



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

Juego de gamificación para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de 7mo EGB en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa "LUIS AMANDO UGARTE LEMUS".

**VERGARA LEON DIANA YAQUELINE
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**CEDENO CORONEL STEFANY MICHELLE
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**Juego de gamificación para mejorar el rendimiento académico en
los estudiantes de 7mo EGB en la asignatura de Lengua y Literatura
de la Unidad Educativa "LUIS AMANDO UGARTE LEMUS".**

**VERGARA LEON DIANA YAQUELINE
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**CEDEÑO CORONEL STEFANY MICHELLE
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**

**Juego de gamificación para mejorar el rendimiento académico en
los estudiantes de 7mo EGB en la asignatura de Lengua y
Literatura de la Unidad Educativa "LUIS AMANDO UGARTE
LEMUS".**

**VERGARA LEON DIANA YAQUELINE
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**CEDEÑO CORONEL STEFANY MICHELLE
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

ARBOLEDA BARREZUETA MARCOS DAVID

**MACHALA
2024**



TESIS

TESIS

1%
Textos sospechosos



1% Similitudes
0% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
0% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: PROYECTO ACTUALIZADO STEFANY-DIANA.docx
ID del documento: 779ac695e4fa3b0d7df5128f563b96cdf7055851
Tamaño del documento original: 12,68 MB
Autor: DIANA VERGARA

Depositante: DIANA VERGARA
Fecha de depósito: 28/1/2025
Tipo de carga: url_submission
fecha de fin de análisis: 28/1/2025

Número de palabras: 14.276
Número de caracteres: 93.434

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.ug.edu.ec https://repositorio.ug.edu.ec/server/api/core/bitstreams/fc33772d-399b-4e90-b216-366b6efc4a4... 12 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (54 palabras)
2	repositorio.utmachala.edu.ec https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/23067/1/Trabajo_Titulacion_2629.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (52 palabras)
3	repositorio.utmachala.edu.ec https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/23780/1/Trabajo_Titulacion_3283.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (42 palabras)
4	Documento de otro usuario #864ec9 El documento proviene de otro grupo 12 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (23 palabras)
5	repositorio.ug.edu.ec http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/24870/3/ALVARADO_PONGUILLO.pdf.txt 5 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (21 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.utmachala.edu.ec http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/9854/1/TTUACS_DE00026.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (32 palabras)
2	186.3.32.121 http://186.3.32.121/bitstream/48000/4488/1/CD00737-2015-TRABAJO_COMPLETO.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (31 palabras)
3	repositorio.utmachala.edu.ec https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/23785/1/Trabajo_Titulacion_3290.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)
4	repositorio.utmachala.edu.ec http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/18274/1/Trabajo_Titulacion_204.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (21 palabras)
5	repositorio.utmachala.edu.ec http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/4253/6/CD00540-2015-TRABAJO_COMPLET...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (16 palabras)

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

Las que suscriben, VERGARA LEON DIANA YAQUELINE y CEDEÑO CORONEL STEFANY MICHELLE, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado Juego de gamificación para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de 7mo EGB en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa "LUIS AMANDO UGARTE LEMUS"., 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.

VERGARA LEON DIANA YAQUELINE

0705285542

CEDEÑO CORONEL STEFANY MICHELLE

0705357564

TITULACIÓN

por Cedeño Stefany y Vergara Diana

Dedicatoria

El presente proyecto fue realizado en base a los conocimientos adquiridos durante 4 años de aprendizaje en la carrera, en la cual ha sido un camino de lleno de experiencias y conocimientos, acompañados de gratos momentos ante las situaciones, es por ello que con gratitud y profundo respeto, dedico esta tesis a mis hijos Derek y Luciana, quienes han sido el pilar fundamental de mi vida y de este camino académico, gracias a su amor incondicional, que me daba la fuerza suficiente para seguir el camino hacia la meta. También agradezco a mis profesores, quienes compartieron su conocimiento y me guiaron con paciencia, siendo faros que iluminaron mi camino hacia el aprendizaje ya que, con su compañía, su comprensión ha hecho este proceso una aventura, regalándome risas y momentos inolvidables.

Finalmente, dedico este logro a mí mismo, por no rendirme, por confiar en mi capacidad y por demostrar que con esfuerzo y dedicación los sueños se hacen realidad sin importar las adversidades, aprendiendo que no hay que limitarnos ni rendirnos ante los objetivos propuestos que no importa que tan duro sea el camino ni los malos momentos que atravesemos siempre hay que enfocarnos en la meta y la automotivación para poder cumplir con todo aquello que se anhela.

Stefany Michelle Cedeño Coronel

Dedicatoria

En el transcurso de la vida nos planteamos metas y aspiramos poderlas realizar. Para llegar a cumplir esta meta han transcurrido aproximadamente 4 años, que han estado llenos de muchos desafíos a nivel académico, y así mismos personales. Es por eso que me permito agradecer primeramente a Dios que siempre ha estado conmigo y me ha dado las fuerzas necesarias para llegar a cumplir este sueño tan anhelado de concluir mis estudios universitarios.

Sin embargo en este caminar me han acompañado 3 personas que son muy importantes para mí, es por ello que quiero dedicar esta tesis, a mis hijos Dereck y Ariel Granda Vergara, que desde un inicio me dijeron que podía lograrlo siendo ellos mi inspiración para salir adelante, y así mismo a mi esposo Saúl Granda Solano que siempre me impulsó a estudiar, diciéndome “hazlo que si puedes” y supo ver en mí siempre el potencial que tengo, y recalcar me consecutivamente que si podía lograrlo, siendo mi apoyo principal, cuidando siempre de mí y viendo que no me falte nada.

Hoy después de este tiempo sé que los tiempos de Dios son perfectos, que Dios nos da en el tiempo justo y exacto y que con esfuerzo y constancia se puede lograrlo, y sobre todo reconociendo siempre de que somos capaces, ya que nunca es tarde para poder cumplir las metas que tenemos.

Diana Yaqueline Vergara León

Agradecimiento

Expresamos el más sincero agradecimiento al Ing. Marcos David Arboleda Barrezueta, quien, como tutor de esta tesis, brindó su invaluable orientación, conocimientos y experiencia para guiarnos a lo largo de este proyecto, además de su dedicación, paciencia y compromiso con la excelencia fueron fundamentales para superar cada desafío que se presentó en el camino.

Asimismo, extendemos nuestro profundo agradecimiento a las Ing. Johanna Carolina Matías Olave y Sara Gabriela Cruz Naranjo, especialistas 2 y 3 en este proyecto, por su apoyo constante, sus valiosos aportes y su disposición para compartir sus conocimientos, además que sus observaciones y sugerencias enriquecieron el trabajo y nos impulsaron a alcanzar un nivel de éxito.

Agradecemos también la confianza depositada en nosotras y el tiempo dedicado a revisar y perfeccionar este proyecto, demostrando un compromiso profesional admirable, es por ello que, sin la contribución y el respaldo de estos destacados profesionales, este logro no habría sido posible, su guía y apoyo no solo nos ayudaron a completar esta tesis, sino que también nos dejaron lecciones significativas que llevaremos con nosotros a lo largo de nuestra carrera profesional. Por ello, les expresamos nuestra eterna gratitud y reconocimiento.

Stefany Michelle Cedeño Coronel

Diana Yaqueline Vergara León

INDICE

INTRODUCCIÓN	5
JUSTIFICACIÓN	7
CAPITULO I. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS.	9
1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.	9
1.1.1 Planteamiento del Problema	9
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio	10
1.1.3 Problema central	11
1.1.4 Problemas complementarios	11
1.1.5 Objetivos de investigación	11
1.1.5.1 Objetivo general	11
1.1.5.2 Objetivos específicos:	12
1.1.6 Población y muestra	12
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.	13
1.1.8 Descripción de los participantes	14
1.1.9 CARACTERÍSTICAS DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.2 ESTABLECIMIENTO DE REQUERIMIENTOS	16
1.2.1 Descripción de los requerimientos / necesidades que el prototipo debe resolver.	16
1.3 Justificación de requerimiento a Satisfacer.	17
1.4 MARCO REFERENCIAL	17
1.4.1 Referencias conceptuales	17
CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO.	33
2.1 Definición del prototipo	33
2.2 Fundamentación teórica del prototipo	34
2.3 Objetivos General y Específicos del Prototipo	36

2.3.1 <i>Objetivo general</i>	36
2.3.2 <i>Objetivos específicos:</i>	36
2.4 Diseño del juego educativo.....	36
2.5 Desarrollo del juego educativo	39
2.6 Herramientas de desarrollo	47
2.7 Descripción del juego educativo.....	49
CAPÍTULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.	50
3.1 Experiencia I.....	50
3.1.1 <i>Planeación</i>	50
3.1.2 <i>Experimentación</i>	53
3.1.3 <i>Evaluación y reflexión</i>	56
3.1.4 <i>Resultados de la experiencia I</i>	59
3.2 Experiencia II	60
3.2.1 Planeación.....	60
3.2.2 Experimentación	62
3.2.3 Evaluación y reflexión.....	65
3.2.4 Resultados de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo.....	66
CONCLUSIONES	75
RECOMENDACIONES	77
ANEXOS	78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	82

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	37
Figura 2	37
Figura 3	38
Figura 4	38
Figura 5	39
Figura 6	40
Figura 7	41
Figura 8	41
Figura 9	42
Figura 10	42
Figura 11	43
Figura 12	43
Figura 13	44
Figura 14	44
Figura 15	45
Figura 16	45
Figura 17	46
Figura 18	46
Figura 19	47
Figura 20	54
Figura 21	55
Figura 22	57
Figura 23	58
Figura 24	58
Figura 25	63
Figura 26	64

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	66
Gráfico 2	68
Gráfico 3	69
Gráfico 4	70
Gráfico 5	71
Gráfico 6	72
Gráfico 7	73
Gráfico 8	74
Gráfico 9	75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	52
Tabla 2	61
Tabla 3	67
Tabla 4	68
Tabla 5	69
Tabla 6	70
Tabla 7	71
Tabla 8	72
Tabla 9	73
Tabla 10	74

RESUMEN

Las Instituciones educativas de la Provincia de El Oro enfrentar un déficit de rendimiento académico debido al desinterés de los estudiantes ante la participación activa, teniendo en cuenta los desafíos que presentan las Unidades Educativas se ha considerado el uso de la gamificación como estrategia para mejorar el rendimiento académico en la Educación General Básica, con el objetivo general de poder analizar cómo la gamificación mejora el rendimiento académico en los estudiantes de 7^{mo} EGB en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “LUIS AMANDO UGARTE LEMUS”. En cuanto al marco referencial se destacan temas de importancia como las estrategias y métodos de aprendizaje basados en gamificación, implementación de nuevos aprendizajes, usos de herramientas tecnológicas para la enseñanza, además de poder mejorar la enseñanza tradicional y ejercer nuevos recursos que logren captar la atención y generar la participación activa logrando mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Además, en el presente estudio se empleó la metodología de SCRUM permitiendo el desarrollo del proyecto, a su vez en la investigación se aplicó el enfoque mixto para la recopilación de la información con un alcance descriptivo a nivel teórico, tomando una muestra no probabilística por conveniencia, con un método de pretest y postest.

Finalmente los resultados obtenidos en la experiencia I y II fueron extraídos mediante la aplicación de la entrevista y encuesta para su respectivo análisis de datos, de mostrando la eficiencia de los resultados positivos obtenidos en la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje, también cabe mencionar que el prototipo diseñado cuenta con los medios necesarios para la implementación de nuevas estrategias siendo esta una herramienta de fácil acceso y capaz de crear nuevos espacios de aprendizaje palabras dichas por la docente a cargo de la experiencia, para lo cual se ha logrado

destacar un alcance significativo dando a conocer la relevancia de las estrategias basadas en la gamificación

En conclusión, se demostró que implementar gamificación mediante el uso de la herramienta MyClassGame para mejorar la participación activa y el rendimiento académico de los estudiantes de 7° grado de EGB en la asignatura de Lengua y Literatura da buenos resultados en los logros de los objetivos planteados, se evidencia que el uso de estrategias de gamificación cambia positivamente el ambiente de aprendizaje y permite a los estudiantes participar de manera más dinámica y significativa en las actividades escolares.

Palabras claves: gamificación, juegos, participación activa, aprendizaje, estrategias.

ABSTRACT

The educational institutions of the Province of El Oro face a deficit of academic performance due to the lack of interest of students in active participation, taking into account the challenges presented by the Educational Units, the use of gamification has been considered as a strategy to improve academic performance in Basic General Education, with the general objective of being able to analyze how gamification improves academic performance in 7th EGB students in the subject of Language and Literature of the Educational Unit "LUIS AMANDO UGARTE LEMUS". Regarding the reference framework, important topics such as learning strategies and methods based on gamification, implementation of new learning, use of technological tools for teaching, in addition to being able to improve traditional teaching and exercise new resources that manage to capture attention and generate active participation, achieving an improvement in the academic performance of students. Furthermore, in the present study the SCRUM methodology was used, allowing the development of the project. In turn, in the research, the mixed approach was applied for the collection of information with a descriptive scope at a theoretical level, taking a non-probabilistic sample for convenience, with a pretest and posttest method. Finally, the results obtained in experience I and II were extracted through the application of the interview and survey for their respective data analysis, showing the efficiency of the positive results obtained in the application of gamification in the teaching - learning process, it is also worth mentioning that the designed prototype has the necessary means for the implementation of new strategies, this being an easily accessible tool and capable of creating new learning spaces in the words spoken by the teacher in charge of the experience, for which a significant scope has been achieved, making known the relevance of strategies based on gamification.

In conclusion, it was shown that implementing gamification through the use of the MyClassGame tool to improve the active participation and academic performance of 7th grade EGB students in the subject of Language and Literature gives good results in the achievements of the objectives set, it is evident that the use of gamification strategies positively changes the learning environment and allows students to participate in a more dynamic and meaningful way in school activities.

Keywords: gamification, games, active participation, learning, strategies.

INTRODUCCIÓN

La educación ha venido haciendo cambios constantes, buscando incrementar una mejora hacia los nuevos educandos, de tal manera, que el docente de la actualidad debe estar en constante conocimiento, compromiso y desenvolver un papel fundamental para el desarrollo educacional, logrando así una buena formación en los futuros profesionales destacando en ellos autonomía (Area & Adell, 2021). De tal manera que es importante mencionar que la tecnología es un componente indispensable en el proceso de formación ya que despierta en los estudiantes interés y permite trabajar de manera participativa en la cual se evidencia un mayor desarrollo académico.

Sin embargo, en ciertas instituciones educativas, el uso de la tecnología sigue siendo visto como recurso innecesario, por lo que la relación entre tecnología y educación continua aun con desfases, y en este caso la enseñanza en Lengua y Literatura presenta dificultades, pues se la caracteriza por ser una asignatura teórica. Por ende, no se le ha dado la importancia necesaria en el proceso educativo, siendo esta de vital importancia en la formación académica del estudiante.

Por consiguiente, de acuerdo a una investigación realizada en Ecuador por Molina (2020), menciona que el bajo rendimiento escolar de los educandos ha venido siendo uno de los problemas más referentes en las instituciones ya que es la lucha diaria por implementar nuevos métodos y estrategias para mejor la participación de los alumnos y poder obtener un mejor rendimiento.

En estos últimos años se ha prestado atención al surgimiento y desarrollo de las nuevas estrategias de aprendizaje en la educación, sin duda ha surgido nuevas técnicas en el proceso. Aunque estos recursos se crean para una variedad de actividades, no están destinados a un

uso práctico en la educación, sino que, con el tiempo, se han convertido gradualmente en un medio para mejorar la enseñanza (Lárez & Jiménez, 2019).

La finalidad de esta investigación se la obtuvo con un método de observación de las clases las cuales permitió conocer los métodos que los docentes emplean para enseñar a los estudiantes. De manera, que el objetivo fue analizar cómo la gamificación mejora el rendimiento escolar en los estudiantes de 7mo EGB en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “LUIS AMANDO UGARTE LEMUS”, logrando así plantear una propuesta para poder mejorar los problemas encontrados dentro del desfase académicos de los alumnos.

Los resultados que se pretende obtener mediante esta investigación son para mejorar e implementar nuevos métodos de aprendizaje que permitan aumentar la interacción de los estudiantes la cual se logre mejorar el bajo rendimiento que viene siendo uno de los efectos producidos por la poca participación e interacción que existe dentro de clase.

A modo que, una vez obtenido el resultado, se pueda evidenciar que la gamificación ayuda y facilita el mejoramiento de la participación activa, ya que se adapta según el nivel de logro de los estudiantes, donde docente y alumno están en proceso de aprendizaje constante y mejoramiento académico.

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto tiene la finalidad de aplicar la Gamificación en el PEA para el mejoramiento del proceso educativo de los educandos de EGB, de acuerdo a una investigación de artículo por García et al. (2020), indica que la utilización de la gamificación facilita y mejora la participación en los estudiantes y enriquece la interacción entre el docente-estudiante, debido que la gamificación utiliza elementos como desafíos, recompensas, competencias y narrativas de juego para hacer que el aprendizaje sea más dinámico y efectivo para los estudiantes.

Hernández y Mayorga (2022), mencionan que el objetivo principal de la gamificación es aumentar la motivación fomentando la participación activa en el aula. De tal manera, que mejora el rendimiento académico al mismo tiempo que se desarrollan habilidades clave donde esta puede aplicarse en una variedad de contextos educativos, desde el aula tradicional hasta el aprendizaje a distancia.

De este sentido los cambios en la educación han evolucionado durante muchos años y así dieron un giro y se diseñó por medio de un actual lenguaje fundamentado en la imagen, sonido y la interactividad: estos tres elementos que potencian la creatividad y la motivación logrando un mejor rendimiento académico.

Por ello, los diseños de materiales con fines educativos deben prepararse o seleccionarse para su uso en actividades educativas mediadas por TIC y se deben cumplir con normas derivadas de los instrumentos, los cuales son: interacción, motivación, imaginación, colaboración y expresión de conocimientos (Rosero et al., 2021). De tal manera que los materiales educativos, están diseñados para responder a características pedagógicas relevantes para el aprendizaje. Su finalidad es informar al sujeto que favorecen el aumento de una habilidad específica y así poder medir el aprendizaje adquirido.

Con lo mencionado anteriormente García et al. (2020), mencionan que el método de la incorporación de la gamificación en las aulas de las instituciones educativas es una vía para desarrollar y practicar habilidades lingüísticas, como la comprensión lectora, la expresión escrita y oral, y el análisis literario, de una manera más dinámica y participativa. Al integrar juegos, debates, y actividades creativas, los estudiantes pueden mejorar sus habilidades comunicativas mientras participan activamente en el proceso de aprendizaje. De manera que los autores de esta investigación dan a conocer que la gamificación fomenta el interés y motiva a los estudiantes.

A continuación, se describe cada parte de la estructura de investigación en la que evidencia los contenidos relevantes al objeto de estudio y variables para ellos se ha identificado como primer punto el capítulo I donde se habla del planteamiento del problema de donde se da a conocer sobre los efectos de la problemática a estudiar, continuando de eso está la localización del problema, el problema central y los problemas complementarios, que van de la mano del objetivo general y los objetivos específicos, así mismo tenemos la identificación del problema y muestra de estudio, también se habla de las unidades de la investigación escogida por los autores, niveles, alcances y métodos utilizados en el proyecto.

Siguiendo, encontramos el capítulo II, donde se habla todo referente al desarrollo y herramienta del prototipo escogido por los autores en la cual se da a conocer el diseño que se pretende incrementar dentro de las instituciones para poder obtener los resultados en la mejora académica.

Por Ultimo, está el capítulo III la cual se centra en la ejecución del prototipo dentro del objeto de estudio en la cual se detallará la experiencia que genera la aplicación del prototipo y los resultados basados en la investigación, también se hace referencia a las recomendaciones basadas desde el uso del prototipo.

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 Pérez (2022), mencionó que los factores como el nivel intelectual, hábitos de estudio, o autoestima, pueden influir de cierta medida en el proceso de aprendizaje. Por ello, el desinterés académico es uno de los efectos de la falta de participación en el desarrollo estudiantil, reflejado como problema más evidente hoy por el poco interés en la clase (Boillos, 2024). Por ello es importante fomentar un ambiente en el que se anime y se valore el mejoramiento académico para aumentar el potencial de aprendizaje.

La falta de participación activa de los estudiantes durante una clase puede tener varias consecuencias negativas tales como:

El desinterés y desconexión es cuando los estudiantes no participan activamente, por lo que obtienen bajo rendimiento quizá pierdan interés en el tema y se desconecten del contenido de la clase, también una menor comprensión, menor participación práctica, como hacer preguntas, discutir ideas y actividades, la falta de participación puede resultar una comprensión superficial o incompleta del tema (Canta y Quesada, 2021).

Así mismo, la falta de retroalimentación en donde el rendimiento académico permite al profesor analizar si los estudiantes han comprendido lo enseñado por el docente.

Por ello, sin esta retroalimentación, el profesor puede tener dificultades para identificar áreas de confusión o conceptos que necesitan ser reforzados, afectando al desarrollo de habilidades donde se note el bajo rendimiento académico, debido a que todo esto puede limitar las oportunidades de los estudiantes (Canta y Quesada, 2021). De tal manera que, este problema se compromete menos con el aprendizaje por la poca participación del estudiante en clase, por ello se sienten menos comprometidos con el proceso de aprender, lo que puede llevar a

un rendimiento académico bajo y a una menor motivación para aprender (San Andrés et al., 2021).

Por consiguiente, los autores de esta investigación dan a conocer que en las instituciones educativas se ha evidenciado la falta de participación por lo cual se ha visto reflejado como un problema en el rendimiento académico de los estudiantes de EGB de la Unidad Educativa “LUIS AMANDO UGARTE LEMUS”, motivo por el cual se ha selecciona a la institución para poder implementar estrategias que ayudan a mejorar el rendimiento, incrementando juegos que hagan que las clases sean más participativas y así poder lograr los objetivos propuesto ante dicho trabajo.

1.1.2 Localización del problema objeto de estudio cuando hay una brecha entre el rendimiento y el desempeño esperado de un alumno, se llama brecha de rendimiento. Para Sánchez et al. (2021), el bajo rendimiento académico se refiere a calificaciones por debajo de las expectativas y, en ocasiones, puede estar relacionado con los métodos de enseñanza. Por tanto, hay que reconocer que nuestra sociedad está en constante evolución y que sus valores, expectativas, objetivos fijados y las necesidades de los estudiantes, cambian constantemente. Es decir, para Molina (2020), los educadores relacionados con el proceso de la educación deben maximizar el desenvolvimiento de competencias de los estudiantes, pero también promover la enseñanza de habilidades emocionales para promover el bienestar académico e implementar el programa del Centro de Educación en Educación Emocional.

1.1.3 Problema central en el ámbito escolar el rendimiento académico que alcancen los estudiantes es motivo de prioridad para los padres de familia como para las instituciones y los educadores, ya que se espera que durante el proceso de formación logren un nivel adecuado, en el cual se debe evidenciar el aprendizaje generado mediante el proceso de cumplimiento o no con los objetivos, metas y logros en el que cursa el estudiante para el cual se ha construido una pregunta basada en la problemática establecida en las instituciones debido al poco interés participativo que existe para aquello se pretende implementar métodos estratégicos que ayuden a mejorar el rendimiento escolar en la actualidad para ellos se ha considerado lo siguiente:

¿Cómo contribuye la Gamificación a mitigar el rendimiento académico de los estudiantes de EGB?

1.1.4 Problemas complementarios

¿De qué manera ayuda la participación activa al rendimiento académico?

¿Cómo la gamificación aporta a la participación activa de los estudiantes?

¿Cómo mejorar la retroalimentación inmediata de las clases a través de la gamificación?

1.1.5 Objetivos de investigación

1.1.5.1 Objetivo general

- Analizar cómo la Gamificación mejora el rendimiento académico en los estudiantes de 7^{mo} EGB en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “LUIS AMANDO UGARTE LEMUS”

1.1.5.2 Objetivos específicos:

- Explorar alternativas de participación activa que permitan el mejoramiento del rendimiento académico, mediante la revisión bibliográfica.
- Identificar herramientas digitales que aporten al mejoramiento del rendimiento académico en los estudiantes de 7mo EGB.
- Describir como la gamificación ayuda al mejoramiento del rendimiento académico en los estudiantes de 7mo EGB.

1.1.6 Población y muestra

1.1.6.1 Población la población seleccionada en este estudio es la Unidad Educativa “Luis Amando Ugarte Lemus” de la provincia de El Oro de la parroquia Machala del cantón Machala, estando constituida por 34 estudiantes de lo cual 19 son niños y 15 niñas jóvenes estudiantes pertenecientes al 7mo EGB Paralelo “B”, así mismo 1 docente representante del paralelo escogido. En esta parroquia su nivel educativo basado en tecnologías es medio bajo motivo por el cual ha sido seleccionada como muestra de estudio.

Desde la perspectiva de (Area y Adell, 2021), mencionan que una población se refiere a un conjunto común de personas, eventos o elementos que comparten características comunes y sirven como objeto de estudio.

Cabe señalar que la población proviene de una de las Unidades Educativas Fiscales de la provincia de El Oro, para ello se ha considerado a los estudiantes es de 10 y 11 años, por lo tanto, el nivel de aprendizaje del plan de estudios, las materias de lengua y literatura es el mismo porque estudian en el mismo grado.

1.1.6.2 Muestra Según Salas (2022), es la extracción de objeto de estudio de un grupo seleccionado de la población. Así que mediante la selección de la población elegida se pudo concretar la muestra de estudio, logrando analizar la información recopilada.

Por lo tanto, debido al tamaño de población la muestra seleccionada ha sido tomada al 100%, en este estudio se considera como muestra no probabilística por conveniencia a toda la población, es decir, 34 estudiantes y 1 docente seleccionados mediante muestreo no probabilístico correspondiente al 7° EGB.

1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación. según los resultados obtenidos mediante la recolección de información se ha podido determinar las unidades de la presente investigación con las cuales se estudiará el caso investigativo para aquello se ha seleccionado a un grupo de estudiante con su docente a cargo de la asignatura de Lengua y Literatura en la cual cumple el papel fundamental dentro de la investigación.

Por ellos se ha generado un comunicado con los docentes de la institución, se recogió la información necesaria para trabajar y elaborar el prototipo de investigación que se concluyó que en el libro y la asignatura de selección de los autores esto se basará en la Unidad 1 de estudio para cual se llevará un orden académico de la literatura en la cual se evidenciará el uso de la gamificación en el aula para poder ejercer resultados favorables.

De tal manera, que tanto el docente como el alumno forman parte del proceso de selección dentro del cual cada uno ejerce un rol importante en las planificaciones generadas por la institución con la ayuda del docente, en la que se considera a los estudiantes como el centro de estudio en su nivel de formación.

Cabe mencionar que los temas a tratar se basaran en el uso de herramientas gamificadas para ayudar a motivar la participación activa y mejorar el rendimiento estudiantil.

1.1.8 Descripción de los participantes en este proyecto se efectúan los roles a los participantes, donde se detallan las funciones de cada uno en el proceso de estudio.

Roles de los participantes:

Autoridades: Son las responsables de los recursos físicos y económicos de las Instituciones, es decir son el vínculo principal con el Ministerio de Educación, donde se dan a los participantes los cambios y adaptaciones realizadas y la implementación de nuevas herramientas y metodologías presentadas en el proceso de EA.

Facilitadores: desempeñan un papel esencial al ser creadores y desarrolladores de recursos adecuados y precisos, empleando herramientas especializadas, siendo su función principal en proporcionar a los docentes los medios necesarios para implementar estrategias que ayuden de manera efectiva en el entorno educativo.

Docentes: Tienen la responsabilidad crucial de establecer un entorno propicio para la integración de herramientas que ayuden al mejoramiento de la educación. Además, deben suministrar información adicional relevante y estar preparados para abordar las inquietudes que pudieran surgir de parte del alumnado.

Estudiantes: Los alumnos representan el papel central en el aprendizaje, por eso debe estar dispuesto a recibir la información presentada y, si quedan dudas, pueden formular una pregunta que abarque sus inquietudes, participando en su propio proceso educativo.

Investigadores: Son los encargados de poder evidenciar el objeto de estudio y resolver la problemática que se encuentra dentro de la institución para mejorar el proceso académico en los educandos.

1.1.9 CARACTERÍSTICAS DE LA INVESTIGACIÓN

1.1.9.1 Enfoque de la Investigación la realización del estudio que tiene como principal objetivo analizar cómo la Gamificación mejora el rendimiento académico en los estudiantes de 7^{mo} EGB en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “LUIS AMANDO UGARTE LEMUS”, por ello el siguiente trabajo de investigación cuenta con el enfoque mixto para el desarrollo de aspectos fundamentales en nuestra investigación.

Enfoque cualitativo

Es aquel que se basa en el lenguaje teórico que engloba todo el proceso de investigación (Espinoza, 2020). De tal manera, que utilizan técnicas de investigación como entrevistas abiertas, observaciones y discusiones grupales.

Enfoque cuantitativo

Es aquel que utiliza valores numéricos para estudiar fenómenos para llegar a conclusiones que puedan expresarse matemáticamente. (Sánchez, 2019). Así, que se basa en la forma numérica de medir un trabajo científico.

1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación este trabajo cuenta un nivel de estudio descriptivo a nivel teórico ya que se centra en la interpretación de la información recopilada durante la investigación y la evidente revisión bibliográfica de las preguntas del estudio de caso se basa en documentos obtenidos de fuentes bibliográficas. Resolver el problema.

Desde la perspectiva de Ramos (2020), el alcance determina los resultados que obtiene del objeto de manera que completamente el nivel de estudio del proyecto, para así dar inicio al proceso de estudio investigativo.

1.1.9.3 Método de investigación en base al estudio, el trabajo se apoyó con métodos como: el método inductivo-deductivo que, según Canta y Quesada (2021)), nos permite acercarse mejor a una situación específica, aunque a veces es general y así permite estudiar casos individuales y contextualizarlos con la realidad desarrollada en un grupo de investigación específico. Además, el enfoque integrado incluye el análisis de todas las investigaciones presentadas en el estudio.

También, se utilizó un enfoque de lógica - histórica que fue beneficioso para el estudio ya que ayudó a comprender las variables dependientes e independientes utilizando diversas fuentes bibliográficas como repositorios, revistas, etc. Permitiendo estudiar la trayectoria del objeto de investigación, ya que a su vez nos permite fortalecer el impacto de la gamificación en las disciplinas científicas (Sánchez y Murillo, 2021).

1.2 Establecimiento De Requerimientos

1.2.1 Descripción de los requerimientos / necesidades que el prototipo debe resolver en el presente estudio se evidenciará la incrementación del prototipo de gamificación donde se realiza un entorno gamificado para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes. De modo que se permita conocer las falencias existentes antes de la implementación del prototipo y después de usar el juego, para obtener los resultados de la investigación y solucionar la problemática planteada.

Para la implementación del prototipo se necesitará de un hardware adecuado para la realización del juego y un software que nos permite ejecutar el prototipo sin dificultades, así mismo se requiere de un espacio adecuado para que los estudiantes puedan hacer uso de la gamificación, en tal caso se estaría requiriendo uso de las salas de cómputo.

1.3 Justificación de requerimiento a Satisfacer.

Esta investigación revela que los estudios realizados por otros autores han logrado mejorar la educación y participación en los alumnos utilizando tecnología incrementada en juegos educativos que favorezcan las clases y ejerzan la participación activa en los educandos.

El estudio de investigación tiene la importancia social de presentar una propuesta que beneficiara a la comunidad educativa mediante el objeto de estudio, cambiando así el proceso de enseñanza y potenciando el desarrollo educativo basado en juegos, para lograr el objetivo e iniciativa de mejorar el rendimiento académico. Finalmente, el proyecto es factible porque cuenta con las facilidades para obtener información bibliográfica y también para recolectar fácilmente información empírica, además de recursos materiales, tiempo y acceso a espacio que permitan funcionar la implementación del prototipo.

1.4 Marco Referencial

1.4.1 Referencias conceptuales la gamificación ha demostrado ser una estrategia eficaz de los estudiantes en todo el mundo mediante mecanismos que promueven la motivación, el compromiso y el aprendizaje activo. Crear juegos puede aumentar la motivación intrínseca al hacer que el aprendizaje sea más divertido y relevante para los intereses de los estudiantes (Prieto et al., 2022).

Según Ojeda y Zaldívar (2023), los elementos del juego, como narrativa y desafíos, pueden aumentar la participación de los estudiantes, algunos juegos pueden proporcionar motivación extrínseca adicional, recompensas como puntos, insignias y tablas de clasificación, de tal manera que aliente a los estudiantes a participar y trabajar más duro, las actividades de creación de juegos suelen ser interactivas y requieren que los estudiantes se concentren y reduzcan el aburrimiento.

Los sistemas de juego suelen proporcionar retroalimentación inmediata para que puedan identificar errores, corregirlos rápidamente. Esta retroalimentación continua es esencial para el aprendizaje y la mejora continua. La gamificación aporta a los estudiantes, de manera que despierta habilidades y el pensamiento crítico. Muchos juegos y actividades requieren colaboración y trabajo colaborativo, permitiendo en los estudiantes despertar habilidades sociales y aprender de sus compañeros (Mallitasig y Freire, 2020).

La gamificación puede crear un entorno de aprendizaje más positivo y menos estresantes pudiendo experimentar y si cometen errores aprender de ellos de forma segura sin temor a consecuencias negativas. Países como Finlandia y Estonia, conocidos por sus sistemas educativos innovadores, están utilizando la gamificación para personalizar el aprendizaje mejorando el rendimiento de los estudiantes en diferentes materias (Pilay y Alcívar, 2022).

Ferriz et al. (2023), mencionan que los estudiantes que utilizaron una plataforma de juegos para aprender matemáticas obtuvieron puntuaciones mejores que un grupo de control que usó métodos tradicionales, de modo que así, un meta análisis de estudios internacionales sobre los juegos en la educación concluyó que existe un efecto positivo en el uso de los juegos dentro de la educación ya que estas están diseñadas para que no solo sean divertidas, sino que también estén alineadas con los objetivos educativos.

Los profesores tienen que estar con una formación adecuada sobre cómo integrar y utilizar la gamificación en la práctica educativa, puede transformar la educación creando experiencias de aprendizaje más motivadoras, interactivas y personalizadas, pero su implementación exitosa requiere un diseño cuidadoso, acceso igualitario a la tecnología y una capacitación adecuada de los educadores (Moreira y Vega, 2023).

Mejorar el bajo rendimiento escolar en Ecuador es un desafío multifacético que requiere un enfoque integral con estrategias clave que pueden implementarse a nivel nacional, regional

y escolar, como introducir herramientas que permitan el aprendizaje atractivo y motivar a la educación para los estudiantes. Proporcionar a las escuelas computadoras, tabletas e Internet para que puedan beneficiarse los estudiantes de la tecnología educativa, brindar mantenimiento regular y soporte técnico a la infraestructura tecnológica e implementar capacitación docente continua en pedagogía moderna, uso de tecnología educativa y planes de estudio basados en evidencia (Cangalaya et al., 2022).

Es importante establecer programas de tutoría que permitan a los maestros más experimentados asesorar y apoyar a los nuevos maestros, implementar programas extraescolares que promuevan habilidades sociales, físicas y artísticas, y garantizar que todos los estudiantes reciban al menos una comida nutritiva en la escuela y realizarse exámenes físicos periódicos para detectar y tratar problemas de salud que puedan afectar el rendimiento académico (Narváez y Fárez, 2022).

Para Poma et al. (2022), introducir un sistema de evaluación que mida no sólo los conocimientos académicos, sino también las habilidades y capacidades de los estudiantes, proporcionar al sector educativo la financiación adecuada para la implementación de todas las mejoras necesarias, así como gestionar de forma transparente y eficiente los recursos educativos para maximizar su impacto. Mejorar el desempeño escolar en Ecuador requiere un enfoque multidimensional que incluya la integración de tecnología y juegos, mejoras de infraestructura, capacitación docente, apoyo integral a los estudiantes, participación comunitaria, políticas públicas sólidas y planes de intervención específicos. La colaboración entre gobiernos, escuelas es esencial para crear un impacto positivo y duradero en el sistema educativo de un país.

Los juegos han formado parte de la vida cotidiana y han sido implementadas en diversos estudios que han demostrado que crear actividades permite conocer los conceptos y métodos

que se pone en práctica y en muchos casos aplica reglas o define estrategias de participación. Por ello, es importante crear espacios donde las actividades interactivas pasen a formar parte de la enseñanza, como una forma más de transferir conocimientos, aprovechar experiencias previas o reforzar experiencias ya adquiridas (Venegas et al., 2021).

Según Loren et al. (2021) grandes oportunidades y oportunidades de aprendizaje.

Del mismo modo, los juegos motivan de los estudiantes, aumentan la eficacia de la enseñanza logrando un aprendizaje y mejoran el rendimiento académico. Porque los juegos estimulan el aprendizaje independiente y autodirigido y el desarrollo del conocimiento individual y colectivo. Estas actividades tienen como objetivo mejorar los conocimientos teóricos o prácticos de los estudiantes para promover un mejor aprendizaje participativo (Andrade, 2020).

Actualmente, Caballero (2021), mencionan que las ventajas de las actividades recreativas en el aula indican que, por otro lado, los juegos son intrínsecamente motivadores, pues estimulan el deseo de lograr resultados óptimos y crear competitividad.

Por otro lado, Azúa y Pincay (2019), sostienen que el propósito de las expresiones lúdicas, especialmente los juegos, es permitir que los niños comprendan significativamente el mundo natural y social que los rodea. En general, la experiencia de aplicar conocimientos en el aula a través de actividades educativas resulta estimulante y atractiva para los niños.

Estos elementos permiten un mayor desarrollo intelectual de los estudiantes sin abstracción, posibilitan las clases con mejor aprovechamiento de interactividad en las clases, dándole un mayor protagonismo y desarrollando su participación, logrando un mejor rendimiento escolar.

Sánchez et al. (2021), menciona que el bajo rendimiento de los estudiantes puede ser variada y compleja, incluyendo factores socioeconómicos, infraestructura educativa, calidad de la

enseñanza y apoyo familiar. y sugiere algunas razones importantes y estrategias específicas para abordar y mejorar el rendimiento académico, donde los estudiantes forman parte de familias con bajos recursos a menudo enfrentan desafíos adicionales, como la falta de implementar recursos educativos, alimentación adecuada y apoyo familiar. Las que marca la diferencia socioeconómica entre las zonas urbanas y rurales pueden tener un impacto significativo en la educación (Oñate-Rodríguez, 2021).

Muchas escuelas carecen de suficientes materiales didácticos, tecnología y aulas adecuadas. Además, muchas escuelas necesitan mejorar su infraestructura física, incluidas aulas, baños y áreas de recreación. La formación docente y la educación superior pueden ser insuficientes, afectando la calidad de la enseñanza.

Según Llallan y Rosado (2024), los métodos de enseñanza tradicionales a menudo no logran involucrar a los estudiantes por ende no desarrollan habilidades básicas, y los padres afirman que la falta de participación en la educación puede tener un impacto negativo en el rendimiento académico.

Un ambiente hogareño inestable o un ambiente hogareño que no es propicio para el aprendizaje puede dificultar el aprendizaje. Agregue puntos, niveles, insignias y recompensas a las actividades de aprendizaje para que el aprendizaje se vuelva atractivo y motivador, diseñando proyectos y actividades que incorporen elementos lúdicos que fomenten la participación y el trabajo colaborativo. Dotar a las escuelas de equipamiento tecnológico y acceso a Internet para facilitar el uso de los recursos educativos digitales (Bernal, 2021).

Sería importante crear un proyecto de formación continua para profesores en el uso de métodos de enseñanza y tecnologías educativas modernas, que cree programas de tutoría donde los profesores experimentados puedan instruir a sus colegas en el desarrollo de nuevas habilidades y métodos de enseñanza. Implementar programas educativos para padres para

enseñarles cómo aportar al aprendizaje de sus hijos en casa, promoviendo la coordinación con la escuela y la comunidad local para crear un ambiente de apoyo y compromiso para la educación, un sistema de evaluación continua para brindar a los estudiantes retroalimentación inmediata y personalizada que les ayude a identificar y superar sus debilidades (Sanchez, 2021).

Según Altamirano (2021), la iniciativa para utilizar recursos digitales y métodos innovadores para enseñar lengua y literatura en las escuelas de bajos recursos, permitiría abordar el bajo rendimiento académico en las escuelas requiere calidad de la educación y apoyo familiar siendo así la gamificación, junto con otras estrategias como mejoras de infraestructura, capacitación docente y participación comunitaria, pueden ser herramientas efectivas para motivar a los estudiantes y mejorar el rendimiento académico, donde la colaboración entre gobiernos, escuelas, comunidades y familias es esencial para crear un cambio positivo en el sistema educativo de un país.

Asignatura de lengua y literatura

La materia de Lengua y Literatura es fundamental para promover habilidades básicas como es la lectura, escritura, comprensión y la expresión oral. Fomentar la lectura activa y crítica haciendo preguntas, fomentar la reflexión y el análisis de textos, motivar a los estudiantes a escribir ensayos, cuentos, poemas y otros textos, darles la oportunidad de expresar sus pensamientos y sentimientos, asignar tareas, compartir recursos y facilitar la comunicación entre estudiantes y profesores (Morán y Villao, 2020).

Enseñar a los estudiantes a ubicar las obras literarias en sus contextos históricos, culturales y sociales, fomentar una comprensión más profunda de los textos, organizar debates sobre temas literarios y lingüística, y discusiones para desarrollar habilidades de argumentación y

pensamiento crítico y realizar concursos de escritura y lectura, como concursos de lecturas o de cuentos, para inspirar a los estudiantes (Gómez, 2023).

Según Vega et al. (2020), promover el uso de bibliotecas escolares y públicas y sus versiones digitales para brindar a los estudiantes acceso a una amplia gama de libros y recursos literarios, y promover el uso de libros electrónicos y audiolibros, que son particularmente útiles para estudiantes con diferentes estilos de lectura. Los estudiantes son guiados a través de talleres que les permiten completar sus proyectos de escritura creativa, recibir comentarios de compañeros y maestros, perfeccionar sus habilidades para contar historias, desarrollar un proyecto de investigación centrado en un autor, movimiento literario o género específico y, en última instancia, presentar una pieza escrita. y presentación oral.

La enseñanza puede enriquecerse mediante la implementación de estrategias de enseñanza diversas e innovadoras. Utilizando una combinación de tecnología educativa, juegos y métodos interactivos, los educadores pueden hacer que el aprendizaje de lengua y literatura sea más atractivo y eficaz, preparar a los estudiantes para el desarrollo personal y académico, La contextualización que incluye diferentes géneros y obras literarias ayuda a profundizar la comprensión y aumenta el placer de aprender (Arcentales et al., 2020).

Hoy en día, existe una variedad de estrategias metodológicas innovadoras para el aprendizaje de Lengua y Literatura, como el crear grupos interactivos, proyectos, recursos audiovisuales, tic, juegos y otros relacionados con videojuegos, estas estrategias tienen como objetivo que estudiantes participen activamente en los conocimientos impartidos por profesores (Cuenca et al., 2014).

Cajamarca et al. (2024), señalan que las estrategias de enseñanza ayudan a los docentes a elegir actividades a desarrollar dentro y fuera del aula para promover el autoaprendizaje de los estudiantes mediante diversas habilidades. Porque las diferentes actividades, utilizadas y

aplicadas correctamente, favorecen el progreso de habilidades, pensamiento crítico de los estudiantes. De modo que las estrategias de enseñanza se pueden decir que son un pilar fundamental para los docentes, ya que su enseñanza depende de la aplicación y manejo de estrategias adecuadas, por lo tanto, los docentes no sólo necesitan conocer las estrategias, sino también cuándo usar cada estrategia o cuándo no usarlas, una mala gestión de este problema no dará como resultado un aprendizaje significativo.

Esto añade un giro al proceso educativo, pasando del tradicionalista al innovador, de hecho, las estrategias educativas actuales son diversas y han cambiado la forma de enseñar para que el estudiantado tenga más participación y más interacción en el aprendizaje. Las estrategias de juegos y videojuegos para la enseñanza de Lengua y Literatura modifican esta área del conocimiento (Castro et al., 2022).

Estas estrategias tienen como objetivo que los estudiantes participen activamente en los conocimientos impartidos por profesores, de hecho, las estrategias de enseñanza actuales son diversas y los métodos de enseñanza han cambiado para permitir que el estudiantado tenga más participación y más interacción en el aprendizaje, en este contexto, los juegos y estrategias de videojuegos para la educación científica transforman este campo del conocimiento (Vega et al., 2020).

Pedagogía en Lengua y Literatura

El enfoque Pedagógico es el desarrollo integral de las habilidades comunicativas, literarias y críticas de los estudiantes, promueve la capacidad de leer, comprender, analizar y crear textos de una variedad de géneros y contextos, promoviendo así tanto el aprendizaje académico como el crecimiento personal ayudando a los estudiantes a interpretar y analizar textos literarios y no literarios (Bahamondes et al., 2021).

Esto incluye identificar temas, tramas, personajes y contexto cultural e histórico, promoviendo la capacidad de escribir de forma clara, coherente y creativa para una variedad de propósitos y audiencias, mejorando sus habilidades de comunicación oral a través de presentaciones, debates y discusiones para facilitar eficazmente la articulación de ideas y argumentos (Argüello, 2020).

Existen distintos métodos y estrategias como puede ser, realizar lecturas guiadas compartidas donde los maestros guían la interpretación del texto, resaltan elementos importantes y fomentan la discusión crítica, a su vez introduce un enfoque procedimental para la escritura que incluye etapas de planificación, redacción, revisión y edición con retroalimentación continua, enfatizando la interacción y la comunicación efectiva y promueve el uso del lenguaje en contextos realistas y significativos (Argüello, 2020).

Según Castro y Álvarez (2022), el integrar herramientas digitales y recursos multimedia para mejorar la enseñanza haciendo más accesibles los contenidos, proporcionar evaluación continua a través de actividades y tareas, brindando retroalimentación inmediata y ayudando a los estudiantes a mejorar y adaptar su aprendizaje, evaluar trabajos escritos y presentaciones orales utilizando rúbricas claras y detalladas para garantizar criterios de evaluación transparentes y fáciles de entender.

Utilizar plataformas digitales, aplicaciones y herramientas interactivas para apoyar la educación facilitando el acceso recursos que brinden información, incorporando actividades creativas como escritura colaborativa y proyectos multimedia para hacer que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo (Paladines y Álvarez, 2022). Por ello, las clases de Lengua y Literatura tienen como objetivo no sólo adquirir habilidades lingüísticas, sino también desarrollar el pensamiento crítico y creativo, apreciando la riqueza de la cultura en la

literatura. A través de una variedad de métodos y estrategias innovadores, los profesores pueden crear entornos de aprendizaje inclusivos y estimulantes.

Metodología de la asignatura de Lengua y Literatura

La metodología en lengua y la literatura incluye una variedad de enfoques y estrategias pedagógicas encaminadas a promover que los estudiantes despierten habilidades comunicativas y críticas, así como la comprensión, análisis y creación de textos y desarrolla diferentes enfoques a través de la integración de textos. Las estrategias de comunicación, la comprensión lectora, la escritura procedimental, el aprendizaje colaborativo, la tecnología educativa, la evaluación formativa, las actividades creativas y más ayudan a los maestros a crear entornos de aprendizaje ricos y estimulante (Bravo et al., 2022).

Según Prieto et al. (2020), este enfoque integral además de ayudar a que los estudiantes tengan un buen rendimiento académico, los prepara para los desafíos comunicativos del mundo moderno. De manera similar, la metodología de lengua y literatura permite a los maestros facilitar la interpretación de textos, enfatizar elementos literarios y fomentar la discusión crítica, y participar en lecturas silenciosas individuales para promover la concentración y la comprensión independiente.

Así, que la asignatura de Lengua y literatura demuestra que es un pilares fundamentales en el proceso de EA de los alumnos debido que ayuda a la comprensión lectora al momento de dar criterios, además mantiene la participación durante la clase debido a la pedagogía que los docentes aplican lo cual genera un aprendizaje significativo, es por ello que en la actualidad esta es una de la asignaturas que se puede apoyar con la tecnología, y aplicar herramientas y métodos basados en las TIC debido a que hoy en día su avance nos permite mantener una clase más activa, y captar la atención de los estudiantes.

La tecnología

La tecnología en su sentido más amplio es un conjunto de conocimientos y conocimientos que, cuando se aplican de manera lógica y ordenada, permiten a las personas modificar sus entornos físicos o virtuales de este modo satisfacer sus necesidades, impactando la vida diaria, desde la economía y la salud hasta la comunicación y la educación (Jara et al., 2021). Sin embargo, a pesar de los numerosos beneficios de la tecnología, también existen importantes desafíos y dilemas éticos que requieren una consideración cuidadosa y una gestión responsable, cada avance tecnológico ha provocado cambios importantes en la sociedad.

Según Mariaca et al. (2021), las tecnologías digitales están redefiniendo cómo interactuamos, trabajamos y nos informamos, internet y los dispositivos móviles han permitido la comunicación global instantánea y han creado redes de información accesibles a gran parte de la población mundial, pero este acceso a la información y la conectividad crea problemas casi ilimitados.

La protección de datos es uno de los problemas más urgentes, a medida que se recopilan y almacenan más datos personales, surgen preocupaciones sobre quién tiene acceso a esta información y cómo se utiliza. Por ejemplo, si bien las redes sociales facilitan las conexiones entre personas, también han enfrentado críticas por su manejo de datos creando alteración en la opinión pública y la salud mental (Pauta, 2020).

Otro tema importante como la robótica y la inteligencia artificial están reemplazando trabajos tradicionalmente realizados por humanos y, si se manejan de manera inadecuada, podrían provocar un desempleo masivo. Si bien estas tecnologías mejoran la eficiencia y reducen los costos, es importante considerar los impactos sociales y económicos de estos cambios (Comboza y Yáñez, 2021).

Según Jara et al. (2021), es necesario promover políticas y programas de reconversión y educación para concienciar, además, esta tecnología también plantea cuestiones éticas sobre la justicia y el acceso. De tal manera que la brecha digital separa a quienes acceden a la tecnología y sus beneficios de quienes no lo tienen, esta desigualdad puede perpetuar y exacerbar las desigualdades existentes a nivel regional y global, por lo tanto, es importante promover políticas inclusivas para que los avances tecnológicos beneficien a la sociedad en su conjunto, no solo a las élites privilegiadas.

Por consiguiente, la tecnología puede mejorar significativamente nuestras vidas, pero también conlleva desafíos y riesgos que no deben ignorarse, es importante adoptar un enfoque equilibrado y ético al desarrollar e implementar nuevas tecnologías. Sólo entonces podremos garantizar que los beneficios se distribuyan equitativamente y que los impactos negativos se mitiguen de manera efectiva, después de todo, la tecnología debería ser una herramienta que esté al servicio de las personas (Mariaca et al., 2021).

La tecnología en la educación

Transformando el aprendizaje en la era digital actual, la tecnología está evolucionando, creando cambios en las personas y en la educación, abriendo nuevas puertas, innovando la forma de enseñanza - aprendizaje y las instituciones gestionan los recursos, además, la tecnología ha permitido la personalización del aprendizaje (Borja y Carcausto, 2020).

Según Meza y Mendoza (2023), las herramientas de educación digital se adaptan a las necesidades individuales de los estudiantes, facilitando recursos y actividades que se acoplen a su ritmo y estilo de aprendizaje, esto es especialmente beneficioso para personas con necesidades educativas especiales que requieren un enfoque diferente al aprendizaje tradicional, la colaboración también se ha vuelto mucho más fácil con la tecnología.

Esto fortalece el aprendizaje y forma a los estudiantes para un mundo profesional cada vez más globalizado y en red, aunque los beneficios de la tecnología incorporan a la educación, también hay desafíos importantes, sin embargo, uno de los principales problemas es la brecha digital. Esta desigualdad permite que el sistema educativo amplíe la brecha entre los que tienen y los que no tienen en lugar de proporcionar una igualdad total (Llovera, 2023).

La dependencia excesiva de la tecnología también puede tener un impacto negativo en interacciones interpersonales, sin embargo, debemos tener en cuenta que las interacciones personales son fundamentales para el desarrollo personal y profesional. Plantearse únicamente en el aprendizaje en línea puede reducir las oportunidades para desarrollar estas habilidades, además, la calidad del contenido digital puede variar ampliamente (Meza y Mendoza, 2023).

Según Borja y Carcausto (2020), si bien se dispone de recursos educativos de alta calidad, también existe una gran cantidad de información inexacta o de baja calidad, la alfabetización digital, o la capacidad de reconocer la calidad y precisión de la información en línea, se está convirtiendo en una habilidad esencial para los estudiantes. Por consiguiente, las instituciones educativas, los gobiernos y las comunidades trabajan juntos para aumentar los beneficios y disminuir los riesgos, necesitamos asegurarnos que los estudiantes tengan acceso a la tecnología y a la formación necesarias para utilizarla eficazmente y crítica, solo entonces podremos construir un sistema educativo adaptado al siglo XXI de manera que los estudiantes salgan preparados para los desafíos y oportunidades que se les presenten.

Por ello, la tecnología ha permitido un sin número de herramientas, las cuales guía a los docentes a innovar sus clases, mediante un aprendizaje basado en juegos, que ayudan a los estudiantes a despertar el interés durante las clases y a su vez a prestar atención, de tal manera que despiertan sus habilidades de captar mejor las clases, demostrando durante la

retroalimentación sus conocimientos aprendidos (Azúa y Pincay, 2019). Es decir, un aprendizaje basado en juegos permite a los docentes ser más hábiles, tener iniciativa y ser más dinámicos, ayudando a sus estudiantes a perder el miedo a participar durante la clase y haciendo que la educación sea motivada por las herramientas que se incorporan de manera educativa para obtener buenos resultados.

Aprendizaje Basado En Juegos

Este aprendizaje es una metodología educativa que utiliza el diseño y la mecánica de juegos para crear experiencias atractivas y efectivas, a través de esta metodología, los estudiantes aprenden activamente y participativa en un ambiente lúdico y desarrollan sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales (Martínez et al., 2022).

El aprendizaje mediante juegos es una estrategia poderosa para la enseñanza de lengua y literatura porque hace que el aprendizaje sea una experiencia interactiva y lúdica, al incorporar elementos lúdicos en el plan de estudios, los educadores ayudan a fomentar el compromiso motivando a los estudiantes, desarrollar habilidades importantes y crear un entorno de aprendizaje positivo, aunque implementar esta metodología requiere creatividad y planificación, los beneficios para los estudiantes son significativos y duraderos (Martín et al., 2022).

Este tipo de aprendizaje tiene formas de innovar las clases, como la gamificación, que hoy es vital para aplicarlas, ya que permite a los docentes crear sus clases en base a juegos, ganando la atención de los estudiantes, y permite realizar un trabajo colaborativo entre alumnos, donde la participación ha hecho que mejoren su rendimiento académico, siendo así en la actualidad la gamificación una herramienta innovadora para docentes y estudiantes, debido a que nos permite incorporar una serie de recursos en la cual el alumno despierta su

imaginación y criterio en base a los conocimientos durante el proceso de preparación académica.

Gamificación en el proceso de enseñanza de lengua y literatura

Al incluir la gamificación, permite aplicar elementos y principios de creación de juegos en un contexto no lúdico, se ha convertido en una estrategia educativa innovadora, ha demostrado cómo aumentar la motivación de los estudiantes. Al transformar las actividades académicas tradicionales en dinámicas interactivas y lúdicas, la gamificación no sólo estimula el interés de los estudiantes, sino que también fomenta un aprendizaje más profundo y significativo (Gurumendi et al., 2022).

En el contexto de la lengua y la literatura, la gamificación adopta varias formas desde habilidades creativas de lectura y escritura hasta juegos de vocabulario y gramática a través de proyectos colaborativos y actividades interactivas de narración, estos enfoques no sólo fomentan la participación de los estudiantes, sino también el desarrollo de habilidades críticas como comprensión lectora, expresión oral y escrita y el análisis literario (Morón et al., 2022).

Al incorporar diversión y desafíos al proceso educativo, la gamificación convierte el aprendizaje en una aventura y fomenta una relación más positiva y productiva entre los estudiantes y el contenido literario, en un mundo donde los estudiantes están cada vez más inmersos en entornos digitales y de juegos, la gamificación proporciona una forma efectiva de conectar los intereses y hábitos diarios de los estudiantes con el plan de estudios escolar. Este enfoque sistemático no sólo revitaliza la enseñanza de lengua y literatura, de tal manera los estudiantes puedan enfrentar los desafíos con sólidas habilidades de comunicación y una pasión renovada por el aprendizaje (Anicama, 2022).

La gamificación en el rendimiento académico

La integración de herramientas juegos en entornos educativos en los últimos años ha sido de vital importancia, como una estrategia innovadora para mejorar el rendimiento escolar. La gamificación tiene como objetivo ganar la atención de los estudiantes convirtiendo las actividades de aprendizaje tradicionales en experiencias interactivas similares a juegos. Incrementar su motivación y fomentar una implicación más profunda en el proceso educativo (Anicama, 2020).

Según Franco (2023), numerosos estudios demuestran que la gamificación crea un rendimiento positivo en mecánicas de juego como niveles, puntos, recompensas y desafíos, siendo un aprendizaje dinámico que fomenten la participación y el esfuerzo continuo. Esta metodología hace que el aprendizaje sea más emocionante y divertido, y permite a los estudiantes vivir una experiencia de éxito y progreso.

Esto es importante para mantener el interés y la motivación a lo largo del tiempo, además, la gamificación puede satisfacer diferentes necesidades educativas, adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y promover habilidades tanto cognitivas como sociales (Llanllan y Rosado, 2024).

La gamificación puede mejorar la retención de información haciendo que sea colaborativo al involucrar a los estudiantes en actividades cooperativas y competitivas (Pachas, 2024).

Esta es una habilidad esencial para el crecimiento académico y personal, la retroalimentación inmediata, clave de la gamificación, ayuda a los estudiantes a identificar y corregir errores oportunamente, permitiendo un aprendizaje más efectivo y personalizado, en un entorno educativo global, donde la atención, el compromiso estudiantil son un desafío constante, y la gamificación ofrece una solución innovadora y efectiva.

Al aprovechar los principios del diseño de juegos, los educadores pueden transformar sus aulas en espacios de aprendizaje dinámicos y atractivos que mejoren no solo el rendimiento

académico sino también las actitudes y el disfrute del proceso educativo, el efecto de la gamificación en el rendimiento de los estudiantes, pone de relieve la importancia de adaptar las estrategias educativas a las necesidades de las nuevas generaciones de estudiantes para prepararlos mejor para los desafíos futuros (Bonilla, 2021).

CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO.

2.1 Definición del prototipo

El presente trabajo surge a través del análisis derivado del uso de juegos interactivos, donde se presenta una herramienta para que los estudiantes y profesores accedan a los datos de un ambiente de aprendizaje significado e interesante de forma dinámica en la cual exista un mayor rendimiento académico, en el que se plantea la pregunta acerca del mayor impacto de la gamificación en las aulas y los recursos digitales que se pueden utilizar, y así abordar con la problemática que existe causado por la poca participación en el aula lo que genera el bajo rendimiento académico en los estudiantes.

Por lo tanto, en este contexto, es necesario intervenir para solucionar el problema identificado, en la cual se pretende dar a conocer a los educadores de la Unidad Educativa “Luis Amando Ugarte Lemus” como el uso de herramientas gamificadas permiten una mayor participación en los estudiantes la cual se considera que se obtiene el mejor rendimiento académico en el que podrán emplear como una estrategia de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura.

Farias y Arroyave (2023), menciona que los docentes deberían estar preparados para los cambios constantes basados en la educación la cual siempre se semejen al mejoramiento para los estudiantes.

El objetivo es adoptar nuevos métodos de aprendizaje creativo a través de la innovación y así poder brindar nuevos conocimientos. Por tal razón, se considera que el profesor debe estar capacitado al uso de la tecnología e implementación de herramientas educativas, en relación a la gamificación, logrando de esta manera que las clases sean dinámicas e interactivas. Por lo tanto, la propuesta se realizará a los directivos de la institución quienes son los encargados del bienestar estudiantil dentro del proceso de preparación académica.

Básicamente, la propuesta es lograr la participación activa de los estudiantes implementando una gran variedad de recursos, mecanismos y componentes gamificados que consigan hacer que los alumnos se enganchen a un aprendizaje divertido. Además, esta herramienta brinda la posibilidad de poder acceder a las clases como docente o alumno, de modo que se pueda hacer un seguimiento del rendimiento académico de los alumnos y mejorar la participación, siempre teniendo en cuenta la protección de datos.

Por ello, la ejecución y aplicabilidad de herramientas digitales gamificadas acorde a la problemática, lo mismo que guiará a los autores de la investigación a obtener resultados favorables en relación con la temática tratada.

2.2 Fundamentación teórica del prototipo

El trabajo propuesto por los autores se desarrollará en la herramienta de MyClassGame la cual describiremos a continuación:

MyClassGame es una herramienta online cuyo objetivo principal es animar a los profesores a utilizar metodologías y estrategias basado en juegos para involucrar y motivar a los estudiantes a un aprendizaje en ambiente divertido (Torres, 2019).

Según Chiquillo y Macias (2022), MyClassGame es una gran plataforma en línea gratuita que permite a los profesores y los estudiantes a desarrollar enfoques como el aprendizaje basado en desafíos, además permite representar cualquier lección que te dé el profesor.

Así, que esta herramienta se puede utilizar en cualquier nivel y ámbito educativo, ya que es intuitiva y versátil, para que cualquier docente pueda utilizarla con el mínimo esfuerzo en su aula diaria, donde pueda crear y configurar su entorno de aprendizaje con sus alumnos.

De modo, que para Moreno y Zabala (2022), la tecnología puede crear un entorno de aula dinámico que facilite el logro de los objetivos educativos. Por eso hoy en día es necesario pasar de los métodos tradicionales a métodos más activos que hagan a los estudiantes más responsables de su propio aprendizaje.

De tal manera que la herramienta MyClassGame nos brinda beneficios tales como:

- Interacción dentro del aula
- Trabajo en equipo
- Trabajo en tiempo real
- Desenvolvimiento escénico
- Trabajo individual
- Participación activa
- Motivación
- Interacción entre docente- alumno

2.3 Objetivos General y Específicos del Prototipo

2.3.1 Objetivo general

- Mejorar la participación activa de los estudiantes, de manera que aporte al rendimiento académico en los estudiantes de 7^{mo} EGB en la asignatura de Lengua y Literatura a través de MyClassGame.

2.3.2 Objetivos específicos:

- Implementar la herramienta de MyClassGame usando gamificación que aporte al rendimiento académico de los estudiantes de 7^{mo} EGB en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Diseñar actividades dentro de la herramienta MyClassGame que promuevan la participación activa en de los estudiantes de 7^{mo} EGB en la asignatura de Lengua y Literatura.

2.4 Diseño del juego educativo.

El prototipo diseñado por los autores del presente estudio se realizará mediante la herramienta antes mencionada la cual se ha diseñado un bosquejo de las ideas que se tienen en base a el uso y como se estructura la gamificación para así poder elaborar el prototipo, el cual se observará a continuación y de describirá que función cumple cada punto.

Figura 1

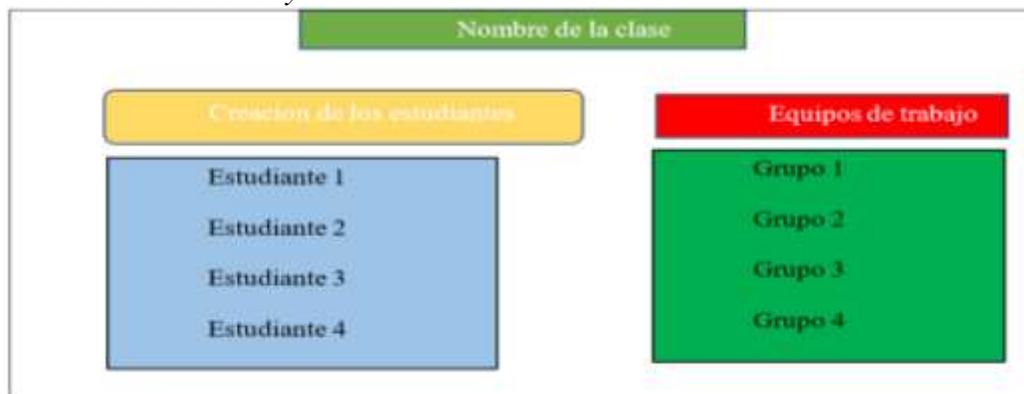
Ingreso en la herramienta MyClassGame



Nota. Esta figura corresponde al diseño del ingreso del estudiante o docente en la herramienta MyClassGame. Fuente: Elaborado por los autores.

Figura 2

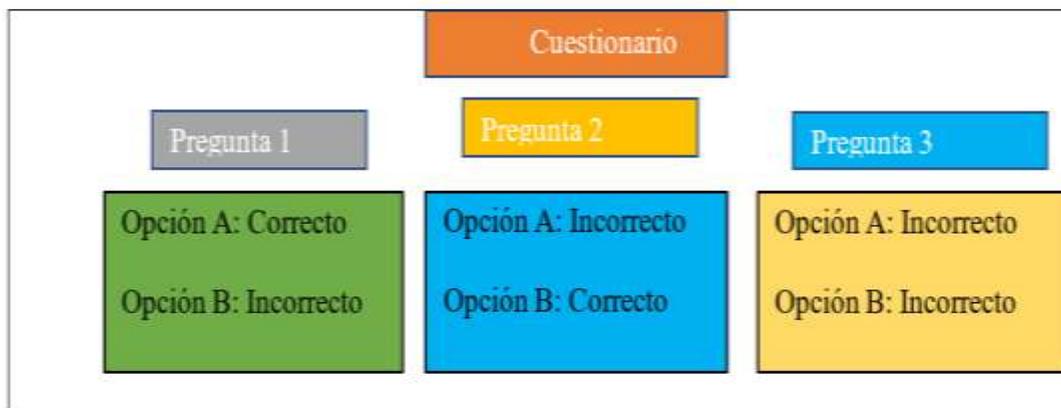
Creación de la clase y estudiantes.



Nota. Esta figura muestra cómo se crea a los estudiantes así mismo se genera grupos o laboratorios de trabajo para agrupar a los alumnos en las misiones que tienen que resolver. Fuente: Elaborado por los autores.

Figura 3

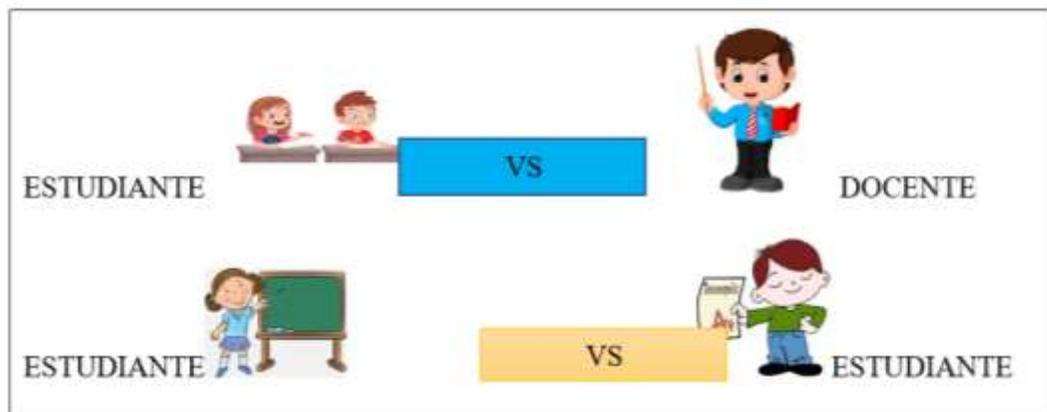
Creación de cuestionarios



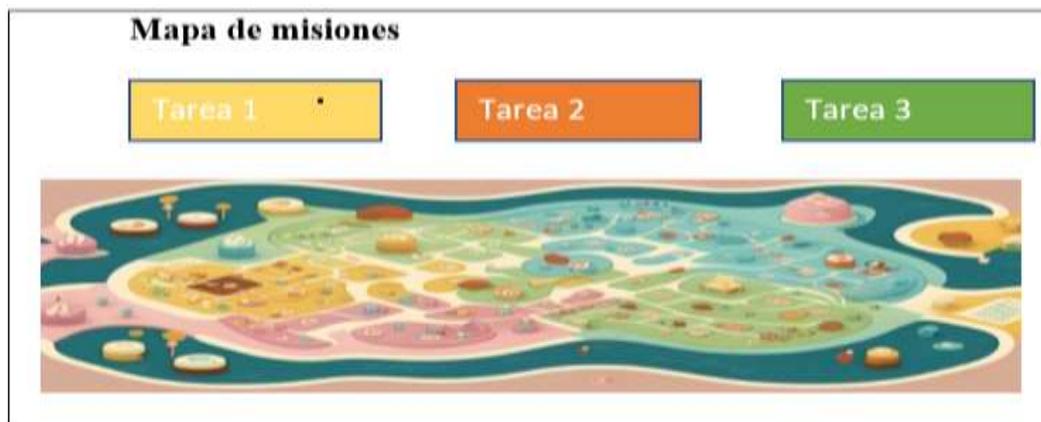
Nota. Esta figura representa como se diseñará los cuestionarios dentro de la herramienta.
Fuente: Elaborado por los autores.

Figura 4

Creación de batallas.



Nota. Esta figura hace referencia a cómo se realizará las batallas haciendo uso de los cuestionarios. Fuente: Elaborado por los autores.

Figura 5*Creación de misiones*

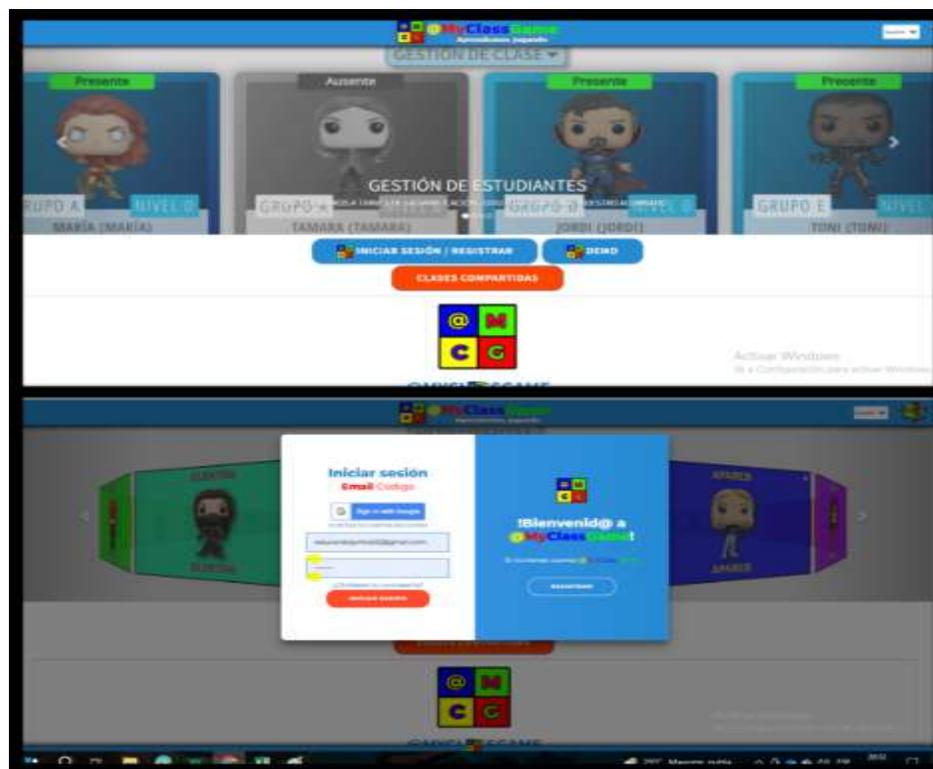
Nota. Esta figura muestra cómo se crea las misiones dentro de la herramienta. Fuente: Elaborado por los autores.

2.5 Desarrollo del juego educativo

La siguiente gamificación permite ejercer una mayor participación en los estudiantes de manera que mejore el rendimiento de los estudiantes de 7mo EGB en la asignatura de Lengua y Literatura. Así que esta herramienta nos permite ejercer una clase dinámica como docente, además se puede obtener el ingreso de estudiantes sin necesidad de correo electrónico.

Figura 6

Vista de la herramienta MyClassGame.



Nota. Esta imagen muestra como se ve la herramienta de MyClassGame. Fuente: MyClassGame, por los autores.

Figura 7

Ingreso a la herramienta como docente.



Nota. En esta imagen referencia al ingreso en la herramienta identificando qué tipo de usuario somos: docente o estudiante. Esto nos permitirá acceder a la información de nuestras clases con unos privilegios u otros. Fuente: MyClassGame, por los autores.

Figura 8

Creación de la clase.



Nota. Esta figura muestra cómo se crea una clase dentro de la herramienta. Fuente: MyClassGame, por los autores.

Figura 9

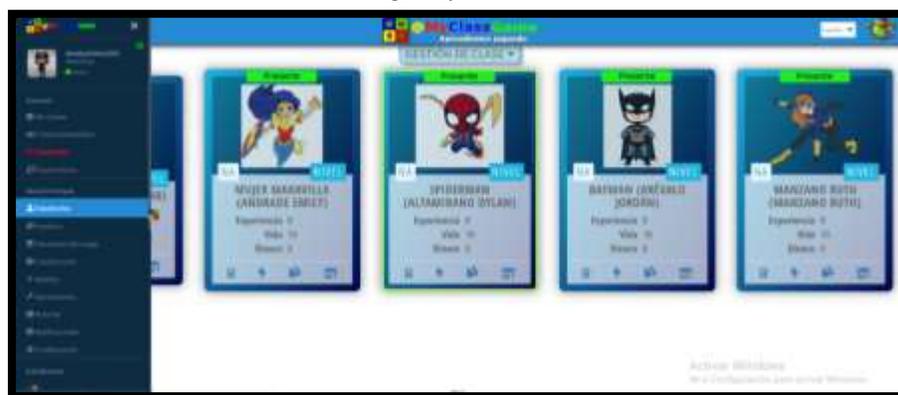
Creación de los estudiantes y avatar.



Nota. Esta figura nos refleja cómo debemos crear nuestros estudiantes y los equipos que van a formar con sus propios avatares y alias. Fuente: MyClassGame, por los autores.

Figura 10

Introducción de mecánica en gamificación.



Nota. Esta figura muestra como se ve una clase y elementos a introducir en la mecánica de gamificación en nuestra clase creada. Fuente: MyClassGame, por los autores.

Figura 11

Ingreso como estudiante.



Nota. Esta figura nos permite observar cómo se puede ingresar como estudiante ya sea por correo electrónico o mediante código establecido por el docente junto con el alias. Fuente: MyClassGame, por los autores.

Figura 12

Ingreso a la clase diseñada.



Nota. Esta figura muestra cómo el estudiante puede ver la clase elaborada por el docente. Fuente: MyClassGame, por los autores.

Figura 13

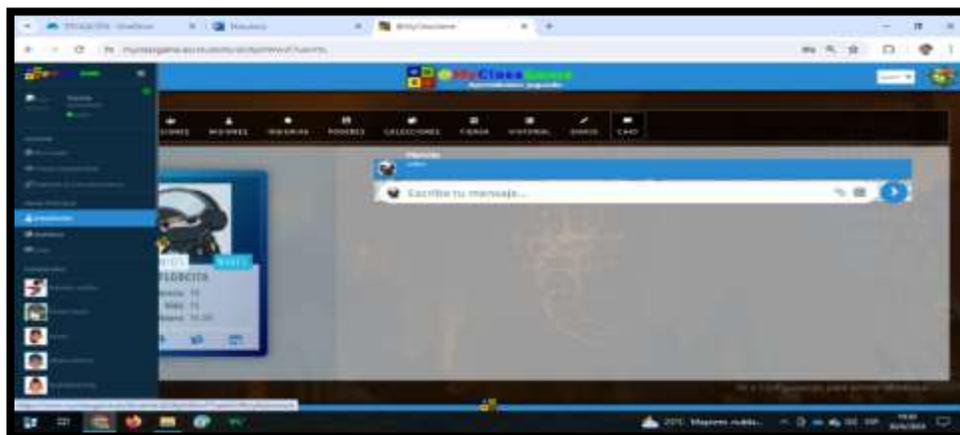
Vista del estudiante en la clase.



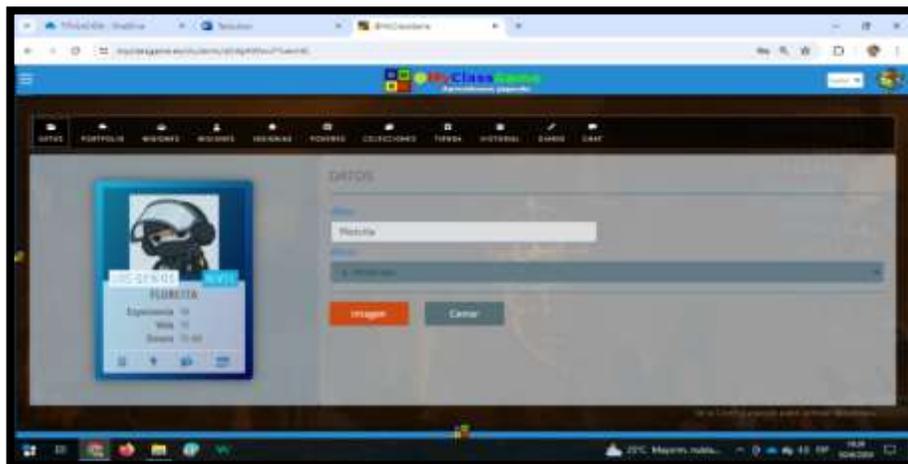
Nota. Esta figura muestra como el estudiante puede visualizar todo el entorno como estudiante dentro de la herramienta. Fuente: MyClassGame, por los autores.

Figura 14

Elementos con acceso al estudiante.



Nota. Esta figura muestra como el estudiante puede visualizar todo acceder a los recursos puesto por el docente. Fuente: MyClassGame, por los autores.

Figura 15*Cambio de imagen.*

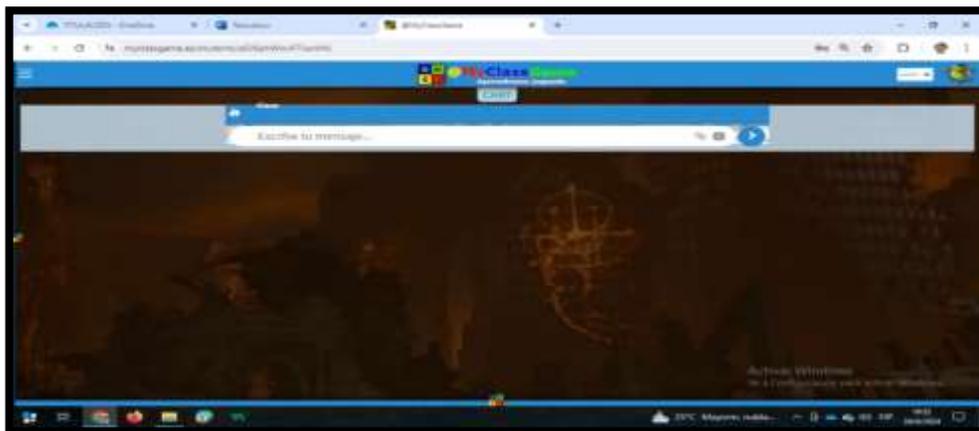
Nota. Esta figura demuestra como los alumnos pueden cambiar su imagen si lo requiere y acceder a información. Fuente: MyClassGame, por los autores.

Figura 16*Equipos de Trabajo o Laboratorios.*

Nota. Estas figuras muestran a los grupos de trabajo elaborados por el docente y quienes pertenecen a ellos. Fuente: MyClassGame, por los autores.

Figura 19

Acceso a chat de soporte.



Nota. En esta figura se observa cómo se hace uso del chat de soporte donde el estudiante puede preguntar las dudas al docente. Fuente: MyClassGame, por los autores.

2.6 Herramientas de desarrollo

Dentro de la selección de herramientas para la elaboración del prototipo se ha considera que MyClassGame cumple con los requisitos propuestos por los autores del presente trabajo en la cual mediante el estudio de la herramienta se ha podido ver las opciones que nos brinda entre ella tenemos los siguiente:

- **Creación de gamificación basada en juegos:** Donde los maestros pueden crear y personalizar juegos educativos para sus estudiantes, adaptándolos a diferentes temas y niveles de estudio.
- **Asignación de tareas:** Permite asignar tareas a los estudiantes dentro de la herramienta o implementando otras herramientas en las cuales se ayuden de juegos didácticos.

- **Seguimiento a los estudiantes:** ofrece el medio de monitorear el progreso de los estudiantes, proporcionando información sobre su desempeño.
- **Tablas de Clasificación:** Permiten a los estudiantes ver su posición en comparación con sus compañeros, fomentando una competencia sana y motivación adicional.
- **Recompensas y Puntos:** los estudiantes pueden ganar puntos, medallas y otros tipos de recompensas a medida que completan tareas y desafíos, lo cual puede aumentar su compromiso y participación dentro o fuera de clase según el docente establezca las reglas.
- **Retroalimentación Inmediata:** Se puede proporcionar retroalimentación inmediata sobre las respuestas y el rendimiento de los estudiantes, ayudándolos a identificar y corregir errores rápidamente ya sea mediante el uso de batallas en tiempo real.
- **Integración con el plan de estudios:** Los juegos y actividades pueden ser alineados con las planificaciones y los objetivos propuestos por el docente.
- **Acceso a Contenido Preexistente:** Ofrece una biblioteca de juegos y actividades ya creadas que los maestros pueden usar o adaptar para sus clases.
- **Facilidad de uso:** Permite una facilidad de uso tanto para maestros como para estudiantes.
- **Modo multijugador:** Algunas actividades pueden permitir que varios estudiantes participen simultáneamente, fomentando la colaboración y el aprendizaje en grupo.

- **Personalización del avatar:** Los estudiantes pueden personalizar sus avatares, lo cual puede aumentar su involucramiento y sentido de identidad dentro de la plataforma.
- **Soporte multidispositivo:** Permite el acceso desde diferentes dispositivos, como computadoras, tabletas y Smartphone, lo cual facilita su uso en distintos entornos.
- **Informes y análisis:** Genera informes sobre el rendimiento de los estudiantes, que los maestros pueden usar para dar seguimiento.
- **Interacción en tiempo real:** Se permite generar la participación con elementos interactivos, en tiempo real como las batallas mediante el uso de los cuestionarios.

2.7 Descripción del juego educativo.

El uso de esta herramienta es muy complejo y fácil ya que no requiere de costo, ni dispone de límite de uso, también puede ser editable según lo que el docente requiera y puede usarse en las asignaturas que deseen.

Para hacer uso de ella hay que tener información relevante a la herramienta e indagar en las opciones según como se ingrese ya sea como docente o estudiante, De modo que para obtener una participación activa en los estudiantes esta herramienta convierte el aprendizaje en una experiencia divertida y competitiva.

De manera que la gamificación diseñada en la herramienta hace que los estudiantes interactúen de forma sencilla y compleja con el docente donde, exista una buena comunicación en base a los conocimientos adquiridos y a su vez ejecute una

retroalimentación de las clases en las que el estudiante puede acceder en sus tiempos libres, para lo cual esta herramienta lleve un registro de rendimiento del alumno.

Esta herramienta contiene características tales como:

- Registro e Inicio de Sesión (según la postura)
- Fácil configuración del perfil
- Acceso a las Clases (como docente o estudiante)
- Participación en actividades y juegos
- Competición y Colaboración
- Monitoreo o seguimiento del rendimiento académico.
- Participación en equipos de forma colaborativa

CAPÍTULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.

3.1 Experiencia I

3.1.1 Planeación Para la aplicación de la experiencia I en la Unidad Educativa “Luis Amando Ugarte Lemus” se ha considera un docente de la institución para poder capacitar y poner en práctica el prototipo y así a su vez pueda dar el punto de vista, para luego llevar a cabo la entrevista dirigida a la docente ya que con ello se está evidenciando el presente proyecto haciendo que tenga validez ante el estudio.

La docente elegida es tutora del 7mo “B” de Educación Básica General siendo ellos la población seleccionada para llevar al funcionamiento del prototipo de la experiencia II, la asignatura escogida para ellos ha sido Lengua y Literatura. Lo cual se nos ha otorgado la planificación curricular en las cuales las actividades que utilizaremos para el aprendizaje son en base a temas acorde a las clases de la unidad que el docente está realizando, de tal manera que las hemos implementado en la herramienta MyClassGame que es la que utilizamos para

nuestro proyecto de titulación incorporando distintas herramientas que evidencien los objetivos propuestos por los actores a cargo del trabajo relacionando a las distintas actividades con la parte la teoría de cada tema, para que sea recreativo para los estudiantes.

Por consiguiente, la planificación es un medio necesario para llevar a cabo una fase importante dentro de la experiencia I y a la vez poder evaluar por medio de ella las dimensiones del prototipo ante el docente y beneficiario del producto elaborado con fines académicos con la incorporación de la tecnología, por otro lado, se elaboró un banco de preguntas que corresponden a la evaluación del prototipo por parte del docente, con la finalidad de poder obtener resultados fiables.

Por otro lado, se ha planificado un cronograma para poder llevar a cabo la experiencia con fecha de presentación del 13 de noviembre del 2024 teniendo como lugar de ejecución las oficinas de la dirección de la escuela, en donde tendremos acceso a internet, para poder enseñar el uso del prototipo y así para poder ganar la atención completa de la docente, así mismo se aplica la entrevista dirigida al docente en la presente fecha junto al prototipo. De tal forma que cabe mencionar que antes de la experiencia se ha realizado una capacitación al docente en base al manejo del prototipo para familiarizar la herramienta con el uso de la tecnología en la fecha del 30 de Octubre del 2024 para lo cual se detalla de manera más concreta a continuación:

Tabla 1*Recursos Utilizados en la experiencia I*

Recurso	Función
Prototipo “SÉPTIMO B (LOS MISIONEROS) AL 80%	Se presenta el prototipo en una etapa completa y funcional con la finalidad que presentar al docente en que consiste el proyecto. Posterior a la Experiencia II.
Video Tutorial	Se crea videos explicativos del prototipo: Funcionalidad, fases de desarrollo, entre otros.
Formulario de preguntas	La entrevista que forma parte de la experiencia I se la realizara de manera escrita.

Nota. En la siguiente tabla se puede evidenciar los recursos utilizados por los autores en la experiencia I. Fuente: Elaborada por los autores.

Mediante la presente planificación se consideró la técnica de la entrevista y su instrumento un cuestionario de preguntas enfocadas a la tecnología basada en el prototipo, principalmente para poder obtener resultados precisos, la entrevista se llevará a cabo de manera formal en la que se utilizará un documento impreso con las preguntas para obtener las respuestas dadas por la docente tras la aplicación de la experiencia I.

Descripción de procedimientos aplicados a la experimentación 1

Para llevar a cabo la experiencia 1 se consideró lo siguiente:

- Notificación previa al docente días antes de la experiencia.
- Presentación de prototipo utilizando internet y computador
- Observaciones otorgadas por la docente para poder corregir los errores presentados.
- Análisis de las respuestas otorgadas por la docente para realizar cambios de mejora en el prototipo.

3.1.2 Experimentación

Inicio de la experiencia en el presente trabajo se resalta que antes de la experiencia se procedió a dar una capacitación previa a la en cual se espera poder innovar las estrategias empleadas por la docente para poder dar sus clases y obtener buenos resultados ante la problemática mencionada, de manera que al abrir nuevos métodos enlazados con la gamificación hará que las clases sean más interactivas y llamen la atención del estudiante.

La presentación del prototipo se lo realizó en la institución educativa “Luis Amando Ugarte Lemus” junto a la Lcda. Lourdes Tituana, teniendo como lugar de ejecución la sala de Dirección de la Unidad Educativa, en la cual se hace uso de un computador y la atención del docente en la explicación, para aquello indicamos el paso a paso desde como registrarse primeramente como docente, seguido a eso le indicamos como puede ir registrando a sus estudiantes, así mismo como se realiza la generación de una clase dentro de la herramienta y a su vez a ir creando dentro del prototipo el contenido de sus clases, luego así mismo se le explico cómo puede crear actividades para que sus estudiantes puedan realizar bien sea como tareas o como actividades en clases.

Además, cabe mencionar que una explicado el funcionamiento de la herramienta y la finalidad con la que se ha diseñado, se procedió a explicar detalladamente cada paso para poder ingresar como alumno y a que material tiene acceso el estudiante una vez que ingresa a la herramienta.

Figura 20

Capacitación previa a la experiencia 1.



Nota. Es esta imagen se puede observar una capacitación a la docente ante de aplicar la experiencia 1. Fuente: Tomada, por los autores

Detalles del desarrollo de la Experiencia 1

Durante la demostración del prototipo se explicó cómo se incorporaron los temas del plan de unidad didáctica de la asignatura de Lengua y Literatura, para lo cual se eligieron los temas: La carta formal y La carta informal.

Una vez realizada la explicación se le permite a la docente que realice la experiencia con el prototipo en tiempo real para que de este modo pueda ir entendiendo como es su proceso, así mismo comprenda como puede ir creando sus clases, y las distintas actividades para sus

estudiantes. De tal manera que pueda comprender como dar acceso a sus estudiantes para que puedan realizar sus tareas en casa o las distintas actividades dentro de clases.

En esta experiencia junto con la docente pudimos ir analizando si es que existían cambios a realizarse, verificando cada detalle para que al momento de realizar la segunda experiencia no surjan inconvenientes ya que esto es algo fundamental para la docente, porque le permitirá mejorar sus estrategias y métodos de enseñanza.

Figura 21

Aplicación de la experiencia 1.



Nota. En esta figura se puede evidenciar la aplicación del prototipo con la docente seleccionada para la experiencia. Fuente: Tomada por los autores.

Detalles del cierre

Una vez culmina la experiencia I, se realiza la entrevista a la docente con la finalidad de tomar en cuenta las distintas observaciones, para poder llevar a cabo las debidas correcciones antes de la aplicación de la experiencia II y de este modo, la docente pueda sentirse segura y confiada al utilizar este prototipo con sus estudiantes, y también sus estudiantes, cuando lo utilicen para realizar sus tareas, puedan comprender, y no se sientan desorientados en la utilización del prototipo, ya que lo que se espera, es que tenga un impacto positivo para de este modo poder ganar más la atención de los estudiantes durante las clases y poder mejorar el rendimiento académico que es lo que se espera logran con el producto creado.

3.1.3 Evaluación y reflexión en el proceso de ejecución del prototipo en la experiencia I se logró obtener resultados favorables debido al fácil acceso que presenta el producto, más la capacitación previa a la experiencia, haciendo que sea más ágil la práctica desarrollada. Además, junto a la docente se evaluó cada detalle del producto y se analizó si este cuenta con los medios y recursos necesarios para llamar la atención de los estudiantes, de tal manera, que fue un poco relevante la experiencia, demostrando el uso de la gamificación en el área educativa indicando los aportes positivos que generan al implementar nuevas estrategias de enseñanza, sin embargo cabe mencionar que la creación del producto es complejo y adaptable a cambios según su intención, a ello se suma la posibilidades de realizar cambios y adaptaciones didácticas y pedagógicas de ser necesario, además se adapta a las necesidades de los estudiantes.

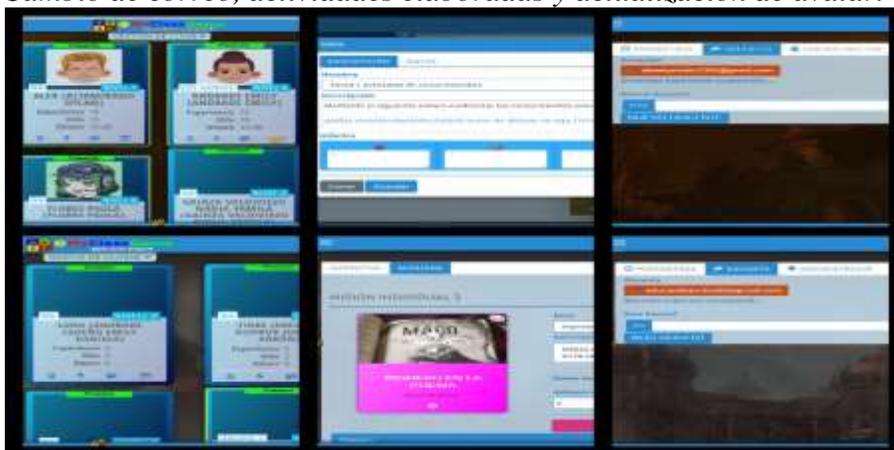
Por otro lado, tenemos el respectivo seguimiento de la Unidad Didáctica de la asignatura de Lengua y Literatura con el cual se ha trabajado y se ha generado los recursos necesarios

dentro del prototipo para las clases y retroalimentación. De tal manera, que en la experiencia se sugirieron cambios que se detallan a continuación:

- Que los recursos a utilizar contengan dificultad de acceso
- Uso de actividades creativas y adaptadas a las necesidades
- Capacitación a los estudiantes previa a la experiencia.
- Que se utilice un correo único para los recursos (no personal).

Figura 22

Cambio de correo, actividades elaboradas y actualización de avatar.



Nota. En estas figuras se observa los cambios en el prototipo para que el docente pueda acceder al producto para que pueda mejorar su experiencia de inmersión en el juego. Fuente: Tomada por los autores.

Figura 23

Actualización de elementos del juego.



Nota. En estas figuras se observa la actualización de los elementos del juego, en donde se puede agregar tarjetas que destaquen la puntualidad del estudiante, tarjetas de investigador, líder de equipo, de tal modo que motive al estudiante. Fuente: Tomada por los autores.

Figura 24

Actualización. De recursos didácticos.



Nota. En estas figuras se observa la actualización de los recursos didácticos en el nuevo correo creado para el diseño del prototipo. Fuente: Tomada por los autores.

Para llevar a cabo la parte fundamental del proyecto en la experiencia II se debe tomar en cuenta la disposición del aula de computación y establecer el día y hora de la experiencia con los estudiantes de 7mo “B” de Educación General Básica, para así poder aplicar la práctica,

de tal manera que será necesario preparar el laboratorio para el encuentro, además se debe verificar los recursos y medios con los que cuenta la institución para poder ejecutar la propuesta, sin embargo se consideró poder aplicar el proyecto en Tablet o móvil debido a la situación que se atraviesa en el país, esto con la finalidad de que los estudiantes puedan ejecutar las actividades, tomando encuento todos los cambios desarrollados en el producto para poder llevar la ejecución sin inconveniente alguno, esto enlazado en las recomendaciones sugeridas por la docente y el tutor de tesis.

3.1.4 Resultados de la experiencia I

Descripción de las preguntas de la entrevista mediante la experiencia I se puede resaltar que ante las recomendaciones y cambios establecidos en el prototipo se ha podido obtener un buen desarrollo del producto fortaleciendo los cambios para la siguiente experiencia II con los estudiantes dada la situación se ha considerado para ello:

- Apartado tecnológico
- Apartado pedagógico
- Apartado curricular

De manera que cada uno de ellos cuenta con un interfaz fundamental para interferir en el desarrollo de competencias y el interés que puede tener los estudiantes ante las nuevas estrategias de aprendizaje junto a la incorporación de la tecnología y la gamificación. Por consiguiente, de acuerdo con la docente el poder introducir nuevos recursos en el proceso de educación se debe de tomar en cuenta las necesidades que se requieren según el nivel académico que se presenta y así poder captar la atención de los alumnos y lograr con el objetivo de la investigación al aumentar el rendimiento académico con el prototipo.

A continuación, se puede visualizar la entrevista obtenida luego de la experiencia I, la misma que se encuentra localizada en el Anexo 1.

3.2 Experiencia II

3.2.1 Planeación durante esta fase del desarrollo del proyecto, se llevara a cabo la experiencia II con los estudiantes de 7mo grado, en la cual se realizara como primer punto una capacitación previa a la experiencia, debidamente en la que se detallan las indicaciones del uso de la herramienta desde cómo se ingresa hasta como poder realizar las actividades, de tal manera que tendrá como lugar el laboratorio de computación en la cual se hace uso de un computador y proyector para la explicación, luego se aplicara la experiencia en los estudiantes y se evidenciara como el presente proyecto combina la tecnología con la educación.

La siguiente experiencia del prototipo se desarrolla en base a los conocimientos de los estudiantes para retroalimentar y hacer uso de nuevas estrategias en el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura por tal motivo que se realiza una planificación para ejecutar la siguiente propuesta:

Tabla 2*Tabla de planificación*

Actividad	Duración	Fecha	Detalles
Aplicación de evaluación Pretest	1 día	04/12/2024	Cuestionario previo al prototipo
Capacitación del uso del prototipo	1 día	12/12/2024	Charla de conocimiento de la herramienta.
Aplicación del Posttest	1 día	12/12/2024	Aplicación de la experiencia II
Aplicación de encuesta	1 día	12/12/2024	Encuesta

Nota. En esta tabla se evidencia la planificación para ejercer la experiencia II con los estudiantes del 7mo Grado en la asignatura de Lengua y Literatura. Fuente: Elaborado por los autores.

Para poder llevar cabo la experiencia II en la Unidad Educativa “Luis Amando Ugarte Lemus” se ha elegido a los estudiantes de 7mo año de educación general básica del paralelo “B”, la cual son la muestra seleccionada en el presente proyecto, en la que se evidenciara mediante la aplicación de una encuesta tomando como instrumento de investigación al pre-test y pos- test.

Descripción de procedimientos aplicados a la experimentación II

- Antes de la aplicación de la experiencia II se dialogó con la Lcda. Lourdes Tituana docente a cargo de la asignatura de Lengua y Literatura para que se otorgué los tiempos correspondientes a la aplicación de la experiencia y que se permita hacer uso del laboratorio de computación.

- En cuanto a la evaluación de pres y pos test fueron abordados con el especialista tutor a cargo de la Tesis el Ing. David Arboleda para determinar que su redacción sea adecuada al nivel académico.
- Se realizaron tanto la evaluación diagnóstica en pres y pos test, con la finalidad de obtener el nivel de conocimiento de los estudiantes, en el cuestionario se aplicaron preguntas acordes a los temas abordados en las Unidades de Clases.
- Se presentó la propuesta e inmediatamente se aplicó la encuesta revisada por el tutor de tesis para conocer la funcionalidad del producto.
- Para el respectivo análisis de datos se tomará en cuenta la encuesta aplicada y se interpretará cada uno de los puntos, utilizando el programa de SPSS para aplicar las tablas cruzadas y poder detallar más a fondo la temática.

3.2.2 Experimentación dando inicio a la experiencia se procedió a dar una capacitación en base al uso de la herramienta digital, donde se detalla la explicación del proyecto que se está realizando, la misma que es dirigida a los estudiantes que se han seleccionado como muestra de estudio en la cual el producto se ha generado basado en el nivel académico de los actores, además se hizo un énfasis de las ventajas que el producto nos brinda en el desarrollo académico de los estudiantes, mientras se mostraba el prototipo se socializaba como esto motiva el aprendizaje con nuevas estrategias escolares que permitan potenciar la motivación de los alumnos y mejorar la participación activa, a continuación se archivan evidencias fotográficas:

Figura 25

Capacitación a los estudiantes.



Nota. En esta figura se puede observar la capacitación a los estudiantes acerca del uso de la herramienta MyClassGame. Fuente: Tomada por los autores

Desarrollo

Seguido de la capacitación se procedió a realizar la práctica con los estudiantes, mientras se daba uso del prototipo se indicaba de manera detallada y precisa cada punto agregado en el producto debido a que es una nueva estrategia educativa en la cual se plantea un buen desarrollo de la gamificación utilizando la asignatura de Lengua y Literatura la que se nos ha permitido integrar esta herramienta no tan comúnmente conocida para desarrollarse, pero muy funcional y factible para utilizar, se explican todos los recursos planteados como los medios visuales en la cual se pudo obtener buenos resultados, debido a que es un recurso que capta la atención a primera vista de los alumnos, además de poder retroalimentar los temas induce a la motivación por el aprendizaje individual, tomando en cuenta a que se desarrollan historias en la parte de las aventuras con el propósito de incentivar el aprendizaje, todo esto es explicado con un proyector dentro de la sala de computación, además de poder realizar la práctica se consideró agrupar a los estudiantes que no contaban con dispositivo tecnológico, para poder ejercer de la manera efectiva el producto.

Figura 26

Práctica de la Experiencia II.



Nota. En esta figura se puede evidencia la práctica de los estudiantes ante la experiencia II haciendo uso del producto elabora como estrategia de aprendizaje. Fuente: Tomada por los autores.

Cierre

Finalmente, en la presentación del prototipo se explicaron los aspectos de la importancia que tiene este producto en la educación y como los docentes pueden apoyarse de las funciones más importantes y relevante que brinda el prototipo, además de poder lograr con el objetivo de la experiencia donde todos los estudiantes pudieron hacer uso del producto elaborado para mejorar el rendimiento académico. Posterior a esto se realizó el post test mediante una evaluación integrado en la herramienta, en la cual por medio de la observación se pudo observar como este proyecto fue de agrado para los estudiantes e incluso quería realizar más actividades centradas en la experiencia esto nos permite ver el rendimiento académico que obtiene haciendo el uso de la gamificación en el aula como estrategia de enseñanza aprendizaje. Concluyendo la práctica se procedió a realizar una encuesta para conocer el nivel de satisfacción del prototipo en la aplicación de la experiencia II, la misma que se encuentra localizada en **Anexo 2**.

3.2.3 Evaluación y reflexión como se ha mencionado anteriormente mediante la aplicación de una evaluación se puede obtener resultados factibles que es aplicada antes de la presentación del prototipo la cual nos permite conocer el grado de dificultad en el rendimiento académico basado en la enseñanza tradicional.

En el proceso de la aplicación de la experiencia II , durante la presentación del prototipo a los estudiantes se pudo destacar que el funcionamiento del prototipo, a lo cual se les explicó el funcionamiento, de cómo pueden tener acceso como estudiantes, ya que es mediante el alias y el código de asignado por el mismo sistema, y esto es otorgado por la docente, así mismo se les explicó cómo pueden cambiar su avatar, y como poder visualizar las distintas actividades, la gran mayoría captó de inmediato la información pudiendo acceder a las distintas actividades recreativas que encontraron y que llamaron su atención.

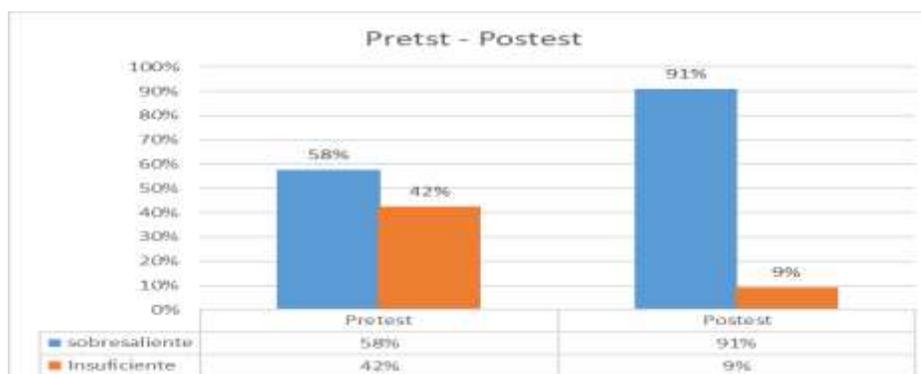
Se pudo observar, que de este modo los estudiantes, pudieron comprender mejor los contenidos de la clase, incluso despejaron dudas que habían tenido. Y como se mencionó en la experiencia I, la herramienta da favorables resultados, tanto para la docente, como para los estudiantes, creando así un ambiente interactivo, dando aportes positivos mediante estas nuevas estrategias. Ya que la herramienta se adapta a las necesidades que tenga el usuario, de tal modo que se aprovecha para reforzar las clases.

Dentro de la herramienta existen distintas actividades interactivas como la resolución de preguntas, sopas de letras, que permiten evaluar y a su vez retroalimentar los temas de las clases, dados los beneficios que nos brinda la herramienta, se puede potenciar también la colaboración entre estudiantes, mediante la participación en batallas interactivas durante las clases, y a su vez evaluándolos. Para lo cual dentro de la herramienta se ha desarrollado un

postest que nos permite a los autores del proyecto conocer el nivel de alcance de los objetivos de estudio.

Gráfico 1

Evaluación Pretest - Postest



Nota. En esta figura se puede evidenciar el pretest con un bajo déficit académico y luego en el respectivo análisis de nivel de satisfacción de la experiencia II aplicada a los estudiantes el postest el aumento del rendimiento académicos de los estudiantes mediante el uso de la herramienta de MyClassGame con la ayuda de kahoot para evaluar. Fuente: Tomada por los autores.

3.2.4 Resultados de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo mediante el análisis detallado de todas las preguntas incluidas se ha considera dos de ellas para el respectivo análisis de datos en las que se ha tomado en cuenta las más importantes de la encuesta aplicada a los estudiantes, en donde el objetivo fue identificar los factores que favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas de los estudiantes mediante la aplicación MyClassGame como estrategia de enseñanza, se pudo evidenciar que la mayor parte de los estudiantes, comprendieron las instrucciones para jugar, y les pareció muy claro como es el funcionamiento de la herramienta, que es de uso fácil la herramienta.

Así mismo dieron a conocer que las preguntas y actividades desarrolladas en la herramienta estaban totalmente relacionadas con lo que aprenden en clases, considerando que la

herramienta les ayudó a entender las clases que antes no comprendían. De manera que, también se observó que les llamó la atención que la herramienta cuenta con patrones que les ayudó a mejorar el desempeño en la clase. Con todo esto se puede resaltar que MyClassGame es una herramienta divertida para aprender jugando, ya que se puede captar la atención de los estudiantes, debido a que la enseñanza y a su vez el aprendizaje se vuelve divertido, saliendo un poco de lo tradicional, que muchas veces los estudiantes pierden la concentración en la clase. A continuación, se puede observar.

Tabla 3

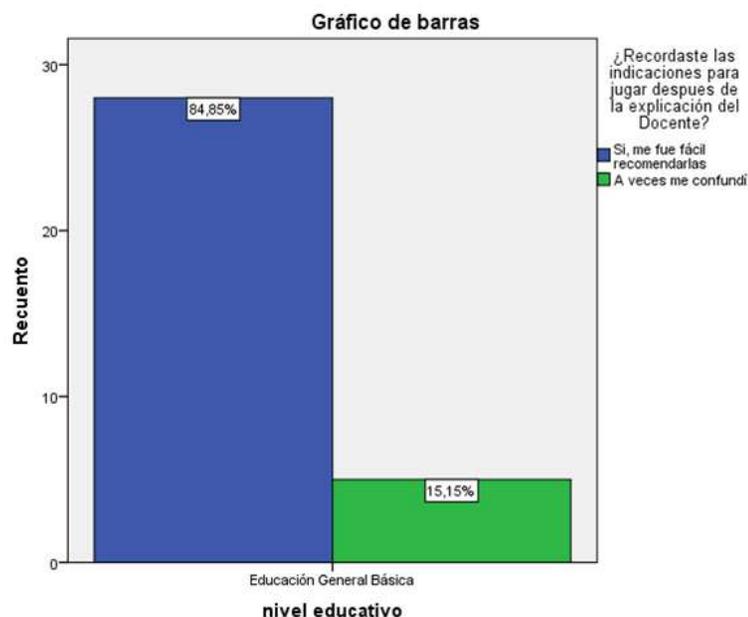
¿Recordaste las indicaciones para jugar después de la explicación del Docente?

¿Recordaste las indicaciones para jugar después de la explicación del Docente?	Si, me fue fácil recomendarlas	16	12	28
	A veces me confundí	3	2	5
Total		19	14	33

Nota: En la siguiente tabla se evidencia que es mayor la cantidad de estudiantes que les pareció claras las indicaciones, para poder jugar en la herramienta. Fuente: Elaborado por los autores.

Gráfico 2

Gráfico de resultados.



Nota: El siguiente gráfico representa que las indicaciones que se dio para jugar, fueron claras para la mayoría de los estudiantes. Fuente: Tomada por los autores.

Tabla 4

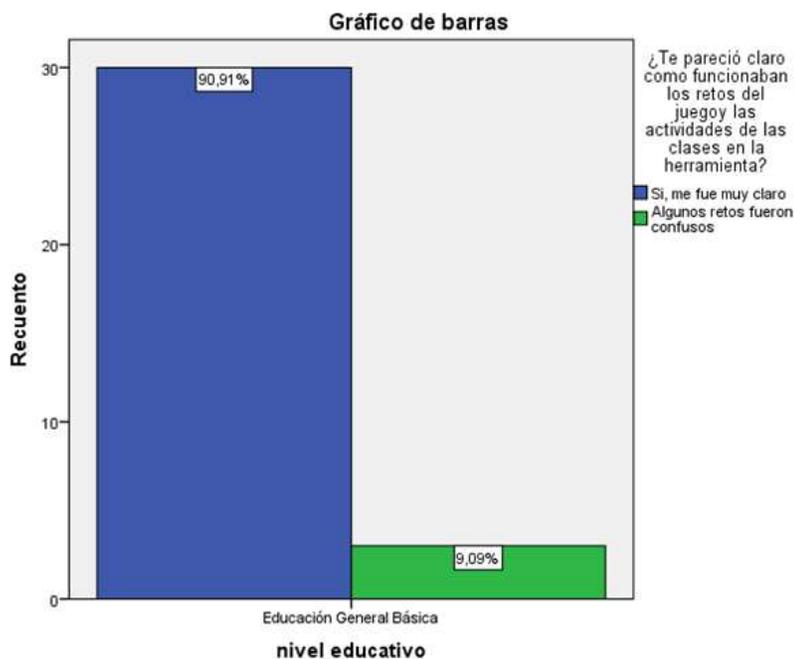
¿Te pareció claro cómo funcionaban los retos del juego y las actividades de las clases en la herramienta?

¿Te pareció claro como funcionaban los retos del juego y las actividades de las clases en la herramienta?	Si, me fue muy claro	16	14	30
	Algunos retos fueron confusos	3	0	3
Total		19	14	33

Nota: La siguiente tabla representa que fueron claras las actividades y retos que se encontró en la herramienta. Fuente: Elaborada por los autores.

Gráfico 3

Funcionamiento de Retos del Juego



Nota: El siguiente gráfico representa que en su mayoría a los estudiantes le pareció claro los reto y actividades de la herramienta. Fuente: Tomada por los autores.

Tabla 5

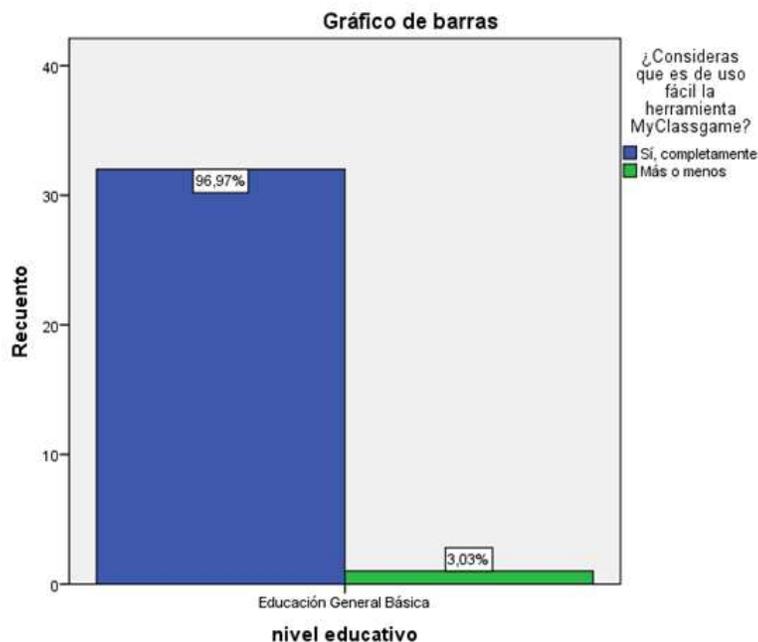
¿Consideras que es de uso fácil la herramienta MyClassgame?

¿Consideras que es de uso fácil la herramienta MyClassgame?	Sí, completamente	18	14	32
	Más o menos	1	0	1
Total		19	14	33

Nota: La siguiente tabla indica que es alto el número de estudiantes que considera de uso fácil la herramienta MyClassGame. Fuente: Elaborado por los autores.

Gráfico 4

Uso de la herramienta MyClassGame



Nota: El siguiente gráfico representa que el porcentaje de los estudiantes que piensan que la herramienta es de uso fácil. Fuente: Tomada por los autores.

Tabla 6

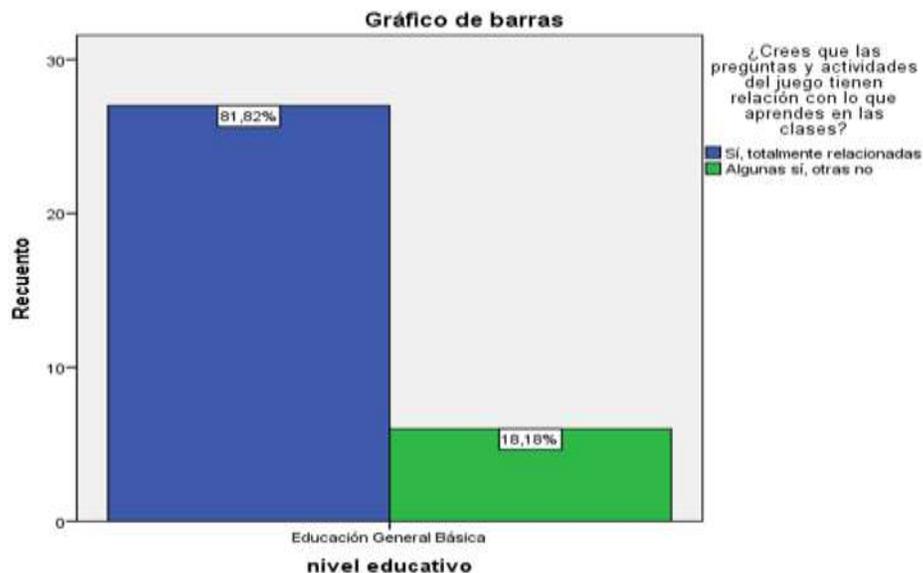
¿Crees que las preguntas y actividades del juego tienen relación con lo que aprendes en las clases?

¿Crees que las preguntas y actividades del juego tienen relación con lo que aprendes en las clases?	Sí, totalmente relacionadas	15	12	27
	Algunas sí, otras no	4	2	6
Total		19	14	33

Nota: La siguiente tabla, nos representa que la mayoría de los estudiantes opinan que las actividades están relacionadas con lo aprendido en clases. Fuente: Elaborado por los autores.

Gráfico 5

Análisis de preguntas y actividades del juego



Nota: El siguiente gráfico nos representa la opinión de los estudiantes que están totalmente de acuerdo en que las preguntas y actividades que se encuentran en la herramienta, están relacionadas con sus clases. Fuente: Tomada por los autores.

Tabla 7

¿Considera que la herramienta de MyClassgame te ayudó a entender las clases que antes no entendías?

¿Considera que la herramienta de MyClassgame te ayudó a entender las clases que antes no entendías?	Sí, ahora lo entiendo mejor	19	12	31
	Un poco, pero no del todo	0	2	2
Total		19	14	33

Nota: En la siguiente tabla nos muestra, que a la mayoría de los estudiantes MyClassGame les ayudó a entender las clases que antes no entendían. Elaborado por los autores.

Gráfico 6

Herramienta MyClassGame ayuda a entender las clases



Nota: En el siguiente Gráfico representa que, a la mayor parte de los estudiantes, casi en su totalidad la herramienta les ayudó a comprender mejor, las clases. Fuente: Tomada por los autores.

Tabla 8

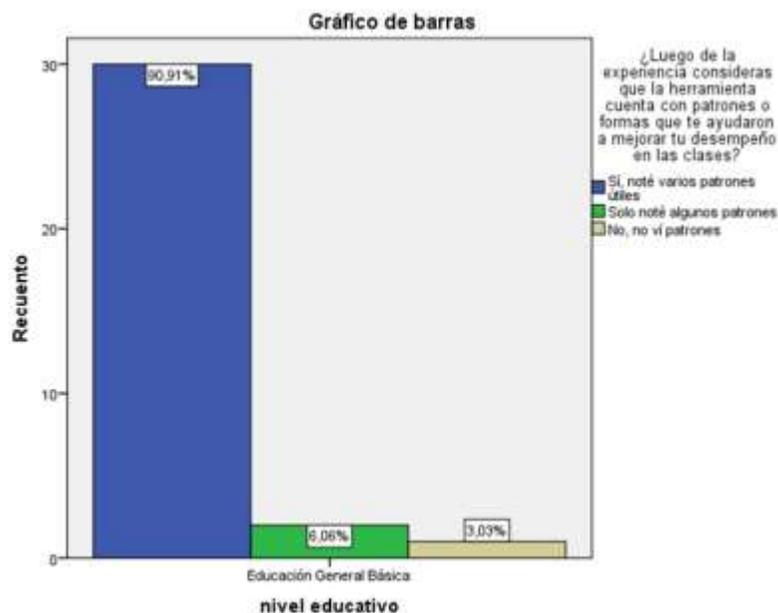
¿Luego de la experiencia consideras que la herramienta cuenta con patrones o formas que te ayudaron a mejorar tu desempeño en las clases?

¿Luego de la experiencia consideras que la herramienta cuenta con patrones o formas que te ayudaron a mejorar tu desempeño en las clases?	Sí, noté varios patrones útiles	16	14	30
	Solo noté algunos patrones	2	0	2
	No, no ví patrones	1	0	1
Total		19	14	33

Nota: En la siguiente tabla, nos muestra que la mayoría de los estudiantes encontraron patrones que les ayudaron, para resolver las actividades. Elaborado por los autores.

Gráfico 7

Análisis sobre los patrones que cuenta la herramienta.



Nota: En el siguiente gráfico, se evidencia que la mayor parte de estudiantes notaron que en la herramienta MyClassGame, existen varios patrones útiles que les ayudan al desempeño en las clases. Fuente: Tomada por los autores.

Tabla 9

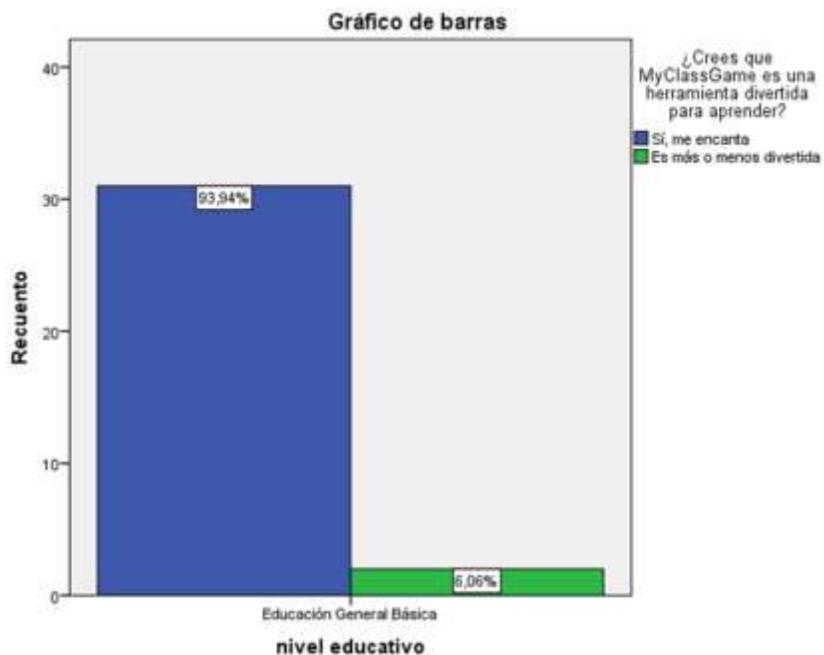
¿Crees que MyClassGame es una herramienta divertida para aprender?

¿Crees que MyClassGame es una herramienta divertida para aprender?	Sí, me encanta	18	13	31
	Es más o menos divertida	1	1	2
Total		19	14	33

Nota: En la siguiente tabla, se evidencia que la mayor cantidad de estudiantes creen que la herramienta es muy divertida. Fuente: Elaborado por los autores.

Gráfico 8

MyClassGame como herramienta divertida



Nota: En el siguiente gráfico, se puede observar que, para la mayor parte de estudiantes, les encanta la herramienta MyClassgame, porque piensan que es muy divertida para aprender. Fuente: Tomada por los autores.

Tabla 10

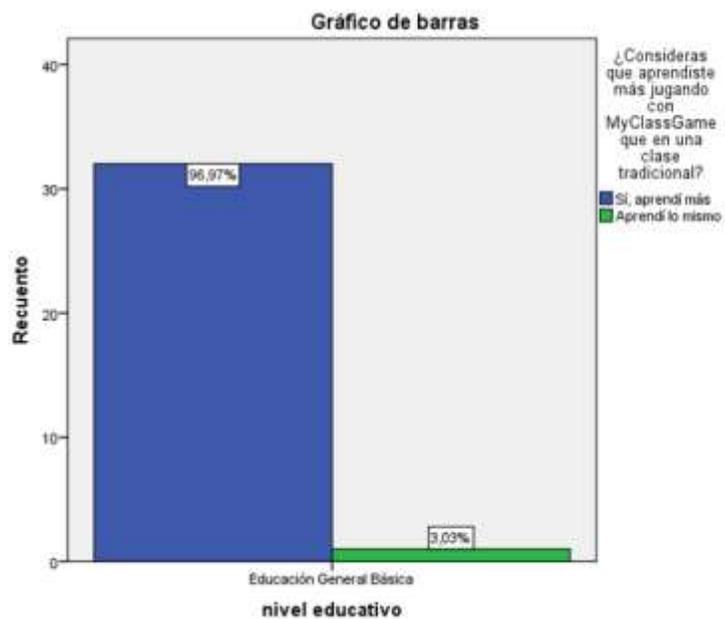
¿Consideras que aprendiste más jugando con MyClassGame que en una clase tradicional?

¿Consideras que aprendiste más jugando con MyClassGame que en una clase tradicional?	Sí, aprendí más	18	14	32
	Aprendí lo mismo	1	0	1
Total		19	14	33

Nota: En la siguiente tabla podemos observar que es mayor la cantidad de estudiantes que aprendieron jugando a diferencia de sus clases tradicionales. Fuente: Elaborado por los autores.

Gráfico 9

Aprender Jugando



Nota: En el siguiente gráfico se puede evidenciar, que la mayor parte de los estudiantes consideraron que la herramienta MyClassGame, los ayudaron aprender mejor, a diferencia de una clase tradicional. Fuente: Tomada por los autores.

Conclusiones

En el desarrollo de este estudio se implementó el uso de MyClassGame como una herramienta basada en juegos diseñada para mejorar la participación activa y el rendimiento académico de los estudiantes de 7° grado de EGB en lengua y literatura. Del logro de los objetivos planteados, se reflejó como la Gamificación en Lengua y Literatura mejora el rendimiento académico de los estudiantes de 7mo EGB al fomentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje activo mediante dinámicas lúdicas y atractivas.

Mediante la revisión bibliográfica se identificó diversas alternativas de participación activa que contribuyen al mejoramiento del rendimiento académico, resaltando estrategias que promueven el compromiso, la interacción y el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Por otro lado, la identificación de herramientas digitales permitió destacar recursos tecnológicos que potencian el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes de 7mo EGB, promoviendo un entorno educativo más dinámico e interactivo.

Finalmente, la gamificación evidencia que esta metodología contribuye al mejoramiento del rendimiento académico en estudiantes de 7mo EGB al fomentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje activo mediante dinámicas lúdicas e interactivas.

Recomendaciones

En el presente trabajo cabe resaltar las siguientes recomendaciones basadas en las experiencias ejecutadas:

- Los docentes deben implementar estrategias y métodos de aprendizajes basados en el uso de tecnología y que sean atractivos capaces de captar la atención de los estudiantes mediante el uso de herramientas digitales que incentiven la participación activa y mejore el rendimiento académico.
- Los recursos utilizados para las explicaciones de clases o actividades deben ser sin acceso restringido con disponibilidad de ingreso sin dificultades.
- La elaboración de los recursos didácticos debe estar acordes al nivel académico y basados en las necesidades que requieran los estudiantes guiados de la mano de la planificación curricular.
- El uso de herramientas tecnológicas debe ser implementadas a la educación para lograr mayor énfasis de interacción en las clases, del estudiante con los recursos educativos
- Elaborar actividades que logren motivar a los estudiantes al aprendizaje significativo y colaborativo.

ANEXOS.

ANEXO 1.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
 Calidad, Pertinencia y Calidez
 UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS
 SOCIALES
 PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

Entrevista al docente.

1. ¿Qué aspectos de este producto de gamificación cree que podrían motivar más a los estudiantes y cuáles no tanto?
Los insignias y las tarjetas de poder motivan a los estudiantes y la penalización no tanto
2. ¿Cómo considera que el juego podría integrarse mejor con los objetivos de aprendizaje de la asignatura?
Los juegos motivan y llaman la atención a los estudiantes para que la clase sea más interactiva
3. ¿Qué cambios o mejoras implementaría para que el producto sea más atractivo o accesible para todos los estudiantes?
- El producto no necesita modificarse
4. ¿Cómo evaluaría la efectividad de esta herramienta en comparación con métodos de enseñanza tradicionales?
Excelente ya que son de mucha ayuda para el docente y el estudiante.
5. ¿Qué recomendaciones tiene para adaptar este producto a diferentes niveles de dificultad o tipos de estudiantes?
Que sea de fácil manipulación para los estudiantes con necesidades educativas

ANEXO 2



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS
SOCIALES

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

Encuesta al estudiante.

OBJETIVO: Identificar los factores que favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas de los estudiantes mediante la aplicación de la herramienta de MyClassGame como estrategia de enseñanza.

INSTRUCCIONES:

Estimados estudiantes, para seleccionar las respuestas de las preguntas deben:

- Leer y analizar las preguntas
- Marcar con una X la respuesta.
- Las respuestas son a libre criterio de estudiante.

1. **¿Recordaste las instrucciones para jugar después de la explicación del docente?**

(X) (Sí, me fue fácil recordarlas)

(A veces me confundí)

(No, se me olvidaron)

2. **¿Te pareció claro cómo funcionaban los retos del juego y las actividades de las clases en la herramienta?**

(X) (Sí, fue muy claro)

(Algunos retos fueron confusos)

(No, no entendí los retos)

3. **¿Consideras que es de uso fácil la herramienta de MyClassGame?**

😊 (Sí, completamente)

😐 (Más o menos)

😞 (No, nada)

4. ¿Crees que las preguntas y actividades del juego tienen relación con lo que aprendes en las clases?

😊 (Sí, totalmente relacionadas)

😐 (Algunas sí, otras no)

😞 (No, no están relacionadas)

5. ¿Considera que la herramienta de MyClassGame te ayudó a entender las clases que antes no entendías?

😊 (Sí, ahora lo entiendo mejor)

😐 (Un poco, pero no del todo)

😞 (No, sigo sin entenderlo)

6. ¿Luego de la experiencia consideras que la herramienta cuenta con patrones o formas que te ayudaron a mejorar tu desempeño en las clases?

😊 (Sí, noté varios patrones útiles)

😐 (Solo noté algunos patrones)

😞 (No, no vi patrones)

😞 (Es más o menos divertida)

😞 (No, no me gusta)

8. ¿Consideras que aprendiste más jugando con MyClassGame que en una clase tradicional?

😊 (Sí, aprendí más)

😞 (Aprendí lo mismo)

😞 (No, aprendí menos)

Referencias Bibliográficas

Altamirano Gavilanes, M. E. (2021). *La gamificación y las herramientas tecnológicas como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico en el aprendizaje de ecuaciones e inecuaciones de primer grado en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Quisapincha* [Universidad Tecnológica Indoamérica].

<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2327>

Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal Of Science And Research: Revista Ciencia E Investigación*, 5(2), 132-149.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>

Anicama Silva, J. C. (2020). *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019-I* [Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres].

<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6637>

Animaca, J. (2020). Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de psicología de la universidad autónoma del Perú. *Acta Psicológica peruana*, 5(2), 230-247.

<http://201.234.119.250/index.php/ACPP/article/view/296/262>

Arcentales, M., García, D., Cárdenas, N., & Erazo, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(3), 15-138.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8318340>

Area, M., & Adell, J. (2021). Vista de Tecnologías Digitales y Cambio Educativo. Una Aproximación Crítica | REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación*, 19(4), 83-96.

https://revistas.uam.es/reice/article/view/reice2021_19_4_005/13907

Argüello, L. (2020). La lectura literaria en Colombia: lenguaje, literatura, pedagogía. *Revista el Toldo de Astier*, 20(21), 127-142.

<https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/117095>

Azúa, M., & Pincay, E. (2019). El juego: Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas. *Dominio de las Ciencias*, 5(1), 377-393. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7152623>

Bahamondes, G., Merino, C., & Guzman, A. (2021). Vista de Didáctica de la lengua y la literatura en la formación de profesores en Chile / Didactics of language and literature in teacher training in Chile. *TEJUELO. Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, 33, 217-248.

<https://tejuelo.unex.es/tejuelo/article/view/3816/2563>

Bernal Contreras, M. P. (2021). *La gamificación como estrategia de innovación en el escenario escolar para evitar el bajo rendimiento académico*. [Tesis, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD].

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/40114>

Boillos García, F. (2024). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica [Tesis Doctoral, Universidad de La Rioja]. En *Dialnet*.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=325324>

- Bonilla Muñoz, D. E. (2021). *Gamificación y el desempeño académico de estudiantes de educación básica superior en la modalidad virtual de la Unidad Educativa Leonardo Murialdo* [Tesis, Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/33547>
- Borja, G., & Carcausto, W. (2020). Herramientas digitales en la educación universitaria latinoamericana: una revisión bibliográfica. *Revista Educación las Américas*, 10(2), 254-264. <https://revistas.udla.cl/index.php/rea/article/view/123>
- Bravo, Á., Villamar, M. V., Arias, Á., & Jurado, C. (2022). Software educativo y el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes con discapacidad intelectual. *Revista Venezolana de Gerencia: RVG*, 27(97), 29-43.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8890614>
- Cajamarca, J., Moyón, E., Pinta, R., & Miranda, X. (2024). Estrategias para superar dificultades en el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1-1), 37-50.
https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/2260
- Cangalaya, L., Casazola, O., & Farfán, J. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de la Educación*, 6(23), ISSN-e: 2616-7964.
<http://portal.amelica.org/ameli/journal/466/4663295023/html/>
- Castro, M., & Álvarez, Y. (2022). *Didáctica de la Lengua y Literatura en Educación General Básica Media y el desarrollo del pensamiento crítico* [Tesis, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35614>
- Castro, W., Collado, J., & Castro, A. (2022). Estrategias didácticas para fortalecer la ortografía en el área de Lengua y Literatura en Instituciones Educativas

Interculturales. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 857-869.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8637974>

Chiquillo, Y., & Macias, L. (2022). La gamificación como estrategia innovadora para mejorar la comprensión lectora por medio de la herramienta digital My Class Game En el área de lengua castellana en estudiantes de básica primaria [Universidad de Santander]. En *Repositorio Universidad de Santander*.

<https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/fde99631-815b-4a69-b480-4985429d780e>

Comboza, Y., & Yáñez, M. (2021). El uso de las Tic en el proceso de enseñanza – Aprendizaje - Cuadernos de educación y desarrollo. *Revista Atlante-Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 13(1), 147-156.

<https://www.eumed.net/es/revistas/atlante/2021-enero/uso-tic-ensenanza>

Canta, J., & Quesada, J. (2021). El uso del enfoque del estudio de caso: Una revisión de la literatura. *Revista de Investigación En Ciencias de la Educación*, 5(19), 775-786.

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.236>

Farias, D., & Arroyave, D. (2023). Reflexión crítica de la transformación de la educación y la labor docente. *Ciencia y Educación*, 7(3), 77-90.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9252697>

Ferriz, A., Agulló, G., & Tortosa, J. (2023). Efectos beneficiosos del aprendizaje gamificado en estudiantes de Educación Física: revisión sistemática. *Apunts Educación Física y Deportes*, 39(153), 39-51.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551674794014>

- Franco, Á. M. F. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Científico-Académica Multidisciplinaria*, 8(8), 844-852.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5879/14689>
- García, F., Cara, J., Martínez, J. A., & Cara, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, Educación Física y Deporte*, 1(1), 16-24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- Gómez, R. (2023). Influencia de los recursos audiovisuales para la enseñanza - aprendizaje en Lengua y Literatura [Influence of audiovisual resources for teaching and learning in Language and Literature]. *Revista Multidisciplinaria Perspectivas Investigativas*, 3(4), 21-28.
<https://rperspectivasinvestigativas.org/index.php/multidisciplinaria/article/view/62/209>
- Gurumendi, F., Laz, M., & Sabando, J. (2022). Gamificación del proceso de evaluación formativa de estudiantes en el área de lengua y literatura: Gamification of the formative evaluation process of students in the area of language and literature. *Maestro y Sociedad*, 19(4).
<https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5777>
- Hernández, K., & Mayorga, A. (2022). La gamificación como recurso didáctico para las clases de Educación Física universitaria. *PODIUM Revista de Ciencia y Tecnología En la Cultura Física*, 17(2), 815-828.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v17n2/1996-2452-rpp-17-02-796.pdf>
- Jara Avila, A. M. (2020). *Factores del bajo rendimiento escolar del Inicial 2 en la Escuela de Educación Básica Particular Nuevo Milenio del cantón Cuenca, 2018-2019*

[Tesis, Universidad Politécnica Salesiana].

<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/18711>

Jara, F., Rodríguez, S., Conde, L., & Aime, G. (2021). Uso de las TIC en la educación a distancia en el contexto del Covid-19: Ventajas e inconvenientes. *Dialnet*, 6(11), 15-29. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i11.3247>

Lárez, J., & Jiménez, M. (2019). Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) como estrategia para promover la formación Educativa Ambiental en estudiantes universitarios: una aproximación desde la Didáctica. *redalyc.org*.

<https://www.redalyc.org/journal/3761/376168604004/>

Llanllan, J., & Rosado, D. (2024). *Gamificación y su repercusión en el refuerzo académico en estudiantes de educación básica* [Tesis, UNIVERSIDAD TÉCNICA DE

BABAHOYO]. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/16129>

Llovera, E. (2023). Tecnología educativa: una mirada desde la interculturalidad universitaria. *Revista Dialnet*, 17, 117-134.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9002808>

Loren, M., Pinzón, D., & Alonso, R. (2021). *Participación activa del estudiante: gamificación y creatividad como estrategias docentes*.

<https://doi.org/10.5821/jida.2021.10595>

Mallitasig, A., & Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova Research Journal*, 5(3), 164-181.

<https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>

Mariaca, M., Zagalaz, M., Campoy, T., & González, C. (2021). Uso de las TIC en la educación. Revisión de la literatura. *Revista Dialnet*, 13(25), ISSN-e 2027-1557.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8578128>

Martín, Ó., Mayor, L., & Del Pozo, P. (2022). Complutense Game Experience: impacto de la tecnología y aprendizaje basado en juego en el desarrollo de valores y competencias informacionales. *Revista Dialnet*, 597-606.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8266259>

Martínez, P., Pascual, S., Sempere, J., Navarro, A., & López, A. (2022). Gamificación De Los Contenidos de Inmunología Para su Aprendizaje Basada en Juegos de Moda. *Revista Dialnet*, 1369-1383.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8764644>

Meza, J., & Mendoza, M. (2023). Revisión sistemática: tecnologías educativas emergentes en la formación docente de la sociedad del conocimiento en el contexto latinoamericano. *MQR Investigar Revista Multidisciplinaria Arbitrada de Investigación Científica.*, 7(1), 2527-2544.

<https://doi.org/10.56048/mqr20225.7.1.2023.2527-2544>

Molina, C. (2020). Comprensión lectora y rendimiento escolar. *Boletín Redipe*, 9(1), 121-131. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/900>

Morán, J., & Villao, M. (2020). Proceso de enseñanza aprendizaje para estudiantes con bajo rendimiento en lengua y literatura de 6to año de educación general básica. *Revista Dialnet*, 6(3), 935-964.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231605>

Moreira, J., & Vega, J. (2023). Estrategia de gamificación para mejorar la resiliencia en los estudiantes de la Unidad Educativa Rambuche. *MQR Investigar Revista Multidisciplinaria Arbitrada de Investigación Científica.*, 7(3), 1930-1958.

<https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/549>

Moreno, J., & Zabala, S. (2022). Efecto sobre la motivación y el rendimiento académico al aplicar aprendizaje basado en juegos en la enseñanza de las redes definidas por software. *Revista Scielo*, 15(4), 81-94.

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062022000400081

Morón, J. L. M., Romani, G., & Macedo, K. (2022). Efecto de la gamificación como estrategia para la educación híbrida en estudiantes universitarios. *Revista Científica de Ciencias Sociales y Humanidades*, 13(2).

<http://portal.amelica.org/ameli/journal/656/6563542005/html/>

Narváez, I., & Fárez, D. (2022). Estrategias didácticas para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años. *Epísteme Koinonía*, 5(10), 78.

<https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1877>

Ojeda, O., & Zaldívar, M. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Docentes 2.0*, 16(1), 5-11.

<https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332>

Oñate-Rodríguez, E. W. (2021). La Gamificación Como Estrategia Pedagógica Para Mejorar el Desempeño Académico de los Estudiantes de Tecnología e Informática de Noveno Grado [Tesis, Universidad de Santander]. En *Repositorio Universidad de Santander*. <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/a7c4a470-1cc4-40d8-97e7-e4fdb4036caf>

Pachas Huaytan, J. V. (2024). *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico en estudiantes universitarios de ingeniería* [Tesis, UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES]. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/6990>

Paladines, L., & Álvarez, M. (2022). La enseñanza de la Lengua y la Literatura en tiempos de pandemia en la Región Sur de Ecuador. *Revista de Educación*, 1(25).

https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/5863/6041

Pauta, C. (2020). Uso de las TIC en Educación. *Revista Dialnet*, 5(1), 37-54.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7901961>

Pérez, K. (2022). Influencia del estado emocional en el bajo rendimiento académico de los adolescentes. *Revista Estudios Psicológicos*, 2(3), 7-21.

<https://estudiospsicologicos.com/index.php/rep/article/view/64>

Pilay, R., y Alcívar, M. (2022). Estrategia didáctica basada en la gamificación para el aprendizaje de las matemáticas en básica media. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 368-390. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i1.1819>

Poma, D., García, D., & Álvarez, M. (2022). Gamificación como estrategia de evaluación formativa en estudiantes de la carrera de software. *Revista Dialnet*, 7(2), 249-266.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8552228>

Prieto, F., Rodríguez, L., & Verdugo, R. (2020). Fortalezas y debilidades de la pedagogía en el ciberespacio en época de cuarentena COVID-19. *Revista Scientific*, 5(17), 252-266.

<https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.13.252-266>

Prieto, J., Gómez, J., & Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1-23.

<https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>

Ramos, C. (2020). Alcances de una investigación. *Revista CienciAmérica*, 9(3), 1-6.

<https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

- Rosero, M., Delgado, D., Ruano, M., & Criollo, C. (2021). Actitud docente frente a la educación inclusiva de estudiantes con discapacidad intelectual. *Revista UNIMAR*, 39(1). <https://revistas.umariana.edu.co/index.php/unimar/article/view/2518/2777>
- Salas, D. (2022, 8 marzo). *Muestreos no probabilísticos*. Investigalia. <https://investigaliacr.com/investigacion/muestreos-no-probabilisticos/>
- San Andrés, E., Macias, F., & Mieles, G. (2021). La retroalimentación como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje: La retroalimentación como estrategia para el aprendizaje. *Revista Sinapsis*, 1(19). <https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis/article/view/456>
- Sánchez, A., & Murillo, A. (2021). Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa. *Revista Scielo*, 9(2), 147-181. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2594-29562021000200147
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. *Docencia Universitaria*, 13(1), 101-122. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008
- Sanchez, J. (2021). Gamificación una herramienta para mejorar el rendimiento académico en matemáticas. *Corporación Universidad de la Costa*, 1(1), 78-99. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/10065>
- Sánchez, L., Valarezo, C., Martinez, G., & Sanchez, R. (2021). Inteligencia emocional y rendimiento académico: estudio en escolares de Huambaló, Ecuador. *Correo Científico Médico*, 25(3). <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=108985>

Torres, J. (2019). Convierte tu clase en una aventura @MyClassGame. *Educa*.

<https://www.educa.jcyl.es/crol/es/recursos-educativos/convierte-clase-aventura-myclassgame>

Vega, C., García, D., Castro, A., & Erazo, J. (2020). Retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de pandemia. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 200. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1040>

Venegas, G., Proaño, C., Castro, S., & Tello, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>