	

Nota. La figura 10 muestra el resultado de la entrevista aplicada al finalizar la experiencia I.

Fuente: Entrevista. Elaborado por: Autores.

ANEXO 3:

Encuesta a los estudiantes

 UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA COLEGIO DE BACHILLERATO “ALEJANDRO CASTRO BENÍTEZ” 						
ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO						
Tema de la investigación:	Gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de segundo de Bachillerato del Colegio Alejandro Castro Benítez.					
Objetivo de la encuesta:	Evaluar la percepción de los estudiantes de segundo año de bachillerato del Colegio Alejandro Castro Benítez sobre la efectividad y utilidad de la gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Lengua y Literatura, con el fin de identificar áreas de mejora y oportunidades para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.					
Instrucciones:	<ul style="list-style-type: none"> Marque con una X en el casillero correspondiente a la opción que usted haya escogido Por favor, lea cuidadosamente cada pregunta y elija la opción que mejor refleje tu opinión o experiencia.					
ESCALA DE EVALUACION						
1.- Totalmente de acuerdo / Muy alto / Excelente	2.- De acuerdo / Alto / Bueno	3.- Neutral / Aceptable	4.- En desacuerdo / Bajo / Regular	5.- Totalmente en desacuerdo / Muy bajo / Malo		
PREGUNTAS						
		1	2	3	4	5
1	¿Consideras que el enfoque actual de enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura es efectivo para tu aprendizaje?					
2	¿Cómo calificarías tu nivel de interés y motivación por la asignatura de Lengua y Literatura antes de la implementación de la gamificación con Genially?					
3	¿Consideras que la gamificación con Genially ha hecho más interesante el estudio de la asignatura de Lengua y Literatura?					
4	¿La gamificación en Genially te ha motivado más para participar activamente en las clases de Lengua y Literatura?					
5	¿Consideras que la retroalimentación recibida a través de las actividades gamificadas en Genially ha sido útil para tu aprendizaje en Lengua y Literatura?					
6	¿Crees que el prototipo desarrollado en Genially ha facilitado tu comprensión de la unidad "Raíces poéticas" en Lengua y Literatura?					
7	¿Cómo valoras la usabilidad y accesibilidad del espacio educativo gamificado en Genially?					
8	¿Recomendarías el uso de Genially como herramienta de gamificación en otras unidades o asignaturas del bachillerato?					

Elaborado por: Autores

ANEXO 4:

Evidencia del desarrollo de la experiencia I - Entrevista al docente de la institución



Nota. En el desarrollo de la entrevista con el docente se realizó la explicación del prototipo en la herramienta Genially, en donde se le explico las estrategias que la gamificación implementaría para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo año de bachillerato.

ANEXO 5:

Evidencia del desarrollo de la experiencia II con los estudiantes de la institución



Nota. En la segunda intervención con los estudiantes se demostró el uso y funcionamiento del prototipo para la asignatura de lengua y literatura, además del desarrollo de la encuesta al finalizar la experiencia II

ANEXO 6:

Gamificación con Genially



Nota. El prototipo en Genially estuvo enfocado en la gamificación por lo tanto se hizo uso de los 3 elementos que hace que la gamificación sea efectiva, es decir: Dinámicas, Mecánicas y componentes.

ANEXO 7:

Elemento “Narrativas” en el prototipo a gamificar..

LECTURA: EL LIBRO UN FUTURO INCIERTO, PERO ESPERANZADOR.

En este primer nivel de contenidos la profesora Jossy deberá comprender la tematica para resolver la actividad y lección 1. Ayúdala a recoger la medalla de oro. No te rindas si no lo logras, sigue intentandola y estudiando.

Texto por Raúl Zurita

Por Raúl Zurita (Poeta Chileno)

- Zurita, menciona que el futuro del libro está sellado, con una transición hacia medios digitales que imitan funciones del libro tradicional, similar a cómo la fotografía imitó a la pintura en sus inicios.
- Considera que el libro de papel corresponde a un periodo histórico que está llegando a su fin, con los nuevos medios como soporte para las obras futuras

EL PARAFRASEO

- La comprensión del texto
- La identificación de la información fundamental
- La reescritura

EL TEXTO Y SUS CARACTERÍSTICAS.

DEFINICIÓN

Cada vez que nos comunicamos mediante palabras, ya sea de forma oral o escrita, estamos creando un texto. Así pues, entendemos por texto cualquier expresión verbal: una conversación, una carta, la letra de una canción, un discurso, un libro...

CARACTERÍSTICAS DEL TEXTO

- Tener una intención clara.
- Estar organizado en párrafos con una sola idea cada uno.
- Mantener cohesión entre las ideas mediante entnces y conectores.
- Desarrollar un tema de manera lógica.
- Adaptarse al contexto y al público.
- Presentarse de forma clara y ordenada.
- Cumplir con las normas gramaticales y ortográficas.

Excelente, si llegastes al segundo nivel es porque logrades cumplir los objetivos de la profesora jossy, ahora ayuda a la profesora Mayrita a llegar a su meta. Recolecta otra medalla y se el mejor de la clase. Suerte

iyupi!

EL LIBRO ELECTRÓNICO Y SUS CONFLICTOS

¿Crestas que te librastes de mí? Pues no, esta vez la profesora Mayrita esta perdida entre el reto y lección del nivel 6. No podras vencerme

¿QUÉ ES EBOOK?

El término ebook (ebook = electronic book o libro electrónico) se usa para denominar, tanto, a la versión digitalizada de libros como al lector de libros digitales, aunque para este último, también, se utiliza el anglicismo ereader o lector de libros digitales.

VENTAJAS **DESVENTAJAS**

Nota. Para el elemento de “Narrativa” se aplicó los niveles dentro de los contenidos, es decir en la unidad 1 son 6 temas, por lo que serían 6 niveles que los estudiantes tendría que revidar para realizar las demás actividades.

ANEXO 8:

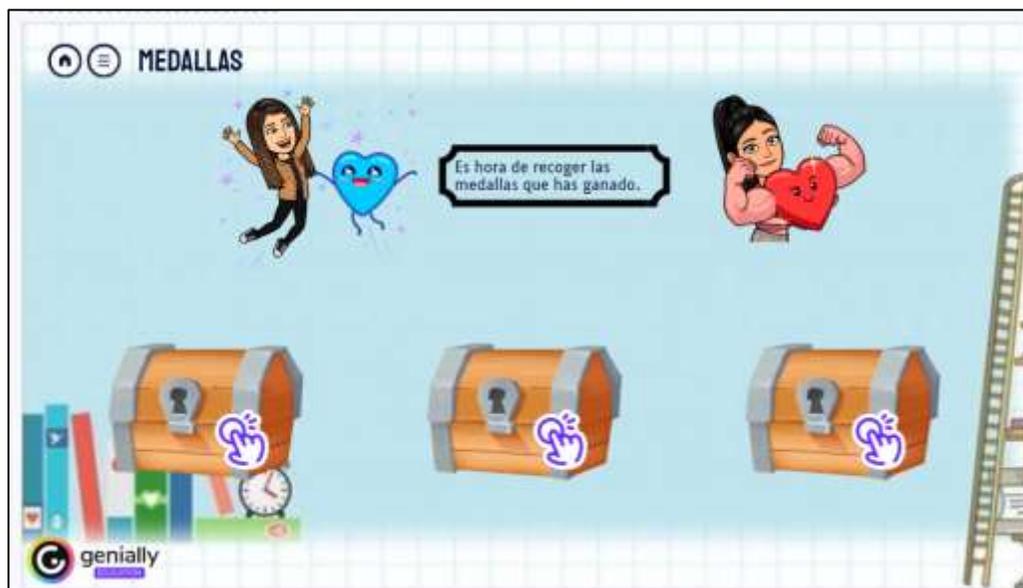
Elemento "Mecánicas" en el prototipo a gamificar



Nota. El elemento "Mecánicas" está dirigido a las actividades como retos, en donde los estudiantes deberán estudiar de los niveles para desarrollar los retos, además de realizar los desafíos o metas que cada avatar le plantee.

ANEXO 9:

Elemento "Componentes" en el prototipo a gamificar.



Nota. En el elemento "Componentes" se registraron los desafíos, logros y recompensas que los estudiantes ganarían al desarrollar los retos.

REFERENCIAS

- Arancibia, M. L., Cabero, J., & Marín, V. (2020). Creencias sobre la enseñanza y uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en docentes de educación superior. *Formación universitaria*, 13(3), 89-100.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000300089>
- Bowen-Rivera, A. C., Cedeño-Rosado, M. M., Moreira-Loor, F. V., Párraga-Mera, M. E., Roldan-Bazurto, M. A., & Barcia-Briones, M. F. (2022). La gamificación en el desarrollo de la creatividad en los niños de preparatoria. *Revista Científico-Académica Multidisciplinaria*, 6(6), 262-285.
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3485
- Cañaveral Bermúdez, L. J., Nieto Dionicio, A. S., & Vaca Ocampo, J. H. (2020). El aprendizaje significativo en las principales obras de David Ausubel : lectura desde la pedagogía. *[Licenciatura en Psicología y Pedagogía]*. Universidad Pedagógica Nacional, BOGOTÁ.
<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/12251>
- Cárdenas Pérez, K. A. (2021). LA GAMIFICACIÓN EN GENIALLY COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRESIÓN LECTORA. *[Trabajo de grado]*. UNIVERSIDAD DE PAMPLONA, SAN JOSÉ DE CÚCUTA.
http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/8127/1/C%c3%a1rdenas_2021_TG.pdf
- Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., Barragán-Murillo, R. d., & Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 7(1), 82.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8331458>
- Castro-Salinas, D., & Ochoa-Encalada, S. (2021). Gamificación en el proceso de interaprendizaje: Una experiencia en biología con Genially. *CIENCIAMATRIA*, 7(3), 249-272. <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/cm.v7i3.579>
- Cobos Cali, P. L., & Quispilema Balladares, L. Y. (2023). La gamificación y las TIC en lengua y literatura para estudiantes de cuarto grado de educación general básica. *[Posgrados]*. Universidad del Azuay, Azuay. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/13218>

- Cruz-Gavilanes, T. M., Toledo-Monc, C. C., Palomeque-Pinos, M. G., & Cruz-Gavilanez, Y. d. (2020). La teoría de aprendizaje que más se adapte al nuevo proceso de enseñanza-aprendizaje. *Dominio De Las Ciencias*, 6(4), 339-357.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v6i4.1716>
- Cungachi Solano, S. T., & Ochoa Encalada, S. C. (2022). Gamificación y enseñanza de la química orgánica en los estudiantes de tercero de bachillerato. *Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 7(34), 13.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9016497>
- Delgado Fernández, J. R., & Chicaiza Taquire, C. D. (2022). Gamificación y herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 262-285.
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3485
- Fajardo Pascagaza, E., & Cervantes Estrada, L. C. (2020). Modernización de la educación virtual y su incidencia en el contexto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). *Revista Academia y Virtualidad*, 13(2), 103-116.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643870>
- Fernández Fonfría, L. (2022). Uso de genially en la enseñanza de árabe como lengua extranjera. En C. V. Álvarez-Rosa, *TIC...TAC: Transferencia en las aulas de Lengua y Literatura, puente entre la educación secundaria y la universidad* (Vol. 5, pág. 87). Ediciones Universidad de Salamanca.
https://books.google.es/books?id=ZKKgEAAAQBAJ&dq=genially+como+herramienta+de+gamificacion+en+la+asignatura+de+lengua+y+literatura&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Freire, E. E., & Leyva, N. V. (2020). Educación intercultural en el Ecuador. *Revista de ciencias sociales*, 26(2), 275-288. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7599945>
- Freire, J. P., & Villegas, Z. S. (2022). Estrategias didácticas tecnológicas de gamificación para la enseñanza y su aplicación en el aprendizaje del Bachillerato General Unificado. *[Maestría en Educación]*. Universidad de Otavalo., Otavalo.

- Galarza, A., & Batista, M. (2024). Gamificación para favorecer el aprendizaje de la nomenclatura de óxidos metálicos en estudiantes de bachillerato. *Educacion Química*, 1(1), 28. <https://doi.org/https://doi.org/10.22201/fq.18708404e.2024.1.86211>
- Gallo Macias, G. G., Cañas Suarez, A. J., & Campi Mayorga, J. A. (2021). Aplicaciones de las TIC en la educación. *RECIAMUC*, 5(2), 45-56. [https://doi.org/https://doi.org/10.26820/reciamuc/5.\(2\).abril.2021.45-56](https://doi.org/https://doi.org/10.26820/reciamuc/5.(2).abril.2021.45-56)
- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123. <https://doi.org/https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Gómez, J. M., & Pazmiño Sánchez, L. A. (2021). La gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora para bachillerato. *[Tesis de Maestría]*. Universidad Tecnológica Indoamérica, Ambato. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2308>
- Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas Contemporáneos*, 7(2), 29. <https://doi.org/https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>
- Heredia-Sánchez, B. D., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. F., & Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Docentes 2.0*, 9(2), 49-58. <https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rtd.v9i2.144>
- Hernández Martínez, E. E. (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. *[Trabajo de grado]*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE, Ibarra. <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13910/2/05%20FECYT%204151%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

- Lara Alcívar, D. K., González Giler, B. M., Giler Alcívar, M. F., & Alcivar Solorzano, D. M. (2021). La Gamificación como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje del Idioma Inglés. *Revista Científico-Académica Multidisciplinaria*, 6(3), 1638-1646.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/pc.v6i3.2460>
- Laura de la Cruz, K. M., Velarde, J. F., & Apayco Zavala, L. J. (2021). GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA. *Diálogos En Educación, Empresa, Sociedad Y Tecnologías*, 10(1), 155.
<https://doi.org/https://doi.org/10.34893/y36b-4v47>
- Limaymanta, C. H., Romero Riaño, E., Gil Quintana, J., Huaroto, L., Torres Toukoumidis, Á., & García, R. Q. (2020). Gamificación en educación desde Web of Science. Un análisis con indicadores bibliométricos y mapas de visualización. *Conrado*, 16(77), 399-406.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000600399&script=sci_arttext&tlng=en
- Loaiza Loayza, M. C., Muñoz Sánchez, A. G., Sánchez Bedoya, B. A., & Prado Ortega, M. X. (2023). Recurso educativo digital como herramienta de retroalimentación en la educación superior modalidad híbrida. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 8(9), 27-47. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9152597>
- Márquez Ortiz, L. E., Cuétara Sánchez, L. M., Cartay Angulo, R. C., & Cartay Angulo, R. C. (2020). Desarrollo y crecimiento económico análisis teórico desde un enfoque cuantitativo. *Revista de ciencias sociales*, 26(1), 233-253.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7384417>
- Molina García, P. F., Molina García, A. R., & Gentry Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231651>
- Morales González, B. (2022). Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 14(1), 90-95.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32870/ap.v14n1.2160>

- Moreno Zambrano, V. (2021). *La gamificación como herramienta inmersiva en la educación virtual. Dirección de Virtualidad y Desarrollo Académico de la Uniagustiniana.* Universidad Complutense de Madrid, Venezuela.
- Moreno, F. E., & Vargas, S. R. (2022). El aprendizaje de gráficas cinemáticas a través del modelo ADDIE utilizando un enfoque neuro-educativo. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 1(13), 36. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8626476>
- Nivela-Cornejo, M. A., Otero- Agreda, O. E., & Morales-Caguana, E. F. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*, 8(31), 165-176. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8050356>
- Nizama Valladolid, M., & Nizama Chávez, L. M. (2020). El enfoque cualitativo en la investigación jurídica, proyecto de investigación cualitativa y seminario de tesis. *Vox Juris*, 38(2), 69-90. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7628480>
- Onofre Baren, C. Y. (2020). Propuesta unidad curricular para Lengua y Literatura décimo año EGB aplicando gamificación y metodológicas activas con el uso de las TIC. [TESIS DE MAESTRÍA]. Universidad Casa Grande. Departamento de Posgrado, Guayaquil. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/2640>
- Parrales Rodríguez, V. d. (2021). Las TIC y la educación en los tiempos de pandemia. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 14(6), 104-117. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590488>
- Pegalajar Palomino, M. d. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Ponce-Sacoto, D. H., & Ochoa-Encalada, S. C. (2021). Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 136-155. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8217199>
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15359/ree.26-1.14>

- Quiña Mera, J. A. (2023). Desarrollo de materiales de gamificación con la herramienta Kahoot para mejorar las competencias digitales de los docentes de matemática del bachillerato de la unidad educativa Urcuquí. *[MAESTRÍA]*. Urcuquí. Ecuador.
- Ramos Bejarano, A. L. (2023). Genially como herramienta interactiva en la motivación del aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en educación básica media. *[Tesis Postgrado]*. Universidad Técnica del Norte, Ibarra. Ecuador.
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14410>
- Ramos-Galarza, C. A. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 9(3), 1-6.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7746475>
- Salinas, J., & Bárbara De, B. (2020). Construcción de itinerarios personalizados de aprendizaje mediante métodos mixtos. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 1(65), 31-42. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7555367>
- Sánchez, C., García, E., & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 5(4), 47-55. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7898155>
- Sánchez-Pacheco, C. L. (2021). Gamificación personalizada para fortalecer aprendizajes significativos de la asignatura matemática. *Interconectando Saberes*, 1(12), 29-37.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25009/is.v0i12.2680>
- Tapia-Machuca, R., García-Herrera, D., & Cárdenas-Cordero, N. & -Á. (2020). Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 29-48.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.389>
- Tulcanaza Villarreal, H. H. (2024). La gamificación para el desarrollo de la competencia lectora en el primero de Bachillerato General Unificado. *[Maestría en Educación, tecnología e innovación.]*. UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI, Tulcan.

- Varela Tapia, E., Cruz Quijije, A., & Zumba Gamboa, J. (2022). Gamificación como técnica de aprendizaje virtual en la Educación Superior. . [Caso de estudio]. Universidad de Guayaquil, Guayaquil. <https://revistamapa.org/index.php/es/article/view/324>
- Zambrano Abarzúa, J., & Quintanilla Gatica, M. (2021). IDENTIFICACIÓN Y CARACTERIZACIÓN DE LOS MODELOS CIENTÍFICOS ESCOLARES INICIALES SOBRE LA EVOLUCIÓN ADAPTATIVA. *TED*. Tecné, Episteme y Didaxis. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/15447>
- Zambrano-Cuadros, S. V., & Marcillo-García, C. E. (2021). La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 971-986. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385879>
- Zurita Rangel, G., Hernández Castillo, M. G., Hernández Hernández, V. M., Madrigal Ramos, S. K., & Valenzuela Madrigal, M. (2023). Gamificación en el aula: estrategia didáctica para el aprendizaje significativo en estudiantes de bachiller. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 86. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5979