



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA**

TÍTULO DEL PROYECTO:

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL
ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DEL SUBNIVEL BÁSICA.**

TUTOR

MSc. ANA JACQUELINE NOBLECILLA OLAYA

AUTOR

LIC. DEISI LILIANA SANTISTEVAN SOTOMAYOR

MILAGRO, ENERO 2023

ACEPTACION DEL TUTOR

En calidad de Tutor de Proyecto de Investigación, nombrado por el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación.

CERTIFICO

Que he analizado el Proyecto de Investigación con el tema **LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DEL SUBNIVEL BÁSICA**, elaborado por la licenciada **DEISI LILIANA SANTISTEVAN SOTOMAYOR**, el mismo que reúne las condiciones y requisitos previos para ser defendido ante el tribunal examinador, para optar por el título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Milagro, 18 de noviembre del 2022



Firmado electrónicamente por:
**ANA JACQUELINE
NOBLECILLA
OLAYA**

MSC. NOBLECILLA OLAYA ANA JACQUELINE

0912652252

Declaración de autoría de la investigación

Yo, **Deisi Liliana Santistevan Sotomayor** en calidad de autora de esta investigación declara ante el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación, Mención Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título de una institución nacional o extranjera.

Milagro, 17 de enero del 2023

LIC. SANTISTEVAN SOTOMAYOR DEISI LILIANA
1205943333

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, otorga al presente trabajo de titulación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	[58,67]
DEFENSA ORAL	[39,33]
TOTAL	[98,00]
EQUIVALENTE	[EXCELENTE]



DR. CÓRDOVA MORÁN JORGE ANTONIO
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Mgtr. NUÑEZ PORTILLA JURI EVELYN
VOCAL



Mgtr. BRAVO ALVARADO RUFINA NARCISA
SECRETARIO/A

Dedicatoria

La presente propuesta está dedicada principalmente a Dios, por ser quien me da fortaleza y perseverancia para cumplir con uno de los anhelos más deseados.

A mi esposo Milton Eduardo Jiménez Bran, por ser quien me incentivó y apoyó incondicionalmente en esta trayectoria.

Además, está dedicado a los pilares fundamentales de este ser humano como son mis tres príncipes, Axel, Dylan y Nayib que son mis fortalezas para llegar al éxito.

Así mismo quiero dedicarles a mis queridos padres Sonia Sotomayor y Carlos Santistevan, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, por ser los principales promotores de mis sueños, por siempre confiar y creer en mí.

Deisi Liliana Santistevan Sotomayor.

Agradecimiento

En la vida se debe ser siempre agradecido y más con las personas que de una u otra manera aportan en el diario vivir. Es por ello, que es gratificante para mí agradecer a cada uno de mis docentes de la maestría por su invaluable labor de enseñanza y apoyo incondicional para culminar la carrera que amplía mis conocimientos como docentes, a través de la innovación de las nuevas herramientas que predomina en esta nueva era digital y que me servirá de gran base para la enseñanza de los estudiantes.

De manera especial agradezco a mi tutor de tesis la distinguida doctora Anna Noblecilla, por haberme guiado en la elaboración de este trabajo de titulación, porque con sus conocimientos, paciencia y motivación ha logrado en mí que pueda alcanzar mis metas.

Mi profundo agradecimiento al Coordinador de la maestría PHD. Jorge Córdova Morán porque siempre estuvo predispuesto para ayudarme en cualquier momento, no solo fue mi docente sino también mi gran guía ya que con su amabilidad y apoyo incondicional hizo que cualquier circunstancia que esté atravesando sea solucionada.

Mi eterno agradecimiento al creador por haberme dado salud y fortaleza para poder culminar una meta más en mi vida.

Gracias a ellos, todo este trabajo ha sido posible.

Deisi Liliana Santistevan Sotomayor.

Cesión de derechos de autor

Sr. Dr.

Jorge Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Cuarto Nivel, cuyo tema fue **LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DEL SUBNIVEL BASICA** y que corresponde a la Dirección de Investigación y Posgrado.

Milagro, 17 de enero del 2023

LIC. SANTISTEVAN SOTOMAYOR DEISI LILIANA
1205943333

Tabla De Contenido

ACEPTACION DEL TUTOR	ii
Declaración de autoría de la investigación	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Cesión de derechos de autor	vii
Tabla De Contenido.....	viii
Lista De Tablas	xiii
Lista De Figuras	xiv
Glosario De Términos.....	xvi
Resumen.....	xviii
Abstract.....	xix
Introducción.....	1
Capítulo I: Fundamentación De La Guía Metodológica.....	4
Planteamiento Del Problema.....	4
Problema General	4
Formulación Del Problema.....	5
Sistematización Del Problema	6
Antecedentes	7
Bases Teóricas	8
Gamificación	9
Elementos de la Gamificación.....	10

Dinámicas de la Gamificación	11
Mecánicas de la Gamificación.....	11
Componentes de la Gamificación	12
La Gamificación como estrategia.....	12
Los beneficios de la Gamificación	12
Quizizz	14
Kahoot.....	14
Educaplay	14
Estrategia de Aprendizaje	15
Aprendizaje basado en juegos.....	16
Justificación	17
Delimitación y alcance.....	19
Alcance de la investigación	19
Objetivos	20
Objetivo general.....	20
Objetivos específicos	20
CAPÍTULO II: Metodología.....	21
Tipo de propuesta.....	21
Tema:	21
Propuesta.....	21
Tipo o alcance	22
Beneficiarios	22
Método	23

Técnicas utilizadas	23
Encuesta	23
Entrevista	24
Instrumentos de investigación.....	24
Cuestionario	24
La población.....	24
Características de la población	24
Delimitación de la población	25
Análisis De Los Resultados Obtenidos.....	26
Discusión De Los Resultados	36
Entrevista 1 al docente de Lengua y Literatura.	39
Entrevista 2 al docente de Lengua y Literatura.	40
CAPÍTULO III: Guía Metodológica.....	42
Tabla De Contenido	43
Presentación de la Guía.....	45
Introducción 46	
Objetivos.....	46
Objetivo General	46
Objetivos Específicos	47
Fundamentación Teórica.....	47
La Gamificación.....	47
Aplicaciones Educativas	47
Definición de Guía Didáctica.....	48

Estructura de la propuesta metodológica	48
Pasos para elaborar una guía didáctica	48
Contenido de la Guía:	49
Módulo instruccional 1: Introducción a la Gamificación.....	49
Módulo instruccional 2: Herramientas digitales para diseñar cuestionarios y evaluaciones.....	49
Módulo instruccional 3: Herramientas digitales para crear presentaciones	49
Módulo instruccional 4: Herramientas digitales para crear contenidos didácticos y pizarra digital	50
Módulo instruccional 5: Herramientas digitales para generar actividades gamificadas e interactivas.....	50
PLAN DE ACTIVIDAD 1.....	50
Módulo instruccional 1. Introducción a la Gamificación	50
La gamificación en la educación.....	50
¿Por qué gamificar en el aula?	51
Beneficios de la gamificación en el aula.....	51
Proceso de la gamificación	52
PLAN DE ACTIVIDAD 2.....	53
Módulo instruccional 2. Herramienta digital para diseñar cuestionarios y evaluaciones.	53
SOCRATIVE	54
QUIZZIZ.....	57
EDPUZZLE	58
KAHOOT.....	58

MENTIMETER	59
Módulo instruccional 3. Herramientas digitales para crear presentaciones.....	60
GENIALLY	60
PREZI	61
CANVA	61
Módulo instruccional 4. Herramientas digitales para crear contenidos didácticos y pizarra digital.	62
GOCONQR.....	62
PADLET	62
Módulo instruccional 5. Herramientas digitales para generar actividades gamificadas e interactivas.	63
EDUCAPLAY	63
CAPÍTULO IV: Conclusiones Y Recomendaciones	65
Conclusiones.....	65
Recomendaciones	65
Bibliografía	67
Anexos 73	
ANEXO 1 74	
Permiso de autorización para realizar la propuesta de la guía metodología.	74
ANEXO 2 75	
Autorización para realizar la propuesta de la guía metodológica.	75
ANEXO 3 76	
Cuestionario de la encuesta (Instrumento).....	76

ANEXO 4	79	
		Cuestionario de entrevista a los docentes del área de Lengua y Literatura. 79
ANEXO 5	81	
		Diseño de opinión de experto del instrumento de investigación EXPERTO 1 81
ANEXO 6	82	
		Diseño de opinión de experto del instrumento de investigación EXPERTO 2 82
ANEXO 7	83	
		Diseño de opinión de experto del instrumento de investigación EXPERTO 3 83

Lista De Tablas

Tabla 1.	Población de estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Alfonso Reyes” ²⁵
Tabla 2.	Delimitación de la población de la Escuela de Educación Básica “Alfonso Reyes” 25
Tabla 3.	PREGUNTA 1: ¿Conoce usted lo que son las herramientas tecnológicas para la educación? 26
Tabla 4.	PREGUNTA 2. ¿El docente del área de Lengua y Literatura usa la tecnología para impartir sus clases?27
Tabla 5.	PREGUNTA 3. ¿El docente del área de Lengua y Literatura con qué frecuencia utiliza la estrategia del juego en sus clases?28
Tabla 6.	PREGUNTA 4. Considera Ud. ¿Que en la institución donde estudia deberían realizarse capacitaciones para los docentes sobre la implementación de herramientas tecnológicas en clase? 29

Tabla 7.	PREGUNTA 5. Considera Ud. ¿Que las clases de Lengua y Literatura a través de actividades donde se apliquen los juegos motivaría sus ganas de aprender?	30
Tabla 8.	PREGUNTA 6. Considerando que la gamificación son técnicas que permite emplear recursos que traslada el juego al ámbito educativo ¿Le gustaría que el docente de lenguaje cree actividades (gamificadas) a través del computador donde usted aprenda jugando?	31
Tabla 9.	PREGUNTA 7. ¿Con que frecuencia le gustaría que el docente use la tecnología para impartir sus clases?	32
Tabla 10.	PREGUNTA 8. ¿Cuáles de las siguientes herramientas educativas conoce Usted?	33
Tabla 11.	PREGUNTA 9. ¿Cuáles de las siguientes herramientas informáticas ha usado alguna vez para realizar sus tareas?	34
Tabla 12.	PREGUNTA 10. ¿Cree usted que el uso de estas herramientas tecnológicas y aprender jugando mejoraría su nivel de aprendizaje en el aula?	35

Lista De Figuras

Figura1.	<i>¿Conoce usted lo que son las herramientas tecnológicas para la educación?</i>	27
Figura2.	<i>¿El docente del área de Lengua y Literatura usa la tecnología para impartir sus clases?</i>	28
Figura3.	<i>¿El docente del área de Lengua y Literatura con qué frecuencia utiliza la estrategia del juego en sus clases?</i>	29

Figura4. *Considera Ud. ¿Que en la institución donde estudia deberían realizarse capacitaciones para los docentes sobre la implementación de herramientas tecnológicas en clase?*

30

Figura5. *Considera Ud. ¿Que las clases de Lengua y Literatura a través de actividades donde se apliquen los juegos motivaría sus ganas de aprender?.....*31

Figura6. *Considerando que la gamificación son técnicas que permite emplear recursos que traslada el juego al ámbito educativo ¿Le gustaría que el docente de lenguaje cree actividades (gamificadas) a través del computador donde usted aprenda jugando?.....*32

Figura7. *¿Con que frecuencia le gustaría el docente use la tecnología para impartir sus clases?* 33

Figura8. *¿Cuáles de las siguientes herramientas educativas conoce Usted?.....*34

Figura9. *¿Cuáles de las siguientes herramientas informáticas ha usado alguna vez para realizar sus tareas?.....*35

Figura10. *¿Cree usted que el uso de estas herramientas tecnológicas y aprender jugando mejoraría su nivel de aprendizaje en el aula?.....*36

Glosario De Términos

Propuesta

Una propuesta es un trato o saludo que alguien ubica a otro o a otras personas, en busca de algún objetivo; puede ser para surgir un negocio, un pensamiento, una relación individual, una tarea laboral o instructiva, un movimiento deportivo, etcétera.

Metodología

La metodología es la disciplina que se concentra en la disposición de las estrategias o técnicas utilizadas en el examen lógico para lograr los objetivos propuestos. Es una parte principal de la investigación científica.

Implementación

Hace referencia a la utilización de una acción o a la ejecución de un impulso. Lo que se lleva a cabo, de este modo, está en actividad o en vigor.

Gamificación

La gamificación es una estrategia de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al campo de la pericia instructiva para lograr mejores resultados: ingiere efectivamente la información, para trabajar en una habilidad que gratifique las actividades explícitas.

Estrategia

La estrategia es una disposición para dirigir una organización. Un sistema se compone de una progresión de actividades organizadas que ayudan a decidir y lograr los resultados más idóneos.

Aprendizaje

El aprendizaje es el método relacionado con la obtención de conocimiento, información, habilidades, valores y perspectivas, que se hace posible a través del estudio, la educación o la experiencia.

Lengua

Una lengua es una práctica de correspondencia verbal y compuesta, enriquecida con espectáculos y principios sintácticos, en la que participan redes humanas con fines abiertos.

Resumen

El actual trabajo de investigación tiene como objetivo principal diseñar una guía metodológica, que fortalezcan las estrategias de aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, subnivel básico superior; de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes. El objetivo central es determinar de qué manera la gamificación incide como estrategia de aprendizaje en los estudiantes. En la fundamentación teórica se pudo concluir que la gamificación con sus respectivos elementos y las teorías del aprendizaje son de vital importancia para los educadores ya que potencian el aprendizaje de sus educandos. El método utilizado en esta investigación se fundamentó en el método cualitativo, la población que se ha definido está considerado en un rango de 65 estudiantes a quienes se le aplicó una encuesta de 10 preguntas de manera digital utilizando la plataforma de “Google formularios” bajo los parámetros de la escala Likert que permite averiguar cuáles son las necesidades particulares que tienen respecto a la nueva metodología y por qué los alumnos están desmotivados y no participan mucho en las clases, esto ayudó a obtener y recopilar la información de forma cuantitativa, además de esto también se les realizó la entrevista a 2 docentes de la asignatura de Lengua y Literatura. Los resultados de las encuestas realizadas por los estudiantes arrojan que los maestros tienen dificultades y falencias al momento de impartir su cátedra de Lenguaje mediante la gamificación para poder contribuir en el conocimiento y rendimiento académico de los estudiantes. El producto final de esta investigación será diseñar una guía metodológica para los docentes de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes con estrategias de aprendizajes basadas en la gamificación, para que puedan ser incluidas en sus clases. Cabe indicar que estas aplicaciones ayudarán a motivar al educando en sus clases a través de recompensas y juegos y así desarrollan un clima motivador e imaginativo y despierta el interés por la lectura.

Palabras claves:

Gamificación -Estrategias Metodológicas- Innovación- Competencias digitales- Guía Metodológica.

Abstract

The main objective of the current research work is to design a methodological guide to strengthen the learning strategies of students in the subject of language and literature, upper basic level, at the Alfonso Reyes School of Basic Education. The main objective is to determine how gamification affects students as a learning strategy. In the theoretical foundation we can conclude that gamification with its respective elements, learning theories are of vital importance for educators since they enhance the learning of their students. The method used in this research was based on the qualitative method, the population that has been defined is considered in a range of 65 students to whom a survey of 10 questions was applied digitally using the platform "Google forms" under the parameters of the Likert scale that allowed to find out what are the particular needs they have regarding the new methodology and why students are unmotivated and do not participate much in class, This helped me to obtain and compile the information in a quantitative way, in addition to this I also interviewed 2 teachers of the subject of Language. The results of the surveys conducted by the students show that teachers have difficulties and shortcomings when teaching language through gamification in order to contribute to the knowledge and academic of students. The final product of this research will be to design a methodological guide for teachers of the Alfonso Reyes School of Basic Education, with learning strategies based on gamification, so that they can be included in their classes. It should be noted that these applications will help to motivate the student in their classes through rewards and games and thus develop a motivating and imaginative climate and in turn arouse interest in reading.

Keywords:

Gamification -Methodological Strategies- Innovation- Digital Competencies- Methodological Guide.

Introducción

Hace unos años el mundo se enfrentaba a diferentes cambios que afectan directamente al sistema educativo y los docentes debían asumir los nuevos retos que enfrentaba la sociedad, por lo que su futuro dependía de la formación que los estudiantes recibiesen de los docentes que realizaban su labor, además de impartir conocimientos debían de formar personas que sean competentes en varios campos.

En la práctica educativa es necesario analizar el entorno en el que se desarrolla actualmente el proceso de enseñanza y determinar si se siguen utilizando modelos didácticos obsoletos que hacen del aula una rutina, donde los alumnos no están motivados, sólo son receptores de información y no participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Despertar la motivación por el querer aprender de los estudiantes es una labor muy compleja, pero no imposible para los catedráticos, quienes deben optar por formular nuevas estrategias de aprendizaje para que los estudiantes puedan ser autores de su propio aprendizaje.

Para motivar a los estudiantes, los docentes deben explorar las nuevas tendencias educativas con el objetivo de hacer los contenidos más interesantes en respuesta a las nuevas necesidades, teniendo en cuenta su apego a la tecnología como formadores y estudiantes; es importante que los docentes no sólo estén impartiendo conocimientos a seres humanos, e interactivos; y animar a sus alumnos a aprender y practicar contenidos a través de diferentes recursos que capten su atención.

Tomando en cuenta a la sociedad se pudo evidenciar que está rodeada de la tecnología, especialmente es desarrollada por los jóvenes ya que ellos se encuentran expuestos a videojuegos y muchas herramientas más, es de vital importancia que los docentes desarrollen estrategias que puedan ser implementadas en clases y así los estudiantes aprendan jugando.

Una alternativa para lograr despertar la motivación en los estudiantes es la gamificación que cumple con dos objetivos, por una parte, potencializar e integrar recursos tecnológicos como herramientas pedagógicas en la enseñanza, mejorar las habilidades de los estudiantes mediante actividades que acrecientan el nivel de conocimiento, las destrezas y competencias. (Montaner Villalba, 2016)

En la actualidad la gamificación se ha convertido en parte fundamental del entorno de la educación formal, especialmente en sus formas estimulantes de promover la adquisición de conocimientos esto se debe a la existencia de plataformas virtuales, aplicaciones móviles y juegos físicos, donde se pueden crear espacios ambientados para desarrollar el aprendizaje y dar paso al desarrollo de nuevos conocimientos en los estudiantes, reforzando habilidades e incluso cambiar sus actitudes a través del aprendizaje, estos nuevos métodos de enseñanza son un desafío para los docentes que imparten las diferentes asignaturas en la Unidad Educativa “Guayasamín”; ya que requieren desarrollar competencias digitales y nuevas estrategias de enseñanza, con el objetivo específico de hacer uso de herramientas a las que sus estudiantes tengan acceso para que la práctica sea activa y participativa mejorando la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es de mucha vitalidad que los docentes agreguen la gamificación como una herramienta para fortalecer las habilidades e integrarlas en la labor docente y así poder incentivar el interés de aprender de los educados.

En el capítulo I, Se puede encontrar toda la información a nivel meso, maso y micro del currículo. Además, se revelan los puntos esenciales que contiene la investigación científica, estos son: método, formulación y sistematización del problema, objetivo general, objetivo específico, antecedentes referenciales, fundamentación teórica y justificación, es decir, la suma que justifica la investigación del presente proyecto.

El capítulo II, se desarrolla la metodología donde se aplica el tipo de propuesta, estructura, audiencia, técnicas y métodos de investigación a implementar en la guía metodológica, lo cual nos ayudará con estudio documental, entrevistas, grupos focales, encuestas, referentes teóricos.

El capítulo III, explica el desarrollo y aplicación de la guía metodológica para los docentes del área de Lengua y Literatura donde encontrarán temas gamificados que pueden ser aplicables en una hora clase y así poder obtener aprendizajes motivadores y significativos.

El capítulo IV, en este apartado se detalla las conclusiones y recomendaciones identificadas a partir de la observación y análisis de los resultados, se concluye con las referencias bibliográficas usadas en la ejecución de este proyecto y los anexos.

Capítulo I: Fundamentación De La Guía Metodológica

Planteamiento Del Problema

Problema General

El presente trabajo se centra en los estudiantes del Subnivel Básica Superior, con los que se tuvo un acercamiento a través de la presentación como educadora, donde se puede evidenciar mediante la investigación observacional, descriptiva y explicativa un gran problema de aprendizaje, siendo causa principal la desmotivación que tiene el estudiante en la asignatura de lenguaje. En consecuencia, un alto nivel de colegiales no ha creado habilidades de comprensión y percepción lectora, lo que ha conllevado a que su atención y comprensión sea muy baja, demostrando aburrimiento y poco esfuerzo al momento de realizar las actividades, llegando a obtener bajas calificaciones al no interiorizar los contenidos del currículo.

El educando juega un papel fundamental en el Sistema de Educación, es por ello que los estudiantes deben sentirse motivados por el aprender, para poder lograr con eficacia eficiencia el aprendizaje de los estudiantes tienen que utilizar las herramientas tecnológicas, quienes están diseñadas para poder lograr una motivación dentro del proceso educativo, sin dejar de lado que la motivación es parte fundamental en los estudiantes ya que esto conlleva a que actúen positivamente y así se pueda lograr los objetivos establecidos en el área de lenguaje.

Esta propuesta metodológica está intrínsecamente relacionada con la Educación y su innovación tecnológica, por lo que en la actualidad se puede palpar el cambio que se está dando en los modelos tradicionales de enseñanza, en éste el estudiante estaba limitado solo a tomar apuntes debido a que no se contaba con las herramientas tecnológicas en el área de lenguaje.

En la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes, Provincia del Guayas, Cantón Simón Bolívar, periodo lectivo 2021-2022, es de vital importancia la ejecución de este estudio porque con la implementación de nuevas herramientas tecnológicas los docentes podrán cambiar el paradigma educativo, y así poder incrementar nuevas estrategias y método de enseñanza a través de la gamificación logrando motivar a los estudiantes, incrementando su comprensión lectora y creando un ambiente dinámico donde el aprendizaje sea horizontal.

Actualmente se puede evidenciar que la tecnología va ligado a la educación donde podemos desarrollar diferentes aplicaciones mediante la gamificación, esto nos ayudará a poder desarrollar procesos de comprensión lectora y que fortalezcan el proceso de enseñanza aprendizaje. El problema fundamental de esta investigación son los escasos recursos gamificados en el área de lengua y literatura.

El problema identificado en esta investigación son los insuficientes recursos gamificados que contribuyan a las estrategias de aprendizaje en los estudiantes del área de lengua y literatura de los estudiantes del subnivel de Básica Superior en la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes, Provincia del Guayas, Cantón Simón Bolívar, periodo lectivo 2021-2022.

Frente a todo lo que está ocurriendo, es importante que los catedráticos asuman con responsabilidad el deber de ayudar a sus estudiantes a progresar en esta realidad actual, aplicando nuevas técnicas para captar su interés por el aprender y conducirlos a un aprendizaje significativo de la lectura. Por ello, es menester preguntarse lo siguiente:

Formulación Del Problema

¿De qué manera la Gamificación incide como estrategia de aprendizaje en el área de lengua y literatura, de los estudiantes del subnivel de Básica Superior en la Escuela de

Educación Básica Alfonso Reyes, Provincia del Guayas, Cantón Simón Bolívar, periodo lectivo 2022-2023?

Sistematización Del Problema

¿De qué manera la implementación de actividades gamificadas en el desarrollo de las clases de los catedráticos serán un estímulo para captar, mejorar la atención y participación de los estudiantes del área de Lengua y Literatura del subnivel de Básica Superior en la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes, Provincia del Guayas, Cantón Simón Bolívar, periodo lectivo 2022-2023?

¿De qué forma la poca implementación de competencias tecnológica influye en la motivación de los procesos de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes del subnivel de Básica Superior en la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes, Provincia del Guayas, Cantón Simón Bolívar, periodo lectivo 2022-2023?

¿Cómo influye en los educandos y docentes la utilización de un manual con el uso de estrategia de aprendizaje con entornos gamificados del área de Lengua y Literatura del subnivel de Básica Superior en la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes, Provincia del Guayas, Cantón Simón Bolívar, periodo lectivo 2022-2023?

Al responder estas interrogantes se puede notar la intención de esta guía metodológica, enfocadas en métodos, herramientas y técnicas gamificadas, pues su objetivo principal es que el docente tenga a su alcance una guía con todas las actividades lúdicas y herramientas tecnológicas que le permitan planificar y desarrollar una clase, pero esta vez más atractiva para el estudiante, despertando el interés y motivándolos a profundizar y conocer más, del tema impartido través del juego, convirtiéndose de esta manera en aprendizajes que duren a largo plazo. Esta guía metodológica por lo tanto no solo ayuda al

catedrático sino también en gran parte a la comunidad educativa por los excelentes resultados que se obtendrán de ello.

Antecedentes

La gamificación es considerada como una estrategia de aprendizaje que al incluirla en las clases diarias generará cambios favorables para el educando, al permitirles reforzar sus conocimientos mediante el juego ya sea este de comprensión lectora, busca palabras, redacción, etc. Esta herramienta le permitirá mantenerlos motivados en el querer aprender y no solo a los estudiantes sino también en los docentes, tomando como referencia el trabajo de Morillas Barros (2016) en su tesis doctoral presentó el tema “Percepciones de docentes universitarios en el uso de plataformas tecnológicas gamificadas. Experiencias en un taller de formación” Veas Aguirre (2021) donde la motivación para la realización del mismo fue tomado del modelo tradicionalista que se impartía dentro del salón de clases, por ello los educandos se sentían desmotivados en vista de este acontecimiento se propuso dos herramientas enmarcadas en las metodologías activas que les permitirá al docente realizar juegos gamificados despertando la motivación de los estudiantes, por otro lado se propuso que el docente utilice herramientas de gamificación en los diferentes temáticas, al finalizar la intervención se obtuvo resultados positivos y se puede afirmar que incluir las herramientas de gamificación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje aporta un beneficio para los estudiantes debido a que los retan que aprendan mediante el juego.

Así también Guerrero (2021) referenciado por Veas Aguirre (2021) una vez obtenida su Maestría en Tecnología e Innovación Educativa realizó un trabajo de investigación sobre la gamificación como estrategia aplicada al desarrollo de competencias digitales docentes en la Unidad Educativa Católica “La Victoria” en la Provincia de Imbabura quien plantea que la enseñanza de habilidades digitales representa un conjunto de saberes, y habilidades relacionadas con el uso de la tecnología, aplicable a diferentes

situaciones en el ámbito educativo para alcanzar los objetivos propuestos a través de nuevo métodos. pág. 8

Es por ello que la carencia de capacidades digitales en campos involucrados con la información, comunicación, construcción de contenido, estabilidad y resolución de inconvenientes, falta de un programa de formación con recomendaciones innovadoras para estimular la preparación. El ámbito digital es limitado, es resistente al cambio y tiene escaso interés en conseguir novedosas competencias, por lo cual hace que sea imposible hacer cambios en el proceso. La tecnología debería verse como un aporte a la educación y el aprendizaje es por ello que se recomienda incorporarlo paulatinamente al diseño y plan de estudios.

Por esto, es fundamental detectar que la guía metodológica tiene como fin desarrollar tácticas de aprendizaje activas que se logren integrar en el ámbito virtual de aprendizaje, que posibilite a los profesores aprender, modificar su comportamiento, producir motivación, expectativas e interés para conseguir estas novedosas capacidades del siglo XXI.

Las técnicas usadas son: estudio de contenido, encuestas a modo de examen. El objeto de averiguación es el profesor de la organización cada unidad tenía dentro gamificación, narración de la trama, ocupaciones de desbloqueo, retos y otros recursos, recompensas, insignias, juntar artículos, actualizar y buscar las motivaciones internas y externas de los competidores. (Veas Aguirre, 2021)

Bases Teóricas

Toda investigación se debe sustentar en una base científica y teórica que reconozca la validez de la propuesta planteada, por lo que a continuación se sustenta las bases científicas:

Gamificación

La gamificación es una nueva técnica de aprendizaje que involucra mecánicas y dinámicas de los juegos y son llevadas al ámbito educativo o profesional, aportando de forma significativa en los contextos donde se aplique. Gaitán (2013), así también permite que el aprendizaje sea visto de forma divertida y sea significativo como señala Fogg (2002).

“Mediante el uso de gamificación en los ambientes virtuales queremos desencadenar un comportamiento de aprendizaje más eficiente y atractivo”.

Al gamificar una clase mediante la utilización de estrategias innovadoras basadas en juegos, además de despertar la motivación en los participantes, también permite mejorar la capacidad de análisis, trabajo colaborativo y la resolución de problemas. Marcano (2008), ya que a través de las diferentes mecánicas y dinámicas que utiliza la gamificación despierta el deseo de aprender y cambiando la actitud de los jugadores frente al aprendizaje (Hernández, 2017)

Prieto, Díaz, & Monserrat (2014) al incluir la gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje se rompe la rutina de las clases donde el estudiante solo recibe el conocimiento y no participa en el desarrollo del mismo, utilizando el juego como técnica brinda la oportunidad de cambiar el antiguo paradigma e interactuar en el entorno donde se está desarrollando, al aplicar los diferentes elementos de la gamificación como el reto, los premios, mecánicas se rompe con las tareas cotidianas que realiza el estudiante cayendo de esta forma en la monotonía y falta de interés por aprender (Gartner, 2011)

Para Burke (2015) la gamificación permite adquirir experiencias enriquecedoras obtenidas mediante el juego ya que se dirigen al logro de un objetivo, así también Kapp (2012) indica que “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” p.9.

Otro aporte importante es el que realizó Ramírez (2014) quien señala que “gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos”, por lo tanto, para que un juego cumpla con el objetivo planteado debe tener mecánicas y dinámicas claras que despierten el interés del jugador.

La gamificación implica involucrar la ciencia cerebral del juego en diferentes campos haciendo una experiencia de diversión; es un tipo de aprendizaje en el campo de la instrucción experta, se utiliza para retener la información, desarrollar más las habilidades que hacen más simple asimilar la información a través del modelo de diversión que lo hace seriamente fascinante, refuerza la versatilidad y produce un encuentro positivo para las personas. Ayuda a potenciar la mejora del individuo y del grupo. Su objetivo fundamental es compensar a los clientes para que puedan seguir jugando y llegar a los objetivos. (Iquise & Rivera, 2020, p.6)

Elementos de la Gamificación

La gamificación tiene elementos que el docente debe considerar para mantener a los estudiantes motivados como indica (Chávez & Yuste, 2019):

- Establecer bases básicas del juego de modo consensuado.
- Elija qué partes, mecánicas y elementos se esperarán durante los encargos.
- Caracterice el estilo para que sea inteligente con la sustancia, las cualidades de los subalternos y el medio, además de ser visual y persuasivo para cumplir con la última razón de estos recados o juegos.
- Dar sentido a las instrucciones de forma obvia y sucinta, y tener en cuenta el nivel de los alumnos al caracterizarlos.

- Estructurar grupos sin separación de orientaciones y avanzando la consideración en el aula.
- Caracterizar los premios que deben realizar los alumnos para inspirarlos y avanzar en la educación.

Es importante mencionar los siguientes elementos como son las dinámicas, mecánicas y componentes que forman parte de la gamificación

Dinámicas de la Gamificación

Las dinámicas de la gamificación están relacionadas con motivación que muestra el jugador como se indica (Smartmind, 2018):

- Recompensa. Galardón obtenido por superar una prueba.
- Estatus. Reconocimiento como individuo de un área local.
- Logro. Realización individual por haber superado una prueba.
- Auto articulación. Comunicar independencia, inventiva y carácter.
- Concurso. Examen de los propios resultados frente a los de los demás.
- Caridad. Buscar el beneficio de los demás sin anticipar nada en consecuencia.

Mecánicas de la Gamificación

Un juego bien estructurado despierta la motivación, la concentración, el esfuerzo, y el compartir los logros y fracasos dentro del medio de aprendizaje, así como lo afirma Gartner (2011) “es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos”

Las mecánicas representan a las reglas que conforman el juego entre las cuales se puede mencionar a los desafíos, metas, recompensas, competencia, cooperación, ritmo, interactividad, aleatoriedad. (Zambrano, 2019).

Componentes de la Gamificación

A diferencia de las mecánicas y dinámicas los componentes están conformados por todos los recursos que se llegan a utilizar para crear una actividad puede ser una plataforma o herramienta digital. (Smartmind, 2018)

La Gamificación como estrategia

Utilizar una metodología diferente e innovadora, cambiar la clase tradicional por una interactiva y motivadora donde el estudiante pueda adquirir nuevos conocimientos sin necesidad que lo vea como algo monótono que requiere mayor esfuerzo como señala Sánchez & Pareja (2015):

La razón u objetivo de la gamificación es, por tanto, hacer de una tarea tediosa, una empresa atractiva y seductora, que al ser tratada y cambiada a través de mecánicas o elementos de juego hace que el cliente no vea el movimiento como algo pesado a realizar, lo que no significa un trabajo, sino que se convierte en una acción dinámica y dinamizadora para él. De ahí que se amplíe la inspiración natural, inspiración en la que el motivador es el juego de la actividad real. p. 3.

Los beneficios de la Gamificación

La gamificación facilita la integración de mecánicas, dinámicas y componentes al incluirlas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje tiene beneficios como se menciona en (Certinet, 2020):

1. Incrementa la motivación por el aprendizaje. Al incluir la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje aumenta en el estudiante las ganas de aprender.

2. Aumenta la atención y la concentración. Los estudiantes al sentirse motivados por la inclusión de la gamificación tienen más predisposición de aprender o adquirir nuevos conocimientos.
3. Cambia la visión que el alumno tiene de la enseñanza. Por lo general los estudiantes tienen una visión aburrida de las clases, pero esto cambia gracias a la gamificación.
4. Proporciona nuevos modelos de aprendizaje. Brinda la oportunidad al estudiante de ir descubriendo nuevos conocimientos gracias a las mecánicas y dinámicas del juego.
5. Consigue que los alumnos acepten el error. A diferencia de las actividades tradicionales, cuando un estudiante obtiene una baja nota tiende a frustrarse, pero con la gamificación solo acepta las fallas y/o errores, lo que le permite asimilar el conocimiento.
6. Otorga voz al alumnado. Cuando se gamifica un tema en específico el estudiante se siente en la capacidad de aportar nuevas ideas sin tener miedo a expresarlas.
7. Potencia la interactividad. La gamificación permite interactuar eficaz y efectiva al estudiante en el entorno donde se desarrolla.
8. Trabajo en equipo. Al ser la gamificación una estrategia que requiere la participación de todo el grupo fomenta el trabajo en equipo.
9. Fomenta el uso de las nuevas tecnologías. En la actualidad existen diferentes herramientas que son de fácil uso y se las puede considerar para gamificar una clase como es el caso de Quizizz, kahoot, Educaplay.
10. Estimular las relaciones sociales en el aula. Las herramientas de gamificación se las puede trabajar de forma individual y en equipo, al

trabajarlas en equipo se despierta en los estudiantes la confianza y las ganas de participar y compartir con sus compañeros.

Es decir que el participante o estudiante al momento de involucrarse en el juego se siente motivado con ganas de aprender ya que su cuerpo libera la dopamina que participa en algunas funciones cerebrales así como lo afirma Rodríguez & Santiago (2015), “A nivel neuronal, cuando nos divertimos desprendemos un transmisor que se llama dopamina, y sus efectos impactan directamente en la motivación, ya que permite poner mucha más atención e interés en lo que están haciendo, y por consiguiente en aprender.” p.18

A continuación, se presentan algunas aplicaciones educativas para reforzar la asignatura de Lengua y Literatura a través de la gamificación.

Quizizz

Es un juego interactivo de cuestionarios en la cual el docente podrá desarrollar actividades de diferentes maneras, tiene la posibilidad de cambiar y personalizar los cuestionarios para producir concursos o preguntas de una forma divertida y lúdica. El maestro es quien puede producir los cuestionarios, en donde los estudiantes accederán en una página que indicará la web para incorporar un código y jugar a partir de su dispositivo electrónico.

Kahoot

Es una plataforma de gratis acceso que posibilita la construcción de formularios de evaluación. Es un instrumento por el que el instructor crea concursos en el aula para que los estudiantes participen y aprendan o refuercen los conocimientos adquiridos.

Educaplay

Es una plataforma educativa que generar contenidos multimedia como adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, terminar textos, diálogos, dictados, ordenar palabras, relacionar recursos, formularios de cuestiones, mapas interactivos, videoquiz o ruletas de palabras que ayuden en la educación de los estudiantes.

Estrategia de Aprendizaje

Para cumplir con los objetivos planificados por el docente se requiere que realice una planificación en donde tome en consideración los métodos y materiales que le permitan al estudiante modificar su estructura mental y obtener un aprendizaje significativo como señala Romero (2012) “las estrategias didácticas como la combinación y organización del conjunto de métodos y materiales elegidos para alcanzar logros académicos, con la finalidad de desarrollar en los estudiantes un aprendizaje significativo.” p.39.

El docente es parte fundamental en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, de él depende que logre alcanzar sus metas y para ello debe de seguir una estructura organizada para que pueda darse el proceso de enseñanza- aprendizaje

Una estrategia es una metodología heurística que permite tomar decisiones en circunstancias inequívocas. Un sistema de aprendizaje es un enfoque serio y coordinado para ocuparse de un tema de aprendizaje. Un sistema es una disposición limitada de actividades que no están estrictamente secuenciadas y que incluyen un nivel específico de oportunidad y cuya ejecución no asegura la consecución de un resultado ideal. (Latorre & Seco, 2013)

Alva (2015) señala que las estrategias metodológicas para educar son agrupaciones coordinadas de estrategias y activos involucrados por el entrenador decididos a fomentar en los estudiantes las capacidades con respecto a la obtención, traducción y manejo de datos; y la utilización de estos en la era de la nueva información, su aplicación en las diversas regiones donde actúan en la existencia diaria para, a lo largo de estas líneas, avanzar en el aprendizaje significativo. p.1.

Una de las fortalezas de los docentes es que desea que los estudiantes desarrollen todas las habilidades y capacidades de análisis por sí mismo. El ser capaz de desarrollar su propio conocimiento y ponerlos en práctica en su diario vivir esto le conlleva a ser una persona más productiva en la comunidad.

Aprendizaje basado en juegos

El docente debe ser el mediador del conocimiento, es por ello que debe de mantenerse en constante actualización debido a que la era digital es gigantesca y el aprender jugando es una nueva metodología activa que les llama la atención al relacionarse con los videojuegos como afirma Gee (2004) “los videojuegos tienen el potencial para conducir al aprendizaje activo y crítico. De hecho, estoy convencido de que a menudo tienen mucho más potencial que buena parte del aprendizaje que se imparte en la escuela”.

Al decidir integrar juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje el docente debe aceptar y asumir esta metodología ya que es él quien cumple el rol de formador, Egenfeldt (2007) señala que “la opción y efectividad del aprendizaje basado en juegos depende en gran medida de la aceptación por parte de los docentes, quienes pueden ser considerados como verdaderos agentes de cambio en las escuelas” p.291.

El aprendizaje con base en juegos refuerza la capacidad interpersonal con el conjunto de alumnos, además de continuar las directrices para laborar dentro del aula, y de esta forma conseguir las metas planteadas anteriormente por el profesor. La probabilidad de que los estudiantes a quienes llamaremos jugadores pasen por un ciclo de comunicación intra e intergrupala pide desarrollar destrezas que mejoren la capacidad de estudio.

Además, la importancia de leer bien las instrucciones, trabajar en equipo, aplicar la lógica, tener un breve conocimiento del tema y realizar un análisis profundo son tareas que los jugadores consideran clave para ganar el juego y guardan amplia relación con los objetivos del mismo. (Vélez, et al, 2019, p.7)

Los docentes no aplican esta metodología dentro del proceso de enseñanza aprendizaje por considerarla complicada de trabajar con el grupo de estudiantes, así como afirma Illescar, et al (2020) “Un factor que impide la implementación de juegos en el proceso

de enseñanza es que los docentes desconocen los resultados positivos que se puede lograr con esta metodología” p.16.

Justificación

La presente propuesta metodológica tendrá beneficiarios directos e indirectos. Al mencionar beneficiarios directos es hacer referencia a los docente del área de Lengua y Literatura, debido a que no se pueden quedar con la metodología del pasado, es necesario que se mantengan actualizados en estrategias innovadoras, por ello la implementación de esta guía les permitirá conocer la gama de herramientas y aplicaciones gamificadas que podrán incorporar en sus clases de Lengua y Literatura, reforzando así el interés por aprender y potenciando la comprensión lectora de los educandos; otro de los beneficios obtenidos con esta investigación será al aporte de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes, al aumentar su interés por el aprender, esto les permitirá desenvolverse en un ambiente ameno y atractivo, este aprendizaje basado en el jugar desarrollarán las habilidades cognitivas de los estudiantes conllevando a una mejora en el rendimiento académico.

Es así que el diseño de una guía o manual tecnológico, que contenga las más destacadas herramientas, técnicas, plataformas y metodologías tecnológicas innovadoras entre ellas Genial.ly, Powtoon, Educaplay, Prezi, Symbaloo , Quizziz, Padlet, entre otros, servirá a los docentes como un gran pilar a la hora de impartir sus clases de Lengua y Literatura, ya que con su aplicación mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje y así podrá aumentar el interés por aprender de los estudiantes a través de una manera participativa, divertida y diferente.

Es por esta razón, que el principal propósito de la investigación y propuesta de la guía metodológica, es de lograr un aprendizaje dinámico impartido por los docentes y que despierte el interés para los educandos a través del uso de metodologías innovadoras en entornos virtuales gamificados. Donde a través de una encuesta dirigida a los docentes nos

permitirá conocer ¿Qué metodologías y estrategias didácticas se pueden implementar para mantener la motivación y atención de los estudiantes?, ya que si el docente imparte sus clases con metodologías tradicionalistas demuestra tener un parcial desconocimiento o desactualización de las nuevas herramientas tecnológicas educativas, es necesario “diseñar una guía metodológica donde la gamificación como estrategia de aprendizaje en el área de lengua y literatura permitan optimizar el aprendizaje de los estudiantes de la básica superior de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes, lo que será de gran beneficio y utilidad a la formación integral de los profesionales en la docencia a la hora de impartir sus clases, pero esta vez de una manera más dinámica e inclinada a las Tics, con metodologías activas innovadoras entrelazadas a la gamificación para que el aprendizaje se vuelva significativo y causan gran impacto, motivación e interés en los estudiantes y toda la comunidad educativa.

De manera que, con este trabajo de investigación se espera solucionar los problemas metodológicos y procedimental de los docentes al momento de llevar a cabo su cátedra de Lengua y Literatura, ya que aplicaran estrategias motivadoras medidas por el juego e incentivando la participación de los educandos, logrando que los mismos desarrollen sus habilidades y destrezas de comprensión lectora.

Por lo tanto, mediante la ejecución de esta propuesta metodológica será de mucha factibilidad para los docentes y estudiantes, ya que al implementar la gamificación en el aula como una propuesta para desarrollar el aprendizaje, se dinamizará la cooperación dinámica de los alumnos, donde el juego es componentes fundamentales para que los alumnos logren una realización más significativa y valiosa, que incite un interés extraordinario y mejores estándares para aprender.

Delimitación y alcance

La presente propuesta de la guía metodológica la gamificación como estrategia de aprendizaje del área de Lengua y Literatura del Subnivel Básico Superior se efectuó en la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes, la cual se tomó como contexto para la implementación de la encuesta a 65 estuantes los cuales fueron tomados como la población de estudio, así mismo se contó con la participación de 2 docentes del área de lengua y literatura, los cuales estuvieron siempre prestos a colaborar con esta investigación.

El presente proyecto se encuentra delimitado como se detalla a continuación.

Línea de investigación: Educación, Cultura, Tecnología e Innovación para la Sociedad.

Sub línea de Investigación: Tecnología e Innovación Educativa.

Delimitación demográfica: Docentes

Delimitación espacial: La investigación presente se llevó a cabo en la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes, Provincia del Guayas, Cantón Simón Bolívar.

Delimitación temporal: Periodo 2022-2023.

Alcance de la investigación

El principal alcance de la presente propuesta de la guía metodológica es la utilización de la gamificación como estrategia de aprendizaje para enseñar y aprender en el área de Lengua y Literatura, cuyo fundamento es desarrollar o aumentar habilidades de comprensión de los estudiantes de la básica superior, en los cinco módulos instruccionales detallados en la guía como son lengua y cultura, literatura, lectura, escritura y comunicación oral (Ministerio de Educación 2018).

La presente guía metodológica tiene como alcance aportar con métodos de enseñanzas como:

- El autoaprendizaje

- El Interés y la motivación
- La iniciativa y creatividad del estudiante
- Actividades intelectuales sostenidas

Objetivos

Objetivo general

Determinar de qué manera la Gamificación incide como estrategia de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, a través de un manual con diversas herramientas tecnológicas para la estimulación del aprendizaje de los estudiantes del subnivel de Básica Superior en la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes, Provincia del Guayas, Cantón Simón Bolívar, periodo lectivo 2022-2023.

Objetivos específicos

- Identificar cómo las estrategias metodologías medidas por la gamificación permite destacar la creatividad de los docentes al desarrollar e impartir las clases de Lengua y Literatura, en los estudiantes del Subnivel de Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes, Provincia del Guayas, Cantón Simón Bolívar, periodo lectivo 2022-2023.
- Evaluar de que forma la poca implementación de recursos gamificados influye en la motivación del aprendizaje de los estudiantes de Lengua y Literatura, del Subnivel de Básica Superior en la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes, Provincia del Guayas, Cantón Simón Bolívar, periodo lectivo 2022-2023.
- Desarrollar un manual que contenga diferentes recursos digitales con actividades gamificadas a través de la propuesta metodológica dirigida a los docentes de Lengua y Literatura, del Subnivel de Básica Superior en la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes, Provincia del Guayas, Cantón Simón Bolívar, periodo lectivo 2022-2023.

CAPÍTULO II: Metodología

Tipo de propuesta

Tema:

“La gamificación como estrategia de aprendizaje en el área de lengua y literatura del subnivel básica”.

Propuesta

Diseñar una guía (manual) metodológica para la aplicación de la gamificación como estrategia de aprendizaje que generen actitudes digitales en los docentes del área de Lengua y Literatura y optimicen el aprendizaje de los educandos de la Básica Superior de la Escuela Alfonso Reyes. Los beneficios de esta metodología junto con la praxis en actividades lúdicas combinados con las tecnologías, es motivar y hacer más interesante en el desarrollo de aprendizaje en los educandos.

El estudio se realizó de manera cuantitativa ya que se trabajó con dos variables, una independiente como la gamificación y la otra variable dependiente como es la estrategia de aprendizaje para el área de lengua y literatura, la relación de los dos factores requirió la utilización de mediciones estadísticas, entonces, en ese punto, en el momento que el instrumento de recolección de información trabajará con una escala cuantitativa, por ejemplo, Likert, se creará una exploración que adoptará una estrategia subjetiva; bajo este punto de vista el examen será una metodología de tipo mixto. Según con lo establecido por Naranjo Zeledón (2020) “El enfoque mixto surge de la necesidad de afrontar la complejidad de los problemas de investigación planteados en diversas áreas del saber, enfocándose de una manera holística, atendiendo al llamado del paradigma pragmático”. Se toma como referencia este tipo de enfoque porque es uno de los que me permitió lograr entender cuál es la base con la que parten los estudiantes y cuál es la manera de erradicar la desmotivación por la lectura.

Tipo o alcance

Cuando se ha gestionado el planteamiento del presente estudio se pudo determinar el alcance, por lo que tendrá un carácter exploratorio desde el momento en que se realizó el estudio de exploración, que tratará de producir información que permita una ampliación en la exploración del punto investigado que sostenga la significación de los factores gamificación y las estrategias de aprendizaje. Según Ramos Galarza (2020) menciona que “El alcance exploratorio en la investigación es aplicada en fenómenos que no se han investigado previamente y se tiene el interés de examinar sus características”.

Beneficiarios

El beneficio de este proyecto es brindarle al docente que tenga a su alcance de una manera rápida y eficaz una guía metodológica que cuente con diferentes estrategias y herramientas digitales de manera gratuita, para que pueda aplicarlo con sus estudiantes sin ninguna dificultad, ya que la misma guía dará a conocer los pasos a seguir y las actividades gamificadas que puede utilizar para los diferentes momentos del aprendizaje, es decir tanto al inicio, en la contextualización, en la transferencia como en la evaluación de los contenidos impartidos. A su vez estas actividades lúdicas no solo despertarán el interés y motivación del estudiante a la hora de aprender, sino que, al representante de familia, le permitirá también conocer y aprender de las nuevas tecnologías y esta nueva manera de enseñanza en que están inmersos sus hijos.

La presente guía metodológica, será una herramienta que beneficiará al proceso de enseñanza de los docentes del área de lengua y literatura, también será indirectamente un beneficio para los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes ya que a través de la gamificación serán motivados a interactuar en el proceso de aprendizaje en el uso de nuevas metodologías innovadoras.

Método

El presente trabajo de investigación tiene como plan determinar de qué forma la gamificación incide como estrategia de aprendizaje en el área de lengua y literatura, este proyecto posee un enfoque cuantitativo, por tal motivo se eligió las encuestas como técnica de investigación dirigida a los estudiantes y docentes del establecimiento educativo, de esta forma se muestra estadísticamente los resultados de los datos obtenidos, teniendo así la solución pertinente a la problemática establecida.

Según Neill (2018) define que “La investigación cuantitativa es una forma estructurada de recopilar y analizar datos obtenidos de distintas fuentes, lo que implica el uso de herramientas informáticas, estadísticas, y matemáticas para obtener resultados. Es concluyente en su propósito ya que trata de cuantificar el problema y entender qué tan generalizado está mediante la búsqueda de resultados proyectables a una población mayor.

Técnicas utilizadas

En la presente investigación se aplicó la encuesta como técnica con la modalidad de instrumento cuestionario para recolectar los datos necesarios de la investigación, aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes y la entrevista a los docentes del área de lengua y literatura.

Encuesta

De acuerdo con López y Fachelli (2015) la encuesta puede ser utilizada como técnica o como método. La encuesta como técnica, permite la recogida de los datos por medio de la interrogación que se realiza al encuestado con el propósito de que brinden información requerida para la investigación.

Se realiza una cierta cantidad de preguntas las cuales serán aplicadas a varias personas dentro de una población de estudio para recolectar los datos necesarios para la

presente guía metodológica, como lo detalla Feria, Mantecon, & Matilla (2020) “es la vía de indagación del nivel empírico que se aplica a un conjunto de sujetos, con el fin de conocer, mediante un cuestionario, sus opiniones o criterios” pág. 77.

Esta encuesta se realizó a 65 estudiantes a quienes se le aplicó una encuesta de 10 preguntas cerradas de manera digital utilizando la plataforma de “Google formularios”. (Ver Anexo 2).

Entrevista

Para Díaz et al, (2013) “la entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar”. Esta se aplicó a docentes de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes del área de Lengua y Literatura, de forma personal en las instalaciones del Centro Educativo, con la finalidad de recolectar datos que den sustento a la problemática actual.

Instrumentos de investigación

Cuestionario

Para la ejecución de este cuestionario se utilizó el formulario Google Drive para elaborar el cuestionario a los estudiantes, el cual está conformado por 10 preguntas cerradas y en escala de Likert, las encuestas fueron realizadas de manera virtual mediante la aplicación WhatsApp, como medio de comunicación con los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes.

La población

Características de la población

La población para el siguiente estudio recayó en los educandos de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes en el área de lengua y literatura, del Subnivel Básica Superior la cual fue de 65 estudiantes de acuerdo a los datos que ha proporcionado la

directora de la Institución Educativa. La población es de tipo finita, según (Arias, Villasís, & Miranda, 2016) alude que la población finita “Es aquel donde los elementos que lo constituyen pueden ser delimitados y cuantificados”. (Pág. 203).

Delimitación de la población

Según Lerma et al (2021) una población finita es “cuando se conoce el número total de unidades de observación en ellas”, en otras palabras, esto es algo que ha sido identificado por el investigador en su conjunto, desde el punto de vista del conocimiento que posee. La población consta de 67 encuestados, de los cuales 65 son estudiantes distribuidos en 4 paralelos de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes y 2 docentes del área de la Lengua y Literatura de la misma institución.

Tabla 1. Población de estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Alfonso Reyes”

<u>CURSO</u>	<u>PARALELOS</u>	<u>Nº DE ESTUDIANTES</u>
Noveno	A	22
Noveno	B	24
Décimo	A	19
TOTAL		65

Elaborado por: Deisi Santistevan

Luego de haber identificado la población, se llevó a cabo la validación de la encuesta a tres expertos, y una vez validada se procedió a la aplicación de los mismos, cabe mencionar que los resultados obtenidos dieron importantes resultados para llevar a cabo esta propuesta metodológica.

Tabla 2. Delimitación de la población de la Escuela de Educación Básica “Alfonso Reyes”

<u>POBLACIÓN</u>	<u>CANTIDAD</u>	<u>PORCENTAJE</u>
-------------------------	------------------------	--------------------------

Docentes del área de Lengua y Literatura.	2	4%
Estudiantes	65	96%
TOTAL	67	100%

Elaborado por: Deisi Santistevan

Análisis De Los Resultados Obtenidos

Una vez aplicada la encuesta se determinó los siguientes los siguientes resultados en relación a la gamificación como estrategia de aprendizaje en el área de lengua y literatura del subnivel básica superior.

La encuesta cuenta con un total de 10 preguntas y fue realizada a través de Google formulario, las cuales fueron interrogantes cerradas, tomando en cuenta las siguientes simbologías:

1. Siempre
2. A veces
3. De vez en cuando
4. Nunca

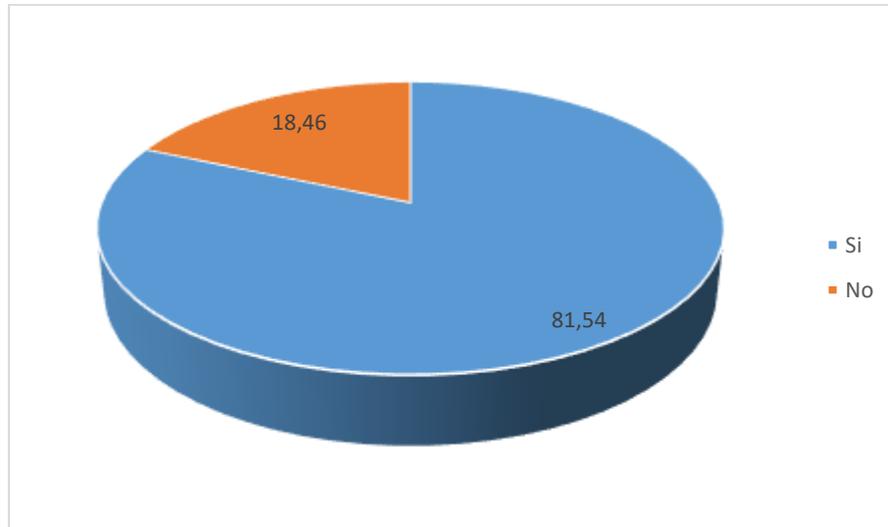
Los resultados que se pudieron obtener en el proceso de la investigación con los estudiantes de la Básica Superior de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes. En la primera parte se encuentran las preguntas realizadas a los estudiantes, en el segundo punto se encuentra la tabla de los datos, y tercero el análisis de los resultados.

Tabla 3. PREGUNTA 1: ¿Conoce usted lo que son las herramientas tecnológicas para la educación?

		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>Total</i>	Si	53	81.54%
	No	12	18.46%
		65	100%

Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

Figura1. *¿Conoce usted lo que son las herramientas tecnológicas para la educación?*



Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

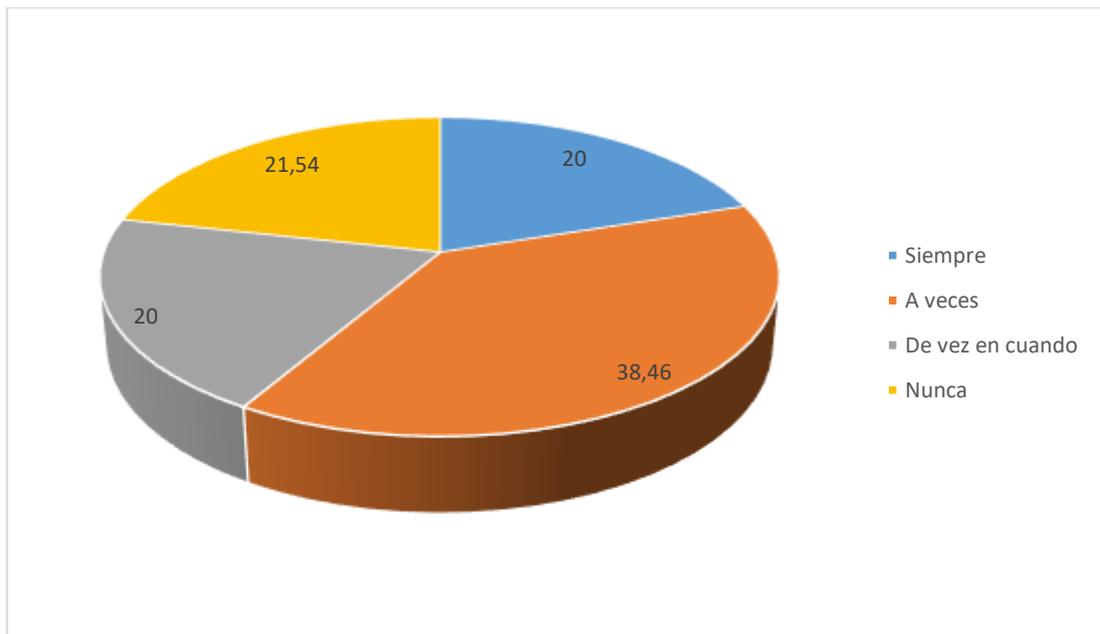
Análisis. Del 100% de los estudiantes encuestados el 81,54% conocen lo que son las herramientas tecnológicas para la educación. En consiguiente el 18,46% sostiene que no conocen lo que son las herramientas tecnológicas para la educación.

Tabla 4. PREGUNTA 2. ¿El docente del área de Lengua y Literatura usa la tecnología para impartir sus clases?

		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>Total</i>	Siempre	13	20%
	A veces	25	38.46%
	De vez en cuando	13	20%
	Nunca	14	21.54%
		65	100%

Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

Figura2. *¿El docente del área de Lengua y Literatura usa la tecnología para impartir sus clases?*



Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

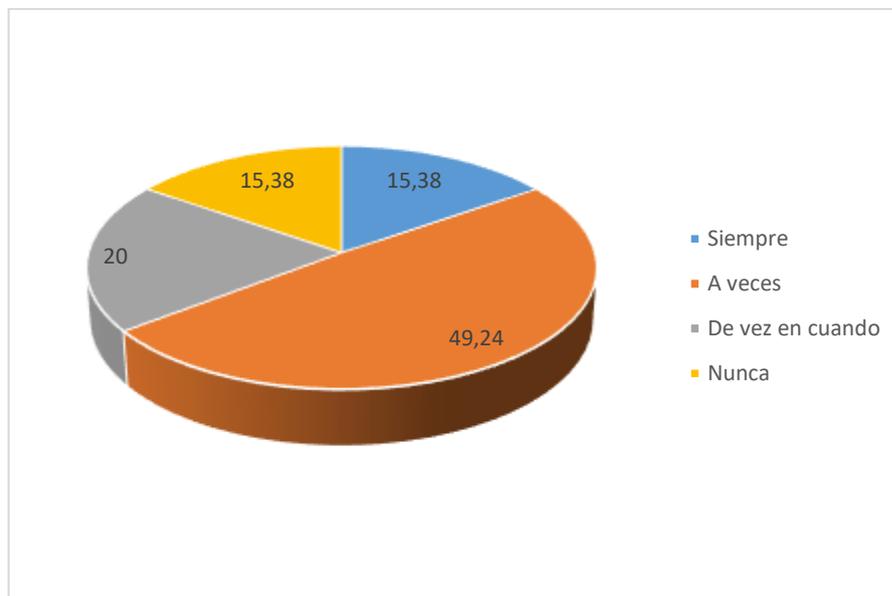
Análisis: En la segunda pregunta podemos observar que como resultado hay que 25 estudiantes que representa el 38,46% manifiestan que a veces su docente usa tecnología para dictar su cátedra, además 14 estudiantes con un 21,54% sostiene que nunca su docente ha utilizado tecnología en sus clases

Tabla 5. PREGUNTA 3. ¿El docente del área de Lengua y Literatura con qué frecuencia utiliza la estrategia del juego en sus clases?

		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>Total</i>	Siempre	10	15.38%
	A veces	32	49.24%
	De vez en cuando	13	20%
	Nunca	10	15.38%
		65	100%

Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

Figura3. *¿El docente del área de Lengua y Literatura con qué frecuencia utiliza la estrategia del juego en sus clases?*



Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

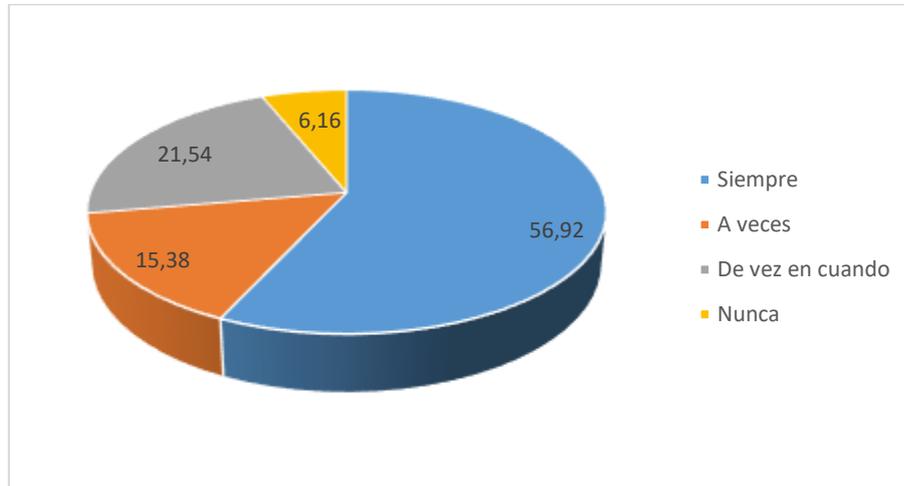
Análisis: Los resultados en esta pregunta señalan que el 49,24% asegura que el docente de Lenguaje nunca incluye en sus clases las estrategias del juego para un eficiente aprendizaje y mientras que el 15,38% sostiene que a veces incluyen el juego en las clases.

Tabla 6. PREGUNTA 4. Considera Ud. ¿Que en la institución donde estudia deberían realizarse capacitaciones para los docentes sobre la implementación de herramientas tecnológicas en clase?

		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>Total</i>	Siempre	37	56.92%
	A veces	10	15.38%
	De vez en cuando	14	21.54%
	Nunca	4	6.16%
		65	100%

Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

Figura4. *Considera Ud. ¿Que en la institución donde estudia deberían realizarse capacitaciones para los docentes sobre la implementación de herramientas tecnológicas en clase?*



Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

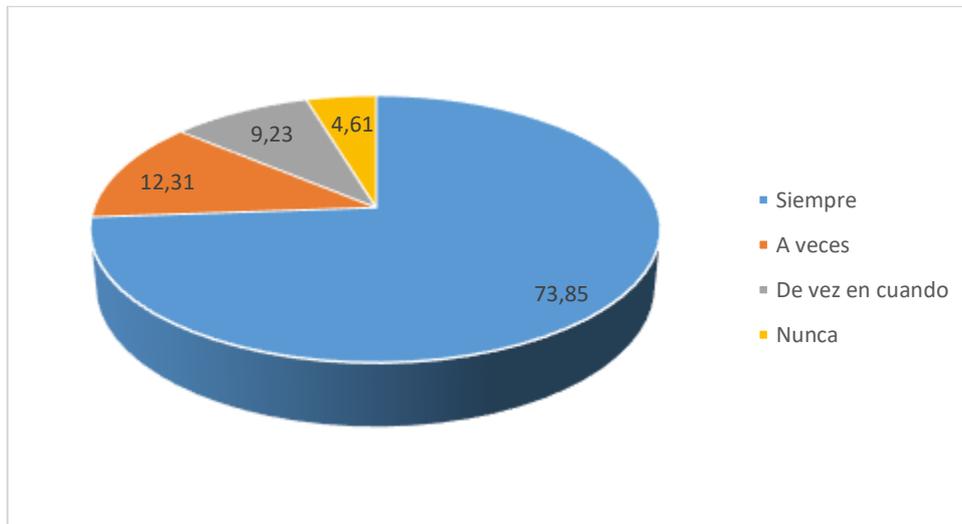
Análisis: En referente a la realización de capacitaciones para los docentes sobre la implementación de herramientas tecnológicas en clase, del 100% de los estudiantes encuestados el 56,92% asegura que si el docente realizara capacitaciones y las implementara en clases esto les ayudaría aumentar su motivación por la asignatura de lenguaje, en tanto el 6,16% sostiene que nunca les gustaría que los docentes se capaciten en tecnología.

Tabla 7. PREGUNTA 5. Considera Ud. ¿Que las clases de Lengua y Literatura a través de actividades donde se apliquen los juegos motivaría sus ganas de aprender?

		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
	Siempre	48	73.85%
	A veces	8	12.31%
	De vez en cuando	6	9.23%
	Nunca	3	4.61%
<i>Total</i>		65	100%

Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

Figura5. *Considera Ud. ¿Que las clases de Lengua y Literatura a través de actividades donde se apliquen los juegos motivaría sus ganas de aprender?*



Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

Análisis: Analizando los resultados obtenidos se observa que 48 estudiantes con un 73,85% asegura que siempre se puede aprender Lenguaje a través de los juegos, así mismo 3 estudiantes con un 4,61 manifiestan que nunca aprenderían si Lenguaje sea impartido mediante el juego.

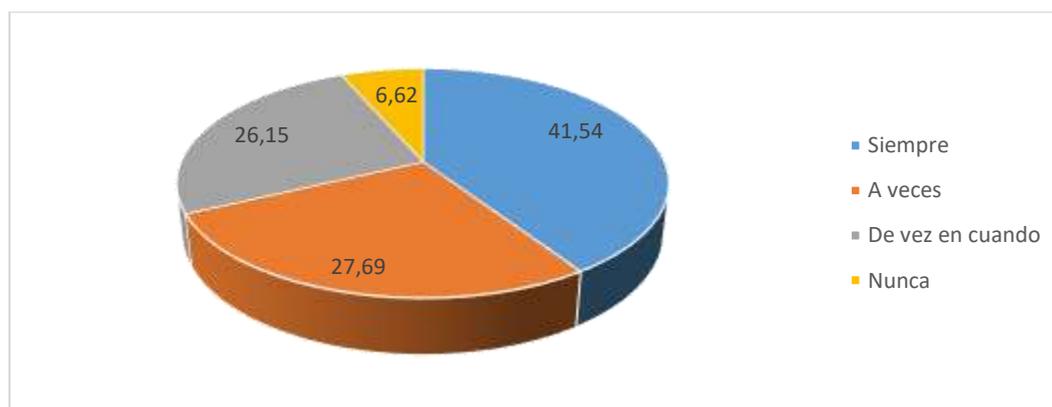
Tabla 8. PREGUNTA 6. Considerando que la gamificación son técnicas que permite emplear recursos que traslada el juego al ámbito educativo ¿Le gustaría que el docente de lenguaje cree actividades (gamificadas) a través del computador donde usted aprenda jugando?

	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Siempre	27	41.54%
A veces	18	27.69%
De vez en cuando	17	26.15%
Nunca	3	6.62%

<i>Total</i>	65	100%
--------------	----	------

Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

Figura6. *Considerando que la gamificación son técnicas que permite emplear recursos que traslada el juego al ámbito educativo ¿Le gustaría que el docente de lenguaje cree actividades (gamificadas) a través del computador donde usted aprenda jugando?*



Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

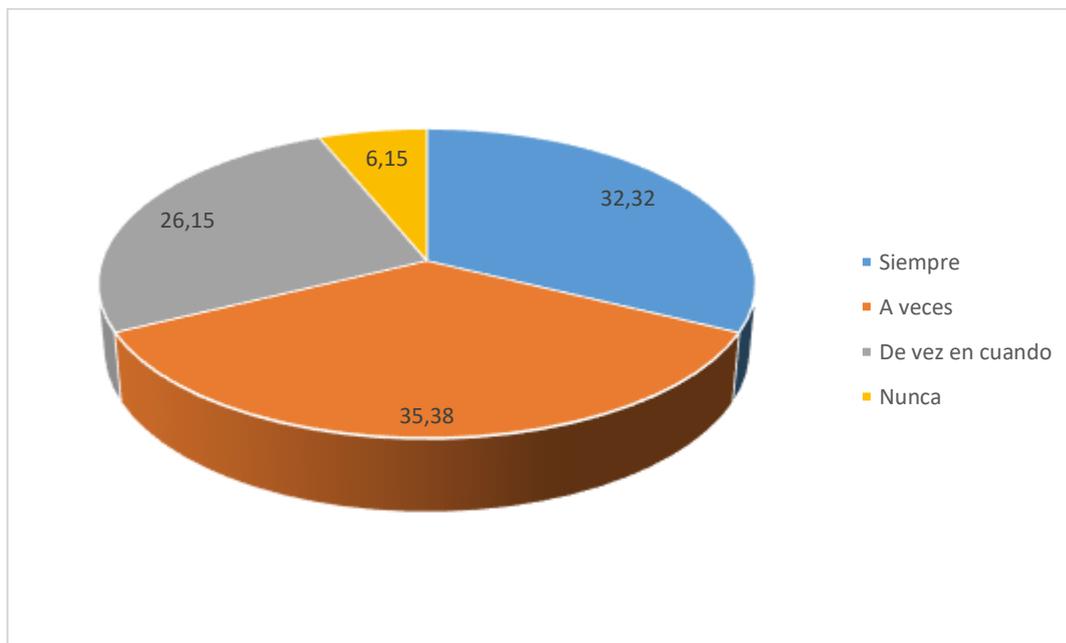
Análisis: En esta pregunta los resultados importantes marcan que 27 estudiantes con un 41,54% asegura que estaría de acuerdo en que el docente de lenguaje cree actividades (gamificadas) a través del computador donde usted aprenda jugando; mientras que el 6,62% sostiene que nunca se debería incluir la gamificación en la hora clase.

Tabla 9. PREGUNTA 7. ¿Con que frecuencia le gustaría que el docente use la tecnología para impartir sus clases?

		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>Total</i>	Siempre	21	32.32%
	A veces	23	35.38%
	De vez en cuando	17	26.15%
	Nunca	4	6.15%
		65	100%

Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

Figura7. ¿Con que frecuencia le gustaría el docente use la tecnología para impartir sus clases?



Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

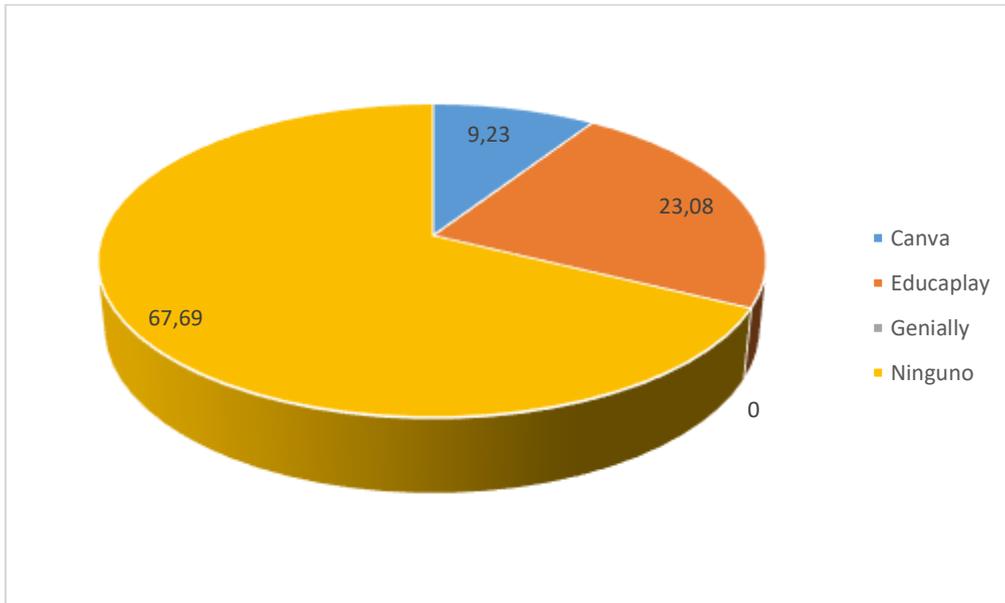
Análisis: Los resultados obtenidos expresan que 44 encuestados con un 67,70% asegura que le gustaría que su docente use la tecnología para impartir sus clases de Lenguaje ya que esto les permitirá implementar actividades innovadoras en su aprendizaje, mediante el juego y que incluyan premios e insignias. Por otro lado 4 encuestados con el 6,16% sostiene que no les gustaría que sus docentes implementen actividades innovadoras en sus clases

Tabla 10. PREGUNTA 8. ¿Cuáles de las siguientes herramientas educativas conoce Usted?

		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>Total</i>	Canva	6	9.23%
	Educaplay	15	23.08%
	Genially	0	0%
	Ninguno	44	67.69%
		65	100%

Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

Figura8. ¿Cuáles de las siguientes herramientas educativas conoce Usted?



Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

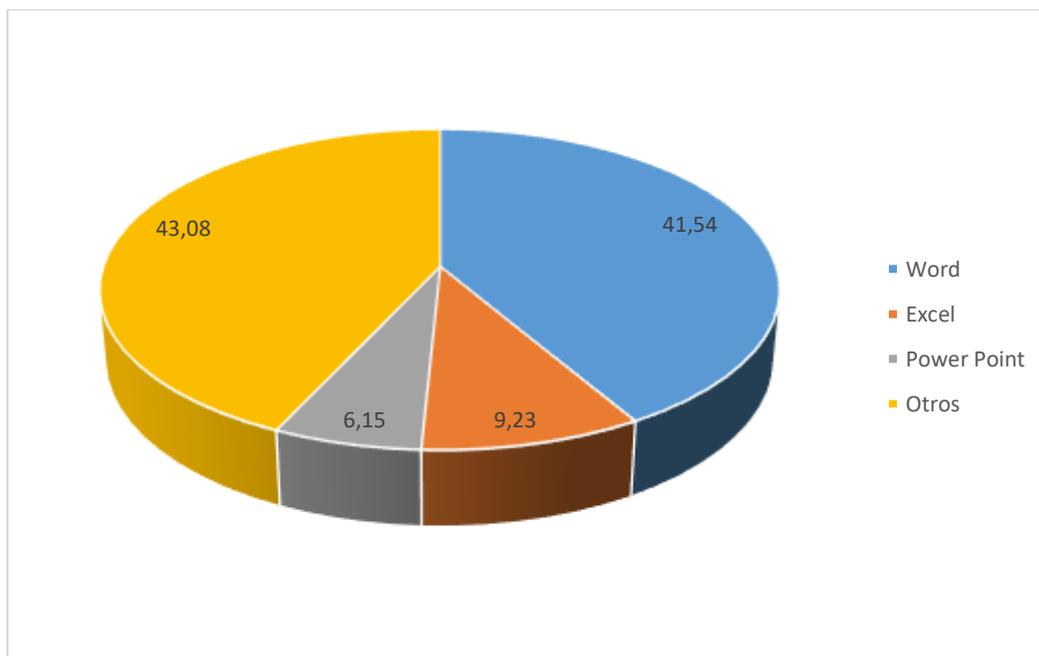
Análisis: Los resultados obtenidos demuestran que los 44 encuestados con el 67,69% asegura no conocer las herramientas educativas como Canva, Educaplay, Genially, otros, mientras que solo 15 estudiantes conocen la herramienta de Educaplay

Tabla 11. PREGUNTA 9. ¿Cuáles de las siguientes herramientas informáticas ha usado alguna vez para realizar sus tareas?

		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>Total</i>	Word	27	41.54%
	Excel	6	9.23%
	Power Point	4	6.15%
	Otros	28	43.08%
		65	100%

Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

Figura9. ¿Cuáles de las siguientes herramientas informáticas ha usado alguna vez para realizar sus tareas?



Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

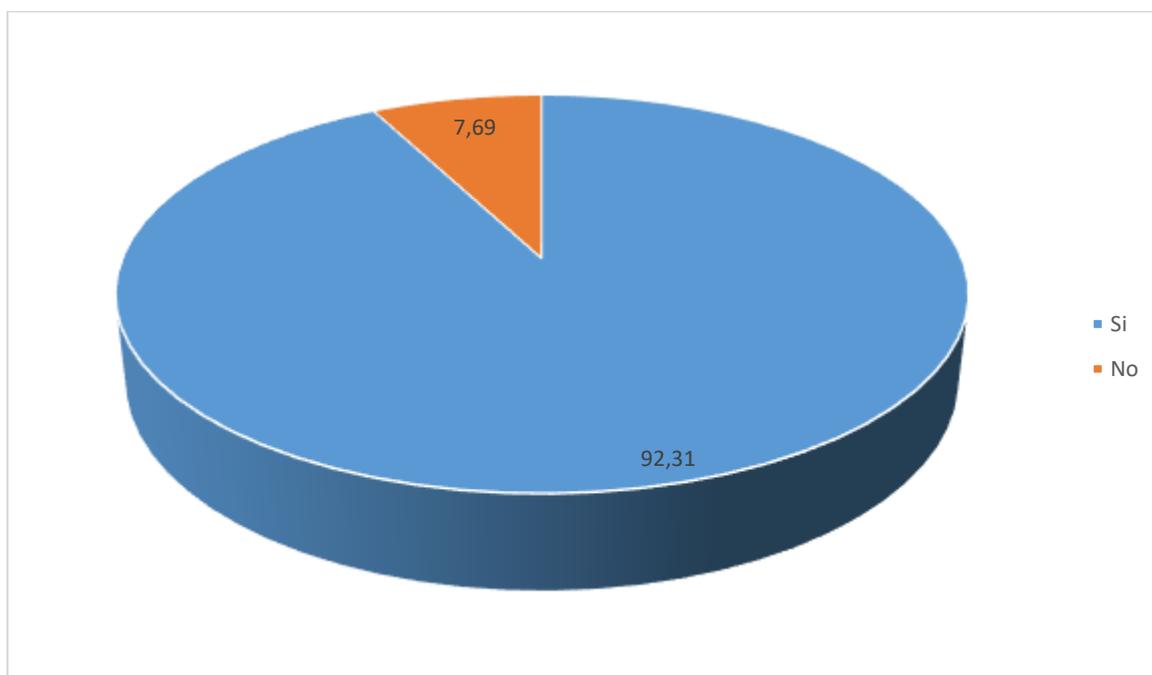
Análisis: Los resultados obtenidos demuestran que solo 27 encuestados con un 41,54% han utilizado Word para realizar sus tareas de, mientras que para 28 encuestados que simboliza el 43,08% sostiene que utilizan otras herramientas digitales para realizar sus tareas.

Tabla 12. PREGUNTA 10. ¿Cree usted que el uso de estas herramientas tecnológicas y aprender jugando mejoraría su nivel de aprendizaje en el aula?

		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>Total</i>	Si	60	92.31%
	No	5	7.69%
		65	100%

Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

Figura10. *¿Cree usted que el uso de estas herramientas tecnológicas y aprender jugando mejoraría su nivel de aprendizaje en el aula?*



Elaborado por: Deisi Santistevan, 2022

Análisis: Los resultados obtenidos demuestran que del 10% de los encuestados el 92,31% que equivale a 6ª estudiantes manifiestan que las herramientas tecnológicas si mejorarían su nivel de aprendizaje en el aula, mientras que solo un 7,69% equivalente a 5 encuestados manifiestan que el aprender jugando no les ayudaría a mejorar su aprendizaje.

Discusión De Los Resultados

Considerando la pregunta número 5 con el porcentaje 73.85% y la pregunta 6 con su porcentaje 41.54%, los estudiantes manifiestan que: la implementación del juego como estrategia de aprendizaje por parte del docente los motivaría a participar activamente en clases ya que sería algo innovador para ellos, aprendiendo de una forma divertida y mejorando así sus destrezas cognitivas y su nivel de aprendizaje tal como aporta el 92.31% de los estudiantes encuestados según la pregunta 10.

Continuando con la discusión de resultados indican los estudiantes encuestados que el 67.7% desconoce de las herramientas tecnológicas para la educación, según lo indican en la pregunta 8, asegurando que un 56.9% apenas conoce las herramientas del paquete de Microsoft Office, según comentan en la pregunta 9, con esto es notable la falta de capacitación por parte de los docentes a los estudiantes en el uso de nuevas herramientas tecnológicas educativas.

De acuerdo a la pregunta 4 con el porcentaje 56,9% los estudiantes están de acuerdo con que los docentes carecen del conocimiento que les permita aplicar este tipo de herramientas, a su vez aseverando que el problema es debido a la falta de capacitación periódica a los docentes por parte de la institución educativa.

Según el 38.5% de estudiantes encuestados dice que los docentes a veces implementan la tecnología para socializar las actividades en clases según la pregunta 2 y que según la pregunta 3 el 49.2% de estudiantes afirma que a veces el docente implementa actividades que involucren el juego, dando a conocer con esto la falta de estrategias metodológicas por parte del docente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según los datos obtenidos de la encuesta se puede constatar la necesidad urgente de implementar nuevas estrategias de aprendizaje dentro de aula de clase, para garantizar el desarrollo de sus capacidades y habilidades cognitivas y adquirir un aprendizaje significativo. Es evidente que la mayor parte de los estudiantes manifiestan que su docente no implementa herramientas tecnológicas en sus clases de lenguaje. En consideración a ello, es recomendable que los docentes de esta asignatura aprendan a estimular a los estudiantes de la clase haciendo uso de las TIC que sus clases innovadoras y dinámicas.

Debido a la aportación de las encuestas, es de mucha factibilidad la realización de esta guía metodológica debido a que los docentes no cuentan con estrategias gamificadas para

que las apliquen en el aula, con la realización de esta guía se contribuirá en el desarrollo profesional de las competencias docentes ya que, al ser una guía prosódica, el docente tendrá la facilidad de seguir los pasos y ahí poder gamificar sus clases., contribuyendo al desarrollo de los educandos.

Entrevista 1 al docente de Lengua y Literatura.

Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada al docente de la asignatura de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Alfonso Reyes”.

Entrevistadora: Deisi Liliana Santistevan Sotomayor

Lugar: Patio de la Escuela de Educación Básica “Alfonso Reyes”.

Entrevistado: Lcda. Alexandra Florencia MSc.

Cargo: Docente de área

PREGUNTA 1: ¿Conoce usted sobre que es Gamificación y cuál es su nivel de dominio?

Si conozco de gamificación de una manera superficial.

PREGUNTA 2: ¿Cuáles son las herramientas de Gamificación más conocidas por usted?

Las herramientas que más conozco son Genially, y kahoot a pesar de que muy pocas veces las he utilizado debido a que no todos los estudiantes cuentan con un dispositivo electrónico avanzado.

PREGUNTA 3: ¿En los últimos 5 años, que capacitaciones ha recibido sobre estrategias innovadoras de gamificación?

No he recibido capacitación en estos últimos 5 años.

PREGUNTA 4: ¿Qué tipo de estrategias utiliza para mejorar el desempeño académico de los educandos?

Una de las herramientas más utilizadas al momento de impartir las clases son los videos educativos y en ocasiones utilizo las aplicaciones de Genially.

PREGUNTA 5: ¿Qué actividades usted realiza para motivar al estudiante en sus clases virtuales de Lenguaje?

Me gusta realizar ejercicios de sopa de letras, relación de columnas, la caja sorpresa y más, la cual suelo realizarlas en kahoot para motivar al estudiante.

PREGUNTA 6: ¿En qué medida considera usted que la gamificación beneficia el aprendizaje de los estudiantes?

Indudablemente considero que la gamificación beneficia potencialmente en los estudiantes, debido a que a través de aplicaciones gamificadas pueden mejorar su rendimiento académico.

Entrevista 2 al docente de Lengua y Literatura.

Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada al docente de la asignatura de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Alfonso Reyes”.

Entrevistadora: Deisi Liliana Santistevan Sotomayor

Lugar: Patio de la Escuela de Educación Básica “Alfonso Reyes”.

Entrevistado: Lcdo. Jorge Molina

Cargo: Docente

PREGUNTA 1: ¿Conoce usted sobre que es Gamificación y cuál es su nivel de dominio?

Si conozco de gamificación y mi nivel de dominio es considerable.

PREGUNTA 2: ¿Cuáles son las herramientas de Gamificación más conocidas por usted?

Las herramientas que más conozco son Genially, y kahoot a pesar de que muy pocas veces las he utilizado debido a que no todos los estudiantes cuentan con un dispositivo electrónico avanzado que les permita desarrollar sus habilidades.

PREGUNTA 3: ¿En los últimos 5 años, que capacitaciones ha recibido sobre estrategias innovadoras de gamificación?

No he recibido capacitación en estos últimos 5 años.

PREGUNTA 4: ¿Qué tipo de estrategias utiliza para mejorar el desempeño académico de los educandos?

Una de las herramientas más utilizadas al momento de impartir las clases son los videos educativos.

PREGUNTA 5: ¿Qué actividades usted realiza para motivar al estudiante en sus clases virtuales de Lenguaje?

Me gusta realizar ejercicios de sopa de letras, relación de columnas, la caja sorpresa y los juegos en Geneally, para motivar al estudiante.

PREGUNTA 6: ¿En qué medida considera usted que la gamificación beneficia el aprendizaje de los estudiantes?

Indudablemente considero que la gamificación beneficia potencialmente en los estudiantes, debido a que a través de aplicaciones gamificadas pueden mejorar su rendimiento académico.



CAPÍTULO III: Guía Metodológica

Guía Estratégica para Docentes del área de

Lengua y Literatura

Subnivel Básica Superior

Gamificación en el Aula

Aprendizaje Basado en Juegos



Deisi Liliana Santistevan Sotomayor

2022-2023

Tabla De Contenido

CAPÍTULO III: Guía Metodológica.....	42
Tabla De Contenido	43
Presentación de la Guía.....	45
Introducción... ..	46
Objetivos	46
Objetivo General	46
Objetivos Específicos	47
Fundamentación Teórica.....	47
La Gamificación.....	47
Aplicaciones Educativas	47
Definición de Guía Didáctica.....	48
Estructura de la propuesta metodológica	48
Pasos para elaborar una guía didáctica	48
Contenido de la Guía:	49
Módulo instruccional 1: Introducción a la Gamificación.....	49
Módulo instruccional 2: Herramientas digitales para diseñar cuestionarios y evaluaciones.....	49
Módulo instruccional 3: Herramientas digitales para crear presentaciones ..	49
Módulo instruccional 4: Herramientas digitales para crear contenidos didácticos y pizarra digital.....	50
Módulo instruccional 5: Herramientas digitales para generar actividades gamificadas e interactivas.....	50
PLAN DE ACTIVIDAD 1.....	50
Módulo instruccional 1. Introducción a la Gamificación	50

La gamificación en la educación.....	50
¿Por qué gamificar en el aula?.....	51
Beneficios de la gamificación en el aula.....	51
Proceso de la gamificación	52
PLAN DE ACTIVIDAD 2.....	53
Módulo instruccional 2. Herramienta digital para diseñar cuestionarios y evaluaciones.	53
SOCRATIVE	54
QUIZZIZ.....	57
EDPUZZLE	58
KAHOOT.....	58
MENTIMETER	59
Módulo instruccional 3. Herramientas digitales para crear presentaciones.....	60
GENIALLY	60
PREZZI.....	61
CANVA	61
Módulo instruccional 4. Herramientas digitales para crear contenidos didácticos y pizarra digital.	62
GOCONQR.....	62
PADLET	62
Módulo instruccional 5. Herramientas digitales para generar actividades gamificadas e interactivas.	63
EDUCAPLAY	63

Presentación de la Guía

Esta Guía Metodológica sobre la ejecución del juego (Gamificación) como metodología de aprendizaje para los educadores en el espacio de Lenguaje y Literatura del Subnivel Básica Superior, la cual está orientada a desarrollar aún más la experiencia de crecimiento educativo en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes, esta guía es un aparato para el instructor y cumplirá con los objetivos propuestos para abordar las problemáticas vividas en la sala de estudio.

El plan de preparación actual se transmitirá en diferentes ejercicios, según las normas del programa educativo de instrucción pública en el espacio de la Lengua y Literatura para el Subnivel Básica Superior. Las sucesiones pedagógicas dependen del uso de los aparatos mecánicos instructivos para el avance de los similares, estando estos asociados al educador en esta ilustración desde su creación hasta su aplicación a los estudiantes en la experiencia educativa creciente.

Introducción

La actualización de los educadores en Ecuador debería avanzar mediante la realización de seminarios de formación sobre temas relacionados a la tecnología. La utilización de las TICS ayuda a los docentes a utilizar técnicas de gamificación con nuevas estrategias de aprendizaje que les permitan fomentar nuevas capacidades imaginativas e innovadoras. Es importante reforzar e incrementar la motivación por el aprender de parte del docente ya que esto conlleva a que es un cambio en el sistema educativo para palpar mejoras satisfactorias en la educación de los estudiantes.

La gamificación espera llevar a cabo metodologías sistémicas e imaginativas en el aula, donde se espera motivar a los estudiantes y poder lograr una adquisición significativa de sus habilidades mentales para ayudarles a adaptarse a cualquier circunstancia en la existencia diaria.

El propósito de la implementación de esta guía metodológica es elaborar un plan que contenga temas gamificados para los educadores en el área de lengua y literatura, y posteriormente sean aplicados en el periodo de clases, con el objetivo de que los educadores puedan hacer pruebas, introducciones y ejercicios gamificados y, así poder motivar al aprender de todos los estudiantes garantizándoles un aprendizaje horizontal.

Objetivos

Objetivo General

Actualizar a los docentes en su desempeño a través de una guía metodológica que permita la aplicación del juego (Gamificación) como estrategia de aprendizaje, mejorar la enseñanza en los estudiantes del Subnivel Básica Superior del área de Lengua y Literatura, de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes.

Objetivos Específicos

- Socializar con los docentes diferentes herramientas tecnológicas para mejorar el nivel profesional y académico en el ámbito escolar.
- Incentivar la innovación pedagógica en los docentes a través de la aplicación del juego (Gamificación) para el área de lengua y literatura.
- Impulsar habilidades y destrezas en los docentes del área de lengua y literatura acerca del uso de herramientas tecnológicas, mediante la formación en el uso de diferentes recursos de aprendizaje para ser integrados en la planificación curricular.

Fundamentación Teórica

La Gamificación

Se trata de procedimientos de aprendizaje que unen la mecánica del juego con el clima instructivo con la intención de lograr mejores beneficios de aprendizaje en los estudiantes. El objetivo es impulsar al estudiante para que permanezca atento y motivado durante toda la jornada educativa. Esto les permite mantener una información superior sobre los temas, para que los retengan y puedan aplicarlos en su vida diaria. Asimismo, les permite fomentar sus capacidades mentales, por ejemplo, el pensamiento, la velocidad visual y auditiva, el recuerdo, la memorización, la concentración entre otras (Aranda y Caldera, 2018).

Aplicaciones Educativas

Las aplicaciones educativas son escenarios de formación académica que contienen dispositivos avanzados utilizados por los educadores, y llevados a cabo en su tiempo de grupo para planificar diferentes ejercicios gamificados y promover nueva información a sus estudiantes.

Definición de Guía Didáctica

García (2002), refiere a la Guía Didáctica como “el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma”. (p. 241).

En este sentido, la guía educativa es un instrumento con una dirección especializada que incorpora datos importantes con una representación y una presentación correcta del estudiante y de los ejercicios de aprendizaje. Además, ayuda a los educadores a aplicar diferentes metodologías para coordinar de forma lúcida y suficiente el trabajo de los estudiantes a través de los recursos e instrumentos educativos.

Estructura de la propuesta metodológica

- 1) Carátula de la Guía Metodológica
- 2) Presentación
- 3) Índice
- 4) Introducción
- 5) Objetivos
- 6) Fundamentación teórica
- 7) Contenidos del curso
- 8) Plan de actividades

Pasos para elaborar una guía didáctica

La guía didáctica debe contener los siguientes aspectos:

- Descripción de Objetivos
- Descripción de Actividades
- Descripción de Recursos
- Desarrollo de Contenidos
- Evaluación

Se trabaja y toma en cuenta el proceso de enseñanza – aprendizaje información, conocimiento, recursos, herramientas y recursos que ayuden a los estudiantes a entender un determinado tema.

Contenido de la Guía:

Módulo instruccional 1: Introducción a la Gamificación.

- ¿Qué es la gamificación?
- La gamificación en la educación
- ¿Por qué gamificar en el aula?
- Elementos de la gamificación (mecánicas, dinámicas, estética)
- Beneficios de la gamificación en el aula
- Proceso de la gamificación

Módulo instruccional 2: Herramientas digitales para diseñar cuestionarios y evaluaciones

- Socrative
- Quizizz
- Edpuzzle
- Kahoot
- Mentimeter

Módulo instruccional 3: Herramientas digitales para crear presentaciones

- Genially
- Prezzi
- Canva

Módulo instruccional 4: Herramientas digitales para crear contenidos didácticos y pizarra digital

- Geconqr
- Timeline
- Padlet

Módulo instruccional 5: Herramientas digitales para generar actividades gamificadas e interactivas

- Educaplay

PLAN DE ACTIVIDAD 1

Módulo instruccional 1. Introducción a la Gamificación

Asignatura: Lengua y Literatura.

Objetivo de aprendizaje: Analizar e interiorizar los contenidos, proceso, beneficios y métodos de gamificación a través de juegos para su aplicación en el aula.

¿Qué es la gamificación?

Son técnicas de aprendizaje que inserta la mecánica del juego al ámbito educativo con el propósito de lograr mejores beneficios de aprendizaje en los estudiantes. El propósito es motivar al estudiante a mantenerse atento y predispuesto durante todo su proceso de aprendizaje. Esto le permite mantener un mejor conocimiento de los contenidos, haciendo que no únicamente sean memorísticos si no que logre aplicarlos en su vida cotidiana. Además de ello permite desarrollar sus capacidades cognitivas como: el razonamiento, velocidad visual y auditiva, la memorización, la concentración, entre otras (Aranda & Caldera, 2018).

La gamificación en la educación

En la educación se debe incrementar la gamificación con el fin de emplear diversos recursos en el aula con el fin de incentivar a los estudiantes, la motivación es parte fundamental

para que los estudiantes muestran un gran interés en su educación y una predisposición en aprender, como lo menciona Sáez (2018) “Una fuerte motivación es una condición previa para un aprendizaje efectivo. Un maestro reflexivo se dedica a motivar al estudiante de varias formas para aumentar el interés. Un fuerte y continuo deseo de aprender conduce a un aprendizaje sostenido”. (pág. 9)

La gamificación traslada la mecánica del juego al ámbito educativo con el propósito de conseguir mejores resultados para mejorar las habilidades de los estudiantes como lo menciona Salvat (2017) “En el juego el usuario (docente) vive una historia propia en cuyo desarrollo y resolución participa, convirtiéndose en un entorno donde puede poner en práctica la pluralidad de mecanismos y recursos, que le permitirá interactuar libre y espontáneamente dentro de un sistema social”. (pág. 11)

¿Por qué gamificar en el aula?

Gamificar en el aula trae una serie de ventajas muy importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje como pueden ser las siguientes:

- ✚ Aumenta la motivación del alumnado.
- ✚ Gradúa la dificultad del aprendizaje.
- ✚ Genera actividades divertidas.
- ✚ Favorece la adquisición de conocimientos.
- ✚ Aumenta la atención y la concentración.
- ✚ Mejora el rendimiento académico.
- ✚ Estimula las relaciones sociales.
- ✚ Fomenta el uso de las nuevas tecnologías.

Beneficios de la gamificación en el aula.

Este aprender jugando implica trabajar los contenidos de la asignatura. No es jugar por jugar, sino que tienen que conseguir diferentes objetivos dentro del aula y los profesores irán marcando cómo seguirlos.

La gamificación proporciona entornos motivadores con los alumnos, diferenciando siempre que a clase van a aprender y a trabajar, al usar una herramienta que es jugar para aprender. Muy distinta a la que utilizan en casa, que es el juego lúdico.

Los beneficios de la gamificación están estrechamente relacionados con el desarrollo de la creatividad o el trabajo en equipo. Competencias blandas que son muy importantes para el desarrollo del alumno y para su futura empleabilidad, puesto que muchas empresas demandan más estas competencias que el conocimiento puro. Y los videojuegos y el aprendizaje basado en los videojuegos ayudan al desarrollo de esas competencias en un entorno divertido, motivador y de aprendizaje.

Proceso de la gamificación

En este marco, planteamos el análisis de la gamificación con relación a los procesos de aprendizaje.

Si bien la relación juego y aprendizaje tienen una amplia tradición en educación, la gamificación aplicada al aprendizaje no aparece como un recurso generalizado; aunque se ha estado utilizando en las escuelas para convertir las tareas educativas en divertidas y soportables, así como en otros contextos para el entrenamiento físico, como herramienta financiera personal, para recursos humanos, en medicina, en turismo y en marketing, por ejemplo.

Deterding et al. (2011), del Hans Bredow Institute for Media Research de Hamburgo, definen gamificación como el diseño y el uso de las mecánicas de juego en contextos ajenos al juego.

Se alude que uno de cada tres estudiantes nativos digitales invierte más de 3 horas al día en jugar y que en el contexto educativo formal acostumbran a no prestar atención en las actividades relacionadas con el aprendizaje de las materias curriculares, manifestando desmotivación al respecto, dado que requieren recompensas inmediatas y frecuentes que no obtienen en dichas actividades. Por ello, el diseño y desarrollo de actividades que incluyen

gamificación permiten afianzar la motivación, por el placer que produce la ejecución (los niveles de dopamina aumentan cuando consiguen un objetivo, ya que la dopamina controla el centro de placer del cerebro), favoreciendo el movimiento de información hacia la memoria a largo plazo. Aprender jugando se conforma como una experiencia de aprendizaje transformadora.

Los beneficios de la gamificación se pueden plantear como oportunidades con relación al aprendizaje, ya que afianza la motivación intrínseca del actuante, puede elegir, controlar, colaborar, sentir el desafío y conseguir un resultado o logro. Se relaciona con el desarrollo cognitivo en la medida que se desarrollan habilidades para tomar decisiones, resolver problemas y para la autodeterminación. Asimismo, no excluye el fomento de la participación y colaboración, simplifica las tareas difíciles, crea una retroalimentación positiva mediante recompensas y un ambiente susceptible de ser controlado por el alumno, provocando confianza en el proceso de participación.

Conclusiones:

En esta guía encontraremos una gama de aplicaciones para desarrollarlas en clases, uno de los primeros temas a desarrollar es la introducción a la gamificación, donde se abordará todo lo relacionado a la misma y sus beneficios al aplicarlos en el área de Lenguaje.

PLAN DE ACTIVIDAD 2

Módulo instruccional 2. Herramienta digital para diseñar cuestionarios y evaluaciones.

Asignatura: Lengua y Literatura.

Objetivo de aprendizaje: Identificar las características de las herramientas utilizadas para diseñar cuestionarios y evaluaciones gamificados que puedan ser aplicadas a los estudiantes para aprender jugando.

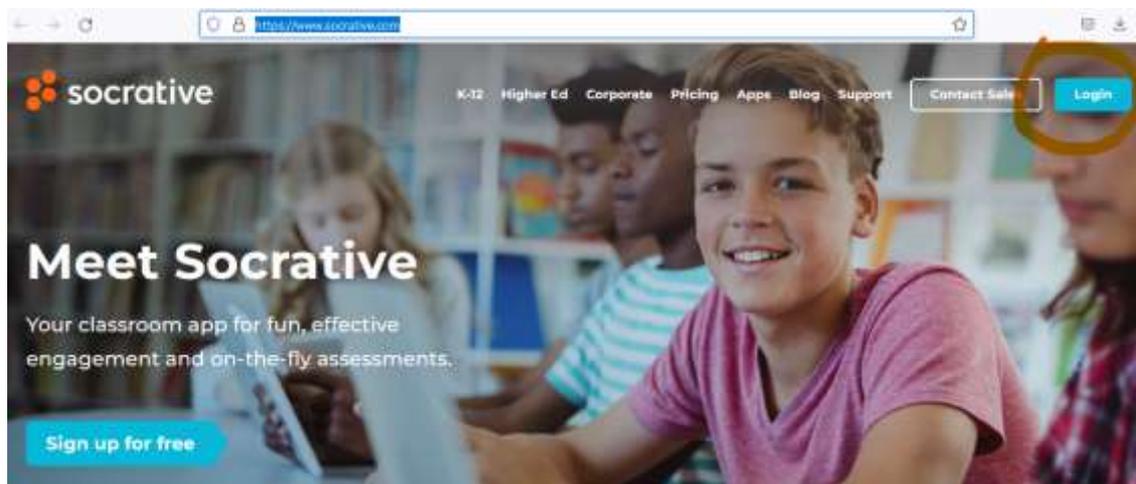
SOCRATIVE

Los docentes pueden crear un Quiz (cuestionario), Space Race (cuestionario con tiempo) o Exit Ticket (cuestionario con ranking de resultados) y los alumnos responden en tiempo real a través de sus dispositivos. El profesor puede seguir los resultados en directo y revisarlos posteriormente en los reportes que almacena la propia herramienta Socrative.

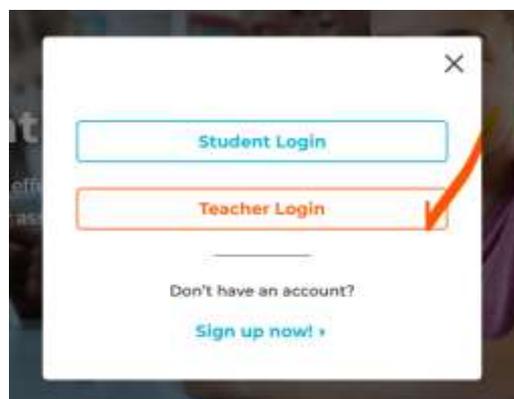
Cómo ingresar:

Link para ingresar a la aplicación: <https://www.socrative.com/>

1. Dar clic en la opción **LOGIN** para llevar a cabo el registro



2. Escoger la opción **TEACHER LOGIN**



3. Aquí deberá colocar su email o puede ingresar con la cuenta de Google.



Effortlessly assess and engage your students while visualizing learning progress in real-time with instant results.

Teacher Login

Email

Password

[Reset password](#)

SIGN IN

Or

 Sign in with Google

4. Luego se desplegará esta pantalla en la cual debes de llenar con tus datos

New Account

There is not yet a Socrative account for deisantistevan@gmail.com. Would you like to create one now?

CREATE ACCOUNT **CANCEL**



Students do not need an account. Join a teacher's room here: [Student Login](#)

NEW TEACHER ACCOUNT



Profile

First Name	Last Name
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Email	Confirm Email
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Password	Confirm Password
<input type="text"/>	<input type="text"/>

5. Se desplegará una nueva pestaña donde escogerá el tipo de opción según corresponda a la pregunta que va a realizar.

The screenshot shows the Socrative interface for a teacher. At the top, there is a blue header bar with the Socrative logo on the left, the user ID "SANTISTEVAN4041" in the center, and a "done" button on the right. Below the header, there is a navigation menu with buttons for "LAUNCH", "LIBRARY", "ROOMS", "REPORTS", and "RESULTS".

Below the navigation menu, there are three circular icons representing different activities: "Quiz" (a document with a signal icon), "Space Race" (a rocket), and "Exit Ticket" (a document with an arrow). Below these icons, there is a section titled "QUICK QUESTION" with three circular icons representing question types: "MC" (Multiple Choice), "TF" (True / False), and "SA" (Short Answer).

QUIZZIZ

El profesor genera las preguntas y los alumnos entran en una página que indicará la web para introducir un código y jugar desde su dispositivo u ordenador.

Ofrece informes individuales y generales con todos los resultados y diferentes opciones de juego. Entre sus múltiples opciones está la de hacer que tus cuestionarios sean públicos o privados; poder duplicar otros Quizizz y editarlos; añadir imagen, audio o vídeo a las preguntas; imprimir los cuestionarios creados; compartir o enviar la nota a través de otras plataformas; elegir el tiempo de respuesta para cada pregunta; crear colecciones; asignar cuestionarios a tus clases y conectarlos con Google Classroom; elegir entre diferentes modalidades de juego; compartir tu Quizizz por correo, enlace o redes sociales; añadir diferentes tipos de preguntas (test, encuesta, pregunta abierta, rellenar espacio en blanco, caja, múltiples respuestas), etc.

Cómo ingresar:

Link para ingresar a la aplicación: <https://quizizz.com/>

EDPUZZLE

Con Edpuzzle, cualquier docente o estudiante puede convertir un video en una lección de clase. El apartado dirigido a los estudiantes les permite ver los videos creados por los docentes, esto se da a través de invitaciones para poder acceder a dicho contenido educativo de forma privada.

Cómo ingresar:

Link para ingresar a la aplicación: <https://edpuzzle.com/>



KAHOOT

Es una herramienta gratuita muy útil para profesores y estudiantes que permite aprender y repasar conceptos de forma muy entretenida, ya que funciona como si se tratara de un concurso. Se puede usar en los centros docentes, en el trabajo y en casa disponiendo de un ordenador, una tablet o un móvil.

Cómo ingresar:

Link para ingresar a la aplicación: <https://kahoot.com/schools-u/>



Kahoot! | SCHOOL Teachers Higher ed faculty Resources News Contact Sales Explore content Play Log in Sign up

Make your students the hosts of their learning experiences
Let students choose how and what they learn with Kahoot!

A student-centered learning platform and content hub designed to help students to take an active role in their education through powerful play.

Use Kahoot! in your classroom to:

- Boost motivation with new characters and game modes!
- Increase engagement with ready-to-use resources for any subject and grade
- Get instant feedback from every student in the class
- Assess class learning progress with reports and analytics
- Foster creativity and teamwork to turn learners into leaders

Upgrade Log in

MENTIMETER

Es una herramienta web online que nos sirve para hacer preguntas, encuestas y juegos a una audiencia. La aplicación permite lanzar diferentes formatos de participación para el alumno. Lo cual permitirá que jueguen e interactúen con la herramienta y a la vez aprenderán viendo y haciendo.

Cómo ingresar:

Link para ingresar a la aplicación: <https://www.mentimeter.com/es-ES>



Mentimeter Funciones Soluciones Precios Blog Empresas Iniciar sesión Registrarse

Crea presentaciones y reuniones interactivas donde quiera que estés

Usa encuestas en vivo, cuestionarios, nubes de palabras, preguntas y respuestas y más para obtener información en tiempo real, independientemente de si estás a distancia o cara a cara

Conclusiones:

Esta aplicación es de mucha importancia debido a que el docente podrá ir revisando en directo las respuestas de los estudiantes y al finalizar la prueba podrá revisarlas en un informe que automáticamente lo realiza la plataforma Socrative.

PLAN DE ACTIVIDAD 3

Módulo instruccional 3. Herramientas digitales para crear presentaciones.

Objetivo de aprendizaje: Identificar las diferentes plataformas digitales para realizar clases motivadoras de lenguaje que están medidas por el juego.

GENIALLY

Crea contenidos interactivos. Permite crear imágenes, infografías, presentaciones, catálogos, mapas, entre otros, los cuales pueden ser dotados con efectos interactivos y animaciones.

Cómo ingresar:

Link para ingresar a la aplicación: <https://genial.ly/es/>

genially Para quién Crear Plantillas Por qué Genially ACCEDER REGÍSTRATE ES

Crear contenidos interactivos es ¡WOW!

Haz presentaciones, infografías y más contenidos alucinantes, por tu cuenta o en equipo.

Comienza ahora, ¡es gratis!

¡Juega con los botones!

Utilizamos cookies propias y de terceros para permitir diferentes funcionalidades, analizar nuestros servicios y mostrarte posibilidades adicionales conforme a tus preferencias y hábitos de navegación. Puedes leer más en nuestra política de cookies.

Aceptar todas las cookies

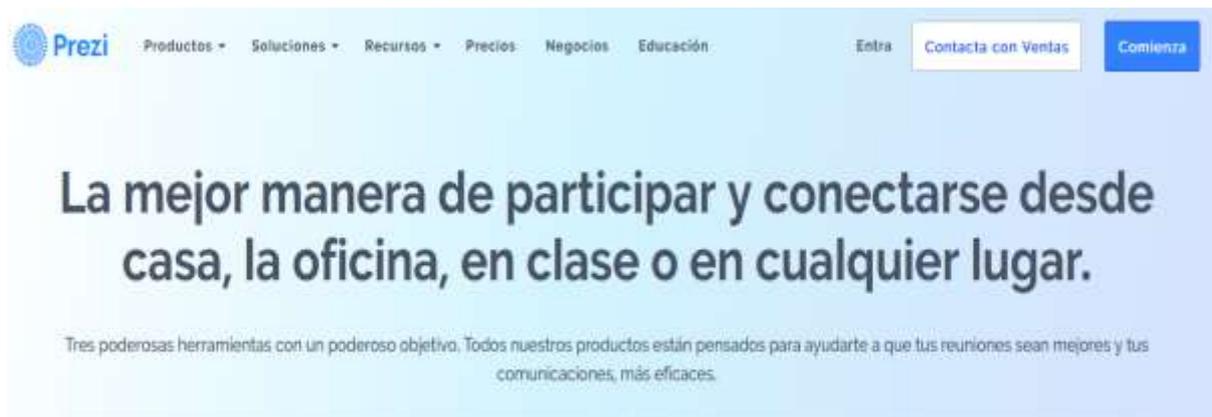
Ayudas para configurar o rechazar cookies

PREZI

Es una herramienta para crear presentaciones dinámicas, con zoom, con movimiento y animación. Se trata de crear presentaciones secuenciales, no lineales. Nosotros definimos por dónde queremos ir moviendo y colocando los elementos dentro de un gran lienzo blanco.

Cómo ingresar:

Link para ingresar a la aplicación: <https://prezi.com/es/>



CANVA

Es una aplicación de edición gratuita que se puede usar computadora (o directamente desde el teléfono móvil) y te permite crear diferentes tipos de arte. Es posible crear invitaciones, tarjetas, currículums, presentaciones, carteles, gráficos y, por supuesto, publicaciones para redes sociales.

Cómo ingresar:

Link para ingresar a la aplicación: https://www.canva.com/es_us/



PLAN DE ACTIVIDAD 4

Módulo instruccional 4. Herramientas digitales para crear contenidos didácticos y pizarra digital.

Objetivo de aprendizaje: identificar las diferentes aplicaciones para poder generar contenidos didácticos y gamificados que puedan ser implementados en el aula para una mejora de las habilidades de desarrollo cognitivo.

GOCONQR

Es una aplicación que permite generar recursos de aprendizaje, como fichas de contenidos, apuntes de clases, mapas mentales, glosarios, etc. Este material queda disponible permanentemente en la plataforma, por lo que los estudiantes pueden consultar en cualquier momento, incluso después de finalizar el curso.

Cómo ingresar:

Link para ingresar a la aplicación: <https://www.goconqr.com/es>



PADLET

Es un muro donde nuestras alumnas y alumnos escriben, suben sus trabajos, tareas y archivos en general. Además, es una herramienta muy potente para trabajar de manera

colaborativa. Una interfaz muy sencilla y muy cómoda visualmente, que nos permite en pocos minutos crear un espacio de aprendizaje.

Cómo ingresar:

Link para ingresar a la aplicación:

<https://es.padlet.com/auth/signup?referrer=https%3A%2F%2Fes.padlet.com%2Fdashboard>



PLAN DE ACTIVIDAD 5

Módulo instruccional 5. Herramientas digitales para generar actividades gamificadas e interactivas.

Objetivo de aprendizaje: Conocer la gama de aplicaciones para elaborar contenidos gamificados y que sean aplicados en las jornadas de clases en el área de Lengua y Literatura.

EDUCAPLAY

Es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras. Esto les permitirá mantener un aula dinámica y motivada.

Cómo ingresar:

Link para ingresar a la aplicación: <https://es.educaplay.com/>

The image shows a screenshot of the Educaplay website. At the top, there is a green navigation bar with the 'educaplay' logo on the left. In the center of the bar is a search box containing the text 'Ej: La revolución francesa...' and a magnifying glass icon. To the right of the search box are the links 'Actividades' and 'Todas las actividades'. Further right are two buttons: 'Crear actividad' and 'Inicia sesión'.

The main content area has a dark blue background with a pattern of light blue circles. The title 'Froggy Jumps' is prominently displayed in white. Below the title is the subtitle 'Prueba ahora el nuevo juego de Educaplay'. The central graphic features a green cartoon frog sitting next to a laptop and a smartphone. The laptop screen shows a game interface with a grid of letters (A, B, C) and symbols (checkmark, X). The frog is pointing towards the laptop.

On the right side, there is a dark green vertical panel. At the top of this panel is a yellow 'Nuevo juego' badge. Below it is a green button labeled 'Ordenar'. Underneath that is a white box with the word 'palabras' written in black. Below the box is the text 'Ordenar Palabras' and a yellow button labeled '¡Probar!'.

At the bottom of the main content area, there are two yellow buttons: '¡Crear ahora!' and '¡Jugar ahora!'.

CAPÍTULO IV: Conclusiones Y Recomendaciones

Conclusiones

Una vez ejecutada esta guía metodológica se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- De acuerdo con los objetivos planteados, el estudio ha sido exitoso debido a que los docentes de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes desconocen las estrategias metodológicas medidas por la gamificación lo que conlleva a que no desarrollen la creatividad al impartir las clases de Lengua y Literatura.
- También es necesario aclarar que los docentes olvidan la importancia que tiene la motivación en el estudiante dentro del proceso de aprendizaje al no utilizar la gamificación como estrategia para el área de Lengua y Literatura.
- Finalmente se puede concluir que los docentes no cuentan con una guía que contenga diferentes recursos digitales con actividades gamificadas del área de Lengua y Literatura para poder desarrollar sus clases con mayor interactividad.

Recomendaciones

Una vez realizada las conclusiones, se propone tomar en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, los docentes de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes necesitan capacitarse en las estrategias metodológicas medidas por la gamificación para implementarlas en el aula y mejorar la calidad de la educación.
- Por otro lado, se recomienda que los docentes revisen esta guía de implementación de actividades gamificadas como estrategia metodológica innovadora para que los mismos se sientan motivados, comprometidos y

logren desarrollar sus competencias digitales mejorando su desempeño profesional.

- A las autoridades de la Escuela de Educación Básica “Alfonso Reyes” se les recomienda que capaciten a sus docentes en base a las nuevas herramientas tecnológicas como es la gamificación, por tal motivo la guía metodológica diseñada para el área de Lengua y Literatura debe ser utilizada con el fin de potenciar la motivación y el querer aprender de los estudiantes.

Bibliografía

- Montaner Villalba, S. (2016). Reseña "Gamificación: Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula." *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (55), 1–2. <https://doi.org/10.21556/edutech.2016.55.705>
- Veas Aguirre, S. J. (2021). La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza en la Unidad Educativa "Guayasamín."
- Altamirano, Becerra, & Nava. (2010). Hacia una educación conectivista. *Revista alternativa*, 22, 22-32.
- Alvés, E. (2003). La formación permanente del docente en la escuela. El uso universitario de la Tecnología para elevar la calidad del docente en el aula. 18(1). Recuperado el 14 de mayo de 2021, de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872003000100006
- Azcona, M., Mazini, F., & Dorati, J. (s.f.). Precisiones metodológicas sobre la unidad de análisis y la unidad de observación. Aplicación a la investigación en psicología. Facultad de Psicología Universidad Nacional de la Plata.
- Barroso Tristán, J. M. (12 de diciembre de 2019). Las revoluciones científicas de Kunt y el cambio de paradigma en educación. *Iberoamericana Social*. Recuperado el 30 de agosto de 2021, de <https://iberoamericasocial.com/wp-content/uploads/2019/12/>
- Barroso-J.- M.-2020.-Las-revoluciones-cient%C3%ADficas-de-Kuhn-y-el-cambio-deparadigma-en-educaci%C3%B3n.pdf
- Bartolomé, A. (2001). Concepción de la tecnología educativa a finales de los ochenta. Obtenido de http://quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_48/nr_508/a_6902/6902.htm
- Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en. Obtenido de <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Bucheli, G. (2011). Competencias digitales de los docentes en el siglo XXI. Recuperado el 08 de 08 de 2021, de http://www.aliatuniversidades.comconexxion/index.php/la_educacion/7-inventario-de-competencias-digitalesde-los-docentes-en-el-siglo-xxi-ano3-numero-8
- Burke, B. (2015). Gamificar; cómo la gamificación motiva a las personas a hacer cosas extraordinarias. (DVS, Ed.)
- Cabrero. (1998). Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, 15-38.
- Cabrero. (2014). La Formación del profesorado en TIC: modelo TPACK. (Sevilla, Ed.) Publidisa, 161.
- Cabrero A., J. (2007). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Calduch, R. (s.f.). Método y Técnicas de investigación en relaciones internacionales. Obtenido de <https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag-55163/2Metodos.pdf>

- Campos. (2011). Concepto moderno de pedagogía. Centro de Formación Permanente. (s.f.). Guía para el diseño de acciones formativas a través de internet. Obtenido de Guía para el diseño de acciones formativas a través de internet: https://cfp.us.es/web/elearning/guia/_10.htm
- Certinet. (30 de 10 de 2020). La gamificación en educación: 10 beneficios. Obtenido de <https://certificacionestic.net/gamificacion-en-la-educacionbeneficios/>
- Cochran, M., & Lytle, S. (s.f.). Más allá de la certidumbre: adoptar una actitud indagadora sobre la práctic. La indagación como base de la formación del profesorado y de mejora de educación, 65-79.
- Cruz, Â. (2012). Plan de capacitación pedagógico-tecnológico para la actualización del uso de las TICs en el personal docente y administrativo del colegio Equinoccial Ecuatoriano. Guayaquil. Custodio, A. (5 de agosto de 2008). Métodos y Técnicas de la investigación Científica. Obtenido de Gestipolis: <http://www.gestipolis.com/metodosy-tecnicas-deinvestigacion-cientifica/>
- Dávila Santillán, L. (2019). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes. Dellors. (1996). La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI. Díaz, V. (2006). Formación docente, práctica pedagógica y saber pedagógico. Laurus, 12, 88-103.
- Diggelen M, V. (2012). Principles of gamification. Recuperado el 16 de agosto de 2021, de <https://www.youtube.com/watch?v=Peqh-EBm1Fk>
- Egenfeldt, N. (2007). Educational use of computer games. 2, 25-291.
- Faraón, F., Gallego Durán, C., Villagrà, P., Satorre, R., & Molina, R. (marzo de 2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones aprendidas. VAEP-RITA, 4(1).
- Fogg, B. J. (2002). Uso de computadoras para cambiar lo que pensamos y hacemos. La tecnología persuasiva.
- Fundación Santillana. (2021). Los desafíos de las TICs para el cambio educativo. Metas educativas 2021, 183.
- Gaitán, V. (2013). Educativa. Obtenido de Gamificación: El aprendizaje divertido: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-elaprendizaje-divertido/>
- Gartner. (2011). Gamification. Gartner it glossary. Obtenido de <http://www.gartner.com/it-glossary/gamification-2>
- Gaspar, E. (Enero-Junio de 2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. Educación, 27(1), 33-40. doi:<http://doi.org/10.33539/educación.2021.v27n1.2361>
- Gee, P. (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Glasersfeld, V. (1994). La construcción del conocimiento. En Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad., 18. González, P. (1998). La educación ante el reto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Ciències De l'Educatió, 22, 151-162.
- Guerrero, G. (Febrero de 2021). Gamificación como estrategia aplicada al desarrollo

de competencias digitales docentes en la Unidad Educativa Católica "La Victoria". Ibarra, Imbabura, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/10930/2/PG%20806%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Hernández, & L. (2017). Implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje en el uso de la tecnología a los estudiantes del colegio Fray José María Arévalo del municipio de la playa de Belén.

Illescar, R. C., García, D., Èrazo Àlvarez, C., & Èrazo, J. C. (2020). Aprendizaje basado en juegos como estrategia de matemáticas. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, VI (1). doi:10.35381/cm.v6i1.345

INTEF. (2017). Marco común de competencia digital docente.

Iquise, M., & Rivera, L. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje. Universidad San Ignacio de Loyola. Obtenido de [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aron i.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aron%20i.pdf)

Kapp, K. (2012). The gamification of learnin and instruction. Game based methods and strategies for trainin and education.

Krumsvik. (2007). Competencias digitales en los docentes del siglo XXI. Obtenido de <https://www.uio.no-studier/emner-matnat/ifi/INF3280/v14/pensumliste/kaasboll2014developingdigitalcompe tence1-10.pdf> 92

Larroyo. (1966). Fundamentos de la educación. Argentina.

Latorre, M., & Seco, C. J. (abril de 2013). Estrategias y técnicas metodológicas.

Lescano, M. (2012). Experiencias de la aplicación TPACK usando recursos de la Web 2.0 en el colegio secundario. ¿Obtenido de [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/27588/Documento_completo.pdf? sequence=1&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/27588/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Luque, D. J., & Rodríguez, G. (2009). Tecnología de la educación aplicada al alumnado con discapacidad: Un acercamiento docente. *Revista Iberoamericana de educación*, 49(3), 8. Obtenido de <https://doi.org/10.35362/rie4932092>

Marcano, B. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/2010/201017343006.pdf>

Martínez, Z. (2009). Las TICs. Obtenido de <http://www.revista.unam.mx/vol.10-/num11/art79/int79.htm>

Matos Ayala, A. (23 de Octubre de 2020). Investigación bibliográfica: Definición, Tipos, Técnicas. Obtenido de Liferder: <https://www.liferder.com/investigacion-bibliografica/>

Ministerio de Educación. (2017). Acuerdo Número 041-14. Ministerio de Educación. (diciembre de 2016). Ley orgánica de educación intercultural.

Mishar, & Koehler. (junio de 2006). *Technological Pedagogical*. Recuperado el 08 de agosto de 2021, de

http://punya.educ.msu.edupublications/journal_articles/mishra-koehlertcr2006.pdf

Mishra, Y. (09 de 2012). The Seven Components of TPACK. Recuperado el 08 de agosto de 2021, de TPACK Explained: <http://mattkoehler.com/tpack2/tpack-explained/>

Morillas Barros, C. (octubre de 2016). Percepciones de docentes universitarios en el uso de plataformas tecnológicas gamificadas. Experiencias en un taller de formación. Recuperado el 16 de agosto de 2021, de <http://dspace.umh.es/bitstream/11000/3207/1/TD%20%20Morillas%20Barrio,%20C%C3%A9sar.pdf>

Official Journal of the European Union. (18 de diciembre de 2006). Recommendation of the European Union. Obtenido de <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:en:PDF>

Orbe, Y., Flores , H., & Castillo, J. (s.f.). Tecnología educativa. Obtenido de Universidad Abierta para adultos: <https://sites.google.com/site/tecnologiaedumaestria/home>

Ordoñez. (2002). Diseño Curricular. 23. Cuenca: Don bosca. Palela, S., & Matins. (2008). Metodología de la investigación (2da. ed.). Caracas: FEDUPEL. Pérez, J. (s.f.). La pedagogía como ciencia de la educación. Recuperado el 2021 de 08 de 16, de [https://www.odiseo.com.mx/correos-lector/pedagogia cómo-ciencia](https://www.odiseo.com.mx/correos-lector/pedagogia%20como-ciencia)

Piaget, J. (1987). La Importancia de la Educación. Barcelona: Paidós.

Pineda, B., De Alvarado, E., & De Canales, F. (1994). Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de personal de salud (Segunda ed.). Washington: Organización Panamericana de la Salud.

Prieto. (2008). La enseñanza universitaria centrada en el aprendizaje. Barcelona, España.

Prieto, M., Díaz, M., & Monserrat, S. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. Revisión, 7(2). Obtenido de <http://goo.gl/6AZzoG>

Quizhpi Lupercio, L. (2018). La estrategia de gamificación y el proceso de aprendizaje.

Ramírez J, L. (2014). Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. Gamificación. Revista comunicar. (Octubre de 2003). Replanteando la tecnología educativa. (G. comunicar, Ed.) Tecnologías en la era de la comunicación, 11, 216. Obtenido de <https://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar21.pdf>

Rodríguez, F., & Santiago , R. (2015). Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula.

Rodríguez. (01 de 2017). Universidad autónoma del Estado de Hidalgo. 5(9). Obtenido de Importancia de la formación de los docentes en las instituciones educativas: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n9/e2.html>

Rodríguez, F., & Raúl, S. (2015). Gamificación: Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima del aula. Digital Text.

- Romero, R. J. (10 de 12 de 2012). Diagnóstico del nivel pre-básica en las diferentes áreas curriculares y experiencia de intervención didáctica en el desarrollo de competencias: El caso del Jardín Mundo Maravilloso de Juticalpa, Olancho. Maestría de Formación de Docentes de Educación Básica.
- Salas, F. (01 de 2002). Epistemología, Educación y Tecnología Educativa. Educación, 26(1), 9-18. Recuperado el 17 de 08 de 2021
- Sánchez, C. (2019). Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 7(2), 96-105. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/16>
- Sánchez, E., & Pareja, D. (2015). La gamificación como estrategia pedagógica en el contexto escolar. Obtenido de <http://www.enriquesanchezrivras.es/img/gami2.pdf>
- Segarra, A. (2019). Epistemología de la educación. Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil. Recuperado el 17 de 08 de 2021
- Segura, M. (2005). El ambiente y la disciplina escolar en el conductismo y el constructivismo. Revista electrónica "Actividades Investigativas en Educación", 5, 1-18.
- Shulman, L. (febrero de 1986). Those who understand. 15(2), 4-14. Recuperado el 08 de agosto de 2021, de Knowledge Growth in teaching Educational Reasercher: http://itp.wceruw.org/documents/Shulman_1986.pdf
- Siemens, G. (12 de 2004). A learning theory the digital age. Obtenido de <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>
- Siemens, G. (2009). What is conectivism. Obtenido de https://docs.google.com/document/d/14pKVP0_ILdPty6MGMJW8eQVEY1zibZ0RpQ2C0cePIgc/edit:CCK09.
- Siemens, G. (s.f.). Una teoría de aprendizaje para la era digital. Conectivismo.
- Sierra, M. (Enero de 2012). Métodos generales. Obtenido de https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/prepa3/metodos_generales.pdf
- Smartmind, (27 de septiembre de 2018). ¿Qué es la gamificación? Obtenido de <https://www.smartmind.net/blog/que-es-la-gamificacion/>
- Suárez, P. (2011). Población de estudio y muestra. Asturias. Obtenido de http://udocente.sespa.princast.es/documentos/Metodolog%EDa_Investigacion/Presentaciones/4_%20poblacion&muestra.pdf
- Sunkel, G., Trucco, D., & Espejo, A. (Marzo de 2013). De las tecnologías digitales en las escuelas de América Latina y el Caribe. Obtenido de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/21681/1/S2013023_es.pdf
- Sunkel, G., Trucco, D., & Espejo, A. (2014). Integración de las tecnologías digitales en las escuelas de América Latina y el caribe. Una mirada multidimensional. (N.U.CEPAL,Ed).
- Tamayo, & Tamayo, M. (2006). Técnicas de investigación (2 ed.). México: Mc Graw Hill. Tobón. (2010). Formación basada en competencia. Obtenido de

<https://www.uv.mx/psicologia/files/2015/07/Tobon-S.-Formacion-basadaen-competencias.pdf>

Turnino , M., & Bournissen, J. (2016). Conectivismo. Hacia el nuevo paradigma de la enseñanza por competencias, 121(1010), 112-128.

UNESCO. (2011). Marco de competencias TIC para los docentes. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002134/213475E.pdf>

UNESCO, IIEPE&OEI. (2014). Informe sobre tendencias sociales educativas en América latina 2014. UNESCO. Obtenido de Políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina.

UNIR. (17 de 12 de 2020). La metodología TPACK: en qué consiste este modelo y cuáles son sus ventajas. UNIR revista. Obtenido de La metodología TPACK: en qué consiste este modelo y cuáles son sus ventajas: <https://www.unir.net/educacion/revista/tpack-que-es/>

Vázquez, P. (2012). Una aproximación a un modelo de certificación de competencias docentes. Obtenido de [https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2014/02/nolasco_martinell.p df](https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2014/02/nolasco_martinell.pdf)

Vélez, Palacio, P., Hernández, Ortíz, & Gavira. (2019). Aprendizaje basado en juegos formativos. Revista electrónica de Investigación educativa, 21(e12), 1-10. doi:10.24320/redie.2019.21.e12.2024

Zambrano, D. (07 de 10 de 2019). La gamificación como estrategia de aprendizaje.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Cambridge.

Zuñiga, S. (Enero de 2019). Percepción de los docentes hacia la incorporación de estrategias de gamificación y videojuegos. Guayaquil, Guayas, Ecuador. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1930/1/Te sis2108ZUNp.pdf>

Anexos

ANEXO 1

Permiso de autorización para realizar la propuesta de la guía metodología.

Simón Bolívar, 19 de septiembre del 2022

Lic.

Verónica Benites MSc.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA

"ALFONSO REYES FALCÓN"

De mis consideraciones:

Por medio de la presente me dirijo a usted expresándole un cordial saludo y al mismo tiempo para manifestarle que estoy realizando mis estudios de cuarto nivel, previo a la obtención del título de **MAGISTER EN EDUCACION MENCION TECNOLOGIA E INNOVACION EDUCATIVA**, dentro de las varias gestiones académicas demandadas por la universidad, constan la aplicación de una entrevista a los docentes de básica superior del área de lenguaje y encuesta a los estudiantes, con el respectivo instrumento e indicadores para el efecto.

Por lo expuesto señora directora muy comedidamente le solicito, salvo su criterio, me conceda la autorización para aplicar el referido trabajo en la institución que usted acertadamente dirige.

Por la favorable acogida que se digne dar a la presente le anticipo mis sinceros agradecimientos.

Atentamente,



Lic. Liliana Santistevan

Docente de la Escuela de Educación Básica

Alfonso Reyes



ANEXO 2

Autorización para realizar la propuesta de la guía metodológica.



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 "ALFONSO REYES FALCÓN"
 CANTÓN SIMÓN BOLÍVAR - PROVINCIA DEL GUAYAS
 CODIGO 09H05116



Simón Bolívar, 22 de septiembre del 2022

CERTIFICACIÓN

Señores

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO,

Presente. -

De mis consideraciones:

Por medio de la presente certifico que he concedido la **AUTORIZACIÓN** a la Lic. **Deisi Liliana Santistevan Sotomayor**, para que desarrolle su proyecto de maestría "**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DEL SUBNIVEL BASICA SUPERIOR.**" En la Escuela de Educación Básica "Alfonso Reyes Falcón", institución que dirijo. A partir del mes de septiembre del 2022.

Este documento puede ser presentado a las Autoridades Educativas de la Universidad Estatal de Milagro, como requisito previo a la obtención de su título de Master en Educación mención Tecnología Educativa.

Atentamente,

Lic. Verónica Benites MSc.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA

"ALFONSO REYES FALCÓN"



ANEXO 3

Cuestionario de la encuesta (Instrumento)



**REPÚBLICA DEL ECUADOR
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD
EDUCATIVA**

Objetivo: Socializar los problemas encontrados en los procesos de aprendizaje de Lengua y Literatura, en los estudiantes de básica superior de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes, durante el año lectivo 2022-2023.

PREGUNTA 1. ¿Conoce usted lo que son las herramientas tecnológicas para la educación?

Si No

PREGUNTA 2. ¿El docente del área de Lengua y Literatura usa la tecnología para impartir sus clases?

Siempre
A veces
De vez en cuando
Nunca

PREGUNTA 3. ¿El docente del área de Lengua y Literatura con qué frecuencia utiliza la estrategia del juego en sus clases?

Siempre
A veces
De vez en cuando
Nunca

PREGUNTA 4. Considera Ud. ¿Que en la institución donde estudia deberían realizarse capacitaciones para los docentes sobre la implementación de herramientas tecnológicas en clase?

Siempre

A veces

De vez en cuando

Nunca

PREGUNTA 5. Considera Ud. ¿Que las clases de Lengua y Literatura a través de actividades donde se apliquen los juegos motivaría sus ganas de aprender?

Siempre

A veces

De vez en cuando

Nunca

PREGUNTA 6. Considerando que la gamificación son técnicas que permite emplear recursos que traslada el juego al ámbito educativo ¿Le gustaría que el docente de lenguaje cree actividades (gamificadas) a través del computador donde usted aprenda jugando?

Siempre

A veces

De vez en cuando

Nunca

PREGUNTA 7. ¿Con que frecuencia le gustaría que el docente use la tecnología para impartir sus clases?

Siempre

A veces

De vez en cuando

Nunca

PREGUNTA 8. ¿Cuáles de las siguientes herramientas educativas conoce usted?

Canvas

Educaplay

Genially

Ninguno

PREGUNTA 9. ¿Cuáles de las siguientes herramientas informáticas ha usado alguna vez para realizar sus tareas?

Word

Excel

PowerPoint

Otros

PREGUNTA 10. ¿Cree usted que el uso de estas herramientas tecnológicas y aprender jugando mejoraría su nivel de aprendizaje en el aula?

Si

No

ANEXO 4

Cuestionario de entrevista a los docentes del área de Lengua y Literatura.



**REPÚBLICA DEL ECUADOR
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO**

CUESTIONARIO PARA LA APLICACIÓN DE LA ENTREVISTA AL DOCENTE

Este cuestionario está orientado para los docentes del área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica Alfonso Reyes”, con la finalidad de recabar algunos factores humanos, técnicos, esta información permitirá alcanzar el nivel de factibilidad de aplicación de la guía metodológica titulada: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DEL SUBNIVEL BÁSICA SUPERIOR. Por esta razón, les agradezco que contesten las preguntas con honestidad, a fin de que la información proporcionada sea una fuente valiosa que contribuya a la investigación.

Datos personales:

Cargo que desempeña: _____

Tiempo de trabajo: _____

Título: _____

Sexo: masculino (___) femenino (___)

PREGUNTA 1: ¿Conoce usted sobre qué es Gamificación y cuál es su nivel de dominio?

PREGUNTA 2: ¿Cuáles son las herramientas de Gamificación más conocidas por usted?

PREGUNTA 3: ¿En los últimos 5 años, que capacitaciones ha recibido sobre estrategias innovadoras de gamificación?

PREGUNTA 4: ¿Qué tipo de estrategias utiliza para mejorar el desempeño académico de los educandos?

PREGUNTA 5: ¿Qué actividades usted realiza para motivar al estudiante en sus clases virtuales de Lenguaje?

PREGUNTA 6: ¿En qué medida considera usted que la gamificación beneficia el aprendizaje de los estudiantes?

GRACIAS POR SU PARTICIPACIÓN

ANEXO 5

Diseño de opinión de experto del instrumento de investigación

EXPERTO 1

Diseño de opinión de experto del instrumento de investigación

EXPERTO 1

DATOS GENERALES:

Apellido y Nombre del informante: MSc. Nelly Epifanía Zumbra Rosado

Título: Master en Tecnología e Innovación Educativa

Cargo e Institución donde labora: Docente

Nombre del Instrumento o motivo de evaluación: "Instrumento de la Variable I: Gamificación, Variable II: Estrategia de aprendizaje"

Autor del Instrumento: Deisi Liliana Santistevan Sotomayor, estudiante de la maestría en Educación mención Tecnología Innovación Educativa.

INDICACIONES	CRITERIOS	1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Neutral	4 De acuerdo	5 Totalmente de acuerdo
Adecuación Pertinencia	¿Conoce usted lo que son las herramientas tecnológicas para la educación?					X
Adecuación Pertinencia	¿El docente del área de Lengua y Literatura usa la tecnología para impartir sus clases?					X
Adecuación Pertinencia	¿El docente del área de Lengua y Literatura con qué frecuencia utiliza la estrategia del juego en sus clases?					X
Adecuación Pertinencia	Considera Ud. ¿Que en la institución donde estudia deberían realizarse capacitaciones para los docentes sobre la implementación de herramientas tecnológicas en clase?					X
Adecuación Pertinencia	Considera Ud. ¿Que las clases de Lengua y Literatura a través de actividades donde se apliquen los juegos motivaría sus ganas de aprender?					X
Adecuación Pertinencia	Considerando que la gamificación son técnicas que permite emplear recursos que traslada el juego al ámbito educativo ¿Le gustaría que el docente de lenguaje cree actividades (gamificadas) a través del computador donde usted aprenda jugando?					X
Adecuación Pertinencia	¿Con que frecuencia le gustaría que el docente use la tecnología para impartir sus clases?					X
Adecuación Pertinencia	¿Cuáles de las siguientes herramientas educativas conoce usted?					X
Adecuación Pertinencia	¿Cuáles de las siguientes herramientas informáticas ha usado alguna vez para realizar sus tareas?					X
Adecuación Pertinencia	¿Cree usted que el uso de estas herramientas tecnológicas y aprender jugando mejoraría su nivel de aprendizaje en el aula?					X

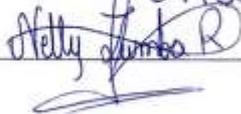
OPCIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento es aplicable a esta investigación

GRADO DE ACUERDO: 100% de acuerdo.

LUGAR Y FECHA: Simón Bolívar, 6 de Octubre del 2022

C.I.: 0929747269

TELÉFONO: 0993582188



ANEXO 6

Diseño de opinión de experto del instrumento de investigación EXPERTO 2

Diseño de opinión de experto del instrumento de investigación EXPERTO 2

DATOS GENERALES:

Apellido y Nombre del informante: *Ing. Lilibeth Tapia Msc.*Título: *Magister Educación Básica*Cargo e Institución donde labora: *Docente*

Nombre del Instrumento o motivo de evaluación: "Instrumento de la Variable I: Gamificación, Variable II: Estrategia de aprendizaje"

Autor del Instrumento: Deisi Lilitiana Santistevan Sotomayor, estudiante de la maestría en Educación mención Tecnología Innovación Educativa.

INDICACIONES	CRITERIOS	1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Neutral	4 De acuerdo	5 Totalmente de acuerdo
Adecuación Pertinencia	¿Conoce usted lo que son las herramientas tecnológicas para la educación?					X
Adecuación Pertinencia	¿El docente del área de Lengua y Literatura usa la tecnología para impartir sus clases?					X
Adecuación Pertinencia	¿El docente del área de Lengua y Literatura con qué frecuencia utiliza la estrategia del juego en sus clases?					X
Adecuación Pertinencia	Considera Ud. ¿Que en la institución donde estudia deberían realizarse capacitaciones para los docentes sobre la implementación de herramientas tecnológicas en clase?					X
Adecuación Pertinencia	Considera Ud. ¿Que las clases de Lengua y Literatura a través de actividades donde se apliquen los juegos motivaría sus ganas de aprender?					X
Adecuación Pertinencia	Considerando que la gamificación son técnicas que permite emplear recursos que traslada el juego al ámbito educativo ¿Le gustaría que el docente de lenguaje cree actividades (gamificadas) a través del computador donde usted aprenda jugando?					X
Adecuación Pertinencia	¿Con que frecuencia le gustaría que el docente use la tecnología para impartir sus clases?					X
Adecuación Pertinencia	¿Cuáles de las siguientes herramientas educativas conoce usted?					X
Adecuación Pertinencia	¿Cuáles de las siguientes herramientas informáticas ha usado alguna vez para realizar sus tareas?					X
Adecuación Pertinencia	¿Cree usted que el uso de estas herramientas tecnológicas y aprender jugando mejoraría su nivel de aprendizaje en el aula?					X

OPCIÓN DE APLICABILIDAD: *El instrumento es aplicable a esta investigación*GRADO DE ACUERDO: *100% Totalmente de acuerdo.*LUGAR Y FECHA: *Simón Bolívar, 6 de octubre del 2022*C.I.: *1205916703*TELÉFONO: *0993006230*


ANEXO 7

Diseño de opinión de experto del instrumento de investigación EXPERTO 3

Diseño de opinión de experto del instrumento de investigación EXPERTO 3

DATOS GENERALES:

Apellido y Nombre del informante: *Mop. Briones Serafín María Elisa*
 Título: *Maestría en Educación Básica*
 Cargo e Institución donde labora: *Subinspectoría B & B. Alfonso Reyes Fulcón*
 Nombre del Instrumento o motivo de evaluación: "Instrumento de la Variable I: Gamificación, Variable II: Estrategia de aprendizaje"
 Autor del Instrumento: Deisi Liliana Santistevan Sotomayor, estudiante de la maestría en Educación mención Tecnología Innovación Educativa.

INDICACIONES	CRITERIOS	1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Neutral	4 De acuerdo	5 Totalmente de acuerdo
Adecuación Pertinencia	¿Conoce usted lo que son las herramientas tecnológicas para la educación?					X
Adecuación Pertinencia	¿El docente del área de Lengua y Literatura usa la tecnología para impartir sus clases?					X
Adecuación Pertinencia	¿El docente del área de Lengua y Literatura con qué frecuencia utiliza la estrategia del juego en sus clases?					X
Adecuación Pertinencia	Considera Ud. ¿Que en la institución donde estudia deberían realizarse capacitaciones para los docentes sobre la implementación de herramientas tecnológicas en clase?					X
Adecuación Pertinencia	Considera Ud. ¿Que las clases de Lengua y Literatura a través de actividades donde se apliquen los juegos motivaría sus ganas de aprender?					X
Adecuación Pertinencia	Considerando que la gamificación son técnicas que permite emplear recursos que traslada el juego al ámbito educativo ¿Le gustaría que el docente de lenguaje cree actividades (gamificadas) a través del computador donde usted aprenda jugando?					X
Adecuación Pertinencia	¿Con que frecuencia le gustaría que el docente use la tecnología para impartir sus clases?					X
Adecuación Pertinencia	¿Cuáles de las siguientes herramientas educativas conoce usted?					X
Adecuación Pertinencia	¿Cuáles de las siguientes herramientas informáticas ha usado alguna vez para realizar sus tareas?					X
Adecuación Pertinencia	¿Cree usted que el uso de estas herramientas tecnológicas y aprender jugando mejoraría su nivel de aprendizaje en el aula?					X

OPCIÓN DE APLICABILIDAD: *El instrumento es aplicable a esta investigación*
 GRADO DE ACUERDO: *100% totalmente de acuerdo.*
 LUGAR Y FECHA: *Simón Bolívar, 6 de octubre del 2022*
 C.I.: *0918798083*
 TELÉFONO: *0986321952*

Mop. Briones