



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

La Gamificación y su influencia en el aprendizaje de lengua y literatura para
básica superior del Colegio Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024-2025

LOZANO VELEPUCHA MELANIA ROCIO
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA

GOMEZ TORRES GYSLAINE BETZABETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA

MACHALA
2025



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**La Gamificación y su influencia en el aprendizaje de lengua y
literatura para básica superior del Colegio Dr. José Ochoa León,
Pasaje, 2024-2025**

**LOZANO VELEPUCHA MELANIA ROCIO
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**GOMEZ TORRES GYSLAINE BETZABETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2025**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTOS INTEGRADORES

**La Gamificación y su influencia en el aprendizaje de lengua y
literatura para básica superior del Colegio Dr. José Ochoa León,
Pasaje, 2024-2025**

**LOZANO VELEPUCHA MELANIA ROCIO
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**GOMEZ TORRES GYSLAINE BETZABETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

CAAMAÑO ZAMBRANO ROSA MIRIAN

**MACHALA
2025**



TESIS FINAL Gys y Mela 1 -

4%
Textos sospechosos



4% Similitudes
< 1% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
< 1% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: TESIS FINAL Gys y Mela 1 - .docx	Depositante: RIVERA RÍOS ALEX RODRIGO	Número de palabras: 29.737
ID del documento: 065592ef8e26eaa368276939c89de346f2207045	Fecha de depósito: 23/7/2025	Número de caracteres: 204.916
Tamaño del documento original: 1,01 MB	Tipo de carga: interface	
	fecha de fin de análisis: 23/7/2025	

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	sites.google.com Colegio De Bachillerato " Dr. José Ochoa León " - Propósito Mi... https://sites.google.com/view/ctjol/propósito-misional	1%		Palabras idénticas: 1% (292 palabras)
2	localhost Las herramientas office en la calidad del aprendizaje significativo delá... http://localhost:8080/xmlui/bitstream/redug/32250/3/BFILO-PD-INF27-18-375.pdf.txt 17 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (279 palabras)
3	localhost La gamificación en el aprendizaje significativo de los estudiantes en la ... http://localhost:8080/xmlui/bitstream/redug/35152/3/BFILO-PSM-18P113.pdf.txt 15 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (260 palabras)
4	Documento de otro usuario #75a078 Viene de de otro grupo 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (80 palabras)
5	repositorio.puce.edu.ec http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/19550/Pillajo Lema-Tesis.pdf?sequen...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (70 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.utc.edu.ec El aprendizaje de lengua y literatura http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4065/3/T-UTC-0278.pdf.txt	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (35 palabras)
2	doi.org Gamificación para el mejoramiento de la enseñanza- aprendizaje de la le... https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v7i3.1480	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (22 palabras)
3	repositorio.usil.edu.pe https://repositorio.usil.edu.pe/bitstreams/38a9fdcd-858a-443c-b712-4766a2d72ad7/download	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (21 palabras)
4	istvicenteleon.edu.ec La capacitación docente como apoyo para la gamificació... https://istvicenteleon.edu.ec/victec/index.php/revista/article/download/131/121?inline=1	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (22 palabras)
5	Documento de otro usuario #b2914d Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)

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

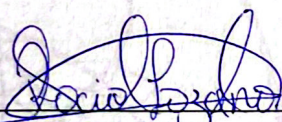
Las que suscriben, LOZANO VELEPUCHA MELANIA ROCIO y GOMEZ TORRES GYSLAINE BETZABETH, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado La Gamificación y su influencia en el aprendizaje de lengua y literatura para básica superior del Colegio Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024-2025, otorgan a 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.

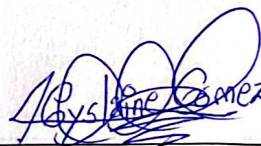
Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

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.



LOZANO VELEPUCHA MELANIA ROCIO

0706491909



GOMEZ TORRES GYSLAINE BETZABETH

0705549145

Dedicatoria

Hay caminos que se transmiten con esfuerzo, lagrimas, sonrisas y esperanza. Esta tesis representa no solo el cierre de una etapa académica, si no el testimonio vivo de que los sueños se cumplen cuando se camina con fe, amor y el respaldo incondicional de quienes creemos en nosotros, incluso en el silencio. Dedico este logro primeramente a Dios, por ser la luz ha iluminado mis pasos, por fortalecerme en los momentos de debilidad y por poner en mi camino personas llenas de amor y sabiduría. A mi madre Jennifer Torres Oleas, gracias por ser mi raíz y enseñarme que no hay obstáculo imposible cuando se lucha con el corazón. Cada página escrita lleva tu esfuerzo, lucha y tu amor sin medida. A mi abuela, Luisa Oleas Figueroa, por su ternura infinita sus oraciones constantes y su presencia amorosa. Tus palabras sabias han sido faro en mis días grises, y tu ejemplo me ha enseñado que el verdadero valor está en la humildad y la constancia. A mi hermano, Matías Arias, por ser mi compañía alegre, mi refugio y mi fuerza. En tus ojos veo el futuro, y en tu cariño encontré motivos para seguir adelante aún en los días más difíciles.

A mis tíos, Cinthia Torres y Danny Torres, por cada gesto, cada palabra, cada abrazo que me recordaron que la familia es ese puerto seguro al que siempre se puede volver. Gracias por estar, por creer y por caminar a mi lado. Y a ti, papá, Manuel Eduardo Torres Montaña, que desde el cielo me acompañas. Aunque la vida no me permitió abrazarte por más tiempo, tu amor sigue siendo una llama viva que ilumina mis días. Sé que estás orgulloso de tu hija, y yo también lo estoy, porque esta meta la alcanzamos juntos. Esta tesis también es tuya, porque en cada logro mío, estás tú. Siempre.

Gyslaine Gómez.

Quiero dedicar este trabajo de titulación, antes que nada, a Dios. A mi amado Señor, quien ha sido mi luz en cada instante de oscuridad, mi refugio en los momentos de debilidad y la fuente inagotable de mi sabiduría y fortaleza. Nada de lo que soy ni de lo que he alcanzado sería posible sin su amor infinito y su misericordia. Él me ha sostenido cuando sentí que las fuerzas me abandonaban, ha guiado mis pasos cuando el camino se tornaba incierto y ha puesto en mi corazón la determinación de luchar y no rendirme. Este logro no es solo mío, es un testimonio del poder de la fe y de la grandeza de Dios, quien con su mano llena de amor me levantó una y otra vez para recordarme que los sueños se cumplen si caminamos de la mano con Él.

De manera especial, dedico este esfuerzo a mis padres, José Lozano y Margarita Velepucha, pilares de mi vida y ejemplo de amor, entrega y sacrificio. Ellos, junto a mi querida abuelita Teodolinda Solano, han sido el motor que me ha impulsado a seguir adelante aun cuando sentía que todo se derrumbaba. Cada palabra de aliento, cada consejo lleno de sabiduría, cada sacrificio silencioso que han hecho por mí, ha dejado una huella imborrable en mi corazón. Ellos me enseñaron el verdadero significado de la perseverancia, la humildad y el amor incondicional. Este triunfo es tan suyo como mío, porque nada habría sido posible sin sus oraciones, sus abrazos y sus infinitos gestos de apoyo. Hoy quiero decirles, desde lo más profundo de mi ser, que todo lo que he logrado es un reflejo de todo lo que me han dado con tanto amor.

Finalmente, dedico este logro con todo mi corazón a Leandro Rivera, mi compañero de vida, quien ha sido mi sostén emocional en los momentos más difíciles. A él, que me ha acompañado con paciencia, ternura y confianza, aun cuando las noches eran largas y los días se llenaban de incertidumbre. Gracias por creer en mí cuando yo misma dudaba, por alentarme a no rendirme y por hacerme sentir que soy capaz de alcanzar cualquier meta. Tu amor, tu comprensión y tu apoyo incondicional han sido un bálsamo que me ha dado fuerzas para continuar, aun cuando todo parecía cuesta arriba.

Hoy, mientras cierro este capítulo de mi vida, siento que este logro es una bendición que comparto con cada uno de ustedes. A Dios, por su inmensa bondad; a mis padres y abuelita, por su amor incansable; y a mi amado Leandro, por ser mi cómplice en esta travesía. Este triunfo es nuestro.

Melania Lozano

Agradecimiento

En primer lugar, expreso nuestro profundo agradecimiento a Dios, por haberme otorgado la sabiduría, la salud y la resiliencia necesaria para afrontar cada una de las etapas que conforman este proceso investigativo, siendo guía constante en nuestra formación académica y personal. Extendemos nuestro sincero agradecimiento a la Universidad Técnica de Machala, institución de educación superior que me acogió y formó bajo principios científicos, éticos y humanísticos. Su compromiso con la excelencia académica ha sido fundamental en nuestro desarrollo profesional. Manifestamos nuestra especial gratitud a nuestros especialistas de tesis, la Dra. Rosa Mirian Caamaño Zambrano, Mgs., y la Dra. Diana Teresa Cuenca Masache, Mgs., por su asesoramiento técnico y metodológico, su acompañamiento permanente, y por sus valiosas observaciones que enriquecieron significativamente la calidad de esta investigación. De igual manera, agradezco al Ing. Johnny Patricio España Marca, Mgs., por su disposición, compromiso académico y contribuciones oportunas al desarrollo de este trabajo.

Asimismo, reconozco la colaboración del Ing. José Eugenio Lucero Caiminagua, Rector del Colegio de Bachillerato “Dr. José Ochoa León”, por su apertura institucional, la autorización y las facilidades brindadas para la ejecución del proceso investigativo en dicho contexto educativo, lo cual fue crucial para el levantamiento de información y el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Finalmente, extendemos un agradecimiento a todos quienes, desde sus respectivos ámbitos, aportaron al cumplimiento de este proyecto, contribuyendo de manera directa o indirecta a su culminación satisfactoria.

Resumen

Esta tesis se sustenta en la influencia de la gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura, explorando cómo el uso de dinámicas de juego en el aula puede potenciar el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes. El estudio se fundamenta en la teoría del Flow de Mihaly Csikszentmihalyi, la cual sostiene que el aprendizaje se vuelve más efectivo cuando los estudiantes están completamente inmersos y motivados en una actividad desafiante pero alcanzable, con el objetivo de analizar la influencia de la gamificación como estrategia pedagógica en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

En este sentido la gamificación se presenta como una solución para alcanzar el objetivo, desde esta perspectiva, la gamificación fomenta un aprendizaje activo y significativo al incorporar mecánicas de juego que despiertan el interés, la motivación y el compromiso de los estudiantes. Esta estrategia no solo impulsa la adquisición de nuevos contenidos, sino que también fortalece competencias como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico, esenciales en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

La presente investigación se sustenta sobre la influencia de la gamificación y su influencia en el aprendizaje de lengua y literatura para básica superior del Colegio Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024-2025. A través de una metodología mixta, cuantitativa porque nos apoyamos en información presentada en cuadros y gráficos estadísticos obtenidos de la investigación de campo y cualitativa porque se aplicaron entrevistas que fueron analizadas e interpretadas.

En cuanto al nivel de investigación esta es explicativa, descriptiva, relacional. Explicativa dado que detalla los aspectos relacionados con la causa y efecto del problema objeto de estudio. Descriptiva porque presenta la realidad de manera objetiva a través de cuadros, gráficos estadísticos detallando frecuencia y porcentajes. Relacional ya que establece los nexos entre la variable dependiente Aprendizaje de Lengua y Literatura y la variable independiente Gamificación.

La modalidad de investigativa fue documental y de campo documental porque se estableció el estado de la problemática investigada tomando como fuente bibliográfica artículos científicos, trabajos de titulación y libros. es de campo porque se aplicaron instrumentos de investigación entrevista, observación y encuesta.

Las técnicas que se aplicaron en el proceso de investigación fueron la técnica de la entrevista aplicada a los docentes y directivos de la institución objeto de investigación la cual se

estructuró en una guía de preguntas abiertas con el objetivo de registrar de manera sistemática y detallada toda las observaciones e informaciones relevantes sobre los problemas de aprendizaje en el área de lengua y literatura asegurando que los datos sean consistentes y útiles para futuras referencias y análisis.

También se aplicó la técnica de la encuesta cuyo instrumento fue un cuestionario de 10 preguntas cerradas de alternativa múltiple dirigido a 3 docentes de área con la finalidad de obtener sus criterios y opiniones acerca de “La gamificación y su influencia en el aprendizaje de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León” finalmente, se desarrolló una guía de observación para estudiantes de básica superior contando con 369 estudiantes del cual se obtuvo una muestra final de 192.

En cuanto a los resultados obtenidos se dio a conocer que el proceso de enseñanza - aprendizaje en Lengua y Literatura se caracteriza por ser tradicional, además las herramientas tecnológicas empleadas por los docentes en la enseñanza son Power Point y Canva. Y como último resultado el proceso metodológico para implementar la gamificación como estrategia de enseñanza es la selección de plataforma, definición de objetivos de aprendizaje, selección de elementos de juego, creación de una narrativa, diseño de actividades, elaboración de reglas, feedback y evaluación.

Como investigación final, hemos determinado que para garantizar una enseñanza de calidad en la que la gamificación sea un componente esencial del proceso pedagógico, es crucial dar una capacitación docente especializada en esta metodología. Debido a los hallazgos de la tesis indican que muchos docentes aún carecen de competencias digitales y metodológicas para aplicar la gamificación de forma efectiva. La formación en herramientas tecnológicas como plataformas de gamificación, sistemas de puntos, y el uso de aplicaciones interactivas permitirá a los educadores crear entornos de aprendizaje más inmersivos y adaptativos.

Esta capacitación proporcionará a los docentes los conocimientos necesarios para integrar elementos lúdicos en el currículo, diseñar experiencias educativas gamificadas, y utilizar tecnologías emergentes que favorezcan la participación activa, el aprendizaje autónomo y el desarrollo de habilidades críticas en los estudiantes.

Palabras Claves: Herramientas tecnológica, gamificación, aprendizaje, influencia, componente, participación activa.

ABSTRAC

This thesis examines the influence of gamification on language and literature learning, exploring how the use of game dynamics in the classroom can enhance the development of students' language skills. The study is based on Mihaly Csikszentmihalyi's Flow theory, which argues that learning becomes more effective when students are fully immersed and motivated in a challenging but achievable activity. The aim is to analyze the influence of gamification as a pedagogical strategy in language and literature learning.

In this sense, gamification is presented as a solution to achieve this objective. From this perspective, gamification fosters active and meaningful learning by incorporating game mechanics that spark students' interest, motivation, and engagement. This strategy not only promotes the acquisition of new content but also strengthens skills such as problem-solving, teamwork, and critical thinking, which are essential for language and literature learning. This research is based on the influence of gamification and its influence on language and literature learning for upper elementary school at Dr. José Ochoa León School, Pasaje, 2024-2025. Using a mixed methodology (quantitative-qualitative, based on information presented in tables and statistical graphs obtained from field research, and qualitative, based on interviews that were analyzed and interpreted).

Regarding the level of research, this is explanatory, descriptive, and relational. Explanatory, since it details the aspects related to the cause and effect of the problem under study. Descriptive, since it presents reality objectively through tables and statistical graphs detailing frequencies and percentages. Relational, since it establishes the links between the dependent variable, Language and Literature Learning, and the independent variable, Gamification.

The research modality was documentary and field documentary, since the status of the problem under investigation was established using scientific articles, thesis papers, and books as bibliographic sources. Field research was conducted since research instruments included interviews, observation, and surveys.

The techniques applied in the research process were interviews with teachers and administrators of the institution under investigation, structured in a questionnaire. Open-ended questionnaires were used to systematically and thoroughly record all relevant observations and

information regarding learning difficulties in the area of language and literature, ensuring that the data is consistent and useful for future reference and analysis.

A survey technique was also applied, using a 10-question, closed-ended, multiple-choice questionnaire addressed to three area teachers. The purpose of this survey was to obtain their opinions and criteria regarding "Gamification and its influence on language and literature learning in upper elementary school at Dr. José Ochoa León High School." Finally, an observation guide was developed for upper elementary students, with 369 students participating, resulting in a final sample of 192.

Regarding the results obtained, it was revealed that the teaching-learning process in language and literature is characterized by being traditional, and the technological tools used by teachers are PowerPoint and Canva. Finally, the methodological process for implementing gamification as a teaching strategy consists of platform selection, definition of learning objectives, and selection of elements. game, narrative creation, activity design, rule development, feedback, and evaluation.

As a final investigation, we have determined that to ensure quality teaching in which gamification is an essential component of the pedagogical process, it is crucial to provide specialized teacher training in this methodology. The findings of the thesis indicate that many teachers still lack the digital and methodological skills to effectively implement gamification. Training in technological tools such as gamification platforms, point systems, and the use of interactive applications will allow educators to create more immersive and adaptive learning environments.

This training will provide teachers with the necessary knowledge to integrate playful elements into the curriculum, design gamified educational experiences, and use emerging technologies that promote active participation, autonomous learning, and the development of critical skills in students.

Keywords: Technological tools, gamification, learning, influence, component, active participation.

Índice General

Resumen.....	4
Abstrac	6
Índice General	8
Índice De Tablas.....	10
Índice De Cuadros.....	11
Índice De Gráficos	12
Introducción.....	13
Capítulo I.....	14
Diagnóstico De Objeto De Estudio.....	14
1.1 CONCEPCIONES-NORMAS O ENFOQUES DIAGNÓSTICO.....	14
1.1.1. <i>Objeto De Estudio - Selección Y Delimitación Del Tema</i>	14
1.1.2. <i>Justificación</i>	16
1.1.3. <i>Problema De Investigación</i>	17
1.1.3.1 <i>Problema Central</i>	17
1.1.3.2 <i>Problemas Complementarios</i>	17
1.1.4. <i>Objetivos De La Investigación</i>	18
1.1.4.1. <i>Objetivo General</i>	18
1.1.4.2. <i>Objetivos Específicos</i>	18
1.1.5. <i>Marco Teórico</i>	18
1.1.5.1. <i>Marco Teórico Conceptual</i>	18
1.1.5.2. <i>Marco Teórico Contextual</i>	38
1.1.5.3. <i>Marco Teórico Administrativo Legal</i>	43
1.1.6. <i>Hipótesis</i>	44
1.1.6.1. <i>Hipótesis Central</i>	44
1.1.6.2. <i>Hipótesis Particulares</i>	44
1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DIAGNÓSTICO	45
1.2.1. <i>Descripción Del Procedimiento Operativo</i>	45
1.2.2. <i>Enfoque, Nivel Y Modalidad De Investigación</i>	46
1.2.3. <i>Unidades De Investigación - Universo Y Muestra</i>	46
1.2.4. <i>Operacionalización De Variables</i>	49
1.2.4.1. <i>Definición De Variables</i>	49
1.2.4.2. <i>Selección De Variables E Indicadores</i>	50
1.2.4.3. <i>Técnicas E Instrumentos De Investigación</i>	53
1.3 ANÁLISIS DEL CONTEXTO Y DESARROLLO DE LA MATRIZ	54

1.3.1 Análisis Discusión De Resultados Y Verificación De Resultados	54
1.3.1.1 Resultados De La Entrevista Dirigida A Directivos.....	54
1.3.1.2. Resultados De La Encuesta Dirigida A Los Estudiantes.....	58
1.3.1.3. Resultados De La Guía De Observación Al Proceso Enseñanza Aprendizaje.....	60
1.3.1.4. Discusión De Resultados.....	61
1.3.1.5. Verificación De Hipótesis	62
1.3.2 Matriz De Requerimiento.....	63
1.4. SELECCIÓN DEL REQUERIMIENTO A INTERVENIR – JUSTIFICACIÓN	64
1.4.1. Selección Del Requerimiento A Intervenir	64
1.4.2. Justificación	64
Capítulo II	66
Propuesta Integradora	66
2.1 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	66
2.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA	68
2.2.1. Objetivo General.....	68
2.2.2. Objetivos Específicos.....	69
2.3. COMPONENTES ESTRUCTURALES.....	69
2.3.1 Componente Teórico.....	69
2.3.2. Componente Estructural Practico.....	91
2.4 FASES DE IMPLEMENTACIÓN.....	103
2.4.1 Fase De Construcción.....	103
2.4.3. Desarrollo De La Propuesta	106
2.4.3.1 Estimación Del Tiempo	108
2.4.3.2 Cronograma De Actividades.....	108
Capítulo III.....	110
3. Valoración De La Factibilidad	110
3.1 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN TÉCNICA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	110
3.2 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN ECONÓMICA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA	111
3.3 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN SOCIAL DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA	112
3.4 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN LEGAL DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	113
Conclusiones.....	115
Recomendaciones.....	116
Bibliografía	117
Anexos.....	129

Índice De Tablas

<i>Tabla 1. Variables e indicadores: Hipótesis 1.....</i>	<i>50</i>
<i>Tabla 3. Variables e indicadores: Hipótesis 3.....</i>	<i>52</i>
<i>Tabla 4: Matriz de Requerimiento.....</i>	<i>63</i>
<i>Tabla 5. Duración del evento</i>	<i>94</i>
<i>Tabla 6. Estructura y contenido del evento.....</i>	<i>95</i>
<i>Tablas 7. Matriz Metodológica.....</i>	<i>97</i>
<i>Tabla 8: Matriz de Parámetros.....</i>	<i>101</i>
<i>Tabla 9: Construcción de Seminario Taller.....</i>	<i>104</i>
<i>Tabla 10: Características de las fases del Seminario Taller de Capacitación Docente.</i>	<i>105</i>
<i>Tabla 11: Estimación de tiempo.....</i>	<i>108</i>
<i>Tabla 13. Recursos logísticos.....</i>	<i>109</i>

Índice De Cuadros

Cuadro 1: Características del proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura	145
Cuadro 2: Tipos de metodologías aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura.....	146
Cuadro 3: Tipos de recursos aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura.....	147
Cuadro 4: Tipos de aprendizajes se alcanza con la metodología aplicada por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura.....	148
Cuadro 5: Herramientas tecnológicas utilizan los docentes en las clases de lengua y literatura.....	149
Cuadro 6: Nivel de conocimiento en los docentes sobre la selección e implementación de herramientas tecnológicas innovadoras como la gamificación.	150
Cuadro 7: Características de las clases de lengua y literatura.....	151
Cuadro 8: Pasos necesarios en el.....	152
proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura.	152
Cuadro 9: Implementar la tecnología educativa en las clases de Lengua y Literatura se crean experiencias de aprendizaje de tipo.....	153
Cuadro 10: Implementación de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de ll genera en el estudiando compromiso y entusiasmo.	154

Índice De Gráficos

<i>Grafico 1: Aplicación de instrumentos en el colegio de Bachillerato “Dr. José Ochoa León”</i>	<i>160</i>
<i>Grafico 2: Encuesta aplicada al personal docente de la institución</i>	<i>160</i>
<i>Grafico 3: Guía de Observación aplicada a estudiantes de la institución.....</i>	<i>161</i>

Introducción

Varios estudios respaldan los beneficios de la gamificación en la educación tal es el caso de Edo (2021) el cual, mediante su investigación sobre el uso de la gamificación para el aprendizaje de la historia, misma en la cual diseño una propuesta gamificadas para el aprendizaje de la historia, incorporando mecánicas de juegos, obteniendo como resultados un aumento en la motivación, un mayor desarrollo de competencias específicas y mejora del rendimiento de los estudiantes. En el contexto latinoamericano se destaca los hallazgos obtenidos por Andrade y Piaguage (2025) mediante su investigación sobre el uso de la gamificación como estrategia metodológica en la comprensión de la lectura, evidencio que dicha estrategia contribuye a la motivación de los estudiantes así mismo propicia una mayor participación, de igual manera indica que los docentes que emplean esta metodología se sienten satisfechos con los avances obtenidos en torno a la mejora de la comprensión lectora.

Finalmente, en el Ecuador Herrera et al. (2024) por medio de su investigación sobre el uso de la gamificación como estrategia de evaluación encontró los siguientes resultados: un aumento de la motivación, satisfacción, entusiasmo y agrado hacia los talleres evaluativos utilizados, así mismo evidencio un aumento en el rendimiento académico por parte de los estudiantes. Estos casos demuestran que independientemente del contexto, la gamificación favorece significativamente el compromiso estudiantil, propiciando un aprendizaje significativo y una mejora considerable en el rendimiento académico.

Por tanto, considerando estos antecedentes y los resultados positivos obtenidos en distintas áreas y niveles educativos, se justifica la necesidad de implementar la gamificación como una estrategia innovadora en el área de Lengua y Literatura, con el propósito de potenciar el aprendizaje, incrementar la motivación estudiantil y fortalecer el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes de educación básica superior.

CAPÍTULO I

DIAGNÓSTICO DE OBJETO DE ESTUDIO

1.1 Concepciones-Normas O Enfoques Diagnóstico

1.1.1. Objeto De Estudio - Selección Y Delimitación Del Tema

El problema objeto de estudio de la presente tesis surge de un proceso diagnóstico realizado a través de la aplicación de instrumentos de investigación in situ en la cual posterior a la entrevista con autoridades - docentes, y una observación guiada se establece como situaciones problemáticas de urgente intervención las relacionadas con el uso de la tecnología en las asignaturas del área de lengua y literatura destacándose como nudos críticos:

- a. Un grupo considerable de estudiantes no logran comprender los conocimientos impartidos por el docente mostrando en sí limitaciones en la adquisición de conceptos y habilidades lingüísticas.
- b. La metodología predominante durante las clases es de corte tradicional, poco motivadoras y estimulantes.
- c. El uso de recursos tecnológicos es extremadamente limitado a grupos de WhatsApp o de la elaboración de ciertas diapositivas para clases específicas.
- d. Los docentes en su mayoría manifiestan desconocer cómo implementar el uso de la tecnología en sus clases y de manera particular desconocen los beneficios del uso de la gamificación para mejorar sustancialmente los procesos educativos.

De la anterior lista como futuros docentes nos es de mayor preocupación los puntos relacionados con las limitaciones en la adquisición de conceptos, habilidades lingüísticas y el poco conocimiento de los docentes en el uso de la tecnología educativa en sus clases (gamificación), por lo que se ha considerado como tema previo a la obtención del título de Licenciadas de Educación Básica: “La Gamificación y su influencia en el aprendizaje de lengua y literatura para básica superior, Colegio Bachillerato Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024 - 2025”

Tomando en cuenta el diagnóstico realizado y la delimitación del tema, es necesario puntualizar que este se suscribe al eje “Innovación y prácticas escolares (enseñanza aprendizaje) de la agenda de investigación educativa 2022 - 2026 del ministerio de Educación del Ecuador, paralelamente se articula Dominio Investigativo UTMACH denominado Desarrollo social y a la

línea de investigación: procesos educativos y formación humana, en cuanto a la carrera de Educación esta problemática se desarrolla en el eje Tecnología Educativa en los procesos educativos.

La temática de la gamificación y su influencia en los procesos educativos en áreas de la educación básica ha sido estudiada en varias ocasiones siendo uno de los trabajos más sobresalientes, la tesis de Pazmiño Sánchez, (2021) titulada “La gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora para bachillerato,” su objetivo de estudio es “desarrollar estrategias por medio de la gamificación para el mejoramiento de las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado” (p. 10). Pazmiño emplea un enfoque cuantitativo con una modalidad de investigación-acción, combinando investigación documental y de campo. Los resultados obtenidos con su estrategia “Pasaporte al Conocimiento,” son positivos, contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y meta cognitivas en la lectura. Como menciona el autor: “permite mantener una participación activa del estudiantado y mejora su motivación al recibir premios o recompensas por su trabajo” (p. 96). Además, esta estrategia se ajusta a las necesidades tanto del docente como del estudiante debido a su facilidad de uso, el trabajo demuestra que la gamificación mejora el aprendizaje de la lectura y aumenta la motivación, un factor clave en el proceso educativo.

A nivel latinoamericano surge el estudio titulado (Chávez Moreira, 2021) “La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes de la Unidad Educativa San José de Manta.” En esta investigación, Chávez Moreira busca analizar hasta qué punto los docentes emplean la gamificación como método y el impacto de ésta en el aprendizaje. Para abordar el tema, utilizó un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo que concluyó que tanto docentes como estudiantes están familiarizados o han oído hablar de la gamificación, pero pocos la aplican adecuadamente o demuestran interés en su uso.

A nivel local en la provincia de Santa Elena un estudio dado por Parrales & Ángel, (2024), sobre “La gamificación y su influencia en el aprendizaje de quinto año de educación básica de la unidad educativa virgen del cisne, año lectivo 2023-2024” concluyó manifestando que la gamificación es una herramienta útil donde el docente puede enriquecer los conocimientos a los estudiantes. La información presentada evidencia la importancia del presente estudio como una alternativa actual y objetiva que será abordada en el presente proceso investigativo.

1.1.2. Justificación

La presente investigación se desarrolla bajo la problemática del uso de la tecnología educativa (gamificación) y su relación con el mejoramiento de los procesos educativos del área de lengua y literatura por lo tanto es necesario caracterizar la problemática objeto de estudio, para ello es importante hacer referencia a los resultados obtenidos del estudios PISA publicados el 5 de diciembre del 2023 que señala como principales limitaciones en el área de lengua y literatura el bajo nivel de lectura y escritura que llega al 49,4% , además es importante abordar la variable de la tecnología educativa y el uso de la gamificación como un área de la formación profesional indispensable dentro de las competencias del docente de educación básica, esta competencia muchas de las veces ha sido poco desarrollada por estos profesionales pese a que el avance de la ciencia y la tecnología es innegable y los beneficios que esta ofrece a la educación.

Las limitadas competencias digitales en los docentes de educación básica es una realidad latente en las aulas de las escuelas, colegios de nuestro país y de nuestra provincia situación que afecta especialmente al momento de seleccionar herramientas tecnológicas que apoyen la labor docente, siendo poco común su uso en el proceso enseñanza aprendizaje, esta realidad se repite en el Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León, el subnivel de básica superior. En este marco, contar con habilidades digitales se ha vuelto un requisito fundamental para el crecimiento profesional, ya que los medios digitales están cada vez más presentes en diversos sectores como el empresarial, el de la salud y la educación, creando nuevos espacios para la interacción y la gestión de la información. (Díaz Arce & Loyola Illescas, 2021)

Es menester señalar que la problemática de la tecnología educativa es de gran impacto para el mejoramiento de la calidad y de los resultados de aprendizaje no ha sido un tema estudiado a profundidad pues existen vacíos en el estudio del arte de enseñar, especialmente en relación al impacto en el aprendizaje de la lengua y literatura, en este sentido la presente investigación contribuirá al conocimiento existente, explicando conceptos y procesos metodológicos que constituyan fuente de información para el docente de educación básica. De ahí que posee aplicación práctica, pues los resultados obtenidos en la investigación de campo no solo serán de corte estadístico y documental, sino que serán el insumo para elaborar una propuesta de intervención que permitan a través de la implementación de la gamificación obtener mejores logros

de aprendizajes, desarrollar las competencias digitales en los docentes - estudiantes y sobre todo hacer buen uso de los beneficios de la tecnología educativa.

Teóricamente la presente investigación se fundamenta en la teoría del aprendizaje multimedia, presentado por Richard Mayer (2005), quien postula que el aprendizaje se potencia cuando se utilizan múltiples formatos de información siendo las herramientas tecnológicas uno de los medios para enriquecer la experiencia educativa y más aún los blogs educativos que se constituyen como plataformas en línea donde se comparten ideas, recursos y reflexiones.

Es importante también señalar que de no realizar una pronta intervención en el proceso educativo del área de lengua y literatura que incluya la implementación de tecnología educativa se seguirán desarrollando procesos educativos tradicionales, marcados por metodologías expositivas, poco creativas, ambientes poco motivantes y escasa o nula utilización de la tecnología educativa.

Para finalizar es importante señalar que como tesistas contamos con los conocimientos teóricos, metodológicos y competencias investigativas para la correcta realización del proceso investigativo, además del apoyo de nuestra asesora Lcda. Rosita Caamaño, la disponibilidad de tiempo y de recursos para feliz término del proceso de titulación.

Ante los argumentos presentados consideramos se justifica la realización de la tesis titulada: “La Gamificación y su influencia en el aprendizaje de lengua y literatura para básica superior, Colegio Bachillerato Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024 - 2025.

1.1.3. Problema De Investigación

1.1.3.1 Problema Central

¿Cómo influye la gamificación en el aprendizaje de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?

1.1.3.2 Problemas Complementarios

¿Qué características tiene el proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?

¿Qué herramientas tecnológicas utilizan actualmente los docentes de lengua y literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?

¿Qué proceso metodológico se debe desarrollar para implementar la gamificación como estrategia para la lengua y literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?

1.1.4. Objetivos De La Investigación

1.1.4.1. Objetivo General

Analizar la influencia de la gamificación como estrategia pedagógica en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes del subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León durante el período académico 2024-2025.

1.1.4.2. Objetivos Específicos

Describir las características actuales del proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León.

Identificar las herramientas tecnológicas empleadas por los docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León.

1.1.5. Marco Teórico

1.1.5.1. Marco Teórico Conceptual

A. Gamificación

- **Definición**

La gamificación es la unión de dinámicas, mecánicas y estrategias propias del juego en contextos no lúdicos, impulsando la adquisición de conocimientos activa, ayuda al mejoramiento de habilidades cognitivas y emocionales, motivando al educando Kapp (2012, citado por Cabrera, 2021, p.45; Palomino, 2021). Esta estrategia busca convertir las actividades monótonas tradicionales en vivencias más emocionantes y significativas, ubicando al alumno como partícipes más activos, afrontando obstáculos, tomando decisiones y recibiendo feedback inmediato.

- *Fundamentación teórica*

En la actualidad las actividades interactivas son practicadas en varios ámbitos. El ser humano suele jugar mientras viaja, tomando un descanso e inclusive en el trabajo cuando los empleadores impulsan a los trabajadores o clientes con incentivos, con la finalidad de crear experiencias divertidas, generando así un mejor desempeño laboral. Cabe mencionar que las personas adquieren mucha más motivación, cuando dentro del proceso en el cual están participando resulta satisfactorio o entretenido, ya sea físico o emocionalmente (Gaviera, 2021). Dado al creciente uso de actividades dinámicas en diversos contextos, estos y sus elementos se han transformado en un hecho llamado gamificación.

La palabra “Gamificación” procede del anglicismo gamificación y su origen data en la industria de medios digitales y comenzó a documentarse en 2008, consolidándose hacia 2010 como una práctica extendida en diversos campos según Deterding et al. (2011). Este término implica el uso de sistemas de juegos como una estrategia metodológica innovadora que incorpora estrategias, dinámicas, mecánicas y elementos propios del juego al proceso de enseñanza y aprendizaje (Palomino, 2021, p. 169). De acuerdo a Gaspar, (2021) sostiene que la gamificación es una técnica que facilita la adquisición de nuevos conocimientos, mejora las habilidades cognitivas y genera interés por parte del aprendiz.

Dentro de esta categoría de actividades dinámicas se suele trastocar con los juegos de ocio debido a las similitudes en su aplicación, desarrollo y elementos entre sí. Sin embargo, es primordial presentar una diferencia precisa entre ambos términos. Mientras que los videojuegos, juegos de mesa o aquellos que impliquen actividad física tienen como objetivo principal el entretener a las personas, la gamificación se enfoca en fomentar el aprendizaje o comportamientos específicos en los usuarios con el fin de hallar soluciones a problemas o lograr un bien común. Esto es posible incorporando dinámicas y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, llegando a captar la atención y motivar la participación sin presión en actividades que, sin este proceso, resultan menos divertidas o atractivas. (Iquise & Rivera, 2020)

Además, la gamificación es un procedimiento más complicado y lleno de estrategias que va mucho más allá de las mecánicas de los videojuegos, pues está basado también en principios de neuropsicología. Por lo tanto, su elaboración requiere la intervención de personas

especializadas en diversas áreas con la finalidad de maximizar los beneficios que puede llegar a aportar, en especial dentro del ámbito educativo, y sostener su efectividad a largo plazo. En fin, esta técnica no crea videojuegos, sino que acoge sus reglas para enganchar, comprometer y generar una conmoción significativa en los usuarios, así lo expone Iquise & Rivera, (2020).

Por otra parte, Mercedes, (2022) menciona que esta es una técnica adoptada del contexto empresarial al ambiente educativo, como una estrategia para conseguir mejores resultados durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, además busca integrar los mecanismo de los videojuegos con el uso de la tecnología o sin esta, con el objetivo de mejorar la participación de los educandos y condensar su aprendizaje, gracias a la motivación generada por el aprendizaje de contenidos educativos a través del juego.

La mejor metodología para un aprendizaje más efectivo, es aquella que logra motivar e involucrar al estudiante. En este sentido la gamificación se presenta como una solución para alcanzar el objetivo, este enfoque fomenta un aprendizaje activo a través de actividades que ayudan a construir conocimientos permitiendo, que los estudiantes asuman su rol con responsabilidad y autonomía, lo que a su vez impulsa el desarrollo de nuevos contenidos y potenciando nuevas competencias (Rodríguez y Manuel, 2020). Teóricamente se fundamenta en la teoría de Flow.

Este concepto se refiere a actividades que equilibran el nivel de desafío con las habilidades individuales, fomentando un compromiso constante al plantear objetivos alcanzables pero estimulantes. Estas actividades motivan el esfuerzo necesario para progresar sin generar una percepción de imposibilidad que podría desencadenar desmotivación.

En este contexto, McGonigal afirma que “comparada con los videojuegos, la realidad puede resultar frustrante. Los juegos dirigen nuestra energía, con un optimismo persistente, hacia tareas en las que destacamos y disfrutamos participar” (p. 47). Esta perspectiva resalta el potencial de los videojuegos para inducir estados de inmersión y satisfacción personal, con aplicaciones relevantes en la educación, la productividad y el bienestar psicológico.

Finalmente, esta estrategia es una opción eficaz para que los jóvenes y niños sean más autónomos en su proceso de formación, debido a que por medio de un sistema gamificado se sigue

una secuencia que permite continuar con éxito cada actividad propuesta en clase. Los elementos del juego son características familiares para el estudiante y a la vez puede llegar a convertirse en un canal adicional para que el docente sea capaz de llegar y comunicarse mejor con el alumno.

- *Importancia*

En la actualidad ha sido una constante necesidad la innovación dentro de la educación e impulsar tanto las habilidades como la motivación de los estudiantes en el aula. El sector educativo trasciende por su dinamismo, y las necesidades e intereses de los educandos evolucionan con el tiempo. Hoy en día, gracias al desarrollo tecnológico, los maestros pueden disponer de diversas herramientas innovadoras que, si se utilizan de forma apropiada, puede llegar a cambiar los métodos tradicionales de enseñanza, los mismos, que, en muchos casos, han reflejado ser monótonos y poco motivadores, obteniendo como resultado una enseñanza sin buenos productos. (Bowen-Rivera et al., 2022)

La dinámica de juego en el aula permite a los estudiantes pretender un rol más activo durante su proceso de formación, de acuerdo a Bowen-Rivera et al., (2022), la gamificación comprende trasladar las características del juego a actividades cotidianas y educativas, convirtiéndolas en experiencias de aprendizaje y embelleciendo de forma natural la adquisición de conocimientos. Por lo tanto, la implementación de estas herramientas y metodologías en el aula busca proponer soluciones distintas y más eficaces a los diversos retos que surgen en el ambiente escolar.

Por otro lado, durante muchos años se ha opinado que el juego y el aprendizaje eran dos términos totalmente opuestos. No obstante, trabajos de investigación recientes han demostrado la profunda relación que el juego tiene con la educación. Estas actividades potencian habilidades a nivel emocional, actitudinal e intelectual, mientras que su contenido lúdico resulta grandemente atractivo y enganchador para los estudiantes, convirtiéndolo en un recurso didáctico de gran valor para la comunidad educativa.

En adición, este método favorece al desarrollo de habilidades sociales al permitir al educando experimentar nuevas identidades, explorar experiencias distintas y enfrentar sus propias limitaciones. Además, promueve la atención, la concentración, el pensamiento estratégico y complejo, así como la planificación. La gamificación en este contexto se encarga de transportar

los elementos esenciales de los juegos como se mencionó con anterioridad, al aula, transformándola en un espacio dinámico y enganchador, este enfoque es especialmente relevante para la generación de la era digital, quienes constantemente no se adaptan a los métodos tradicionales de enseñanza. En esencia, la gamificación se dirige a incrementar la motivación y desarrollar habilidades puntuales, convirtiendo a la experiencia educativa en algo más acogedor, reduciendo el tedio escolar.

La gamificación se presenta como un enfoque metodológico crucial en la educación, pudiendo enmarcarse en cada una de las áreas de estudio, especialmente en el contexto del aprendizaje de lengua y literatura en la educación básica superior. En donde el impacto en el aprendizaje presenta puntos fundamentales como:

1. Aumento de la Motivación Estudiantil:

La gamificación transforma el proceso de aprendizaje al incorporar elementos lúdicos que aumentan la motivación intrínseca de los estudiantes. Esto se traduce en una mayor participación y un compromiso más profundo con las actividades educativas, lo que es fundamental para el aprendizaje efectivo de la lengua y literatura.

2. Aprendizaje Significativo:

La implementación de estrategias gamificadas permite a los estudiantes conectar conceptos teóricos con experiencias prácticas. Al utilizar juegos y dinámicas interactivas, los alumnos pueden explorar temas literarios de manera más atractiva y significativa, facilitando así la comprensión y retención del contenido.

3. Desarrollo de Habilidades Críticas:

La gamificación no solo se centra en el contenido académico, sino que también promueve habilidades críticas como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración. Estas competencias son esenciales para el desarrollo integral del estudiante, especialmente en áreas como la lengua y literatura, donde la interpretación y análisis son fundamentales.

- *Elementos*

De acuerdo a Rodríguez et al., (2022, p.5) los elementos o componentes de la gamificación son aquellos recursos y herramientas que son usados para diseñar la actividad. Los fundamentos en los cuales la gamificación se basa, es el diseño de experiencias que adquieren dinámicas individuales del juego con el objetivo de motivar a los educandos favoreciendo el aprendizaje significativo. Los elementos de la gamificación se organizan jerárquicamente en una pirámide, donde cada nivel de esta interactúa entre sí para la generación del sistema gamificados, como se citó en Vásquez, (2021, p.132). Para estructurar estas experiencias utiliza tres categorías principales: mecánicas, dinámicas y componentes.

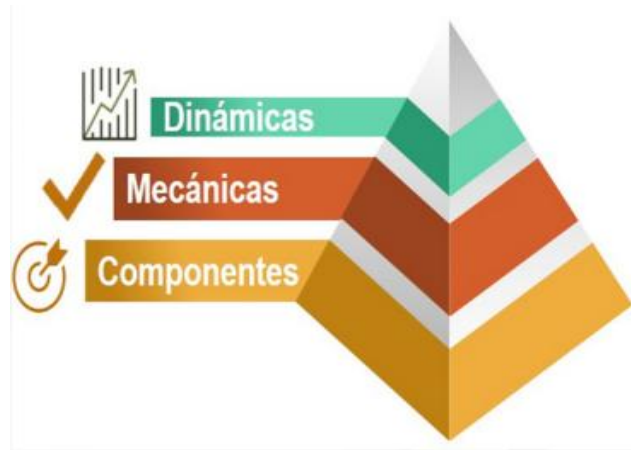
En la cúspide de la pirámide se encuentran las *dinámicas*, las cuales son apreciadas como las que mayor nivel de atracción tiene y son: las restricciones, que demuestra las limitaciones esenciales para mantener el interés y el desafío; las emociones, son las que se presentan durante el desarrollo de la dinámica como la curiosidad, competencia, felicidad, entre otras; la narrativa, da coherencia y dinamismo a la experiencia; el progreso, está reflejado en el desarrollo y adaptación del jugador conforme progresa el juego; y las relaciones, que es muy esencial porque fomenta la interacción social, promueve la camaradería y conexión.

En el nivel que se encuentra a la mitad, están las *mecánicas*, que conforman los procesos primordiales que motivan al desarrollo del juego y genera compromiso con los estudiantes. Es así como se puede encontrar en este apartado los desafíos, como puzzles o asignaciones que exigen esfuerzo para resolverse; chance, tiene elementos de fortuitos; competencia, donde los grupos ganan o pierden en la competencia; cooperación, la camaradería fomenta el trabajo colaborativo; retroalimentación, proporciona información sobre diversos aspectos o características del jugador; adquisición de recursos, dirigida a la obtención de bienes útiles o coleccionables; recompensas, otorgadas por logros; transacciones, implica el intercambio entre los competidores; turnos, donde se garantiza la participación alternada; y estados de triunfo, determina el ganador de la competencia por medio de objetivos completados.

En la base de la pirámide están los *componentes*, los cuales reflejan la figura más específica que las mecánicas o dinámicas pueden tomar. Este abarca logros, establecidos como objetivos concretos; avatares, son representaciones visuales que los estudiantes crean de sí mismo

o seleccionan para poder diferenciarse; tutoriales, creados para familiarizar al jugador con las características del juego necesarias para un mejor desempeño; las misiones, asignaciones con objetivos precisos y varias alternativas de resolución; y los puntos, cantidades que reflejan el progreso o avance, determinando el éxito de la actividad.

Según Fernández et al., (2020, p.31) presentan la siguiente representación gráfica de la jerarquía de la gamificación.



B. Estrategias Tecnológicas educativas

- *Características*

Hoy en día, el desarrollo tecnológico está generando cambios significativos en la sociedad, influyendo en la forma en que las personas consumen, generan, guardan e imparten información, especialmente a través del internet y las redes sociales. Esta conversión ha persuadido también en la educación, que busca constantemente acoplarse a las nuevas demandas por medio de la integración de tecnologías digitales y metodología activa. En estas circunstancias, maestros y educandos se les atraviesa un proceso de innovación, donde se busca renovar los enfoques pedagógicos para enganchar los estudiantes, que son quienes exigen experiencias de aprendizaje.

De esta forma, las tecnologías de la información y comunicación (TIC) llegaron como una herramienta clave para enriquecer los procesos educativos. Principalmente en diversas áreas del conocimiento, ya que en muchos casos la falta de motivación estudiantil ha sido un reto muy complejo de abordar, lo que convierte a la gamificación, al adaptar mecánicas del juego como una estrategia didáctica, sea una solución atractiva. La aplicación de las Tics y gamificación en

educación convierte las prácticas pedagógicas tradicionales en algo distinto y adaptable a las necesidades de las generaciones actuales, esto lo expone Delgado & Chicaiza, (2022, p.4)

Sin embargo, fue desde 2013 cuando la tecnología empezó a mezclarse dentro de la gamificación, valorando los beneficios sustanciales dentro del proceso de aprendizaje. El juego desempeña un papel principal en las primeras etapas de vida, por lo que la combinación tecnológica genera un gran impacto en la educación. Según Heredia-Sánchez et al., (2020, p.3) los juegos tecnológicos pioneros utilizados por docentes en el proceso de enseñanza incluyen plataformas como Trivinet, ClassDojo, Goalbook, Classcraft y Testeando. En la actualidad, se han creado diversas apps y juegos que están basados en las TICS que pueden tomarse como herramientas para motivar al alumnado durante su formación, además estas aplicaciones son primordiales para inspirar a docentes a desarrollar actividades más creativas, con estrategia y divertidas para los estudiantes. De acuerdo con el portal Educación 3.0 las herramientas que integran a la Gamificación y son más utilizadas en la actualidad son las siguientes:

1. Knowre
2. Cerebriti
3. Kahoot
4. Socrative
5. Quizz
6. Brainscape

- *Tipos*

Las Tics han cambiado de forma significativa, dejando de ser simplemente un recurso o asignatura para transformarse en un método integral de aprendizaje que impulsa las habilidades esenciales para el ámbito laboral entre otros. Dentro de la gamificación como una técnica educativa, su aplicación en el salón de clase busca innovar, diversificar y motivar a la adquisición de conocimientos dentro y fuera del entorno educativo. Esta estrategia, cuando cuenta con una correcta implementación, les da a los docentes la capacidad de captar el interés del alumnado mediante dinámicas atractivas y comprensibles, como los juegos. A pesar de, no tratarse de un recurso único ni definitivo, su aplicación proyecta la necesidad de mejorar los métodos

tradicionales, promoviendo una evolución en la enseñanza, esto lo expone Cárdenas & Victoria, (2022, p.17)

De acuerdo a Bowen et al., (2022, p.5) menciona que la gamificación es una estrategia que acopla las características y potencial de los juegos al contexto escolar con el objetivo de pulir los resultados académicos. Para llegar a lograr esto, es primordial que el alumnado acepte y asimile las dinámicas de la actividad que se aplique en el curso, ya que esto beneficia a una mayor participación, más activa y, en consecuencia, mejora el camino para obtener buenos resultados en los objetivos planteados. Por lo tanto, los recursos que combinan gamificación y tecnología, se resaltan diversas herramientas que mejoran las actividades pedagógicas e impulsan la interacción en el salón de clases, es así que aquellos recursos que pueden ser aplicados y combinen estos dos elementos, la revista UNIR (2020) señala las siguientes:

- Edmodo: Sitio web que sirve para crear ejercicios, actividades, tareas y recompensas, su acceso no es limitado, si no que su ingreso es desde cualquier dispositivo, además permite a los parientes acompañar el progreso de los estudiantes.
- Elever: Herramienta esencial que enriquece la experiencia escolar mediante la gamificación, monitoreo de tareas y avances del día a día.
- Toovari: Plataforma en la cual pueden acceder varios jugadores para fortalecer y apoyar el proceso de adquisición de conocimientos, produciendo informes no avance para alumnos y familiares.
- Knowre: Diseñado para la enseñanza de cálculos matemáticos con feedback automático y contenido adaptado al jugador.
- ClassDojo: Aplicación de libre acceso que permite a los familiares monitorear al alumnado, fomenta la motivación y creación de portafolios digitales.
- Pear Deck: App interactiva para enviar material de apoyo e innovar en las clases.
- Kahoot: Herramienta para la creación de quizzes divertidos que ayudan a recordar contenidos y revisarlos de manera lúdica.
- Ta-Tum: Sitio web donde une un texto y juego, impulsando la colaboración y resolución de casos.
- Classcraft: El estudiante participa en partidas individuales y colaborativas, ayudando al docente a personalizar lecciones y crear mapas interactivos.

- Knowre: Formato de videojuego útil para el refuerzo académico en conceptos matemáticos.
- Socrative: Dispone de rankings de resultados obtenidos que pueden ser usados como forma de evaluación. Permite la creación de cuestionarios.
- Quizz: Contiene un formato similar a Kahoot, donde es posible la creación de tests en tiempo real y muy interactivos.
- Cerebriti: Donde el alumno es capaz de crear sus propios quizz o test.
- Brainscape: Hace uso de las ‘flashcards’ que son tarjetas con imágenes para aprender cualquier tema como, vocabulario de otro idioma o memorización de fechas, entre otras temáticas.

- *Ventajas*

La gamificación es destacable debido a su capacidad de mantener al alumno motivado, sin importar la gratificación externa. De acuerdo a Ormaetxea (2018 como se citó Cárdenas & Victoria, 2022, p.27) esta metodología está fielmente vinculada a la motivación y obtiene buenos resultados en el nivel académico.

Los múltiples beneficios, especialmente los que están vinculados con las TICs son:

- Estimulación del aprendizaje: el educando mejora su concentración, atención, retención de información, desarrollo del pensamiento crítico y percepción, mejorando el rendimiento académico.
- Desarrollo del lenguaje: incentiva al estudiante a mejorar la expresión verbal, aumenta vocabulario, progresa la comprensión lectora.
- Impulso de la creatividad: aumento de la creatividad y fomenta actividades de pensamiento divergente.
- Trabajo en equipo: fomenta la camaradería e impulsa la confianza entre alumnos.

Por otro lado, (Cazevieille et al., 2022, p.116) la gamificación ofrece grandes beneficios en el entorno escolar, generando ambientes más divertidos y dinámicos. entre las principales ventajas destacan:

- Aumento de la motivación y la inmersión
- Enfoque en el progreso y feedback inmediato
- Enfoque particular a la diversidad y flexibilidad
- Desarrollo de habilidades específicas
- Conversión de la obligación por motivación
- Ambiente de tolerancia a los errores

Finalmente, este proceso involucra elementos lúdicos dentro del ambiente escolar, llegando a ser una metodología innovadora y efectiva para el aula de clase. Estos múltiples beneficios la convierten en una herramienta muy valiosa para el docente. Además, cabe mencionar que tanto maestros y estudiantes obtienen ventajas de este método, ya que facilita el proceso de aprendizaje y a la vez resulta ser algo entretenido. Sin embargo, es menester maximizar sus ventajas, para así crear un diseño adecuado de las actividades Gamificadas complementando así la labor docente. Del mismo modo, la gestión de la competencia en el salón es crucial para la correcta ejecución de los juegos evitando así efectos negativos.

C. Influencia de la tecnología educativa en el aprendizaje de Lengua y Literatura

- *Fundamentación teórica*

En la actualidad el objetivo principal del sistema educativo es que el estudiante aprenda, potencie tanto sus conocimientos como sus habilidades, todo esto a través de una educación de calidad, (Verá 2020, p.2). Teniendo esto a consideración, para lograr dicho objetivo la forma de enseñar por parte de los docentes es la clave, debido a que este es el encargado de facilitar todos los saberes y experiencias que el estudiante necesita. Dentro de este proceso formativo existe una gama de estrategias, recursos y herramientas a disponibilidad del educador para alcanzar dicho logro, siendo estos una serie de actividades planificadas enfocadas en cumplir parámetros cuantificados, materiales escolares como hojas de trabajo, libros de estudio, cuadernos, etc.

Todo esto se concibe como un proceso básico, el estudiante además de necesitar aprender, también necesita de experiencias que le incentiven a continuar mejorando dicha capacidad, experiencias que fomenten su curiosidad, le permitan aplicar lo aprendido y le ayuden a construir su conocimiento de una forma más divertida. La educación presenta desafíos particulares, lo que propicia una mejora continua que le permite al estudiante desarrollar habilidades que van más allá del aula o del cumplimiento de un parámetro, tales como el pensamiento crítico y la creatividad.

Este proceso esencial es evidente en todas las asignaturas, especialmente en lenguaje y comunicación, donde el aprendizaje tiene el potencial de ser más dinámico y significativo. Aquí, el aprendizaje no debe limitarse a la memorización de reglas gramaticales o ejercicios repetitivos, sino convertirse en una experiencia enriquecedora que despierte la curiosidad y el interés de los alumnos. Esto se consigue mediante actividades que les inviten a explorar la lengua de forma creativa y divertida, actividades Gamificadas como juegos lingüísticos o creación de historias, siendo la tecnología un gran recurso de apoyo para llevar a cabo este tipo de actividades.

Para lograr esto, es necesario que sean implementadas estrategias innovadoras y actividades que acerquen el lenguaje a la vida cotidiana de los estudiantes, puesto que las actividades Gamificadas o relacionadas con el juego potencian el desarrollo de las habilidades lingüísticas indispensables para el perfil del estudiante, Rea et. al. (2024 p.2559). Por ejemplo, la creación de cuentos no sólo estimula su imaginación, sino que también fortalece sus habilidades narrativas y su capacidad para trabajar en grupo, mientras que los juegos lingüísticos convierten el aprendizaje en un momento de diversión y refuerzo del conocimiento. Además, los usos de todo tipo de recursos tecnológicos incrementan el interés del estudiante por ser partícipe en cada una de las actividades que sean propuestas.

Estas dinámicas transforman el aula en un espacio de exploración y descubrimiento, donde el lenguaje se convierte en algo vivo y cercano, al ser aplicados elementos de juego el aprendizaje se vuelve mucho más atractivo y dinámico, Alvarado et. al (2023 p.66), lo que conlleva a que el estudiante exprese emociones, comparta sus ideas y a continuar perfeccionando sus habilidades comunicativas. De este modo, el campo del lenguaje y la comunicación trasciende del ámbito académico tradicional y se convierte en una herramienta dinámica que conecta a los

estudiantes con su entorno. Al incorporar la gamificación como estrategia pedagógica, los estudiantes pueden comprender el impacto del lenguaje en la vida cotidiana y en la sociedad de una forma práctica y entretenida a través de juegos, retos y actividades interactivas.

En definitiva, la gamificación en el área de Lenguaje y Comunicación no solo enriquece el proceso de enseñanza, sino que también potencia el aprendizaje significativo al convertir el aula en un entorno dinámico y atractivo, se fomenta en los estudiantes una conexión genuina con el lenguaje, desarrollando habilidades que trascienden lo académico y fortalecen su capacidad para interactuar con el mundo de manera efectiva, transformando no solo el aprendizaje en una experiencia motivadora, sino también impulsando el desarrollo integral de los mismos.

- *Fundamentación metodológica*

La influencia de la gamificación al momento de ser aplicada dentro del área de lengua y literatura radica en conectar la dinámica con diferentes metodologías pedagógicas que promueven un aprendizaje significativo, estas además de su efectividad al conjugarse con la gamificación transforman la experiencia educativa en un proceso más enriquecedor, activo y atractivo, tales como el aprendizaje experiencial, basado en retos, proyectos, competencias y además metodologías del constructivismo de Jean Piaget.

El aprendizaje experiencial propuesto por David Kolb posiciona a la experiencia previa del estudiante como el punto de partida para llegar al conocimiento, Espinar & Vigueras (2020) señalan este tipo de metodología valora las diferencias de cada individuo, siendo a partir de los conocimientos previos del estudiante cuando se generan nuevos saberes, lo que conlleva a un aprendizaje significativo. En la asignatura literaria, la gamificación permite que los estudiantes aprendan desde su experiencia realizando, volviéndolos capaces de responder satisfactoriamente a las actividades que sean propuestas como, por ejemplo: juegos lingüísticos, lecturas o dramatizaciones, haciendo que los contenidos académicos se vuelvan parte de su experiencia.

Del mismo modo, la metodología de aprendizaje basado en retos consiste en proponer actividades que inviten al estudiante a superar obstáculos y alcanzar metas, esta tiene como objetivo establecer una interacción entre los procesos académicos y la vida práctica, potenciando el compromiso, la superación, habilidades y destrezas del estudiante, Esta metodología de

carácter didáctico, al ser ejecutada en la asignatura de lenguaje, gamifica cada actividad que sea planteada, incentivando al estudiante a superar cada desafío que le sea propuesto en el desarrollo de estas, lo que vuelve al aprendizaje más dinámico, desarrollando habilidades lingüísticas, de resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Evidenciado sus efectividades, en el área de lengua y literatura, los proyectos incrementan competencias lingüísticas y potencian el interés del estudiante, debido a que éste podrá comprender conceptos de una manera más profunda, duradera y más atractiva, en comparación con métodos pasivos de enseñanza, dando como resultado una metodología que integra a la gamificación.

Por consiguiente, otra de las metodologías activas que van de la mano con la gamificación y son efectivas para la enseñanza de lengua y literatura es aprendizaje basado en competencias, la cual coloca al estudiante como el centro de su aprendizaje, lo que provoca un mayor compromiso y responsabilidad por aprender y mejorar, Sánchez (2020 p.21). En este sentido, la metodología prioriza el desarrollo de habilidades del educando y su capacidad de utilizarla, dentro del contexto de lengua y literatura la potencialización de la lectura crítica, la escritura creativa y el análisis textual, todo esto a través de la aplicación de actividades integradas con la gamificación que le reten al estudiante a aplicar lo aprendido.

Cada metodología educativa que busca una interacción mucho más motivadora entre el estudiante y las actividades que realiza evidencia un enfoque constructivista, esta corriente señala que el aprendizaje se construye de manera activa a través del interacción del estudiante con su entorno, Vargas (2023 p.65) en su investigación manifiesta que el constructivismo es un proceso que se lleva a cabo de manera dinámica, participativa e interactiva, de modo que el conocimiento se construya directamente por la persona que está aprendiendo mediante el desarrollo de actividades que le inciten a desarrollar cada una de sus habilidades y destrezas, dando como resultado un aprendizaje significativo.

Esta corriente sostiene que el aprendizaje es activo dejando de lado el lugar del estudiante como solo un receptor pasivo, convirtiéndolo en el protagonista principal de sus conocimientos. Para que este proceso se lleve a cabo la asimilación juega un papel muy importante, puesto que el estudiante primero debe comprender lo que desea aprender desde su experiencia. Al

combinarse con la gamificación y el constructivismo el aprendizaje es mucho más profundo y significativo, donde los contenidos no solo se memorizan, sino que se impregnan de manera auténtica en la cognición y experiencias de cada individuo, esto lo afirma Vargas (2023 p.65) señalando que el estudiante es quién construye el conocimiento y nadie puede sustituirte en esa tarea

- *Características*

La enseñanza de lengua y literatura se caracteriza por su impacto significativo en el desarrollo integral de los estudiantes, puesto que no se limita a la simple adquisición de conocimientos lingüísticos o literarios. Esta rama del saber se concibe como un recurso de vital importancia para el desarrollo del pensamiento crítico y la expresión creativa, habilidades de alta índole, siendo que pueden ser aplicadas en cualquier aspecto, trascendiendo de las aulas a contextos más reales.

Uno de los aspectos más importantes que caracteriza a la enseñanza de la lengua y literatura integrada con la gamificación es el desarrollo de la capacidad comunicativa una competencia de vital importancia, esta al ser desarrollada de manera coherente y lógica, le permite al estudiante expresar de manera efectiva sus emociones, argumentar con claridad y participar en todo tipo de diálogos, propiciando una interacción satisfactoria en contextos académicos, sociales y profesionales, siendo una habilidad clave para el éxito.

Por otro lado, la literatura se caracteriza por estimular de manera efectiva la creatividad y la imaginación, estas son capacidades claves para la construcción del conocimiento, además se concibe como una oportunidad positiva para la exploración y el análisis de diferentes contextos literarios, perspectivas y emociones humanas, este proceso enriquece la capacidad de pensar del estudiante de manera auténtica, pudiendo crear sus propias manifestaciones lingüísticas como relatos, poemas, ensayos, etc.

Por último, el análisis literario es otra característica que compone a este tipo de enseñanza, esta es una herramienta clave para el desarrollo del pensamiento crítico, ya que permite al educando adentrarse en la reflexión sobre diferentes temáticas, fortaleciendo las habilidades de

evaluación y argumentación. De este modo, el análisis literario se posiciona como un recurso pedagógico esencial para la formación de individuos capaces razonar y fundamentar.

- *Estrategias*

El aprendizaje de lengua y literatura constituye un pilar fundamental en la formación académica y personal de los estudiantes, puesto que permite el desarrollo de competencias lingüísticas y comunicativas. En este sentido, las estrategias pedagógicas empleadas en este proceso son de vital importancia para garantizar una experiencia de aprendizaje enriquecedora, lúdica y significativa, buscando fomentar la motivación, creatividad y el pensamiento crítico.

Como se ha evidenciado a lo largo del estudio, una de las estrategias más efectivas en el aprendizaje de lengua y literatura es el uso de metodologías activas como la mencionadas con anterioridad, estas colocan al estudiante como el centro del proceso educativo, incitando al estudiante a reflexionar, analizar, discernir y aplicar todos sus conocimientos. Otra estrategia clave que va de la mano con la metodología activa, es la integración de la tecnología en el proceso educativo. Herramientas digitales como sitios web, aplicaciones, recursos de multimedia y tecnológicos (laptop, proyector, parlante, etc.) ofrecen nuevas experiencias y formas de exploración de contenidos de la asignatura.

Por otra parte, el fomento de la lectura guiada pese a ser considerada una estrategia de corte tradicional debido a su aplicación a lo largo de los años, es muy esencial para el desarrollo de todo tipo de habilidades. En el área de lengua y literatura, esta ayuda a los estudiantes a lograr identificar todo tipo de mensajes, realizar análisis e interpretaciones de los textos, mejorar su léxico, vocabulario y vocalización. fortaleciendo a su vez el pensamiento crítico.

- *Beneficios*

El aprendizaje de lengua y literatura ofrece numerosos beneficios tanto en el ámbito académico como personal, he ahí su gran importancia. En primer lugar, mejora de manera efectiva las habilidades lectura y escritura, competencias esenciales para todo el proceso educativo. Un estudiante que evidencia dominio en estas será capaz de comprender textos complejos de cualquier materia y expresar sus ideas de manera efectiva sea en trabajos escritos o presentaciones orales, beneficiando en su confianza y desempeño en diversas áreas.

Otro de los beneficios más evidentes del aprendizaje en esta área es el desarrollo de habilidades comunicativas. El dominio del lenguaje les otorga la facultad a las personas de expresar sus ideas con claridad, analizar y argumentar de manera significativa. Estas habilidades mencionadas no solo son necesarias para contextos académicos o laborales, como se lo ha indicado en la investigación, sino también en la vida cotidiana, donde un lenguaje claro y una comunicación efectiva es la clave para relaciones interpersonales positivas y la resolución de problemáticas generadas en el diario vivir.

La imaginación es una de las capacidades más importantes para el ser humano, puesto que esta abre paso a la creación de todo tipo de novedades, el aprendizaje de lengua y literatura produce satisfactoriamente el desarrollo de la imaginación, es a través de la lectura y escrita

D. La Gamificación y su influencia en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

- *Estrategias Tecnológicas Educativas para el Aprendizaje de Lengua y Literatura.*

El empleo de estrategias tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura ha concedido a los maestros un cambio en sus metodologías, transformándose en algo mucho más didáctico y efectivo. Estos recursos además de renovar la interacción entre alumno y docente, impulsa aprendizajes significativos al mezclar las herramientas digitales junto a enfoques pedagógicos modernos.

De acuerdo a Jara Conohuilla, (2021, p.4), la implementación de las tecnologías educativas mejora y crea escenarios dinámicos y participativos, que fortalecen el proceso de formación. Además, las estrategias de enseñanza y aprendizaje son instrumentos clave que transforman la enseñanza en un proceso interactivo, incorpora elementos prácticos para crear ambientes que impulsen aprendizajes significativos (Bonilla et al., 2020, p.27), algo que conjuntamente con los recursos tecnológicos se puede potenciar.

La variedad de plataformas virtuales, tales como, Google Classroom, Moodle, Blackboard y Edmodo, son claras ejemplificaciones de herramientas tecnológicas que contribuyen a la organización de actividades, repartición de materiales y el acompañamiento pedagógico de los estudiantes, según Vera & García, (2023, p.10). Estos sitios también promueven el desarrollo de metodologías como el aula invertida, la cual consiste en que el estudiante adquiere contenidos de la clase de forma autónoma mediante materiales digitales, para así dedicar la presencialidad a

talleres prácticos y colaborativos. Este enfoque favorece las habilidades críticas y reflexivas, parte esencial en la materia de Lengua y Literatura.

Por lo tanto, la gamificación combinada con las tecnologías educativas surge como un recurso educativo esencial, especialmente en lengua y literatura, ya que como se mencionó con anterioridad, por medio de estas actividades lúdicas, el alumno es enganchado a la clase, debido a las dinámicas atractivas empleadas. Dentro de este ámbito se destacan las siguientes herramientas tecnológicas que enriquecen la interacción en el salón de clase: aplicaciones como **Edmodo, Kahoot, Pear Deck, Classcraft y Quiz** son sumamente atractivas, ya que ofrecen al docente la facilidad de crear cuestionarios sobre los contenidos aprendidos,, evaluarlos, generar actividades con puntuaciones, tareas interactivas en tiempo real, compartir lecturas y análisis literarios, favoreciendo el trabajo colaborativo entre otros beneficios.

Finalmente, estas estrategias tecnológicas aplicadas con la gamificación son adecuadas para la enseñanza de lengua y literatura, ya que se puede adaptar los contenidos de la materia que el docente va a impartir, debido a que estas ofrecen diversos recursos, modos de evaluar contenidos y aprendizaje interactivo, creando así una modalidad de estudio más didáctica y lúdica para los educandos, recalando además que la motivación y trabajo colaborativo mejorará dentro del entorno escolar.

- *Beneficios de la Tecnología Educativa para Fortalecer el Aprendizaje de Lengua y Literatura.*

De acuerdo a García, (2023, p.56) las Tics no son solo herramientas que complementan, sino elementos integradores primordiales que mejoran y profundizan el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, la adaptación de las tecnologías al ámbito educativo ha influenciado enormemente las dinámicas de educación que se manejan en el aula, en específico en disciplinas como Lengua y Literatura. Este recurso no solo actualiza los métodos ambiguos, sino que mejora las competencias lingüísticas, comunicativas y críticas en los educandos. La tecnología de la información ofrece un acceso inmediato a diversas fuentes de información relevantes, por lo que permite que los estudiantes tengan acceso a diversos contenidos, bibliotecas virtuales, obras literarias, entre otros temas que pueden ser de su interés, enriqueciendo la experiencia académica, construyendo así un conocimiento más sólido.

Esta estrategia optimiza la labor docente, según a Vélez et al., (2022, p.9) sus principales ventajas son:

- Fomentan la motivación en los estudiantes, despertando su interés por los contenidos presentados.
- Permiten evaluar continuamente los conocimientos de los alumnos, ya que suelen incluir diversas preguntas diseñadas para promover la reflexión sobre los temas tratados.
- Facilitan un aprendizaje efectivo al proporcionar información relevante sobre temas de interés.
- Funcionan como una herramienta pedagógica que guía al docente en la organización, profundización y mejora de los contenidos que desea impartir.
- Apoyan el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos, ofreciendo espacios para que los estudiantes se expresen mediante actividades como el uso de fichas, diálogos, interacciones con el docente, juegos de rol o dinámicas grupales.

Otra característica importante de las tecnologías, es que facilita el monitoreo del progreso académico. Esto es posible, gracias a las plataformas digitales y aplicaciones educativas que alojan diversos recursos útiles para la creación de materiales de evaluación, práctica de temas vistos y asignaciones interactivas, de forma rápida y eficaz. Es por ello que la labor docente es optimizada, el feedback de los educandos es constante, algo esencial para su formación.

Es menester mencionar que, la adaptación de las TICs en la enseñanza, no se limita simplemente al uso de herramientas tecnológicas; sino también implica un procedimiento de innovación educativa que abarca en general aspectos culturales, políticos y organizativos. Salinas Ibáñez, (2008) expone que este cambio debe partir desde la idiosincrasia de cada centro educativo y adaptarse a las dinámicas de la sociedad, mezclando así las tecnologías de manera apropiada con los valores y objetivos pedagógicos establecidos.

En comparación al modelo tradicional, que está centrado en la exposición del maestro, la incorporación de metodologías educativas basadas en las TICs autoriza que el profesor asuma un rol de orientador y guía, al mismo tiempo que el alumno adopta un papel más activo en el desarrollo de las actividades planteadas. Por ello, al especificar las indicaciones y objetivos de las actividades,

el docente simplifica el aprendizaje de forma sincrónica o asincrónica, generando una dinámica más interactiva, que finalmente de forma óptima culmina con una discusión reflexiva sobre las tareas completadas (Vélez et al., 2022, p.10).

Por esta razón, en el ámbito de lengua y literatura estas estrategias tecnológicas son particularmente útiles para fomentar la autonomía y el pensamiento crítico en la exploración de textos. Así es como, las tareas asincrónicas podrían abarcar la creación de reseñas literarias o análisis de actitudes de personajes, por otro lado, en las asignaciones sincrónicas darán lugar a actividades como debates en tiempo real sobre estos temas. Al finalizar, el docente puede moderar y dirigir las discusiones profundizando en las interpretaciones, promoviendo además un aprendizaje significativo y colaborativo.

- *Importancia de la Gamificación en el Proceso de Aprendizaje de Lengua y Literatura.*

En el mundo actual, el entorno educativo está bajo la influencia de la tecnología, lo que ha convertido los métodos de enseñanza tradicionales en algo del pasado. Entonces, una de las estrategias que brinda una propuesta más innovadora e interactiva es la gamificación, que implica la adaptación de elementos del juego a contextos educativos. Esta metodología tiene como meta final hacer del aprendizaje una experiencia distinta, motivadora y dinámica (Gil-Quintana & Prieto-Jurado, 2021, p.2).

La implementación de la gamificación dentro del salón de clase se ha consolidado como un instrumento eficaz para fortalecer la participación activa, el compromiso emocional y el pensamiento analítico de los alumnos. Dentro de la materia de Lengua y Literatura, su influencia es especialmente significativa, debido a que esta área del conocimiento tiene un papel principal en la formación académica de los estudiantes. Es por ello, que, a través de la gamificación, las personas no solo van a pulir su comprensión lectora y habilidades de escritura, sino que desarrollarán el poder de expresar sus pensamiento e ideas de forma coherente y persuasiva, habilidades clave para el desempeño en diversos campos de la vida cotidiana.

Cabe mencionar, que la incorporación de factores lúdicos en actividades como la lectura, comprensión de textos o la redacción, logra vencer barreras comunes y existentes en esta área del conocimiento, como, por ejemplo, vocabulario limitado, falta de elocuencia o fluidez al hablar o también problemas al momento de entender lecturas complejas. En adición, la gamificación da

paso a mejorar aspectos críticos como la estructuración de ideas, uso correcto de la gramática y la elaboración de párrafos coherentes y bien cohesionados, que, en muchos de los casos, los estudiantes presentan muchas dificultades.

De acuerdo a Trejo, (2019, p.81), las ventajas que esta estrategia brinda en el proceso de formación son varias. Debido a que, no solo estimula al educando a adquirir conocimientos de forma más efectiva y divertida, sino además fomenta la interactividad, creatividad y el enriquecimiento cultural. Asimismo, dentro de la lengua y literatura, estas capacidades no son de prioridad sólo para el éxito, además de ello, son esenciales para formar ciudadanos con la habilidad de comunicarse de forma exitosa contribuyendo al desarrollo de su ámbito social y cultural.

En cuanto a los estudiantes más jóvenes, la gamificación es esencialmente exitosa para impartir conocimientos sobre la conexión entre fonemas y grafemas, conceptos primarios de la gramática en general, amplificando así el léxico. Las gratificaciones y retroalimentaciones inmediatas enganchan al alumno y les ayuda a establecer el sentido del aprendizaje de una forma adecuada y significativa (Cabrera, 2021, p.48).

A pesar de las diversas ventajas y beneficios expuestos, es necesario mencionar que este tipo de estrategias requiere una correcta preparación docente. Debido a que, la formación profesional en este ámbito, complementa los conocimientos del docente con las herramientas existentes y disponibles para la aplicación de esta metodología, con la finalidad de hacer uso de las mismas dentro del proceso de enseñanza de lengua y literatura. Por lo tanto, en un ambiente de constante evolución tecnológica es menester la capacitación constante del personal docente para integrar la gamificación de manera eficiente y maximizar su impacto en el aula (Lema et al., 2024, p.5).

1.1.5.2. Marco Teórico Contextual

- *Reseña Histórica*

El Instituto Tecnológico "Dr. José Ochoa León", fundado en 1948, ha vivido una serie de transformaciones clave en su historia. Desde la administración de la Dra. Janet Mayi del Cisne Quezada Solano (2004-2005), se impulsaron mejoras académicas y la expansión de infraestructura, como la construcción de aulas y la adquisición de equipos tecnológicos. En 2005, la Dra. Patricia

Carpio Villacís asumió la rectoría, y bajo su liderazgo, se implementaron importantes avances como la incorporación de Tecnólogos y la modernización de la biblioteca y los talleres. A partir de 2009, continuaron los esfuerzos para ampliar la infraestructura educativa, incluyendo la donación de terrenos para la construcción de una universidad. En 2012, debido a la aplicación de nuevas leyes de educación, el instituto se transformó en una Unidad Educativa con los niveles de educación básica superior y bachillerato, dependiendo del Ministerio de Educación y SENESCYT. Actualmente, el Lic. Mario Ramiro Añazco Ramírez es el rector encargado desde 2012.

- *Ubicación Geográfica*

San Martín entre la avenida Quito y 9 de mayo

Ilustración 1 Ubicación de la institución



Fuente 1: Google Maps

Elaborado por: Gyslaine Gómez Torres y Melania Lozano Velepucha

Ilustración 2 Fotografía de la institución



Fuente 2: Institución Educativa (Cantón Pasaje)

- *Propósito Misional*

El emblemático colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León, según resolución Nro. 117-14-DEIB-2, código amie 07H00825, decano de la educación, con ubicación geográfica en el sector urbano; parroquia Ochoa León, en las calles San Martín entre nueve de mayo y avenida Quito del cantón pasaje, provincia de El Oro. Acoge estudiantes provenientes de zonas urbanas y rurales de la provincia, pertenecientes al Distrito 07D01 Chilla-El Guabo-Pasaje, educación.

La institución se caracteriza por formar estudiantes líderes con excelencia, calidad y calidez, en las áreas técnicas y científicas; indagadores, de mentalidad abierta, solidarios, equilibrados, reflexivos, emprendedores y con práctica moral y humanista; protagonistas del cuidado del medio ambiente, capaces de resolver problemas globales, con mentalidad universal, para construir un mundo mejor y pacífico. Basados en principios del buen vivir, con valores ético-morales, inclusión educativa, sostenibles, significativa, constructivista, holística, pragmática, con innovación científica y tecnológica; en coherencia con los principios determinados por la normativa educativa legal vigente.

El colegio aspira, para el 2027 permanecer y ser reconocido como una institución líder, en la formación de bachilleres científicos y técnicos, solidarios y competitivos, que contribuyan sustancialmente a la solución de problemas locales y globales; implementando estrategias de cambio social, orientados a mejorar la calidad de vida en ambientes de paz y armonía mundial.

Esta transformación se logrará mediante el trabajo cooperativo y colaborativo con los actores de la comunidad educativa, mediante la implementación de acciones que conlleven al desarrollo de las competencias comunicacionales, digitales, matemáticas y socioemocionales; con la comprensión de un liderazgo fundamentado en la unidad, consensos, autogestión, inclusión, emprendimiento y fortalecimiento de la cultura de paz y la protección ambiental.

Esta transformación e innovación pedagógica institucional se refleja en documentos de carácter público del colegio: Plan educativo institucional (PEI) y código de convivencia institucional.

Objetivos Operativos De La Institución:

Eje De Gestión

Implementar estrategias que direccionen la gestión administrativa mediante el desarrollo de proyectos educativos, profesionalización docente, procesos comunicacionales, adecuamiento de la infraestructura a fin de optimizar la gestión escolar, generar un ambiente participativo, atender las necesidades de los estudiantes de bajos recursos y mejorar la competencia de los profesionales de la educación.

Eje De Convivencia

Implementar acciones y programas inclusivos, mediante la generación de ambientes de convivencia armónica, estrategias participativas y desarrollando actividades en conjunto con la comunidad educativa, para el desarrollo integral de habilidades sociales, culturales y lingüísticas, que mejore la comunicación efectiva y la participación de todos los actores, prevengan la exclusión y discriminación, y garanticen la permanencia ,continuidad del proceso educativo de estudiantes con necesidades educativas especiales.

Eje Pedagógico

Fortalecer acciones institucionales de mejoramiento a la práctica docente y contextualización del currículo por medio de proyectos educativos y participativos que contribuyan al desarrollo de las competencias básicas, prácticas socio ambientales con el fin de lograr una formación integral de las y los estudiantes.

Eje De Salud Y Seguridad

Fortalecer las acciones de gestión de riesgos y resolución pacífica de conflictos mediante proyectos institucionales y alianzas estratégicas con actores comunitarios y estatales que promuevan un entorno y estilos de vida saludable en la comunidad educativa.

Objetivo Estratégico:

Mejorar integralmente la gestión educativa de la institución a través de la implementación de estrategias innovadoras y participativas con toda la comunidad educativa, que fomenten la profesionalización docente, promuevan la inclusión, convivencia armónica, salud y seguridad, fortalezcan la formación integral de los estudiantes y fomentan un entorno seguro y saludable, con el propósito de elevar la calidad educativa, la equidad y el bienestar de toda la comunidad educativa.

- ***Infraestructura***

La institución está compuesta por:

El Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León cuenta con una infraestructura moderna y funcional que incluye una sala de computación equipada con tecnología para el aprendizaje digital, una sala de talleres destinada a actividades prácticas, y una sala de capacitación para la formación continua de estudiantes y docentes. Además, dispone de una sala de bares y comedores que garantizan comodidad durante los momentos de alimentación, baños distribuidos estratégicamente para la higiene de la comunidad educativa, amplias canchas deportivas para la práctica de disciplinas como fútbol y baloncesto, y áreas verdes que ofrecen espacios naturales para el esparcimiento, promoviendo un ambiente integral y armonioso para el desarrollo académico y personal.

- ***Organización (Organigrama)***

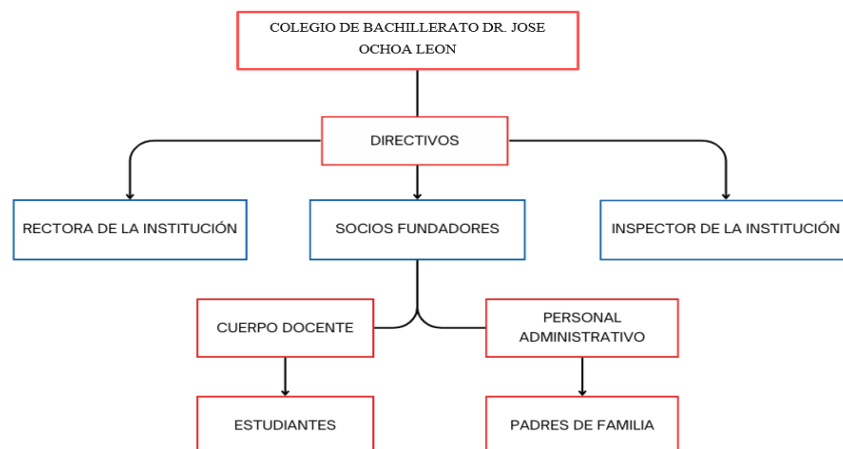


Ilustración 3 Organización de la institución

- *Recursos Humanos*

Cuenta con un equipo de recursos humanos esencial para su funcionamiento, conformado por un rector y un vicerrector encargados de la gestión administrativa y académica, docentes especializados en cada área para garantizar una educación de calidad, un conserje responsable del mantenimiento y limpieza de las instalaciones, un inspector general y un subinspector que velan por la disciplina y el buen desarrollo de las actividades escolares, y guardias de seguridad que aseguran la protección y tranquilidad de toda la comunidad educativa.

1.1.5.3. Marco Teórico Administrativo Legal

- *Constitución de la república del Ecuador*

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

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive. (Ecuador, 2008, pág. 215)

1.1.6. Hipótesis

1.1.6.1. Hipótesis Central

La gamificación influye significativamente en el aprendizaje de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León debido a que transforman las actividades escolares monótonas o difíciles en experiencias más atractivas y motivadoras lo que mejora la retención del conocimiento y los aprendizajes significativos.

1.1.6.2. Hipótesis Particulares

El proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en el subnivel de básica superior en el colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024 – 2025 se caracteriza por ser de corte tradicionalista, debido a que aplican metodologías como la clase magistral y la exposición y como recursos utilizan el texto guía, tiza y pizarrón, lo que genera que no se alcance aprendizajes significativos.

Las herramientas tecnológicas que utilizan actualmente los docentes de lenguas y literatura en el subnivel de básica superior en el colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024 – 2025 son Power Point y Canva debido que la mayoría de los docentes tienen un limitado conocimiento para la selección e implementación de herramientas como la gamificación por lo que las clases son poco productivas.

El proceso metodológico que se debe desarrollar para implementar la gamificación como estrategia para lengua y literatura en el subnivel básica superior en el colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024 – 2025 debe incluir la selección de la plataforma, definición de objetivos de aprendizaje, selección de los elementos del juego, la creación de una narrativa, el diseño de actividades y reglas, incorporan Feedback y la evaluación , siguiendo estos pasos se podrá crear experiencias de aprendizaje Gamificadas que mantenga a los estudiantes comprometidos y entusiasmados.

1.2. Descripción Del Proceso Diagnóstico

1.2.1. Descripción Del Procedimiento Operativo

El procedimiento operativo inicio con la delimitación del tema para lo cual se realizó una visita institucional para establecer un diagnóstico previo a través de la aplicación de entrevista a los involucrados, estableciendo nudos críticos de los cuales se seleccionó como variables la gamificación y la enseñanza aprendizaje de la lengua y literatura

Una vez delimitado el tema de investigación “La Gamificación y su influencia en el aprendizaje de Lengua y Literatura para básica superior del colegio Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024-2025” se procedió a establecer la problematización, objetivos e hipótesis.

La revisión bibliográfica se la realizó a través de la selección de artículos científicos publicados en revistas indexadas de alto impacto de un periodo comprendido desde 2021 en adelante, información que permitió elaborar el marco teórico de la presente investigación.

La operacionalización de variables que se desprende de las hipótesis particulares permitió establecer que aspectos relacionados con el objeto de estudio que se debe investigar en función de sus indicadores, además se establecieron las técnicas e instrumentos a aplicar en la investigación de campo. previo al levantamiento de información se determinó las unidades de investigación, el universo de estudio y muestra.

Dado a los instrumentos de investigación estos fueron sometidos a una prueba piloto para determinar su validez y luego aplicados a las unidades de investigación, posteriormente se procedió a la tabulación y elaboración de cuadros y gráficos estadísticos y el análisis e interpretación cuanti -cualitativo de la información recabada.

Los resultados obtenidos en la investigación fueron sometidos a la verificación de hipótesis, y discusión de resultados.

Finalmente, se establecieron conclusiones y recomendaciones de las cuales se derivaron los requerimientos priorizando el más emergente que dio origen a la propuesta de intervención.

1.2.2. Enfoque, Nivel Y Modalidad De Investigación

Por enfoque la presente investigación es mixta (cuanti-cualitativa) cuantitativa porque nos apoyamos en información presentada en cuadros y gráficos estadísticos obtenidos de la investigación de campo y cualitativa porque se aplicaron entrevistas que fueron analizadas e interpretadas.

En cuanto al nivel de investigación esta es explicativa, descriptiva, relacional. Explicativa dado que detalla los aspectos relacionados con la causa y efecto del problema objeto de estudio. Descriptiva porque presenta la realidad de manera objetiva a través de cuadros, gráficos estadísticos detallando frecuencia y porcentajes. Relacional ya que establece los nexos entre la variable dependiente Aprendizaje de Lengua y Literatura y la variable independiente Gamificación.

La modalidad de investigativa fue documental y de campo documental porque se estableció el estado de la problemática investigada tomando como fuente bibliográfica artículos científicos, trabajos de titulación y libros. es de campo porque se aplicaron instrumentos de investigación entrevista, observación y encuesta.

1.2.3. Unidades De Investigación - Universo Y Muestra.

Octavo año de educación básica	Noveno año de educación básica	Décimo año de educación básica
Paralelo A: 29	Paralelo A: 34	Paralelo A: 37
Paralelo B: 33	Paralelo B: 34	Paralelo B: 38
Paralelo C: 32	Paralelo C: 33	Paralelo C: 39
Paralelo D: 28	Paralelo D: 32	
SUBTOTAL: 122	SUBTOTAL :133	SUBTOTAL: 114
TOTAL	369	

Las unidades de investigación están conformadas por autoridades docentes y estudiantes de básica superior del Colegio de Bachillerato "Dr. José Ochoa León" del Cantón Pasaje, el universo es de dos individuos, los docentes un total de 3, por lo tanto no se aplicó muestreo, el universo de los estudiantes está conformado por 369 estudiantes distribuidos de la siguiente manera.

- Tamaño de la muestra

$$tm = \frac{N}{1 + \left(\frac{E}{100}\right)^2 \times N}$$

tm = Tamaño de muestra

N = población

1 = Constante

E = Porcentaje de error admisible

$$= \frac{369}{1 + \left(\frac{5}{100}\right)^2 \times 369}$$

$$= \frac{369}{1 + (0.05)^2 \times 369}$$

$$= \frac{369}{1 + 0.0025 \times 369}$$

$$= \frac{369}{1 + 0.9225}$$

$$= \frac{369}{1.9225}$$

$$= 191.93 = 192$$

- Distribución de la muestra

$$dm = \frac{tm \times n}{N}$$

dm = distribución de la muestra

tm = tamaño de la muestra

n = tamaño del estrato

N = población

8vo A: 29 estudiantes

$$= \frac{191 \times 29}{369} = \frac{5539}{369} = 15,01 = 15$$

8vo B: 33 estudiantes

$$= \frac{191 \times 33}{369} = \frac{6303}{369} = 17,08 = 17$$

8vo C: 32 estudiantes

$$= \frac{191 \times 32}{369} = \frac{6112}{369} = 16,56 = 17$$

8vo D: 38 estudiantes

$$= \frac{191 \times 38}{369} = \frac{7258}{369} = 19$$

9no A: 34 estudiantes

$$= \frac{191 \times 34}{369} = \frac{6494}{369} = 17,59 = 18$$

9no B: 34 estudiantes

$$= \frac{191 \times 34}{369} = \frac{6494}{369} = 17,59 = 18$$

9no C: 33 estudiantes

$$= \frac{191 \times 33}{369} = \frac{6303}{369} = 17,08 = 17$$

9no D: 32 estudiantes

$$= \frac{191 \times 32}{369} = \frac{6112}{369} = 16,56 = 17$$

10mo A: 37 estudiantes

$$= \frac{191 \times 37}{369} = \frac{7067}{369} = 19,15 = 18$$

10mo B: 38 estudiantes

$$= \frac{191 \times 37}{369} = \frac{7258}{369} = 19,66 = 18$$

10mo C: 39 estudiantes

$$= \frac{191 \times 39}{369} = \frac{7449}{369} = 18$$

1.2.4. Operacionalización De Variables

1.2.4.1. Definición De Variables

Variable 1: Gamificación

La gamificación es la unión de dinámicas, mecánicas y estrategias propias del juego en contextos no lúdicos, impulsando la adquisición de conocimientos activa, ayuda al mejoramiento de habilidades cognitivas y emocionales, motivando al educando Kapp (2012, citado por Cabrera, 2021, p.45; Palomino, 2021). Esta estrategia busca convertir las actividades monótonas tradicionales en vivencias más emocionantes y significativas, ubicando al alumno como partícipes más activos, afrontando obstáculos, tomando decisiones y recibiendo feedback inmediato.

Variable 2: Aprendizaje De La Lengua Y Literatura

La enseñanza de lengua y literatura se caracteriza por su impacto significativo en el desarrollo integral de los estudiantes, puesto que no se limita a la simple adquisición de conocimientos lingüísticos o literarios. Esta rama del saber se concibe como un recurso de vital

importancia para el desarrollo del pensamiento crítico y la expresión creativa, habilidades de alta índole, siendo que pueden ser aplicadas en cualquier aspecto, trascendiendo de las aulas a contextos más reales.

1.2.4.2. Selección De Variables E Indicadores

Tabla 1. Variables e indicadores: Hipótesis 1

HIPOTESIS PARTICULAR 1	VARIABLES	INDICADORES	PREGUNTAS
El proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en el subnivel de básica superior en el colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024 – 2025 se caracteriza por ser de corte tradicionalista, debido a que aplican metodológicas como la clase magistral y la exposición y como recursos utilizan el texto guía, tiza y pizarrón, lo que genera que no se alcance aprendizajes significativos.	Proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura	Características del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura	¿Cuáles son las características del proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura?
		a) Tradicional	a) Tradicional
		b) Activo	b) Activo
		c) Participativo	c) Participativo
		d) Lúdico	d) Lúdico
		e) Pasivo	e) Pasivo
		Tipos de metodologías aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura	¿Cuáles son los tipos de metodologías aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura?
		a) Clase magistral	a) Clase magistral
		b) Exposición	b) Exposición
		c) Grupos cooperativos	c) Grupos cooperativos
		d) Actividades lúdicas	d) Actividades lúdicas
		e) Aprendizaje basado en proyectos	e) Aprendizaje basado en proyectos
		f) Aprendizaje basado en problemas	f) Aprendizaje basado en problemas
		Tipos de recursos aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura.	¿Cuáles son los tipos de recursos aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura?

	a) Texto guía b) Tiza c) Pizarrón d) Computadora e) Proyector f) Maquetas g) Cuentos h) Infografías	a) Texto guía b) Tiza c) Pizarrón d) Computadora e) Proyector f) Maquetas g) Cuentos
	Tipos de aprendizajes que se alcancen en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura a) Aprendizajes significativos b) Aprendizajes mecánicos c) Aprendizajes memorísticos d) Aprendizajes lúdicos e) Aprendizajes activos.	¿Qué tipos de aprendizajes se alcanza con la metodología aplicada por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura? A. Aprendizajes significativos. B. Aprendizajes mecánicos. C. Aprendizajes memorísticos. D. Aprendizajes lúdicos.
Fuente. Investigación directa Elaboración. Los autores		

Tabla 2. Variables e indicadores: Hipótesis 2

HIPOTESIS PARTICULAR 2	VARIABLES	INDICADORES	PREGUNTAS
Las herramientas tecnológicas que utilizan actualmente los docentes de lenguas y literatura en el subnivel de básica superior en el colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024 – 2025 son Power Point y Canva debido que la mayoría de	Herramientas tecnológicas que utilizan los docentes	Herramientas tecnológicas utilizan los docentes en las clases de lengua y literatura a) Power point. b) Canva. c) Edmodo. d) Classroom. e) Genially. f) Padlet	¿Qué herramientas tecnológicas utilizan los docentes en las clases de lengua y literatura? a) Power point. b) Canva. c) Edmodo. d) Classroom. e) Genially. f) Padlet.

los docentes tienen un limitado conocimiento para la selección e implementación de herramientas como la gamificación por lo que las clases son poco productivas.	Nivel de conocimiento de los docentes en herramientas tecnológicas	¿Cuál es nivel de conocimiento en los docentes sobre la selección e implementación de herramientas tecnológicas innovadoras como la gamificación?
	a) Conocimiento limitado. b) Conocimiento intermedio c) Conocimiento avanzado d) Decadencia de conocimiento	a) Conocimiento limitado b) Conocimiento intermedio c) Conocimiento avanzado d) Decadencia de conocimiento
	Características de las clases de lengua y literatura	¿Cuáles son las características de las clases de lengua y literatura?
	a) Productivas b) Poco productivas c) Improductivas	a) Productivas b) Poco productiva c) Improductivas
Fuente. Investigación directa		
Elaboración. Los autores		

Tabla 3. Variables e indicadores: Hipótesis 3

HIPOTESIS PARTICULAR 3	VARIABLES	INDICADORES	PREGUNTAS
El proceso metodológico que se debe desarrollar para implementar la gamificación como estrategia para lengua y literatura en el subnivel básica superior en el colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024 – 2025 debe incluir la selección de la plataforma, definición de objetivos de aprendizaje, selección de los	Proceso metodológico para implementar la gamificación	Pasos necesarios para implementar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura Selección de la plataforma. Definición de objetivos de aprendizaje. Selección de elementos del juego. Creación de una narrativa.	¿Cuáles son los pasos necesarios para implementar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura? Selección de la plataforma. Definición de objetivos de aprendizaje. Selección de elementos del juego. Creación de una narrativa.

elementos del juego, la creación de una narrativa, el diseño de actividades y reglas, incorporan Feebak y la evaluación , siguiendo estos pasos se podrá crear experiencias de aprendizaje Gamificadas que mantenga a los estudiantes comprometidos y entusiasmados.	Diseño de actividades.	Diseño de actividades.
	Reglas.	Reglas.
	Feebak.	Feebak.
	Evaluación.	Evaluación.
	Experiencias de aprendizajes Gamificadas.	¿Considera Ud. que al implementar la tecnología educativa en las clases de lengua y literatura se crean experiencias de aprendizaje de tipo?
	Lúdicas.	
	Grupales.	a) Gamificadas.
	Indivuales.	b) Lúdicas.
	Pasivas	c) Grupales.
		d) Individuales.
		e) Pasivas
	Compromiso y entusiasmo estudiantil	¿Considera Ud. que la implementación de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de ll genera en el estudiando compromiso y entusiasmo?
	a. Siempre	a. Siempre
	b. A veces	b. A veces
	c. Nunca	c. Nunca
Fuente. Investigación directa		
Elaboración. Los autores		

1.2.4.3. Técnicas E Instrumentos De Investigación

Las técnicas que se aplicaron en el proceso de investigación fueron la técnica de la entrevista aplicada a los docentes y directivos de la institución objeto de investigación la cual se

estructuró en una guía de preguntas abiertas con el objetivo de registrar de manera sistemática y detallada toda las observaciones e informaciones relevantes sobre los problemas de aprendizaje en el área de lengua y literatura asegurando que los datos sean consistentes y útiles para futuras referencias y análisis. También se aplicó la técnica de la encuesta cuyo instrumento fue un cuestionario de 10 preguntas cerradas de alternativa múltiple dirigido a los estudiantes de básica superior con la finalidad de obtener sus criterios y opiniones acerca de “La gamificación y su influencia en el aprendizaje de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León” finalmente se aplicó la técnica de la observación a través del instrumento de una guía con componentes puntuales que se requieran observar durante el proceso enseñanza aprendizaje. Esta se realizó durante dos semanas distribuidas en dos observaciones por paralelo.

1.3 Análisis Del Contexto Y Desarrollo De La Matriz

1.3.1 Análisis Discusión De Resultados Y Verificación De Resultados

1.3.1.1 Resultados De La Entrevista Dirigida A Directivos.

- a) *Características del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024-2025.*

El proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura se caracteriza por ser tradicional, rígido y centrado en la memorización de conceptos y reglas gramaticales, lo que implica que el estudiantado se limita a recibir información de manera pasiva, sin oportunidades para cuestionar, analizar ni aplicar de manera crítica los conceptos aprendidos. Esto lleva a que el proceso de aprendizaje sea monótono y no fomente la creatividad y la innovación, ya que no se incentiva a los estudiantes a pensar de manera autónoma, a resolver problemas de manera efectiva ni a desarrollar habilidades para la comunicación y la expresión escrita y oral de manera efectiva.

- b) *Tipos de metodologías aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024-2025.*

Los tipos de metodologías aplicas que predominan son la clase magistral y la exposición. La clase magistral se centra en la explicación directa del docente, quien organiza y presenta los contenidos de manera estructurada, permitiendo a los estudiantes tomar apuntes y asimilar

información de forma lineal. Por su parte, la exposición, tanto del docente como ocasionalmente de los estudiantes, se utiliza para reforzar la transmisión de conocimientos, destacando la importancia de elementos formales como la gramática, la ortografía y el análisis técnico de textos literarios.

c) Tipos de recursos aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024-2025.

En los tipos de recursos aplicados se emplean diversos recursos que combinan herramientas tradicionales y digitales. El texto guía es el recurso principal, proporcionando la estructura temática y los contenidos necesarios para el desarrollo de las clases, mientras que la tiza y el pizarrón se utilizan para explicaciones visuales y ejercicios prácticos, fomentando la interacción directa entre el docente y los estudiantes. Adicionalmente, la computadora y el proyector complementan las estrategias pedagógicas al permitir la presentación de diapositivas, videos educativos o recursos multimedia que enriquecen las lecciones, aunque su uso es ocasional y depende de la disponibilidad tecnológica.

d) Tipos de aprendizajes que se alcancen en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024-2025.

Los tipos de aprendizajes alcanzados están mayormente orientados hacia el ámbito mecánico y memorístico, debido al enfoque tradicional predominante. Los estudiantes adquieren conocimientos a través de la repetición constante de reglas gramaticales, conceptos literarios y estructuras lingüísticas, logrando así un aprendizaje mecánico basado en la práctica repetitiva. Asimismo, se enfatiza la memorización de datos específicos, como definiciones, características de géneros literarios y ejemplos, lo cual facilita la retención de información para evaluaciones escritas.

e) Herramientas tecnológicas utilizan los docentes en las clases de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024-2025.

Las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes de Lengua y Literatura son las más comunes PowerPoint y Canva. La mayoría de los docentes (80%) utilizan PowerPoint para crear presentaciones y compartir información con los estudiantes, mientras que un porcentaje menor (20%) utiliza Canva para diseñar materiales educativos y crear contenido visual atractivo. Sin embargo, es notable que no se utilizan otras herramientas tecnológicas más avanzadas, como plataformas de aprendizaje en línea, recursos de multimedia, o aplicaciones educativas, lo que sugiere que la integración de la tecnología en las clases de Lengua y Literatura es aún incipiente y no se está aprovechando al máximo su potencial para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

f) Nivel de conocimiento de los docentes en herramientas tecnológicas en las clases de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024-2025.

El nivel de conocimiento de los docentes en herramientas tecnológicas se ubica mayoritariamente entre un rango limitado e intermedio. Algunos docentes poseen un conocimiento básico que les permite utilizar herramientas esenciales, como procesadores de texto, diapositivas en PowerPoint o la reproducción de videos educativos, pero presentan dificultades para implementar recursos más avanzados, como plataformas interactivas o aplicaciones especializadas en educación. Por otro lado, un grupo reducido de docentes con un nivel intermedio logra integrar recursos como aulas virtuales y contenidos multimedia para enriquecer sus clases, aunque estas prácticas no son generalizadas.

g) Características de las clases de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024-2025.

Las clases de Lengua y Literatura en el colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León, se caracterizan por ser poco productivas, ya que se centran en la transmisión de conocimientos de manera teórica y no se fomenta la participación activa de los estudiantes, lo que lleva a una falta de interés y motivación en el aprendizaje, además, la falta de recursos y materiales adecuados, así como la limitada utilización de tecnologías, contribuyen a que las clases sean monótonas y no

estimulen el desarrollo de habilidades y competencias necesarias para el aprendizaje efectivo, lo que se refleja en la falta de logros académicos y la baja calidad del aprendizaje en esta área.

h) Pasos necesarios para implementar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024-2025.

Para implementar la gamificación es necesario seguir una serie de pasos clave. En primer lugar, se debe realizar la selección de la plataforma adecuada que facilite la integración de elementos gamificados, como Classcraft, Kahoot o Google Classroom con complementos lúdicos. Posteriormente, se procede con la definición de objetivos de aprendizaje, asegurándose de que estén alineados con el currículo y las competencias a desarrollar, como la comprensión lectora o la escritura creativa. Luego, se eligen los elementos del juego, como puntos, insignias, niveles o recompensas, que motiven a los estudiantes y fomenten la participación. Es fundamental crear una narrativa atractiva que conecte las actividades con una historia o desafío que despierte el interés y el compromiso. Además, se diseñan actividades interactivas que promuevan la colaboración, la resolución de problemas y la creatividad, acompañadas de reglas claras que guíen el progreso. Finalmente, es esencial proporcionar retroalimentación constante para reforzar el aprendizaje y realizar una evaluación integral que combine el desempeño en actividades gamificadas con los objetivos académicos previstos. Este enfoque estructurado asegura una implementación efectiva y significativa de la gamificación.

i) Experiencias de aprendizajes que se generan a partir de la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024-2025

Las experiencias de aprendizaje que se generan a partir de la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en el colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León, Pasaje, en el período 2024-2025, son experiencias de aprendizaje gamificadas que fomentan la motivación, el interés y la participación activa de los estudiantes, deben ser superados para alcanzar metas y objetivos, lo que genera un sentido de logro y satisfacción, además, la gamificación permite la creación de un entorno de aprendizaje interactivo y divertido, que se adapta a las necesidades y preferencias de los estudiantes, y que les

permite desarrollar habilidades y competencias como la resolución de problemas, la creatividad, la colaboración y la comunicación, lo que se refleja en una mejora significativa en la calidad del aprendizaje y en la adquisición de conocimientos y habilidades en la asignatura de Lengua y Literatura.

j) Compromiso y entusiasmo estudiantil que se generan a partir de la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024-2025

La implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, genera un compromiso y entusiasmo estudiantil constantes. Los estudiantes se involucran activamente en las actividades, motivados por la dinámica de puntos, niveles, insignias y recompensas, lo que transforma el aprendizaje en una experiencia participativa y emocionante. La narrativa y los retos planteados en las clases gamificadas despiertan un interés genuino por alcanzar metas y superar obstáculos, fomentando la interacción colaborativa y el esfuerzo individual. Este enfoque no solo mantiene el entusiasmo durante las actividades, sino que crea un ambiente positivo en el aula, donde los estudiantes asumen un rol protagonista en su aprendizaje, desarrollan habilidades sociales y se sienten motivados a explorar contenidos de manera creativa y significativa.

1.3.1.2. Resultados De La Encuesta Dirigida A Los Estudiantes

Las características del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura sigue siendo principalmente tradicional, con un enfoque centrado en métodos convencionales que no suelen incorporar nuevas estrategias pedagógicas ni tecnologías innovadoras.

Las metodologías aplicadas son mayoritariamente tradicionales, destacando la clase magistral y la exposición como las técnicas predominantes. Estos métodos se caracterizan por la transmisión directa de información por parte del docente, con poca participación activa de los estudiantes.

En el proceso educativo se utilizan recursos clásicos como el texto guía, tiza, pizarrón, además de herramientas tecnológicas como la computadora y el proyector. Estos recursos buscan complementar la enseñanza, aunque su uso no está completamente diversificado ni optimizado.

Los aprendizajes logrados bajo la metodología actual son principalmente mecánicos y memorísticos, lo que implica que los estudiantes memorizan información sin una comprensión profunda o aplicabilidad de los contenidos.

Las herramientas tecnológicas más utilizadas en las clases de lengua y literatura son Power Paint y Canva, aunque su uso se limita a aspectos básicos y no se exploran al máximo en el proceso educativo.

El conocimiento de los docentes sobre la selección e implementación de herramientas tecnológicas innovadoras como la gamificación es limitado, aunque algunos cuentan con un conocimiento intermedio, lo que indica una falta de capacitación y familiarización con tecnologías más avanzadas.

Las clases de lengua y literatura son consideradas poco productivas por los estudiantes, lo que sugiere que las metodologías empleadas no fomentan un aprendizaje dinámico ni eficaz, limitando el desarrollo de habilidades y competencias.

Los pasos clave para implementar la gamificación incluyen la selección de la plataforma adecuada, la definición clara de objetivos de aprendizaje, la selección de elementos del juego, la creación de una narrativa, el diseño de actividades, el establecimiento de reglas, el feedback y la evaluación, lo cual requiere una planificación detallada y una ejecución estructurada.

Los estudiantes consideran que la implementación de tecnología educativa genera experiencias de aprendizaje gamificadas, lo que implica que la introducción de estas herramientas tiene un efecto positivo en la dinámica del aula y el tipo de aprendizaje que se produce.

La implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje genera siempre un alto nivel de compromiso y entusiasmo en los estudiantes, lo que demuestra su efectividad en motivar y enganchar a los alumnos en el aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura.

1.3.1.3. Resultados De La Guía De Observación Al Proceso Enseñanza Aprendizaje

En cuanto a los resultados de la guía de observación al proceso de enseñanza- aprendizaje en Lengua y literatura del colegio Dr. José Ochoa León tenemos los resultados siguientes El enfoque educativo tradicional se basa en la transmisión de conocimientos desde el docente hacia el estudiante, empleando metodologías expositivas y siguiendo un modelo centrado en el maestro. Esto genera un ambiente estructurado y predecible, pero puede limitar la participación activa de los estudiantes y su capacidad para desarrollar habilidades críticas y creativas.

La exposición es una metodología en la que el docente presenta información de manera verbal o visual, generalmente apoyado por recursos como diapositivas o esquemas. Aunque es útil para transmitir conceptos claros y estructurados, puede volverse monótona si no se complementa con actividades que involucren activamente al estudiante. El texto guía es un recurso fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que proporciona una estructura y contenidos clave para el desarrollo de las clases. Sin embargo, su uso exclusivo puede limitar la creatividad y la exploración de otros medios tecnológicos y didácticos que favorezcan el aprendizaje dinámico. Este tipo de aprendizaje mecánico se enfoca en la memorización y repetición de conceptos sin una comprensión profunda. Si bien es efectivo para tareas específicas o sistemáticas, carece de impacto significativo en el desarrollo de habilidades críticas, analíticas o creativas.

PowerPoint y Canva son herramientas tecnológicas utilizadas por los docentes, estas herramientas tecnológicas son ampliamente utilizadas para crear presentaciones y materiales visuales atractivos. PowerPoint permite estructurar información de manera clara, mientras que Canva facilita el diseño de gráficos e infografías visualmente impactantes. Aunque efectivas, su uso debe ser complementado con estrategias interactivas para maximizar el aprendizaje.

El conocimiento limitado implica que los docentes tienen nociones básicas sobre el uso de herramientas tecnológicas, pero carecen de habilidades avanzadas para integrarlas de manera efectiva en procesos de enseñanza innovadores. Esto resalta la necesidad de capacitaciones específicas.

Las clases productivas se caracterizan por cumplir con los objetivos de aprendizaje establecidos, asegurando que los estudiantes adquieran conocimientos y habilidades relevantes. Esto implica una adecuada planificación, ejecución y uso de recursos por parte del docente.

Las experiencias gamificadas integran elementos de juegos, como puntos, retos y recompensas, para motivar a los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más atractivo y significativo. Estas estrategias fomentan la participación activa y el compromiso con los contenidos académicos.

1.3.1.4. Discusión De Resultados

El proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León se caracteriza por ser tradicional. Rodríguez L, (2021) sostiene que el enfoque tradicional en la enseñanza de la Lengua y Literatura, centrado en la memorización de textos y la instrucción directa, no favorece la comprensión crítica ni el análisis profundo de los contenidos literarios. El aprendizaje tiende a ser superficial y descontextualizado, limitando la creatividad y el pensamiento independiente de los estudiantes.

Las herramientas tecnológicas empleadas por los docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León son Power Point y Canva. En general, la integración de herramientas tecnológicas en el aula de Lengua y Literatura ha demostrado mejorar la motivación de los estudiantes, su capacidad para analizar textos literarios y su desarrollo en habilidades de expresión escrita. Según García M. & Torres F., (2020) las herramientas digitales como PowerPoint y Canva no solo facilitan la enseñanza de conceptos literarios, sino que también fomentan la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, lo que es crucial en el subnivel de básica superior, donde el desarrollo de competencias de comprensión lectora y escritura es fundamental.

El proceso metodológico para implementar la gamificación como estrategia de enseñanza en Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León selección de plataforma, definición de objetivos de aprendizaje, selección de elementos de juego, creación de una narrativa, diseño de actividades, elaboración de reglas, feedback y evaluación. Según Álvaro Gordillo & Milton Calderón, (2024) la aplicación de la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura ha mostrado resultados positivos en el desarrollo de competencias del currículo educativo, mejorando la motivación y el rendimiento de los estudiantes

1.3.1.5. Verificación De Hipótesis

La hipótesis particular 1 que textualmente dice: El proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en el subnivel de básica superior en el colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024 – 2025 se caracteriza por ser de corte tradicionalista, debido a que aplican metodologías como la clase magistral y la exposición y como recursos utilizan el texto guía, tiza y pizarrón, lo que genera que no se alcance aprendizajes significativos, se ha verificado positivamente, en relación a los datos obtenidos en la investigación de campo y presentados en los cuadros y gráficos estadísticos No. 1,2,3 y 4

La hipótesis particular 2 que textualmente dice: Las herramientas tecnológicas que utilizan actualmente los docentes de lenguas y literatura en el subnivel de básica superior en el colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024 – 2025 son Power Point y Canva debido que la mayoría de los docentes tienen un limitado conocimiento para la selección e implementación de herramientas como la gamificación por lo que las clases son poco productivas, se ha verificado positivamente de acuerdo a los datos proporcionados en la investigación de campo y presentados en los cuadros y gráficos estadísticos No. 5, 6 y 7

La hipótesis particular 3 que textualmente dice: El proceso metodológico que se debe desarrollar para implementar la gamificación como estrategia para lengua y literatura en el subnivel básica superior en el colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024 – 2025 debe incluir la selección de la plataforma, definición de objetivos de aprendizaje, selección de los elementos del juego, la creación de una narrativa, el diseño de actividades y reglas, incorporan Feedback y la evaluación , siguiendo estos pasos se podrá crear experiencias de aprendizaje Gamificadas que mantenga a los estudiantes comprometidos y entusiasmados, en base a los datos proporcionados por las unidades de investigación y presentados en los cuadros y gráficos estadísticos No. 8, 9 y 10

1.3.2 Matriz De Requerimiento

Tabla 4: Matriz de Requerimiento

PROBLEMAS PARTICULARES	SITUACIÓN ACTUAL	OBJETIVO	REQUERIMIENTO
¿Qué características tiene el proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?	El proceso se caracteriza por un enfoque tradicional, con metodologías expositivas como la clase magistral y la exposición. Los recursos principales son textos guía, tiza, pizarrón y ocasionalmente proyectores y computadoras. El aprendizaje es mayormente memorístico y mecánico.	Desarrollar procesos enseñanza aprendizaje del área de lengua y literatura activos y participativos	Capacitación docente para la elaboración de Planes micro curriculares con enfoque activo y participativo
¿Qué herramientas tecnológicas utilizan actualmente los docentes de lengua y literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?	Los docentes emplean principalmente proyectores, computadoras y, en menor medida, plataformas digitales para presentaciones y videos educativos, el uso de herramientas tecnológicas interactivas es limitado.	Utilizar durante las clases de lengua y literatura herramientas tecnológicas Quizz y Kahoot	Capacitación docente para la elaboración de planes micro curriculares que incluyan herramientas tecnológicas Quizz y Kahoot

¿Qué proceso metodológico se debe desarrollar para implementar la gamificación como estrategia para la lengua y literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025	Actualmente, no se aplica la gamificación como estrategia metodológica en la asignatura. Predominan metodologías tradicionales sin elementos lúdicos.	Implementar la gamificación con como estrategia metodológica para la enseñanza aprendizaje de lengua y literatura	Capacitación docente para la implementación de la gamificación como estrategia metodológica para la enseñanza aprendizaje de lengua y literatura
---	---	---	--

1.4. Selección Del Requerimiento A Intervenir – Justificación

1.4.1. Selección Del Requerimiento A Intervenir

Una vez realizado el análisis de prioridades y requerimientos se ha seleccionado como requerimiento a intervenir a través de una propuesta de intervención: Capacitación docente para la implementación de la gamificación como estrategia metodológica para la enseñanza aprendizaje de lengua y literatura

1.4.2. Justificación

Como investigación final, hemos determinado que para garantizar una enseñanza de calidad en la que la gamificación sea un componente esencial del proceso pedagógico, es crucial dar una capacitación docente especializada en esta metodología. Debido a los hallazgos de la tesis indican que muchos docentes aún carecen de competencias digitales y metodológicas para aplicar la gamificación de forma efectiva. La formación en herramientas tecnológicas como plataformas de gamificación, sistemas de puntos, y el uso de aplicaciones interactivas permitirá a los educadores crear entornos de aprendizaje más inmersivos y adaptativos.

Esta capacitación proporcionará a los docentes los conocimientos necesarios para integrar elementos lúdicos en el currículo, diseñar experiencias educativas gamificadas, y utilizar tecnologías emergentes que favorezcan la participación activa, el aprendizaje autónomo y el desarrollo de habilidades críticas en los estudiantes.

En virtud se ha considerado que la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje es considerada como una estrategia pedagógica que sirve para fomentar el aprendizaje en el estudiante. Al integrar elementos como desafíos, recompensas y niveles dentro de la enseñanza, se crea un ambiente lúdico y participativo que motiva a los estudiantes a involucrarse activamente en su proceso educativo.

Es importante enfatizar que la gamificación sea utilizada de manera estratégica, adaptándose a las necesidades de los estudiantes y los objetivos educativos, con el fin de crear experiencias de aprendizaje significativas. Además, debe ser aplicada de forma equilibrada, asegurando que los elementos lúdicos no desvíen la atención de los aprendizajes fundamentales, sino que los refuercen.

Por consiguiente, en nuestro proyecto de investigación, se busca renovar las estrategias pedagógicas que emplean los docentes, incorporando la gamificación dentro del aula. La implementación de esta estrategia permitirá crear un entorno educativo más dinámico y motivador, donde los estudiantes puedan participar activamente en su aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Este enfoque no solo busca hacer el aprendizaje más atractivo, sino también fomentar la creatividad, la resolución de problemas y la colaboración entre los estudiantes, aspectos fundamentales en el proceso educativo. Ante lo expuesto se justifica la selección del requerimiento: Capacitación docente para la implementación de la gamificación como estrategia metodológica para la enseñanza aprendizaje de lengua y literatura.

CAPÍTULO II

PROPUESTA INTEGRADORA

2.1 Descripción De La Propuesta

En los últimos años, la educación ha experimentado una transformación significativa con la incorporación de metodologías activas que buscan incrementar la motivación y el compromiso del estudiantado. Una de estas metodologías es la gamificación, la cual consiste en aplicar elementos del juego en contextos no lúdicos, como el aula, con el fin de mejorar el aprendizaje y fomentar la participación activa.

Diversos estudios han demostrado que la gamificación tiene un impacto positivo en la adquisición de conocimientos, especialmente en áreas que tradicionalmente presentan dificultades en términos de motivación, como es el caso de Lengua y Literatura. En este sentido, una investigación realizada por Reinoso Molina et al., (2024) evidenció que la implementación de herramientas gamificadoras en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica mejoró significativamente la motivación y el rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura. Estos hallazgos respaldan la idea de que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para fomentar el compromiso y el pensamiento crítico en el aula.

Para la propuesta integradora del presente proyecto, se prioriza el desarrollo de una capacitación para implementar estrategias gamificadas que permitan mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024-2025.” Esta temática surge a partir de un diagnóstico obtenido mediante la aplicación de instrumentos recolección de datos, tales como entrevista, encuesta y guía de observación, dado al análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

Los resultados revelaron que una parte considerable de los docentes desconoce el concepto de gamificación y las estrategias necesarias para su aplicación en el área de Lengua y Literatura, lo cual limita su integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se evidenció que el 71% de las clases siguen un enfoque tradicional, con una metodología centrada en la exposición magistral (45%). Los recursos pedagógicos más utilizados son el texto guía (37%), la tiza (26%) y el pizarrón (20%), lo que refleja una escasa incorporación de materiales innovadores. En cuanto al tipo de

aprendizaje que se promueve, predomina el aprendizaje mecánico (42%) y el memorístico (36%), dificultando el desarrollo del pensamiento crítico y la comprensión significativa.

Respecto al uso de herramientas tecnológicas, se identificó una presencia moderada de presentaciones en PowerPoint (48%) y diseños en Canva (41%), aunque sin una aplicación didáctica estratégica. Además, el 48% de los docentes presenta un conocimiento limitado sobre la implementación de estrategias gamificadas, lo que se refleja en que el 51% de las clases son percibidas como poco productivas. Esta situación evidencia una problemática educativa importante relacionada con la desmotivación estudiantil, la baja estimulación de la creatividad y la limitada consolidación de competencias clave en los estudiantes de Educación General Básica Superior.

El objetivo de esta propuesta es mejorar el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura mediante la implementación de estrategias tecnológicas gamificadas, con el fin de dinamizar las clases y potenciar la motivación estudiantil. A través de la integración de herramientas digitales se busca fomentar una participación activa que impulse el aprendizaje de los contenidos de Lengua y Literatura de manera creativa y significativa.

Para ello, se propone una capacitación docente centrada en el uso adecuado de la gamificación, brindando a los educadores las herramientas necesarias para diseñar actividades interactivas, establecer sistemas de evaluación continuos y adaptar contenidos a las necesidades de los estudiantes.

La capacitación propuesta tiene como finalidad transformar la práctica educativa tradicional mediante la incorporación de la gamificación como una estrategia metodológica innovadora en el área de Lengua y Literatura. A lo largo del proceso formativo, se abordarán temáticas de gran relevancia como los fundamentos teóricos y pedagógicos de la gamificación, sus beneficios en el desarrollo de competencias clave y su impacto en la motivación estudiantil.

Asimismo, se explorará el diseño de experiencias de aprendizaje lúdicas, el uso de mecánicas propias del juego como retos, recompensas, niveles, avatares y la integración de algunas herramientas digitales interactivas como Kahoot, Genially, Class Dojo y Wordwall. Esta propuesta formativa no sólo busca fortalecer las capacidades pedagógicas de los docentes, sino también promover una enseñanza más dinámica, participativa y centrada en el estudiante elaborando

recursos didácticos creativos y aplicando estrategias de evaluación formativa a través de dinámicas motivadoras.

Desde un enfoque legal y educativo, la propuesta se apoya en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2017), la cual, en el artículo 6, literal j, señala la obligación de incorporar herramientas tecnológicas educativas que favorezcan aprendizajes significativos y de calidad. Por otro lado, el Ministerio de Educación, (2021) mediante el currículo priorizado con énfasis en competencias del subnivel de básica superior, establece dentro del área de Lengua y Literatura la necesidad de promover el desarrollo de habilidades comunicativas, el pensamiento crítico, la creatividad, la autonomía, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo. En este sentido, la gamificación se alinea plenamente con estas directrices al integrar dinámicas propias del juego y tecnologías interactivas que permiten generar entornos de aprendizaje motivadores, donde los estudiantes asumen un rol activo, construyen conocimiento de manera lúdica y rigurosa, y fortalecen su comprensión lectora, expresión oral y escrita, en coherencia con los fines de una educación inclusiva, participativa y centrada en el desarrollo integral del estudiante.

En conclusión, la propuesta integradora de capacitación busca mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura en básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León, mediante la implementación de estrategias gamificadas y el uso de tecnologías educativas. A partir del diagnóstico realizado, se evidenció la necesidad de capacitar a los docentes en gamificación para dinamizar las clases, incrementar la motivación estudiantil y fomentar un aprendizaje más activo, creativo y significativo, en cumplimiento del marco legal vigente.

2.2 Objetivos De La Propuesta

2.2.1. Objetivo General

Diseñar un seminario taller de capacitación docente acerca de la implementación de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza aprendizaje de lengua y literatura en básica superior de la Unidad Educativa “Dr. José Ochoa León”

2.2.2. Objetivos Específicos

- Identificar las características de la gamificación y como estrategia metodológica de enseñanza de la lengua y literatura.
- Describir el proceso metodológico para la aplicación de la gamificación en la enseñanza aprendizaje de la lengua y literatura.
- Instruir a los docentes en la elaboración de planes microcurriculares a través del enfoque DUA para la mejora de los procesos enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura.

2.3. Componentes Estructurales

El propósito de plantear la presente propuesta titulada: “***SEMINARIO TALLER DE CAPACITACIÓN DOCENTE ACERCA DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN BÁSICA SUPERIOR***”, se aspira lograr que los docentes, al concluir con el taller, puedan conocer los fundamentos, beneficios y herramientas prácticas de la gamificación, así como su correcta aplicación en el aula, para contribuir en el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes.

2.3.1 Componente Teórico

El componente teórico del seminario-taller constituye el espacio donde los docentes participantes aplican de manera directa y significativa los conocimientos adquiridos en las fases teórica y metodológica, centrados en la implementación de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en Básica Superior. En esta etapa, los participantes experimentan el uso de herramientas digitales y recursos, diseñan actividades gamificadas contextualizadas a los contenidos curriculares, e integran elementos como recompensas, narrativas, niveles y desafíos. Asimismo, socializan sus propuestas pedagógicas con el grupo, permitiendo el intercambio de ideas, la retroalimentación colaborativa y la consolidación de productos aplicables a su realidad educativa, fortaleciendo así la innovación en sus prácticas docentes.

Tema 1: Gamificación

- Elementos de la gamificación (retos, recompensas, niveles, insignias)

La gamificación en la educación se ha consolidado como una estrategia didáctica eficaz para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Esta metodología integra elementos característicos de los juegos, como retos, recompensas, niveles e insignias, para transformar el aula en un espacio dinámico de aprendizaje. De acuerdo con Domínguez et al. (2022) “las insignias y los puntos proporcionan retroalimentación inmediata y refuerzan la sensación de progreso del estudiante”, lo cual resulta clave para mantener el interés a lo largo del proceso formativo.

Por su parte, los niveles permiten adaptar las actividades a distintos grados de dificultad, promoviendo la personalización del aprendizaje según las habilidades y avances del estudiante (Gonzales & Mora, 2023). Las recompensas, tanto simbólicas como digitales, refuerzan conductas deseadas generan un entorno motivador, mientras que los retos plantean escenarios de superación que impulsan el pensamiento crítico y la resolución de problemas. En conjunto, estos elementos hacen de la gamificación una herramienta valiosa no solo para captar la atención de los alumnos, sino también para potenciar el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales en todos los niveles educativos.

➤ *Juegos educativos digitales.*

Los juegos educativos digitales son recursos interactivos diseñados para apoyar el aprendizaje. Estas herramientas aprovechan la tecnología para presentar contenidos académicos de forma atractiva, incentivando la participación activa de los estudiantes. dichos recursos en la actualidad, se han convertido en una herramienta innovadora y efectiva dentro del ámbito educativo, estas herramientas combinan el entretenimiento con el aprendizaje, permitiendo que los estudiantes adquieran conocimientos de manera dinámica, interactiva y motivadora. Por ello los juegos digitales se valoran como un recurso útil para la enseñanza, ya que ofrecen una forma dinámica y efectiva de llegar a los jóvenes, al presentar contenidos en contextos variados y creativos (Satán & Alvear, 2021) . En este contexto, la gamificación digital se está consolidando como una estrategia educativa clave, gracias a los numerosos beneficios que aporta en este campo (Faure et al., 2022).

En concordancia a lo anterior Cavalcante et al., (2022) en su estudio evidencio que una mayor exposición a los juegos permite desarrollar habilidades cognitivas y metacognitivas, es decir, quienes juegan frecuentemente afirman poseer un mayor nivel de autorregulación, planificación y reflexión sobre su propio pensamiento. De igual manera Garzón & Serpa, (2002)

indica que los juegos digitales empleados dentro del aula de clase permiten que los alumnos comprendan y retengan mejor los conocimientos. En este mismo sentido estas herramientas logran captar la atención y motivar tanto a estudiantes como a docentes, despertando su interés (Ricke & Ricce, 2021).

En síntesis, los juegos educativos digitales representan una alternativa innovadora y eficaz para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. su capacidad para integrar el juego con los contenidos académicos no solo favorece la comprensión y la retención del conocimiento, sino también estimula las habilidades cognitivas y metacognitivas en los estudiantes. Además, al despertar el interés tanto del alumnado como del profesorado, estas herramientas se posicionan como una estrategia didáctica valiosa y motivadora, alineada con las demandas de la educación actual.

➤ *Estrategias activas (Kahoot, Genially, Class Dojo y Wordwall).*

En los últimos años, los recursos digitales han ganado importancia dentro de la educación (Guimeráns et al., 2021). En este sentido, las estrategias activas se han posicionado como herramientas claves dentro del contexto escolar, ya que promueven un aprendizaje activo, dinámico y significativo en los estudiantes. Herramientas digitales como Kahoot, Genially, Class Dojo y Wordwall, se han convertido en aliados fundamentales para los docentes, ya que permiten diseñar actividades interactivas, visualmente atractivas y adaptables a diferentes estilos de aprendizaje. estas plataformas no solo promueven la motivación y el compromiso del alumnado, sino que también facilitan la evaluación formativa, la retroalimentación inmediata y el aprendizaje colaborativo dentro y fuera del aula.

Es por ello que a continuación describiremos las características de cada una de estas plataformas y su funcionamiento dentro de la educación:

Kahoot

Kahoot es una herramienta digital que permite la elaboración de juegos con preguntas interactivas y respuestas con fines educativos. En palabras de Magadán y Rivas (2022) Kahoot se emplea para la elaboración de actividades, valorar el aprendizaje y verificar los conocimientos de los estudiantes. Es decir, esta plataforma está diseñada para hacer que el aprendizaje sea más dinámico y participativo, debido a que combina elementos lúdicos con contenidos académicos.

Características:

- **Fácil acceso:** Se puede ingresar desde cualquier dispositivo electrónico que posea conexión a internet.
- **Diseños atractivos:** Posee plantillas personalizables ya que permite integrar colores llamativos, música y animaciones, mismas que captan la atención del estudiante.
- **Versatilidad:** Es compatible con distintas asignaturas y niveles educativos.
- **Resultados inmediatos:** El sistema califica en tiempo real las respuestas de los estudiantes.
- **Trabajo cooperativo:** Promueve la participación y el trabajo en equipo.
- **Diversidad de juegos:** Además de los cuestionarios, existe la opción de crear encuestas y desafíos interactivos.
- **Recursos compartidos:** Posee una base de datos con actividades creadas por otros usuarios, las cuales se pueden adaptar a las necesidades del docente.

Kahoot en la educación

Dentro del contexto educativo, Kahoot ha demostrado ser una estupenda estrategia para reforzar aprendizajes, evaluar conocimientos y fomentar la participación en clase debido a que permite evaluar de forma divertida a los estudiantes mediante la aplicación de pruebas no tradicionales, de igual forma permite motivar al alumnado gracias a los diseños llamativos que la plataforma ofrece, así mismo ayuda a detectar los temas que requieran refuerzo académico, por ultimo Kahoot favorece el aprendizaje activo, ya que no solo se responden preguntas sino que también se reflexiona sobre las respuestas planteadas.

Genially

Genially es una plataforma digital que permite crear contenidos interactivos y visuales, tales como presentaciones, infografías, juegos, mapas mentales, entre otros. Según Díaz et al. (2022) Genially es una herramienta que ofrece a los usuarios la posibilidad de crear recursos visuales e interactivos de forma rápida y fácil.

Características:

- **Interactividad:** Permite añadir enlaces, ventanas emergentes, animaciones y botones interactivos.
- **Fácil de usar:** Posee una interfaz intuitiva, lo que permite a los docentes y estudiantes crear materiales sin necesidad de tener conocimientos sobre ello.

- **Multimedia:** Se pueden integrar videos, audios, imágenes y gráficos.
- **Versatilidad:** Es ideal para crear presentaciones, juegos, quizzes o recorridos virtuales.
- **Accesibilidad:** Se puede acceder a los recursos creados desde cualquier dispositivo electrónico que posea internet.

Genially en la educación

Desde el punto de vista educativo Genially se ha convertido en una herramienta muy valorada por los docentes ya que mejora la forma de presentar los contenidos facilitando el aprendizaje de los estudiantes entre las cualidades de la plataforma encontramos que permite crear creaciones interactivas para explicar temas, de igual manera los profesores pueden elaborar cuestionarios o juegos para evaluar los conocimientos de los estudiantes, así mismo los diseños llamativos de las producciones digitales llegan a motivar al alumno.

Class Dojo

Class Dojo es una plataforma digital que facilita la comunicación entre docentes, estudiantes y padres de familia.

Características:

- **Perfiles individuales en los estudiantes:** Cada alumno puede crear su propio avatar y puede ver sus avances en tiempo real.
- **Comunicación con la familia:** Los docentes pueden enviar mensajes, fotos o anuncios a los padres, creando un nuevo canal de comunicación.
- **Aplicación móvil:** está disponible desde dispositivos móviles o computadora

Class Dojo en la educación

En el entorno educativo, Class Dojo se utiliza como una herramienta para fortalecer la convivencia, fomentar el desarrollo personal y mejorar la comunicación entre la escuela y el hogar.

Wordwall

Wordwall es una plataforma digital que permite a los docentes crear actividades interactivas de manera sencilla, su función principal es transformar los contenidos educativos en juegos didácticos que refuercen el aprendizaje y aumenten la participación dentro y fuera del aula.

Características:

- **Diversidad de plantillas:** Ofrece múltiples formatos para la realización de juegos.

- **Interactividad:** Los juegos pueden ser manipulados por los estudiantes en tiempo real.
- **Personalización:** Cada actividad se puede adaptar al tema, grado y objetivos del docente.
- **Fácil de usar:** Su interfaz es intuitiva, por lo que no se requieren conocimientos técnicos para diseñar los recursos.
- **Accesibilidad:** Los juegos pueden ser compartidos mediante enlaces o códigos para que los estudiantes puedan utilizarlos desde cualquier lugar.

Wordwall en la educación

En el contexto educativo Wordwall se ha convertido en una herramienta practica y efectiva para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a que permite reforzar los contenidos a través de juegos, de igual forma permite comprobar los conocimientos mediante actividades interactivas, así mismo fomenta la participación ya que los juegos motivan a los estudiantes a involucrarse activamente en las clases.

En síntesis, las plataformas digitales tales como Kahoot, Genially, ClassDojo y Wordwall se han convertido en herramientas fundamentales para transformar el proceso educativo, cada una de ellas aporta recursos innovadores que permiten crear ambientes educativos más dinámicos, interactivos y personalizados. El uso de estas plataformas no solo mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también brinda al docente nuevas formas de evaluar, enseñar y contactar con sus alumnos. De igual forma al integrar estas herramientas en el aula de clase se logra construir experiencias educativas significativas, colaborativas y accesibles para todos.

- *Narrativas gamificadas aplicadas al currículo.*

Las narrativas gamificadas son una estrategia educativa que combina elementos de la gamificación tales como misiones, juegos, puntos, niveles o recompensas mediante una historia estructurada, en la que los estudiantes se convierten en protagonistas activos del proceso de aprendizaje. es decir, en lugar de presentar los contenidos de aprendizaje de forma tradicional el docente construye una historia llamativa y atractiva para el estudiante, la misma que tendrá actividades, tareas o evaluaciones que aparecerán en formato de misiones o capítulos de la narrativa. Para resolverlo los estudiantes deberán superar estos desafíos según transcurra la historia, lo cual los motivara a participar con mayor entusiasmo y compromiso.

En base a lo anterior Villalustre (2024) ve a esta estrategia como una herramienta útil en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que permite promover y potenciar el aprendizaje, de igual

manera la implementación de esta dentro de las aulas de clase contribuye en el desarrollo y potenciación de la creatividad en el alumnado mediante el uso de la imaginación de los mismos al crear las narrativas. Sin embargo, si se quiere extraer todos los beneficios de dicha estrategia se debe tener en cuenta que los diferentes estilos y entornos de aprendizaje que existen dentro del aula. Referente a ello Rodríguez et al. (2024) expone que adecuar las narrativas gamificadas a las distintas clases de jugadores que existen permite obtener un mayor éxito y eficacia al momento de aplicarlas dentro del aula de clase.

Por otro lado las narrativas gamificadas pueden implementarse dentro de cualquier área del currículo ecuatoriano, debido a que la gamificación se alinea con el enfoque constructivista que promueve este documento, en el cual se valora el aprendizaje significativo y la participación activa, permitiendo a los docentes diseñar experiencias educativas significativas donde los estudiantes asumirán roles y retos dentro de una historia, despertando el interés del alumnado, facilitando de esta forma el cumplimiento de los objetivos curriculares mediante las misiones o tareas vinculadas con los contenidos de aprendizaje

Para ello, es fundamental que el docente asuma un rol creativo con la capacidad de diseñar experiencias gamificadas que tengan en cuenta las características individuales de los estudiantes, implicando que sea capaz de identificar los intereses y motivaciones de los estudiantes. Al adaptar las narrativas a los distintos perfiles del aula, se favorece la inclusión, estimula la participación activa y sobre todo se fortalecen los aprendizajes haciendo de este una experiencia más significativa y duradera.

➤ *Integración de competencias comunicativas.*

Las competencias comunicativas son el conjunto de habilidades que permiten a las personas comprender, interpretar y expresar, estas competencias no solo hacen referencia al dominio de la lengua escrita u oral, sino también a la habilidad de interactuar con otros. Referente a esto el currículo priorizado con énfasis en competencias (2021) indica que las competencias comunicativas son todas aquellas habilidades relacionadas con la comprensión y producción de textos incluyendo aquellas que son indispensables en los individuos para comunicarse efectivamente. Es por ello que la integración de estas competencias dentro de la educación es indispensable, debido a que permite el desarrollo de habilidades esenciales tales como la comprensión lectora, argumentación, expresión oral y escrita, entre otras.

En este sentido Valdez y Pérez (2021) expone que las competencias comunicacionales son indispensables dentro de la vida del individuo, así mismo indica que dichas competencias no son innatas del ser humano, pero si se puede adquirirlas y mejorarlas. En relación a lo anterior el fortalecimiento de estas competencias en el ámbito educativo no solo mejoraría el desempeño académico de los estudiantes, sino que también tendría influencia dentro de su participación en la sociedad.

Dichas habilidades permiten a las personas expresarse con claridad, defender sus ideas, trabajar en equipo y resolver conflictos, por otro lado, es bien sabido que el mundo está cada vez más interconectado y saber cómo comunicarse eficazmente se ha convertido en una herramienta clave para el desarrollo personal y profesional. Es por ello que es fundamental que los docentes promuevan actividades que integren la adquisición de estas competencias de modo que los estudiantes aprendan a utilizar su lengua de origen correctamente.

Por otro lado, la estrategia de la gamificación al incluir elementos interactivos, narrativos, misiones o roles específicos favorece la interacción los participantes, esta metodología no solo incentiva el interés en las actividades escolares, sino que también crea las condiciones necesarias para el desarrollo de diversas habilidades entre ellas las competencias comunicativas, debido a que sitúa al estudiante como el centro del aprendizaje, por medio de la gamificación se estimula el uso activo del lenguaje para interactuar, interpretar, argumentar y expresar ideas fortaleciendo de este modo la capacidad de los individuos para comunicarse de manera efectiva lo que contribuye a una formación integral.

➤ *Aplicación de la gamificación en la enseñanza de lengua y literatura.*

La aplicación de la gamificación dentro de la enseñanza de la lengua y literatura representa una estrategia innovadora ya que permite dinamizar el proceso de aprendizaje y fomentar un mayor interés por esta asignatura. En este contexto Gordillo y Calderón (2024) indica que por medio de su investigación evidencio que la integración de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua y literatura mejora la motivación. Dicha mejora es debido a las cualidades que posee esta estrategia siendo la principal la capacidad de transformar las actividades tradicionales en experiencias dinámicas y participativas lo que facilita una mayor implicación del estudiante con los contenidos.

Referente a esto Barriga y Guagchinga (2025) mediante su investigación concluyo que la implementación de la gamificación resulta ser una herramienta valiosa para la enseñanza de la

lengua y literatura debido a los beneficios que ofrece, en su trabajo el autor indica los resultados que obtuvo luego de implementar juegos dentro de esta asignatura, entre los logros que obtuvo se encuentra el aumento de la motivación en los estudiantes así mismo el desarrollo de habilidades críticas, de igual manera destaca el desarrollo de competencias sociales y emocionales en el alumnado demostrando que dicha metodología logra aumentar y mejorar el rendimiento académico.

En relación a lo anterior Macías y Merederos (2024) agregar que la aplicación de dicha metodología logra aumentar el rendimiento académico, esto gracias a que mediante su uso se logra retroalimentar de forma inmediata, de igual manera fomenta la autoevaluación y la participación activa dentro de las aulas de clase. En concordancia Yaguache et al. (2025) reafirma el papel de la gamificación dentro de la enseñanza de la lengua y literatura indicando que esta es una estrategia que permite mejorar el lenguaje debido a que es compatible con varios estilos de aprendizaje por lo cual permite captar la atención de los estudiantes, así mismo el autor indica que dicha metodología permite comprender los contenidos más rápido, fomentando un ambiente inclusivo y enfocado en el alumnado.

En relación con estas investigaciones los resultados mostrados permiten comprender que la gamificación no es una metodología creada únicamente para entretener, sino como aquella capaz de transformar el aprendizaje mediante un enfoque dinámico que facilita la comprensión de los contenidos planteados en clase. Su aplicación dentro de la lengua y literatura contribuye a que los estudiantes no solo comprendan mejor los contenidos, también aporta en el desarrollo emocional de los alumnos, capta su atención y desarrolla una actitud crítica y reflexiva en torno al lenguaje. todo lo nombrado previamente es muestra que la gamificación no es un simple cambio de estrategia, todo lo contrario, es una oportunidad de crear una educación más cercana a los intereses y necesidades de los estudiantes.

Tema 2: Enseñanza Aprendizaje de Lengua y Literatura

La metodología adoptada para la presente propuesta se basa en el aprendizaje activo y colaborativo siendo esta la gamificación, la cual como previamente se ha mencionado es una estrategia pedagógica que incorpora elementos del juego en la educación, con el fin de aumentar la motivación y participación del estudiante, dicha metodología favorece el aprendizaje activo, significativo y centrado en el estudiante, gracias a su enfoque lúdico mismo que permite abordar

los contenidos curriculares de forma didáctica. La gamificación no solo busca captar la atención de los estudiantes sino también promover la adquisición de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, por medio de la implementación de retos, recompensas, narrativas y dinámicas que estimulan el pensamiento crítico, la creatividad y la cooperación.

Es por ello que, para garantizar su aplicación, accesibilidad e inclusividad, se adoptara el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), dicho diseño está relacionado con la importancia de que todos los estudiantes accedan a la educación por medio de la adaptación de los contenidos curriculares a las necesidades del alumnado (Sánchez et al., 2025). De igual forma este diseño curricular busca ajustar el aprendizaje tiene en cuenta los materiales, contenidos y estrategias para crear una enseñanza más accesible y ajustada a las necesidades que se presenten en el aula de clase (González et al., 2023). En este sentido el DUA permite diseñar entornos flexibles mediante la incorporación de todos los estilos y necesidades de aprendizaje, permitiendo que todos accedan a los contenidos de aprendizaje. Es por ello que, al combinar la gamificación con el DUA, se logra fomentar una educación equitativa, centrada en la diversidad del aula, asegurando entornos que fomentan la motivación, el aprendizaje significativo, la inclusión y la adaptación a las características del alumnado.

Cabe recalcar la importancia de la unión de estos dos conceptos debido a que permiten transformar el rol docente situando a este como un facilitador del aprendizaje, desde esta perspectiva el profesorado es capaz de diseñar, adaptar e impartir los conocimientos según las necesidades, ritmos, estilos y capacidades de sus estudiantes por medio de la selección adecuada de los recursos a implementar, para ello se debe tener en cuenta los objetivos de aprendizaje mismos que permitirán definir lo planteado anteriormente. Así mismo la adopción de este modelo promueve un ambiente más participativo, en el cual el estudiante se sentirá valorado, motivado y participe de su propio aprendizaje.

Es por ello que la presente propuesta busca fusionar estos dos conceptos mediante la capacitación docente mediante la implementación de un seminario taller sobre el uso del diseño universal para el aprendizaje y la aplicación de la gamificación en la enseñanza, dicha capacitación tendrá como objetivo brindar a los docentes herramientas metodológicas y didácticas que le permitan tomar un enfoque inclusivo, flexible y motivador. Al comprender los principios del DUA y la gamificación el profesorado podrán adaptar sus estrategias de enseñanza según la diversidad del aula, fomentando un aprendizaje activo en los estudiantes.

- *Recursos*

Para la implementación efectiva de la propuesta, es necesario definir los diversos recursos que permitan llevar a cabo el seminario taller propuesto basado en la implementación de la gamificación en la educación mediante el uso de la del diseño universal del aprendizaje (DUA). Estos recursos fueron seleccionados en función de los objetivos de pedagógicos y características del grupo a tratar, entre los medios seleccionados constan materiales digitales, físicos y humanos, mismos que explicaremos a continuación.

➤ **Digitales:** Los recursos digitales cumplen un rol fundamental dentro de nuestra propuesta ya que permite incorporar dinámicas y actividades interactivas mediante el uso de plataformas educativas. En palabras Logroño y Ramos (2023) de este tipo de recursos incorpora elementos prácticos y dinámicos tales como imágenes, sonidos e interactividad, mismos que permiten captar la motivación y reforzar la comprensión de los contenidos. Herramientas como Kahoot, Genially, ClassDojo, Wordwall, Cerebriti y Brainscape, son las plataformas sugeridas para llevar a cabo el proceso de gamificación dentro de las clases debido a que facilitaran el proceso de enseñanza gracias a su naturaleza motivadora, participativa y activa, plataformas que cumplen funciones específicas dentro de nuestro trabajo, funciones que se explicaran a continuación.

- 1) **Kahoot:** Esta plataforma permitirá crear cuestionarios interactivos, trivias, encuestas y juegos de verdadero o falso los cuales permitirán llevar a cabo el proseo de enseñanza de forma más dinámica y participativa, captando la atención de los estudiantes y motivándolos por aprender, de igual forma esta plataforma permitirá medir el conocimiento de los estudiantes ya que se la puede emplear como medio de evaluación.
- 2) **Genially:** Por otro lado, Genially ofrece la posibilidad de crear presentaciones animadas, infografías, mapas conceptuales y juegos, herramientas que se pueden implementar para impartir los conocimientos y contenidos curriculares de una forma significativa a los estudiantes.
- 3) **ClassDojo:** Este sitio web permite a los usuarios crear espacios virtuales en conjunto con las familias y seguimiento de clases, la importancia de esta plataforma en nuestra investigación radica en que permite llevar las clases tradicionales a un espacio virtual involucrando a la familia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- 4) **Wordwall:** Mediante el uso de esta plataforma los docentes podrán crear actividades interactivas, juegos y dinámicas para trabajar los temas de clase, creando un ambiente participativo y fomentando un aprendizaje significativo.
 - 5) **Cerebriti:** En cuanto a los recursos que se pueden crear dentro de este sitio web están, la elaboración de juegos educativos los cuales pueden estar vinculados con los contenidos curriculares, siendo las opciones para crear, sopas de letras o preguntas de opción múltiple, lo que permitirá reforzar los conocimientos tratados mediante el juego.
 - 6) **Brainscape:** Por último, Brainscape permite a los usuarios elaborar tarjetas didácticas mismas que se pueden organizar por unidades o temas de clase, lo que permitirá facilitar el estudio y la memorización de contenidos.
- **Físicos:** Los recursos físicos son parte importante dentro de este proceso, debido a que permiten trabajar de manera tangible determinados contenidos, facilitando la enseñanza y aprendizaje, entre los recursos que constan en estos apartados tenemos las planificaciones DUA, rubricas de evaluación, creación de tarjetas de rol, cuadernos de avance gamificados y narrativas gamificadas, mismas que explicaremos más a fondo a continuación:
- 1) **Planificaciones DUA:** La planificación DUA permitirá llevar un orden y registro de los temas a tratar en clase, que permitirá estructurar las actividades que se planean implementar dichas actividades estarán vinculadas con los objetivos, destrezas, criterios y recursos que se especificarán dentro de este documento. La importancia de este recurso es que servirá de guía al docente sobre cómo llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje.
 - 2) **Rubricas de evaluación:** Este recurso contribuirá en el establecimiento claro de los criterios y objetivos de enseñanza, para valorar el desempeño de los estudiantes en las diferentes actividades planteadas, estas rubricas serán documentos impresos y adaptados al diseño universal para el aprendizaje DUA, asegurándose que abarque todos los niveles de logro y formas de expresión. De igual manera facilitaran la retroalimentación, brindando al docente una guía estructurada para evaluar a sus estudiantes.
 - 3) **Tarjetas de rol:** Por otro lado, la creación de tarjetas permitirá a los estudiantes tomar distintos roles, funciones o misiones dentro de actividades específicas, dicho

recurso está relacionado con las narrativas gamificadas debido a que su uso esta arraigado a esta actividad donde el estudiante tomara un papel dentro de una historia determinada y deberá atravesar desafíos que estarán dentro de las tarjetas, así mismo este recurso incentiva el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades comunicativas propiciando un aprendizaje más significativo.

- 4) **Cuadernos de avance gamificados:** Los cuadernos de avance gamificados se presentan como un recurso físico que permitirá realizar un seguimiento del progreso académico del estudiante de manera lúdica y dinámica, dichos cuadernos incorporaran elementos propios de la gamificación tales como insignias, misiones, recompensas simbólicas, las cuales motivaran al alumnado a continuar con su aprendizaje.
 - 5) **Narrativas gamificadas:** Por ultimo las narrativas gamificadas cumplen un rol fundamental en nuestra propuesta ya que permiten crear actividades educativas en torno a historias que pueden ser creadas por los mismos estudiantes en base a un tema específico, permitiendo que estas creaciones guíen el aprendizaje. Estas narrativas pueden presentarse mediante fichas impresas, cuadernos o infografías y estarán diseñadas para que los estudiantes asuman un rol dentro de la historia, enfrenten desafíos y resuelvan misiones que estarán vinculadas con los contenidos curriculares.
- **Recursos humanos:** Por último, dentro de los recursos humanos constan los facilitadores especializados en la gamificación y en el diseño universal para el aprendizaje DUA, especialistas en lengua y literatura, el grupo a intervenir (docentes de la institución) y nosotros los autores de dicha propuesta, todos estos actores tendrán un papel fundamental dentro de producto final siendo los especialistas en estas tres áreas los cuales llevaran a cabo el seminario taller, en cuanto a los docentes serán el grupo receptor de la capacitación y nosotros como autores seremos los encargados de llevar a cabo este evento.

En conclusión, los recursos seleccionados, digitales, físicos y humanos están cuidadosamente articulados para responder a las necesidades educativas que se generen dentro de las aulas. Cada uno de ellos cumplen un papel importante dentro de la implementación de la propuesta, este conjunto de herramientas permitirá generar un ambiente dinámico, accesible y centrado en el estudiante.

- *Actividades*

Para llevar a cabo la presente propuesta, se han planificado una serie de actividades basadas en la gamificación, estas actividades fueron diseñadas para promover la participación activa, el pensamiento crítico y el desarrollo de las competencias comunicativas, cada una de estas actividades busca dar ejemplos a los profesores de las dinámicas que pueden implementar al momento de impartir los contenidos de aprendizaje, talleres que describiremos a continuación.

- **Taller de diseño de juegos literarios:** Es una actividad que busca integrar la creatividad de los estudiantes con los contenidos de lengua y literatura, mediante la creación de actividades interactivas en la plataforma Cerebriti, en este taller se busca que los docentes creen juegos educativos, desarrollen preguntas, retos o dinámicas centradas en los contenidos de aprendizaje relacionados con el vocabulario y el análisis de texto.
- **Simulaciones con Kahoot:** Esta actividad consiste en la creación y desarrollo de cuestionarios gamificados centrados en reforzar el aprendizaje de los contenidos relacionados con las obras literarias y la gramática. Por medio de esta herramienta digital se busca presentar preguntas interactivas sobre los temas anteriormente planteados. Dicha estrategia no solo permite evaluar los conocimientos de forma dinámica, sino que también promueve la participación activa, al implementar los juegos también se logra captar la atención y fomentar la motivación de los estudiantes en torno al aprendizaje de las obras literarias y el uso correcto de la gramática.
- **Role-playing gamificado:** Por otro lado, la estrategia de role playing, se puede implementar para la creación de escenas de obras literarias mediante la dramatización o interpretación de los personajes de la historia. En esta actividad los estudiantes asumirán roles específicos dentro de la narrativa seleccionada, recibiendo puntos según la fidelidad de la presentación en torno a la historia seleccionada y la creatividad al momento de ejecutarla.
- **Reto literario:** El reto literario es una actividad colaborativa donde los estudiantes serán organizados en equipos y tendrán la tarea de resolver enigmas basados en el análisis de textos literarios, cada desafío estará diseñado para poner a prueba el dominio del vocabulario que posee, de igual forma la identificación de figuras retóricas y la comprensión del texto utilizado. Esta dinámica fomentará el trabajo en equipo, el pensamiento analítico y el reconocimiento de detalles, todo esto dentro de un entorno

competitivo y motivador, se incorporarán elementos propios de los juegos para la realización de esta actividad tales como los niveles de dificultad, tiempo límite y pequeñas recompensas, convirtiéndose en una herramienta eficaz al momento de reforzar los contenidos de aprendizaje.

- **Quizz gamificado diario:** En cuanto a esta actividad se busca que los docentes creen preguntas en plataformas como Kahoot o Genially mismas que estarán basadas mediante un sistema de niveles y recompensas por resolverlas así mismo se implementara un sistema de puntos y clasificaciones semanales que buscaran reconocer tanto el conocimiento como la constancia y la participación, esta dinámica facilitara la revisión continua de los contenidos realizados, al igual que reforzara la memoria, promoviendo un aprendizaje autónomo y la creación de rutinas de estudio en los estudiantes.
- **Breakout educativo:** Por otro lado Breakout educativo es un juego tipo escape room donde los estudiantes deberán resolver acertijos y pistas que se les dé relacionadas con contenido literario, tales como fragmentos de texto, análisis de personajes o la interpretación de símbolos literarios, el sistema de juego de esta actividad es simple mientras más pistas resuelvan los alumnos más cerca estarán de llegar al final de este desafío, cabe mencionar que el empleo de esta estrategia fomenta el desarrollo del pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la comprensión de obras literarias.
- **Narrativas de juego:** Las narrativas de juegos ofrecen la oportunidad de crear historias colaborativas mediante un sistema de niveles y premios donde los estudiantes deberán adoptar un rol específico según la narración escogida, esta estrategia permitirá integrar el trabajo en equipo con el desarrollo de la expresión escrita y la creatividad, gracias a que los participantes serán los que construyan la historia de manera coherente. dicha estrategia permitirá fortalecer las competencias comunicativas en los estudiantes al mismo tiempo que convierte el acto de escribir en una actividad entretenida y motivadora.
- **Tableros de progreso:** Por último, el tablero de progreso permitirá dar seguimiento al progreso de los estudiantes mediante un gráfico interactivo, dicha medición se puede realizar de forma individual o grupal según lo establezca el docente, dentro del gráfico se detallarán las actividades cumplidas por cada uno de los estudiantes como si fuera una ventana de estado de un videojuego. Este sistema no solo ofrecerá una visión clara y motivadora del camino recorrido por los alumnos, sino que también fomentará la

autogestión del aprendizaje, además al incluir recompensas se incentivará el compromiso reconociendo el esfuerzo constante reforzando el papel activo de los estudiantes en su aprendizaje.

Todas estas actividades fueron diseñadas con el propósito de transformar la enseñanza tradicional dándole un giro más dinámico y entretenido a los contenidos curriculares, teniendo en cuenta el fomento de la motivación, la atención, adquisición de habilidades y destrezas vinculadas a los temas a tratar con el propósito de crear una educación más significativa.

➤ *Evaluación*

La evaluación es un pilar fundamental dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que permite valorar no solo los aprendizajes alcanzados por los estudiantes sino también la eficacia de las estrategias y metodologías utilizadas. En este sentido Menzala y Ortega (2021) ve a la evaluación como una parte fundamental dentro de la educación debido a que los resultados obtenidos a través de esta permiten mejorar el proceso de aprendizaje. Es por ello que, frente a la propuesta planteada, la evaluación debe percibirse como un proceso continuo, flexible y centrado en los estudiantes, misma que respetara los ritmos y estilos de aprendizaje. Por ello se plantea un sistema de evaluación que integre las distintas modalidades de esta, tales como la evaluación formativa, sumativa y la auto evaluación, con el objetivo de tener una visión más clara del proceso formativo del alumnado. es por ello que a continuación describiremos cada uno de los momentos donde se emplearan las evaluaciones previamente mencionadas.

- **Evaluación Formativa:** La evaluación formativa cumple un rol fundamental debido a que permite observar el progreso continuo de los estudiantes a lo largo de su proceso de aprendizaje. En relación a lo anterior Cruzado (2022) expone que la evaluación formativa permite obtener información en el transcurso del proceso de enseñanza aprendizaje con el objetivo de analizar y mejorar dicho proceso. Para ello recurriremos a la plataforma ClassDojo, ya que esta nos permitirá otorgar insignias digitales y puntos por cada logro alcanzada, fomentando de esta manera la motivación y el reconocimiento del esfuerzo individual de los alumnos. Así mismo la evaluación formativa nos permitirá identificar las áreas que necesiten retroalimentación por lo cual para llevar a cabo esta tarea se recurrirá a plataformas como Kahoot o Wordwall, el método de calificación para esta evaluación

será de forma cualitativa lo que permitirá llevar un registro numérico y exacto de los logros obtenidos.

- **Evaluación Sumativa:** En cuanto a la evaluación sumativa esta se enfocará en calificar los aprendizajes al finalizar el proceso formativo, teniendo en cuenta el desarrollo de las habilidades tratadas en el transcurso del proceso de enseñanza aprendizaje. En relación a lo anterior Mellado et al. (2021) indica que este proceso da conocimiento sobre el nivel de conocimiento del alumnado basándose en un estándar de aprendizaje. Es por ello que se aplicarán rubricas de evaluación claras y específicas, mismas que permitirán analizar el dominio de los contenidos de aprendizaje y el uso de las plataformas empleadas. De igual forma se incluirán aspectos como la capacidad de análisis textual y el trabajo colaborativo como parte de los parámetros a evaluar, con el fin de medir los logros alcanzados en el transcurso de la unidad estudiada.
- **Autoevaluación:** Por último, la autoevaluación es aquella realizada por uno mismo siendo este capaz de valorar aspectos de sí mismo. En concordancia a lo anterior Basurto et al. (2021) expone que dicho proceso dentro del ámbito educativo ocurre cuando los estudiantes toman conciencia de su proceso de aprendizaje siendo este capaz de valorarlo, tomando decisiones sobre el rumbo que debe tomar para mejorar. Es por ello que en este apartado se busca que el alumnado sea capaz de evaluar el uso de las actividades empleadas en su proceso formativo mediante una reflexión grupal donde compartirán los puntos positivos y negativos de esta.

De igual manera se empleará una evaluación final gamificada mediante el formato de una misión literaria, en la cual los estudiantes deberán acumular puntos según los retos planteados, lo que permitirá valorar su propio desempeño. Este proceso busca fortalecer la autonomía, la responsabilidad y la motivación del estudiante dándole la capacidad de autoevaluarse.

➤ *Guía de implementación de lengua y literatura*

La guía de implementación propuesta está diseñada como un acompañamiento para los docentes del área de lengua y literatura, misma que integrara la gamificación como una estrategia metodológica viable para la enseñanza de esta asignatura. Esta guía propone un trayecto gradual mismo que está dividido en cuatro etapas siendo estas cuatro capacitaciones, la primera girara en

torno al uso de la gamificación, así mismo la segunda abordara el uso de esta metodología centrada en la enseñanza de la lengua y literatura, la tercera dará paso a las actividades gamificadas diseñadas para el aprendizaje de la asignatura previamente mencionada y culminando con el empleo y adaptación de la gamificación según el diseño universal para el aprendizaje DUA. A continuación, se detallarán cada una de las fases mencionadas anteriormente.

- **Capacitación inicial:** El primer taller abarcara el tema de la gamificación, donde se abordarán temas como la importancia que tiene la tecnología en la educación actual, posteriormente a esta se pasara a la explicación teórica de esta metodología explicando los beneficios, ventajas, como se emplea dentro de las aulas de clase y como seleccionar los recursos según las necesidades que se originen en los planteles educativos.

Así mismo se ofrecerá espacios donde los participantes podrán dialogar y compartir su opinión referente al tema planteado. Para llevar a cabo este proceso se hará uso de videos y diapositivas interactivos que permitirán dar un acercamiento sobre el uso de la gamificación, lo cual permitirá fomentar la participación activa de los oyentes. Para ello se definió que el tiempo estimado para esta capacitación es de 10 horas mismas que estarán divididas en dos sesiones la primera abordará el tema general de la gamificación y la tecnología en la educación y la segunda será una explicación más profunda sobre el uso de esta metodología, la división se realizó para facilitar la comprensión progresiva de los temas planificados, permitiendo que los contenidos sean asimilados por los docentes de forma significativa.

- **Capacitación 2 Gamificación aplicada a la enseñanza de la lengua y literatura:** Al igual que la planificación anterior esta tendrá una duración de 10 horas divididas en dos tiempos en el cual el primero tratara sobre un acercamiento a los juegos que se pueden implementar dentro de la asignatura de lengua y literatura en esta sesión los docentes podrán experimentar dichas actividades, para posteriormente compartir sus experiencias con sus demás compañeros.

La segunda mitad de la capacitación tratara sobre la explicación teórica de los juegos utilizados en la primera mitad, en este punto de la capacitación los docentes aprenderán como crear actividades gamificadas que pueden utilizar en sus clases, así mismo existirá un espacio donde podrán compartir sus creaciones. Entre los recursos que se utilizarán para esta segunda capacitación se destaca el uso de videos, presentaciones

digitales, plantillas de juegos y juegos didácticos, elementos que serán clave para llevar a cabo este proceso.

➤ **Capacitación 3 Actividades de gamificación para la enseñanza de lengua y literatura:**

La primera parte de esta planificación se centrará en la presentación de ejemplos prácticos y plataformas que ofrecen la creación de actividades gamificadas enfocadas en el área de lengua y literatura, entre las plataformas que se presentaran se encuentran Knowre, Cerebriti, Kahoot, Socrative, Quizz, Brainscape las cuales ofrecen la opción de crear una gran variedad de dinámicas gamificadas.

Por otro lado, la segunda parte del taller se enfocará en la presentación teórica del funcionamiento de las plataformas previamente mencionadas, en este apartado se dará a conocer los pasos a seguir para ingresar, crear usuarios y construcción de actividades. Entre los recursos que figuran para llevar a cabo este proceso encontramos El uso de diapositivas, videos, proyector, plantillas de juegos y materiales digitales como lo son los sitios web empleados.

➤ **Capacitación 4 Planificación DUA con la gamificación:** La última capacitación abordará el uso del diseño universal para el aprendizaje DUA, dentro de la primera fase se dará a conocer este diseño que es, como funciona, importancia y ventajas, una vez finalizada la explicación se procederá con el análisis y ejemplos de esta planificación relacionada con el uso de la gamificación. En cuanto la segunda fase constara de la explicación teórica de los componentes que conforma la planificación DUA y como diseñar una, como tarea final del taller se les pedirá a los asistentes que diseñen su propia micro planificación y utilizando lo aprendido actividad que será realiza por grupos los cuales al finalizar deberán compartir sus resultados. En cuanto a los materiales que se utilizaran en esta última capacitación se encuentran el uso de diapositivas proyector, parlantes, guías impresas y plantillas de planificación.

Las capacitaciones programadas tendrán como objetivo dar conocimientos a los docentes sobre el manejo del diseño universal para el aprendizaje DUA y la construcción de micro planificaciones utilizando la metodología de la gamificación para fomentar un aprendizaje más dinámico, motivador y significativo, con el fin de mejorar el rendimiento académico en los estudiantes.

- *Estilos de aprendizaje*

Dentro del proceso educativo es indispensable que los docentes sean capaces de reconocer los distintos estilos de aprendizaje que cada estudiante posee, es decir como adquieren y procesan la información, de igual forma como aplican los conocimientos adquiridos. Referente a esto Kathiusca y Alarcón (2021) se refiere a los estilos de aprendizaje como aquella particularidad que posee cada individuo para obtener conocimientos, afirmando que no todos aprenden de la misma forma ya que algunos necesitan de actividades que involucren la lectura, observación o talleres prácticos para poder adquirir saberes. Dichos estilos se dividen en visual, auditivo y Kinestésico, mismos que tienen particularidades diferentes entre sí mismas que se explicaran a continuación.

- **Estilo de aprendizaje visual:** Este estilo se caracteriza por la preferencia de recibir la información de forma visual mediante imágenes, presentaciones o actividades que involucren la observación (Diago et al., 2022). Aquellos que poseen este estilo de aprendizaje retienen mejor la información a través de la visualización de elementos gráficos tales como imágenes, diagramas, mapas conceptuales o videos, esto debido a que los estímulos visuales recibidos permiten establecer relaciones entre los conceptos que se presentan.
- **Estilo de aprendizaje auditivo:** Por otro lado, los estudiantes con este estilo de aprendizaje prefieren recibir la información de manera verbal, así mismo aquellos que poseen esta cualidad no pueden olvidar lo que se les indique Martínez et al (2024). En otras palabras, este estilo de aprendizaje se caracteriza por la capacidad de recordar al escuchar, aprendiendo de mejor manera cuando reciben información por medio de explicaciones verbales. Algunos de los medios por los cuales se puede brindar los conocimientos a este tipo de estudiantes es por medio de repeticiones verbales, conversaciones o exposiciones.
- **Estilo de aprendizaje kinestésico:** Por último, aquellos que poseen este estilo de aprendizaje tienen a preferir recibir la información por medio de sensaciones y movimientos, los estudiantes afines a este estilo suelen aprender por medio de experimentos o proyectos (Martínez et al., 2024). En síntesis, aquellos que posean este estilo de aprendizaje tienen inclinación a obtener, procesar y retener la información mediante actividades que involucren el movimiento, beneficiándose de actividades como juegos, dramatizaciones o experimentos.

Reconocer estos estilos es fundamental para lograr una enseñanza de calidad, inclusiva y efectiva, esto debido a que dentro del contexto educativo cada estudiante adquiere conocimientos de forma distinta. Referente a lo anterior Cira et al. (2021) indica que los alumnos pueden llegar a tener un estilo predominante dependiendo del área del conocimiento a tratar y al no utilizar los medios correspondientes para trabajar según su afinidad se puede llegar a tener repercusiones en el rendimiento académico del estudiante. Es por ello que al tener en cuenta la diversidad existente dentro de las aulas de clase se puede llegar a implementar estrategias, metodologías o actividades relacionadas con la forma de aprender del alumnado, favoreciendo la comprensión de los contenidos, la participación activa y el desarrollo de habilidades.

En este contexto, el empleo de la gamificación se posiciona como una metodología ideal para responder a la diversidad de las aulas, esto debido a que, gracias a sus características de dinamismo, flexibilidad y motivación por medio de la integración de recursos visuales, auditivos y kinestésicos, logra abarcar cada uno de los estilos de aprendizaje que existirían dentro de las aulas de clase, favoreciendo y facilitando la enseñanza dándole un papel más personalizado y significativo a esta. Para lograr aquello se puede valer del uso de actividades lúdicas tales como narrativas gamificadas o juegos interactivos que estén relacionada con los temas de clase. En síntesis, la gamificación logra captar la atención de los estudiantes, gracias a que logra adaptarse a sus preferencias y formas de aprender.

- *Formas de aprender*

Los estudiantes pueden adquirir conocimientos de distintas formas muchas de las cuales fueron abordadas a lo largo de este trabajo, tales como la implementación de narrativas interactivas, juegos con niveles de dificultad progresivos o el uso de recompensas, estas dinámicas no solo fomentan la participación activa, sino que también tienen influencia en la motivación de los estudiantes y promueve el compromiso con su propio aprendizaje. Permitiendo que el estudiante deje de ser un ente pasivo de su aprendizaje y tome un rol más activo.

En este sentido el uso de herramientas digitales como Wordwall, Kahoot o Cerebriti, se convierten en un elemento fundamental para personalizar el aprendizaje, debido a que permiten crear actividades o juegos adaptados a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, es por ello que a continuación definiremos mejor las plataformas que se pueden emplear para los distintos estilos de aprendizaje nombrados anteriormente:

- **Estilo visual:** Para este estilo de aprendizaje se recomienda utilizar las plataformas Genially o Wordwall, ya que permiten incorporar elementos visuales tales como imágenes, esquemas o videos, entre las actividades que se pueden implementar para esta forma de aprendizaje encontramos los quizz gamificados o el uso de tableros de progreso actividades descritas anteriormente, dichas tareas favorecen este aprendizaje debido a que transmiten la información mediante gráficos, ilustraciones o presentaciones animadas lo que facilita la adquisición de conocimientos.
- **Estilo auditivo:** Por otro lado, en el caso del estilo auditivo se puede emplear herramientas como Kahoot o Cerebriti las cuales permiten incorporar preguntas con lectura de voz, instrucciones habladas e inclusive retroalimentación oral. Entre las actividades que se pueden trabajar con los estudiantes que posean esta cualidad encontramos los retos literarios o simulaciones dentro de la plataforma Kahoot, talleres que permitirán que los estudiantes escuchen, analicen y relacionen la información por medio de la escucha activa.
- **Estilo kinestésico:** Por último, para trabajar con estudiantes que posean un estilo de aprendizaje kinestésico se puede implementar actividades como el role playing gamificado, las simulaciones literarias o las narrativas gamificadas, las cuales permitirán a los alumnos involucrarse de manera corporal con su aprendizaje, lo que estimulara la adquisición de conocimientos por medio de la experiencia y la acción.

En síntesis, la integración de actividades gamificadas relacionadas con los distintos estilos de aprendizaje logran construir experiencias educativas motivadoras, inclusivas y efectivas. Debido a que al reconocer las diferencias que existen al momento de aprender se logra potenciar la participación, comprensión y motivación por lo que se aprende. En este sentido la gamificación al ofrecer recursos que se adaptan a cada una de estas diferencias, se convierte en una metodología idónea para atender a la diversidad del aula, fomentando un aprendizaje significativo.

- *Logros de aprendizaje*

Los logros de aprendizajes relacionados con la aplicación de la metodología de la gamificación han demostrado resultados favorables, como la adquisición de conocimientos, mejora en la motivación y el desarrollo de actitudes colaborativas (Ordoñez et al., 2021). En este mismo sentido Sarzosa et al., (2025) indica que el uso de la gamificación logra un aprendizaje significativo, mejora la retención de conocimientos y fomenta el trabajo colaborativo. En cuanto al área de lengua y literatura, se logran evidenciar logros como una mejora en el rendimiento de

los estudiantes (Barriga & Guagchinga, 2025). De igual forma Molina et al. (2023) mediante su investigación evidencio que mediante el uso de su propuesta basada en la gamificación consiguió aumentar el nivel de la velocidad lectora en los estudiantes.

En este mismo sentido el uso de la gamificación logra obtener grandes resultados en otras áreas como la comprensión de textos o la expresión escrita, esto debido a que una de las características de esta metodología es que permite una retroalimentación inmediata, misma que en palabras de Luna et al. (2022) tiene un impacto significativo en los logros de aprendizaje de los estudiantes. Así mismo, los beneficios de la gamificación no solo se limitan a aspectos cognitivos, sino que también tienen impacto sobre el desarrollo emocional y social de los estudiantes (Gordillo & Calderón, 2024). Debido a que la implementación de actividades gamificadas dentro de las aulas de clase propician un entorno más participativo y menos estresante, lo que favorece la autoconfianza, el trabajo en equipo y la resiliencia ante el error. Dichos factores inciden de manera directa en el aprendizaje de los estudiantes generando una actitud más receptiva, entusiasta y reflexiva frente a las actividades académicas.

En síntesis, la gamificación se posiciona como una estrategia eficaz para alcanzar los logros de aprendizaje, ya que su adecuada implementación dentro del área de lengua y literatura no solo permite reforzar los contenidos curriculares, sino que también potencia competencias como la comprensión lectora, la expresión escrita y la comunicación, además contribuye en la formación de estudiantes autónomos y comprometidos con su aprendizaje.

2.3.2. Componente Estructural Practico

La estructura de un seminario -taller de capacitación docente como el que se plantea enfocado en el uso de estrategias gamificadas aplicadas en la enseñanza de Lengua y Literatura, puede organizarse de forma clara y pedagógica en tres grandes momentos o componentes: teórico, metodológico y práctico. A continuación, te detallo una propuesta estructural completa:

- **Título del taller de capacitación:** “Gamificación en el Aula: Estrategias Creativas para Transformar la Enseñanza de Lengua y Literatura en Educación Básica Superior”
- **Objetivo del taller:** Capacitar a los docentes acerca de la implementación de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza aprendizaje de lengua y literatura en básica superior.

➤ **Introducción:**

➤ **Desarrollo**

- ***Datos Informativos:***

Responsable(s): Grupo de Investigación

Gómez Torres Gyslaine Betzabeth

Lozano Velepucha Melania Rocío

- ***Justificación:***

El aprendizaje de la Lengua y Literatura es esencial para el desarrollo de competencias comunicativas, críticas y creativas en los estudiantes de básica superior. En el contexto educativo actual, caracterizado por la presencia constante de tecnologías interactivas, es imperativo innovar en las metodologías de enseñanza para lograr aprendizajes significativos. La gamificación, entendida como la incorporación de elementos y dinámicas de juego en contextos educativos, se presenta como una estrategia eficaz para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Según Villamar Cevallos et al., (2024), la implementación de actividades gamificadas en la enseñanza de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado resultó en una mejora significativa del rendimiento académico en comparación con métodos tradicionales. El estudio destaca que la gamificación proporciona un enfoque estimulante y atractivo que puede aumentar la participación activa de los estudiantes en las actividades de lectura, ofreciendo retroalimentación inmediata y recompensas que refuerzan el aprendizaje.

Este enfoque resulta especialmente relevante en el área de Lengua y Literatura, donde la gamificación permite transformar contenidos tradicionalmente percibidos como monótonos en experiencias de aprendizaje más atractivas, retadoras y memorables. A través del uso de recompensas, misiones, niveles y dinámicas colaborativas, los estudiantes no solo mejoran su comprensión lectora y expresión escrita, sino que también desarrollan habilidades cognitivas superiores como la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico.

Por tanto, la presente propuesta busca integrar a la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en el Colegio de

Bachillerato Dr. José Ochoa León, a través de la realización de un seminario taller dirigido al personal docente de la institución beneficiaria que les permita mejorar su práctica docente utilizando la tecnología educativa.

La realización de la propuesta mencionada se justifica debido a las bondades que ofrece la realización de un seminario taller para la capacitación docente dado a que este tipo de metodología combina la exposición teórica (seminario) con la práctica activa y participativa (taller), permitiendo a los docentes no solo adquirir conocimientos conceptuales, sino también aplicarlos de manera inmediata en contextos reales o simulados. Un seminario-taller es una estrategia formativa que fomenta la reflexión crítica, el intercambio de experiencias y la construcción colectiva del conocimiento, lo cual favorece significativamente el desarrollo profesional. Entre ello se destaca el fortalecimiento de competencias pedagógicas, nuevas metodologías, el trabajo colaborativo y la motivación por mejorar la práctica educativa. En este sentido, el seminario-taller se convierte en un espacio de aprendizaje activo y significativo, alineado con las necesidades actuales del sistema educativo y con los objetivos de formación continua del personal docente.

- ***Componentes***

La propuesta abordará un estudio comprensivo de la gamificación, profundizando en sus componentes estructurales y aplicación didáctica. Se analizarán exhaustivamente los elementos fundamentales de la gamificación, tales como la implementación de retos progresivos, el diseño de sistemas de recompensas (incluyendo puntos, divisas virtuales, y reconocimiento), la estructuración de niveles de progresión y la concesión de insignias como distintivos de logro y maestría.

Paralelamente, se explorará el rol de los juegos educativos digitales como entornos de aprendizaje interactivos y se examinará la integración de estrategias activas mediadas por plataformas tecnológicas como Kahoot, Genially, Class Dojo y Wordwall, destacando su funcionalidad para potenciar la participación y el compromiso del estudiante. Un aspecto central será el desarrollo e implementación de narrativas gamificadas aplicadas al currículo, abordando su potencial para contextualizar el aprendizaje y fomentar la integración de competencias comunicativas (comprensión lectora, expresión escrita, expresión oral y comprensión auditiva) en el ámbito educativo. La investigación se centrará

específicamente en la aplicación de la gamificación en la enseñanza de lengua y literatura, delineando sus implicaciones pedagógicas y didácticas para esta disciplina.

En relación con el proceso formativo, se profundizará en la metodología del aprendizaje, discutiendo los enfoques didácticos, principios pedagógicos y marcos teóricos que sustentan la adquisición de conocimientos y habilidades. Se detallará la selección y utilización de recursos didácticos, tanto convencionales como tecnológicos, y el diseño de actividades de aprendizaje que promuevan la participación activa y el desarrollo de competencias. Asimismo, se dedicará un análisis a las **estrategias de evaluación**, cubriendo métodos formativos y sumativos para medir el progreso y los logros académicos.

Finalmente, se estructurará una Guía de Implementación para la enseñanza de lengua y literatura, la cual considerará la heterogeneidad en los estilos de aprendizaje de los estudiantes y las diversas formas de aprender (cognitivas, metacognitivas, socioemocionales). Esta guía delineará los logros de aprendizaje esperados y observables, articulando un camino práctico para la integración efectiva de las estrategias discutidas en el currículo de lengua y literatura.

- **Duración**

Tabla 5. Duración del evento

JORNADA	DÍAS	HORARIO
Presencial	4 días	08h00 a 13h00
Virtual/Autónoma	2 días	Asincrónico (plataforma virtual)

- **Estructura y contenido**

La estructura y contenido del “**Seminario taller de capacitación docente acerca de la implementación de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en básica superior**” se describe de forma detallada en la Tabla 2 a continuación:

Tabla 6. Estructura y contenido del evento

DIMENSIONES	CONTENIDO/TEMÁTICA	FACILITADOR/ EXPOSITOR	HORAS
Seminario taller 1: <i>Conceptos generales de la tecnología educativa aplicada a la educación.</i>	- Definición y fundamentos teóricos de la tecnología educativa. - Análisis del papel de la tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje. - Revisión de herramientas tecnológicas utilizadas en el ámbito educativo. - Aplicaciones prácticas de la tecnología educativa en contextos escolares actuales.	Tesista Gyslaine Gómez	5:00 hras
Seminario taller 2: <i>Gamificación aplicada a la enseñanza de la lengua y literatura</i>	- Definición y fundamentos teóricos de la gamificación como estrategia metodológica. - Elementos constitutivos de la gamificación: retos, recompensas, niveles e insignias. - Integración de narrativas gamificadas en la planificación didáctica. - Aplicación de la gamificación en la enseñanza de competencias comunicativas. - Ventajas del enfoque lúdico para la motivación y el aprendizaje activo en el área de Lengua y Literatura.	Tesista Melania Lozano	5:00 hras
Seminario taller 3: <i>Actividades de gamificación para la enseñanza de lengua y literatura</i>	- Presentación y análisis de plataformas digitales gamificadas (Kahoot, Wordwall, Genially, Socrative, entre otras). - Diseño y creación de actividades lúdico-interactivas orientadas al desarrollo de habilidades lingüísticas.	Tesista Gyslaine Gómez	5:00 hras

	• Simulación de clases utilizando estrategias gamificadas. • Socialización y retroalimentación sobre propuestas didácticas gamificadas.		
Seminario taller 4: Micro planificación DUA con la gamificación.	• Fundamentos conceptuales del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). • Análisis de los principios del DUA: representación, acción y expresión, compromiso. • Integración de estrategias gamificadas en la micro planificación curricular. • Elaboración colaborativa de una micro planificación DUA con enfoque inclusivo y gamificados. • Socialización de propuestas didácticas con evaluación formativa.	Tesista Melania Lozano	5:00 hras
TOTAL DE HORAS			20 hrs

Tablas 7. Matriz Metodológica.

Taller 1: Conceptos generales de la tecnología educativa aplicada a la educación

HORA	CONTENIDO	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN	FECHA
08h00	Conceptos generales de la tecnología educativa aplicada a la educación	Generalidades de la tecnología educativa	Observación	Video	Sustento teórico de contenidos	Sábado 1
12h00		Discusión grupal sobre los conceptos presentados	Lluvia de ideas	Proyector Parlante Tiza Pizarrón	Calidad del comentario	
RECESO						
13h00	Importancia y aplicaciones de la tecnología educativa	Clase magistral sobre aplicaciones prácticas	Clase magistral	Proyector	Participación activa	
17h00		Trabajo en grupos: ejemplos de uso en el aula	Grupos cooperativos	Diapositivas	Matriz de ejemplos	

La segunda fase está constituida por el componente metodológico para la aplicación de la gamificación en la enseñanza aprendizaje de la lengua y literatura.

Taller 2: Gamificación aplicada a la enseñanza de la lengua y literatura

HORA	CONTENIDO	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN	FECHA
08h00	Conceptos de gamificación en la enseñanza de lengua y literatura	Visualizar o jugar un juego gamificado	Exposición	Presentación Digital	Participación en el análisis	Sábado 2
12h00				Video		
		Análisis del ejemplo de los juegos educativos	Análisis	Tiza Pizarrón		
RECESO						
13h00	Diseño de actividades gamificadas para lengua y literatura	Explicación teórica de los juegos gamificadas.	Aprendizaje activo	Plantillas de juegos	Originalidad y aplicabilidad de la actividad	
17h00						
		Taller práctico: creación de una actividad gamificada	Trabajo colaborativo	Material digital	Calidad de síntesis	
		Socialización de propuestas				

Para finalizar la fase 3: que hace referencia al componente practico que es instruir a los docentes con las plataformas y en la elaboración de planes microcurriculares a través del enfoque DUA para mejorar el aprendizaje de lengua y literatura.

Taller 3: Actividades de gamificación para la enseñanza de lengua y literatura

Plataformas

HORA	CONTENIDO	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN	FECHA
08h00	Introducción a la	Presentación de ejemplos	Expositiva	Videos	Participación y	Sábado 3
12h00	gamificación y plataformas digitales	prácticos y plataformas de la gamificación en el área de lengua y literatura		proyector parlante	comprensión de conceptos	
		Presentación y análisis de plataformas: Knowre, Cerebriti, Kahoot, Socrative, Quizz, Brainscape	Análisis de casos	Presentación digital		
RECESO						
13h00	Diseño y aplicación	Presentación teórica	Aprendizaje activo	Plantillas de juegos	Creatividad,	
17h00	de actividades gamificadas	taller para enseñar y simulación y socialización de actividades	Trabajo colaborativo	Material digital	aplicabilidad y presentación	

Taller 4: Micro - planificación DUA con la gamificación

HORA	CONTENIDO	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN	FECHA
08h00	Fundamentos de la micro planificación DUA y gamificación	presentación del	Expositiva	Presentación	Participación en análisis y preguntas	Sábado 4
12h00		Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)		digital Proyector Parlante		
		análisis y ejemplos de integración de gamificación en micro planificación	Estudio de casos	Guía impresa		
RECESO						
13h00	Elaboración de una micro planificación DUA gamificada	explicación teórica	Trabajo colaborativo	Plantillas de planificación	Coherencia, creatividad y pertinencia del diseño	
17h00		Taller práctico: diseñar una micro planificación aplicando DUA y gamificación	Aprendizaje activo	Material digital	Calidad de síntesis	
		Socialización de los trabajos en grupo				

- **Parámetros de evaluación**

Tabla 8: Matriz de Parámetros

No.	PARÁMETRO	PONDERACIÓN
1	Participación activa en los seminarios-taller presenciales y virtuales	25%
2	Desarrollo y entrega de actividades prácticas (planificaciones, juegos, etc.)	30%
3	Uso adecuado de herramientas digitales durante las actividades gamificadas.	25%
4	Evaluación final del producto (micro planificación con enfoque DUA y gamificación)	20%
TOTAL		100%
CALIFICACIÓN MÍNIMA PARA APROBAR		70 %

- **Asistencia**

La asistencia es un requisito obligatorio para la aprobación del seminario-taller. Los participantes deberán cumplir con un mínimo del **80% de asistencia** al total de las horas planificadas, tanto en modalidad presencial como virtual. El registro de asistencia será llevado mediante listas firmadas y controles digitales. El incumplimiento de este criterio imposibilitará la entrega del certificado de participación.

- **Evaluación del evento**

Al finalizar el seminario-taller, se aplicará un instrumento de evaluación que permita recoger la percepción de los participantes sobre los siguientes aspectos:

- Pertinencia y aplicabilidad de los contenidos abordados.
- Claridad expositiva y dominio temático de las facilitadoras.
- Utilidad de las herramientas digitales presentadas.

- Relevancia de las actividades prácticas realizadas.
- Organización general del evento.

Esta evaluación se realizará mediante un formulario digital con escala de valoración cualitativa y cuantitativa, el cual permitirá valorar el nivel de desempeño alcanzado por los participantes durante el seminario-taller. Los resultados obtenidos servirán como retroalimentación diagnóstica y formativa, con el propósito de identificar aciertos, dificultades y oportunidades de mejora en futuras propuestas de capacitación docente.

- ✓ **17 – 20 puntos** → Excelente desempeño
- ✓ **13 – 16 puntos** → Buen desempeño
- ✓ **9 – 12 puntos** → Desempeño regular
- ✓ **Menos de 9 puntos** → Desempeño insuficiente

- **Resultados esperados**

Se espera que al finalizar el seminario-taller los docentes:

- Comprendan los fundamentos teóricos de la gamificación y la tecnología educativa.
- Apliquen estrategias gamificadas en el diseño de experiencias de enseñanza-aprendizaje significativas.
- Utilicen herramientas digitales y recursos interactivos adecuados al contexto escolar.
- Elaboren micro -planificaciones inclusivas integrando el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
- Fortalezcan la motivación, participación y desempeño del estudiantado en el área de Lengua y Literatura en básica superior.

- **Indicaciones finales**

- Es indispensable que cada participante disponga de un dispositivo electrónico (laptop, Tablet o Celular) con acceso a internet durante las jornadas formativas.
- Se recomienda la creación de una cuenta Gmail para facilitar el acceso a herramientas colaborativas.

- Los materiales complementarios serán entregados en formato digital vía correo electrónico.
- La participación activa y el cumplimiento de las actividades propuestas serán considerados dentro del proceso de evaluación individual.
- Los certificados se entregarán únicamente a quienes cumplan con los requisitos de asistencia y aprobación establecidos.

2.4 Fases De Implementación

A partir de los resultados obtenidos en la investigación, se logró identificar la situación actual en torno al uso de la gamificación y su impacto en el aprendizaje de Lengua y Literatura en el nivel de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Dr. José Ochoa León. Este diagnóstico permitió detectar debilidades en el manejo de herramientas tecnológicas por parte del personal docente, lo que motivó la búsqueda de alternativas y el desarrollo de una propuesta titulada: Seminario - Taller de Capacitación Docente sobre la Implementación de la Gamificación como Estrategia Metodológica en la Enseñanza-Aprendizaje de Lengua y Literatura en Básica Superior. Esta propuesta tiene como finalidad fortalecer las competencias pedagógicas de los docentes en el uso de la gamificación, y se estructura en fases que permiten una comprensión clara, así como una aplicación progresiva y efectiva.

2.4.1 Fase De Construcción

La fase de construcción consiste en el diseño y planificación estructurada de los momentos teóricos (seminario) y prácticos (taller) de la propuesta que incluyen el objetivo, la selección de contenidos, actividades, recursos y tiempos. La implementación del seminario taller ayudará a reforzar los conocimientos de los docentes mediante varias sesiones de capacitaciones presencial, cuyas características permitirán transmitir de manera clara y efectiva la información propuesta:

Tabla 9: Construcción de Seminario Taller

Objetivo del seminario taller	Beneficiarios	Estructura del contenido	Nombre
FASE 1: Identificar las características de la gamificación y como estrategia metodológica de enseñanza de la lengua y literatura.	Docentes	Componente teórico <i>Tema 1: Gamificación</i> - Elementos de la gamificación (retos, recompensas, niveles, insignias) - Juegos educativos digitales. - Estrategias activas (Kahoot, Genially, Class Dojo y Wordwall). - Narrativas gamificadas aplicadas al currículo. - Integración de competencias comunicativas. - Aplicación de la gamificación en la enseñanza de lengua y literatura.	<i>Gamificación en el Aula: Estrategias Creativas para Transformar la Enseñanza de Lengua y Literatura en Educación Básica Superior</i>
FASE 2: Describir el proceso metodológico para la aplicación de la gamificación en la enseñanza aprendizaje de la lengua y literatura.		Componente metodológico <i>Tema 2: Enseñanza Aprendizaje de Lengua y Literatura</i> - Metodología del Aprendizaje - Recursos - Actividades - Evaluación - Formativa gamificada: - Guía de implementación de lengua y literatura	
FASE 3: Instruir a los docentes en la elaboración de planes microcurriculares a través del enfoque DUA para la mejora de los procesos enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura.		Componente Práctico - Estilos de aprendizaje - Formas de aprender - Logros de aprendizaje	

Tabla 10: Características de las fases del Seminario Taller de Capacitación Docente.

Fases	Características
<i>Fase 1:</i>	Se incorporó una introducción teórica sobre las características de la gamificación y como estrategia metodológica de enseñanza de la lengua y literatura, en la cual se expondrá la fundamentación correspondiente al componente teórico.
<i>Fase 2:</i>	Asimismo, se presentarán los elementos metodológicos vinculados a describir el proceso metodológico para la aplicación de la gamificación, los cuales han sido organizados dentro del taller con el propósito de fortalecer el conocimiento docente.
<i>Fases 3:</i>	Finalmente, se desarrollará el componente práctico, el cual permitirá Instruir a los docentes en la elaboración de planes microcurriculares a través del enfoque DUA para la mejora de los procesos enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura.
<i>Fuente: Investigación directa</i>	
<i>Elaboración: Los autores</i>	

2.4.2. Fase De Socialización

La fase de socialización de la propuesta consiste en difundir, comunicar y validar de manera clara y estructurada el plan del seminario-taller dirigido a los docentes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Dr. José Ochoa León, correspondiente al periodo lectivo 2025-2026. Esta fase tiene como finalidad que los beneficiarios comprendan su propósito pedagógico, contenido estructural y estrategia metodológica, permitiendo su apropiación institucional e integración en el proceso formativo.

La socialización implica los siguientes procedimientos técnicos:

- a) **Presentación del propósito de la propuesta:** Consiste en la exposición del objetivo general del seminario-taller, en el cual se especifica el resultado esperado y la finalidad educativa que se pretende alcanzar.

- b) **Exposición de los fundamentos teóricos y contextuales:** Se argumenta la pertinencia de la propuesta a partir del diagnóstico situacional, identificando la problemática detectada, las brechas pedagógicas y las necesidades formativas del equipo docente.
- c) **Descripción de la estructura operativa del seminario-taller:** Incluye la presentación de los contenidos temáticos, las estrategias metodológicas seleccionadas, las actividades planificadas, el cronograma de ejecución y la duración estimada de cada sesión.
- d) **Identificación de los destinatarios:** Se establece con claridad el perfil profesional de los docentes a quienes va dirigida la propuesta, considerando su nivel educativo, área disciplinar y contexto institucional.
- e) **Convocatoria e invitación a la participación:** Se efectúa una convocatoria formal dirigida a los docentes, motivando su involucramiento activo en el proceso mediante la participación voluntaria, el compromiso institucional y la corresponsabilidad pedagógica.

La socialización de la propuesta se llevará a cabo mediante la plataforma virtual Zoom, bajo la coordinación y moderación de los Tesistas, con una duración estimada de 40 minutos. Esta actividad está programada para el día sábado 21 de junio de 2025 a las 08h00, y tiene como objetivo presentar de manera clara los elementos fundamentales del seminario-taller. Adicionalmente, se enviará a los participantes un documento digital en formato PDF a través del correo electrónico institucional, el cual contendrá los detalles estructurales de la propuesta, con el fin de permitir su revisión técnica, retroalimentación pertinente y la incorporación de sugerencias académicas por parte de los docentes destinatarios.

2.4.3. Desarrollo De La Propuesta

La presente propuesta surge a partir de las investigaciones realizadas sobre la implementación de estrategias gamificadas como herramientas pedagógicas innovadoras vinculadas a los contenidos curriculares, inicialmente aplicadas en el área de Ciencias Naturales y adaptadas para su aplicación en el área de Lengua y Literatura en la Educación Básica Superior. Su finalidad es ofrecer a los profesionales de la educación una guía

estructurada en tres fases, que permiten comprender, aplicar y consolidar la gamificación como estrategia metodológica en el aula.

La *Fase 1*, denominada “Características de la gamificación”, aborda el componente teórico, donde se analizan conceptos clave como los elementos de la gamificación (retos, recompensas, niveles, insignias), el uso de juegos educativos digitales, el aprovechamiento de estrategias activas mediante plataformas como Kahoot, Genially, Class Dojo y Wordwall, así como el diseño de narrativas gamificadas aplicadas al currículo. Además, se profundiza en la integración de competencias comunicativas y en la aplicación directa de la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura.

La *Fase 2*, titulada “Proceso metodológico para la aplicación de la gamificación”, corresponde al componente metodológico, que proporciona orientaciones sobre la metodología de aprendizaje, el uso adecuado de recursos didácticos, el diseño de actividades significativas, la implementación de una evaluación formativa gamificada, y la presentación de una guía práctica para la enseñanza de Lengua y Literatura a través de gamificación.

Finalmente, la *Fase 3*, denominada “Componente práctico: elaboración de planes microcurriculares a través del enfoque DUA”, está orientada a la aplicación efectiva de los conocimientos adquiridos. En esta etapa, los docentes desarrollan planes de clase considerando los estilos de aprendizaje, las formas de aprender de los estudiantes y los logros de aprendizaje esperados, fortaleciendo así el diseño de experiencias educativas inclusivas, dinámicas y centradas en el estudiante.

- Objetivo
- Contenidos sugeridos
- Evaluación del taller
- Duración sugerida
- Recomendaciones finales

2.4.3.1 Estimación Del Tiempo

Tabla 11: Estimación de tiempo

ACCIONES	TIEMPO
<i>Planificación</i>	3 Semanas
<i>Elaboración</i>	9 Semanas
<i>Socialización y difusión</i>	3 Semanas
<i>Evaluación</i>	1 Semanas
<i>Tiempo</i>	16 Semanas
<i>Fuente: Investigación directa</i>	
<i>Elaboración: Los autores</i>	

2.4.3.2 Cronograma De Actividades

Tabla 12. Cronograma de actividades

FASES DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA	Abril	Mayo	Junio	Julio
PLANIFICACIÓN				
Selección de tema				
Selección de beneficiarios				
Redacción de objetivos				
Estimación de tiempo				
Cronograma de actividades				
CONSTRUCCIÓN				
Redacción de los componentes estructurales				
Componente teórico				
Componente metodológico				
Componente práctico				
SOCIALIZACIÓN				
EJECUCIÓN				
Inscripciones al seminario taller				
Inauguración del seminario taller				
Seminario taller 1: Conceptos generales de la tecnología educativa aplicada a la educación.				
Seminario taller 2: Gamificación aplicada a la enseñanza de la lengua y literatura				
Seminario taller 3: Actividades de gamificación para la enseñanza de lengua y literatura				
Seminario taller 4: Micro - planificación DUA con la gamificación				
Clausura del seminario taller				
EVALUACIÓN				

2.5 RECURSOS LOGÍSTICOS

Tabla 13. Recursos logísticos

ACTIVIDAD: Construcción y socialización			Duración: 16 Semanas	
A. Talento humano				
N°	Denominación	Tiempo	Costo H/T	Precio Final
2	Autores	16 semanas	\$ 100	\$ 200
SUBTOTAL			\$200	
B. Recursos y Materiales				
N°	Descripción	Cantidad	Costo unitario	Precio total
1	Canva	1	\$ 3.00	\$ 3.00
1	Proyector	1	\$ 800	\$ 800
1	Computadora	1	\$ 750	\$ 750
1	Carpetas	5	\$ 0.35	\$ 1.75
1	Resma de Papel	1	\$ 6.50	\$ 6.50
1	Marcador Acrílico	5	\$ 0.80	\$ 4.00
1	Impresiones	7	\$ 0.25	\$ 1.75
1	Bolígrafo	7	\$ 0.50	\$ 3.50
SUBTOTAL			\$1570.50	
C. Otros				
N°	Descripción	Cantidad	Costo unitario	Precio total
1	Transporte	2	\$ 7.50	\$ 15.00
1	Llamada Telefónica	10	\$ 1.00	\$ 10.00
1	Certificados	5	\$ 3.00	15.00
1	Almuerzos	2	\$ 10	\$ 20.00
SUBTOTAL			\$ 60.00	
D. Imprevisto 5% A+B+C			\$ 10.00	
TOTAL GENERAL			\$ 1840.50	
Fuente: Investigación directa				
Elaboración: Los autores				

CAPÍTULO III.

3. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

3.1 Análisis De La Dimensión Técnica De Implementación De La Propuesta

La presente propuesta titulada “*Seminario taller de capacitación docente acerca de la implementación de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León, Pasaje 2024-2025*”, ha sido diseñada para responder las necesidades detectadas en el proceso de enseñanza- aprendizaje , específicamente en la búsqueda de estrategias gamificadas que fomente el compromiso de docentes y de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

La disposición de las autoridades y docentes del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León, ha sido favorable, mostrando interés por incorporar nuevas metodologías que potencien el aprendizaje significativo, como es el caso del uso de plataformas digitales gamificadas que integran elementos como recompensas, desafíos, y retroalimentación, ha sido bien recibido como una herramienta potencial para revitalizar el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura. El equipo docente de básica elemental mostró una actitud positiva hacia el seminario taller de capacitación, brindando los permisos correspondientes para aplicar la propuesta.

En cuanto a los recursos humanos involucrados, la propuesta ha contado con el respaldo del personal administrativo, así como la participación activa del Rector, docentes y estudiantes, quienes han demostrado interés y compromiso con el proceso de la aplicación del seminario taller. La selección de la muestra se realizó respetando criterios metodológicos adecuados, y durante la recolección de información y ejecución de las actividades del seminario- taller no se presentaron inconvenientes. La actitud receptiva y colaborativa de los agentes educativos ha sido clave para garantizar el desarrollo exitoso del trabajo.

En síntesis, desde la dimensión técnica la propuesta resulta viable y funcional, ya que se ha contemplado la infraestructura disponible, el perfil de los usuarios, los recursos didácticos digitales pertinentes, así como una planificación clara y organizada que permite su implementación efectiva en el contexto educativo propuesto.

3.2 Análisis De La Dimensión Económica De Implementación De La Propuesta

Para la elaboración y aplicación de la propuesta se contempló un presupuesto total de \$1840,50 distribuido en cuatro categorías principales: talento humano, recursos y materiales, otros gastos, e imprevistos.

En cuanto al talento humano, se asignó un monto total de \$200, correspondiente a la participación activa de los dos autores de la propuesta durante las 16 semanas de duración del proceso de construcción y socialización del seminario-taller. Esta categoría reconoce el esfuerzo académico y técnico invertido en la planificación, diseño y aplicación de la propuesta.

En categoría de recursos y materiales, el valor estimado fue de \$1.570,50 considerando tanto recursos tecnológicos como materiales físicos. Se incluyen herramientas fundamentales como un proyector (\$800) y una computadora portátil (\$750), además de insumos básicos como carpetas, resmas de papel, marcadores, bolígrafos e impresiones. Asimismo, se empleó la plataforma Canva con un solo costo simbólico de \$3,00 que facilitó el diseño visual de materiales didácticos para las actividades gamificadas.

En cuanto a otros gastos, se destinó un total de \$60.00 destinados a transporte (\$15.00), llamadas telefónicas para coordinación (\$10.00), elaboración de certificados simbólicos (\$15.00) y almuerzos durante sesiones clave de trabajo (\$20.00). Estos valores reflejan los costos logísticos y operativos mínimos necesarios para garantizar la correcta ejecución del proyecto.

Además, se incluyó un rubro para imprevistos, correspondiente al 5% del subtotal de los apartados A, B y C, lo cual equivale a \$10.00. Este valor fue destinado a cubrir posibles eventualidades menores durante el proceso de implementación.

Es importante destacar que muchos de los recursos utilizados ya estaban disponibles por parte de los autores y la institución, lo cual redujo significativamente los costos reales del proyecto. El financiamiento fue asumido de manera personal y compartida por los autores, sin requerir apoyo económico por parte del plantel educativo. Desde la dimensión económica, la propuesta es viable y sostenible, ya que fue diseñada con base en un presupuesto realista y ajustado a las posibilidades de los autores, haciendo uso eficiente de recursos existente y gratuito. El impacto académico y formativo que genera el seminario- taller en los docentes

participantes justifica ampliamente la inversión realizada, consolidando así su relevancia dentro del contexto educativo.

3.3 Análisis De La Dimensión Social De Implementación De La Propuesta

El seminario-taller de capacitación docente acerca de la implementación de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura mantiene una conexión directa con la comunidad educativa y con la sociedad en general, ya que promueve el uso de metodologías activas e innovadoras que buscan transformar las prácticas tradicionales en espacios de aprendizaje más dinámicos, participativos y centrados en el estudiante.

Esta propuesta reconoce la importancia del uso pedagógico de las herramientas digitales y lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual responde a las exigencias de una generación de estudiantes que crece en entornos tecnológicos. Al capacitar a los docentes en el uso de la gamificación, no solo se fortalece su desarrollo profesional, sino que se garantiza una educación más atractiva y significativa para los estudiantes, fomentando en ellos la motivación, la colaboración y el pensamiento crítico.

Entre los principales aportes sociales de la propuesta se destaca el fortalecimiento del vínculo entre docentes y estudiantes, al promover prácticas educativas centradas en la participación, el juego y la resolución de desafíos. La gamificación permite trabajar no solo contenidos curriculares del área de Lengua y Literatura, sino también habilidades blandas como el trabajo en equipo, la empatía, la toma de decisiones y la autorregulación emocional.

Asimismo, la implementación del seminario-taller contribuye a reducir la brecha digital dentro de la comunidad educativa, ya que fomenta el uso responsable y formativo de las tecnologías, brindando a los docentes estrategias claras para integrarlas de manera efectiva en el aula. Esto permite avanzar hacia una educación más inclusiva, equitativa y contextualizada.

Durante el proceso de socialización del seminario-taller, la disposición de las autoridades, docentes y estudiantes del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León fue

positiva, lo que facilitó su ejecución. Se ofrecieron pautas claras para el diseño y aplicación de actividades gamificadas, así como el acompañamiento necesario para su integración en las clases de Lengua y Literatura.

En conclusión, desde la dimensión social, esta propuesta tiene un alto valor formativo, ya que impulsa transformaciones positivas en el entorno escolar, fortalece el rol del docente como agente innovador y responde a las necesidades educativas actuales, contribuyendo de manera significativa al mejoramiento de la calidad educativa en la institución y, por ende, en la sociedad.

3.4 Análisis De La Dimensión Legal De Implementación De La Propuesta

La vinculación entre el marco legal y la presente propuesta radica en la integración de estrategias metodológicas innovadoras, como la gamificación, dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje. Esta estrategia busca dinamizar la práctica docente y responder a las necesidades educativas actuales, en concordancia con el artículo 6, literal j, de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI,2011), que promueve el uso de la tecnología como herramienta para mejorar la calidad de la educación y fomentar la innovación pedagógica.

La propuesta del seminario- taller de capacitación docente tiene como propósito formar a los educadores en el uso efectivo de recursos digitales gamificados, respondiendo a las exigencias de una generación de estudiantes nativos digitales que requieren metodologías activas, motivadoras y centradas en el desarrollo de competencias del siglo XXI. En este sentido, el seminario se alinea con lo estipulado por la LOEI, al garantizar espacios de formación continua que fortalezcan la profesionalización docente, la alfabetización digital y la transformación del aula tradicional en un entorno interactivo y significativo.

Los aportes del seminario- taller también se relacionan con la Normativa vigente del Ministerio de Educación, que fomenta la capacitación permanente del personal educativo y el uso de tecnologías aplicadas a la enseñanza, enmarcadas en los ejes de innovación, calidad y pertinencia. La gamificación como estrategia metodológica, cumple con estos principios al incentivar la participación activa del estudiante.

Finalmente, la viabilidad de la propuesta es incuestionable, ya que se sustenta en principios pedagógicos, didácticos, tecnológicos, creativos y legales que avalan su aplicabilidad e impacto dentro del contexto educativo. Se espera que, a través del seminario-taller, los docentes participantes adquieran nuevas competencias metodológicas y digitales que les permitan transformar sus prácticas pedagógicas, enriqueciendo así el proceso de enseñanza- aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

Conclusiones

- El proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León se caracteriza por ser tradicional
- Las herramientas tecnológicas empleadas por los docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León son Power Point y Canva
- El proceso metodológico para implementar la gamificación como estrategia de enseñanza en Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León selección de plataforma, definición de objetivos de aprendizaje, selección de elementos de juego, creación de una narrativa, diseño de actividades, elaboración de reglas, feedback y evaluación.

Recomendaciones

- Que los docentes mejoren sus prácticas docentes caracterizadas por ser tradicionales, e implementar estrategias metodológicas activas.
- Que los docentes implementen durante sus clases herramientas tecnológicas como Edmodo, Classroom, Genially, Padlet.
- Que los docentes planifiquen clases diferentes incluyendo procesos metodológicos que implementen la gamificación.

Bibliografía

- Alvarado Rodríguez, R. A., & Rosado Cusme, K. A. (2023). Uso de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión de problemas de aplicación con números racionales. *Minerva Journal Vol.4, Special Issue*, 64-73. <https://n9.cl/tpk5h>
- Álvaro Gordillo & Milton Calderón. (01 de 10 de 2024). *Gamificación en el desarrollo de las competencias del currículo priorizado para la enseñanza de la Lengua y Literatura*. (C. D. EDUCACIÓN, Editor) <https://doi.org/https://doi.org/10.61154/rue.v11i4.3624>
- Barriga, A., & Guagchinga, N. (2025). La gamificación como metodología innovadora en la enseñanza de lengua y literatura para estudiantes de segundo año. *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON"*, 5(3), 82–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.62305/alcon.v5i3.570>
- Basurto, S., Moreira, J., Velásquez, A., & Rodríguez, M. (2021). Autoevaluación, Coevaluación y Heteroevaluación como enfoque innovador en la práctica pedagógica y su efecto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(3), 828-845. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2408>
- Bonilla, M., Cardenas, J., Arellano, F., & Pérez, D. (2020). Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior. *Uisrael*.
- Bowen Rivera, A., Cedeño, M., Moreira, F., Párraga, M., Roldan Bazurto, M., & Barcia-Briones, M. (06 de Mayo de 2022). La gamificación en el desarrollo de la creatividad en los niños de preparatoria. *Polo del Conocimiento*, 7. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3970>
- Bowen-Rivera, A., Cedeño, M., Moreira, F., Párraga, M., Roldan-Bazurto, M., & Barcia-Briones, M. (06 de Mayo de 2022). La gamificación en el desarrollo de la creatividad

- en los niños de preparatoria. *Polo del Conocimiento*, 7.
file:///C:/Users/Usuario/Downloads/3970-21039-2-PB.pdf
- Cabrera, A. (22 de Marzo de 2021). La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria. *UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS ÁREA DE ESTUDIOS DE POSGRADO MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA*. <http://eprints.uanl.mx/22328/7/22328.pdf>
- Cabrera, A. (Marzo de 2021). La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria. *UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS*. <http://eprints.uanl.mx/22328/7/22328.pdf>
- Carbajal Destre, P., Palacios Garay, J., Rodríguez Barboza, J. R., & Ávila Sánchez, G. A. (28 de Mayo de 2022). Gamificacion como técnica de motivación en el nivel superior. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 484 - 496.
- Cárdenas, J., & Victoria, S. (2022). Estrategias para Fortalecer el Aprendizaje en el Área de Ciencias Sociales, mediante la gamificación y el uso de las TIC en los Estudiantes de grado 6° en la I.E Técnico Industrial Carlos Holguín Mallarino de Santiago de Cali. 25. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/46a1d239-d508-4f8c-a1f4-b04ed7ff00e5/content>
- Cavalcante, F., Morais, M., & Barbosa, V. (2022). Estrategias de aprendizaje a través de los juegos digitales en un contexto universitario. *Comunicar*(73), 83-93. <https://doi.org/https://doi.org/10.3916/C73-2022-07>
- CAZEVIEILLE, F., CARRIÓ-PASTOR, M., PERIÑÁN-PASCUAL, C., & ROMERO, F. (2022). ESTUDIOS DE LINGÜÍSTICA APLICADA V. *UPV [S]*.

- CAZEVIEILLE, F., CARRIÓ-PASTOR, M., PERIÑÁN-PASCUAL, C., & ROMERO, F. (2022). ESTUDIOS DE LINGÜÍSTICA APLICADA V. UPV [S].
- Chávez Moreira, K. E. (2021). La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes. *Unidad Educativa San José de Manta*. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/2340>
- Cruzado, J. (2022). La evaluación formativa en la educación. *Comuni@cción: Revista De Investigación En Comunicación Y Desarrollo*, 13(2), 149-160. <https://doi.org/https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.2.672>
- Delgado, J., & Chicaiza, C. (2022). Gamificación y herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. *Ciencia Latina*. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3485/5298>
- Delgado, R. d., Hernández, M. R., Morales, J. G., & Mendoza, H. B. (2018). Aprendizaje Basado en Retos. 1-11. <https://anfei.mx/revista/index.php/revista/article/view/465>
- Deterding, S., khaled, R., Dixon, D., & Nacke, L. (Septiembre de 2011). From Game Design elements to gamefulness: Defining Gamification. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification
- Díaz Arce, D., & Loyola Illescas, E. (28 de 01 de 2021). Competencias digitales en el contexto COVID 19: una mirada desde la educación. *Innova Educación*, 3(1). <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/181>
- Díaz, A., González, S., Roque, I., Hernández, M., & Soto, G. (2022). Gamificación a través del uso de la aplicación Genially para innovar procesos de aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Eduscientia. Divulgación De La Ciencia Educativa*, 5(10), 129–139. <https://www.eduscientia.com/index.php/journal/article/view/197>

- Espinar Álava, E. M., & Vigueras Moreno, J. A. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Rev. Cubana Edu. Superior* vol.39 no.3, 1-14. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142020000300012&script=sci_arttext
- Faure, A., Calderón, D., & Gustems, J. (2022). Gamificación Digital en la Educación Secundaria: una revisión sistemática. *RLCS, Revista Latina de Comunicación Social*(80), 137-154. <https://doi.org/https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2022-1773>
- Fernández, P., Ordoñez, E., Vergara, D., & Gómez, A. (2020). LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS SOCIALES. *Prisma Social*. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaGamificacionComoTecnicaDeAdquisicionDeCompetenci-7625998.pdf>
- Fernández, P., Ordoñez, E., Vergara, D., & Gómez, A. (2020). LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS SOCIALES. *Prisma Social*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7625998>
- Ferreira, L., & Oliveira, N. (2019). Uso da plataforma web Google Classroom como ferramenta de apoio à metodologia Flipped Classroom: relato de aplicação no curso de Bacharelado em Sistemas de Informação. (CBIE 2019). <https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/13213/13066>
- Gamificación: 30 herramientas que te engancharán.* (s.f.). Retrieved 1 de December de 2024, from Educación 3.0: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>
- García M. & Torres F. (2020). *Digital tools in the teaching of literature: Enhancing engagement and comprehension.* Journal of Literacy and Technology.

- García Magro, C., Martín Peña, M. L., & Díaz Garrido, E. (23 de 12 de 2020). Protocol: Gamify a Subject without Advanced Technology. *WPOM-Working Papers on Operations Management*, 10(2), 20 - 35.
- García, M. (2023). Métodos de investigación y diagnóstico en educación, avances y desafíos en la Docencia Universitaria en la Era del conocimiento y la Tecnología. *Universidad de Extremadura*.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Cz7rEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA51&dq=La+adaptaci%C3%B3n+de+las+tecnolog%C3%ADas+al+%C3%A1mbito+educativo+ha+influenciado+enormemente+las+din%C3%A1micas+de+educaci%C3%B3n&ots=aScXE88N7j&sig=781h0W-_Yb2niXZbWHL8bTU7Hi0#v=
- Garzón, M., & Serpa, J. (2002). *Fortalecimiento de la producción oral del idioma inglés a través del uso de juegos digitales en los estudiantes del grado quinto del Centro Educativo Francisco de Paula Santander sede Angosturas - Meta. [Trabajo de grado]*. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/d684874a-250a-41d9-b040-8abc7280c111/content>
- Gaspar, E. (2021). La Gamificación Como Estrategia De Motivación Y Dinamizadora De Las Clases En El Nivel Superior.
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2361/2428>
- Gaviera, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación* (Primera edición ed.).
<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/DDMPDH182.pdf>
- Gil-Quintana, J., & Prieto-Jurado, E. (2021). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Universidad Nacional de Educación a Distancia*.
- González, E., Sandoval, L., Trujillo, C., & Vidal, V. (2023). Sistematización de experiencia de implementación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en preescolar en

- una Institución Educativa del municipio de La Plata, Colombia. *Prospectiva. Revista de Trabajo Social e intervención social*(36), 1-17.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25100/prts.v0i36.12640>
- Gordillo, Á., & Calderón, M. (2024). Gamificación en el desarrollo de las competencias del currículo priorizado para la enseñanza de la Lengua y Literatura. *Uniandes Episteme. Revista digital de*, 11(4), 510-523.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61154/rue.v11i4.3624>
- Guimeráns, A., Franco, J., & Rodríguez, J. (2021). Los Materiales Didácticos Digitales en la Educación Infantil. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*(39), 1-8.
<https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/388808>
- Heredia-Sánchez, B., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J., & Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Tecnología-Educativa Docentes 2.0*.
- Hidalgo, D. R., & Sánchez, D. O. (2022). El Aprendizaje Basado En Proyectos: Una Revisión Sistemática De La Literatura (2015-2022) . *Human Review. International Humanities Review/Revista Internacional de Humanidades*, 14(6), 1-14.
- Iquise, M. E., & Rivera, L. G. (2020). LA IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. *Universidad San Ignacio De Loyola*. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content>
- Jara Conohuilla, R. J. (Junio de 2021). Estrategias pedagógicas con tecnología en la enseñanza de la escritura académica universitaria: una revisión sistemática. *Scielo*, 15. <https://bit.ly/3EMBxaL>

- Jiménez Rodríguez, J. M. (2020). La gamificación en la educación superior: una revisión bibliográfica actual para su implantación en el Grado de Trabajo Social. *Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria. Volumen 2020*, 85-94. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/110018>
- Lema, J., Proaño, H., Vázquez, G., & Tapia, T. (2024). La capacitación docente como apoyo para la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura. *VICTEC*.
- Lema, J., Proaño, H., Vázquez, G., & Tapia, T. (2024). La capacitación docente como apoyo para la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura. *VICTEC*.
- Lodoño, L., & Rojas, M. (3 de Mayo de 2021). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *scielo*, 23(3). http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-12942020000300493&script=sci_arttext
- Logroño, L., & Ramos, D. (2023). Recursos digitales en la asignatura de ciencias naturales. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(5), 228–244. <https://doi.org/https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i5.731>
- Macias, G., & Merederos, M. (2024). Gamificación y desempeño escolar en Lengua y Literatura en los estudiantes con trastorno por déficit de atención (TDA) de BGU. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1), 1720-1734. <https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1705>
- Magadán, M., & Rivas, J. (2022). gamificación del aula en la enseñanza superior online: el uso de Kahoot. *Campus Virtuales*, 11(1), 137-152. <https://doi.org/https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.978>

- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Universidad Del Zulia*, 33. <https://www.redalyc.org/journal/310/31053772009/html/>
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Universidad Del Zulia*, 33. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>
- Mellado, P., Sánchez, P., & Blanco, M. (2021). Tendencias de la evaluación formativa y sumativa del alumnado en Web of Sciences. *Alteridad*, 16(2), 170-183. <https://doi.org/https://doi.org/10.17163/alt.v16n2.2021.01>
- Menzala, C., & Ortega, E. (2021). Rúbrica como instrumento de evaluación en educación superior. *Dominio de las Ciencias*, 7(4), 1020-1034. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4.2145>
- Mercedes, T. (2022). Propuesta de innovacion en el área de Ciencias Naturales con herramientas de Gamificación. *Unir*. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/12801/L%c3%b3pez%20Zambrano%2c%20Tania%20Mercedes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de educación. (2021). *CURRÍCULO PRIORIZADO CON ÉNFASIS EN COMPETENCIAS COMUNICACIONALES, MATEMÁTICAS, DIGITALES Y SOCIOEMOCIONALES* (Primera edición ed.). https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Superior.pdf
- Palomino, C. P. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Universidad de Jaén*.

- Parrales, W., & Ángel, M. (18 de junio de 2024). La gamificación y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de quinto año de educación básica de la unidad educativa Virgen del Cisne. *Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena*. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11524>
- Parrales, W., & Ángel, M. (2024). La gamificación y su influencia en el aprendizaje de quinto año de educación básica. *La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena*, 2022., 10. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11524>
- Pazmiño Sánchez. (2021). La gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora para bachillerato. *Universidad Tecnológica Indoamérica*, 133 p. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2308>
- Qué es la gamificación en el aula, ventajas y cómo aplicarla.* (13 de October de 2020). Retrieved 1 de December de 2024, from UNIR: <https://www.unir.net/revista/educacion/gamificacion-en-el-aula/>
- Rea Iza, B. L., Puruncaja, G. C., Garcés, C. G., & Sarango, I. G. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comunicación oral. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 2557-2573. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2217>
- Ricce, C., & Ricce, C. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 5(18), 391–404. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.182>
- Rodríguez L. (2021). *El enfoque tradicional en la enseñanza de la Lengua: ventajas y desventajas*. Revista de Investigación Educativa.
- Rodríguez Torres, Á., Cañar Leiton, N., Gualoto Andrango, O., & Correa Echeverry, J. (Abril de 2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física:

revisión sistemática. 7(2).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638034>

Rodríguez, I., Pérez, A., & Montesdeoca, M. (2024). Identificación de perfiles de videojugadores para narrativas gamificadas: una revisión de alcance. *Cuestiones Pedagógicas. Revista De Ciencias De La Educación*, 2(33), 73–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.12795/CP.2024.i33.v2.04>

Rodríguez-Torres, Á., Cañar-Leiton, N., Gualoto-Andrango, O., & Correa-Echeverry, J. (Abril de 2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. 7(2). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638034>

Salinas Ibáñez, J. (2008). *Innovación educativo y uso de las TIC*. Universidad Internacional de Andalucía. <http://hdl.handle.net/10334/3647>

Sánchez, J., Miñán, A., & Rodríguez, S. (2025). Análisis del Diseño Universal de Aprendizaje-DUA y las TIC: una visión del profesorado mediante Focus Group. *Aula Abierta*, 54(1), 29–37. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0002-6883-8884>

Sánchez, V. A. (2020). Aprendizaje Basado en Competencias: desarrollo e implantación en el ámbito universitario. 19-46. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/147658/Villa%20-%20Aprendizaje%20Basado%20en%20Competencias:%20desarrollo%20e%20implantaci%C3%B3n%20en%20el%20%C3%A1mbito%20universitario.pdf?sequence=1>

Satán, M., & Alvear, L. (2021). *LOS JUEGOS DIGITALES INFANTILES EN EL PROCESO DE LAS NOCIONES MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL BENJAMIN FRANKLIN UBICADO EN LA CIUDAD DE*

RIOBAMBA EN LAS CALLES MARIANA DE JESÚS Y LUZ ELISA BORJA

PERÍODO

OCTUBRE

2020-MARZO.

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7907/1/UNACH-EC-FCEHT-E.PARV-2021-000017.pdf>

Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula.

Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula.

Valdez, W., & Pérez, M. (2021). Las competencias comunicativas como factor fundamental para el desarrollo social. *Polo del conocimiento*, 6(3), 433-456.
<https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2380>

Vargas, B. B. (2023). El Constructivismo. *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria* No. 3. Vol. 10, No. 19.
https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:kQu7oSHU7VkJ:scholar.google.com/+el+constructivismo+de+jean+piaget&hl=es&lr=lang_es&as_sdt=0,5&as_ylo=2020

Vasquez, J. M. (01 de Febrero de 2021). GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN: UNA REVISIÓN DEL ESTADO ACTUAL DE LA DISCIPLINA. *UNIVERSIDAD CATÓLICA* ANDRÉS BELLO.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8293878>

Velez, H., Vinueza, Q., Bernal, A., & Borrero, L. (2022). Los recursos tecnológicos como estrategias de aprendizajes en la asignatura de lengua y literatura. *Polo del conocimiento*.
[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LosRecursosTecnologicosComoEstrategiasDeAprendizaj-9438968%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LosRecursosTecnologicosComoEstrategiasDeAprendizaj-9438968%20(1).pdf)

- Vera, F. O. (2020). La importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje y la evaluación diagnóstica. *Revista Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 12(8), 1-14.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/08/evaluacion-diagnostica.pdf>
- Vera, F. O. (s.f.). La importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje y la evaluación diagnóstica. *Revista Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 12(8), 1-14.
- Vera, M., & García, D. (Mayo de 2023). Estrategia metodológica para el uso de los recursos tecnológicos en el aprendizaje de lengua y literatura en la básica general.
- Vera, M., & García, D. (Mayo de 2023). Estrategia metodológica para el uso de los recursos tecnológicos en el aprendizaje de lengua y literatura en la básica general.
- Villalustre, L. (2024). Narraciones gamificadas y evaluación de competencias en la formación inicial del profesorado. *Ocnos*, 23(2), 1-12.
https://doi.org/https://doi.org/10.18239/ocnos_2024.23.2.431
- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. <https://n9.cl/xcdyx>
- Yaguache, B., Silva, A., Elizalde, D., Manzanillas, M., Chimbo, A., Vélez, M., & Sarango, R. (2025). Neuro cognición y tecnología educativa: Impacto de la gamificación en el desarrollo del lenguaje. *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano*, 6(1), 1658–1680. <https://doi.org/https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i1.551>

Anexos

Anexo A: Instrumentos de Investigación

FORMATO DE CUESTIONARIO

1. DATOS INFORMATIVOS

Nombre (Opcional) :.....

Grado: **Paralelo:**

Fecha:

Este cuestionario forma parte de la investigación titulada “La gamificación y su influencia en el aprendizaje de Lengua y Literatura para básica superior del Colegio Dr. José Ochoa León, Pasaje, durante el período 2024-2025”. Su propósito es recopilar información valiosa sobre cómo las estrategias de gamificación contribuyen a mejorar el aprendizaje en esta área.

INSTRUCCIÓN:

- Lee detenidamente cada pregunta antes de responder, asegurándote de comprender su contenido.
- Selecciona con una "X" la opción que mejor represente tu opinión, experiencia o perspectiva.
- En caso de preguntas abiertas, escribe tus comentarios de manera clara, precisa y concisa.
- Tómate el tiempo necesario para completar el cuestionario con honestidad y reflexión, valoramos mucho tu contribución.

1. ¿Cuáles son las características del proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura?

- | | |
|----------------|------------------|
| a. tradicional | c. Participativo |
| b. Activo | d. Lúdico |

2. ¿Cuáles son los tipos de metodologías aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura?

- | | |
|--------------------|------------------------|
| a. Clase magistral | c. Grupos cooperativos |
| b. Exposición | d. Actividades lúdicas |

- e. Aprendizaje basado en proyectos
 - f. Aprendizaje basado en problema
- 3. ¿Cuáles son los tipos de recursos aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura?**
- a. Texto guía
 - b. Tiza
 - c. Pizarrón
 - d. Computadora
 - e. Proyector
 - f. Maquetas
 - g. Cuentos
- 4. ¿Qué tipos de aprendizajes se alcanza con la metodología aplicada por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura?**
- a. Aprendizajes significativos
 - b. Aprendizajes mecánicos
 - c. Aprendizajes memorísticos
 - d. Aprendizajes lúdicos
- 5. ¿Qué herramientas tecnológicas utilizan los docentes en las clases de lengua y literatura?**
- a. Power point
 - b. Canva
 - c. Edmodo
 - d. Classroom
 - e. Genially
 - f. Padlet
- 6. ¿Cuál es nivel de conocimiento en los docentes sobre la selección e implementación de herramientas tecnológicas innovadoras como la gamificación?**
- a. Limitado
 - b. Conocimiento intermedio
 - c. Conocimiento Avanzado
 - d. Decadencia de conocimiento
- 7. ¿Cuáles son las características de las clases de lengua y literatura?**
- a. Productivas
 - b. Poco productivas
 - c. Improductivas
- 8. ¿Cuáles son los pasos necesarios para implementar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura?**
- a. Selección de la plataforma
 - b. Definición de objetivos de aprendizaje
 - c. Selección de elementos del juego
 - d. Creación de una narrativa
 - e. Diseño de actividades
 - f. Reglas
 - g. Feedback
 - h. Evaluación

9. ¿Considera Ud. que al implementar la tecnología educativa en las clases de lengua y literatura se crean experiencias de aprendizaje de tipo?

- a. Gamificadas
- b. Lúdicas
- c. Grupales
- d. Individuales
- e. Pasivas

10. ¿Considera Ud. que la implementación de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de ll genera en el estudiando compromiso y entusiasmo?

- a. Siempre
- b. A veces
- c. Nunca

FORMATO DE ENTREVISTA

ENTREVISTA

2. DATOS INFORMATIVOS

Nombre (Opcional):

Grado:

Fecha:

Este cuestionario forma parte de la investigación titulada “La gamificación y su influencia en el aprendizaje de Lengua y Literatura para básica superior del Colegio Dr. José Ochoa León, Pasaje, durante el período 2024-2025”. Su propósito es recopilar información valiosa sobre cómo las estrategias de gamificación contribuyen a mejorar el aprendizaje en esta área.

INSTRUCCIÓN:

- Revise detenidamente el contenido de cada pregunta antes contestar.
- Asegúrese que su respuesta se aproxime a su realidad laboral.
- Redacte sus respuestas de manera concisa y comprensible.
- Tómese el tiempo necesario para responder con honestidad y precisión.

1. ¿Cuáles son las características del proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura?

2. ¿Cuáles son los tipos de metodologías aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura?

3. ¿Cuáles son los tipos de recursos aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura?

4. ¿Qué tipos de aprendizajes se alcanza con la metodología aplicada por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura?

5. ¿Qué herramientas tecnológicas utilizan los docentes en las clases de lengua y literatura?

6. ¿Cuál es nivel de conocimiento en los docentes sobre la selección e implementación de herramientas tecnológicas innovadoras como la gamificación?

7. ¿Cuáles son las características de las clases de lengua y literatura?

8. ¿Cuáles son los pasos necesarios para implementar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura?

9. ¿Considera Ud. que al implementar la tecnología educativa en las clases de lengua y literatura se crean experiencias de aprendizaje de tipo?

10. ¿Considera Ud. que la implementación de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje que genera el estudiando compromiso y entusiasmo?

FORMATO DE GUÍA DE OBSERVACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Eje: Tecnologías aplicadas a la educación y el aprendizaje.

Área: Lengua y Literatura

Tema: La gamificación y su influencia en el aprendizaje de lengua y literatura para básica superior del colegio Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024-2025.

Curso:

Objetivo: Registrar de manera sistemática y detallada todas las observaciones e informaciones relevantes sobre los problemas de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, asegurando que los datos sean consistentes y útiles para futuras referencias y análisis.

Docente:

Grado: Básica superior

Número de estudiantes observados:

Fecha: 13/12/2024

Colegio de Bachillerato "Dr. José Ochoa León.



Características del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	COMENTARIOS
Tradicional				
Activo				
Participativo				
Lúdico				
Pasivo				
Tipos de metodologías aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	COMENTARIOS
Clase Magistral				
Exposición				

Grupos Cooperativos				
Actividades Lúdicas				
Aprendizaje Basado en Proyectos				
Aprendizaje Basado en Problemas				
Tipos de recursos aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	COMENTARIOS
Texto Guía				
Tiza				
Pizarrón				
Computadora				
Proyector				
Maquetas				
Cuentos				
Infografías				
Tipos de aprendizajes que se alcancen en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	COMENTARIOS
Aprendizajes Significativos				
Aprendizajes Mecánicos				
Aprendizajes Memorísticos				
Aprendizajes Lúdicos				
Aprendizajes Activos				
Herramientas tecnológicas utilizan los docentes en las clases de lengua y literatura	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	COMENTARIOS
Power Point				
Canva				
Edmodo				
Classroom				

Genially				
Padlet				
Nivel de conocimiento de los docentes en herramientas tecnológicas	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	COMENTARIOS
Conocimiento Limitado				
Conocimiento Intermedio				
Conocimiento Avanzado				
Decadencia de Conocimiento				
Características de las clases de lengua y literatura	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	COMENTARIOS
Productivas				
Poco Productivas				
Improductivas				
Experiencias de Aprendizajes	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	COMENTARIOS
Gamificadas				
Lúdicas				
Grupales				
Individuales				
Pasivas				

Anexo B. Matrices

Matriz de delimitación del tema.

Campo de Investigación:	Tecnología aplicada a la educación
Variable dependiente:	Aprendizaje de Lengua y Literatura
Variable independiente:	Gamificación
Alcance geográfico:	Colegio de Bachillerato “Dr. José Ochoa León”
Alcance poblacional:	Básica Superior – Autoridades - Docentes de Área.
Enfoque teórico:	Gamificación
Enfoque práctico:	Aprendizaje de lengua y literatura para básica superior
Temporalidad:	2024-2025
Delimitación del tema:	La Gamificación y su influencia en el aprendizaje de lengua y literatura para básica superior, Colegio Bachillerato “Dr. José Ochoa León”, Pasaje, 2024 - 2025

Matriz de problemas.

TEMA: LA GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA PARA BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO DE BACHILLERATO DR. JOSÉ OCHOA LEÓN, PASAJE, 2024-2025			
PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿Cómo influye la gamificación en el aprendizaje de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?	¿Qué características tiene el proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?	¿Qué herramientas tecnológicas utilizan actualmente los docentes de lengua y literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?	¿Qué proceso metodológico se debe desarrollar para implementar la gamificación como estrategia para lengua y literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?

Matriz de problemas y objetivos.

PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿Cómo influye la gamificación en el aprendizaje de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?	¿Qué características tiene el proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?	¿Qué herramientas tecnológicas utilizan actualmente los docentes de lengua y literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?	¿Qué proceso metodológico se debe desarrollar para implementar la gamificación como estrategia para la lengua y literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?
OBJETIVO GENERAL	OBJETIVO ESPECÍFICO 1	OBJETIVO ESPECÍFICO 2	OBJETIVO ESPECÍFICO 3
Analizar la influencia de la gamificación como estrategia pedagógica en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes del subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León durante el período académico 2024-2025.	Describir las características actuales del proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León.	Identificar las herramientas tecnológicas empleadas por los docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León.	Establecer el proceso metodológico para implementar la gamificación como estrategia de enseñanza en Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León.

Matriz de guion esquemático.

TEMA: “La Gamificación y su influencia en el aprendizaje de lengua y literatura para básica superior, Colegio Bachillerato Dr. José Ochoa León, Pasaje, 2024 - 2025.		
VARIABLE INDEPENDIENTE PRIMER EJE TEMÁTICO	VARIABLE DEPENDIENTE SEGUNDO EJE TEMÁTICO	CRUCE DE VARIABLES TERCER EJE TEMÁTICO
Gamificación	Aprendizaje de Lengua y Literatura	La Gamificación y su influencia en el aprendizaje de Lengua y Literatura.
1.1.5 Marco Teórico 1.1.5.1 Marco teórico conceptual A. Gamificación - Definición - Fundamentación teórica - Importancia - Elementos B. Estrategias tecnológicas educativas - Características - Tipos - Ventajas	C. Influencia en el aprendizaje de Lengua y Literatura - Fundamentación teórica - Fundamentación metodológica - Características - Estrategias - Beneficios	D. La Gamificación y su influencia en el aprendizaje de Lengua y Literatura. - Estrategias tecnológicas educativas para el aprendizaje de lengua y literatura. - Tipos de estrategias tecnológicas educativas que buscan garantizar la enseñanza de lengua y literatura en educación básica superior. - Beneficios de la tecnología educativa para fortalecer el aprendizaje de lengua y literatura. - Importancia de la gamificación y su influencia en el proceso de aprendizaje de lengua y literatura. - Características de las estrategias tecnológicas educativas para que los niños de básica superior aprendan y participen en el entorno educativo.

Matriz de problemas e hipótesis.

PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿Cómo influye la gamificación en el aprendizaje de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?	¿Qué características tiene el proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?	¿Qué herramientas tecnológicas utilizan actualmente los docentes de lengua y literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?	¿Qué proceso metodológico se debe desarrollar para implementar la gamificación como estrategia para la lengua y literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León 2024-2025?
HIPOTESIS GENERAL	HIPOTESIS PARTICULAR 1	HIPOTESIS PARTICULAR 2	HIPOTESIS PARTICULAR 3
La gamificación influye significativamente en el aprendizaje de lengua y literatura en básica superior del colegio de bachillerato Dr. José Ochoa León debido a que transforman las actividades escolares monótonas o difíciles en experiencias más atractivas y motivadoras lo que mejora la retención del conocimiento y los aprendizajes significativos.	El proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en el subnivel de básica superior se caracteriza por ser de corte tradicionalista, debido a que aplican metodológicas como la clase magistral y la exposición y como recursos utilizan el texto guía, tiza y pizarrón, lo que genera que no se alcance aprendizajes significativos.	Las herramientas tecnológicas que utilizan actualmente los docentes de lenguas y literatura en el subnivel de básica superior son PowerPoint y Canva debido que la mayoría de los docentes tienen un limitado conocimiento para la selección e implementación de herramientas como la gamificación por lo que las clases son poco productivas.	El proceso metodológico que se debe desarrollar para implementar la gamificación como estrategia para lengua y literatura en el subnivel básica superior debe incluir la selección de la plataforma, definición de objetivos de aprendizaje, selección de los elementos del juego, la creación de una narrativa, el diseño de actividades y reglas, incorporan Feebak y la evaluación , siguiendo estos pasos se podrá crear experiencias de aprendizaje Gamificadas que mantenga a los estudiantes comprometidos y entusiasmados.

Matriz de procedimiento operativo.

Procedimiento:	▪ Delimitación del tema ▪ Problematización ▪ Objetivos ▪ Revisión y selección de artículos científicos ▪ Elaboración del marco teórico ▪ Elaboración hipótesis ▪ Operacionalización de variables ▪ Universo, muestra, unidades de investigación • ▪ Elaboración de instrumentos ▪ Recolección de información de campo ▪ Tabulación ▪ Conclusiones ▪ Recomendaciones
Enfoque:	▪ Mixto (Cuantitativo y cualitativo)
Nivel:	▪ Explicativo ▪ Relacional ▪ Descriptivo
Modalidad:	▪ Documental ▪ De campo
Unidades:	▪ Directivos ▪ Docentes ▪ Estudiantes
Universo:	▪ 2 Directivo ▪ 3 Docentes ▪ 369 Estudiantes
Muestra:	▪ 192 Estudiantes

Matriz de objetivos y conclusiones.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONCLUSIONES
Describir las características actuales del proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León.	Actualmente el proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León se caracteriza por ser tradicional
Identificar las herramientas tecnológicas empleadas por los docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León.	las herramientas tecnológicas empleadas por los docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León son Power point y Canva
Establecer el proceso metodológico para implementar la gamificación como estrategia de enseñanza en Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León.	el proceso metodológico para implementar la gamificación como estrategia de enseñanza en Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León selección de plataforma, definición de objetos de aprendizaje, selección de elementos de juego, creación de una narrativa, diseño de actividades, elaboración de reglas, feedback y evaluación

Matriz de conclusiones y recomendaciones.

CONCLUSIONES	RECOMENDACIONES
Actualmente el proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León se caracteriza por ser tradicional	Que los docentes mejoren sus prácticas docentes caracterizadas por ser tradicionales, e implementar estrategias metodologías activas.
las herramientas tecnológicas empleadas por los docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León son Power point y Canva	Que los docentes implementen durante sus clases herramientas tecnológicas como Edmodo, Classroom, Genially, Padlet.
el proceso metodológico para implementar la gamificación como estrategia de enseñanza en Lengua y Literatura en el subnivel de básica superior del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León selección de plataforma, definición de objetos de aprendizaje, selección de elementos de juego, creación de una narrativa, diseño de actividades, elaboración de reglas, feedback y evaluación	Que los docentes planifiquen clases diferentes incluyendo procesos metodológicos que implementen la gamificación.

Anexo C: Resultados de la investigación de campo

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES ACERCA DE LA GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA PARA BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO DR. JOSÉ OCHOA LEÓN, PASAJE, 2024-2025

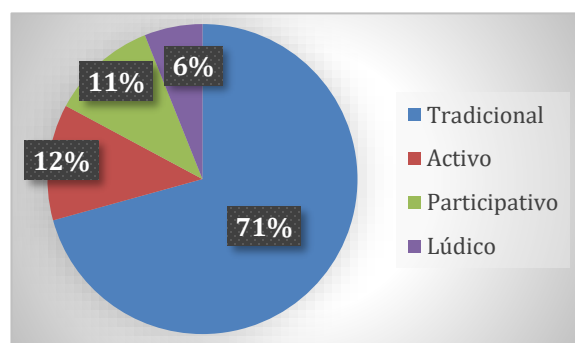
Cuadro 1: Características del proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura

CARACTERISTICAS	No.	%
Tradicional	135	71
Activo	23	12
Participativo	21	11
Lúdico	13	6
TOTAL	192	100

Fuente: Investigación Directa

Autores: Tesistas

GRÁFICO 1: Características del proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura



Fuente: Tabla 1

Autores: Tesistas

Según los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes tenemos que el 71% de ellos que corresponde a 135 manifiestan el proceso educativo de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura se caracteriza por ser tradicional, el 12% que corresponde a 23 de ellos que es activo, para el 11% que son 21 de ellos este proceso es participativo y para 6% que son 13 consideran que la característica principal es ser lúdico.

El proceso educativo y su esencia responden a la forma de hacer docencia, es por ello importante frente a la información recabada en donde el criterio mayoritario de estudiantes es considerar las clases como tradicionales y por lo tanto se deduce la prevalencia de metodologías pasivas y poco productivas resulta preocupante, de ahí la necesidad de establecer procesos metodológicos que cambien la forma actual de dar clases y conviertan al aula en un espacio de aprendizaje activo.

Según los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes tenemos que el 71% de ellos que corresponde a 135 manifiestan el proceso educativo de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura se caracteriza por ser tradicional, el 12% que corresponde a 23 de ellos que es activo, para el 11% que son 21 de ellos este proceso es participativo y para 6% que son 13 consideran que la característica principal es ser lúdico.

El proceso educativo y su esencia responden a la forma de hacer docencia, es por ello importante frente a la información recabada en donde el criterio mayoritario de estudiantes es considerar las clases como tradicionales y por lo tanto se deduce la prevalencia de metodologías pasivas y poco productivas resulta preocupante, de ahí la necesidad de establecer procesos metodológicos que cambien la forma actual de dar clases y conviertan al aula en un espacio de aprendizaje activo.

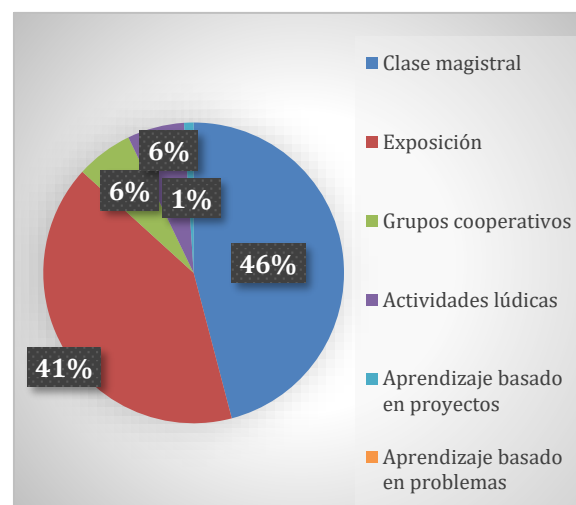
Cuadro 2: Tipos de metodologías aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura.

Fuente: Investigación Directa

TIPO DE METODOLOGIAS	No.	%
Clase magistral	89	46
Exposición	78	41
Grupos cooperativos	12	6
Actividades lúdicas	11	6
Aprendizaje basado en proyectos	2	1
Aprendizaje basado en problemas	0	0
TOTAL	192	100

Autores: Tesistas

GRÁFICO 2: Tipos de metodologías aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura.



Fuente: Tabla 2

Autores: Tesistas

Según los resultados obtenidos, la clase magistral es la metodología más común, utilizada por el 46% de los encuestados, lo que equivale a 89 personas. Le sigue la exposición, con un 41%, correspondiente a 78 personas. En contraste, los grupos cooperativos alcanzan solo el 6% de 12 personas, mientras que las actividades lúdicas también tienen un 6% de acuerdo a 11 personas. Metodologías más innovadoras, como el aprendizaje basado en proyectos, son utilizadas por una minoría, representando el 1% a 2 personas.

La clase magistral, aunque tradicionalmente utilizada, presenta varias limitaciones que pueden afectar negativamente el aprendizaje de los estudiantes. Al ser un enfoque centrado en la exposición del profesor, los estudiantes tienen un rol pasivo, lo que puede llevar a una menor participación y compromiso con el contenido. Esto dificulta la internalización profunda de los conocimientos, ya que no se fomenta la interacción, la reflexión o la aplicación práctica de lo aprendido.

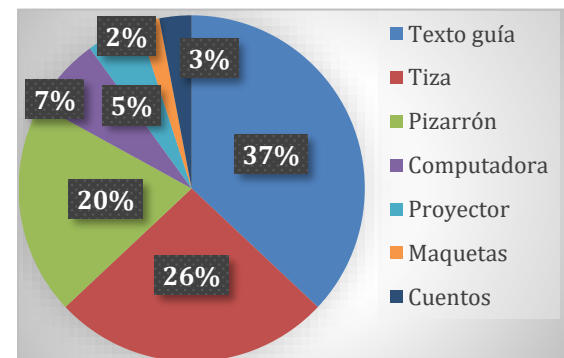
Cuadro 3: Tipos de recursos aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura.

TIPOS DE RECURSOS	No.	%
Texto guía	72	37
Tiza	51	26
Pizarrón	38	20
Computadora	13	7
Proyector	9	5
Maquetas	4	2
Cuentos	5	3
TOTAL	192	100

Fuente: Investigación Directa

Autores: Tesistas

GRÁFICO 3: Tipos de recursos aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura.



Fuente: Tabla 3

Autores: Tesistas

Según los resultados obtenidos, el recurso más utilizado es el texto guía, con un 37% que equivale a 72 estudiantes, seguido de la tiza que representa el 26% a 51 estudiantes. El pizarrón ocupa el tercer lugar con un 20% por 38 estudiantes. En cuanto a recursos tecnológicos, la computadora y el proyector tienen una presencia limitada, con un 7% de 13 estudiantes y un 5% que es de 9 estudiantes, respectivamente. Finalmente, los recursos creativos como maquetas y cuentos son los menos empleados, representando un 2% a 4 estudiantes y un 3% de 5 estudiantes.

El uso exclusivo del texto guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene varias limitaciones que pueden afectar negativamente el desarrollo integral de los estudiantes. Si bien proporciona estructura y contenido, depender únicamente de este recurso puede generar un aprendizaje pasivo, donde los estudiantes se limitan a memorizar información en lugar de comprenderla y aplicarla en contextos reales.

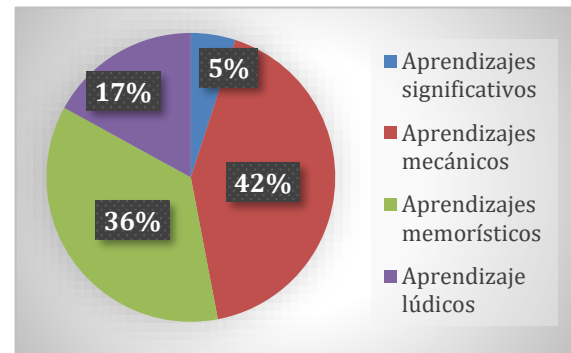
Cuadro 4: Tipos de aprendizajes se alcanza con la metodología aplicada por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura.

TIPOS DE APRENDIZAJES	No.	%
Aprendizajes significativos	10	5
Aprendizajes mecánicos	81	42
Aprendizajes memorísticos	69	36
Aprendizajes lúdicos	32	17
TOTAL	192	100

Fuente: Investigación Directa

Autores: Tesistas

GRÁFICO 4: Tipos de aprendizajes se alcanza con la metodología aplicada por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura.



Fuente: Tabla 4

Autores: Tesistas

Según los resultados obtenidos, se observa la distribución de los tipos de aprendizaje entre los estudiantes. El aprendizaje mecánico es el más común, con un 42% que es de 81 estudiantes, seguido del aprendizaje memorístico con un 36% dado por 69 estudiantes. El aprendizaje significativo representa solo el 5% que es de 10 estudiantes, indicando que solo un pequeño porcentaje de los estudiantes logra una comprensión profunda y aplicable del contenido. Por otro lado, el aprendizaje lúdico tiene una representación del 17% que equivale a 32 estudiantes, lo que refleja un uso moderado de enfoques activos y participativos en el proceso educativo.

Los aprendizajes mecánicos, aunque pueden ser útiles para adquirir ciertas habilidades básicas o memorizar datos específicos, presentan varias desventajas significativas en el proceso educativo. Este enfoque se centra en la repetición y memorización sin una comprensión profunda, lo que limita la capacidad de los estudiantes para aplicar los conocimientos en contextos prácticos o resolver problemas complejos.

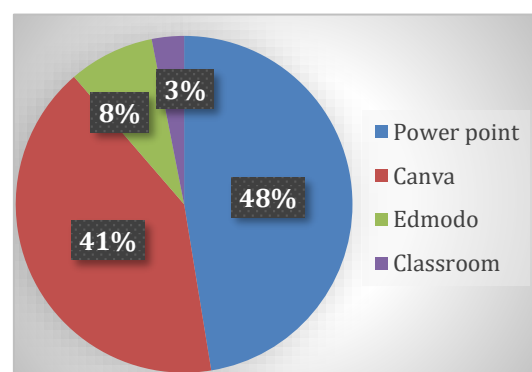
Cuadro 5: Herramientas tecnológicas utilizan los docentes en las clases de lengua y literatura.

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS	No.	%
Power point	92	48
Canva	77	41
Edmodo	15	8
Classroom	6	3
Genially	0	0
Padlet	0	0
TOTAL	192	100

Fuente: Investigación Directa

Autores: Tesistas

GRÁFICO 5: Herramientas tecnológicas utilizan los docentes en las clases de lengua y literatura.



Fuente: Tabla 5

Autores: Tesistas

Según los resultados obtenidos, se observa que PowerPoint es la herramienta más utilizada, con un 48% dado a 92 estudiantes, seguida de Canva con un 41% por 77 estudiantes. Edmodo representa un 8% a 15 estudiantes, mientras que Classroom tiene una presencia limitada con un 3% de 6 estudiantes. Las herramientas Genially y Padlet no son utilizadas, la cual cuentan con un 0% (0 estudiantes) para ambas.

El uso de PowerPoint y Canva puede ser contraproducente en el aula, ya que tiende a fomentar un aprendizaje pasivo, donde los estudiantes se limitan a recibir información de forma visual sin interactuar profundamente con el contenido. PowerPoint, con su enfoque en presentaciones llenas de texto y diapositivas, puede llevar a la sobrecarga de información, restando dinamismo y participación.

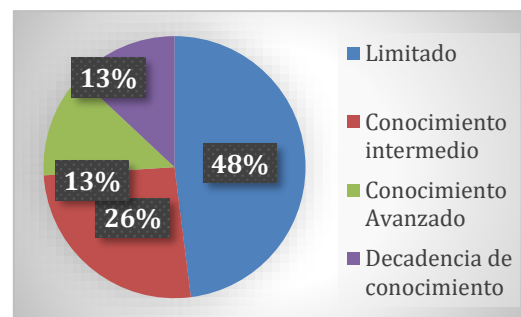
Cuadro 6: Nivel de conocimiento en los docentes sobre la selección e implementación de herramientas tecnológicas innovadoras como la gamificación.

NIVEL DE CONOCIMIENTO	No.	%
Limitado	92	48
Conocimiento intermedio	50	26
Conocimiento Avanzado	25	13
Decadencia de conocimiento	25	13
TOTAL	192	100

Fuente: Investigación Directa

Autores: Tesistas

GRÁFICO 6: Nivel de conocimiento en los docentes sobre la selección e implementación de herramientas tecnológicas innovadoras como la gamificación



Fuente: Tabla 6

Autores: Tesistas

Según los resultados obtenidos, se observa el nivel de conocimiento de los docentes sobre la implementación de herramientas tecnológicas nos indica que el nivel limitado es el más frecuente, con un 48% que equivale a 92 estudiantes, lo que sugiere que la mayoría de los estudiantes tienen dificultades para adquirir o aplicar los conocimientos de manera efectiva. Le sigue el conocimiento intermedio con un 26% de 50 estudiantes, indica que una porción de los estudiantes tiene una comprensión razonable del contenido. El conocimiento avanzado representa un 13% que corresponde a 25 estudiantes, indicando que un grupo reducido de estudiantes alcanza una comprensión profunda y detallada. Finalmente, un 13% 25 estudiantes) presenta decadencia de conocimiento.

El nivel de conocimiento limitado en los docentes sobre la selección e implementación de herramientas tecnológicas innovadoras, como la gamificación, representa una barrera significativa para el desarrollo de metodologías pedagógicas modernas y efectivas. Este desconocimiento puede conducir a una adopción superficial de estas herramientas, impidiendo que los docentes saquen el máximo provecho de su potencial para motivar y comprometer a los estudiantes.

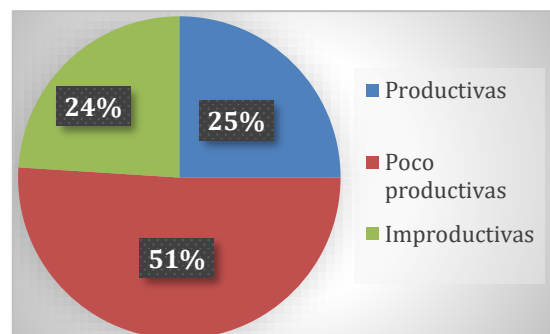
Cuadro 7: Características de las clases de lengua y literatura

CARACTERISTICAS	No.	%
Productivas	48	25
Poco productivas	98	51
Improductivas	46	24
TOTAL	192	100

Fuente: Investigación Directa

Autores: Tesistas

.GRÁFICO 7: Características de las clases de lengua y literatura



Fuente: Tabla 7

Autores: Tesistas

Según los resultados obtenidos, se observa la distribución de las características de las clases de lengua y poco productivas son las más frecuentes, con un 51% que son de 98 estudiantes, las productivas representan un 25% dado a 48 estudiantes, indicando con un porcentaje que las clases son buenas Finalmente, las clases improductivas corresponden al 24% por 46 estudiantes, lo que refleja que en las clases no se logra un avance significativo en el aprendizaje.

Las clases de Lengua y Literatura que se consideran poco productivas reflejan una falta de enfoque en la participación activa y el desarrollo de habilidades críticas y creativas en los estudiantes. Cuando estas clases se limitan a métodos tradicionales y monótonos, como la simple lectura o dictado de contenido sin un enfoque dinámico, los estudiantes tienden a desconectarse y a no desarrollar un interés genuino por la materia.

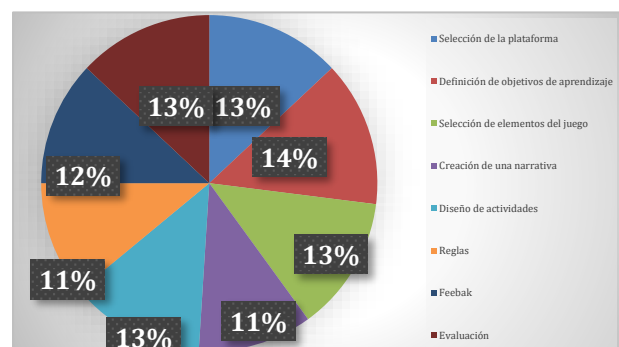
Cuadro 8: Pasos necesarios en el proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y literatura.

PASOS NECESARIOS	No.	%
Selección de la plataforma	24	13
Definición de objetivos de aprendizaje	26	14
Selección de elementos del juego	24	13
Creación de una narrativa	22	11
Diseño de actividades	24	13
Reglas	23	11
Feedback	24	12
Evaluación	25	13
TOTAL	192	100

Fuente: Investigación Directa

Autores: Tesistas

GRÁFICO 8: Pasos necesarios para implementar la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y



literatura

Fuente: Tabla 8

Autores: Tesistas

Según los datos, los pasos necesarios en el proceso de enseñanza-aprendizaje se distribuyen de la siguiente manera: el 13% de 24 personas mencionaron la selección de la plataforma, mientras que el 14% adquiere de 26 personas donde se destacó la importancia de definir los objetivos de aprendizaje. Un 13% de 24 personas consideraron clave la selección de los elementos del juego, y el 11% dado a 22 personas señaló la creación de una narrativa como fundamental. El diseño de actividades también fue destacado por el 13% de 24 personas, y un 11% de 23 personas subrayó la importancia de establecer reglas claras. Además, el 12% por 24 personas hizo énfasis en la necesidad de proporcionar Feedback, y un 13% de 25 personas resaltó la evaluación como un paso esencial en el proceso de gamificación

Los pasos necesarios en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura podría señalar que, aunque se valoran aspectos fundamentales como la definición de objetivos y el diseño de actividades, la creación de una narrativa no recibe la atención que merece. Esto puede reflejar una falta de énfasis en la importancia de contextualizar el aprendizaje de manera creativa y motivadora, lo cual es esencial para captar el interés y la participación activa de los estudiantes.

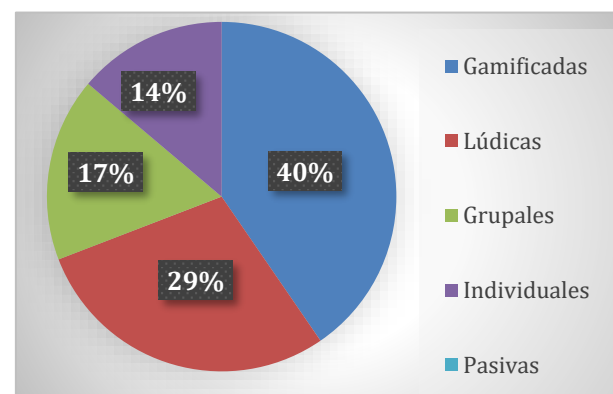
Cuadro 9: Implementar la tecnología educativa en las clases de Lengua y Literatura se crean experiencias de aprendizaje de tipo.

IMPLEMENTAR LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA	No.	%
Gamificadas	76	40
Lúdicas	56	29
Grupales	33	17
Individuales	27	14
Pasivas	0	0
TOTAL	192	100

Fuente: Investigación Directa

Autores: Tesistas

GRAFICO 9: Implementar la tecnología educativa en las clases de ll se crean experiencias de aprendizaje de tipo.



Fuente: Tabla 9

Autores: Tesistas

El análisis de los datos revela que la mayoría de los docentes implementa experiencias de aprendizaje Gamificadas 40% corresponde a 76 personas, lo que indica una fuerte tendencia hacia el uso de estrategias interactivas y motivadoras. A continuación, el 29% es de 56 personas los docentes aplica experiencias lúdicas, las experiencias grupales representan el 17% de 33 personas, sugiriendo que una parte significativa de los docentes favorece la colaboración y el trabajo en equipo. Un 14% dado a 27 personas prefiere enfoques individuales, priorizando el aprendizaje autónomo. Lo más positivo de estos datos es que no se reportaron experiencias pasivas (0%), lo que demuestra que los docentes están evitando enfoques de enseñanza tradicionales y poco interactivos, y están adoptando métodos más dinámicos y participativos.

En cuanto a la implementación de tecnologías se puede decir que la tecnología educativa Gamificadas destaca un enfoque que promueve aprendizaje más dinámico y motivador. Al incorporar elementos de juego, los estudiantes se sienten más involucrados y comprometidos con el contenido, lo que favorece la participación activa y el disfrute del proceso de aprendizaje.

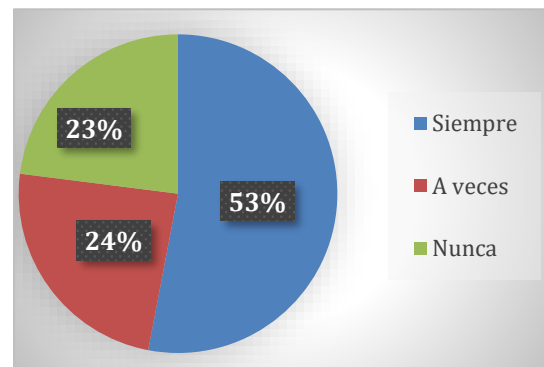
Cuadro 10: Implementación de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de ll genera en el estudiando compromiso y entusiasmo.

IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN	No.	%
Siempre	102	53
A veces	46	24
Nunca	44	23
TOTAL	192	100

Fuente: Investigación Directa

Autores: Tesistas

GRÁFICO 10: Implementación de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de ll genera en el estudiando compromiso y entusiasmo



Fuente: Tabla 9

Autores: Tesistas

El análisis de los datos sobre la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura muestra una tendencia positiva en cuanto al impacto en el compromiso y entusiasmo de los estudiantes. Más de la mitad de los encuestados 53%, correspondiente a 102 personas indica que la gamificación genera siempre estos efectos, lo que subraya su efectividad como herramienta motivadora y participativa en el aula. Además, un 24% dado a 46 personas señala que la gamificación genera a veces este compromiso, Sin embargo, un 23% de 44 personas considera que la gamificación nunca genera este entusiasmo.

Este dato refleja el poder de la gamificación para transformar el aula, convirtiéndola en un espacio más dinámico y participativo. Al incorporar elementos de juego, los estudiantes se sienten más motivados, lo que no solo incrementa su interés por aprender, sino que también fomenta una mayor interacción y dedicación hacia el contenido. La gamificación, por tanto, se presenta como una herramienta clave para mejorar el ambiente educativo y potenciar el éxito académico.

Anexo D: Oficios

Oficio Modalidad

Machala, 14 de octubre del 2024

Sr.

Dr. Alex Rivera Rios PhD

Coordinador de la carrera de Educación Básica

Dra. Nasly Paquita Tinoco Cuenca PhD

Docente de la asignatura de Seminario de Tesis I

Presente

De mi consideración:

Yo, **Lozano Velepucha Melania Rocio**, estudiante de SÉPTIMO P.A.O. paralelo "A", jornada diurna, período 2024-2 de la carrera de Educación Básica me dirijo a Uds, con el motivo de dar a conocer que procedido a seleccionar como MODALIDAD DE TITULACIÓN "Proyecto Integrador".

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes.

Atentamente,



Lozano Velepucha Melania Rocio

CI. 0706491909

Dir. Av. Panamericana Km 5 1/2 Vía Machala Pasaje Telf: 2983362 – 2983363 - 2983363-2983364

Machala, 16 de octubre del 2024

Srs.

Dr. Alex Rivera Ríos PhD

Coordinador de la carrera de Educación Básica

Dra. Nasly Paquita Tinoco Cuenca PhD

Docente de la asignatura de Seminario de Tesis I

Presente

De mi consideración:

Yo, **Gómez Torres Gyslaine Betzabeth**, estudiante de SÉPTIMO P.A.O. paralelo "A", jornada diurna, periodo 2024-2 de la carrera de Educación Básica me dirijo a Uds, con el motivo de dar a conocer que procedido a seleccionar como MODALIDAD DE TITULACIÓN "Proyecto Integrador".

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes.

Atentamente,



CI. 0705549145

Dir. Av. Panamericana Km 5 1/2 Vía Machala Pasaje Telf: 2983362 – 2983365 - 2983363-2983364

Oficio Grupos

Machala, 15 de octubre del 2024

Srs.

Dr. Alex Rivera Ríos PhD

Coordinador de la carrera de Educación Básica

Dra. Nasly Paquita Tinoco Cuenca PhD

Docente de la asignatura de Seminario de Tesis I

Presente

De nuestra consideración:

Nosotras, **Gómez Torres Gyslaine Betzabeth y Lozano Velepucha Melania Roció** estudiantes de SÉPTIMO P.A.O. paralelo "A", jornada diurna, período 2024-2 de la carrera de Educación Básica nos dirigimos a Uds., para dar a conocer que de manera voluntaria hemos considerado realizar el trabajo de titulación en forma grupal.

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes.

Atentamente,



Gómez Torres Gyslaine Betzabeth

CI. 0705549145



Lozano Velepucha Melania Roció

CI. 0706491909

Dir. Av. Panamericana Km 5 I. 2 Vía Machala Pasaje Telf: 2983362 - 2983363 - 2983363-2983364

www.utmachala.e

Oficio Institución Educativa



COLEGIO DE BACHILLERATO "JOSE OCHOA LEON"
AÑO LECTIVO 2024-2025
PASAJE- EL ORO- ECUADOR



EL NUEVO
ECUADOR

Ministerio
de Educación

CÓDIGO AMIE: 07H00825

CIRCUITO:

CORREO:

Machala, 16 de octubre del 2024

Srta.

Gómez Torres Gyslaine Betzabeth

Lozano Velepucha Melania Rocío

ESTUDIANTES

Presente

De mi consideración

Reciba un cordial saludo del Ing. José Eugenio Lucero Caiminagua, Rector del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León. Quien tiene a bien una vez recibida la correspondiente petición y sometido análisis autorizar la realización del proceso de titulación en nuestra institución, previo a la obtención del título de Licenciados en Educación Básica, periodo 2024-2025

Atentamente

Firma:

Ing. José Eugenio Lucero Caiminagua

C.I. 0704900547

Rector de la institución



Oficio Aceptación Institución Educativa

Machala, 16 de octubre del 2024

Sr.

Ing. José Eugenio Lucero Caiminagua

RECTOR DEL COLEGIO DE BACHILLERATO "DR. JOSÉ OCHOA LEÓN"

Presente

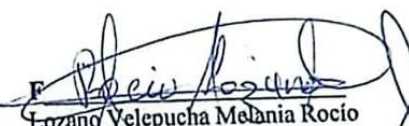
De nuestras consideraciones

Nosotras, Gómez Torres Gyslaine Betzabeth y Lozano Velepucha Melania Rocío, estudiantes del SÉPTIMO P.A paralelo "A" Jornada Diurna Periodo 2024-2 de la carrera de Educación Básica nos dirigimos a Ud. de la que expresamos nuestro cordial y atento saludo, a la vez que le damos a conocer que en este semestre nos corresponde iniciar nuestro proceso de titulación previo a la obtención del título de Licenciados en Educación Básica, por lo que de la manera más comedida posible le solicitamos autorización para poder realizar nuestro trabajo de integración curricular como requisito para poder cumplir con nuestro trabajo de titulación.

Esperando su respuesta positiva anticipamos nuestra gratitud.

Atentamente,

F 
Gómez Torres Gyslaine Betzabeth
C.I. 0705549145

F 
Lozano Velepucha Melania Rocío
C.I. 0706491909



Dir. Av. Panamericana Km 5 1/2 Vía Machala Pasaje Telf: 2983362 - 2983365 - 2983363-2983364

Anexo E. Memoria fotográfica.

Grafico 1: Aplicación de instrumentos en el colegio de Bachillerato “Dr. José Ochoa León”



Grafico 2: Encuesta aplicada al personal docente de la institución

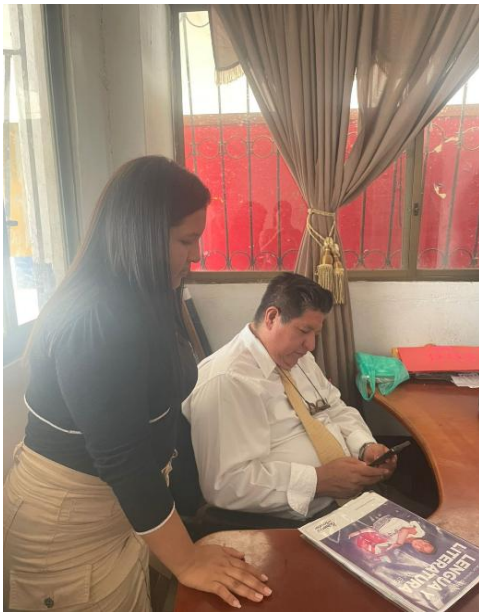




Grafico 3: *Guía de Observación aplicada a estudiantes de la institución*



Anexo F. Propuesta

Nombre del taller:

“Gamificación en el Aula: Estrategias Creativas para Transformar la Enseñanza de Lengua y Literatura en Educación Básica Superior”

Objetivo del taller:

Capacitar a los docentes en el uso de la implementación de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza aprendizaje de lengua y literatura en básica superior.

Introducción:

En el panorama educativo contemporáneo, se ha vuelto fundamental repensar las metodologías de enseñanza tradicionales para responder a los intereses, necesidades y estilos de aprendizaje de las nuevas generaciones. En este contexto, la gamificación emerge como una estrategia metodológica innovadora que busca transformar el aula en un espacio dinámico, motivador y participativo. Aplicada al área de Lengua y Literatura, la gamificación permite potenciar el desarrollo de competencias comunicativas, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, así como el pensamiento crítico y creativo.

El aprendizaje de la Lengua y Literatura presenta desafíos significativos en los niveles de básica superior, tales como la falta de motivación, el escaso interés por la lectura y las dificultades para producir textos de manera coherente y significativa. Ante esta realidad, la gamificación se posiciona como una alternativa pedagógica que incorpora elementos lúdicos —como retos, recompensas, insignias, niveles y narrativas— para despertar el interés de los estudiantes y fomentar una participación activa en su proceso formativo.

Este seminario-taller tiene como propósito capacitar a los docentes en el uso consciente, planificado y pedagógico de la gamificación dentro del área de Lengua y Literatura, promoviendo experiencias de enseñanza-aprendizaje significativas, centradas en el estudiante. A partir de propuestas prácticas y fundamentadas, se busca fortalecer el rol del docente como diseñador de

ambientes de aprendizaje retadores, creativos e inclusivos, en coherencia con los lineamientos curriculares vigentes y las demandas de la educación del siglo XXI.

Formar a los docentes en esta estrategia no solo revitaliza su práctica pedagógica, sino que también impacta positivamente en el rendimiento académico y el compromiso estudiantil. Este taller representa un espacio de reflexión, innovación y acción pedagógica, que busca transformar la enseñanza de la Lengua y Literatura en una experiencia más cercana, interactiva y estimulante para los estudiantes de básica superior.

INDICE

Nombre del taller:	162
Objetivo del taller:	162
Introducción:.....	162
INDICE	163
1. Datos Informativos.....	164
2. Justificación.....	164
3. Objetivos	165
4. Componentes	165
5. Estructura y contenido	166
6. Duración.....	173
7. Parámetros de evaluación.....	173
8. Asistencia.....	173
9. Evaluación del evento	174
10. Resultados esperados.....	176
11. Indicaciones finales.....	176

TEMA DE LA PROPUESTA:

“Gamificación en el Aula: Estrategias Creativas para Transformar la Enseñanza de Lengua y Literatura en Educación Básica Superior”

1. Datos Informativos

1.1. Responsable(s):

- Gómez Torres Gyslaine Betzabeth
- Lozano Velepucha Melania Rocío

1.2. Participantes: Docentes del Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León

2. Justificación

El aprendizaje de la Lengua y Literatura es esencial para el desarrollo de competencias comunicativas, críticas y creativas en los estudiantes de básica superior. En el contexto educativo actual, caracterizado por la presencia constante de tecnologías interactivas, es imperativo innovar en las metodologías de enseñanza para lograr aprendizajes significativos. La gamificación, entendida como la incorporación de elementos y dinámicas de juego en contextos educativos, se presenta como una estrategia eficaz para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Según Villamar Cevallos et al., (2024), la implementación de actividades gamificadas en la enseñanza de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado resultó en una mejora significativa del rendimiento académico en comparación con métodos tradicionales. El estudio destaca que la gamificación proporciona un enfoque estimulante y atractivo que puede aumentar la participación activa de los estudiantes en las actividades de lectura, ofreciendo retroalimentación inmediata y recompensas que refuerzan el aprendizaje.

Este enfoque resulta especialmente relevante en el área de Lengua y Literatura, donde la gamificación permite transformar contenidos tradicionalmente percibidos como monótonos en experiencias de aprendizaje más atractivas, retadoras y memorables. A través del uso de recompensas, misiones, niveles y dinámicas colaborativas, los estudiantes no solo mejoran su comprensión lectora y expresión escrita, sino que también desarrollan

habilidades cognitivas superiores como la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico.

Por tanto, la presente propuesta busca integrar a la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en el Colegio de Bachillerato Dr. José Ochoa León, a través de la realización de un seminario taller dirigido al personal docente de la institución beneficiaria que les permita mejorar su práctica docente utilizando la tecnología educativa.

La realización de la propuesta mencionada se justifica debido a las bondades que ofrece la realización de un seminario taller para la capacitación docente dado a que este tipo de metodología combina la exposición teórica (seminario) con la práctica activa y participativa (taller), permitiendo a los docentes no solo adquirir conocimientos conceptuales, sino también aplicarlos de manera inmediata en contextos reales o simulados. Un seminario-taller es una estrategia formativa que fomenta la reflexión crítica, el intercambio de experiencias y la construcción colectiva del conocimiento, lo cual favorece significativamente el desarrollo profesional. Entre ello se destaca el fortalecimiento de competencias pedagógicas, nuevas metodologías, el trabajo colaborativo y la motivación por mejorar la práctica educativa. En este sentido, el seminario-taller se convierte en un espacio de aprendizaje activo y significativo, alineado con las necesidades actuales del sistema educativo y con los objetivos de formación continua del personal docente.

3. Objetivos

Capacitar a los docentes en el uso de la implementación de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza aprendizaje de lengua y literatura en básica superior.

4. Componentes

La propuesta abordará un estudio comprensivo de la gamificación, profundizando en sus componentes estructurales y aplicación didáctica. Se analizarán exhaustivamente los elementos fundamentales de la gamificación, tales como la implementación de retos progresivos, el diseño de sistemas de recompensas (incluyendo puntos, divisas virtuales, y

reconocimiento), la estructuración de niveles de progresión y la concesión de insignias como distintivos de logro y maestría.

Paralelamente, se explorará el rol de los juegos educativos digitales como entornos de aprendizaje interactivos y se examinará la integración de estrategias activas mediadas por plataformas tecnológicas como Kahoot, Genially, Class Dojo y Wordwall, destacando su funcionalidad para potenciar la participación y el compromiso del estudiante. Un aspecto central será el desarrollo e implementación de narrativas gamificadas aplicadas al currículo, abordando su potencial para contextualizar el aprendizaje y fomentar la integración de competencias comunicativas (comprensión lectora, expresión escrita, expresión oral y comprensión auditiva) en el ámbito educativo. La investigación se centrará específicamente en la aplicación de la gamificación en la enseñanza de lengua y literatura, delineando sus implicaciones pedagógicas y didácticas para esta disciplina.

En relación con el proceso formativo, se profundizará en la metodología del aprendizaje, discutiendo los enfoques didácticos, principios pedagógicos y marcos teóricos que sustentan la adquisición de conocimientos y habilidades. Se detallará la selección y utilización de recursos didácticos, tanto convencionales como tecnológicos, y el diseño de actividades de aprendizaje que promuevan la participación activa y el desarrollo de competencias. Asimismo, se dedicará un análisis a las **estrategias de evaluación**, cubriendo métodos formativos y sumativos para medir el progreso y los logros académicos.

Finalmente, se estructurará una Guía de Implementación para la enseñanza de lengua y literatura, la cual considerará la heterogeneidad en los estilos de aprendizaje de los estudiantes y las diversas formas de aprender (cognitivas, metacognitivas, socioemocionales). Esta guía delineará los logros de aprendizaje esperados y observables, articulando un camino práctico para la integración efectiva de las estrategias discutidas en el currículo de lengua y literatura.

5. Estructura y contenido

La estructura y contenido del **“Gamificación en el Aula: Estrategias Creativas para Transformar la Enseñanza de Lengua y Literatura en Educación Básica Superior”** se describe de forma detallada en la Tabla 2 a continuación:

Tabla 2. Estructura y contenido del evento

DIMENSIONES	CONTENIDO/TEMÁTICA	FACILITADOR/ EXPOSITOR	HORAS
Seminario taller 1: <i>Conceptos generales de la tecnología educativa aplicada a la educación.</i>	- Definición y fundamentos teóricos de la tecnología educativa. - Análisis del papel de la tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje. - Revisión de herramientas tecnológicas utilizadas en el ámbito educativo. - Aplicaciones prácticas de la tecnología educativa en contextos escolares actuales.	Tesista Gyslaine Gómez	5:00 hras
Seminario taller 2: <i>Gamificación aplicada a la enseñanza de la lengua y literatura</i>	- Definición y fundamentos teóricos de la gamificación como estrategia metodológica. - Elementos constitutivos de la gamificación: retos, recompensas, niveles e insignias. - Integración de narrativas gamificadas en la planificación didáctica. - Aplicación de la gamificación en la enseñanza de competencias comunicativas. - Ventajas del enfoque lúdico para la motivación y el aprendizaje activo en el área de Lengua y Literatura.	Tesista Melania Lozano	5:00 hras

DIMENSIONES	CONTENIDO/TEMÁTICA	FACILITADOR/ EXPOSITOR	HORAS
Seminario taller 3: <i>Actividades de gamificación para la enseñanza de lengua y literatura</i>	• Presentación y análisis de plataformas digitales gamificadas (Kahoot, Wordwall, Genially, Socrative, entre otras). • Diseño y creación de actividades lúdico-interactivas orientadas al desarrollo de habilidades lingüísticas. • Simulación de clases utilizando estrategias gamificadas. • Socialización y retroalimentación sobre propuestas didácticas gamificadas.	Tesista Gyslaine Gómez	5:00 hras
Seminario taller 4: <i>Micro - planificación DUA con la gamificación.</i>	• Fundamentos conceptuales del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). • Análisis de los principios del DUA: representación, acción y expresión, compromiso. • Integración de estrategias gamificadas en la micro planificación curricular. • Elaboración colaborativa de una micro planificación DUA con enfoque inclusivo y gamificados. • Socialización de propuestas didácticas con evaluación formativa.	Tesista Melania Lozano	5:00 hras
TOTAL DE HORAS			20 hrs

Tabla 3. Matriz Metodológica.

Taller 1: Conceptos generales de la tecnología educativa aplicada a la educación

HORA	CONTENIDO	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN	FECHA
08h00 12h00	Conceptos generales de la tecnología educativa aplicada a la educación	Generalidades de la tecnología educativa	Observación	Video Proyector Parlante	Sustento teórico de contenidos	Sábado 1
		Discusión grupal sobre los conceptos presentados	Lluvia de ideas	Tiza Pizarrón	Calidad del comentario	
RECESO						
13h00 17h00	Importancia y aplicaciones de la tecnología educativa	Clase magistral sobre aplicaciones prácticas	Clase magistral	Proyector Diapositivas	Participación activa	
		Trabajo en grupos: ejemplos de uso en el aula	Grupos cooperativos	Matriz de ejemplos	Calidad de síntesis	

La segunda fase está constituida por el componente metodológico para la aplicación de la gamificación en la enseñanza aprendizaje de la lengua y literatura.

Taller 2: Gamificación aplicada a la enseñanza de la lengua y literatura

HORA	CONTENIDO	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN	FECHA
08h00 12h00	Conceptos de gamificación en la enseñanza de lengua y literatura	Visualizar o jugar un juego gamificado	Exposición	Presentación Digital Video	Participación en el análisis	Sábado 2
		Análisis del ejemplo de los juegos educativos	Análisis	Tiza Pizarrón		
RECESO						
13h00 17h00	Diseño de actividades gamificadas para lengua y literatura	Explicación teórica de los juegos gamificadas.	Aprendizaje activo	Plantillas de juegos	Originalidad y aplicabilidad de la actividad	
		Taller práctico: creación de una actividad gamificada Socialización de propuestas	Trabajo colaborativo	Material digital	Calidad de síntesis	

Para finalizar la fase 3: que hace referencia al componente practico que es instruir a los docentes con las plataformas y en la elaboración de planes microcurriculares a través del enfoque DUA para mejorar el aprendizaje de lengua y literatura.

Taller 3: Actividades de gamificación para la enseñanza de lengua y literatura

Plataformas

HORA	CONTENIDO	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN	FECHA
08h00 12h00	Introducción a la gamificación y plataformas digitales	Presentación de ejemplos prácticos y plataformas de la gamificación en el área de lengua y literatura	Expositiva	Videos proyector parlante	Participación y comprensión de conceptos	Sábado 3
		Presentación y análisis de plataformas: Knowre, Cerebriti, Kahoot, Socrative, Quizz, Brainscape	Análisis de casos	Presentación digital		
RECESO						
13h00 17h00	Diseño y aplicación de actividades gamificadas	Presentación teórica	Aprendizaje activo	Plantillas de juegos	Creatividad, aplicabilidad y presentación	
		taller para enseñar y simulación y socialización de actividades	Trabajo colaborativo	Material digital		

Taller 4: Micro - planificación DUA con la gamificación

HORA	CONTENIDO	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN	FECHA
08h00 12h00	Fundamentos de la micro planificación DUA y gamificación	presentación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)	Expositiva	Presentación digital Proyector Parlante	Participación en análisis y preguntas	Sábado 4
		análisis y ejemplos de integración de gamificación en micro planificación	Estudio de casos	Guía impresa		
RECESO						
13h00 17h00	Elaboración de una micro planificación DUA gamificada	explicación teórica	Trabajo colaborativo	Plantillas de planificación	Coherencia, creatividad y pertinencia del diseño	
		Taller práctico: diseñar una micro planificación aplicando DUA y gamificación Socialización de los trabajos en grupo	Aprendizaje activo	Material digital	Calidad de síntesis	

6. Duración

Tabla 1. Duración del evento

JORNADA	DÍAS	HORARIO
Presencial	4 días	08h00 a 13h00
Virtual/Autónoma	2 días	Asincrónico (plataforma virtual)

7. Parámetros de evaluación

No.	PARÁMETRO	PONDERACIÓN
1	Participación activa en los seminarios-taller presenciales y virtuales	25%
2	Desarrollo y entrega de actividades prácticas (planificaciones, juegos, etc.)	30%
3	Uso adecuado de herramientas digitales durante las actividades gamificadas.	25%
4	Evaluación final del producto (micro planificación con enfoque DUA y gamificación)	20%
TOTAL		100%
CALIFICACIÓN MÍNIMA PARA APROBAR		70 %

8. Asistencia

La asistencia es un requisito obligatorio para la aprobación del seminario-taller. Los participantes deberán cumplir con un mínimo del **80% de asistencia** al total de las horas planificadas, tanto en modalidad presencial como virtual. El registro de asistencia será llevado mediante listas firmadas y controles digitales. El incumplimiento de este criterio imposibilitará la entrega del certificado de participación.

9. Evaluación del evento

Al finalizar el seminario-taller, se aplicará un instrumento de evaluación que permita recoger la percepción de los participantes sobre los siguientes aspectos:

- Pertinencia y aplicabilidad de los contenidos abordados.
- Claridad expositiva y dominio temático de las facilitadoras.
- Utilidad de las herramientas digitales presentadas.
- Relevancia de las actividades prácticas realizadas.
- Organización general del evento.

Esta evaluación se realizará mediante un formulario digital con escala de valoración cualitativa y cuantitativa, el cual permitirá valorar el nivel de desempeño alcanzado por los participantes durante el seminario-taller. Los resultados obtenidos servirán como retroalimentación diagnóstica y formativa, con el propósito de identificar aciertos, dificultades y oportunidades de mejora en futuras propuestas de capacitación docente.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL SEMINARIO-TALLER DOCENTE

Tema: “Gamificación en el Aula: Estrategias Creativas para Transformar la Enseñanza de Lengua y Literatura en Educación Básica Superior”

Calificación mínima para aprobar: 14/20 puntos (equivalente al 70%)

Escala de valoración total:

- **17 – 20 puntos** → Excelente desempeño
- **13 – 16 puntos** → Buen desempeño
- **9 – 12 puntos** → Desempeño regular
- **Menos de 9 puntos** → Desempeño insuficiente

Criterios de evaluación	Excelente (4 pts.)	Bueno (3 pts.)	Regular (2 pts.)	Insuficiente (1 pts.)
1. Participación activa en los talleres	Participa con entusiasmo, aporta ideas relevantes, lidera y colabora en todas las actividades.	Participa regularmente, con aportes adecuados y disposición al trabajo grupal.	Participa de manera ocasional, con intervenciones mínimas.	No participa o muestra desinterés en las actividades.
2. Uso de herramientas digitales gamificadas	Maneja correctamente varias plataformas (Kahoot, Wordwall, Genially, etc.) e integra su uso con sentido pedagógico.	Usa al menos una herramienta digital con criterio didáctico.	Usa herramientas digitales con dificultad o sin sentido educativo claro.	No utiliza las herramientas digitales presentadas.
3. Diseño de actividad gamificada para Lengua y Literatura	La actividad es creativa, motivadora y está alineada con objetivos curriculares y elementos gamificados bien definidos.	La actividad presenta estructura clara, pero con integración parcial de elementos gamificados.	La actividad es débil o poco relacionada con el área o los principios de gamificación.	La actividad es incompleta, confusa o no responde a los objetivos propuestos.
4. Micro planificación con enfoque DUA y gamificación	Integra coherentemente el DUA y la gamificación en una planificación inclusiva, pertinente y bien fundamentada.	Aplica parcialmente el enfoque DUA y algunos elementos de gamificación.	Muestra dificultades en la integración de ambos enfoques o debilidades estructurales.	La planificación no responde a los principios del DUA ni a la lógica gamificada.
5. Trabajo colaborativo	Asume un rol activo, colabora eficazmente, escucha, respeta y aporta en su grupo.	Cumple con su rol dentro del equipo y respeta los acuerdos grupales.	Tiene baja implicación o necesita estímulo para colaborar.	No colabora o presenta actitudes negativas que afectan el trabajo grupal.

10. Resultados esperados

Se espera que al finalizar el seminario-taller los docentes:

- Comprendan los fundamentos teóricos de la gamificación y la tecnología educativa.
- Apliquen estrategias gamificadas en el diseño de experiencias de enseñanza-aprendizaje significativas.
- Utilicen herramientas digitales y recursos interactivos adecuados al contexto escolar.
- Elaboren micro -planificaciones inclusivas integrando el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
- Fortalezcan la motivación, participación y desempeño del estudiantado en el área de Lengua y Literatura en básica superior.

11. Indicaciones finales

- Es indispensable que cada participante disponga de un dispositivo electrónico (laptop, Tablet o Celular) con acceso a internet durante las jornadas formativas.
- Se recomienda la creación de una cuenta Gmail para facilitar el acceso a herramientas colaborativas.
- Los materiales complementarios serán entregados en formato digital vía correo electrónico.
- La participación activa y el cumplimiento de las actividades propuestas serán considerados dentro del proceso de evaluación individual.
- Los certificados se entregarán únicamente a quienes cumplan con los requisitos de asistencia y aprobación establecidos.

Numero de cita	1
N° página	10
Autor	Anna Victoria Cabrera de los Santos
Año de publicación	2021
Link	http://eprints.uanl.mx/22328/7/22328.pdf
Capture de la portada del artículo	  UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS ÁREA DE ESTUDIOS DE POSGRADO MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA PIA: La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria.
Capture de cita subrayada	no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo. En este sentido, hace referencia a la aplicación de mecánicas de juego a ámbitos que no son propiamente de juego, con el fin de estimular y motivar tanto la competencia como la cooperación entre jugadores (Kapp, 2012).

Numero de cita	2
N° página	10
Autor	Gaviria Millán, David
Año de publicación	2022
Link	https://repositorio.ucp.edu.co/entities/publication/3a6d05ee-0804-40ae-80df-6f1aef5cbc45
Capture de la portada del artículo	Pedagogía de la GAMIFICACIÓN David Gaviria
Capture de cita subrayada	Esto implica que las personas adquieren mayor motivación cuando un proceso en el que se encuentran inmersos resulta satisfactorio, física o emocionalmente. En este sentido, los procesos de juego de Gamificación se convierten en el punto

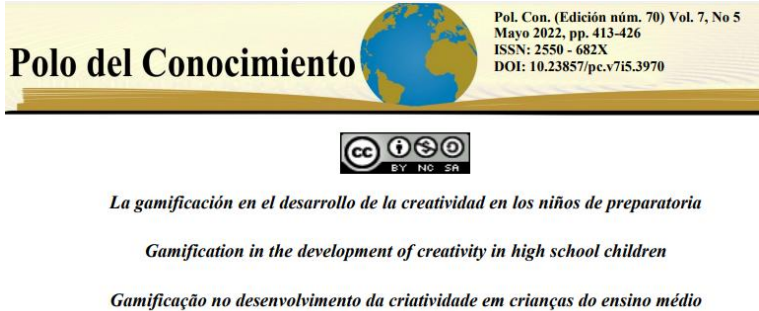
Numero de cita	3
Nº página	11
Autor	Pegalajar Palomino, M.C
Año de publicación	2021
Link	https://revistas.um.es/rie/article/view/419481/298871
Capture de la portada del artículo	Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante Implications of gamification in Higher Education: a systematic review of student perception M^a del Carmen Pegalajar Palomino Universidad de Jaén
Capture de cita subrayada	<i>La gamificación se entiende como una estrategia metodológica innovadora que incorpora las estrategias, dinámicas, mecánicas y elementos propios del juego al proceso de enseñanza-aprendizaje. Este trabajo realiza una revisión sistemática para identificar los principales hallazgos reportados en la literatura científica sobre la percepción del estudiante universitario hacia la</i>

Numero de cita	4
N° página	11
Autor	Edith Gaspar Huamaní
Año de publicación	2021
Link	https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2361/2428
ISSN	2708-5074
Capture de la portada del artículo	EDUCACIÓN Enero-Junio.2021, Vol. 27, n° 1 pp. 33-40 http://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361 LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN Y DINAMIZADORA DE LAS CLASES EN EL NIVEL SUPERIOR GAMIFICATION AS A MOTIVATIONAL AND DYNAMIC STRATEGY FOR HIGHER EDUCATION Edith Gaspar Huamaní* Colegio San Francisco de Borja, Perú
Capture de cita subrayada	la gamificación es una estrategia que ayuda a alcanzar nuevos conocimientos, aumenta alguna habilidad o despierta interés en el mismo, según los objetivos

Numero de cita	5
N° página	11
Autor	Melany Evelin Iquise Aroni; Leslie Grezia Rivera Rojas
Año de publicación	2021
Link	https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content
Capture de la portada del artículo	 UNIVERSIDAD SAN IGNACIO DE LOYOLA FACULTAD DE EDUCACIÓN Carrera de Educación Secundaria LA IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE
Capture de cita subrayada	gamificación integra dinámicas y mecánicas de videojuegos en momentos no lúdicos influyendo en el usuario para que participe de manera voluntaria que antes de ser gamificados no atraían la atención. A lo que queremos decir que la gamificación no

Numero de cita	6
Nº página	12
Autor	Tania Mercedes Lopez Zambrano
Año de publicación	2022
Link	https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/12801/L%c3%b3pez%20Zambrano%2c%20Tania%20Mercedes.pdf?sequence=1&isAllowed=y
Capture de la portada del artículo	 The image shows the cover of a document. At the top is the UNIR logo with the tagline 'LA UNIVERSIDAD EN INTERNET'. Below this, the text reads: 'Universidad Internacional de La Rioja', 'Facultad de Educación', 'Máster Universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales'. The main title is 'Propuesta de innovación en el área de Ciencias Naturales con herramientas de Gamificación'.
Capture de cita subrayada	la gamificación como “una técnica adoptada del contexto empresarial al ambiente educativo, como una forma de conseguir mejores resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje, pues su carácter lúdico facilita la

Numero de cita	7
Nº página	12
Autor	Jiménez Rodríguez, José Manuel
Año de publicación	2020
Link	https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/110018
ISBN	978-84-09-20703-9
Capture de la portada del artículo	
Capture de cita subrayada	Del análisis de contenido se desprende que la técnica de la gamificación hace aumentar la motivación de los estudiantes. Tal situación impulsa la adquisición de contenidos teóricos y las competencias establecidas en el Espacio Europeo de Educación Superior. El estudio realizado por C.A.

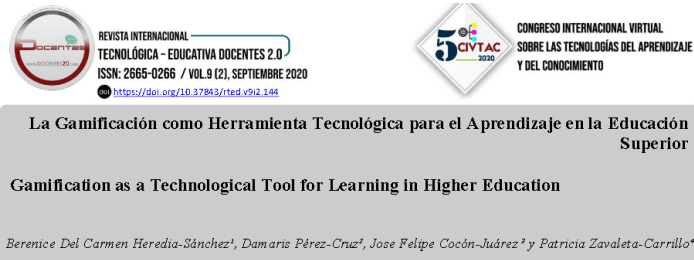
Numero de cita	8
Nº página	13
Autor	Bowen Rivera, Andre; Cedeño, Marjurie; Moreira, Fatima; Párraga, María; Roldan Bazurto, Mayra; Barcia-Briones, Marcelo
Año de publicación	2022
Link	https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3970
ISSN	2550 - 682X
Capture de la portada del artículo	 Pol. Con. (Edición núm. 70) Vol. 7, No 5 Mayo 2022, pp. 413-426 ISSN: 2550 - 682X DOI: 10.23857/pc.v7i5.3970 Polo del Conocimiento  <i>La gamificación en el desarrollo de la creatividad en los niños de preparatoria</i> <i>Gamification in the development of creativity in high school children</i> <i>Gamificação no desenvolvimento da criatividade em crianças do ensino médio</i>
Capture de cita subrayada	Actualmente, y gracias a las nuevas tecnologías, los docentes contamos con herramientas novedosas y sofisticadas que utilizadas de forma apropiada pueden ayudarnos a dar un giro a los clásicos sistemas de aprendizaje que en muchos casos se ha observado que no son ni dinámicos ni motivadores para los alumnos y cuyos resultados no son favorables (Martínez, 2017). Teniendo en cuenta a CEU (2021) la gamificación consiste en trasladar la mecánica de los juegos a otras prácticas cotidianas, convirtiendo actividades rutinarias en un proceso lúdico de aprendizaje e impulsando la forma natural de aprender. A la hora de incorporar este tipo de

Numero de cita	9
Nº página	15
Autor	Rodríguez Torres, Ángel; Cañar Leiton, Nathaly; Gualoto Andrango, Oswaldo; Correa Echeverry, Jhon
Año de publicación	2022
Link	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638034
ISSN	2477 - 8818
Capture de la portada del artículo	Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 Vol 7, núm. 2, Abril-Junio 2022, pp. 662-681  REVISTA CIENTÍFICA DE LAS CIENCIAS Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática  CC BY NC SA DOI: http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668 Ciencias de la Educación Artículo de Revisión <i>Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática</i> <i>The benefits of gamification in physical education teaching: systematic review</i> <i>Os benefícios da gamificação no ensino da Educação Física: revisão sistemática</i>
Capture de cita subrayada	Los componentes en la práctica de la gamificación son los recursos y herramientas con los que se cuenta para diseñar la actividad. Sirven para el desarrollo de las dinámicas y mecánicas que le permite

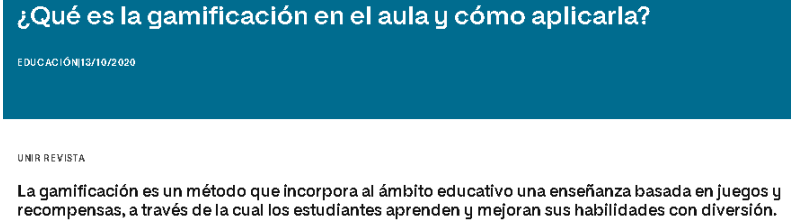
Numero de cita	10
N° página	15
Autor	Vásquez, José Miguel
Año de publicación	2021
Link	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8293878
ISSN	2443 – 4566
Capture de la portada del artículo	<i>Areté. Revista Digital del Doctorado en Educación de la Universidad Central de Venezuela.</i> Vol. 7, N° 33, 117 – 139, enero – junio, 2021. ISSN: 2443 – 4566. GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN: UNA REVISIÓN DEL ESTADO ACTUAL DE LA DISCIPLINA GAMIFICATION IN EDUCATION: A REVIEW OF THE CURRENT STATE OF THE DISCIPLINE JOSÉ MIGUEL VÁSQUEZ GONZÁLEZ UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO, CARACAS, VENEZUELA jmvasquez.20@est.ucab.edu.ve https://orcid.org/0000-0002-9165-2092 Fecha de recepción: 18 noviembre 2020 Fecha de aceptación: 1 febrero 2021
Capture de cita subrayada	Basada en el marco de diseño MDA, también diferenciando entre mecánicas y dinámicas, considera que las estéticas se producen como el resultado de la interacción de ambas

Numero de cita	11
Nº página	16
Autor	Fernández, Pablo; Ordoñez, Eva; Vergara, Diego; Gómez, Ana
Año de publicación	2020
Link	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7625998
ISSN	1989-3469
Capture de la portada del artículo	
Capture de cita subrayada	Figura 2: Jerarquía de los elementos de la gamificación  Fuente: elaboración propia

Numero de cita	12
N° página	17
Autor	Delgado, José; Chicaiza, Cristian
Año de publicación	2020
Link	https://www.cientialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3485/5298
ISSN	2707-2215
Capture de la portada del artículo	Gamificación y herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas José Ramón Delgado Fernández jrdelgado66@utpl.edu.ec https://orcid.org/0000-0002-9176-7666 Universidad Técnica Particular de Loja Loja - Ecuador Cristian David Chicaiza Taquire cdchicaiza@utpl.edu.ec https://orcid.org/0000-0003-1218-0646 Universidad Técnica Particular de Loja Loja – Ecuador Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México. ISSN 2707-2207/ISSN 2707-2215(en línea), noviembre-diciembre, 2022, Volumen 6, Número 6 p 262
Capture de cita subrayada	En tal sentido, el uso de la gamificación y las herramientas tecnológicas surge como una estrategia didáctica para motivar el desarrollo de nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje en el ámbito educativo. Donde la participación activa de los estudiantes toma relevancia; trasformando la práctica pedagógica tradicional, en una nueva, que considera las necesidades educativas de la generación presente. Para ello, es necesario abordar

Numero de cita	13
N° página	17
Autor	Heredia Sánchez, Berenice Del Carmen; Pérez Cruz, Damaris; Cocón Juárez, Jose; Zavaleta Carrillo, Patricia
Año de publicación	2020
Link	https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144
ISSN	2265 - 0266
Capture de la portada del artículo	 La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior Gamification as a Technological Tool for Learning in Higher Education Berenice Del Carmen Heredia-Sánchez¹, Damaris Pérez-Cruz², Jose Felipe Cocón-Juárez³ y Patricia Zavaleta-Carrillo⁴
Capture de cita subrayada	Rodríguez Ledezma, 2005, pág. 33). Los primeros juegos con tecnologías que incorporaron los docentes para enseñar a sus alumnos fueron Trivinet, ClassDojo, Goalbook, Classcraft, Testeando, entre otros.

Numero de cita	14
Nº página	18
Autor	Cárdenas, Juan; Victoria, Sandra
Año de publicación	2022
Link	https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/46a1d239-d508-4f8c-a1f4-b04ed7ff00e5/content
Capture de la portada del artículo	 Estrategias para Fortalecer el Aprendizaje en el Área de Ciencias Sociales, mediante la gamificación y el uso de las TIC en los Estudiantes de grado 6° en la I.E Técnico Industrial Carlos Holguín Mallarino de Santiago de Cali. Juan Carlos Cárdenas Sandra P Victoria C
Capture de cita subrayada	La gamificación es una herramienta que bien utilizada puede ayudar a los docentes a captar el interés por la asignatura a través de dinámicas que conocen y que entienden como son los juegos. Con esto no se quiere decir que este recurso sea el único, ni mucho

Numero de cita	15
Autor	Revista UNIR
Año de publicación	2020
Link	https://www.unir.net/revista/educacion/gamificacion-en-el-aula/
Capture de la portada del artículo	
Capture de cita subrayada	Herramientas de gamificación para el aula Entre los recursos que se pueden emplear en el aula que conjuguen gamificación y tecnología estarían: Edmodo

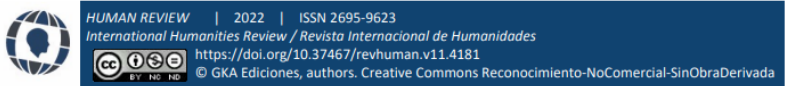
Numero de cita	16
Nº página	116
Autor	Cazevieille, Françoise; Carrió-Pastor, María; Perinán-Pascual, Carlos; Romero, Francesca
Año de publicación	2022
Link	https://monografias.editorial.upv.es/index.php/scling/issue/view/79
ISBN	978-84-1396-052-4
Capture de la portada del artículo	 LINGÜÍSTICA ESTUDIOS DE LINGÜÍSTICA APLICADA V EDITAN FRANÇOISE OLMO CAZEVIEILLE MARÍA LUISA CARRIÓ-PASTOR CARLOS PERINÁN-PASCUAL FRANCESCA ROMERO FORTEZA
Capture de cita subrayada	y García (2019), Jiménez (2019) y Prieto (2020). Por consiguiente, entre los principales beneficios de la gamificación se encuentran: ▪ Aumento de la motivación y de la inmersión; ▪ Implicación activa del aprendiz; ▪ Atención al componente emocional; ▪ Foco en el progreso; ▪ Atención a la diversidad (tipología de usuarios); ▪ Autenticidad de la experiencia de aprendizaje;

Numero de cita	17
N° página	22
Autor	Fredy Orley Vera Arcentales
Año de publicación	2020
Link	https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/08/evaluacion-diagnostica.pdf
ISSN	1989-4155
Capture de la portada del artículo	 ATLANTE Cuadernos de Educación y Desarrollo (2ª Epoca) LA IMPORTANCIA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE Y LA EVALUACIÓN DIAGNOSTICA Fredy Orley Vera Arcentales Estudiante de la maestría de Innovación en Educación Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Manabí Portoviejo, Manabí, Ecuador fvera9554@puccm.edu.ec
Capture de cita subrayada	Actualmente el sistema educativo busca lograr que los estudiantes aprendan dentro de un proceso enseñanza-aprendizaje de calidad, formar estudiantes que se inserten a la actual sociedad del conocimiento dada la enorme cantidad de información que ofrece la Web 2.0. Es por ello que el gran

Numero de cita	18
N° página	23
Autor	Rea Iza, Bertha Liliana; Puruncaja, Geovanny Cristoval Caizapanta; Garcés, Calixto Gilberto Guamán; Sarango, Indira Gisell Pardo
Año de publicación	2024
Link	https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2217
ISSN	2789-3855
Capture de la portada del artículo	 DOI: https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2217 La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comunicación oral The gamification as a didactic strategy to strengthen oral communication in students of Bachillerato General Unificado
Capture de cita subrayada	Actualmente, existe la necesidad de combinar la educación con estrategias lúdicas basadas en tecnología, como la gamificación, puesto que los docentes, como facilitadores, requieren crear actividades innovadoras por medio de herramientas tecnológicas para desarrollar una interacción y

Numero de cita	19
N° página	23
Autor	Alvarado Rodríguez, Ronnie Alexander; Rosado Cusme, Kelvin Agustín
Año de publicación	2023
Link	https://n9.cl/tkp5h
ISSN	2697-3650
Capture de la portada del artículo	Minerva Journal Vol.4, Special Issue 2023, (pp. 64-73) https://doi.org/10.47460/minerva.v2023iSpecial.118 Uso de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión de problemas de aplicación con números racionales Ronnie Alexander Alvarado Rodríguez https://orcid.org/0009-0002-3135-5851 ralvarado5481@utm.edu.ec Instituto de Posgrado Universidad Técnica de Manabí Portoviejo-Manabí-Ecuador Kelvin Agustín Rosado Cusme https://orcid.org/0000-0003-1511-6682 krosado@espam.edu.ec Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí Manuel Félix López Calceta-Manabí-Ecuador
Capture de cita subrayada	motivadores y atractivos para las personas. Al utilizar elementos de juegos en el proceso de aprendizaje, se puede aumentar la motivación de los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo.

Numero de cita	20
N° página	24
Autor	Espinar Álava, Estrella Magdalena; Vigueras Moreno, José Alberto
Año de publicación	2020
Link	http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v39n3/0257-4314-rces-39-03-e12.pdf
ISSN	0257- 4314
Capture de la portada del artículo	Artículo original El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual <i>Experiential Learning and its Impact on Today's Education</i> Estrella Magdalena Espinar Álava^{1*} https://orcid.org/0000-0002-7542-695X José Alberto Vigueras Moreno² https://orcid.org/0000-0002-2133-2413
Capture de cita subrayada	El aprendizaje experiencial valora las diferencias de cada individuo. A partir de los conocimientos previos de los estudiantes y de la adquisición de nuevos esquemas, que se generan fluidamente como eslabones para unirse en uno desconocido que resulte en

Numero de cita	21
N° página	25
Autor	Hidalgo, David Ruiz; Sánchez, Delfín Ortega
Año de publicación	2022
Link	https://biblioteca.isfodosu.edu.do/opac-tmpl/files/alertas/AprendizajeBasadoProyectosRevisionSistemticaLiteratura2015-2022.pdf
ISSN	2695-9623
Capture de la portada del artículo	 EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA LITERATURA (2015-2022) Project Based Learning: A Systematic Literature Review (2015-2022)
Capture de cita subrayada	El ABP mejora la participación, interés y motivación del alumnado por las diferentes áreas curriculares, y mejora tanto el aprendizaje autónomo como la adquisición de las habilidades esenciales necesarias para trabajar

Numero de cita	22
Nº página	25
Autor	Sánchez, Villa A
Año de publicación	2020
Link	https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/147658/Villa%20-%20Aprendizaje%20Basado%20en%20Competencias:%20desarrollo%20e%20implantaci%C3%B3n%20en%20el%20%C3%A1mbito%20universitario.pdf?sequence=1
ISSN	1887- 4592
Capture de la portada del artículo	 The image shows the front cover of the journal 'REDU Revista de docencia Universitaria'. At the top left is the Crossref logo. The journal title 'REDU' is in large blue letters, with 'Revista de docencia Universitaria' in smaller text to its right. Below the title, it says 'Vol. 18(1), enero-junio 2020, 19-46' and 'ISSN: 1887-4592'. There are two dates: 'Fecha de recepción: 16/02/2020' and 'Fecha de aceptación: 02/04/2020'. The main title is presented in two columns: 'Aprendizaje Basado en Competencias: desarrollo e implantación en el ámbito universitario' on the left and 'Competence-based learning: development and implementation in the university field' on the right. At the bottom, the author's name 'Villa Sánchez, A.' is listed twice, along with the email 'aurelio.villa@deusto.es' and the affiliation 'Universidad Deusto (España)'.
Capture de cita subrayada	La implantación de un sistema de créditos y el enfoque basado en competencias requiere una nueva y renovada mirada sobre la enseñanza y el aprendizaje, compartiendo responsabilidad, compromiso y autonomía a los estudiantes. Este es un tema que

Numero de cita	23
Nº página	26
Autor	Vargas, Belem Benítez
Año de publicación	2023
Link	https://n9.cl/kxaat
ISSN	2007-7653
Capture de la portada del artículo	<i>https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/issue/archive</i> Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3 <i>Publicación semestral, Vol. 10, No. 19 (2023) 65-66</i> El Constructivismo Constructivism <i>Belem Benítez-Vargas a</i>
Capture de cita subrayada	constructivismo puesto que este enfoque, lo que plantea en realidad es que existe una interacción entre el docente y los estudiantes, un intercambio dialéctico entre los conocimientos del docente y los del estudiante, de tal

Numero de cita	24
N° página	29
Autor	Jara Conohuilla, Rossmery Jessica
Año de publicación	2021
Link	http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2223-25162021000100007&script=sci_arttext
ISSN	2223 - 2516
Capture de la portada del artículo	 RIDU Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria E-ISSN: 2223-2516 V. 15, n°1, ene-jun PERÚ 2021 https://doi.org/10.19083/ridu.2021.1209 ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN Estrategias pedagógicas con tecnología en la enseñanza de la escritura académica universitaria: una revisión sistemática Rossmery Jessica Jara Conohuilla Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC) Lima - Perú https://orcid.org/0000-0002-2171-7380
Capture de cita subrayada	al., 2009). Además, las TIC son una herramienta pedagógica con una capacidad de atracción entre los jóvenes. Por ello, puede contribuir efectivamente en la formación de una persona crítica, por-

Numero de cita	25
N° página	29
Autor	Bonilla, María; Cárdenas, Jonathan; Arellano, Florcita; Pérez, Danny
Año de publicación	2020
Link	https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/282
ISSN	2631 - 2786
Capture de la portada del artículo	 The image shows the cover of the journal 'Uisrael REVISTA CIENTÍFICA'. At the top left is the journal's logo. To the right is a Creative Commons license logo. Below the logo, the text reads 'Periodo agosto-diciembre 2020 Vol. 7, No. 3' and 'rcientifica@uisrael.edu.ec'. A DOI link is provided: https://doi.org/10.35290/rcui.v7n3.2020.282. The main title of the article is 'Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior'. At the bottom, the reception, acceptance, and publication dates are listed: 'Fecha de recepción: 2020-01-15 • Fecha de aceptación: 2020-05-10 • Fecha de publicación: 2020-09-10'.
Capture de cita subrayada	Las estrategias metodológicas de enseñanza y de aprendizaje son herramientas que contribuyen a obtener resultados, son herramientas que buscan que la enseñanza se convierta en diferentes acciones interactivas, en sustento a la experiencia socio-didáctica de enseñanza, se comprende

Numero de cita	26
Nº página	29
Autor	Vera, María; García, Darwin
Año de publicación	2023
Link	https://www.cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/exploradordigital/article/view/2560
ISSN	2661-6831
Capture de la portada del artículo	 The image shows the cover of the journal 'Explorador Digital'. At the top left is the logo 'ED Explorador Digital'. To the right, it says 'ISSN: 2661-6831' and 'Vol. 7 No. 2, pp. 62 – 82, abril – junio 2023'. Below the logo is the website 'www.exploradordigital.org'. The main title of the article is 'Estrategia metodológica para el uso de los recursos tecnológicos en el aprendizaje de lengua y literatura en la básica general'. Below that, in English, is 'Methodological strategy for the use of technological resources in the learning of language and literature in the general basic'.
Capture de cita subrayada	del proceso de enseñanza. Dentro de las plataformas existentes en la actualidad se puede identificar Google Moodle, Edmodo, Classroom, Microsoft Teams, Blackboard, por nombrar unas cuantas.

Numero de cita	27
Nº página	31
Autor	García, María
Año de publicación	2023
Link	https://n9.cl/huoxp
Capture de la portada del artículo	Capítulo 3 Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Avances y Desafíos en la Docencia Universitaria en la Era del Conocimiento y la Tecnología María Ángeles García-Gil Universidad de Extremadura
Capture de cita subrayada	TIC no solo son herramientas complementarias, sino elementos integradores esenciales que enriquecen y profundizan el proceso de aprendizaje. La actividad "Construyendo Conocimiento

Numero de cita	28
Nº página	31
Autor	Vélez, Heroína; Vinueza, Quetis; Bernal, Angel; Borrero, Líder
Año de publicación	2022
Link	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9438968
ISSN	2550-682X
Capture de la portada del artículo	  <i>Los recursos tecnológicos como estrategias de aprendizajes en la asignatura de lengua y literatura</i> <i>Technological resources as learning strategies in the subject of language and literature</i> <i>Recursos tecnológicos como estratégias de aprendizagem na disciplina de língua e literatura</i>
Capture de cita subrayada	internet. Dentro de sus principales ventajas tenemos: • Favorece el óptimo aprendizaje de los estudiantes mediante ofrecimiento de información acerca de temas de interés. • Son una herramienta de aprendizaje que sirve como guía para el docente en la sistematización, ampliación y perfeccionamiento de la información que éste desea transmitir a sus estudiantes. • Contribuyen a la práctica y desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos, ya que brindan un espacio para la expresión del alumnado, sea mediante el cumplimiento de una ficha, la conversación o interacción de este con el docente, ya sea a través de juegos de rol, dinámicas, entre otros.

Numero de cita	29
Nº página	33
Autor	Gil Quintana, Javier; Prieto Jurado, Elizabeth
Año de publicación	2021
Link	https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173
Capture de la portada del artículo	La realidad de la gamificación en educación primaria Estudio multicaso de centros educativos españoles JAVIER GIL-QUINTANA* ELIZABETH PRIETO JURADO**
Capture de cita subrayada	de fusión de lo analógico y lo digital. Es imprescindible transformar nuestra conciencia pedagógica sólida en conciencia líquida de participación e integración; convertirnos en sujetos adaptables al cambio comunicativo y educativo, permeables y moldeables, como si

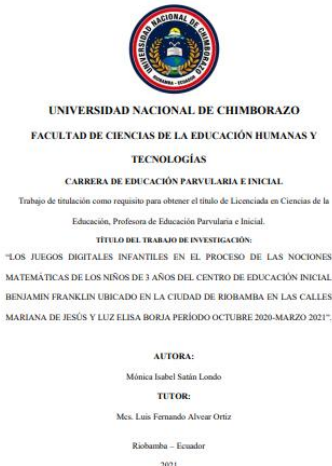
Numero de cita	30
N° página	34
Autor	Cabrera, Anna
Año de publicación	2021
Link	http://eprints.uanl.mx/22328/7/22328.pdf
Capture de la portada del artículo	  UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS ÁREA DE ESTUDIOS DE POSGRADO MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA PIA: La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria.
Capture de cita subrayada	la competición, referente a la lucha entre quienes disputan un objeto en común, la retroalimentación entendida como la acción de respuesta frente a un estímulo, las recompensas como compensación lograda al cumplir una meta, entre otros.

Numero de cita	31
N° página	34
Autor	Lema, Juan; Proaño, Hipatia; Vázquez, Gretel; Tapia, Tatiana
Año de publicación	2024
Link	https://portal.amelica.org/ameli/journal/572/5724879001/html/
ISSN	2737-6214
Capture de la portada del artículo	
Capture de cita subrayada	El presente artículo tiene como objetivo analizar el uso de la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura, con el fin de mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Se realizó una investigación de tipo cualitativa, mediante la aplicación de cuestionarios a un grupo de docentes y estudiantes. Los resultados indican que la gamificación es una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura.

Numero de cita	32
Nº página	137
Autor	Faure, Adrien; Calderón, Diego; Gustems, Josep
Año de publicación	2022
Link	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8560505
ISSN	1138-5820
Capture de la portada del artículo	RLCS, Revista Latina de Comunicación Social, 80, 137-154 [Investigación] https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2022-1773 ISSN 1138-5820 Año 2022 Gamificación Digital en la Educación Secundaria: una revisión sistemática Digital Gamification in Secondary Education: a systematic review Adrien Faure-Carvalho. Universitat de Barcelona. España. adrienfaure@ub.edu   Diego Calderón-Garrido. Universitat de Barcelona. España. dcalderon@ub.edu   Josep Gustems-Carnicer. Universitat de Barcelona. España. jgustems@ub.edu  
Capture de cita subrayada	Introducción: La Gamificación Digital está tomando cada vez más protagonismo en las aulas de Educación Secundaria. Este estudio ofrece una revisión sistemática de la literatura científica publicada sobre la temática. Metodología: Se analizaron las bases de datos de la <i>Core Collection</i> de la <i>Web Of Science</i> y de <i>Scopus</i>. Tras una criba en función de los criterios de inclusión y exclusión establecidos, se analizó una muestra de 29 artículos. En el análisis se tuvieron en cuenta tanto las principales características bibliométricas de la producción científica como las categorías emergentes. Resultados: Se observó que la mayoría de la producción científica tiene una naturaleza empírica siguiendo tres patrones temáticos: el estado actual de la Gamificación Digital en la Educación Secundaria; los beneficios que esta comporta; y las propuestas de aplicación y/o mejora. Conclusiones: Incluir la Gamificación Digital en la Educación Secundaria presenta múltiples beneficios, pero requiere de la complicidad de todo el profesorado y una amplia comprensión por parte del alumnado. beneficios que esta comporta; y las propuestas de aplicación y/o mejora. Conclusiones: Incluir la Gamificación Digital en la Educación Secundaria presenta múltiples beneficios, pero requiere de la complicidad de todo el profesorado y una amplia comprensión por parte del alumnado.

Numero de cita	33
Nº página	91
Autor	Cavalcante, Fernando; Morais, Margarida; Barbosa, Valdick
Año de publicación	2022
Link	https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=73&articulo=73-2022-07
ISSN	1134-3478
Capture de la portada del artículo	 Comunicar n.º 73, e 2002, 2022 Revista Científica de Educación ISSN: 1134-3478, e-ISSN: 1988-5291 www.revistacomunicar.com www.revistacomunicarjournal.com Estrategias de aprendizaje a través de los juegos digitales en un contexto universitario Learning strategies through digital games in a university context  Dr. Fernando Silve Cavalcante-Pinheiro. Profesor, Centro de Educación, Universidad Federal de Alagoas, Alagoas (Brasil) (prof.fernandosp@ufal.br) (https://orcid.org/0000-0002-9180-8691)  Dra. Margarida Morais-Marques. Investigadora, CIDTFF - Centro de Investigación en Didáctica y Tecnología en la Formación de Formadores, Departamento de Educación y Psicología, Universidad de Aveiro, Aveiro (Portugal) (marg.marg@ua.pt) (https://orcid.org/0000-0002-4325-9122)  Valdick Barbosa de Sales-Junior. Profesor, Facultad de la Ciudad de Maceió, Alagoas (Brasil) (valdickales@gmail.com) (https://orcid.org/0000-0002-0361-4513) RESUMEN La relación entre los juegos digitales y la movilización de estrategias de aprendizaje cognitivas y metacognitivas merece atención y requiere investigaciones que contribuyan a la comprensión de cómo estas estrategias pueden favorecer a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Este estudio describe cómo los estudiantes universitarios mayores de 18 años movilizan estrategias de aprendizaje cognitivas y metacognitivas a través de los juegos digitales. La metodología de investigación utilizada fue ex post facto con un enfoque cuantitativo. Participaron en esta investigación 941 estudiantes de 22 estados y del Distrito Federal, matriculados en cursos de educación superior en las universidades brasileñas. La recolección de datos fue proporcionada a través de la aplicación de un cuestionario en línea que integra el Inventario de Conciencia Metacognitiva (IMA) y el Inventario de Estrategias Cognitivas y Metacognitivas con Juegos Digitales (ICMSD). Los resultados indicaron que los estudiantes universitarios encuestados hacen un uso regular de conocimientos, habilidades y estrategias metacognitivas. Además, las estrategias cognitivas y metacognitivas de aprendizaje parecen ser más movilizadas por los jugadores de juegos digitales que por los no jugadores, particularmente entre aquellos que jugaron durante más
Capture de cita subrayada	Otro hallazgo es una mayor movilización de las habilidades metacognitivas al observar el tiempo que los usuarios destinan al juego, descrito en la Tabla 4, 5 y 6. Por lo tanto, se observó en esta muestra un mayor uso de la conciencia cognitiva y metacognitiva en relación con el tiempo, es decir, los encuestados que juegan más, afirman tener un mayor nivel de habilidades metacognitivas. Esta afirmación se corrobora en los indicadores de la tabla de frecuencia con la que juegan (Tabla 5), observando que las personas que juegan de forma esporádica son las que tienen los resultados más bajos, señalando que la frecuencia a la que juegan los estudiantes está directamente relacionada con una mayor actividad cognitiva y metacognitiva.

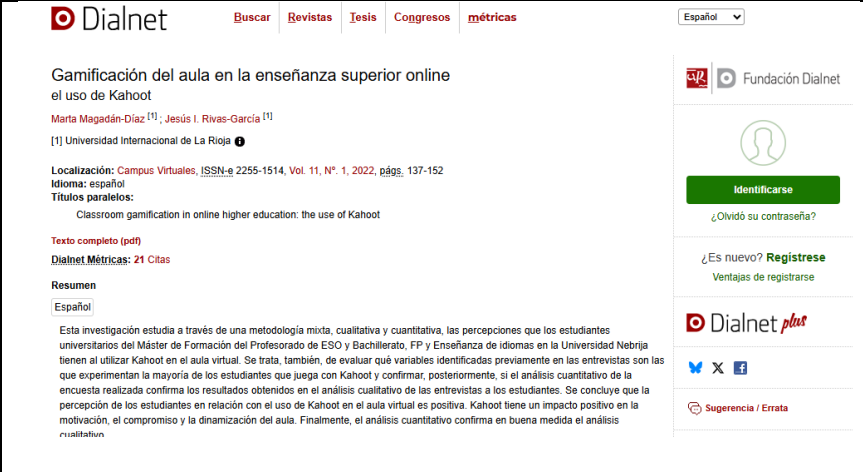
	Teniendo en cuenta el número de años, los encuestados juegan (Tabla 6), está claro que el ingenio metacognitivo es mucho mayor que el cognitivo, es decir, hay un mayor control, pensamiento y estrategias que se han ido refinando con el tiempo en las prácticas de juego. De esta manera, el conocimiento metacognitivo adquirido para guiar al jugador en qué estrategias funcionan mejor para una situación dada demuestra fuertemente su conciencia de controlar el pensamiento y crear estrategias para plasmar una solución rápida y efectiva.
--	---

Numero de cita	34
N° página	8
Autor	Satán Y Alvear
Año de publicación	2021
Link	http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7907/1/UNACH-EC-FCEHT-E.PARV-2021-000017.pdf
ISSN	Tesis
Capture de la portada del artículo	 UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL Trabajo de titulación como requisito para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Parvularia e Inicial. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: "LOS JUEGOS DIGITALES INFANTILES EN EL PROCESO DE LAS NOCIONES MATEMATICAS DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL BENJAMIN FRANKLIN UBICADO EN LA CIUDAD DE RIOBAMBA EN LAS CALLES MARIANA DE JESÚS Y LUZ ELISA BORJA PERÍODO OCTUBRE 2020-MARZO 2021". AUTORA: Mónica Isabel Santó Londo TUTOR: Msc. Luis Fernando Alvear Ortiz Riobamba - Ecuador 2021
Capture de cita subrayada	Se considera a los juegos digitales una excelente herramienta de enseñanza pues representan una estrategia didáctica eficiente en cuanto a la receptividad de los niños y niñas dado que desarrollan la imaginación desde diferentes escenarios.

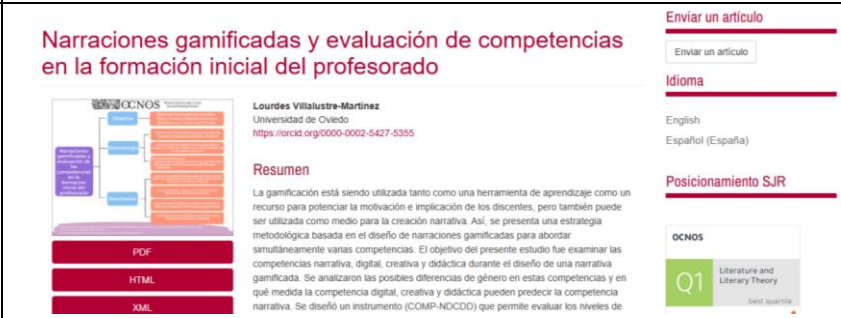
Numero de cita	35
N° página	22
Autor	Garzón, Martha; Serpa, Johana
Año de publicación	2022
Link	https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/d684874a-250a-41d9-b040-8abc7280c111/content
ISSN	
Capture de la portada del artículo	 Fortalecimiento de la producción oral del idioma inglés a través del uso de juegos digitales en los estudiantes del grado quinto del Centro Educativo Francisco de Paula Santander sede Angosturas - Meta. Martha Yamile Garzón y Johana Serpa Martínez Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Universidad de Cartagena Trabajo de Grado II Mgtr. Mayra Carolina Maza Martínez Marzo 14, 2022
Capture de cita subrayada	A partir de los estudiados mencionados anteriormente, se puede deducir que la aplicación de juegos digitales en el aula aumenta las probabilidades de impartir un aprendizaje significativo en los estudiantes. Entonces, el aprendizaje basado en juegos puede ser un buen instrumento para alcanzar el objetivo final del estudio, que es fortalecer la producción oral del idioma inglés en estudiantes del grado 5.

Numero de cita	36
N° página	394
Autor	Ricce, Cruz; Ricce,Carmen
Año de publicación	2021
Link	https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/182
ISSN	2616 -7964
Capture de la portada del artículo	 Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática Educational games for learning mathematics <i>Jogos educativos na aprendizagem da matemática</i> ARTÍCULO DE REVISIÓN Cruz Maribel Ricce Salazar cmricce@ucvvirtual.edu.pe https://orcid.org/0000-0002-5944-391X Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú Carmen Rosa Ricce Salazar criccesa@ucvvirtual.edu.pe https://orcid.org/0000-0002-0238-2271 Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú Recibido 08 de enero 2021 Arbitrado y aceptado 15 de febrero 2021 Publicado en 01 abril 2021 RESUMEN El presente artículo tiene como objetivo general analizar los juegos didácticos como un recurso importante en el aprendizaje de matemática en educación primaria en la actualidad. La metodología empleada en la elaboración de este artículo, corresponde a un enfoque cualitativo de análisis documental medio, basado en una ABSTRACT The general objective of this article is to analyze educational games as an important resource in the learning of mathematics in primary education today. The methodology used in the preparation of this article corresponds to a qualitative approach of average documentary analysis, based on a systematic review of works of a scientific RESUMO O objetivo geral do presente artigo é analisar os jogos educativos como um importante recurso na aprendizagem da matemática no ensino fundamental na atualidade. A metodologia utilizada na elaboração deste artigo corresponde a uma abordagem qualitativa de média análise documental baseada na revisão sistemática de trabalhos de natureza
Capture de cita subrayada	entornos de aprendizaje y de enseñanza; entre las cuales los juegos didácticos digitales y no digitales despiertan la curiosidad y el interés tanto en los estudiantes como en los docentes.

Numero de cita	37
Nº página	1
Autor	Guimeráns, Ana; Franco, José; Rodríguez, Jesús
Año de publicación	202
Link	https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/388808
ISSN-e	1699-3748
Capture de la portada del artículo	
Capture de cita subrayada	Hoy en día concebir la vida en las aulas del segundo ciclo de Educación Infantil sin la presencia de las TIC es algo impensable. El mundo escolar ha tenido que hacer frente a numerosos desafíos para afrontar los innumerables cambios, planteando nuevos modelos de aprendizaje, nuevos procedimientos y estrategias didácticas, nuevas metodologías y nuevos recursos que faciliten la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Roblizo y Cózar, 2015). Igualmente, ante la aparición de nuevos agentes educativos de naturaleza digital, los docentes pierden su posición como “única fuente de información y sabiduría” (Adell, 1997, p.16), lo que exige un cambio de rol no solo para competir con estos recursos TIC, sino sacar el máximo provecho de lo que nos ofrecen. En este sentido, en el caso de Educación Infantil los materiales didácticos digitales han cobrado relevancia en los últimos años.

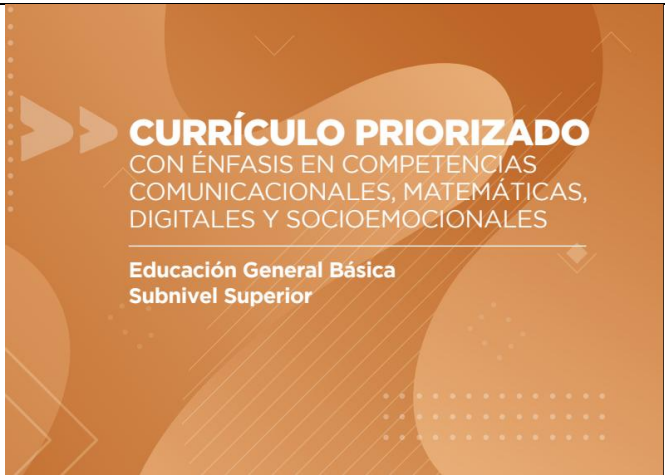
Numero de cita	38
Nº página	138
Autor	Magadán,Marta;Rivas,Jesús
Año de publicación	2022
Link	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8320808
ISSN-e	2255-1514
Capture de la portada del artículo	
Capture de cita subrayada	Kahoot es una herramienta Web 2.0 con funciones de juegos y entretenimiento que puede aumentar la motivación de los discentes y, además, desarrollar una actitud positiva frente al e-learning (Gokbulut, 2020). Kahoot es un ejemplo paradigmático de GRS que ha tenido una gran acogida en el mundo académico, con más de 70 millones de usuarios a nivel mundial (Pratolo & Lofti, 2021). Kahoot se utiliza para elaborar cuestionarios, evaluar el aprendizaje de los estudiantes y revisar conceptos. En Kahoot, las pruebas se integran con elementos de diseño de juegos, como gráficos, música, sonidos, puntos y tablas de clasificación

Numero de cita	39
N° página	132
Autor	Díaz, Ana; González, Sandra; Roque, Isela; Hernández, Minerva; Soto, Gabriel
Año de publicación	2022
Link	https://www.eduscientia.com/index.php/journal/article/view/197
ISSN	2594-1828
Capture de la portada del artículo	
Capture de cita subrayada	Actualmente, hay un advenimiento en el uso de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, con el fin de reforzar el método docente al gamificar las clases (Fernández-Vega, Santos-Juanes y Quirós, 2021). Genially, también conocido como Genial.ly, es una herramienta en línea que permite crear contenidos visuales e interactivos de manera fácil y rápida. Por ende, el paradigma epistemológico de

Numero de cita	40
Nº página	13
Autor	Villalustre,Lourdes
Año de publicación	2024
Link	https://www.revistaocnos.com/index.php/ocnos/article/view/431
ISSN-e	2254-9099
Capture de la portada del artículo	
Capture de cita subrayada	recursos digitales y estrategias didácticas novedosas para que la generación actual de estudiantes de magisterio se prepare para el futuro. La integración de narraciones gamificadas es una de las herramientas que pueden ser utilizadas para promover y potenciar aprendizajes. En este sentido, para Zichermann (2012) la gamificación se fundamenta en la utilización de elementos propios de los videojuegos en otros contextos que no son lúdicos con el fin de generar una actividad, producto o servicio más divertido, atractivo y motivador. Por su parte, Roldan et al. (2022) añaden que el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos formales permite desarrollar habilidades y competencias de diversa índole. El diseño de narraciones gamificadas puede abordarse en las aulas a través de estrategias metodológicas que permitan potenciar la capacidad creativa de los estudiantes. En esta línea, la creación narrativa puede contribuir al desarrollo de dichas habilidades a través del refuerzo de la imaginación para idear historias originales y disruptivas. Así, Syarifah y Emiliyasi (2019) analizaron las habilidades creativas desarrolladas por los discentes con la escritura de textos narrativos a través del aprendizaje basado en proyectos, concluyendo que esta metodología ayuda a incrementar la comprensión del tema, el conocimiento sobre el género narrativo y las habilidades creativas. Lee (2019) a partir de la experiencia llevada a cabo mediante la utilización de un juego digital detectó un incremento en la creatividad y la escritura creativa de los estudiantes.

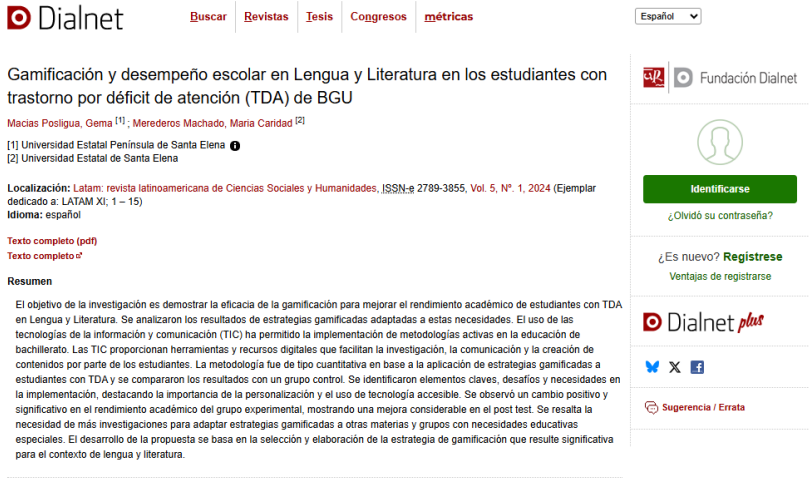
Numero de cita	41
Nº página	74
Autor	Rodríguez, Iván; Pérez, Ayose; Montesdeoca, Mónica
Año de publicación	2024
Link	https://revistascientificas.us.es/index.php/Cuestiones-Pedagogicas/article/view/26866
ISSN-e	0213-1269
Capture de la portada del artículo	 Identificación de perfiles de videojugadores para narrativas gamificadas: una revisión de alcance Iván Martín-Rodríguez Universidad del Atlántico Medio Ayose Lomba Pérez Universidad del Atlántico Medio/ Universidad de Las Palmas de Gran Canaria Mónica Ramos Montesdeoca Universidad del Atlántico Medio DOI: https://doi.org/10.12795/CP.2024.i33.v2.04 Palabras clave: gamificación, perfiles de jugadores, clasificación de jugadores, PRISMA-ScR, educación Resumen Este artículo presenta una revisión de alcance sobre la clasificación de perfiles de jugadores de videojuegos y su aplicación en la creación de
Capture de cita subrayada	juego, comportamiento social, instrumentalización del juego y estilo de juego. Además, se destacó el uso de herramientas cuantitativas, como análisis de conglomerados y modelos de ecuaciones estructurales, para la identificación de estos perfiles de videojugador. Se concluye que adaptar las narrativas gamificadas a los diferentes tipos de jugadores puede favorecer, además de un mayor éxito en su aplicación, una mayor inclusión y eficacia en el aula, potenciando el uso de tecnologías educativas avanzadas y promoviendo competencias digitales clave.

Numero de cita	42
Nº página	437-438
Autor	Valdez,Walter;Pérez,Manuel
Año de publicación	2021
Link	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926918
ISSN-e	2550-682X
Capture de la portada del artículo	 Las competencias comunicativas como factor fundamental para el desarrollo social Valdez-Esquivel, Walter Esteban [2] ; Pérez-Azahuanche, Manuel Ángel [1] [1] Universidad César Vallejo [2] Educativa N°90092 Carlos Wiesse, La Libertad, Trujillo. Localización: Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional. ISSN-e 2550-682X. Vol. 6, N°. 3, 2021, págs. 433-456 Idioma: español Texto completo (pdf) Dialnet Métricas: 13 Citas Resumen El objetivo general de esta investigación se basa en analizar las competencias comunicativas como factor fundamental para el desarrollo social. La metodología empleada en esta investigación se efectúa través de un diseño no experimental, a través de una revisión sistemática y posee un nivel descriptivo cualitativo. Como conclusión se indica que se definieron que son las competencias comunicativas, se enumeraron las competencias comunicativas, se evidenciaron que condiciones tienen quienes logran mayor desarrollo en las competencias comunicativas, y se relacionó el crecimiento de las competencias comunicativas con el desarrollo social así mismo, se obtuvo que al capacitarse de manera adecuada las competencias comunicativas se potencian y a su vez se convierten en factor fundamental para el desarrollo social.
Capture de cita subrayada	...el proceso educativo no solo están orientados a crear un clima agradable y activo en la clase, además, son un factor clave para la vida del individuo, aspecto esencial a tener presente en el proceso formativo de los docentes. Las competencias comunicacionales no son innatas, no se nacen con ellas por eso es posible mejorarlas con intervenciones adecuadas, los expertos apuestan a que mientras estas sean aplicadas

Numero de cita	43
N° página	7-8
Autor	Ministerio de educación
Año de publicación	2021
Link	https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-énfasis-en-CC-CM-CD-CS_Superior.pdf
ISSN	
Capture de la portada del artículo	
Capture de cita subrayada	Las competencias comunicacionales hacen referencia a las habilidades de comprensión y producción de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa. También incluye a las habilidades esenciales que permiten que los hablantes efectúen los diferentes actos de habla con pertinencia y fluidez. Esto tiene como objeto un uso efectivo de la lengua a través de la escucha activa y la enunciación ordenada y coherente de ideas en otras palabras.

Numero de cita	43
Nº página	520
Autor	Gordillo,Álvaro;Calderón,Milton
Año de publicación	2024
Link	https://www.redalyc.org/journal/5646/564679169017/564679169017.pdf
ISSN-e	1390-9150
Capture de la portada del artículo	 The image shows the cover of a digital journal article. On the left, the Redalyc logo is at the top, followed by the text 'Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=564679169017'. Below this are links for 'Cómo citar el artículo', 'Número completo', 'Más información del artículo', and 'Página de la revista en redalyc.org'. At the bottom left, it mentions 'Sistema de Información Científica Redalyc', 'Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante', and 'Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia'. On the right side, the author's name 'Álvaro Remigio Gordillo Gordillo, Milton Leonel Calderón Vélez' is listed, followed by the article title 'Gamificación en el desarrollo de las competencias del currículo priorizado para la enseñanza de la Lengua y Literatura'. Below the title is the English translation 'Gamification in the competence's development to prioritized curriculum in Language and Literature teaching'. The journal name 'Unian des Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación' is printed, along with volume and issue information 'vol.11, núm. 4, p. 510 - 523, 2024', the publisher 'Universidad Regional Autónoma de los Andes, Ecuador', and the email 'revista.editor@uniandes.edu.ec'. The ISSN-E is 1390-9150, and the DOI is https://doi.org/10.61154/rue.v11i4.3624. At the bottom right, the Creative Commons license 'CC BY-NC-SA 4.0 LEGAL CODE' is shown with its icon, and the text 'Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.'.
Capture de cita subrayada	compromiso de los estudiantes en la obtención de conocimientos. Por otra parte, se demuestra que la gamificación impulsa de forma efectiva en los estudiantes el desarrollo de las competencias socioemocionales y existe una mejor motivación para el aprendizaje de los contenidos de Lengua y Literatura. Esto debido a que, en los

Numero de cita	44
N° página	95
Autor	Barriga y Guagchinga
Año de publicación	2025
Link	https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/570
ISSN	2960-8473
Capture de la portada del artículo	
Capture de cita subrayada	En el contexto específico de la enseñanza de lengua y literatura para estudiantes de segundo año, la gamificación se ha evidenciado como un recurso valioso que transforma la experiencia educativa en el aula. Al introducir elementos lúdicos en el aprendizaje, se observa un aumento notable en la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que facilita su participación activa y el desarrollo de habilidades críticas. A través de dinámicas de juego, los alumnos no solo adquieren conocimientos sobre la estructura y el uso del lenguaje, sino que también desarrollan competencias emocionales y sociales. Esta metodología no solo mejora el rendimiento académico, sino que también genera un ambiente positivo en el aula, donde el aprendizaje se convierte en una experiencia compartida y enriquecedora.

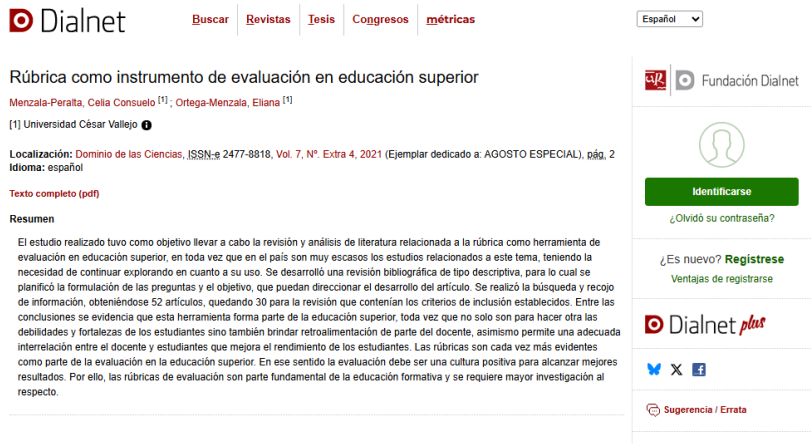
Numero de cita	45
Nº página	1731-1732
Autor	Macias y Merederos
Año de publicación	2024
Link	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9540862
ISSN-e	2789-3855
Capture de la portada del artículo	 Gamificación y desempeño escolar en Lengua y Literatura en los estudiantes con trastorno por déficit de atención (TDA) de BGU Macias Posligua, Oema ^[1]; Merederos Machado, Maria Caridad ^[2] [1] Universidad Estatal Península de Santa Elena [2] Universidad Estatal de Santa Elena Localización: Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, ISSN-e 2789-3855, Vol. 5, N.º. 1, 2024 (Ejemplar dedicado a: LATAM XI); 1 – 15) Idioma: español Texto completo (pdf) Texto completo Resumen El objetivo de la investigación es demostrar la eficacia de la gamificación para mejorar el rendimiento académico de estudiantes con TDA en Lengua y Literatura. Se analizaron los resultados de estrategias gamificadas adaptadas a estas necesidades. El uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) ha permitido la implementación de metodologías activas en la educación de bachillerato. Las TIC proporcionan herramientas y recursos digitales que facilitan la investigación, la comunicación y la creación de contenidos por parte de los estudiantes. La metodología fue de tipo cuantitativa en base a la aplicación de estrategias gamificadas a estudiantes con TDA y se compararon los resultados con un grupo control. Se identificaron elementos claves, desafíos y necesidades en la implementación, destacando la importancia de la personalización y el uso de tecnología accesible. Se observó un cambio positivo y significativo en el rendimiento académico del grupo experimental, mostrando una mejora considerable en el post test. Se resalta la necesidad de más investigaciones para adaptar estrategias gamificadas a otras materias y grupos con necesidades educativas especiales. El desarrollo de la propuesta se basa en la selección y elaboración de la estrategia de gamificación que resulte significativa para el contexto de lengua y literatura.
Capture de cita subrayada	Se observó un cambio positivo y significativo en el rendimiento académico de los estudiantes con TDA después de la aplicación de la gamificación. La personalización de desafíos y actividades según los ritmos individuales de los estudiantes con TDA fue fundamental para el éxito de la gamificación. El uso de tecnología accesible y herramientas digitales interactivas permitió la retroalimentación inmediata y la autoevaluación, incentivando el progreso y la participación activa de los estudiantes.

Numero de cita	46
N° página	1675
Autor	Elizalde,Dolores;Manzanillas,María;Chimbo,Alex;Vélez,María;Sarango,Rosa
Año de publicación	2025
Link	https://revistavitalia.org/index.php/vitalia/article/view/551
ISSN-e	3005-2610
Capture de la portada del artículo	
Capture de cita subrayada	instantáneo, retos graduados y estímulos motivadores. Estas particularidades fomentan una elasticidad sináptica que facilita el almacenamiento y retención de datos lingüísticos, según han revelado estudios recientes en el ámbito de la neuroeducación. En el ámbito educativo, la gamificación emerge como una táctica revolucionaria para el florecimiento del lenguaje, especialmente en escenarios donde se necesita capturar la atención de alumnos con variados estilos de aprendizaje. Su implementación no solo agiliza la asimilación de términos lingüísticos complejos, sino que también fomenta ambientes educativos más inclusivos, vibrantes y enfocados en el alumno. Además, la integración de modelos matemáticos flexibles

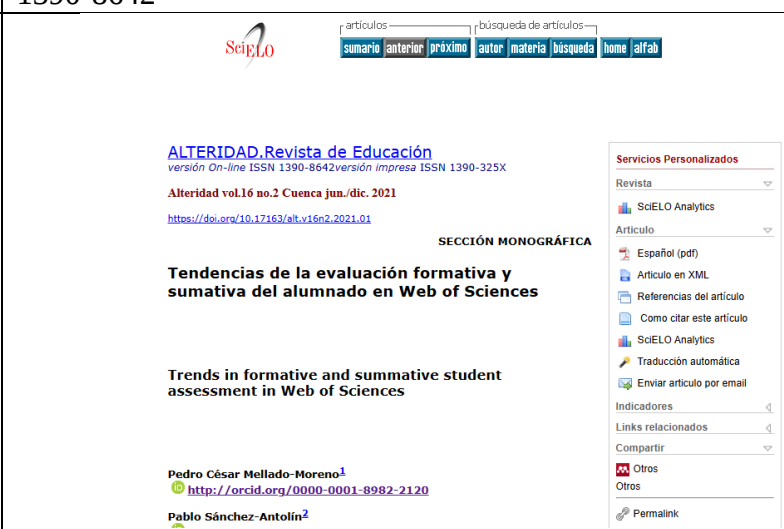
Numero de cita	47
Nº página	30
Autor	Sánchez, Javier; Miñán, Antonio; Rodríguez, Sonia
Año de publicación	2025
Link	https://reunido.uniovi.es/index.php/AA/article/view/20871
ISSN	0210-2773
Capture de la portada del artículo	 The screenshot shows the cover of the journal 'Aula Abierta'. At the top, there is a navigation bar with links: REUNIDO, ACTUAL, ARCHIVOS, AVANCE ONLINE, ACERCA DE, ENVIOS, INDEXACIÓN, ESTADÍSTICA EDITORIAL, and POLÍTICA EDITORIAL. Below this, the volume information 'Vol. 54 Núm. 1 (2025)' is displayed. The main title of the article is 'Análisis del Diseño Universal de Aprendizaje-DUA y las TIC: una visión del profesorado mediante Focus Group'. Below the title, it says 'MONOGRÁFICO: LAS TECNOLOGÍAS COMO ELEMENTO FACILITADOR DEL DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE (DUA)'. The DOI link 'https://doi.org/10.17811/aa.20871' is provided. The publication date is 'Publicado 2024-10-04' and the update date is 'Actualizado el 2025-04-09'. The authors listed are 'Javier Sánchez Mendias', 'Antonio Miñán Espigares', and 'Sonia Rodríguez Fernández', each with an ORCID icon. On the left, there is a 'Resumen' section with a brief description of the article. On the right, there is a small image of the journal cover with the title 'Aula Abierta'.
Capture de cita subrayada	En educación, no sólo debemos asegurarnos de que el alumnado nos entiende (Percepción), sino además debemos conectar con sus intereses (Motivación) y facilitarle distintas formas para la expresión y acción (Acción). Estos son los tres principios del DUA, que garantizan que todos/as accedan a la educación, de diferentes formas. En este sentido, el profesorado debe tomar conciencia de la importancia y del significado que tiene aplicar el DUA. Al adaptar la enseñanza a cada alumno/a, conseguimos ofrecer mayor igualdad de oportunidades.

Numero de cita	48
N° página	4
Autor	González, Eliana; Sandoval, Liliam; Trujillo, Catalina; Vidal, Victoria
Año de publicación	2023
Link	http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0122-12132023000200014&script=sci_arttext
ISSN	0122-1213
Capture de la portada del artículo	
Capture de cita subrayada	todos y todas en el aula. Es así como a nivel internacional se propone el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), el cual pretende incrementar las posibilidades de aprendizaje para todos y todas teniendo en cuenta las condiciones diversas de un grupo de estudiantes (Alba-Pastor <i>et al.</i>, 2014). La implementación del DUA permite no sólo un ajuste a nivel curricular, sino de medios y materiales para hacer el conocimiento más accesible a través de procesos de aprendizaje estructurados pero flexibles.

Numero de cita	49
N° página	229
Autor	Logroño, Lorena; Ramos, Damaris
Año de publicación	2023
Link	https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/731
ISSN	2806-5794
Capture de la portada del artículo	 Inicio / Archivos / Vol. 5 Núm. 5 (2023): JULIO-SEPTIEMBRE / Artículos originales Recursos digitales en la asignatura de ciencias naturales Lorena Logroño Herrera Universidad Técnica de Cotopaxi https://orcid.org/0000-0002-5754-2383 Damaris Ramos Singaicho Universidad Técnica de Cotopaxi https://orcid.org/0009-0002-8521-3592 DOI: https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i5.731 Palabras clave: Recursos digitales; Powtoon; enseñanza y aprendizaje; aprendizaje autónomo. Resumen El presente estudio sobre los Recursos digitales en la asignatura de Ciencias Naturales, exigen que la educación se relacione con las nuevas aplicaciones ISSN 2806-5794 Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS Enviar un artículo Información Para lectores/as Para autores/as Para bibliotecarios/as Idioma Español (España) English PDF HTML
Capture de cita subrayada	Los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes, teniendo en cuenta que la educación en todo el mundo exige nuevas formas de aprender, debido a que, “la virtualización de los sistemas de educación, han puesto su afán en la modernización” (Cabrera y Carriel, 2011, p.4) Puesto que, a nivel mundial el avance tecnológico se ha convertido en uno de los mejores recursos que aporta y facilita las actividades académicas.

Numero de cita	50
Nº página	1023
Autor	Menzala,Celia;Ortega,Eliana
Año de publicación	2021
Link	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=838388
ISSN-e	2477-8818
Capture de la portada del artículo	 Rúbrica como instrumento de evaluación en educación superior Menzala-Peralta, Celia Consuelo^[1]; Ortega-Menzala, Eliana^[1] ^[1] Universidad César Vallejo Localización: Dominio de las Ciencias, ISSN-e 2477-8818, Vol. 7, N°. Extra 4, 2021 (Ejemplar dedicado a: AGOSTO ESPECIAL), pág. 2 Idioma: español Texto completo (pdf) Resumen El estudio realizado tuvo como objetivo llevar a cabo la revisión y análisis de literatura relacionada a la rúbrica como herramienta de evaluación en educación superior, en toda vez que en el país son muy escasos los estudios relacionados a este tema, teniendo la necesidad de continuar explorando en cuanto a su uso. Se desarrolló una revisión bibliográfica de tipo descriptiva, para lo cual se planificó la formulación de las preguntas y el objetivo, que puedan direccionar el desarrollo del artículo. Se realizó la búsqueda y recojo de información, obteniéndose 52 artículos, quedando 30 para la revisión que contenían los criterios de inclusión establecidos. Entre las conclusiones se evidencia que esta herramienta forma parte de la educación superior, toda vez que no solo son para hacer otra las debilidades y fortalezas de los estudiantes sino también brindar retroalimentación de parte del docente, asimismo permite una adecuada interrelación entre el docente y estudiantes que mejora el rendimiento de los estudiantes. Las rúbricas son cada vez más evidentes como parte de la evaluación en la educación superior. En ese sentido la evaluación debe ser una cultura positiva para alcanzar mejores resultados. Por ello, las rúbricas de evaluación son parte fundamental de la educación formativa y se requiere mayor investigación al respecto.
Capture de cita subrayada	La evaluación educativa es considerada como parte fundamental de la educación formativa y como tal la evaluación por competencias, requiere una relación entre el diseño y los resultados, que contribuyan a la mejora del aprendizaje. Al respecto ejecución Valerga & Trombetta (2019)

Numero de cita	51
Nº página	141
Autor	Cruzado,Jenner
Año de publicación	2022
Link	https://mail.comunicacionunap.com/index.php/rev/article/view/672
ISSN	2219-7168
Capture de la portada del artículo	 The screenshot shows the homepage of the journal 'comuni@cción'. The header is green with the journal's logo and navigation links. The main content area displays the article title 'La evaluación formativa en la educación' by Jenner José Cruzado Saldaña. It includes the author's affiliation (Universidad César Vallejo), the DOI (https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.2.672), and keywords (Evaluación formativa, enfoques, procesos y retroalimentación). There are buttons for 'PDF', 'PUBLICADO', and 'NÚMERO'. A sidebar on the right offers language options (English, Español, Portugués) and a search bar.
Capture de cita subrayada	de las competencias de los estudiantes, con el propósito de ayudarles a mejorar sus aprendizajes. En esta dirección, la evaluación formativa permite recabar información con la finalidad de examinar y perfeccionar el aprendizaje durante su construcción. De igual manera pasa con la enseñanza, que se debe adecuar y adaptar a las necesidades e intereses de los estudiantes, así como también de los propósitos de aprendizaje planteados oportunamente.

Numero de cita	52
Nº página	173
Autor	Mellado et al.
Año de publicación	2021
Link	http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S1390-86422021000200170&script=sci_arttext
ISSN-e	1390-8642
Capture de la portada del artículo	 ALTERIDAD. Revista de Educación versión On-line ISSN 1390-8642 versión impresa ISSN 1390-325X Alteridad vol.16 no.2 Cuenca jun./dic. 2021 https://doi.org/10.17163/alt.v16n2.2021.01 SECCIÓN MONOGRÁFICA Tendencias de la evaluación formativa y sumativa del alumnado en Web of Sciences Trends in formative and summative student assessment in Web of Sciences Pedro César Mellado-Moreno¹ http://orcid.org/0000-0001-8982-2120 Pablo Sánchez-Antolín²
Capture de cita subrayada	zaje del alumnado se define como la búsqueda objetiva de resultados a través de la obtención de evidencias con una función fundamentalmente acreditadora y operatoria de refuerzos positivos y negativos. El resultado de la evaluación sumativa determina la distancia entre lo que la norma establecida considera aceptable y la posición mesurable en la que se encuentra el alumnado con respecto a ella. Los objetivos operatorios deben ser concretos, clasificables y comprendidos perfectamente tanto por el profesorado como por el alumnado. Las pruebas de evaluación han de ser

Numero de cita	53
N° página	831
Autor	Basurto, Shirley; Moreira, José; Velásquez, Angélica; Rodríguez, María
Año de publicación	2021
Link	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926891
ISSN-e	2550-682X
Capture de la portada del artículo	 Autoevaluación, Coevaluación y Heteroevaluación como enfoque innovador en la práctica pedagógica y su efecto en el proceso de enseñanza-aprendizaje Basurto-Mendoza, Shirley Tanya ^[1]; Moreira-Cedeño, José Alexander ^[1]; Velásquez-Espinales, Angélica Narcisca ^[1]; Rodríguez-Gómez, María ^[1] [1] Pontificia Universidad Católica del Ecuador Localización: Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, ISSN-e 2550-682X, Vol. 6, N° 3, 2021, págs. 828-845 Idioma: español Texto completo (pdf) Dialnet Métricas: 31 Citas Resumen En el enfoque educativo tradicional, la evaluación se limitaba al docente, sin embargo, en un proceso activo de aprendizaje, sin desmerecer su importancia, no puede ser la única. La autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación como prácticas pedagógicas para que el estudiante tome conciencia de los conocimientos previos, de los logrados gracias a su esfuerzo y de aquellos que le faltan alcanzar, han ganado espacio y existen desde hace algunas décadas, pero su aplicación en las aulas es escasa. En este artículo se investigó el efecto de la aplicación de la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación de estas herramientas innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de una revisión bibliográfica exploratoria, descriptiva y se realizó el análisis cuantitativo, cuasi experimental de los datos obtenidos de una encuesta realizada a 26 docentes de una escuela de educación general básica de la ciudad de Portoviejo. Se obtuvo que su aplicación beneficia y potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje al proporcionar a los estudiantes instrumentos para medir los conocimientos alcanzados, saber cuáles les falta y valorar el camino educativo hecho como grupo. Esta dinámica realizada de acuerdo a criterios específicos motiva la participación del estudiante quien desarrollará habilidades y competencias que garanticen su progreso en la carrera estudiantil que seleccionen y los docentes serán acreditados por los resultados obtenidos de los pares o estudiantes dando relevancia y autenticidad a su profesionalización.
Capture de cita subrayada	la ya afianzada heteroevaluación, son de suma importancia prácticas como la autoevaluación, donde el educando pueda tomar consciencia del aprendizaje realizado, lo asimile, lo transforme e incluso lo modifique, y la coevaluación, de carácter colaborativo, al ser realizada entre pares, que permite afianzar sus conocimientos gracias a que las experiencias cooperativas son más

Numero de cita	54
N° página	6
Autor	Kathiusca ,Karen;Alarcón,Laura
Año de publicación	2021
Link	http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2528-79072021000500001&script=sci_arttext
ISSN	1390-7247
Capture de la portada del artículo	 The screenshot shows the Scielo article page. At the top, there is a navigation bar with links: artículos, búsqueda de artículos, home, and alfab. Below this, the journal information is displayed: 'Revista San Gregorio', 'versión On-line ISSN 2528-7907', 'versión impresa ISSN 1390-7247', and 'Revista San Gregorio vol.1 no.48 Portoviejo dic./feb. 2021'. The article title is 'Estrategias metodológicas creativas para potenciar los Estilos de Aprendizaje'. The authors are listed as 'Karen Kathiusca Loor' and 'Laura Andrea Alarcón Barcia'. The article is categorized as 'ARTÍCULO ORIGINAL'. On the right side, there is a sidebar with 'Servicios Personalizados' and a list of links: 'Español (pdf)', 'Artículo en XML', 'Referencias del artículo', 'Como citar este artículo', 'Traducción automática', 'Enviar artículo por email', 'Indicadores', 'Links relacionados', 'Compartir', 'Otros', and 'Permalink'.
Capture de cita subrayada	Se denomina estilos de aprendizaje al método particular que utiliza cada individuo para adquirir sus conocimientos. Es evidente en el aula de clases que no todos los estudiantes aprenden de la misma forma, algunos necesitan actividades que incluyan leer, observar imágenes, realizar actividades prácticas y algunos otros aprenden mediante pruebas y experiencias concretas; cada uno establece las preferencias para construir sus conocimientos.

Numero de cita	55
Nº página	591
Autor	Diago, María; Martínez, Fernando; Perochena, Paola
Año de publicación	2022
Link	https://revistas.um.es/rie/article/view/495231
ISSN-e	1989-9106
Capture de la portada del artículo	 The screenshot shows the cover page of an article in the journal 'Revista de Investigación Educativa'. The page has a red header with navigation links: 'Entrar', 'Acerca de', 'Equipo editorial', 'Políticas Editoriales', 'Evaluación-Edición de artículos', 'Envíos', 'Preservación e interoperabilidad', 'Número actual', 'Números anteriores', 'Indicadores de calidad', and 'Avisos'. Below the header, there is a breadcrumb trail: 'Inicio / Archivos / Vol. 40 Núm. 2 (2022) / Artículos'. The title of the article is 'Preferencias de estilos de aprendizaje en el alumnado español de entre 11 y 15 años'. The authors listed are María Luz Diago Egaña (UNIR), Fernando Martínez Abad (Universidad de Salamanca), and Paola Perochena González (Universidad Nacional de Educación a Distancia). A DOI link is provided: https://doi.org/10.6018/rie.495231. On the right side, there is a 'PDF' button and a section for 'Información' with links for 'Para lectores/as', 'Para autores/as', and 'Para bibliotecarios/as'. At the bottom right, there is a section for 'Idioma' with links for 'English' and 'Español (España)'. The journal's logo and name are also visible on the right side.
Capture de cita subrayada	Para la dimensión recepción, el par visual-verbal muestra el canal sensorial preferido por el discente para recibir información. El alumnado visual prefiere información recibida a través de imágenes y representaciones visuales mientras que los estudiantes verbales prefieren la información escrita, leída o comentada.

Numero de cita	56
Nº página	58
Autor	Martínez,Victor;Gutiérrez,Javier;Gutiérrez,Israel;Gutiérrez,Esiquio;Gutiérrez,Marco;Niño,Liliana
Año de publicación	2024
Link	https://revista.ccaitec.com/index.php/ridt/article/view/114
ISSN	2992-7315
Capture de la portada del artículo	
Capture de cita subrayada	manera secuencial y ordenada. Los estudiantes auditivos aprenden mejor cuando reciben las explicaciones oralmente y cuando pueden hablar y explicar esa información a otra persona. El estudiante auditivo necesita escuchar su grabación mental paso a paso. Los estudiantes que memorizan de forma auditiva no pueden olvidarse ni una palabra, porque no saben seguir.

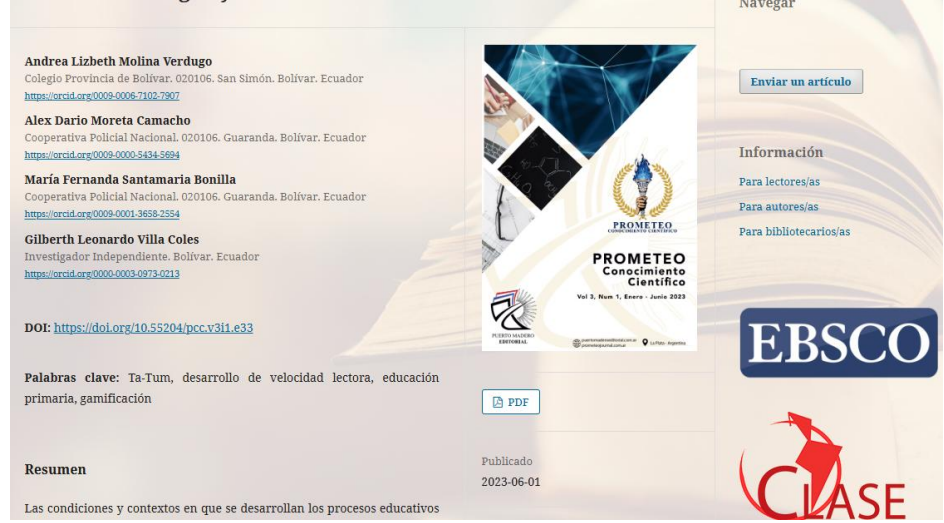
Numero de cita	56
Nº página	58
Autor	Martínez, Victor;Gutiérrez,Javier;Gutiérrez,Israel;Gutiérrez,Esiquio;Gutiérrez,Marco;Niño,Liliana
Año de publicación	2024
Link	https://revista.ccaite.se.com/index.php/ridt/article/view/114
ISSN	2992-7315
Capture de la portada del artículo	
Capture de cita subrayada	Sistema de representación kinestésico.- Cuando procesamos la información asociándola a nuestras sensaciones y movimientos, a nuestro cuerpo, estamos utilizando el sistema de representación kinestésico. Los estudiantes kinestésicos aprenden cuando hacen cosas como, por ejemplo, experimentos de laboratorio o proyectos. El estudiante kinestésico necesita moverse. Cuando estudian muchas veces pasean o se balancean para satisfacer esa

Numero de cita	57
N° página	149
Autor	Cira, Porras; Quispe, Maira; Carhuas, Isabel; Ríos, Claudia
Año de publicación	2021
Link	https://revistas.udh.edu.pe/index.php/udh/article/view/345e
ISSN	2307-6100
Capture de la portada del artículo	Inicio / Archivos / Vol. 12 Núm. 2 (2021): Desafíos (jul-dic) / Artículo de revisión Estilos de aprendizaje en estudiantes universitarios: una revisión descriptiva de la literatura Porras Mucha Cira Thania Universidad Continental, Huancayo, Perú https://orcid.org/0000-0001-6751-5648 Maira Quispe-Paiva Universidad Continental, Huancayo, Perú https://orcid.org/0000-0003-4189-6352 Isabel Angela Carhuas-Arzapalo Universidad Continental, Huancayo, Perú https://orcid.org/0000-0003-3962-7073 Claudia Ríos-Cataño Universidad Continental, Huancayo, Perú https://orcid.org/0000-0001-7547-9093 DOI: https://doi.org/10.37701/desafios.2021.12.2.345 Palabras clave: estilos de aprendizaje; universitarios; aprendizaje  Enviar un artículo INDIZACIONES latindex catalog Dialnet ALICIA ibiblat REDIB OAJI .net MIAR ERIH2015 LA Referenda medica DART BASE JournalTOCs PDF HTML
Capture de cita subrayada	Cada estudiante tiene un estilo predominante de aprendizaje e, inclusive, puede aplicar diferentes estilos según la asignatura; sin embargo, al no ser utilizados debidamente o no desarrollarlos, estos estilos repercuten en el rendimiento académico.

Numero de cita	58
N° página	503
Autor	Ordoñez, Byron; Ochoa, Maurely; Leonardo, Jhonny; León, Jorge; Espinoza, Eudaldo
Año de publicación	2021
Link	http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000300497&script=sci_arttext&tlng=en
ISSN	2218-3620
Capture de la portada del artículo	 Revista Universidad y Sociedad versión On-line ISSN 2218-3620 Universidad y Sociedad vol.13 no.3 Cienfuegos mayo.-jun. 2021 Epub 02-Jun-2021 ARTICULO ORIGINAL Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales Inverted classroom consideration and gamification 0000-0003-4222-8559Byron Patricio Ordoñez Ocampo¹, 0000-0002-6703-7399Maurely Edith Ochoa Romero¹, 0000-0001-6936-2796Jhonny Leonardo Erráez Alvarado¹, 0000-0003-2092-4924Jorge Luis León González², 0000-0001-5879-5035Eudaldo
Capture de cita subrayada	La gamificación es el empleo de juegos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los que facilitan la adquisición de contenidos y el desarrollar meta-competencias. Este método motiva a los estudiantes movilizan- do las estructuras cognitivas para la adquisición del nuevo conocimiento, incorporándolo de manera rápida y duradera, desarrolla actitudes colaborativas y optimiza el aprendizaje autónomo.

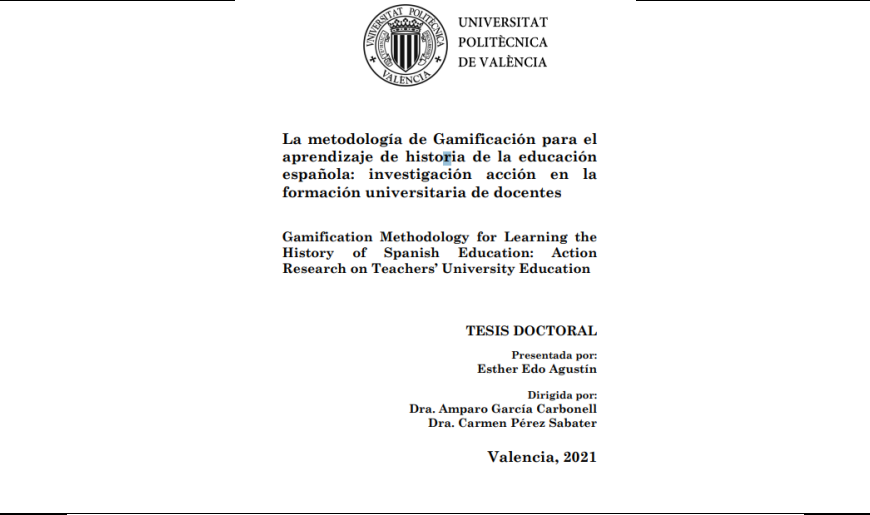
Numero de cita	59
N° página	3
Autor	Sarzosa,Luis;Yugla,Diego;Lata,Juan;Reyes,Fernando
Año de publicación	2025
Link	https://tesla.puertomaderoeditorial.com.ar/index.php/tesla/article/view/416
ISSN	2796-9320
Capture de la portada del artículo	 The screenshot shows the cover of a scientific article. At the top, it says 'Inicio / Archivos / Vol. 5 Núm. 1 (2025) / Artículos de Revisión'. The title is 'Revisión del estado del arte de la Gamificación como técnica de aprendizaje en la asignatura de Motores de Combustión Interna de la FIP de Electromecánica Automotriz.' Below the title, the authors are listed: Luis Gonzalo Sarzosa Herrera, Diego Armando Yugla Lema, Juan Carlos Lata García, and Fernando Patricio Reyes Romero, each with their affiliation and ORCID iD. A central image shows a collage of colorful, abstract shapes. To the right, there are navigation links like 'Enviar un artículo', 'Navegar', 'Información', 'Idioma', and 'Indexaciones'.
Capture de cita subrayada	En el ámbito educativo, el juego educativo promovido mediante la gamificación desempeña un papel crucial en el proceso pedagógico. El empleo de juegos y actividades lúdicas dentro del aula puede hacer que el aprendizaje sea más significativo, motivador y divertido para los estudiantes. Los juegos educativos pueden ayudar a reforzar conceptos académicos, mejorar la retención de información e impulsar el cooperativismo dentro del entorno escolar y la colaboración entre los estudiantes. El juego también tiene

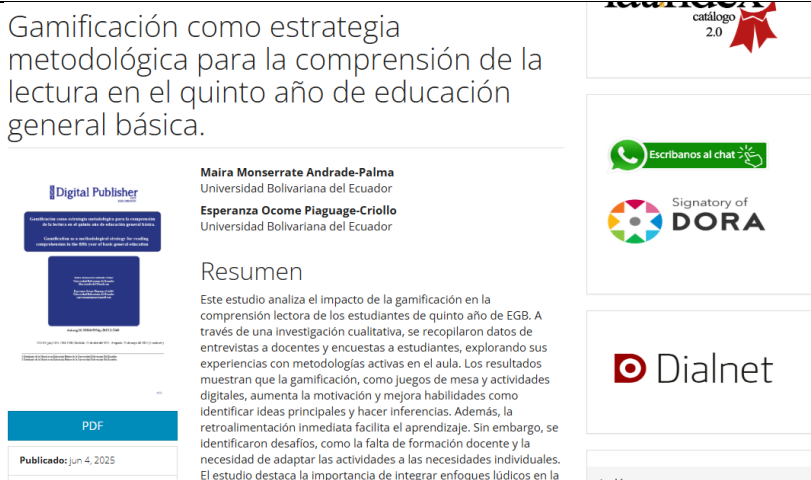
Numero de cita	60
N° página	95
Autor	Barriga & Guagchinga
Año de publicación	2025
Link	http://soeici.org/index.php/alcon/article/view/570
ISSN	2960-8473
Capture de la portada del artículo	 Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON" Inicio Número Actual Archivos Comité Editorial Indexaciones Políticas Normas Envíos Acerca de Q Buscar Buscar Inicio / Archivos / Vol. 5 Núm. 3 (2025): Abril-Junio (número en progreso) / Artículos originales La gamificación como metodología innovadora en la enseñanza de lengua y literatura para estudiantes de segundo año Angie Andreina Barriga Velásquez Universidad Técnica de Cotopaxi https://orcid.org/0009-9005-5907-8547 Nelson Wilfrido Guagchinga Chicaiza Universidad Técnica de Cotopaxi https://orcid.org/0000-0001-9127-7563 DOI: https://doi.org/10.62305/alcon.v5i3.570 ISSN: 2960-8473 INDEXACIONES DE LA REVISTA: latindex catálogo20 Google Scholar ESJI Eurasian Scientific Journal Index www.ESJIndex.org
Capture de cita subrayada	Los resultados del estudio reflejan un impacto positivo de la gamificación en el rendimiento académico estudiantes de segundo año en lengua y literatura, evidenciado por la notable mejora en los resu

Numero de cita	61
N° página	13
Autor	Molina,Andrea;Moreta,Alex;Santamaria,María;Villa,Gilberth
Año de publicación	2023
Link	https://prometeojournal.com.ar/index.php/prometeo/article/view/33
ISSN	2953-4275
Capture de la portada del artículo	 Andrea Lizbeth Molina Verdugo Colegio Provincia de Bolívar. 020106. San Simón. Bolívar. Ecuador https://orcid.org/0009-0006-7103-7907 Alex Dario Moreta Camacho Cooperativa Policial Nacional. 020106. Guaranda. Bolívar. Ecuador https://orcid.org/0009-0000-5434-5694 María Fernanda Santamaria Bonilla Cooperativa Policial Nacional. 020106. Guaranda. Bolívar. Ecuador https://orcid.org/0009-0001-3658-2554 Gilberth Leonardo Villa Coles Investigador Independiente. Bolívar. Ecuador https://orcid.org/0000-0003-0973-0213 DOI: https://doi.org/10.55204/pcc.v3i1.e33 Palabras clave: Ta-Tum, desarrollo de velocidad lectora, educación primaria, gamificación Resumen Las condiciones y contextos en que se desarrollan los procesos educativos Publicado 2023-06-01 EBSCO CLASE
Capture de cita subrayada	Se evidencia que la propuesta basada en gamificación por medio de la plataforma Ta-Tum brinda evidencia estadística de tener un efecto positivo en la velocidad de lectura ya que al aplicar la técnica estadística de t de student de muestras relacionados brindan un p-valor de 0,000 es decir se denota un incremento en la velocidad de lectura, ya que se pasa de 73,27 a 80,41 palabras por minuto, lo que evidencia que es necesario incrementar estrategias didácticas atractivas para que los estudiantes se incentiven hacia el desarrollo de una cultura de lectura como es el caso de la gamificación.

Numero de cita	62
Nº página	521-522
Autor	Gordillo & Calderón,
Año de publicación	2024
Link	https://www.redalyc.org/journal/5646/564679169017/564679169017.pdf
ISSN-e	1390-9150
Capture de la portada del artículo	Artículos de Investigación Gamificación en el desarrollo de las competencias del currículo priorizado para la enseñanza de la Lengua y Literatura Gamification in the competence's development to prioritized curriculum in Language and Literature teaching Alvaro Remigio Gordillo Gordillo Universidad Politécnica Estatal del Carchi, Ecuador alvaro.gordillo@upecc.edu.ec https://orcid.org/0009-0003-8224-3830 Milton Leonel Calderón Vélez Universidad Politécnica Estatal del Carchi, Ecuador yarte@gmail.com https://orcid.org/0000-0001-9867-5396 Resumen: Se presenta una investigación de tipo mixto que tiene como objetivo evaluar la incidencia de la gamificación en el desarrollo de competencias del currículo priorizado en la enseñanza de la Lengua y Literatura en octavo año, con el propósito del fortalecimiento del aprendizaje y el logro de los objetivos educativos. El estudio consistió en una evaluación de impacto con 154 estudiantes del nivel básico superior de la Unidad Educativa Fiscomisional Salazar Sánchez y Cifuentes
Capture de cita subrayada	La aplicación de estrategias de gamificación en el entorno educativo para los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Sánchez y Cifuentes demuestra tener un impacto significativo tanto en el F generado automáticamente a partir de XML-JATS por Redalyc nfraestructura abierta no comercial propiedad de la academia 521 Unidades Episteme, , 2024, vol. 11, núm. 4, Octubre-Diciembre, / ISSN-E: 1390-9150 rendimiento académico como en el aspecto socioemocional, ya que los estudiantes tienen mayor retención de la información, mejor

Numero de cita	63
N° página	3256
Autor	Luna, Maleyne; Peralta, Liliana; Gaona, Milagros; Dávila, Oscar
Año de publicación	2022
Link	https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2086
ISSN-e	2707 - 2215
Capture de la portada del artículo	
Capture de cita subrayada	La retroalimentación reflexiva genera un impacto positivo en los logros de aprendizaje del estudiante. Permite identificar los errores y gestionarlos estratégicamente en el aula. Así:

Numero de cita	64
Nº página	344
Autor	Edo, Agustín
Año de publicación	2021
Link	https://riunet.upv.es/server/api/core/bitstreams/786b9b24-5843-48d4-b246-64c3e98901f4/content
ISSN-e	Tesis
Capture de la portada del artículo	 UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA La metodología de Gamificación para el aprendizaje de historia de la educación española: investigación acción en la formación universitaria de docentes Gamification Methodology for Learning the History of Spanish Education: Action Research on Teachers' University Education TESIS DOCTORAL Presentada por: Esther Edo Agustín Dirigida por: Dra. Amparo García Carbonell Dra. Carmen Pérez Sabater Valencia, 2021
Capture de cita subrayada	En definitiva, las conclusiones de esta tesis doctoral se sintetizan en estas afirmaciones: la metodología Gamificación propicia un óptimo desarrollo de competencias específicas y transversales en el alumnado, eleva la motivación y

Numero de cita	65
Nº página	1195
Autor	Andrade,Maira;Piaguage,Esperanza
Año de publicación	2025
Link	https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/3243?utm_source=chatgpt.com
ISSN	2588-0705
Capture de la portada del artículo	 Gamificación como estrategia metodológica para la comprensión de la lectura en el quinto año de educación general básica. Maira Monserrate Andrade-Palma Universidad Bolivariana del Ecuador Esperanza Ocome Piaguage-Criollo Universidad Bolivariana del Ecuador Resumen Este estudio analiza el impacto de la gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes de quinto año de EGB. A través de una investigación cualitativa, se recopilaron datos de entrevistas a docentes y encuestas a estudiantes, explorando sus experiencias con metodologías activas en el aula. Los resultados muestran que la gamificación, como juegos de mesa y actividades digitales, aumenta la motivación y mejora habilidades como identificar ideas principales y hacer inferencias. Además, la retroalimentación inmediata facilita el aprendizaje. Sin embargo, se identificaron desafíos, como la falta de formación docente y la necesidad de adaptar las actividades a las necesidades individuales. El estudio destaca la importancia de integrar enfoques lúdicos en la
Capture de cita subrayada	rendimiento de los estudiantes. La gamificación fomenta una mayor participación, facilita la interacción entre los estudiantes y hace que las En cuanto a las percepciones de los docentes, se evidenció que aquellos que implementan metodologías activas y dinámicas, como las basadas en gamificación, reportan una mayor satisfacción con los avances en la comprensión lectora de los estudiantes. Estos

Numero de cita	66
Nº página	157-158
Autor	Herrera, Luna
Año de publicación	2024
Link	https://dspace.ucacue.edu.ec/items/a8dd1fc4-b820-43bf-953a-5615711fc1a0?utm_source=chatgpt.com
ISSN-e	2992-7927
Capture de la portada del artículo	Inicio / Archivos / Vol. 3 Núm. 2 (2024): Integración de la inteligencia artificial en los nuevos modelos educativos (Mayo-agosto) / Artículos Gamificación como estrategia de evaluación en Educación General Básica: Una experiencia de aplicación en Azogues-Ecuador Sonia Beatriz Herrera-Luna Universidad Católica de Cuenca, Ecuador. https://orcid.org/0009-0006-7892-9137 Ana Zulema Castro-Salazar Universidad Católica de Cuenca, Ecuador. https://orcid.org/0000-0002-3817-3145 Roxana Aucahuallpa-Fernández Universidad Católica de Cuenca, Ecuador. https://orcid.org/0000-0002-5242-2083 DOI: https://doi.org/10.62697/rmle.v3i2.99  Idioma English Español (España) SOBRE LA REVISTA Revista de investigación educativa publicada por la Universidad Pablo de Larraín con frecuencia cuatrimestral. e-ISSN: 2992-7927 DIRECTOR Dr. C. Gesabeth Muñoz-Herrera EDITOR Dr. C. Gesabeth Muñoz-Herrera
Capture de cita subrayada	En términos cuantitativos, se evidenció una diferencia estadísticamente significativa en los niveles de motivación de los estudiantes antes y después de la aplicación de la gamificación. Esto significa que la incorporación de elementos lúdicos en la evaluación ha tenido un efecto real y percepciones de los estudiantes. Sus expresiones de satisfacción, entusiasmo y agrado por las actividades evaluativas gamificadas confirman el impacto positivo que estas estrategias han tenido en su motivación intrínseca.