



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE:

MAGISTER EN EDUCACIÓN,  
MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TÍTULO DEL PROYECTO:

**PROPUESTA METODOLÓGICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN  
COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO  
DEL LENGUAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA**

TUTORA

**MSC. GRACIELA JOSEFINA CASTRO CASTILLO**

AUTORA

**ECON. MAYRA MARISOL CALDERON HERNANDEZ**

Milagro, enero del 2023

## ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor de Proyecto de Investigación, nombrado por el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación mención Tecnología e Innovación Educativa

## CERTIFICO

Que he analizado el Proyecto de Investigación con el tema **PROPUESTA METODOLÓGICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BASICA MEDIA**, elaborado por **MAYRA MARISOL CALDERÓN HERNÁNDEZ**, 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, 21 de noviembre del 2022



Firmado electrónicamente por:  
**GRACIELA  
JOSEFINA CASTRO  
CASTILLO**

**MSC. GRACIELA JOSEFINA CASTRO CASTILLO**

**C.I: 0917037533**

## **Declaración de autoría de la investigación**

La 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 es 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, 26 de enero del 2023



Firmado electrónicamente por:  
**MAYRA MARISOL  
CALDERON HERNANDEZ**

**Mayra Marisol Calderón Hernández**

**C.I:0916362163**

## 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	56
DEFENSA ORAL	40
TOTAL	96
EQUIVALENTE	<b>EXCELENTE</b>



Firmado electrónicamente por:  
**JESSICA JANINA  
CABEZAS QUINTO**

---

**Msi. CABEZAS QUINTO JESSICA JANINA  
PRESIDENTA DEL TRIBUNAL**



Firmado electrónicamente por:  
**OSWALDO JOSE  
JIMENEZ BUSTILLO**

---

**Phd. JIMENEZ BUSTILLO OSWALDO JOSE**

**VOCAL**



Firmado electrónicamente por:  
**KARINA VERONICA  
VARGAS CASTRO**

---

**Mgr. VARGAS CASTRO KARINA VERONICA**

**SECRETARIA**



## **Dedicatoria**

Con infinito amor dedico este trabajo de investigacion principalmente al Padre Eterno, a mis Padres terrenales Susana y Ricardo, porque han sido pilares fundamentales para culminar esta meta y a mis apreciados Maestros quienes me impartieron sus conocimientos con profesionalismo y dedicación.

Mayra Marisol Calderón Hernández

## **Agradecimiento**

Agradezco al Padre Eterno por su guía y protección, a mis Padres terrenales por su apoyo incondicional y a la Universidad Estatal de Milagro, por brindarme la oportunidad de obtener conocimientos que me servirán para mi desarrollo profesional.

A la Directora del proyecto de titulación que me apoyó y guio con sus conocimientos y experiencia para la culminación del presente trabajo de investigación.

Mayra Marisol Calderón Hernández

## **Cesión de Derechos de Autor**

**Sr. Dr.**

**Jorge Fabricio Guevara Viejo**

**Rector de la Universidad Estatal de Milagro**

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derechos del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Cuarto Nivel, cuyo tema fue PROPUESTA METODOLÓGICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BASICA MEDIA y que corresponde a la Dirección de Investigación y Posgrado.

Milagro, 26 de enero del 2023



Firmado electrónicamente por:  
**MAYRA MARISOL  
CALDERON HERNANDEZ**

**Mayra Marisol Calderón Hernández**

**C.I: 0916362163**

## Tabla de contenido

Aceptación del Tutor.....	ii
Declaración de autoría de la investigación .....	iii
Aprobación del Tribunal Calificador .....	iv
Dedicatoria .....	v
Agradecimiento .....	vi
Cesión de Derechos de autor .....	vii
Tabla de contenido .....	viii
Resumen.....	xi
Abstract.....	xii
Glosario de Términos.....	xvi
Introducción.....	1
Capítulo I: Fundamentación de la guía metodológica .....	2
1.2 Antecedentes .....	4
1.3 Fundamentación Teórica .....	10
Gamificación .....	10
Elementos de la Gamificación.....	12
Ventajas de la Gamificación en la Educación.....	13
Estrategia de Aprendizaje .....	14
Aprender Jugando .....	15
Lenguaje .....	15
1.4 Delimitación y Alcance .....	16
1.5 Objetivos de Investigación .....	17
1.6 Justificación .....	17
CAPÍTULO II: Metodología .....	19
2.1 Tipo de propuesta .....	19
2.2 Beneficiarios .....	20
2.3 Técnicas utilizadas.....	20
2.4 Instrumentos de investigación.....	20
2.5 La población.....	21
CAPÍTULO III: Guía metodológica .....	33

Presentación de la Guía.....	34
Índice.....	35
Introducción.....	36
Objetivos General.....	36
Objetivos Específicos.....	37
Fundamentación Teórica.....	37
La Gamificación.....	37
Aplicaciones Educativas.....	37
Definición de Guía Didáctica.....	40
Estructura de la Propuesta Metodológica.....	41
Pasos para elaborar una Guía Didáctica.....	41
Contenido de la Capacitación.....	42
Plan de Actividades.....	42
Modulo 1: Introducción a la Gamificación.....	42
Concepto de Gamificación.....	42
Elementos de la Gamificación(mecánicas,dinámicas,estética).....	42
Beneficios de la Gamificación.....	43
Proceso de la Gamificación.....	43
Modulo 2: Herramientas para diseñar cuestionarios y evaluaciones. .	43
Socrative.....	43
Quizizz.....	48
Edpuzzle.....	56
Kahoot.....	60
Mentimeter.....	65
Modulo 3: Herramientas digitales para crear presentaciones.....	60
Geneally.....	70
Prezzi.....	74
Canva.....	79
Modulo 4: Herramientas para crear contenidos didácticos y pizarra digital.....	84

Goconqr.....	84
Padlet.....	91
Modulo 5:Herramienta para crear actividad gamificada e interactiva.	98
Educaplay.....	98
CAPÍTULO IV: Conclusiones y Recomendaciones .....	105
4.1 Conclusiones .....	105
4.2 Recomendaciones .....	106
Bibliografía .....	106
Anexos.....	110

## Resumen

Actualmente es menester que los Docentes exploren nuevas estrategias de aprendizajes que conlleven a que sus estudiantes se motiven y se comprometan a aprender, la presente investigación expone que la Gamificación utilizada como estrategia de aprendizaje repercute favorablemente en el Desarrollo del Lenguaje en los estudiantes del nivel básica media, por lo tanto esta investigación tiene como **objetivo central** desarrollar una propuesta metodológica basada en la Gamificación como estrategia de aprendizaje para el Desarrollo del Lenguaje en los estudiantes del nivel básica media. **La metodología** que se utilizó en esta investigación se basó en el método cuantitativo de nivel descriptivo, se utilizó la técnica del análisis documental y de contenido a partir de una revisión exhaustiva de diversas fuentes bibliográficas. La población se definió en un rango de 50 estudiantes a quienes se les aplicó una encuesta de 10 interrogantes de forma digital usando la aplicación de Google formularios bajo la escala de Likert que permitió indagar cuáles son sus necesidades, esto ayudó a obtener información de forma cuantitativa. Los **resultados** obtenidos revelaron que existen aportes pedagógicos significativos utilizando como estrategia de aprendizaje a la Gamificación para el Desarrollo del Lenguaje, como por ejemplo: la motivación, la retroalimentación oportuna, la participación activa del estudiante, el compromiso por cumplir metas establecidas, cuestiones que se reflejaron en las encuestas que se realizaron a los estudiantes en donde el 87 % expresó que les gustaría que los Educadores utilicen las dinámicas del juego en su tiempo de clases, mientras que el 13% se mostraron indiferentes. Se **concluye** que se identificaron diversidad de herramientas tecnológicas que se estructuraron dentro de una guía metodológica para ser usada por los Docentes de básica media del área de Lenguaje en el proceso de enseñanza aprendizaje, la misma que les permitirá orientarse para gamificar sus clases.

Palabras claves: Gamificación, Estrategia de Aprendizaje, Desarrollo, Lenguaje, Educación

## Abstract

Currently it is necessary for Teachers to explore new learning strategies that lead their students to be motivated and committed to learning, the present investigation exposes that Gamification used as a learning strategy has a favorable impact on Language Development in basic level students. media, therefore this research has as its main objective to develop a methodological proposal based on Gamification as a learning strategy for Language Development in students of the basic media level. The methodology used in this research was based on the quantitative method of a descriptive level, the documentary and content analysis technique was used based on an exhaustive review of various bibliographic sources. The population was defined in a range of 50 students to whom a 10-question survey was applied digitally using the Google Forms application under the Likert scale that allowed us to find out what their needs are, this helped to obtain quantitative information. . The results obtained revealed that there are significant pedagogical contributions using Gamification for Language Development as a learning strategy, such as: motivation, timely feedback, active student participation, commitment to meet established goals, issues that are They were reflected in the surveys that were carried out to the students where 87% expressed that they would like Educators to use the dynamics of the game in their class time, while 13% were indifferent. It is concluded that a diversity of technological tools were identified that were structured within a methodological guide to be used by high school teachers in the Language area in the teaching-learning process, which will allow them to orient themselves to gamify their classes.

Keywords: Gamification, Learning Strategy, Development, Language, Education



## **Lista de Tablas**

Tabla 1 Las Tics en clases.....	23
Tabla 2 Desarrollo de actividades con Tics.....	24
Tabla 3 Juego didáctico para motivar la lectura.....	25
Tabla 4 La motivación en clases.....	26
Tabla 5 Aplicación de la Tecnología .....	27
Tabla 6 Actividades para el Desarrollo del Lenguaje.....	28
Tabla 7 Bajo rendimiento académico.....	29
Tabla 8 Tareas fáciles con gamificación.....	30
Tabla 9 Capacitación a Docentes.....	31
Tabla 10 Herramientas aplicadas por el docente.....	32

## **Lista de Figuras**

Figura 1 Las Tics en clases.....	23
Figura 2 Desarrollo de actividades con Tics.....	24
Figura 3 Juego didáctico para motivar la lectura.....	25
Figura 4 La motivación en clases.....	26
Figura 5 Aplicación de la Tecnología .....	27
Figura 6 Actividades para el Desarrollo del Lenguaje.....	28
Figura 7 Bajo rendimiento académico.....	29
Figura 8 Tareas fáciles con gamificación.....	30
Figura 9 Capacitación a Docentes.....	31
Figura 10 Herramientas aplicadas por el docente.....	32

## **Lista de Anexos**

<b>Anexo 1: Registro de Tutorías.....</b>	<b>110</b>
<b>Anexo 2: Validación de Instrumento de Investigación.....</b>	<b>111</b>
<b>Anexo 3: Encuesta en Google Forms.....</b>	<b>112</b>
<b>Anexo 4: Entrevista a Docente.....</b>	<b>114</b>
<b>Anexo 5.-Entrevista a Docente.....</b>	<b>115</b>

## **Glosario de términos**

### **Gamificación**

Es un ciclo por el cual la mecánica de los juegos se traslada al campo educativo, para obtener mejores resultados. La mecánica y los métodos del plan de juego se aplican para enamorar y estimular a los estudiantes a lograr objetivos específicos. La gamificación se utiliza ampliamente como un método de aprendizaje basado en juegos que intenta lograr mejores resultados entre los estudiantes a través de elementos que los incluyen y de esta manera, mejorar el enfoque, la inspiración, el esfuerzo, la responsabilidad y otras cualidades positivas comunes a todos los estudiantes.

### **Estrategia**

Para (Chandler, 2003), la estrategia es el aseguramiento de los objetivos y metas de una organización a largo plazo, los movimientos a realizar y la designación de activos importantes para lograr estos objetivos.

### **Aprendizaje**

El aprendizaje es el ciclo a través del cual se modifican y adquieren capacidades, habilidades, información, formas de comportarse y valores. Esto debido al estudio, la perspicacia, la orientación, el pensamiento y la percepción.

### **Desarrollo**

El desarrollo es una idea comprobable que se ha desarrollado, por lo que no tiene una definición única. En igualdad de condiciones, se podría decir que la mejora es la interacción mediante la cual un área local avanza y se desarrolla financiera, social o estratégicamente.

### **Lenguaje:**

El lenguaje es un entramado compuesto por signos que mueven datos, estos signos que componen el lenguaje son: compuestos (letras o imágenes), sonoros (por ejemplo, los sonidos que componen las palabras), gestuales (comunicación no verbal) o notorios (fotos)

## **Introducción**

Para comunicarse, el hombre se expresa a través del Lenguaje tanto en su forma verbal como escrita, de tal manera que el Lenguaje se convierte en una de las funciones cognitivas esenciales para ser utilizada como instrumento de interacción social con el entorno que le rodea. El presente trabajo se enfoca en el estudio de la Gamificación en el desarrollo del Lenguaje de los estudiantes del nivel básica media, los tópicos a tratar son la Gamificación como estrategia de aprendizaje, sus funciones pedagógicas, los pasos a seguir para crear ambientes gamificados y elementos a utilizar. Además, expone las problemáticas relacionadas al aprendizaje del lenguaje y se enfatiza en promover estrategias lúdicas para motivar al estudiante a leer y escribir. Asimismo, se definirá al Lenguaje desde sus distintas dimensiones como una competencia comunicativa. A partir de ello, se busca vincular los beneficios que le puede brindar la Gamificación al desarrollo del lenguaje tomando en cuenta que “el juego es una forma de simular la realidad, una herramienta de aprendizaje que permite orientar al alumno para aprender de forma gradual y faseada” (Ruth et al., 2018) Por tanto, se hace hincapié en el juego como la estrategia esencial de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje.

Asimismo, la estructuración del proyecto investigativo presenta un alcance cualitativo descriptivo siendo el propósito fundamental analizar los aportes pedagógicos de la Gamificación como estrategia de aprendizaje, para fomentar el Lenguaje a partir de una revisión exhaustiva de diversas fuentes bibliográficas.

El siguiente estudio identificó algunas plataformas virtuales donde se puede maquetar ambientes gamificados y fomentar estas competencias.

La importancia del estudio se centra en implementar estrategias activas, innovadoras y lúdicas con el fin de cambiar la concepción y la práctica tradicionalista de la enseñanza del Lenguaje. Pues se considera que el estudiante debe alcanzar la competencia escrita mediante la práctica de la misma, sin miedo al error, pues la corrección del mismo le permite una retroalimentación efectiva en un ambiente gamificado. Se considera el valor significativo que presenta la Gamificación como estrategia de aprendizaje, pues pone en la práctica lo lúdico y el enfoque constructivista que promulga el Currículo Nacional. Por un lado, el estudiante se ubica en el centro del proceso de aprendizaje y el maestro asume el papel de guía. Por otro lado, toma a la lúdica como eje del aprendizaje.

## **Capítulo I: Fundamentación de la guía metodológica**

### **1.1 El Problema**

En el Ecuador desde hace varios años se ha evidenciado, que los estudiantes de básica media, tienen problemas en el desarrollo de su lenguaje lo que conlleva a que los estudiantes tengan poca capacidad de análisis, un pensamiento crítico y reflexivo (Cordova & Matute, 2022).

Diversas Investigaciones realizadas en nuestro País han obtenido como resultado datos en los que se verifican significativas deficiencias en el desarrollo de competencias lectoras en los estudiantes de nivel medio.

Además, se suma la problemática de la insuficiente preparación del profesorado para la implementación de herramientas tecnológicas en el salón de

clases, así como los escasos conocimientos de programación para crear un juego virtual con las condiciones que se deben estructurar para el desarrollo de las competencias del lenguaje, existen Docentes que desconocen como integrar dichas herramientas tecnológicas de tal manera que no se conviertan en otro instrumento más para continuar con el sistema tradicional de enseñanza.

Dentro de las problemáticas que se presentan para realizar el estudio son la diversidad y contradictorias teorías sobre gamificación, la escasa bibliografía de esta estrategia relacionada con los procesos de lectura escritura, el costo y la inaccesibilidad a las fuentes primarias de consulta en relación a las variables.

Estando conscientes de la problemática existente en el desarrollo de lenguaje de los estudiantes de nivel medio, se hace necesario planificar, diseñar y ejecutar estrategias que refuercen el proceso de aprendizaje en el área de Lenguaje, haciendo uso de las tecnologías de la información y comunicación que se encuentran hoy en día al alcance de Docentes y Estudiantes. Tecnologías que contribuirán significativamente a motivar al estudiante a través de metodologías basadas en los diversos juegos digitales para ayudarlos con los contenidos educativos del área de Lenguaje y mejorar su comprensión lectora.

Los cambios tecnológicos están en su apogeo en el presente siglo y han transformado las actividades de los seres humanos y como era de esperarse hasta la forma como se aprende. Estos cambios surgidos con la llegada de las Tics (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en la sociedad, han diseñado un nuevo paradigma en la Educación.

El análisis de este tema que se propone para mejorar el desarrollo de las competencias de Lenguaje de los alumnos de básica media es fundamental para la continuidad de sus estudios en básica superior, además de ampliar su capacidad de pensamiento crítico y reflexivo, el mismo que le servirá al alumno en toda su carrera estudiantil y para su vida.

### **Formulación del problema**

¿De qué forma esta propuesta metodológica basada en la gamificación como estrategia de aprendizaje lograría influir en el desarrollo del Lenguaje de los estudiantes del nivel de básica media?

### **Sistematización del problema**

¿De qué manera una estrategia de aprendizaje basada en la gamificación puede reforzar el nivel de Desarrollo del Lenguaje en la población estudiantil del nivel de básica media?

¿Qué herramientas digitales son las más óptimas para adaptarlas al currículo oficial de básica media y de esta manera incorporarlas al proceso de aprendizaje?

¿De qué manera se puede potencializar el desarrollo del lenguaje a través de una guía metodológica basada en el uso de juegos digitales como estrategia de aprendizaje?

## **1.2 Antecedentes**

### **Antecedentes de la Investigación**



Para efectuar los antecedentes, se tomaron como referencia varios trabajos investigativos tanto, nacionales como internacionales, encauzados en los elementos de Gamificación como estrategia de aprendizaje y Desarrollo del Lenguaje para el subnivel de básica media, por lo tanto, es menester examinar estudios previamente realizados y actualizados que servirán de apoyo para la presente investigación.

### **Antecedentes Nacionales**

La primera investigación que se abordó fue el de (Quizhpi, 2018) titulado “La estrategia de gamificación y el proceso de aprendizaje”, en su investigación tiene el propósito de Determinar la contribución que ofrece la aplicación de una estrategia de gamificación en un aula metafórica para el aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato del Colegio Carmen Mora de Encalada. En esta investigación se recalca que la gamificación como estrategia de aprendizaje aportaría significativamente el proceso de enseñanza aprendizaje de matemáticas en la temática de polinomios, recopiló bibliografía relacionada con temas de gamificación, sus características, elementos y las estrategias de aprendizaje indagando modelos educativos, pedagogías, didácticas, realizando una investigación experimental, descriptiva, correlacional. y procediendo a desarrollar un aula metafórica con la temática de polinomios, tomando como muestra a un curso de 30 estudiantes de un mismo paralelo de primer año de bachillerato, donde se probó el aula metafórica y se efectuó la comprobación de los rendimientos académicos del aula, obteniendo como resultado un aumento en el promedio de 1,47 puntos, logrando demostrar que la gamificación como estrategia de aprendizaje contribuye a la enseñanza de las matemáticas,

concluyendo que en la Institución Educativa es menester realizar las gestiones para incrementar nuevos espacios virtuales y herramientas tecnológicas.

Mientras tanto para (Anastacio, 2021) en su tesis titulada: "La gamificación para promover la lectura en los estudiantes de 8vo año de educación básica" se plantea como Objetivo: Ofrecer una guía didáctica gamificada para el desarrollo de motivaciones hacia la lectura desde acciones de gamificación en la clase virtual de octavo año de Educación General Básica. Su estudio tuvo como apoyo la documentación bibliográfica para las fundamentaciones, histórica, teórica y legal. Para el estudio de esta investigación se estableció como población autoridades y docentes de la Escuela de Educación Básica Víctor Muñoz Córdova del Cantón Playas, recinto El Arenal. Se realizó un estudio de acción participativa, empleando métodos directos para obtener información de las personas, percibir la problemática y realizar trabajo de campo, utilizando encuestas y entrevistas. Su investigación obtuvo como resultados que la puesta en práctica de acciones gamificadas fueron un éxito ya que se corroboró que se mejoró ampliamente el interés por la lectura en los estudiantes, así como también la programación curricular del docente, dando como consecuencia resultados positivos en su accionar académico.

Concluye que en su investigación la guía didáctica gamificada será de gran utilidad para los docentes al emplear la gamificación y sus beneficios al usarlos en el aula con el propósito de incentivar la lectura de los estudiantes mediante el juego.

(Pin y Arias, 2018) en su trabajo de tesis titulado "Incidencia de la comprensión lectora en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes

de básica media de la unidad educativa Los vergeles del cantón Guayaquil, Parroquia Pascuales año 2017”, tienen como objetivo central, Establecer la influencia de la comprensión lectora en la mejora del pensamiento crítico, mediante una guía metodológica para alcanzar una educación de calidad, para lo cual fundamentaron su investigación en el modelo constructivista que emplean las teorías de Piaget y Skinner, de enfoque cuantitativo y cualitativo por medio de una investigación de campo, bibliográfica y descriptiva la misma que les permitirá determinar el objeto de estudio, aplicaron test no estandarizados a los alumnos y entrevistas a profesores de básica media. Obtuvieron como resultados que: la mayoría de los alumnos poseen deficiencias en el desarrollo de su pensamiento crítico requerido para el subnivel de básica media ayudando a que los profesores no aplicaban estrategias metodológicas para incentivar la lectura y la comprensión de la misma.

Por otra parte en la investigación realizada por (Alba y Cuasque, 2021) con el tema: Educandy como recurso didáctico para mejorar la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes del subnivel elemental de Educación General Básica, en la unidad educativa 17 de julio, febrero-julio 2021” tienen como propósito principal Determinar la influencia de la herramienta TIC “Educandy” como medio didáctico que permita el mejoramiento del proceso de enseñanza de la lectoescritura en los alumnos del subnivel elemental de Educación General Básica en la U. E “17 de Julio”, de la ciudad de Ibarra, para lo cual elaboraron una propuesta innovadora y motivadora como método de solución al problema planteado, como metodología de investigación hicieron uso de un enfoque mixto descriptivo; utilizando la técnica documental y la encuesta, aplicándola a 6

docentes y 38 padres de familia de la U.E “17 de Julio”, de la Ciudad de Ibarra provincia de Imbabura. Obteniendo como resultados que en su mayoría los profesores utilizan materiales físicos impresos como recursos didácticos en la enseñanza de la lectoescritura, evidenciándose una resistencia a utilizar los recursos tecnológicos, como actividades virtuales.

Concluyendo que la propuesta educativa consistió en la producción de una guía de actividades didácticas para profesores del subnivel elemental de Educación General Básica, la cual incentiva el uso de la herramienta TIC “Educandy” para optimizar el proceso de aprendizaje de la lectoescritura en la U. E “17 de Julio”, con el propósito de permitir que los estudiantes utilicen la herramienta tecnológica que manejan día a día y de esta forma aprender significativamente.

### **Antecedentes Internacionales**

Desde una perspectiva Internacional tomaremos como referente la tesis de (Candanoza y Segovia, 2022) con el tema: “Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora” teniendo como principal meta Diseñar una propuesta didáctica – tecnológica que basada en la mediación de estrategias de gamificación favorezca al fortalecimiento del nivel inferencial en la comprensión lectora.

La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz, en Barranquilla, donde los alumnos muestran problemas en la comprensión lectora, por lo tanto diseñan una propuesta basada en la mediación didáctica de la gamificación con el fin de fortalecer la comprensión lectora en el nivel inferencial, usan un enfoque Racionalista Deductivo de paradigma Mixto,

utilizando un método de razonamiento lógico deductivo, el mismo que ofrece la posibilidad de unir los elementos teóricos de la misma con la observación del problema planteado. Obtuvieron como resultado que observaron falencias en el proceso de deducción de ideas. Concluyendo que se deben integrar procesos didácticos tecnológicos mediados por la gamificación en el ámbito educativo actual, que permitan una articulación digital a la práctica pedagógica y lograr de esta forma el desarrollo completo de los alumnos.

(Fonseca, 2019) en su tesis: “Nuevas estrategias para la enseñanza y el aprendizaje a partir de la gamificación” tiene como propósito Identificar el progreso en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Silvestre Arenas (sede Vanegas) ante nuevas estrategias de innovación educativa (gamificación).

La Población atendida fueron niños, niñas y jóvenes de un estrato bajo, cuyos padres de familia trabajan en el campo. Esta investigación adoptó la metodología de investigación acción participativa bajo un enfoque cualitativo.

Como resultados afirma que la gamificación como estrategia de innovación educativa, a partir del juego implementado de manera híbrida (digital y análogamente) en el aula de grado quinto de la sede rural unitaria Vanegas de la Institución educativa Distrital Silvestre Arenas, reduce algunos de los factores por los cuales se presenta la desmotivación hacia el aprendizaje en los estudiantes. Se concluye que, se puede transformar un mismo espacio académico tradicional en un espacio agradable, flexible y motivador, en el cual se construye conocimiento de manera cooperativa y activa a través de la gamificación.

(Quirós, 2017) con su tesis titulada: “Uso de tecnologías de la información y comunicación y su relación con el uso de lenguaje en los estudiantes de la Institución Educativa Ana de Castrillón, sede Divino Salvador, Medellín, Colombia – 2017” tuvo como objetivo general Determinar la relación que existe entre el uso de tecnologías de la información y comunicación y su relación con el uso de lenguaje en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Ana de Castrillón, sede Divino Salvador, Medellín Colombia, 2017.

La investigación usó un enfoque cuantitativo, por medio de un estudio correlacional, y un diseño no experimental, transeccional correlacional. Para la recolección de información uso el cuestionario de escala tipo Likert, relacionando las características de las variables de estudio, como población de esta investigación participaron 433 estudiantes de 9 a 11 años con una muestra de 53 estudiantes así: 27 estudiantes del grado 5.1° y 26 estudiantes de 5.2° con edades que oscilaban entre los 09 y 11 años. Como resultados logró confirmar sus hipótesis específicas, en las que existe relación directa entre las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y la dimensión pragmática, semánticas, y gramática.

### **1.3 Fundamentación Teórica**

#### **Gamificación**

La gamificación es un modelo de aprendizaje que significa lograr una mejora en la demostración a través de los componentes del juego, presentando la capacidad instructiva de los ejercicios alegres con un objetivo caracterizado, ya que vigorizan el interés, la inmediatez y la imaginación del singular de esta

manera creando habilidades académicas, pero además habilidades interactivas mediante la conexión con diferentes miembros.

El término gamificación apareció en una estructura resumida en 2010 y fue consolidado por Scratch Pelling en una exploración para la mejora de un equipo (Ruth et al., 2018). Si bien, el término gamificación es algo nuevo y no se produjo inequívocamente para la formación, la idea ha ido adquiriendo espacios en condiciones instructivas. Esto responde a que en el clima escolar los juegos se consolidan igualmente para impulsar a los alumnos. De tal manera, Csaba et al. (2017) afirman: "los docentes lo vienen aplicando desde hace tiempo. Los educadores están utilizando juegos y melodías para atraer a los niños y jóvenes desde la escuela temprana durante mucho tiempo en las organizaciones" (p.82). Por lo tanto, la idea de la gamificación se inscribe esencialmente como otra importancia de la vivacidad.

En cualquier caso, en correspondencia con este punto de vista, hay quien separa entre gamificación y ludificación. Para ciertos creadores, la gamificación está relacionada con ejercicios pasados, últimos o de apoyo, mientras que la gamificación es jugar y avanzar simultáneamente.

Siguiendo con el tópico, una significación más sobre la gamificación está conectada con los apuntalamientos históricos donde, cuya importancia proviene del anglicismo gamification el cual, alude a una progresión de sistemas, métodos y metodologías corridas de juegos de ordenador (Jimenez y Garcia, 2018) Según (Valero y Garcia, 2018) "El término gamificación alude a la utilización de los componentes y estrategias utilizados en los juegos de ordenador en otras situaciones no lúdicas, para conseguir que los individuos hagan cosas que no

están extremadamente ansiosos por hacer" (p. 1). En consecuencia, se podría decir que el objetivo esencial del sistema de gamificación es despertar a los miembros a través de una progresión de ejercicios que despierten el lado dinámico, innovador y divertido de los alumnos.

En este sentido, la gamificación se presenta fundamentalmente como un marco de juego extraordinario que a través de diferentes ejercicios a satisfacer por los miembros produce un aprendizaje en cada nivel a superar y posteriormente satisface los objetivos instructivos.

### **Elementos de la Gamificación**

Dentro de los juegos o juegos de ordenador, se pueden encontrar algunos componentes que bendicen en cuanto a su plan, las experiencias educativas y de crecimiento como se refiere Werbach y Tracker (2012), referido en (Valda y Arteaga, 2015) que aluden a los elementos, mecánicas y partes del juego, que están firmemente conectados para hacer frente a los problemas de los estudiantes.

Los elementos del juego, que se encuentran en el punto más alto de la pirámide pasada, se relacionan con las inspiraciones internas que los individuos necesitan para jugar, entre ellos se encuentran las sensaciones, por ejemplo aquellas respuestas que los individuos experimentan y que están conectadas con los sentimientos, el relato o trama que alude a la clase académica que mueve una historia secuencialmente, la sensación de progreso comprendida como la progresión de las actividades sin interferencias, las conexiones establecidas entre las personas y las limitaciones que suceden en el clima rápido.



La mecánica del juego, que se encuentra en la pirámide, son los componentes que provocan la mejora del juego, por ejemplo, la condición de ganar, que alude a lograr el triunfo o el último objetivo, las dificultades, que se distinguen como los objetivos a cumplir, la participación, o al menos, el esfuerzo conjunto entre un alumno y otro, la oposición, que alude a la batalla entre las personas que cuestionan un elemento típico, la crítica comprendida como la actividad de reacción a una mejora, los premios como la paga lograda cuando se alcanza un objetivo, entre otros.

Las partes del juego están en la base de la pirámide y son los componentes relacionados con los lugares, que aluden al reconocimiento teórico otorgado por la satisfacción de una empresa, las condecoraciones reconocidas como las imágenes de calificación que se otorgan cuando se acredita una victoria, la lista de competidores, las misiones, por ejemplo las capacidades compartidas con la persona a satisfacer, los símbolos, comprendidos como la prueba distintiva virtual utilizada en un clima computarizado, entre otros.

En este sentido, al consolidar dichas mecánicas de juego dentro del clima instructivo, se involucra a los alumnos, se les despierta, se avanza en el aprendizaje y se les permite ocuparse de las cuestiones (Kapp, 2012). Por este motivo, la inspiración tiene un impacto en los alumnos y en su ciclo educativo a través de nuevos encuentros atractivos que crean un aprendizaje significativo.

### **Ventajas de la Gamificación en la Educación**

En la actualidad, los alumnos de Essential Training invierten parte de su energía libre en juegos de ordenador u otros ejercicios deportivos comparativos, por lo que estudios como el de (Oliva, 2017) sostienen que la integración de la

gamificación en la interacción educativa puede aportar algunos beneficios a alumnos y educadores, entre los que cabe destacar los siguientes.

Beneficios para el alumno: Busca retribuir y percibir el esfuerzo escolar que el alumno pone durante la metodología de su interacción de desarrollo, sirve para distinguir a mano su progreso sin fin de su propio aprendizaje, para trabajar en su presentación a través de la metodología de avances y elementos integradores. La gamificación como procedimiento sistémico trata de proponer al alumno un curso inequívoco sobre cómo puede trabajar en la comprensión de aquellos temas académicos que le resultan más desafiantes.

Beneficios para el instructor: Estimula la ejecución de la cooperación y el descubrimiento agregado que trata de desarrollar aún más los elementos de aprendizaje dentro de la sala de clase, porciones de aprendizaje con extraordinaria adecuación y estimula al estudiante a esforzarse más por sus resultados académicos.

### **Estrategia de Aprendizaje**

Para (Ruiz y Avila, 2016) la estrategia se imagina como una anticipación de la mejora de la orientación, que permite al instructor dirigir la navegación en lo que respecta a sus capacidades, el trabajo de los alumnos, la elección de las estrategias, la determinación de los materiales educativos (p.132).

Lo anterior permite plantear que el educador, en el momento de disponerse a utilizar un procedimiento específico, debe pensar en una solicitud legítima y consciente que propicie la satisfacción de los objetivos propuestos, considerando el qué, el cómo y el para qué del sistema, así como garantizando que estén de acuerdo con las capacidades y habilidades específicas y agregadas del conjunto de alumnos. Esto nos permite razonar que las metodologías de enseñanza son de extraordinaria ayuda pedagógica e instructiva para el educador, sin embargo, desde la formación temprana permiten que el niño recién nacido aprenda de otra manera con una disposición enérgica y divertida que además crea encuentros significativos.

## **Aprender Jugando**

Estos dependen de los juegos de ordenador convencionales, con la ampliación de las partes instructivas, para que el joven adquiera información y cree habilidades. Los juegos de ordenador ayudan a trabajar las prácticas educativas y a fomentar las habilidades. Para planificar una clase con la utilización de juegos es importante elegir un juego según los resultados de aprendizaje, durante la clase es importante contextualizar a los alumnos, determinar las pautas y una oportunidad para ser utilizado, hacer marcos de recompensa y más tarde dar la crítica sobre los resultados. Algunas aplicaciones y programaciones que actualizan la gamificación en la enseñanza inicial son: Cerebriti, Kahoot, utilizado para el marco de reacción garantizado, duolingo para la enseñanza de idiomas, entre otros.

Según el Colegio Católico de Chile (2018), los marcos de reacción rápida (IRS) permiten comprobar el aprendizaje y avanzar en la cooperación de todos los alumnos a lo largo de la clase a través de diversas innovaciones portátiles y remotas. Los marcos de reacción rápida son aparatos gratuitos basados en la web que permiten plantear dudas y pruebas para obtener reacciones rápidas de los alumnos a través de sus teléfonos móviles, tabletas o PC, ampliando el interés y la inspiración de los alumnos durante toda la clase. Uno de los principales beneficios del marco de reacción rápida es que no es importante descargar ninguna aplicación o programa para abordar las preguntas, sólo el educador debe hacer un registro para producir las preguntas.

## **Lenguaje**

Es una capacidad esencial y una pericia intrínseca a los individuos; es un ciclo a través del cual se logra la correspondencia. Para (Arango et al., 2019) el lenguaje incluye una progresión de habilidades fonéticas que incorporan atención fonológica, jerga abierta y expresiva, habilidades narrativas e información teórica. Cabe señalar que estas capacidades o habilidades relacionales comienzan en el niño a partir del marco temporal del motor táctil descrito por el parloteo, el llanto y la mueca, a mitad de este y el período prefuncional comienzan a producirse los

principales fonemas, con componentes que retratan el lenguaje del joven. Para Piaget, durante estos períodos, el niño ve y emite sonidos, pero participa efectivamente en el desarrollo del arreglo de sonidos que enmarcarán parte de su lenguaje.

Por ética de lo que viene aludiendo, (Cid, 2017) hace referencia tanto al lenguaje como a la correspondencia como un ciclo notable y poco común en el que se involucran una premisa física y regiones de la mente. Para abordar la correspondencia el creador examina que no está del todo grabado en piedra por un ciclo de decodificación y cambio en el que las mejoras conseguidas por el cuerpo median y son tratadas después de llegar a la mente. No obstante, el curso de la adquisición del idioma se da de manera constante y progresiva, ya medida que se desarrolla se pueden reconocer unas etapas, las cuales están compuestas por una progresión de cualidades que decidirán la mejora de los niveles fonéticos.

#### **1.4 Delimitación y Alcance**

El presente proyecto: Propuesta metodológica la implementación de la gamificación como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje de los estudiantes de básica media.

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

**Sub línea de Investigación:** Tecnología e Innovación Educativa.

**Delimitación demográfica:** Docentes

**Delimitación espacial:** Área de Lenguaje del nivel de básica media.

**Delimitación temporal:** Periodo 2021-2022

## **1.5 Objetivos de Investigación**

### **Objetivo General**

Desarrollar una propuesta metodológica basada en la Gamificación como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del Lenguaje de los estudiantes de básica media.

### **Objetivos Específicos**

Indagar como una estrategia de aprendizaje basada en la gamificación reforzará el nivel de Desarrollo del Lenguaje de los estudiantes del nivel de básica media.

Identificar los tipos de herramientas digitales que se pueden utilizar como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del Lenguaje de los estudiantes de básica media.

Crear un plan de capacitación que contendrá la propuesta metodológica encaminada a los Docentes de Lenguaje, para ser utilizada como estrategia de aprendizaje en busca de potencializar el Desarrollo del Lenguaje de los estudiantes de básica media.

## **1.6 Justificación**

Teniendo en cuenta las carencias en el avance del lenguaje en los estudiantes de básica media, se realiza esta propuesta metodológica para contribuir con una estrategia de aprendizaje basada en los juegos digitales adaptados al currículo de básica media en el área de lenguaje que mejorará debido a la motivación innata con la que los niños de esta edad escolar poseen

hoy en día hacia las tecnologías, las mismas que servirán para reforzar considerablemente el desarrollo de su comprensión lectora.

Por lo tanto, la presente propuesta metodológica tiene como beneficiarios a los Docentes del área de Lenguaje, ya que a través de la misma les permitirá conocer la diversidad de herramientas tecnológicas y aplicaciones gamificadas disponibles a su alcance de las que pueden hacer uso en sus clases de Lenguaje, de igual manera como beneficiarios tenemos a los alumnos ya que se incentivará en ellos el interés por aprender de una manera innovadora y divertida, fomentando así la comprensión lectora.

La aplicación de las TIC en la experiencia educativa de los estudiantes de la asignatura de Lenguaje será una propuesta imaginativa, involucrando los juegos computarizados como una estrategia de ayuda que el educador pueda utilizar, así mismo tendríamos la opción de impulsar a los estudiantes en los aprendizajes esperados para su nivel escolar. y consecuentemente potenciar sus habilidades.

La propuesta es práctica ya que tiene los activos financieros, humanos y de fuentes de datos importantes para ejecutarla. Esta propuesta pretende potenciar la utilización de aparatos mecánicos para reforzar enormemente el perfeccionamiento lingüístico de los estudiantes, ya que debemos explotar ese interés natural que tienen los jóvenes hacia los avances tecnológicos.

## **CAPÍTULO II: Metodología**

### **2.1 Tipo de propuesta**

La investigación se centró cuantitativamente desde que se trabajó con dos variables, una independiente como es la Gamificación y la otra variable dependiente que recae como Estrategia de Aprendizaje para el área de Lenguaje, la relación de las dos variables requería el uso de mediciones, posteriormente, se trabajará el instrumento de recopilación de información con una escala cuantitativa, por ejemplo, Likert, se creará un examen que adoptará una estrategia subjetiva; bajo este punto de vista, la revisión comprenderá un enfoque mixto. Tal y como se plantea (Naranjo, 2020) “La metodología blended surge de la necesidad de afrontar la complejidad de los problemas de exploración planteados en diferentes temáticas, centrándolos de forma global, respondiendo al llamado de la práctica cosmovisión”.

#### **Tipo o alcance**

Una vez abordado el criterio de exploración, la ampliación aún está en el aire, por lo que se cae en el carácter exploratorio desde el segundo en que se consiente el estudio exploratorio, que intentará producir información que permita una ampliación en la exploración del tema, investigaciones que validan la importancia de los factores de gamificación como sistema de aprendizaje y mejora del Lenguaje. Según (Ramos, 2020) así lo especifica “La extensión exploratoria en la investigación se aplica a peculiaridades que se han explorado recientemente y existe un interés por mirar sus cualidades”.

## **2.2 Beneficiarios**

La guía metodológica beneficiará a Docentes y Estudiantes del área de Lenguaje, ya que se convertirá en un instructivo a socializar para aplicarlo como estrategia de aprendizaje innovador en el salón de clases.

## **2.3 Técnicas utilizadas**

### **Método**

Se aplicó el método cuantitativo en esta guía metodológica, para recopilar información más específica para la investigación.

### **Técnicas**

En esta guía metodológica se utilizará la técnica de la encuesta con la modalidad de instrumento cuestionario para recabar información de la investigación.

## **2.4 Instrumentos de investigación**

### **Encuesta**

Considerada una progresión de indagaciones que se plantean a diferentes sujetos para recopilar datos importantes para el examen que se está realizando, como en definitiva (Feria et al., 2020) “es la forma de solicitud del nivel experimental que se aplica a una reunión de sujetos, para conocer, a través de una encuesta, sus puntos de vista o reglas” (p. 77).

### **Entrevista**

Es cuando un grupo de personas se reúne para examinar un tema y plantear una sucesión de indagaciones presentadas por el interrogador.

(Feria et al., 2020) especifica que:



El curso de solicitud a nivel experimental, de carácter reglamentario, mediante correspondencia relacional con uno o un conjunto de sujetos, para conocer, desde un objetivo a través de una encuesta o un auxiliar de puntos de vista, sus perspectivas o medidas, sobre las causas, resultados, arreglos potenciales y aquellos directamente y por implicación responsables del tema explorado (p. 72).

## **2.5 La población**

### **Características la población**

La población de estudio recayó en los estudiantes del sistema educativo ecuatoriano del nivel de básica media, que contó con (50) estudiantes encuestados y (2) Docentes entrevistados. La Población es de tipo limitado, como lo indica (Arias et al., 2016) sugiere que la población finita “Es aquella donde los elementos que la constituyen pueden ser delimitados y cuantificados” (Pág. 203).

### **Delimitación de la población**

Se aplicará el instrumento del cuestionario establecido en preguntas cerradas en escala de Likert con la técnica de la encuesta a (50) estudiantes del sistema educativo ecuatoriano, ya que se cuenta con una muestra probabilística aleatoria.

Una vez identificada la población, se realizó la validación de las encuestas a dos expertos y, una vez validada las encuestas se procedió a la aplicación de las mismas, cuyos resultados nos dieron importantes aportes para esta propuesta metodológica.

### ***Resultado de las encuestas***

Luego de aplicar los instrumentos de evaluación y tabulación de la información compilada se obtuvo los siguientes resultados en relación a la Gamificación como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del Lenguaje de los estudiantes del nivel de básica media.

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

1. Muy en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Indiferente
4. De acuerdo
5. Muy de acuerdo

Los resultados que se lograron obtener en el proceso de investigación con los Estudiantes del subnivel básica media. En primer lugar se encuentran las preguntas realizadas a los Estudiantes, luego se encuentran las tablas de datos y por último se encuentran los gráficos con los porcentajes y el respectivo análisis de los resultados.

**Tabla 1 Las Tics en clase**

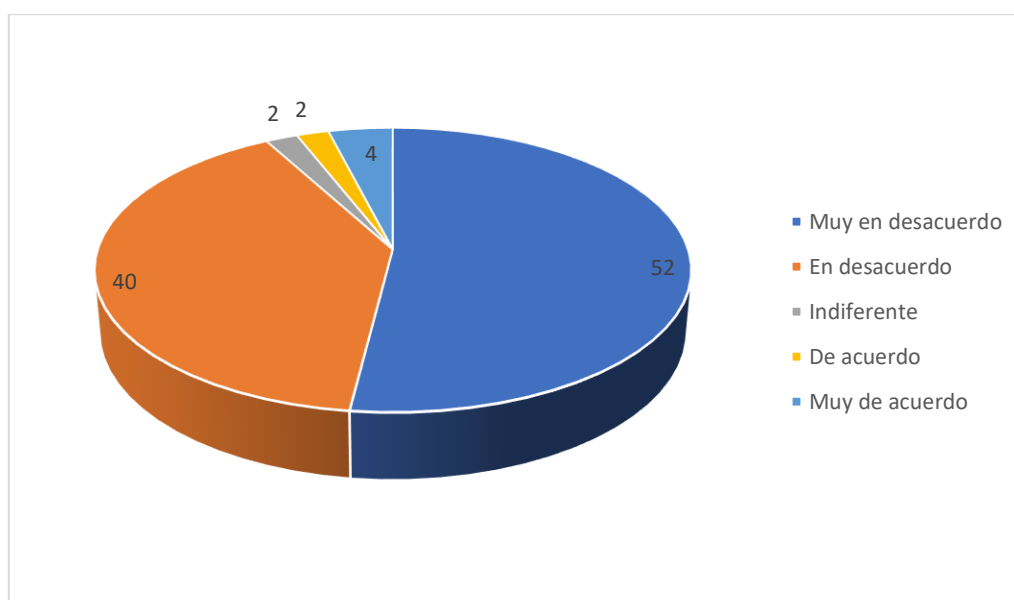
¿Tu profesor/a de Lengua y Literatura utiliza la tecnología (TICS) como parte de las clases?

	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Muy en desacuerdo	26	52%
En desacuerdo	20	40%
Indiferente	1	2%
De acuerdo	1	2%
Muy de acuerdo	2	4%
<i>Total</i>	50	100%

Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

**Figura 1 Las Tics en clase**

¿Tu profesor/a de Lengua y Literatura utiliza la tecnología (TICS) como parte de las clases?



Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

Análisis: según la población encuestada el 92% afirma que el docente no aplica las Tics como parte de su clase y solo un 6% opina lo contrario.

**Tabla 2 Desarrollo de actividades con Tics**

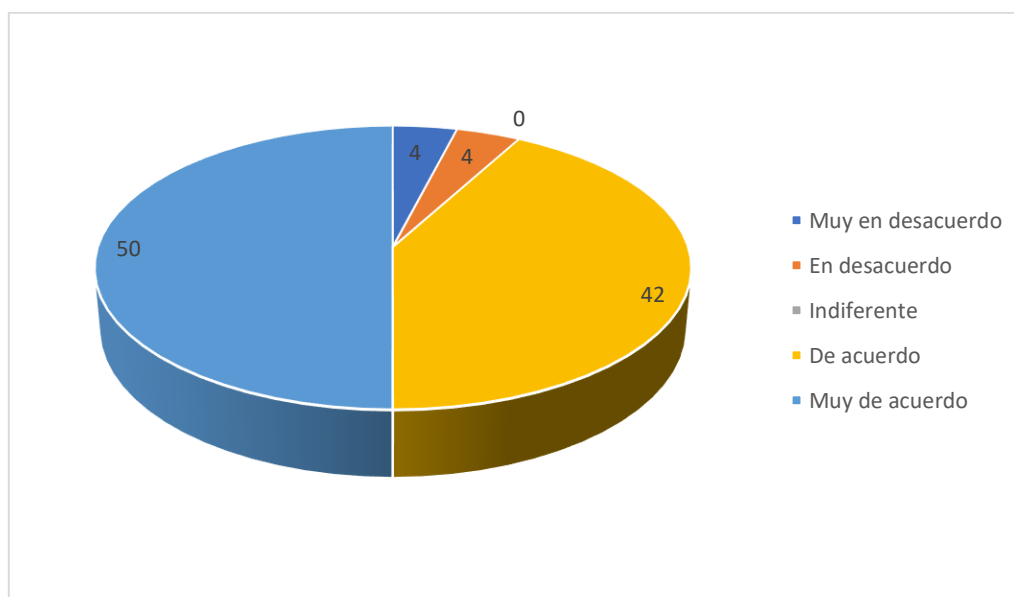
¿Te sientes atraído a las clases cuando tu profesor/a desarrolla actividades que requieren de la tecnología?

		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>Total</i>	Muy en desacuerdo	2	4%
	En desacuerdo	2	4%
	Indiferente	0	0%
	De acuerdo	21	42%
	Muy de acuerdo	25	50%

Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

**Figura 2 Desarrollo de actividades con Tics**

¿Te sientes atraído a las clases cuando tu profesor/a desarrolla actividades que requieren de la tecnología?



Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

Análisis: el 92% de los estudiantes aseveraron para esta investigación que se sentirían atraídos por clases donde se aplique la tecnología, mientras que el 8% opina lo contrario.

**Tabla 3 El juego en la lectura**

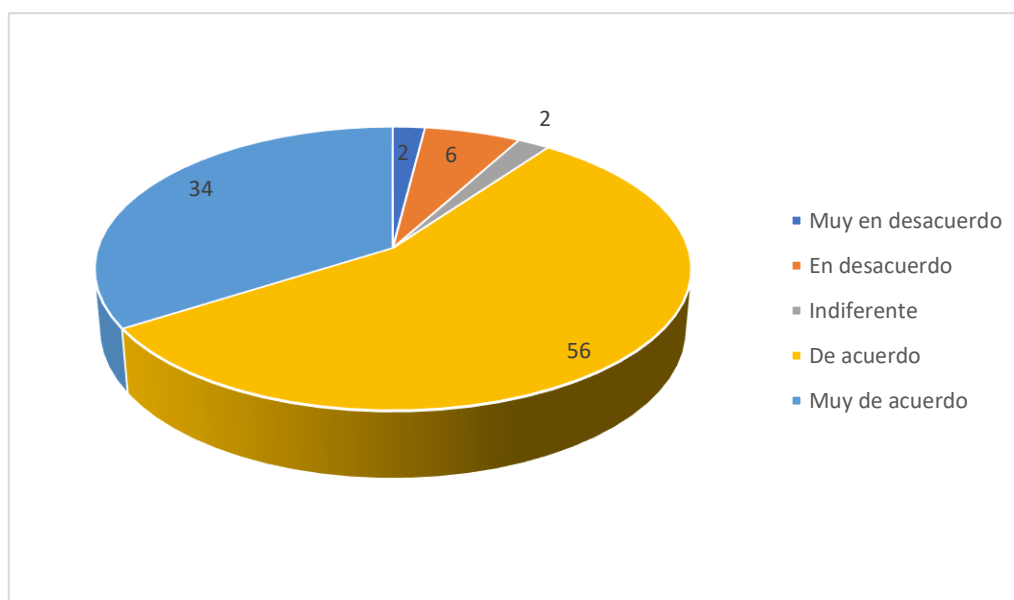
¿Tu profesor/a utiliza escasamente actividades que involucren el juego didáctico y tecnológico para motivar la lectura?

	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Muy en desacuerdo	1	2%
En desacuerdo	3	6%
Indiferente	1	2%
De acuerdo	28	56%
Muy de acuerdo	17	34%
<i>Total</i>	50	100%

Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

¿Tu profesor/a utiliza escasamente actividades que involucren el juego didáctico y tecnológico para motivar la lectura?

**Figura 3 El juego en la lectura**



Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

Análisis: al menos el 90% de los encuestados aseguran que el docente aplica escasamente actividades donde involucren el juego, dejando a un 10% con una opinión diferente.

**Tabla 4 Motivación en clases**

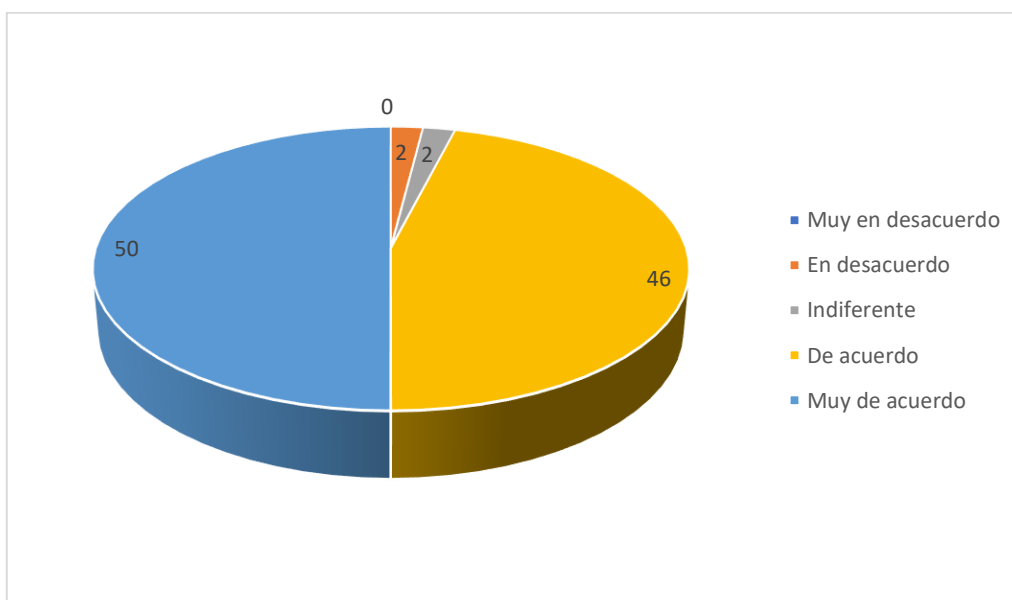
¿Te sientes desmotivado en las clases de lengua y literatura?

		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>Total</i>	Muy en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	1	2%
	Indiferente	1	2%
	De acuerdo	23	46%
	Muy de acuerdo	25	50%
		50	100%

Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

¿Te sientes desmotivado en las clases de lengua y literatura?

**Figura 4 Motivación en clases**



Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

Análisis: el 96% de los estudiantes encuestados opinaron sentirse desmotivados con las clases de lengua y literatura.

**Tabla 5 Docente aplique la tecnología**

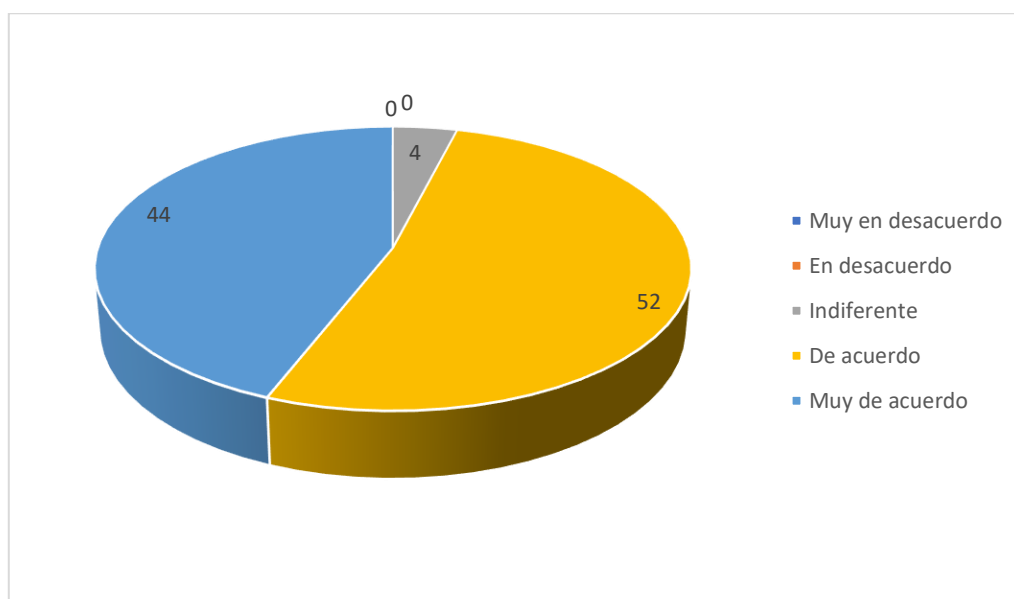
¿Te gustaría que el profesor de Lengua y Literatura utilice la tecnología?

	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Muy en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	2	4%
De acuerdo	26	52%
Muy de acuerdo	22	44%
<i>Total</i>	50	100%

Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

¿Te gustaría que el profesor de Lengua y Literatura utilice la tecnología?

**Figura 5 Docente aplique la tecnología**



Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

Análisis: Sobre si les gustaría que el profesor aplique la tecnología en clase un 96% está de acuerdo con ello mientras que solo un 4% asegura que no.

**Tabla 6 Actividades para desarrollo del lenguaje**

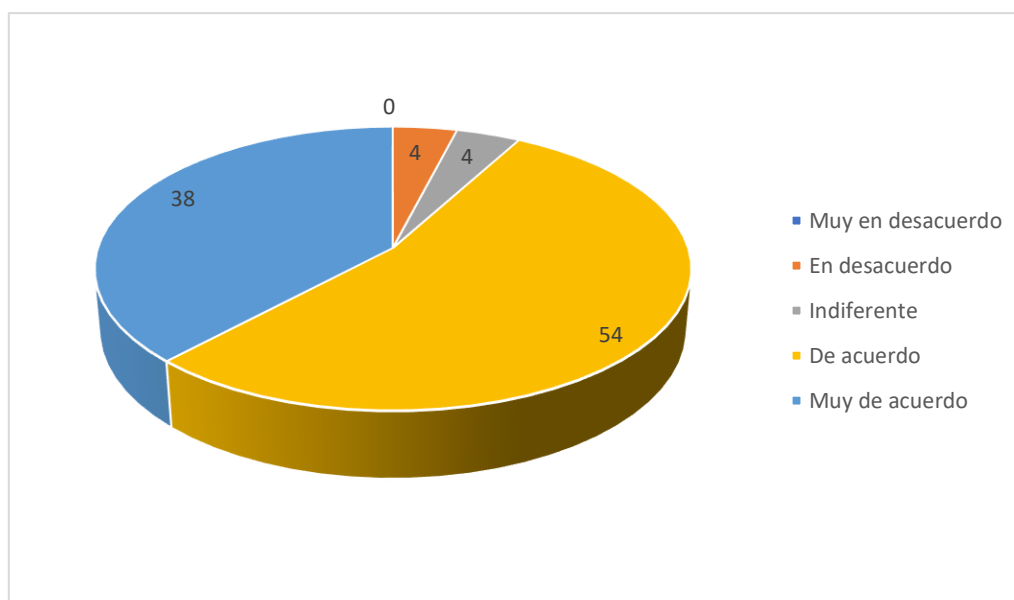
¿Te gustaría que el profesor aplique actividades tecnológicas para el desarrollo del lenguaje?

	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Muy en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	2	4%
Indiferente	2	4%
De acuerdo	27	54%
Muy de acuerdo	19	38%
<i>Total</i>	50	100%

Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

¿Te gustaría que el profesor aplique actividades tecnológicas para el desarrollo del lenguaje?

**Figura 6 Actividades para el desarrollo del lenguaje**



Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

Análisis: de los encuestados en esta investigación un 92% asevera estar de acuerdo que el docente aplique la tecnología en clase para el desarrollo del lenguaje, el otro 8% opina diferente.



**Tabla 7 Bajo rendimiento académico**

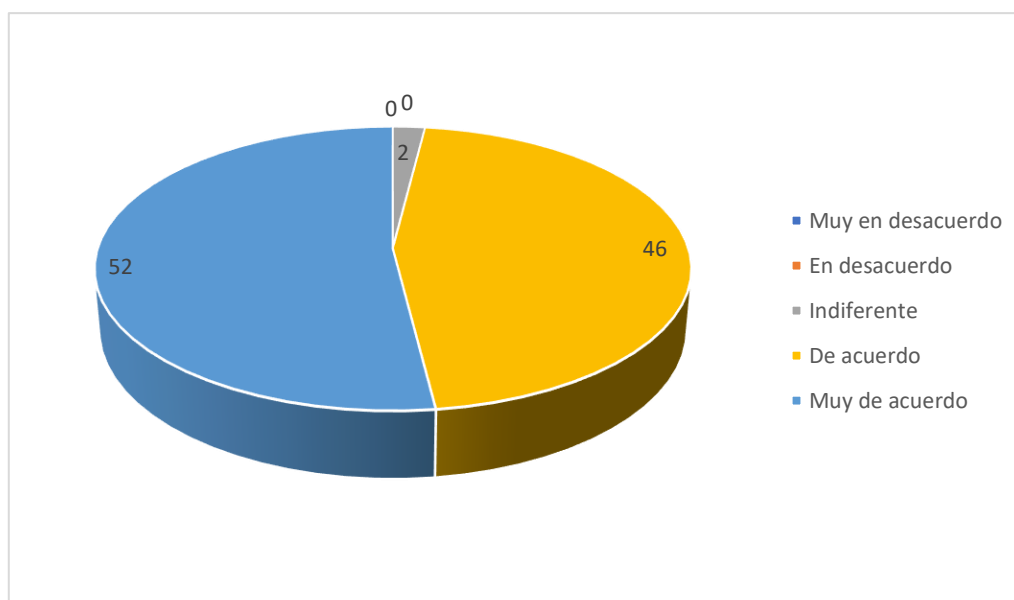
¿Consideras que las actividades desarrolladas diariamente por tu profesor/a de lengua y literatura causan bajo rendimiento académico?

		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>Total</i>	Muy en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Indiferente	1	2%
	De acuerdo	23	46%
	Muy de acuerdo	26	52%

Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

¿Consideras que las actividades desarrolladas diariamente por tu profesor/a de lengua y literatura causan bajo rendimiento académico?

**Figura 7 Bajo rendimiento académico**



Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

Análisis: el 98% de los encuestados cree que las actividades actuales aplicadas por el docente en clase causan un bajo rendimiento académico, mientras que el 2% opina diferente.

**Tabla 8 Tareas fáciles con gamificación**

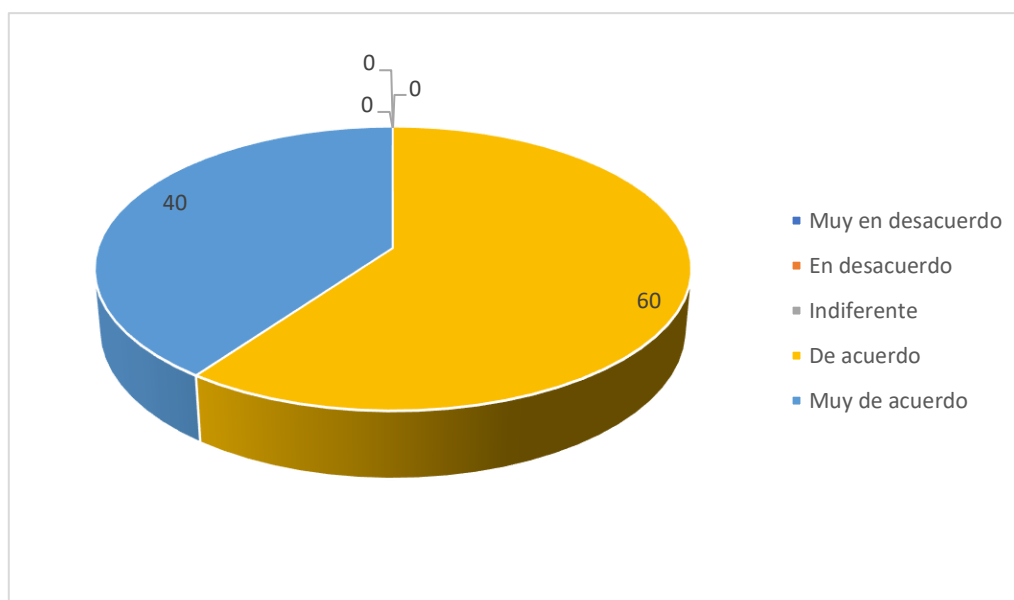
¿Cuándo tienes tareas de lectura se te hace más fácil comprender por medio de la gamificación o juegos tecnológicos?

	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Muy en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
De acuerdo	30	60%
Muy de acuerdo	20	40%
<i>Total</i>	50	100%

Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

**Figura 8 Tareas fáciles con gamificación**

¿Cuándo tienes tareas de lectura se te hace más fácil comprender por medio de la gamificación o juegos tecnológicos?



Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

Análisis: la población encuestada opina en su totalidad que están de acuerdo y muy de acuerdo al 100% que la gamificación o el juego, haría más fácil comprender sus tareas.

### Tabla 9 Capacitación a docentes

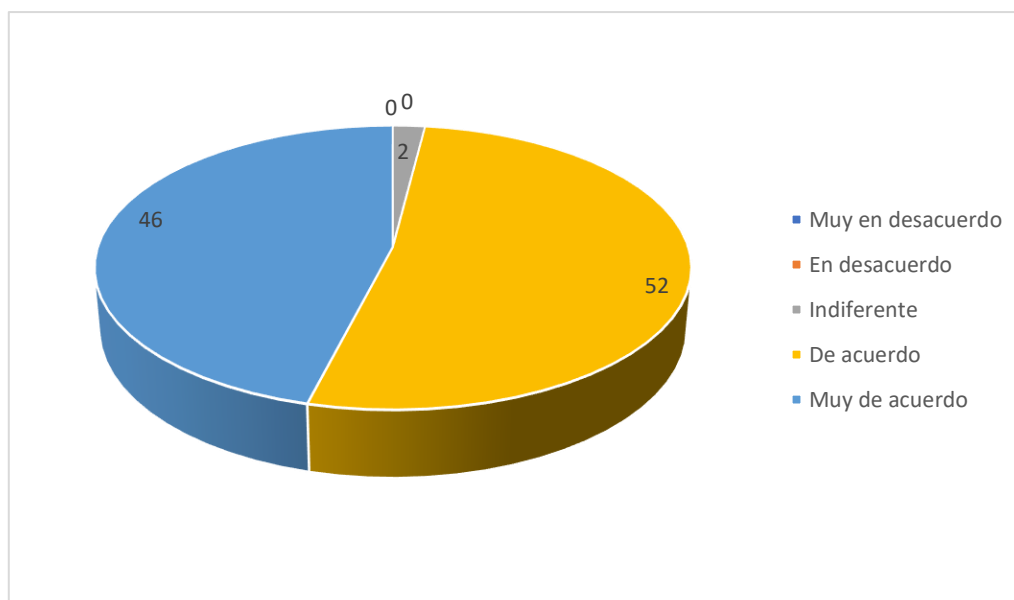
¿Los docentes deben actualizarse con actividades tecnológicas para que las clases sean más dinámicas?

		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>Total</i>	Muy en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Indiferente	1	2%
	De acuerdo	26	52%
	Muy de acuerdo	23	46%

Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

### Figura 9 Capacitación a docentes

¿Los docentes deben actualizarse con actividades tecnológicas para que las clases sean más dinámicas?



Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

Análisis: el 98% de la población objeto de estudio asegura que los docentes necesitan ser capacitados para que sus clases sean más dinámicas y motivadoras, y un 2% opina diferente.

**Tabla 10 Herramientas aplicadas por el docente**

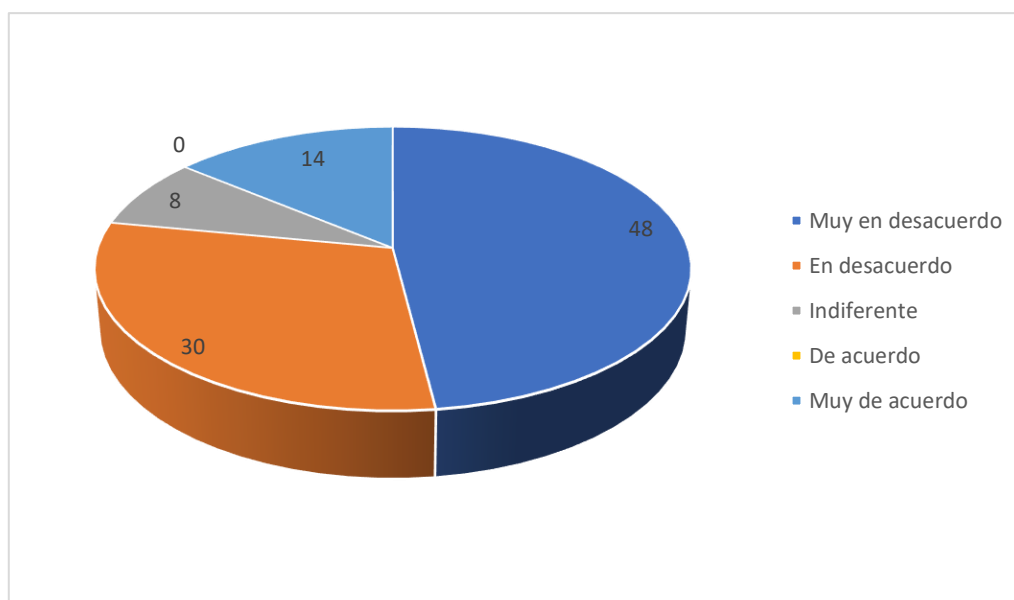
¿Tu profesor/a ha utilizado aplicaciones como ClassCraft, Educaplay, kahoot o cualquier otra para practicar o reforzar la lectura?

	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Muy en desacuerdo	24	48%
En desacuerdo	15	30%
Indiferente	4	8%
De acuerdo	0	0%
Muy de acuerdo	7	14%
<i>Total</i>	50	100%

Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

**Figura 10 Herramientas aplicadas por el docente**

¿Tu profesor/a ha utilizado aplicaciones como ClassCraft, Educaplay, kahoot o cualquier otra para practicar o reforzar la lectura?



Elaborado por: Mayra Calderón, 2022

Análisis: el 78% de los estudiantes indican que sus profesores escasamente han utilizado dichas aplicaciones web en sus clases para reforzar o practicar la lectura.

## CAPÍTULO III: Guía metodológica

### Guía Estratégica para Docentes en el Área de

### Lenguaje

### Nivel Básica Media

### Gamificación en el Aula

### Aprendizaje Basado en Juegos



Econ. Mayra Calderón Hernández

## **Presentación de la Guía**

La presente Guía Metodológica trata sobre la implementación del juego (Gamificación) como estrategia de aprendizaje para los Docentes del área de Lenguaje del Nivel Básica Media, la cual está orientada a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa, es una herramienta para el Docente y permitirá alcanzar los objetivos propuestos para dar solución a las problemáticas encontradas dentro del aula.

El presente plan de capacitación estará distribuido en actividades varias, según los lineamientos del currículo educativo nacional en el área de lengua y literatura para el nivel de básica media. Las secuencias didácticas contarán con la aplicación de las Tics para el desarrollo de las mismas, siendo estas socializadas con el Docente en este instructivo desde su creación hasta su aplicación con los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

# Índice

Portada .....	34
Presentación.....	35
Índice.....	36
Introducción.....	37
Objetivos.....	37
Objetivo general.....	37
Objetivos específicos .....	38
Fundamentación teórica.....	38
Contenidos de la guía .....	41
Plan de actividades .....	42

## **Introducción**

La actualización del Docente en el Ecuador se debe impulsar a través de cursos de educación continua sobre herramientas tecnológicas. El manejo de las Tics ayuda al Educador a utilizar estrategias gamificadas con nuevos métodos de aprendizaje, que permitan desarrollar nuevas habilidades creativas e innovadoras. Es importante incrementar la motivación del Educador para realizar un cambio en el sistema Educativo, con el fin de que incida satisfactoriamente en el educando en su proceso de aprendizaje.

La gamificación tiene como objetivo implementar estrategias metodológicas innovadoras en la hora de clase, donde se busca impulsar a los estudiantes y de esta forma lograr un aprendizaje significativo adquiriendo habilidades mentales críticas y reflexivas ayudándoles de esta manera a conllevar cualquier circunstancia del día a día.

La razón de esta guía metodológica es crear un plan de preparación para los Educadores en el área de Lenguaje, ejecutando ejercicios gamificados durante el tiempo de clases, creando pruebas, presentaciones, introducciones, que posteriormente impulsarán a los estudiantes en el momento en que obtienen sus conocimientos.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Capacitar al Docente con estrategias de aprendizaje innovadoras, haciendo uso de la gamificación (Juegos digitales), para la formación de los estudiantes, a través de esta guía metodológica, que conlleve a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del subnivel básica



media del área de Lenguaje de la Unidad Educativa.

## **Objetivos Específicos**

- Socializar con los docentes diferentes herramientas tecnológicas para mejorar el nivel profesional y académico en el ámbito educativo.
- Incentivar la innovación pedagógica en los Docentes a través de la aplicación del juego (Gamificación) para el área de Lenguaje.
- Impulsar habilidades y destrezas en los Docentes del área de Lenguaje 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**




Son métodos de aprendizaje que unen la mecánica del juego al clima instructivo con la plena intención de lograr mejores beneficios de aprendizaje en los alumnos. La intención es impulsar al alumno a permanecer atento e inclinado a lo largo de su forma de aprender. Esto le permite mantener una mejor retención de los conocimientos y tener la opción de aplicarlos en su vida diaria. Además, permite el avance de sus capacidades mentales, tales como el pensamiento, la velocidad visual y auditiva, la memoria, la concentración, entre otras (Aranda y Caldera, 2018)

### **Aplicaciones Educativas**

Son plataformas educativas que contienen herramientas digitales utilizadas por los Docentes y que implementan en su hora clase para diseñar diferentes actividades gamificadas y así proveer de nuevos conocimientos a sus estudiantes.

APLICACIONES	DETALLE
 <p>Fuente: <a href="https://n9.cl/tir4">https://n9.cl/tir4</a></p>	<p>Socrative es una aplicación gratuita que le permite al educador impulsar a los estudiantes a participar en el salón de clases y monitorear su progreso a través de varias pruebas de decisión, evaluaciones u otros ejercicios.</p>
 <p>Fuente: <a href="https://n9.cl/ihxwj">https://n9.cl/ihxwj</a></p>	<p>Quizizz es un fabuloso concurso multijugador de preguntas y respuestas que ofrece un número cada vez mayor de opciones y posibles resultados. Nos permite cambiar y modificar las consultas para hacer nuestras propias pruebas o tests.</p>
 <p>Fuente: <a href="https://n9.cl/4ogax">https://n9.cl/4ogax</a></p>	<p>Edpuzzle es una aplicación web con fines didácticos ya que permite realizar evaluación visual o complementar notas sonoras, por ejemplo, entregando un "naming" total del video</p>
 <p>Fuente: <a href="https://n9.cl/pb6ae">https://n9.cl/pb6ae</a></p>	<p>Kahoot! es una aplicación gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación (accesible en la aplicación o en la versión web). Es un dispositivo donde el educador hace retos en el salón de clases para aprender o potenciar el aprendizaje y donde los</p>

	<p>alumnos son los competidores.</p>
 <p>Fuente: <a href="https://n9.cl/ywv0">https://n9.cl/ywv0</a></p>	<p>Mentimeter es una aplicación web para colaborar y conectarse con una multitud de personas. La aplicación permite enviar varias configuraciones de cooperación a un grupo de personas, una clase de estudiantes o en una reunión.</p>
 <p>Fuente: <a href="https://n9.cl/zi936">https://n9.cl/zi936</a></p>	<p>Genially permite realizar imágenes, infografías, introducciones, micrositos, índices, mapas, entre otros.</p>
 <p>Fuente: <a href="https://n9.cl/ou238">https://n9.cl/ou238</a></p>	<p>Prezi es un programa de visualización para investigar y compartir pensamientos sobre un registro virtual en vista de la computación distribuida.</p>
 <p>Fuente: <a href="https://n9.cl/xjwei">https://n9.cl/xjwei</a></p>	<p>Canva es un dispositivo gratuito de comunicación visual basado en la web. Puede utilizarlo para hacer publicaciones de entretenimiento en línea, presentaciones, pancartas, grabaciones, etc.</p>
 <p>Fuente: <a href="https://n9.cl/cfk7b">https://n9.cl/cfk7b</a></p>	<p>GoConqr es una herramienta de aprendizaje basado en Internet gratuito que permite crear, compartir y descubrir mapas mentales, planificando el</p>

	estudio y monitoreándolo en tiempo real.
 <p>Fuente: <a href="https://n9.cl/xzw0j">https://n9.cl/xzw0j</a></p>	Es una aplicación multietapa que se utiliza para ver y explorar un curso de eventos, para que podamos organizar un orden en el tiempo, asociarlo por referencias, símbolos, etc.
 <p>Fuente: <a href="https://n9.cl/6ih4">https://n9.cl/6ih4</a></p>	Es una aplicación digital que permite trabajar de manera colaborativa. Es una herramienta sencilla y agradable visualmente permitiendo en instantes crear un espacio de aprendizaje.
 <p>Fuente: <a href="https://n9.cl/9gz1j">https://n9.cl/9gz1j</a></p>	Es una plataforma web que permite crear diferentes actividades formativas multimedia para la producción de ejercicios instructivos como crucigramas, sopa de letras adivinanzas.

### Definición de Guía Didáctica

(García, 2002) alude a la Guía Didáctica como “el registro que orienta el estudio, acercando el material didáctico a los ciclos mentales de los estudiantes, para que pueda abordarlos de manera independiente” (pág. 241).

En este sentido, la guía didáctica es un instrumento con una dirección especializada que incorpora datos fundamentales con una representación y una correcta exposición del estudiante y ejercicios de aprendizaje. Por otra parte, ayuda a los profesores a aplicar diferentes procedimientos para coordinar el

trabajo de los estudiantes de manera clara y sólida, mediante herramientas educativas.

### **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 con información, conocimientos, recursos y herramientas que ayuden a los estudiantes a entender un determinado tema.

## **Contenido de la Capacitación**

### **PLAN DE ACTIVIDADES**

#### **Modulo 1: Introducción a la Gamificación**

##### **Concepto de Gamificación:**

La Gamificación se refiere al uso de mecánicas y elementos del juego en entornos no lúdicos, la gamificación consiste en las mecánicas del juego para motivar y hacer participar a las personas. Son actividades que introducen elementos y estructuras de los juegos, con ello las personas involucradas se motivan a participar, las mecánicas de los juegos son reglas que se generan para poder disfrutarlos, generar adicción y compromiso al usuario al poner desafíos y caminos que recorrer en el videojuego o aplicación. La Gamificación Puede ser utilizada en múltiples entornos logrando la motivación del usuario.

##### **Elementos de la gamificación (mecánicas, dinámicas, estética)**

La Gamificación se compone de 3 elementos básicos que son:

**Mecánicas:** Son las reglas del juego o pautas de funcionamiento del procedimiento gamificado, además son las herramientas que tiene el diseñador para cimentar una experiencia que permita involucrar al usuario de manera divertida en las actividades que se desean ejecutar.

**Dinámicas:** Son las acciones que surgen cuando los jugadores usan las mecánicas y tienen por objeto despertar el interés y motivar al jugador a participar en la actividad que se está realizando.

**Estética:** La Estética es el diseño que hace surgir las sensaciones, fantasías y experiencia del usuario. Son aquellos elementos que permiten comprender las normas y hacen surgir las dinámicas. La estética es la puerta de entrada de todo un sistema gamificado, la cual permite al jugador progresar, está relacionada al diseño visual y a la experiencia que pueda tener el usuario con esta.

## **Beneficios de la gamificación**

Uno de los primordiales beneficios de la gamificación es convertir a través del juego una actividad aburrida en una actividad que motive a las personas a participar en ella.

## **Proceso de la gamificación**

1. Instaurar un objetivo, pensar en que conocimientos se requiere que los alumnos obtengan o practiquen
2. Convertir el Aprendizaje en juego
3. Plantear un reto
4. Instaurar las normas del juego
5. Crear recompensas y motivar

## **Modulo 2: Herramientas para diseñar cuestionarios y evaluaciones.**

### **SOCRATIVE**



Fuente: <https://n9.cl/tir4>

Es una herramienta que permite efectuar evaluaciones en ambientes digitales y que brinda al Docente la posibilidad de conocer las respuestas de los estudiantes al instante a través de computadores y dispositivos móviles.

Objetivo de Aprendizaje requerido: Escribir relatos y textos expositivos , descriptivos e instructivos , adecuados a una situación comunicativa determinada, para aprender, comunicarse y desarrollar el pensamiento. Emplear los conocimientos sintácticos, semánticos, léxicos y ortográficos.

Recursos: Computadora, Celular, Conexión a internet, Texto de Lenguaje de (7mo EGB), Herramienta Digital Socrative.

Contenido: La Autobiografía es la historia de una vida narrada por su protagonista, es decir contada por la misma persona.

Los adverbios de modo nos indican como sucede el evento que nombra el verbo, expresan la forma en que este se efectúa.

Actividad: Con la herramienta digital Socrative para adecuar el Objetivo de aprendizaje requerido a través de una actividad gamificada, nos proponemos crear un cuestionario con preguntas abiertas en donde mediremos los conocimientos del alumno y lograremos detectar los resultados inmediatamente.

### Como ingresar:

- 1.- Escribir en su navegador: socrative.com
- 2.- Registrarse como profesor



The screenshot shows the Socrative logo at the top, followed by the text "Students do not need an account. join a teacher's room here: [Student Login](#)". Below this is the heading "NEW TEACHER ACCOUNT" with a progress indicator showing three steps, with the second step (2) being active. The main content area is titled "About You" and contains two input fields: "Role" with a dropdown menu set to "Administrator", and "Phone Number (optional)" with a placeholder "Optional" and an information icon. Below the fields is a checked checkbox for "I agree to the [terms](#) and [privacy policy](#).". At the bottom are two buttons: "PREVIOUS" and "NEXT".

- 3.- Escoger el plan gratuito o pagado



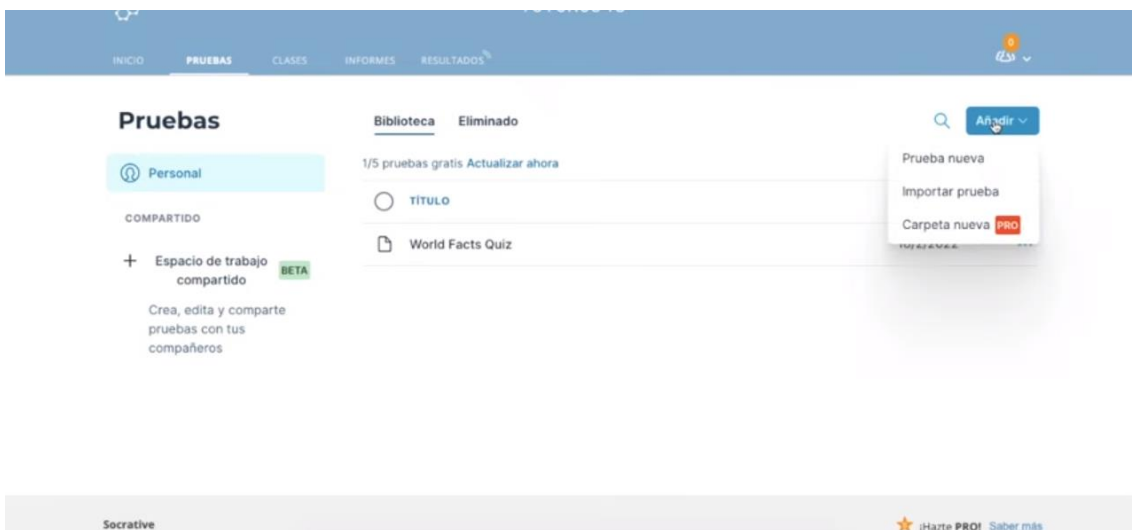
The screenshot shows the Socrative logo at the top, followed by the text "Students do not need an account. join a teacher's room here: [Student Login](#)". Below this is the heading "NEW TEACHER ACCOUNT" with a progress indicator showing four steps, with the third step (3) being active. The main content area is titled "Account Type" and asks the user to "Please select an account type:". There are two options: "Socrative FREE" with a blue hexagonal icon and the text "All the standard awesome features.", and "Socrative PRO" with a yellow star icon and the text "Multiple rooms, rosters, and much more!". A "FINISH" button is located at the bottom.

- 4.- En este panel Dar clic en Inicio y nos aparecen estas 6 opciones, en donde procederemos a crear nuestro cuestionario y en todos los cuestionarios vamos a poder poner preguntas de respuestas múltiples, de verdadero o falso o de respuesta corta



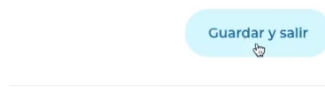


5.- Dar clic en Pruebas, luego en añadir y empezamos a crear nuestro cuestionario desde cero, ponemos título al cuestionario



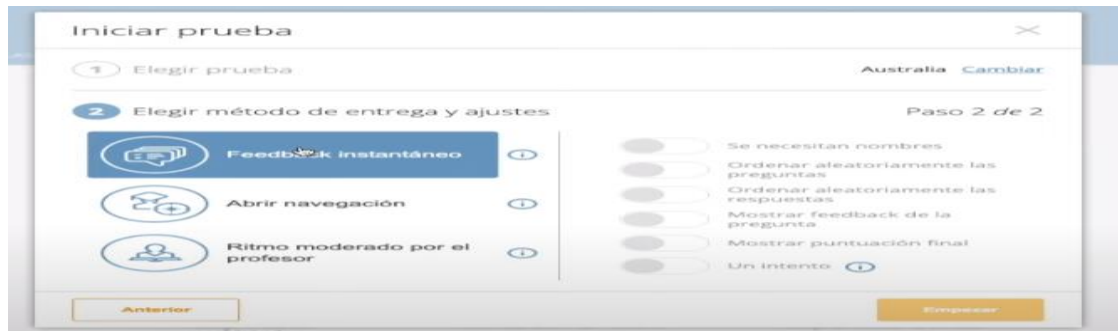
6.- Empezamos con una pregunta de respuesta múltiple

7.-Una vez terminado el cuestionario poner Guardar y Salir



8.- Si desea compartir su cuestionario con otros profesores comparta el código SOC:

9.-Para enviar a los alumnos, vuelva a Inicio y hacer clic en Prueba, escoja el cuestionario que realizó, dele en siguiente y luego seleccione Feedback instantáneo para que verifiquen las respuestas en tiempo real



10.- Los alumnos para responder el cuestionario deberán ingresar a socrative como estudiantes e ingresar el código en socrative



11.- Ya estan dentro de la clase que creamos, a los alumnos les aparecerá el cuestionario que creamos para que respondan



12.- Luego el profesor podrá observar en tiempo real lo que están respondiendo los alumnos





## Evaluación

EJERCICIOS	Lo hace muy bien	Lo hace a veces y puede mejorar	Necesita ayuda para hacerlo
Reconoce el significado, las características, utilidad de la autobiografía			
Puede escribir un pasaje de su vida con ideas claras y bien organizadas			
Enriquece las oraciones con adverbios de modo y preposiciones			

Fuente: Ministerio de Educación

## QUIZIZZ



Fuente: <https://n9.cl/ihxwj>

Es un software educativo para crear ambientes de aprendizajes gamificados, esta herramienta digital nos permite diseñar cuestionarios de diferentes tipos, para diversidad de materias o niveles educativos o hacer uso de los que ya han creado otros docentes dentro de la plataforma, al mismo tiempo se evalúan a los estudiantes mientras aprenden de una manera divertida.

Objetivo de aprendizaje requerido: Escribir relatos y textos expositivos, descriptivos e instructivos adecuados a una situación comunicativa determinada para aprender, comunicarse y desarrollar el pensamiento. Utilizar los recursos de las Tics para emplearlos como medio de comunicación, aprendizaje y desarrollo del pensamiento..

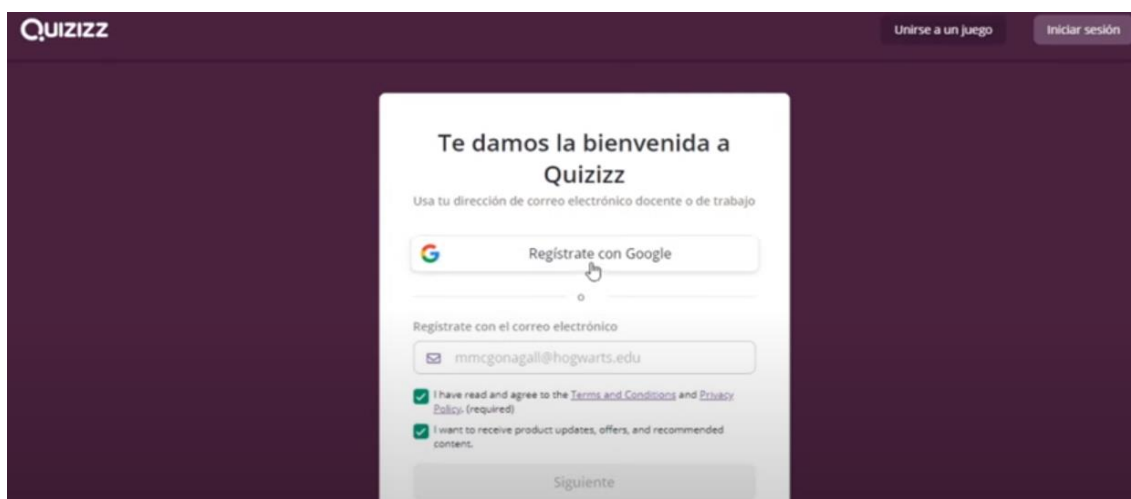
Recursos: Computadora, Celular Conexión a internet, Texto de Lenguaje de (7mo EGB), Herramienta Digital Quizizz.

Contenido: Los accidentes del Verbo son cambios de forma que experimentan en determinadas circunstancias, los accidentes del verbo entre otros son: el tiempo, el modo y la voz. (Ministerio de Educación)

Actividad: Con la herramienta digital Quizizz para adecuar el Objetivo de aprendizaje requerido a través de una actividad gamificada, nos proponemos reforzar el conocimiento a través de la creación de un cuestionario con el tema: "Los accidentes del Verbo".

### Como ingresar:

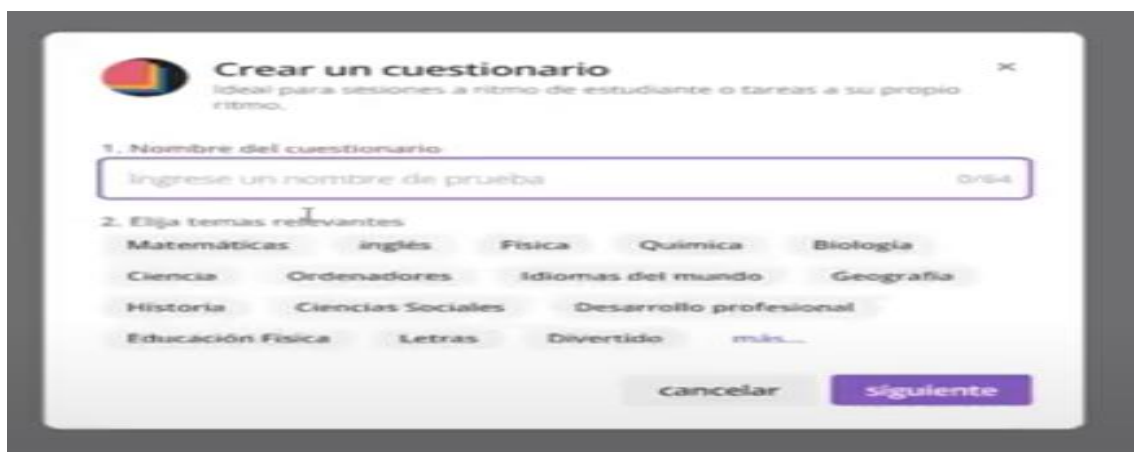
- 1.- Escribir en su navegador: quizizz.com
- 2.- Registrarse con su email o ingresar con su cuenta de google y dar clic en siguiente



- 3.- Seleccionar como profesor

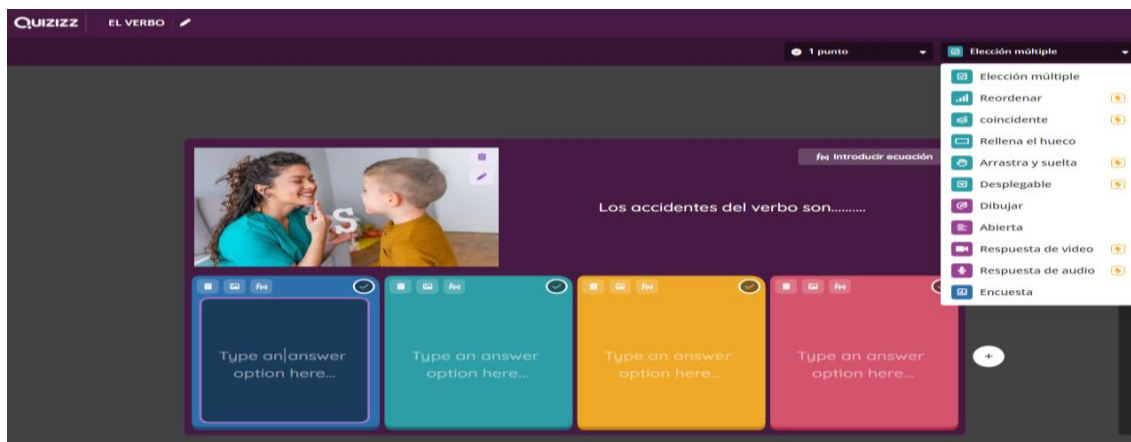
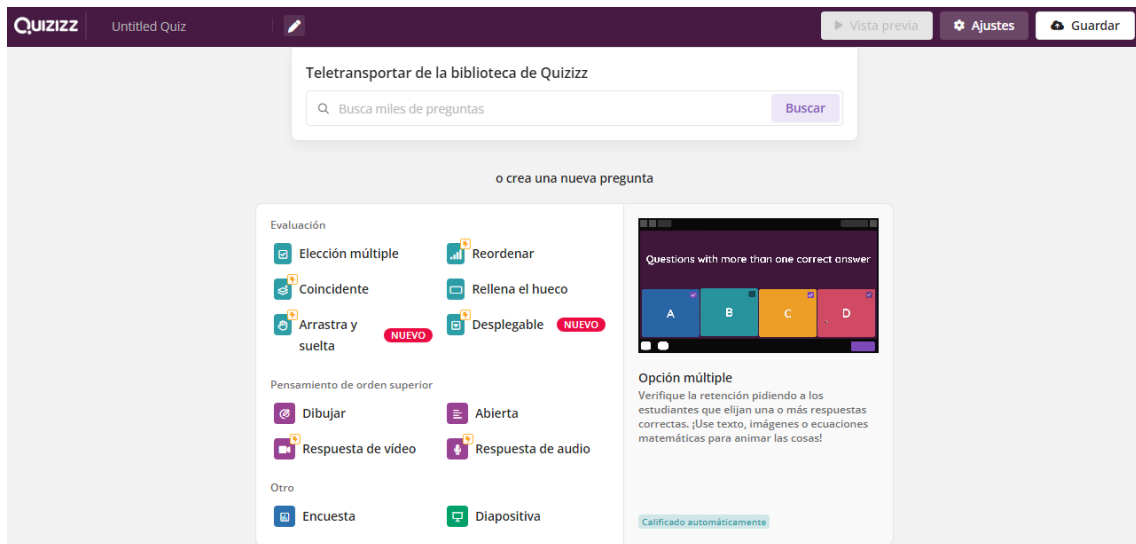


4.- Seleccionamos el plan gratuito o pagado y ya podemos empezar a crear nuestras evaluaciones, damos clic en crear un cuestionario

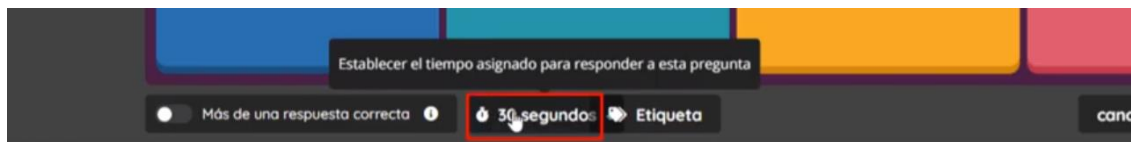


5.- A continuación, escribimos el nombre del cuestionario, elegimos la materia de estudio y damos clic en siguiente, luego elegir qué tipo de pregunta haremos y elegimos una de opción múltiple y procedemos a configurar, comenzamos introduciendo las opciones de respuesta, una vez colocada todas las opciones

debemos de marcar cual es la respuesta correcta y así podemos seguir colocando preguntas de distinto tipo



6.- Colocar la opción de tiempo de respuesta



## 7.- Dar clic en Guardar y ya tendremos nuestro cuestionario

The screenshot shows the Quizizz editor interface. At the top, there are buttons for 'Vista previa', 'Ajustes', and 'Guardar'. Below this, there are options to 'Teletransportar de la biblioteca de Quizizz' or 'Crear una pregunta'. The main area displays two questions:

- Pregunta 1:** Q. Los accidentes del verbo son..... (30 segundos, 1 punto)
- Pregunta 2:** Q. Los cambios de forma que experimentan los verbos en determinadas circunstancias se llaman..... (10 segundos, 1 punto)

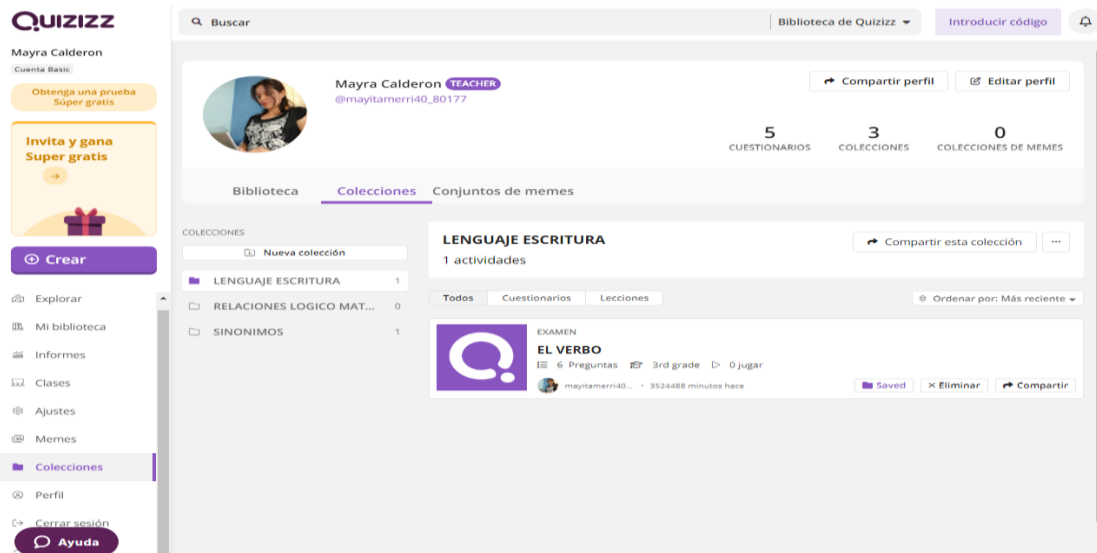
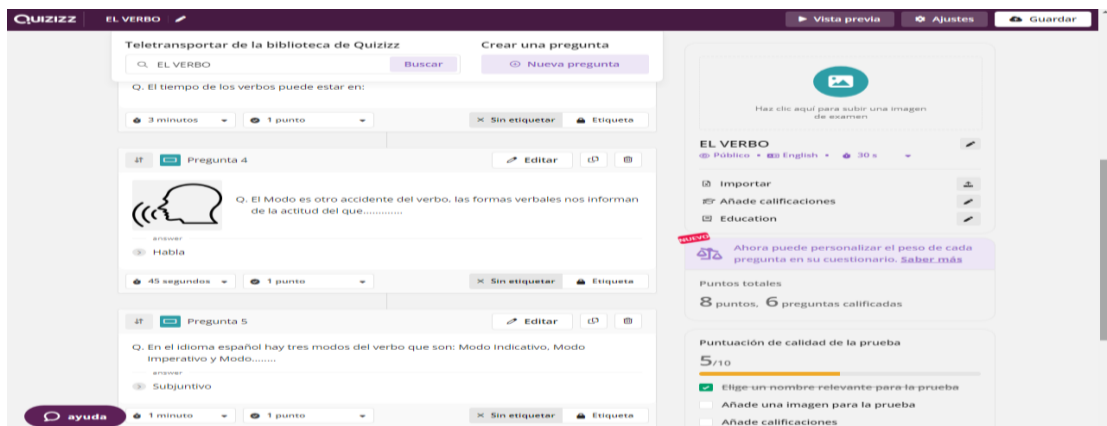
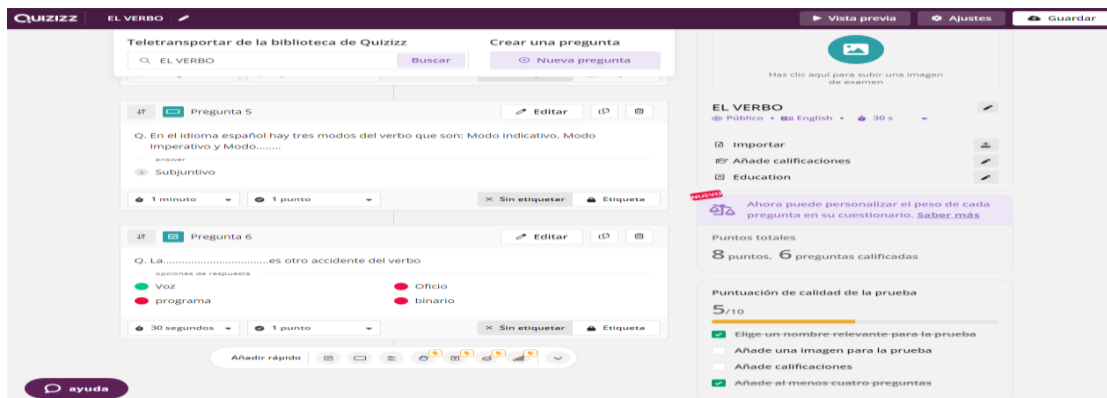
On the right side, there is a summary panel for 'EL VERBO' showing '2 puntos, 2 preguntas calificadas' and a 'Puntuación de calidad de la prueba' of 2.5/10. A red 'NUEVO' badge indicates a new feature: 'Ahora puede personalizar el peso de cada pregunta en su cuestionario. Saber más'. There are also checkboxes for 'Elige un nombre relevante para la prueba', 'Añade una imagen para la prueba', and 'Añade calificaciones'.

This screenshot shows a question in the Quizizz editor. The question text is: 'El Modo es otro accidente del verbo, las formas verbales nos informan de la actitud del que.....'. There is an icon of a head with sound waves. Below the question, there are options to 'Marcar una respuesta como correcta, si la respuesta es exactamente' (with a dropdown menu) and 'Haber'. There is also a button for '+ Add an alternative answer' and a toggle for 'Muestra tu trabajo'.

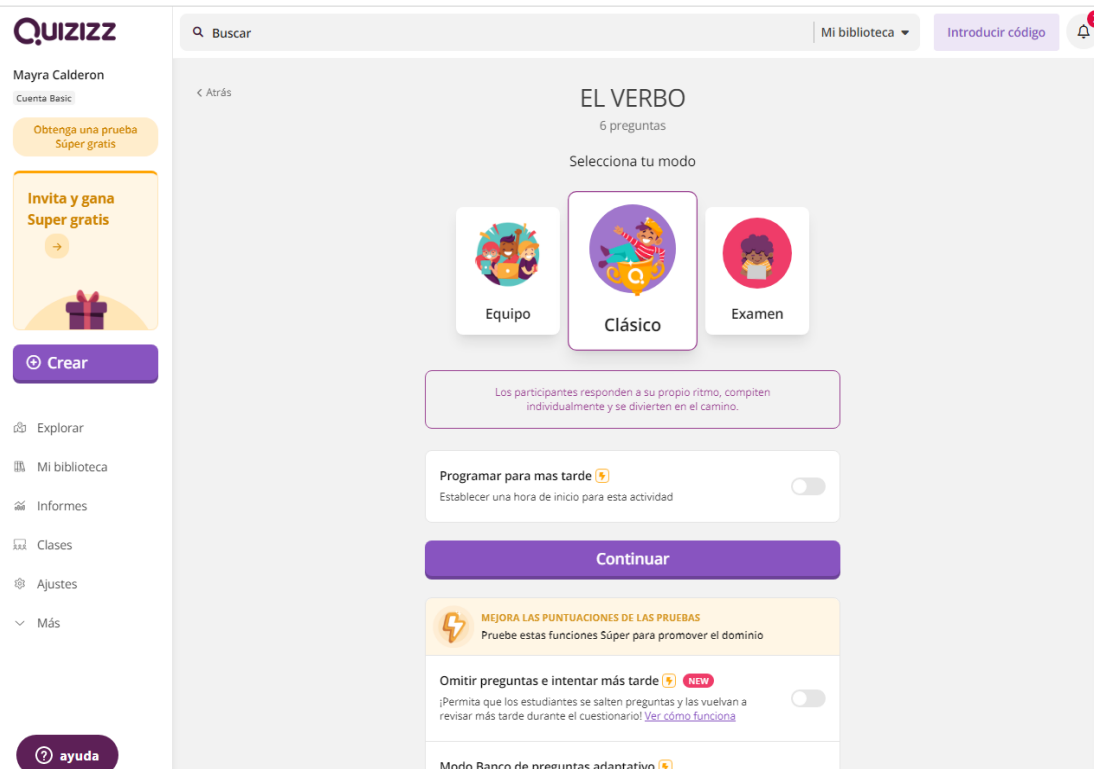
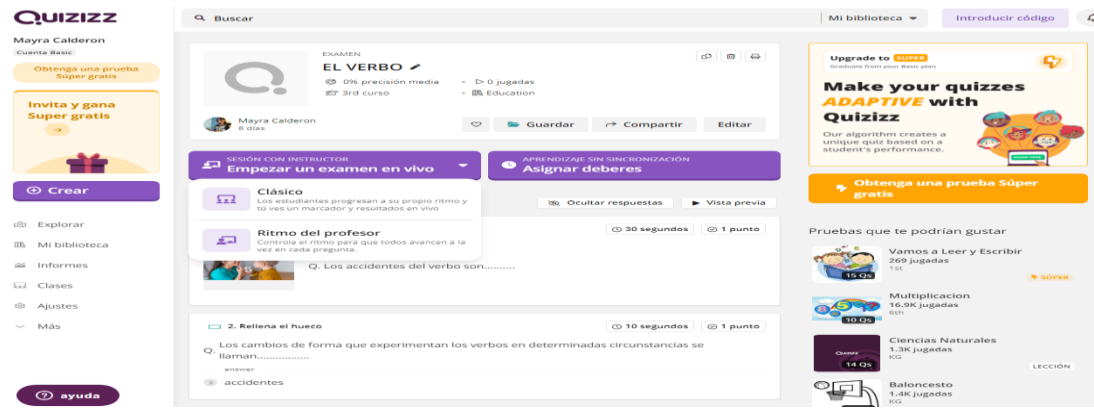
This screenshot shows another question in the Quizizz editor. The question text is: 'En el idioma español hay tres modos del verbo que son: Modo Indicativo, Modo Imperativo y Modo.....'. There is an icon of a head with sound waves. Below the question, there are options to 'Marcar una respuesta como correcta, si la respuesta es exactamente' (with a dropdown menu) and 'Subjetivo'. There is also a button for '+ Add an alternative answer' and a toggle for 'Muestra tu trabajo'.

At the bottom of the interface, there are buttons for 'ayuda', 'Sin etiquetar', 'Etiqueta', 'Cancelar', 'Guardar', and a note: 'Presione (ctrl + s) para guardar'.

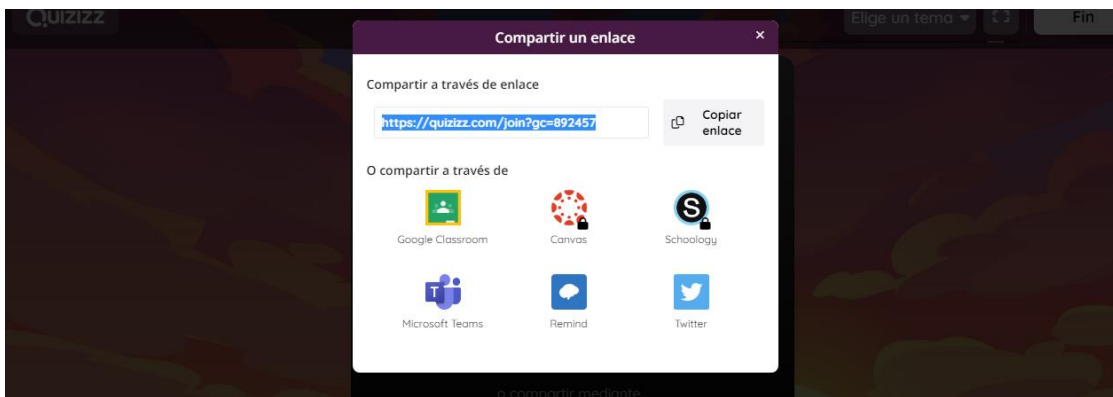
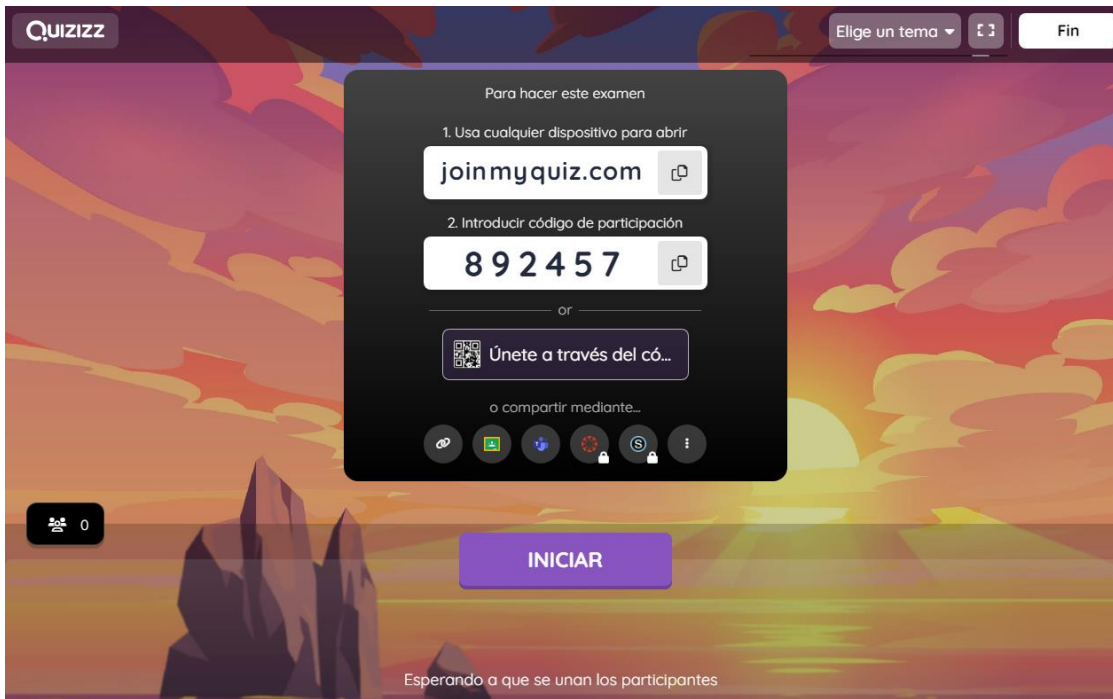




8.- Dar clic en empezar un examen en vivo, luego en clásico y después en continuar



9.- Antes deberemos enviar el enlace y el código a los participantes del juego o dar clic en compartir, dar clic en copiar enlace y enviarlo a los participantes, cuando ya tengamos la lista de todos los participantes dar clic en iniciar



## EVALUACION

EJERCICIOS	Lo hace muy bien	Lo hace a veces y puede mejorar	Necesita ayuda para hacerlo
Enriquece las oraciones usando los accidentes los accidentes del verbo: tiempo, modo y voz			
Reconoce la utilidad y estructura de las cartas			
Puede escribir una carta con ideas claras y bien organizadas			

Fuente: Ministerio de Educación

**EDPUZZLE**



**edpuzzle**

Fuente: <https://n9.cl/4ogax>

Se trata de una herramienta web de evaluación formativa que permite a los usuarios recortar videos y añadir contenidos para lograr objetivos de aprendizajes concretos.

Objetivo de aprendizaje requerido: Interactuar con diversas expresiones culturales para participar y apropiarse de la Cultura Escrita.

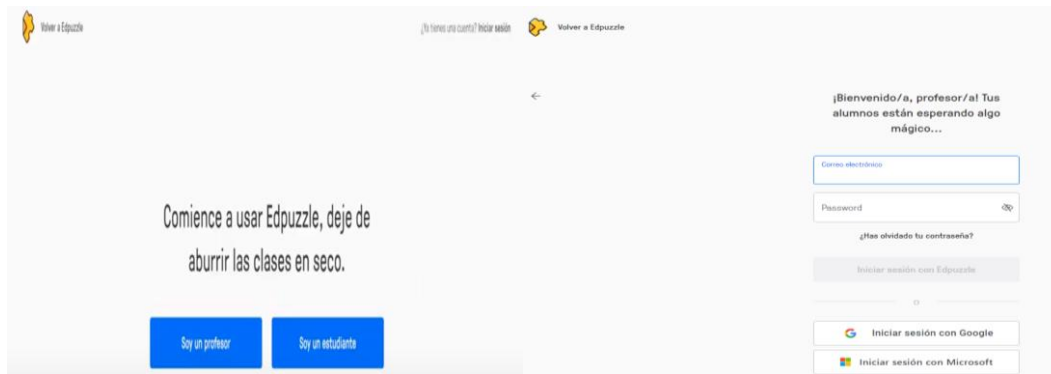
Recursos: Computadora, Conexión a internet, Texto de Lenguaje de (6to EGB), Herramienta Digital Edpuzzle

Contenido: Una lengua, además de permitir la comunicación, representa la cultura del pueblo que la habla y es el elemento que constituye el primer referente de Identidad para sus habitantes, ya que es mediante el lenguaje que las personas interpretan la realidad de su entorno. Ministerio de Educación

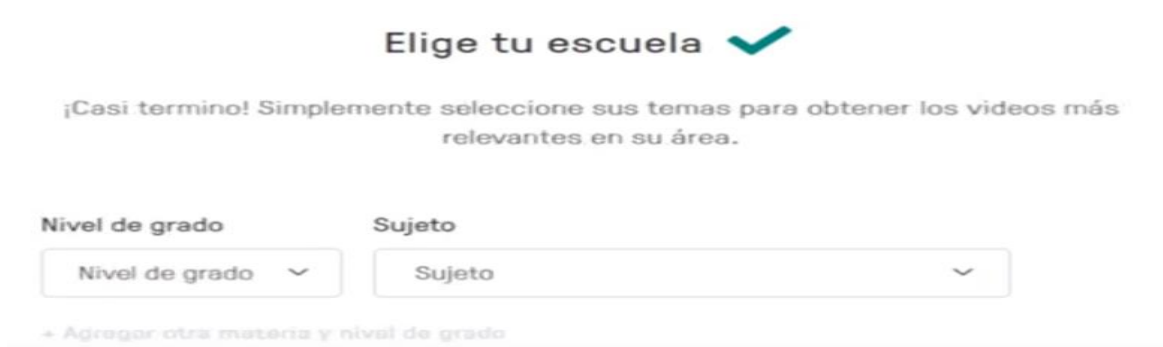
Actividad: Con la herramienta digital Edpuzzle, mediante una actividad gamificada, nos proponemos fortificar el objetivo de aprendizaje creando una exposición con video tipo cuestionario con el tema: “La Diversidad Lingüística que existe en el Ecuador”.

Como ingresar:

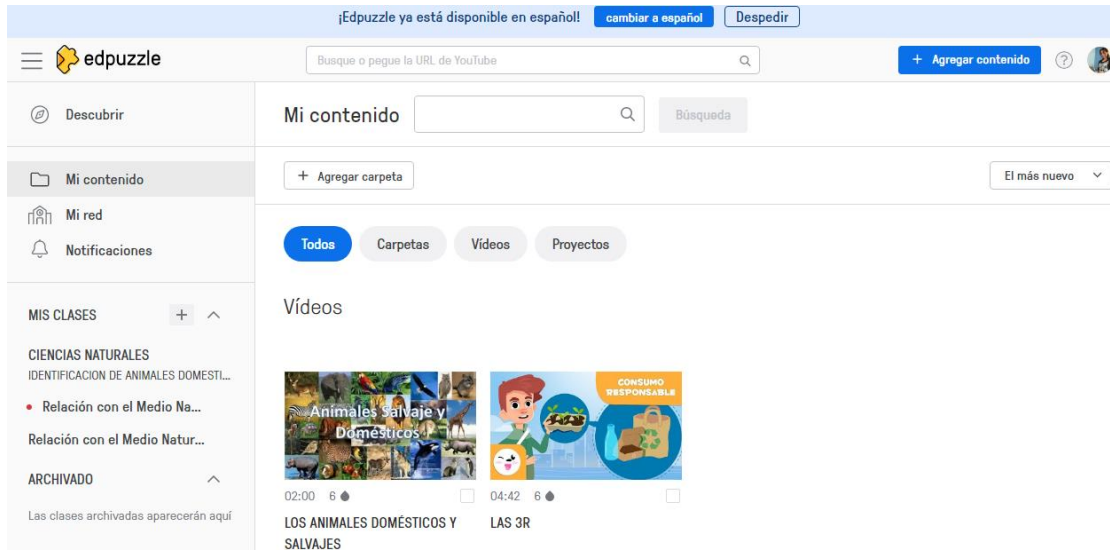
- 1.- Escribir en su navegador: [edpuzzle.com](https://edpuzzle.com)
- 2.- Registrarse como profesor e ingresar con su email o cuenta de google



### 3.- Elegir el nivel de escolaridad o grado y el área Lenguaje



### 4.- Crear una nueva clase dando clic en Mis Clases



## Crear nueva clase ✕

**Nombre**

**Descripción** Opcional

**Nivel de grado**

**Tema**

**tipo de clase**

Clásico
  Abierto

¡El clásico es el favorito de los maestros! Cuando sus estudiantes inicien sesión o se registren, obtendrá la mayor cantidad de análisis que Edpuzzle tiene para ofrecer.

[atrás](#) Crear clase

## 5.- Ya se encuentra creada la clase de Lengua y Cultura

The screenshot shows the Edpuzzle interface for a newly created class named "LENGUA Y CULTURA". The page includes a navigation sidebar on the left with options like "Descubrir", "Mi contenido", "Mi red", and "Notificaciones". The main content area displays the class name, a search bar, and a "Invitar a estudiantes" button. Below this, there are tabs for "asignaciones", "miembros de la clase", and "Libro de calificaciones". A filter bar shows "Todos" as the selected filter. A central graphic features a pink ribbon and a pencil, with a message: "¡Parece que sus estudiantes son un poco ligeros con la tarea! Use la barra 'Buscar contenido' en la esquina superior izquierda para encontrar una tarea increíble para enviar a sus alumnos."

## 6.- Invitar a sus estudiantes

The screenshot shows the Edpuzzle interface with a modal window titled "¡Invita a tus alumnos!". The modal contains the text: "Comparta su código de clase para permitir que los estudiantes se unan a su clase:". Below this text, the class code "noneppo" is displayed in a large blue font. At the bottom of the modal, there are two buttons: "Copiar link" and "partir via correo electr". The background of the page is dimmed, showing the class page from the previous screenshot.

7.- Dar clic en Agregar Contenido, luego en subir un video, en este caso nos proponemos como docentes realizar una clase dinámica y entretenida sobre El tema: “La Diversidad Lingüística que existe en Ecuador “

¡Edpuzzle ya está disponible en español! [cambiar a español](#) [Despedir](#)

edpuzzle MAPA DEL ECUADOR Y SU DIVERSIDAD LINGÜÍSTICA Y RIQUEZA [+ Agregar contenido](#)

Resultados de búsqueda por "MAPA DEL ECUADOR Y SU DIVERSIDAD LINGÜÍSTICA Y RIQUEZA"

Comunidad Mi escuela Youtube

Asignaturas Niveles de grado País Fuente

**MIS CLASES** + ^

CIENCIAS NATURALES  
IDENTIFICACION DE ANIMALES DOMESTI...

LENGUA Y CULTURA

- Relación con el Medio Na...
- Relación con el Medio Natur...

ARCHIVADO ^

Las clases archivadas aparecerán aquí

**Existen 14 pueblos indígenas:**

1. Shuar
2. Kichwa
3. Tsafiki
4. Chachi
5. Tsafiki
6. Tsafiki
7. Tsafiki
8. Tsafiki
9. Tsafiki
10. Tsafiki
11. Tsafiki
12. Tsafiki
13. Tsafiki
14. Tsafiki

**Conozcamos las provincias de la región Sierra.**

**PICHINCHA QUITO**

**PROVINCIA DE LA SIERRA**

03:03

**Diversidad Lingüística y Cultural del Ecuador**

anidem medina

04:24 5 ●

**Provincias y Capitales DEL ECUADOR**

viviana macias

02:19 5 ●

**PROVINCIAS Y CAPITALES DEL ECUADOR**

Viviana Andrade

02:52 4 ●

**PROVINCIAS Y CAPITALES DEL ECUADOR**

YASELGA PERACHIMBA ALE.JANDRA ELL...

¡Edpuzzle ya está disponible en español! [cambiar a español](#) [Despedir](#)

edpuzzle LA DIVERSIDAD LINGÜÍSTICA EN EL... [Finalizar](#)

eventos de video << **Corte** Narración Preguntas

▶ 00:00 [Añadir corte](#) [Deshacer](#) [Reiniciar](#)

Tiempo total nuevo 06:15

¿Por qué cortar un video?

Ahorre tiempo cortando cualquier sección del video que no sea relevante para sus alumnos.

## Evaluación

EJERCICIOS	Lo hace muy bien	Lo hace a veces y puede mejorar	Necesita ayuda para hacerlo
Nombra los beneficios que aporta la diversidad lingüística			
Nombra algunas de las lenguas originarias del Ecuador			
Identifica las lenguas que más se usan en el mundo			

Fuente: Ministerio de Educación

## KAHOOT:



Fuente: <https://n9.cl/pb6ae>

Es una herramienta digital Web gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Es una plataforma con la que el docente crea concursos en el salón de clases para aprender o fortalecer de una forma entretenida el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes.

Objetivo de aprendizaje: Escoger y disfrutar textos literarios, para realizar interpretaciones personales y construir significados compartidos con otros lectores.

Aplicar los recursos del Lenguaje, a partir de los textos literarios, para fortalecer y profundizar la escritura creativa (6to EGB) Ministerio de Educación

Recursos: Computadora, Conexión a internet, Texto de Lenguaje de (6to EGB), Herramienta Digital kahoot

Contenido: Los Refranes son dichos populares que tienen carácter de Sentencia. Son oraciones cortas, llenas de imaginación y buen humor. (Ministerio de Educación).

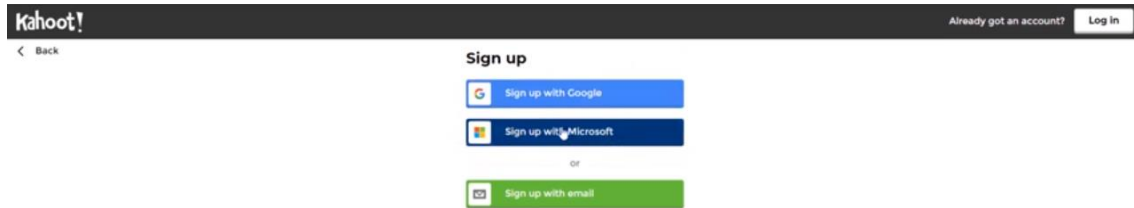
Actividad: Con la herramienta digital Kahoot para adecuar el Objetivo de aprendizaje requerido a través de una actividad gamificada, nos proponemos reforzar el aprendizaje sobre el tema: "Los Refranes".



Como ingresar:

1.- Escriba en su navegador: kahoot.com

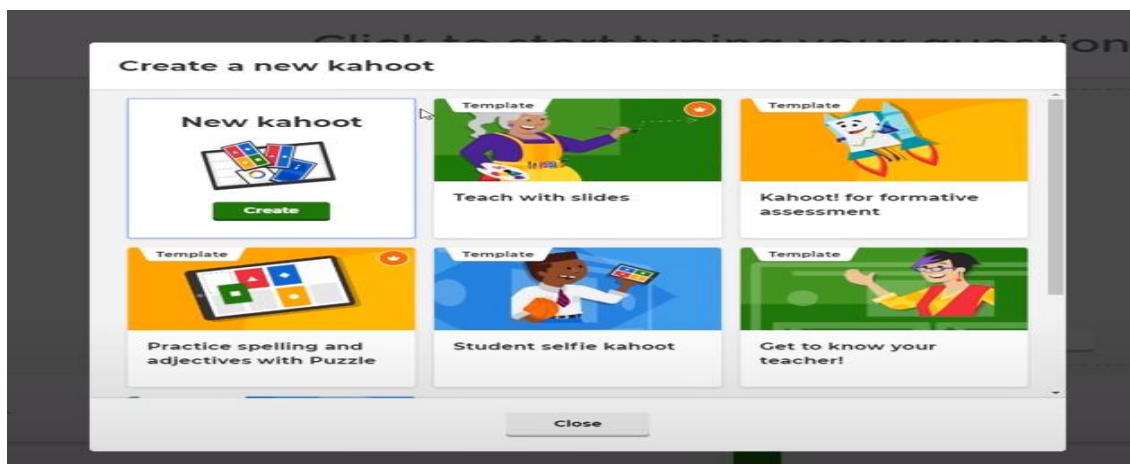
2.- Ingresar con su email o cuenta de google

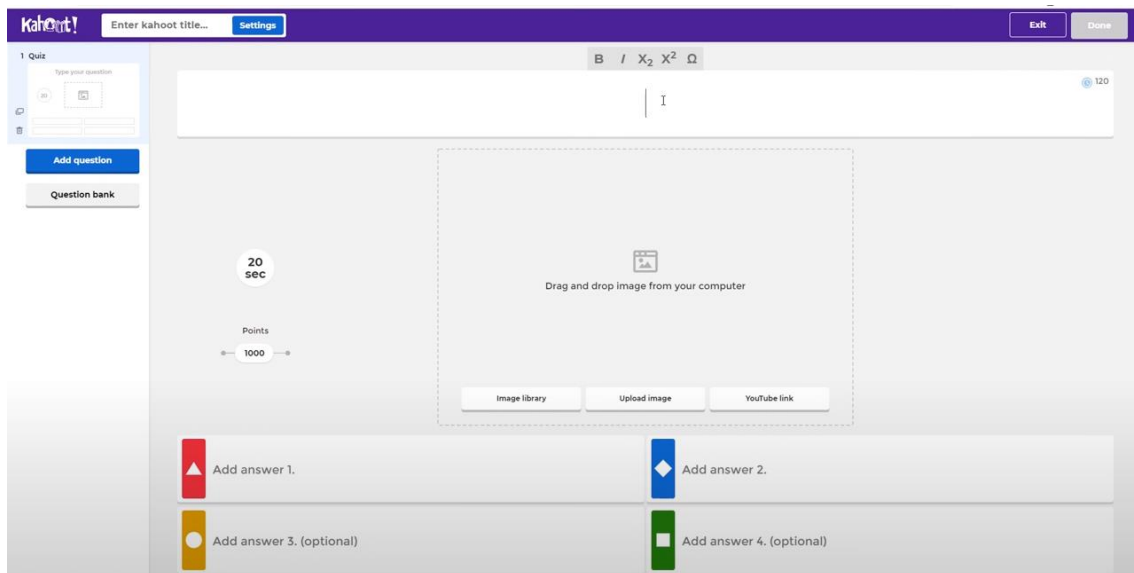
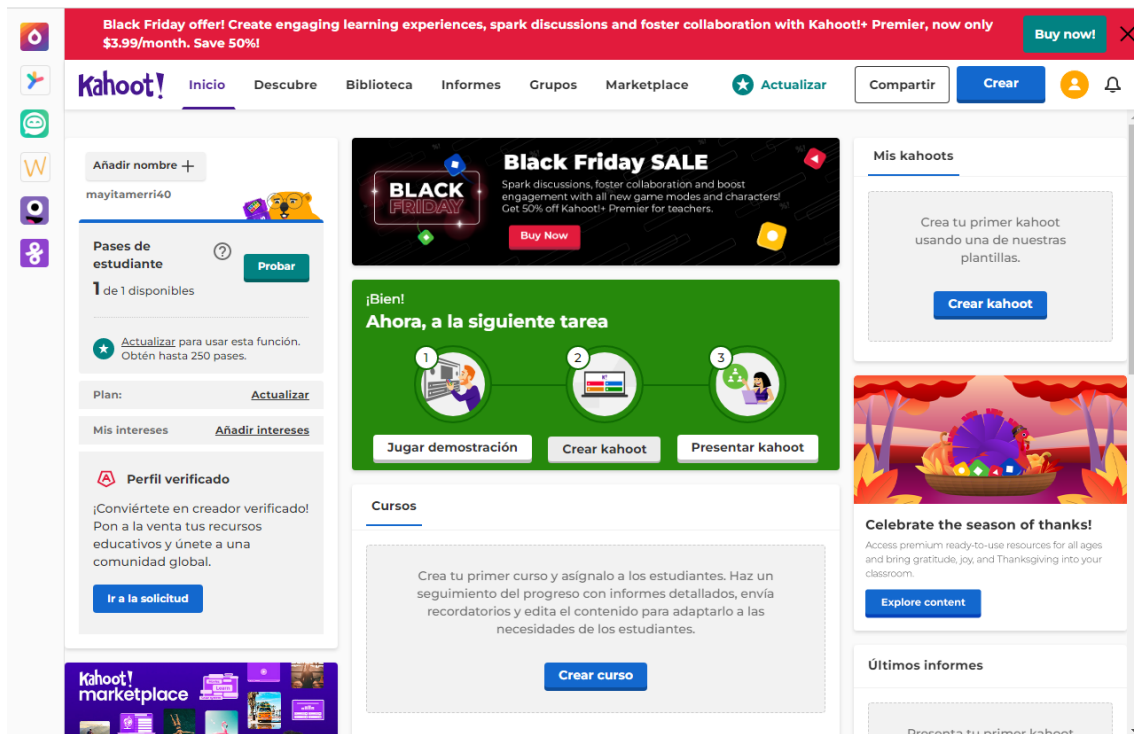


3.- Registrarse como Profesor



4.- Clic en Crear





5.- Una vez que creamos nuestro kahoot, escribir en la barra de la parte superior nuestra primera pregunta y ya que se busca reforzar el nivel de conocimientos en los estudiantes sobre el tema "Los Refranes", incorporamos nuestra primera pregunta y así con la cantidad de preguntas y opciones de respuesta que el Docente crea pertinente.

Kahoot! LOS R... Configuración Guardado en: Mis borradores Actualizar Temas Vista previa Salir Guardar

1 Quiz ¿QUE SON LOS REF...

¿QUE SON LOS REFRANES?



Eliminar

<input checked="" type="radio"/> Son dichos populares y anónimos	<input type="radio"/> Son una creación popular en forma de canción y composición poética corta
<input type="radio"/> Son cada una de las líneas que constituyen un poema	<input type="radio"/> Composición literaria escrita en verso

Kahoot! LOS R... Configuración Guardado en: Mis borradores Actualizar Temas Vista previa Salir Guardar

1 Quiz ¿QUE SON LOS REF...

2 Quiz COMPLETAR EL RE...

COMPLETAR EL REFRAN: " OJOS QUE NO VEN "



Eliminar

<input type="radio"/> A DIOS ROGANDO Y CON EL MASO DANDO	<input type="radio"/> CARA DE FELICIDAD
<input checked="" type="radio"/> CORAZON QUE NO SIENTE	<input type="radio"/> DEJALA CORRER

1 Quiz ¿QUE SON LOS REF...

2 Quiz COMPLETAR EL RE...

3 Quiz COMPLETAR EL RE...

4 Quiz COMPLETAR EL RE...

Añadir pregunta Añadir diapositiva

**Tu kahoot está listo**

Ahora puedes presentar, compartir y jugarlo.


Aquí algunas sugerencias:

- Prueba este kahoot >
- Jugar ahora >
- Compartir con otros >

Volver a editar Listo

Black Friday offer! Create engaging learning experiences, spark discussions and foster collaboration with Kahoot! Premier, now only \$3.99/month. Save 50%! [Buy now!](#)

Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Grupos Marketplace Actualizar Crear



### LOS REFRANES

0 Jugadas · 0 Jugadores

[Empezar](#) [Asignar](#) [Practicar](#)

CUANTO SABES DE LOS REFRANES

Un kahoot publico

mayitamerr140 Actualizado hace 5 minutos

Preguntas (4)

- 1 - Quiz  
¿QUE SON LOS REFRANES?
- 2 - Quiz  
COMPLETAR EL REFRAN: " OJOS QUE NO VEN "
- 3 - Quiz  
COMPLETAR EL REFRAN: " DIOS LOS CRIA "
- 4 - Quiz  
COMPLETAR EL REFRAN: " ZAPATERO "

Mostrar respuestas

Únete en [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it) o con la app de Kahoot!

PIN de juego: **270 1773**



Kahoot! [Empezar](#)

Esperando a los jugadores...

### ¿QUE SON LOS REFRANES?

Correcto + 1924

[Siguinte](#)



<input checked="" type="checkbox"/> Son dichos populares y anónimos ✓	<input type="checkbox"/> Son una creación popular en forma de canción y composición poética corta ✗
<input type="checkbox"/> Son cada una de las líneas que constituyen un poema ✗	<input type="checkbox"/> Composición literaria escrita en verso ✗

### Kahoot! LOS REFRANES



<b>Robyn</b> 2 5838 3 de 4	<b>MAYRA</b> 1 7650 4 de 4	<b>Shima</b> 3 3580 2 de 4
-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

## EVALUACION:

EJERCICIOS	Lo hace muy bien	Lo hace a veces y puede mejorar	Necesita ayuda para hacerlo
Reconoce la sabiduría popular en este tipo de textos			
Disfruta de los refranes y fábulas			

Fuente: Ministerio de Educación

## MENTIMETER



Fuente: <https://n9.cl/ywv0>

Es una herramienta online que nos permite crear presentaciones como preguntas, encuestas, juegos para poder interactuar con la audiencia y de esta manera conseguir la mayor atención. La aplicación permite lanzar diversos formatos de participación para el alumno que incluyen preguntas, encuestas, juegos, lo cual permite que se motiven con la herramienta y a la vez aprendan viendo y haciendo.

Objetivo de aprendizaje requerido: Comprender, producir y analizar diálogos adecuados con las propiedades textuales, los procesos, elementos de la lengua y objetivos comunicativos específicos para utilizarlos en su realidad inmediata de acuerdo con su función específica.(5to EGB)(Ministerio de Educación).

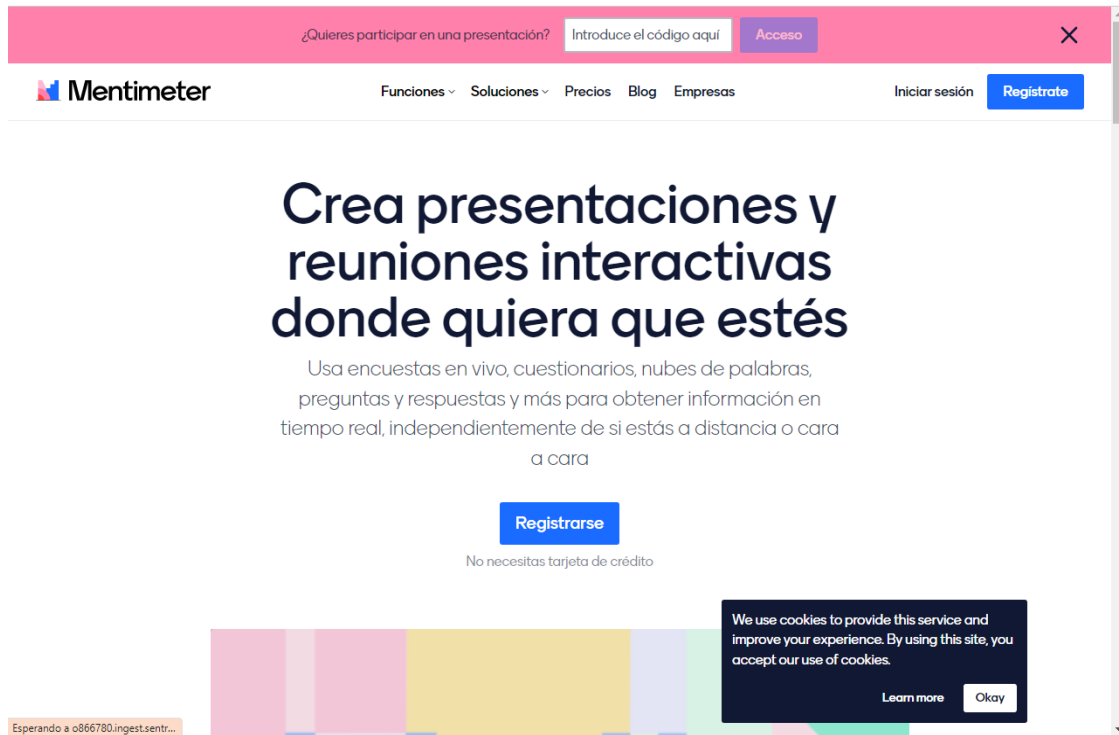
Recursos: Computadora, Celular, Conexión a internet, Texto de Lenguaje de (5to EGB), Herramienta Digital Mentimeter

Contenido: El Diálogo es un intercambio discursivo entre dos o más personas que alternan sus voces como emisores o receptores de mensajes. (Ministerio de Educación).

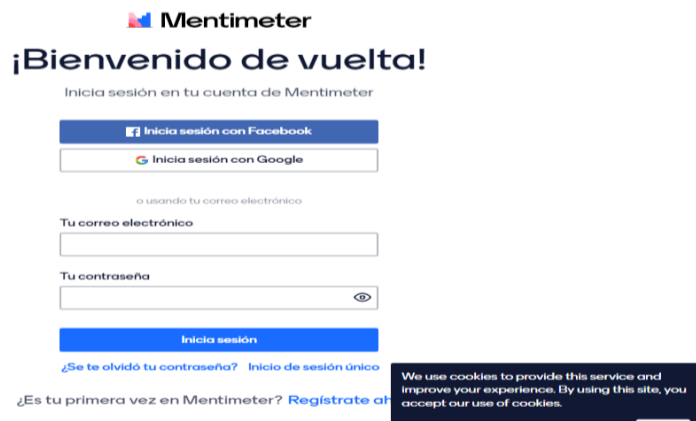
Actividad: Con la herramienta digital Mentimeter para adecuar el Objetivo de aprendizaje requerido a través de una actividad gamificada, nos proponemos reforzar el aprendizaje sobre el tema: “El Dialogo”.

Como ingresar:

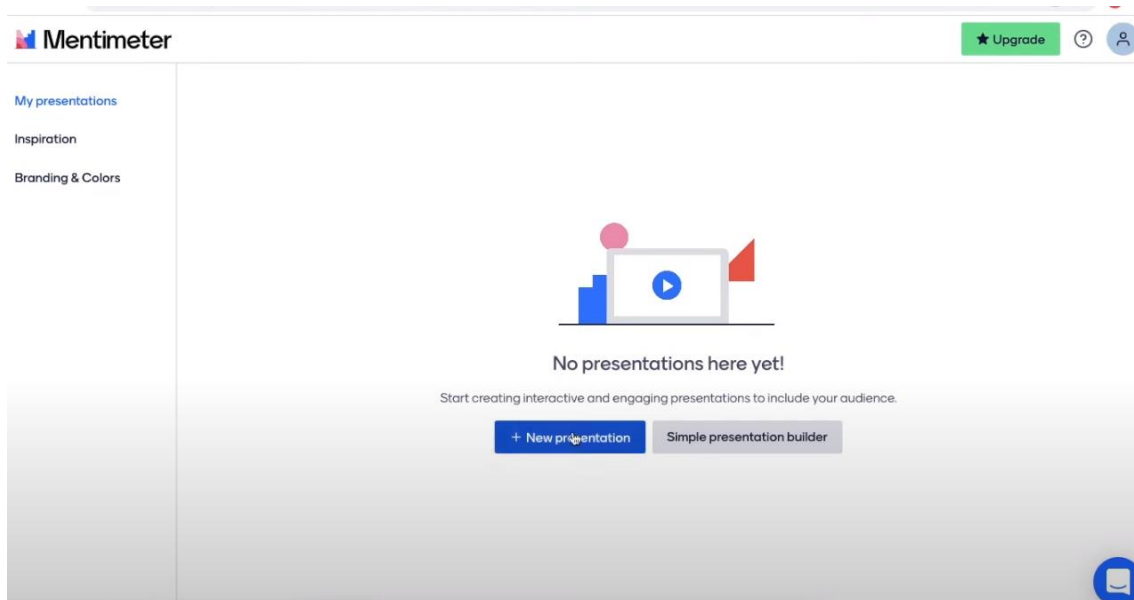
1.- Escriba en su navegador: [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com)



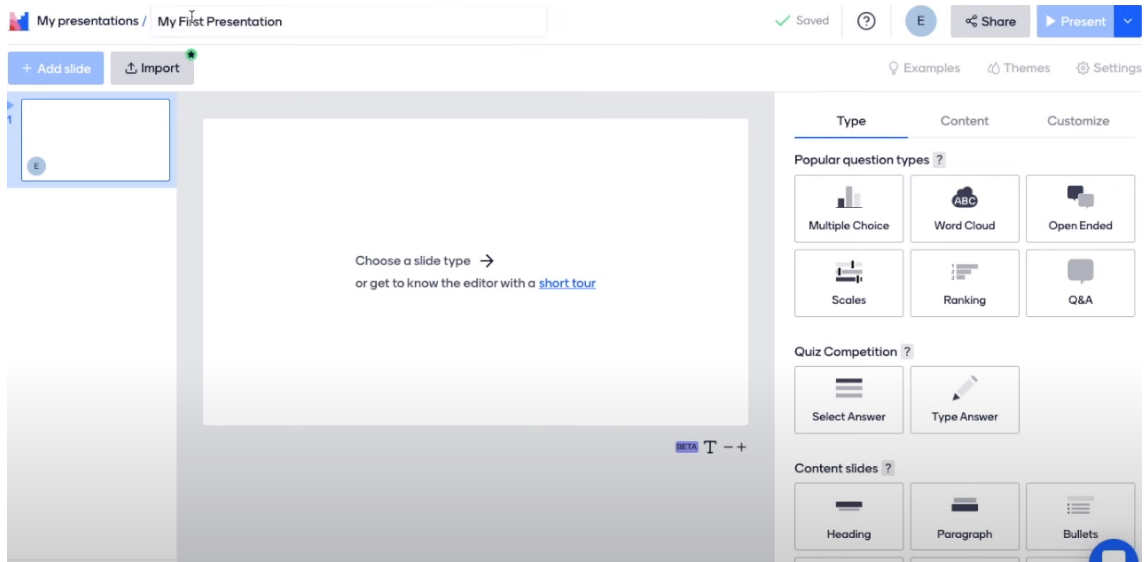
2. Para registrarse puede usar su cuenta de Google o via email y escogemos el plan que mejor se adapte a nuestras necesidades



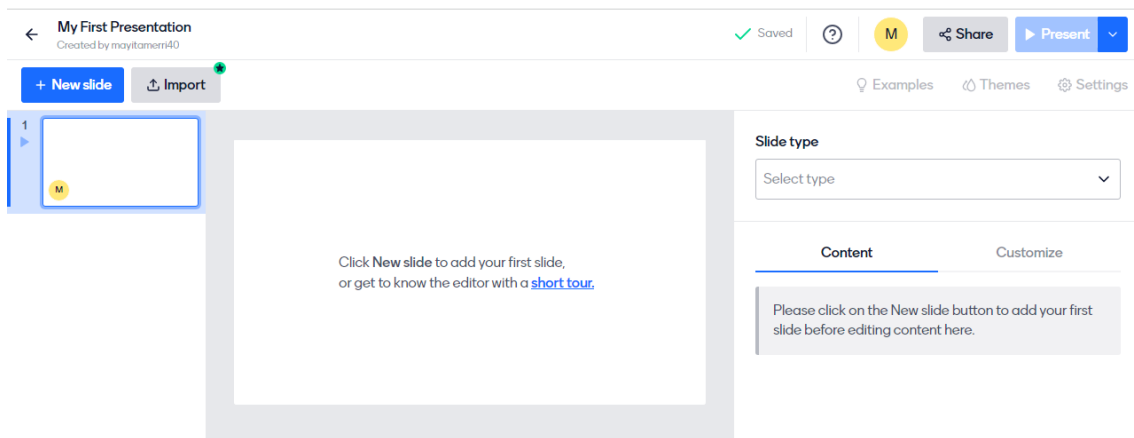
3.-Dar clic en New Presentation



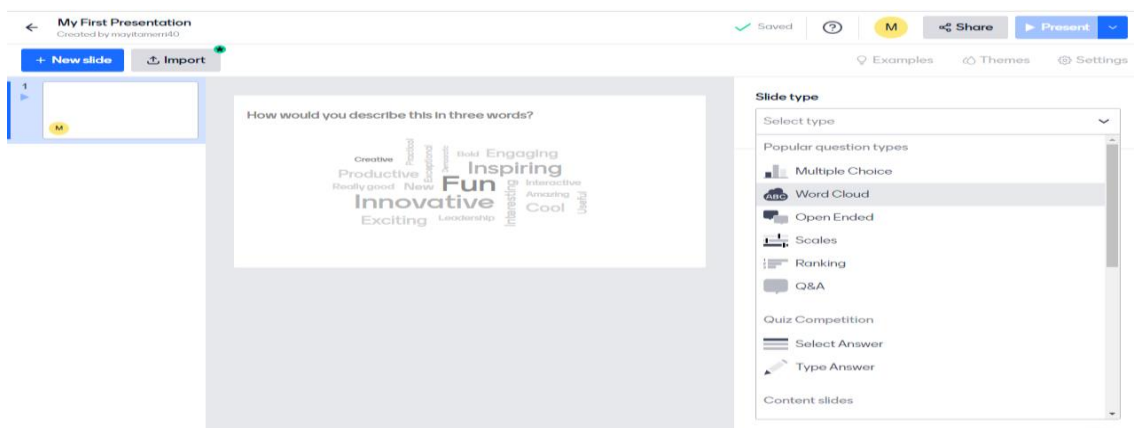
4.- Y ya podremos comenzar a trabajar, luego en la parte superior escribimos el nombre de la presentación o tema a tratar, en la parte izquierda podremos visualizar las diapositivas a la medida que las vayamos creando, en la parte central podremos añadir el contenido que deseemos y en la parte derecha podremos seleccionar el formato que queremos o qué tipo de diapositivas deseamos, tenemos 4 tipos de diapositivas diferentes: preguntas populares, quizz, de contenido y finalmente preguntas avanzadas, pero a la hora de hablar de los planes no podemos hacer uso ilimitado de todas las diapositivas, tenemos ciertos límites en el plan gratuito, el plan gratuito nos permite hasta 2 diapositivas de pregunta y 5 de quizz



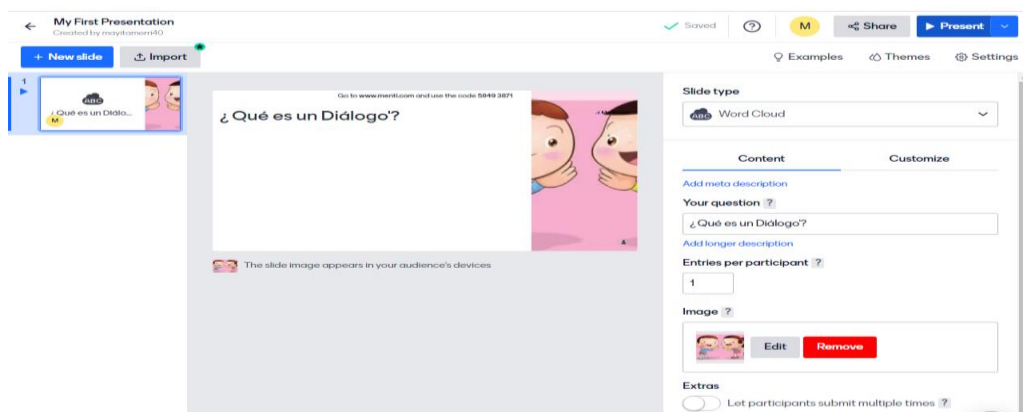
5.- Con lo dicho anteriormente, vamos a crear diapositivas utilizando una Nube de Palabras para indagar que tanto saben los alumnos sobre los temas “El Dialogo “ “Las Rimas” y “La Leyenda”



## 6.- Seleccionamos Word Cloud (Nube de palabras)



7.- Ingresamos la pregunta en el casillero (Your question), podemos elegir cuantas palabras va a escribir cada participante (Entries per participant) y si queremos incrustamos una imagen de niños conversando



8.- Para compartir dar clic en Present, copiar el link y el código enviárselos a los alumnos para que participen desde sus celulares





Go to [www.menti.com](http://www.menti.com) and use the code 53 1074

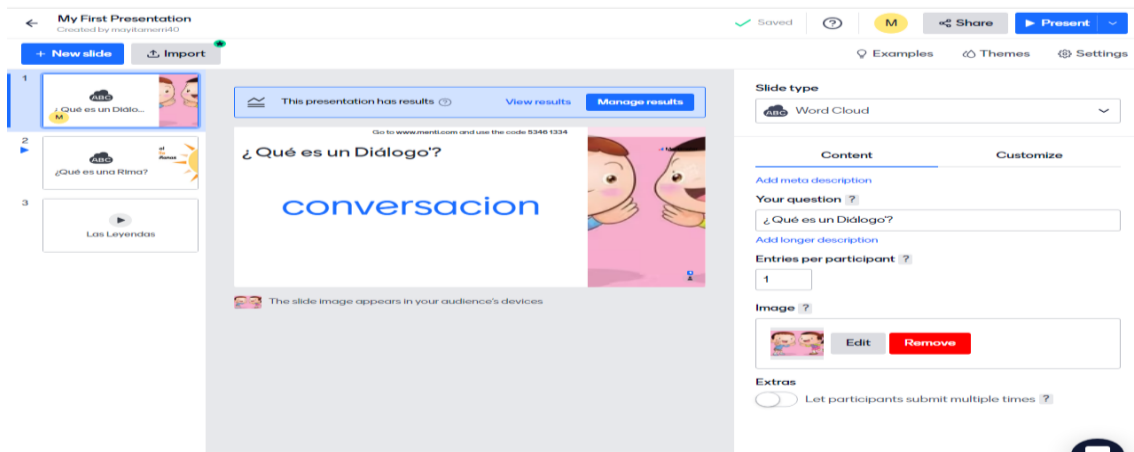
[www.menti.com/mixeqhvmr](http://www.menti.com/mixeqhvmr)

Copy link

9.- Los alumnos en sus celulares deberán escribir **menti.com** en su navegador e introducir el código que le envía el docente



10.-Luego el docente observará en tiempo real las respuestas de los alumnos



## EVALUACION:

EJERCICIOS	Lo hace muy bien	Lo hace a veces y puede mejorar	Necesita ayuda para hacerlo
Comprende, analiza y produce diálogos adecuados			
Comprende, analiza y produce rimas con especificidad literaria			
Comprende y analiza leyendas			

Fuente: Ministerio de Educación

## Modulo 3: Herramientas digitales para crear presentaciones

### GENEALLY



Fuente: <https://n9.cl/zi936>

Herramienta digital que sirve para crear todo tipo de contenidos visuales sin necesidad de tener conocimientos de programación o diseño, en la cual podrá realizar contenidos educativos e interactivos para exponer a sus estudiantes volviendo sus clases más dinámicas y entretenidas.

Objetivo de aprendizaje requerido: Expresarse mediante estructuras básicas de la lengua oral en los diversos contextos de la actividad social y cultural para exponer sus puntos de vista y respetar los ajenos.

Recursos: Computadora, Conexión a internet, Texto de Lenguaje de (6to EGB), Herramienta Digital Geneally.

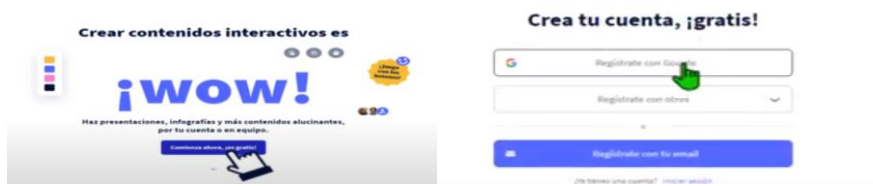
Contenido: La presentación oral tiene como finalidad informar o explicar un tema en específico a una audiencia determinada. En una presentación las ideas deben exponerse secuencialmente.

Actividad: Con la herramienta digital Geneally para adecuar el Objetivo de aprendizaje requerido a través de una actividad gamificada, nos proponemos reforzar el aprendizaje sobre el tema: “La Presentación Oral”.

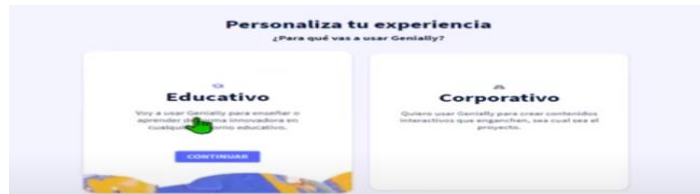
Como ingresar:

1.- Escribir en su navegador: <https://genial.ly>

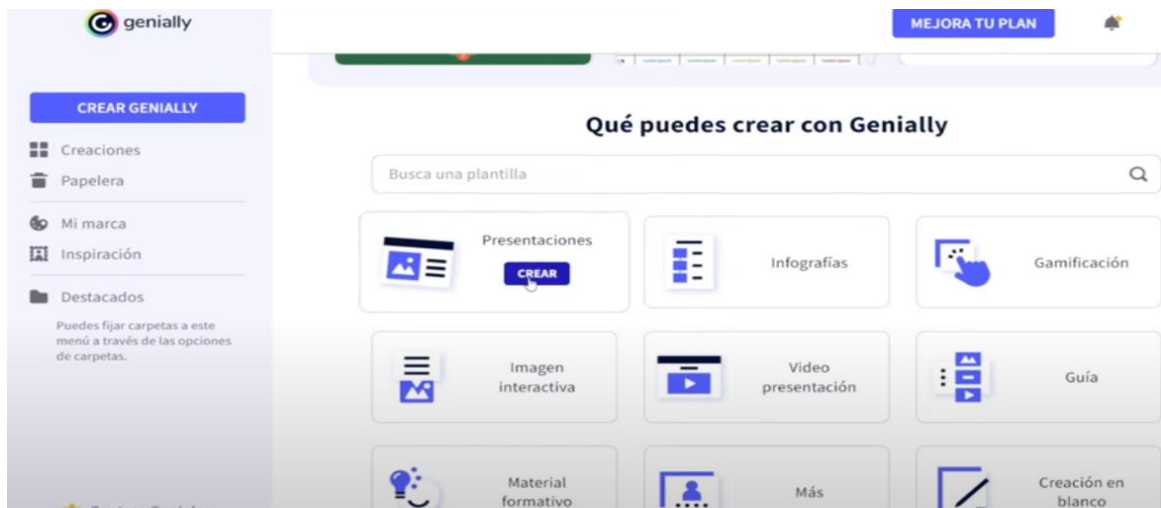
2.- Dar clic en comenzar y registrarse con su email o ingresar con su cuenta de google



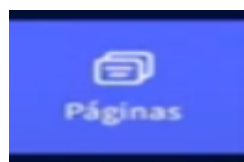
3.- Seleccionar entorno educativo



4.- Dar clic en crear Presentaciones y elegir una plantilla, luego dar clic en usar esta plantilla, una vez que la plantilla abrió puede modificar la letra o las imágenes a su conveniencia manteniéndolas o no y así darle forma a su presentación



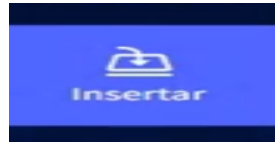
5.- Una vez cargada todas las paginas, empezamos con la edición de la plantilla y vamos a explorar lo que el panel de herramientas nos ofrece



En paginas podremos ver todas las plantillas que hemos seleccionado, genially nos permite manipularlas, duplicarlas, borrarlas o agregar una nueva



También podemos cambiar el fondo con colores predeterminados o cargar nuestras propias imágenes



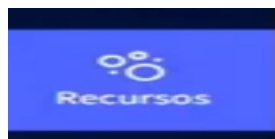
En insertar podemos insertar videos de youtube o subiendo nuestros propios archivos de drive, también se pueden insertar audios



Este apartado nos permitira insertar tablas, graficas etc



Esta opción es clave a la hora de gamificar



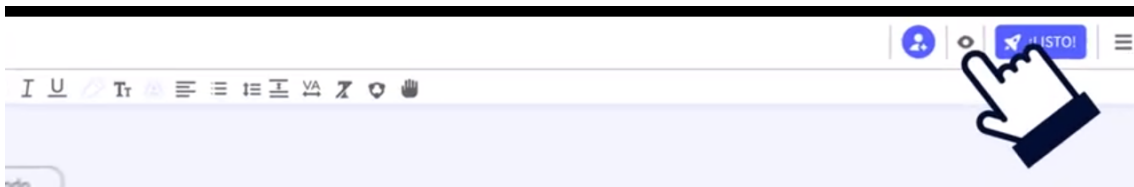
Es una gran variedad de recursos como ilustraciones, siluetas, estos recursos funcionan igual que elementos interactivos



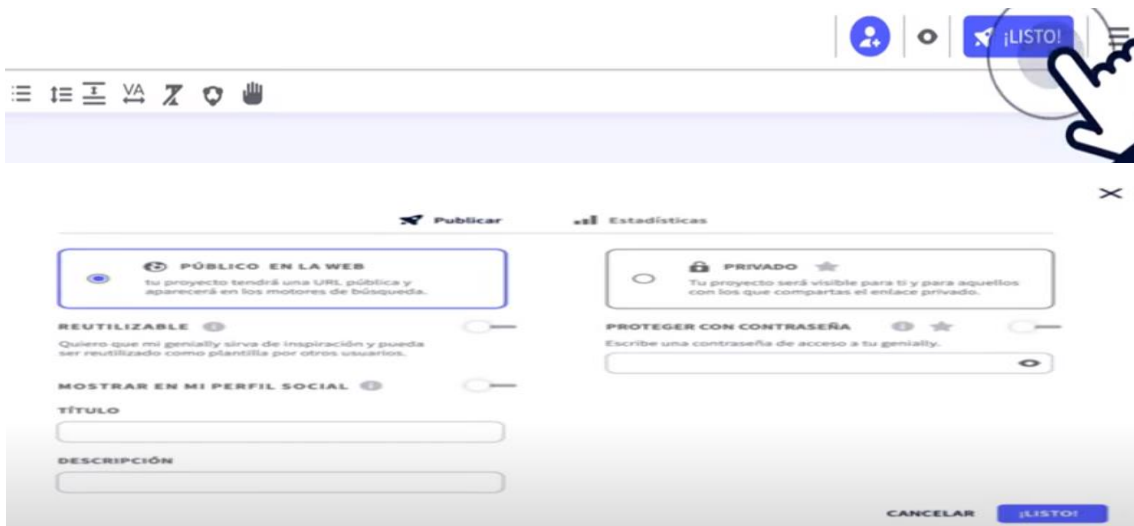
Desde imágenes podremos importar desde nuestro dispositivo o utilizar el banco de la misma aplicación que incluye un gran número de gifs.

Texto nos permite crear un título o un párrafo, podemos elegir títulos o párrafos en diferentes formatos

6.- Dar clic en previsualizar, para ver su geneally creado



7.- Para compartir su genially, dar clic en Listo y se verán las opciones de publicación, podrá ponerlo como reutilizable para otros usuarios, darle nombre a su creación y añadir una descripción, si tiene plan pagado podrá poner como privada su publicación y compartirla con quien usted elija, incluso tienen contraseña, para finalizar dar clic en Listo



8.- También puede compartir su genially por enlace, email o redes sociales



**Presentación Oral**

Tiene por objetivo informar o explicar un tema en particular a un público determinado. En una presentación las ideas deben exponerse en un orden lógico: primero, para que la persona que hace la presentación no se le olvide y, segundo, porque el orden garantiza la comprensión y retención de las ideas en el público. Las presentaciones puede ser individuales o grupales, y, generalmente, están acompañadas de videos, fotos u otros apoyos.

genially

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

**EVALUACION:**

EJERCICIOS	Lo hace muy bien	Lo hace a veces y puede mejorar	Necesita ayuda para hacerlo
Conoce los usos y beneficios que aporta una presentación oral			
Puede proponer presentaciones orales con una intención comunicativa			
Utiliza las estructuras básicas de la lengua oral para sus exposiciones			

Fuente: Ministerio de Educación

**PREZZI**



Fuente: <https://n9.cl/ou238>

Prezi nos permite crear presentaciones dinámicas con movimientos y animación para nuestras clases, en donde podemos incluir imágenes, videos, textos, enlaces, etc, también permite establecer por donde queremos ir moviendo y colocando los elementos como dentro de un lienzo en blanco.

Objetivo de aprendizaje requerido: Comprender, analizar y producir reglamentos y manuales de instrucciones adecuados con las propiedades textuales, los procesos, elementos de la lengua y objetivos comunicativos específicos para usarlos en su realizad inmediata de acuerdo con su función específica.

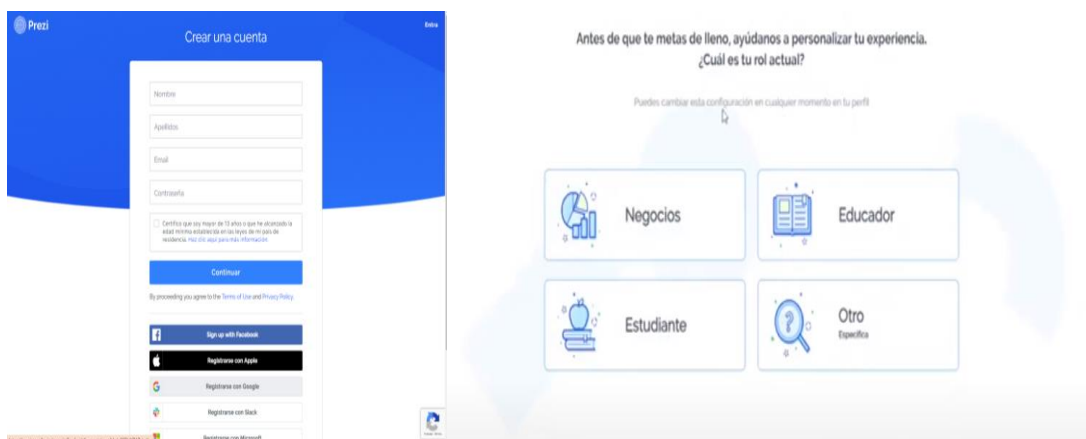
Recursos: Computadora, Conexión a internet, Texto de Lenguaje de (5to EGB), Herramienta Digital Prezzi.

Contenido: Un reglamento es un documento que contiene un conjunto de reglas o normas que regulan una actividad, la convivencia de un grupo o el funcionamiento de un servicio. Los reglamentos ayudan a lograr mejores relaciones, al establecer obligaciones y buscar el respeto a los derechos de un grupo. (Ministerio de Educación).

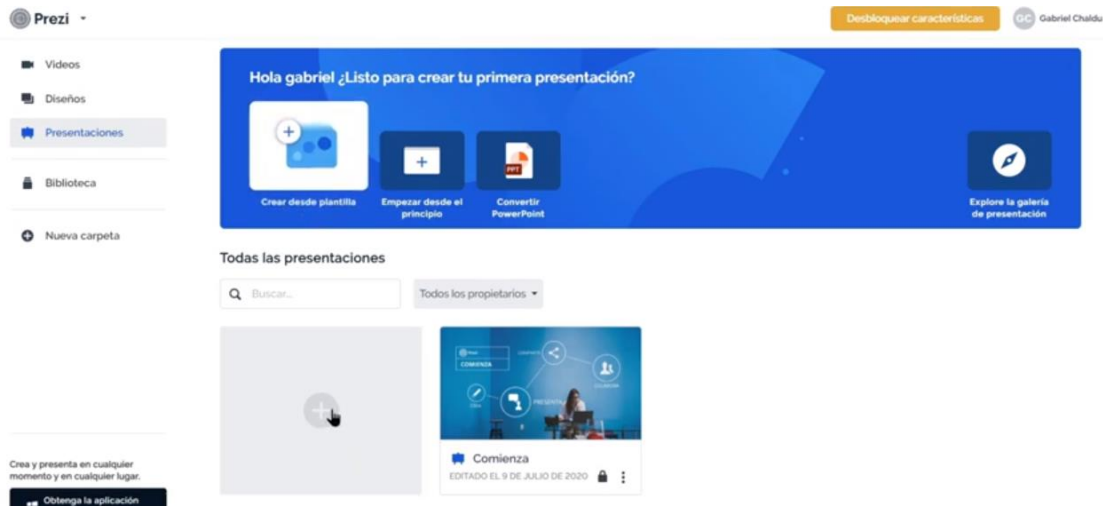
Actividad: Con la herramienta digital Prezzi para adecuar el Objetivo de aprendizaje requerido a través de una actividad gamificada, nos proponemos reforzar el aprendizaje sobre el tema: “El Reglamento”.

1.- Escriba en su navegador: [prezzi.com](https://prezzi.com)

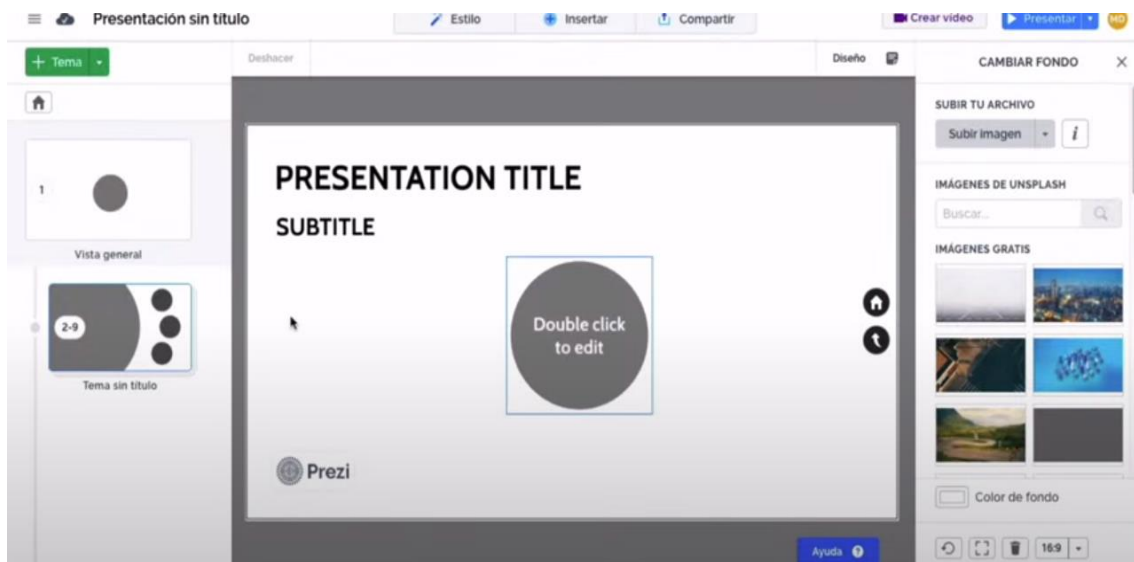
2.- Registrarse a través de su email o cuenta de Google y elegir educador



3.- Una vez dentro del tablero principal de prezzi nos aparecerá esta pantalla, de inmediato dar clic en el botón (+)

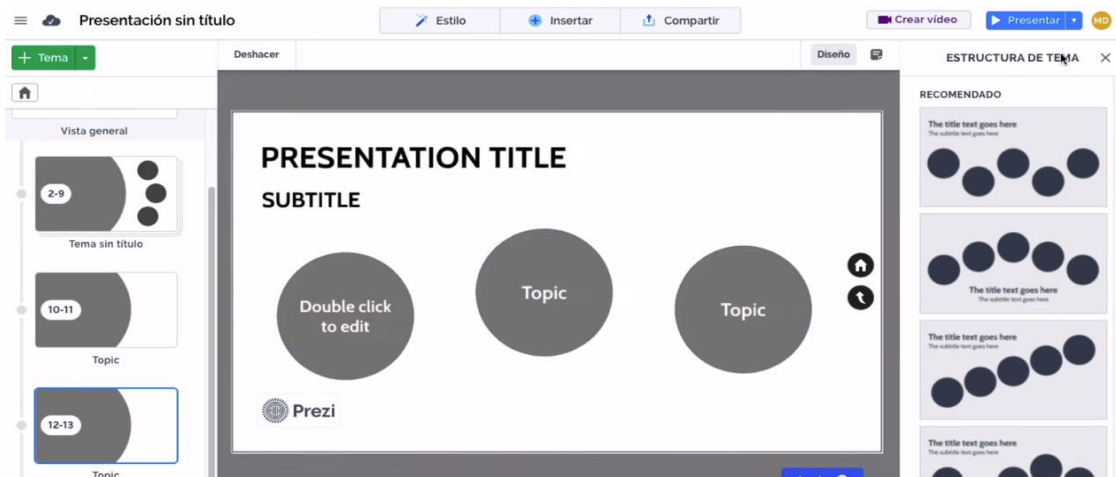


4.- En la parte izquierda del panel tenemos para organizar los temas de la presentación, aquí se podrán agregar los temas que se necesiten y navegar por ellos, en la parte superior central tenemos tres controles el primero es el estilo, donde controlamos los colores y todo lo que tiene que ver con el diseño, el segundo es para insertar objetos, imágenes, videos y el tercero para compartir, lo primero que debe dominar es como organizar los temas de su prezzi

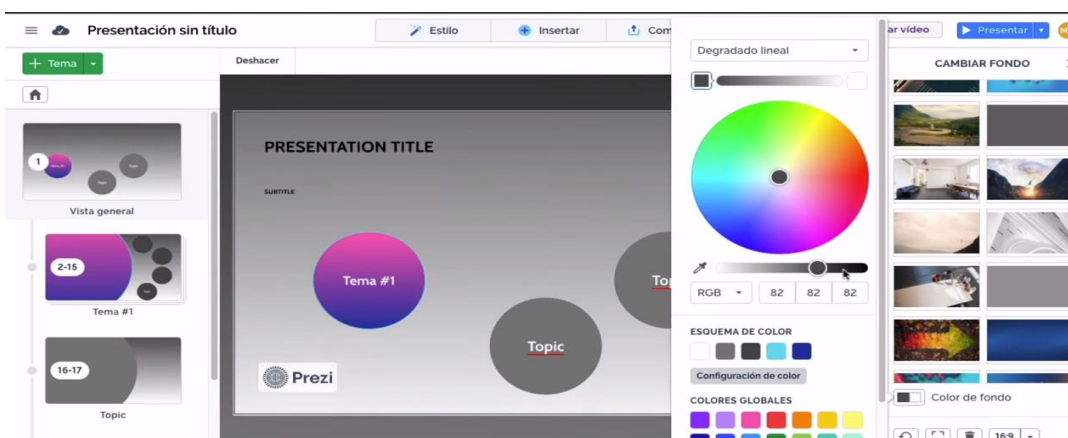
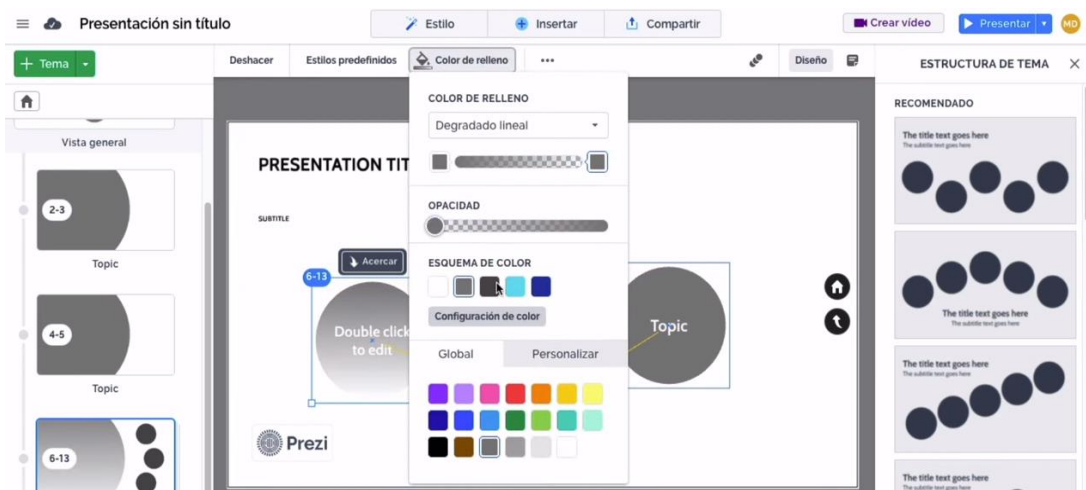




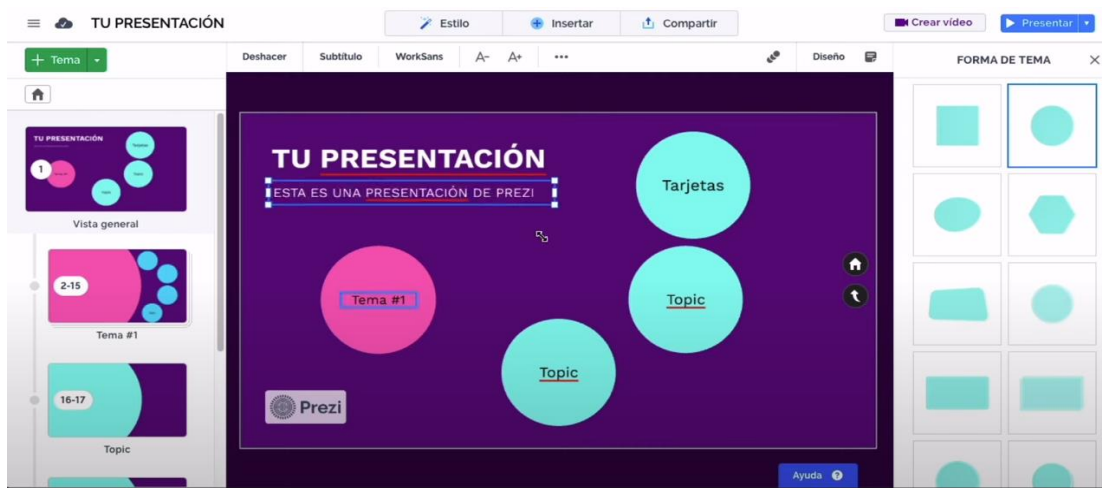
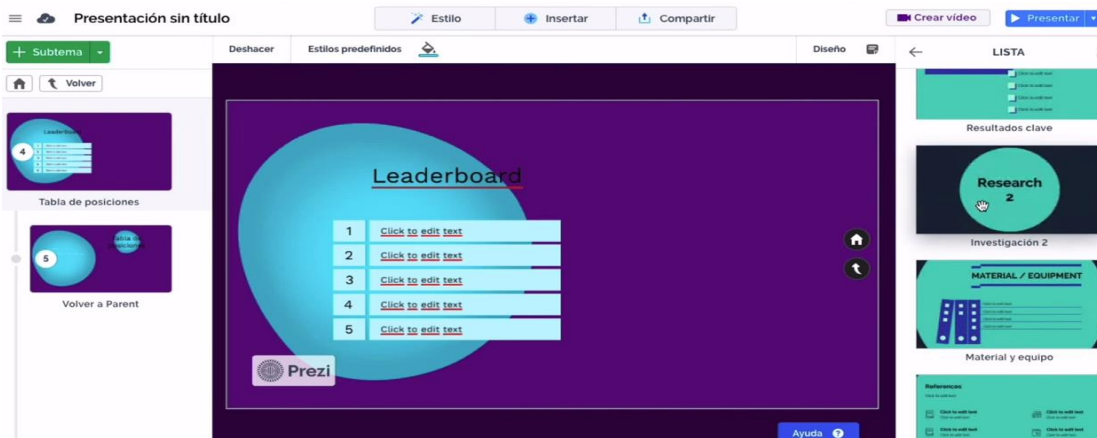
5.- En el botón que dice Diseño podremos usar las diferentes estructuras que ofrece prezzi.



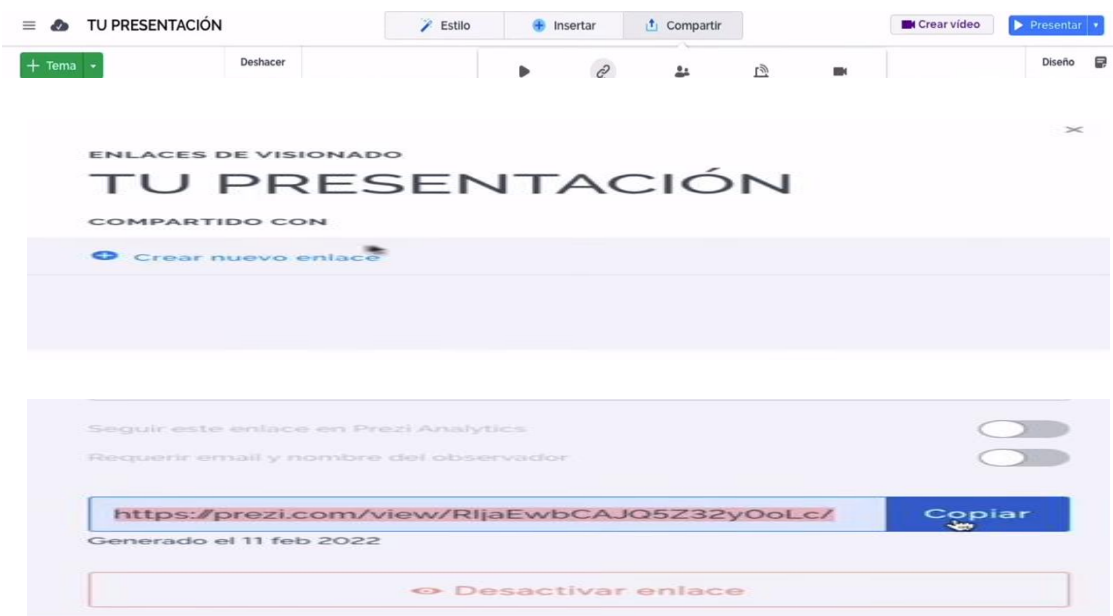
6.- Si se selecciona uno de los temas se pueden cambiar los colores y darle estilos adicionales al tema dando clic en Estilo



7.-También con el botón insertar puede insertar bloques narrativos, textos, imágenes, videos, audios, gifs, stickers, diapositivas de power point, etc.



8.- Para compartir su prezzi puede hacerlo por medio de enlace





**EVALUACION:**

EJERCICIOS	Lo hace muy bien	Lo hace a veces y puede mejorar	Necesita ayuda para hacerlo
Comprende, analiza y produce reglamentos			

Fuente: Ministerio de Educación

**CANVA:**



Fuente: <https://n9.cl/xjwei>

Es una herramienta online gratuita que permite realizar diferentes tipos de arte y ofrece plantillas para crear nuestros propios diseños como invitaciones, currículos, tarjetas, presentaciones, gráficos y mucho más..

Objetivo de aprendizaje requerido: Seleccionar y disfrutar textos literarios para realizar interpretaciones personales y construir significados compartidos con otros lectores

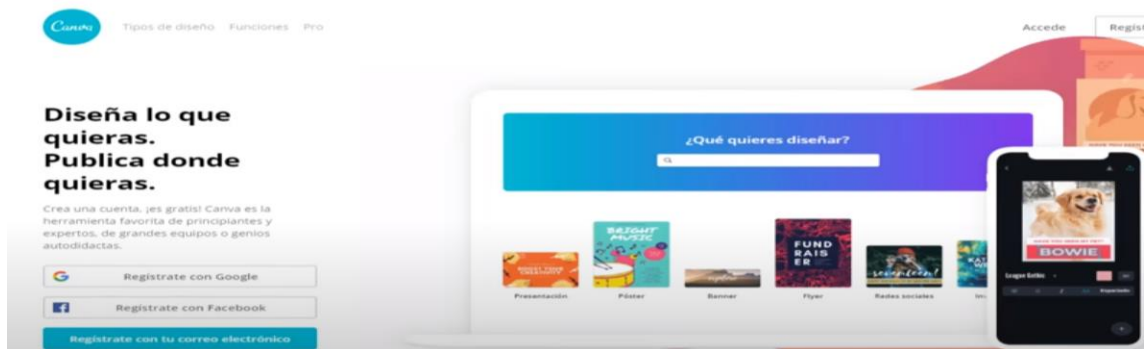
Recursos: Computadora, Celular, Conexión a internet, Texto de Lenguaje de (6to EGB), Herramienta Digital Canva.

Contenido: Un cuento es un relato que se basa tanto en hechos reales como en imaginarios y puede combinar ambas fuentes. (Ministerio de Educación).

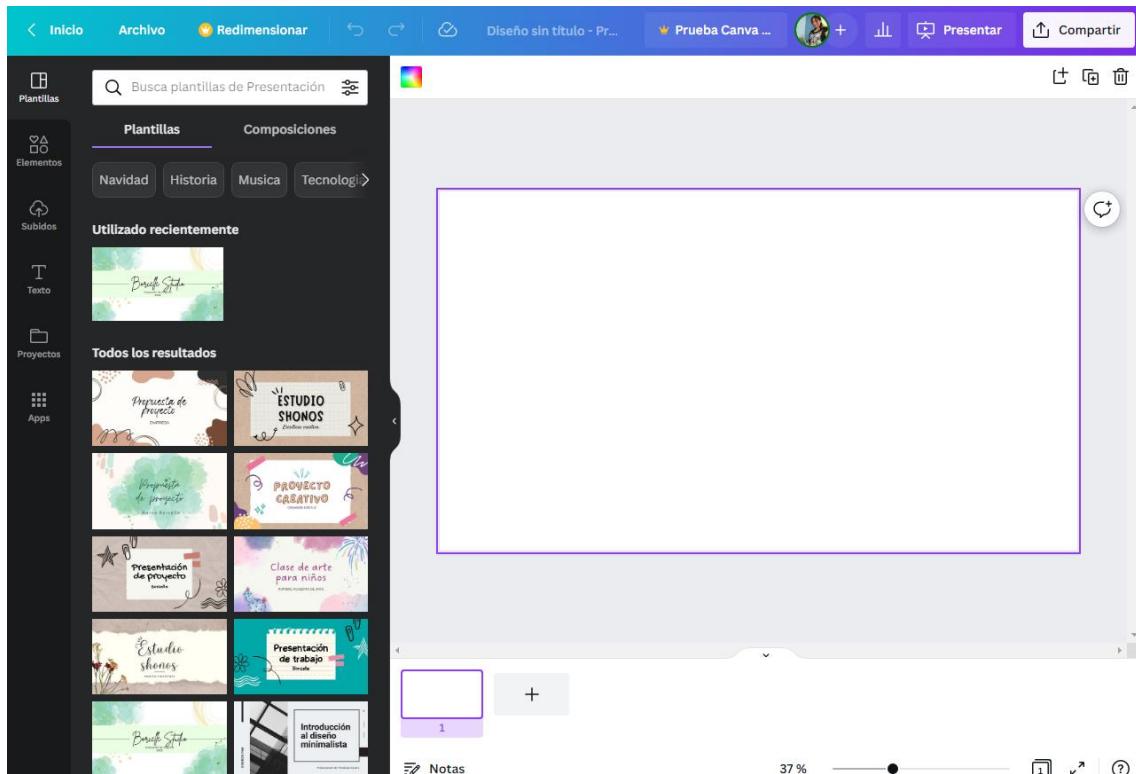
Actividad: Con la herramienta digital Canva para adecuar el Objetivo de aprendizaje requerido a través de una actividad gamificada, nos proponemos reforzar el aprendizaje sobre el tema: “El Cuento”.

1.- Escriba en su navegador: canva.com

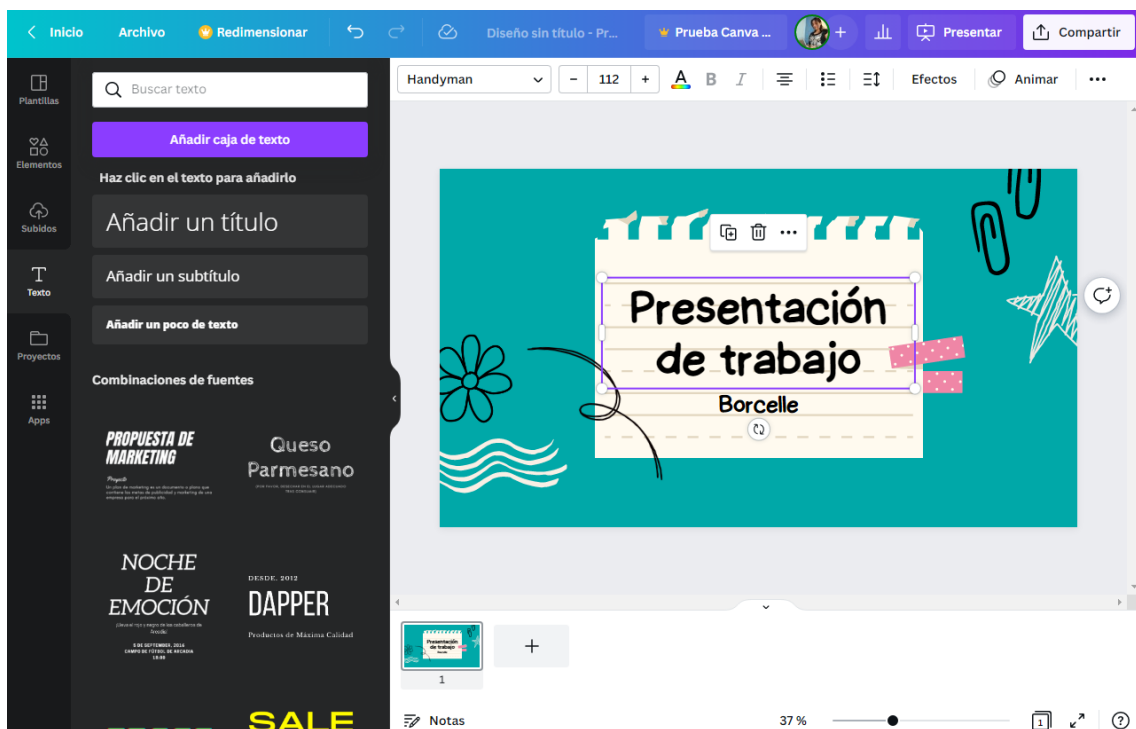
2.- Registrarse a través de su email o cuenta de Google



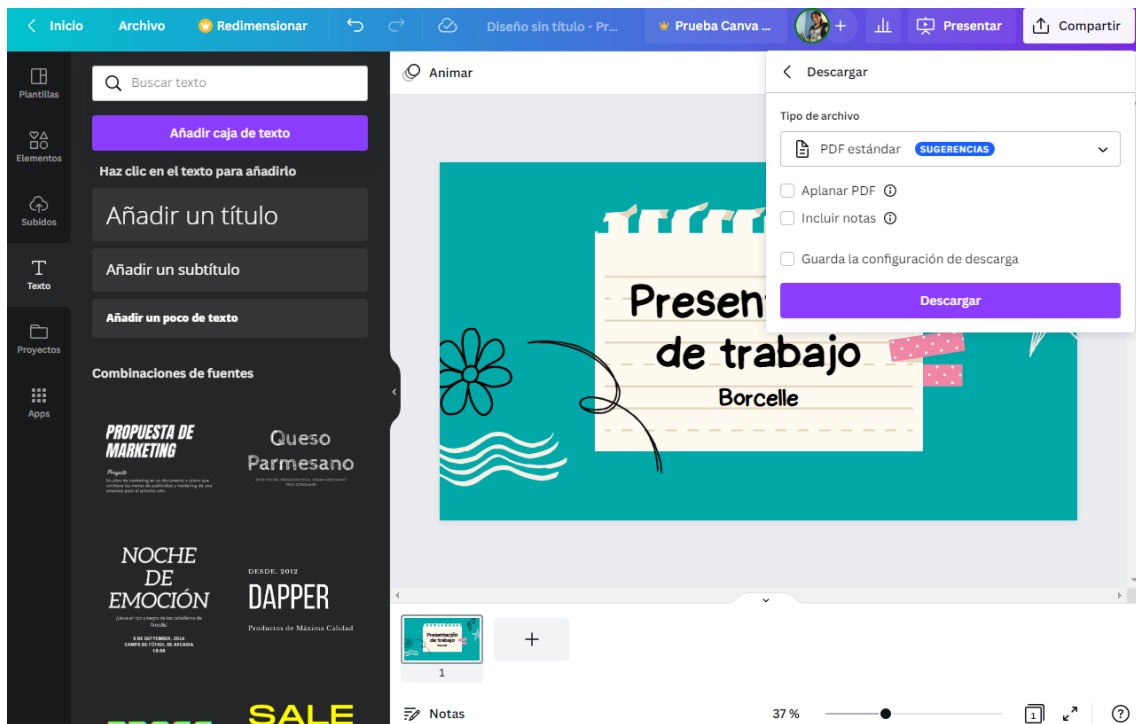
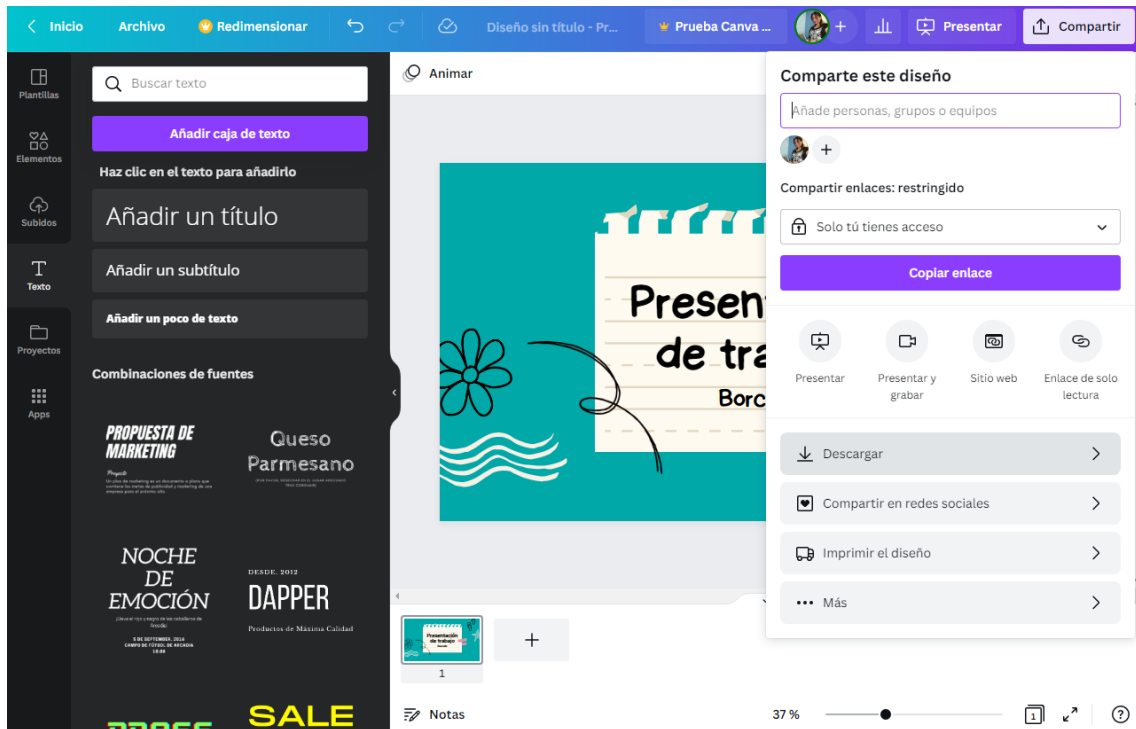
3.- Una vez dentro de la interfaz principal de canva nos aparecerá esta pantalla, de inmediato dar clic en crear presentación y nos aparecerán una serie de plantillas que nos van a servir o bien para coger una y trabajamos sobre ella o nos puede servir como base para crear un diseño propio, también podemos añadir paginas nuevas en base a nuestras necesidades.



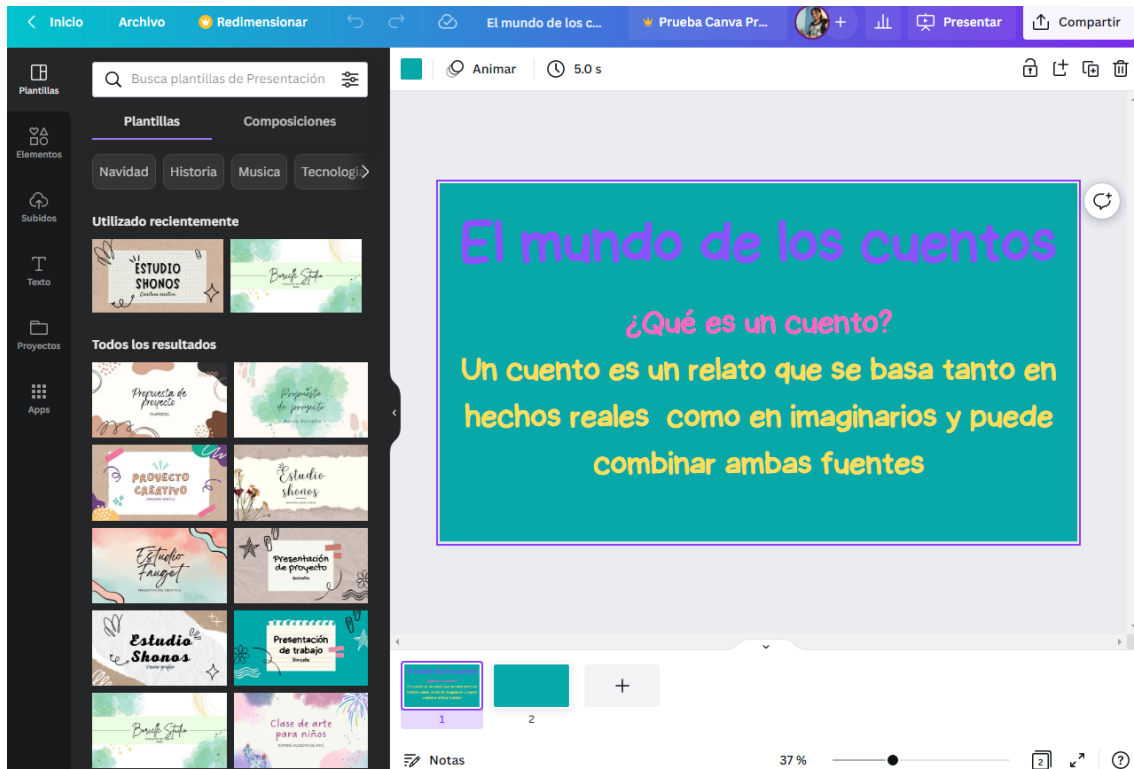
4.- Podemos escoger texto y darle formato como poner texto en negrita, subir el tamaño de las letras, cambiar la tipografía, etc, luego damos clic en elementos para incrustar imágenes y escribimos en la lupa la imagen que necesitamos



5.- Para descargar el documento final damos clic en compartir y elegimos descargar, podemos elegir JPG para que nos convierta nuestro diseño en una imagen o pdf estándar significa que nos va hacer como un documento, cuando ya hayamos seleccionado como queremos el diseño le damos clic en descargar







## EVALUACION

EJERCICIOS	Lo hace muy bien	Lo hace a veces y puede mejorar	Necesita ayuda para hacerlo
Reconoce que es un cuento e identifica algunas de sus características			
Puede narrar un cuento de los leídos			

Fuente: Ministerio de Educación

## Modulo 4: Herramientas para crear contenidos didácticos y pizarra digital

### GOCONQR



Fuente: <https://n9.cl/cfk7b>

Se trata de una plataforma web gratuita que usa un conjunto compuesto de herramientas de creación de contenidos para cada etapa del proceso de aprendizaje. Con goconqr podremos crear mapas mentales, fichas de estudio, diagramas de flujo, test, conjunto de diapositivas, etc.

Objetivo de aprendizaje: Comprender, analizar y producir reglamentos y manuales de instrucciones adecuados con las propiedades textuales

Recursos: Computadora, Conexión a internet, Texto de Lenguaje de (5to EGB), Herramienta Digital Goconqr.

Contenido: Un reglamento es un documento que contiene un conjunto de reglas o normas que regulan una actividad, la convivencia de un grupo o el funcionamiento de un servicio. (Ministerio de Educación).

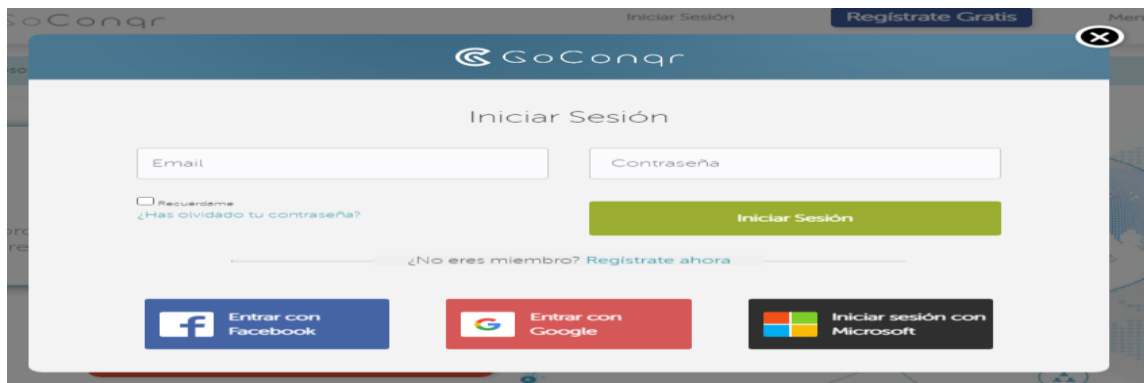
Actividad: Con la herramienta digital Goconqr para adecuar el Objetivo de aprendizaje requerido a través de una actividad gamificada, nos proponemos reforzar el aprendizaje sobre el tema: “El Reglamento”.

1.- Escriba en su navegador: [goconqr.com](http://goconqr.com)

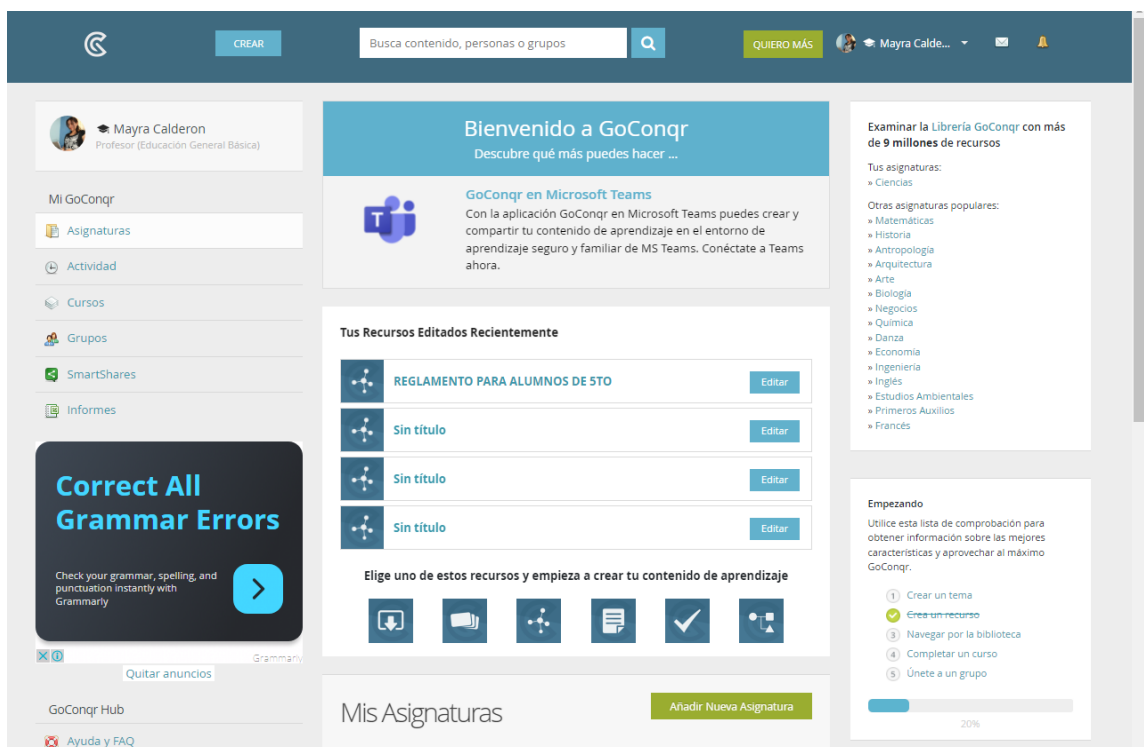
2.- Dar clic en Iniciar sesión y Registrarse a través de su email o cuenta de Google

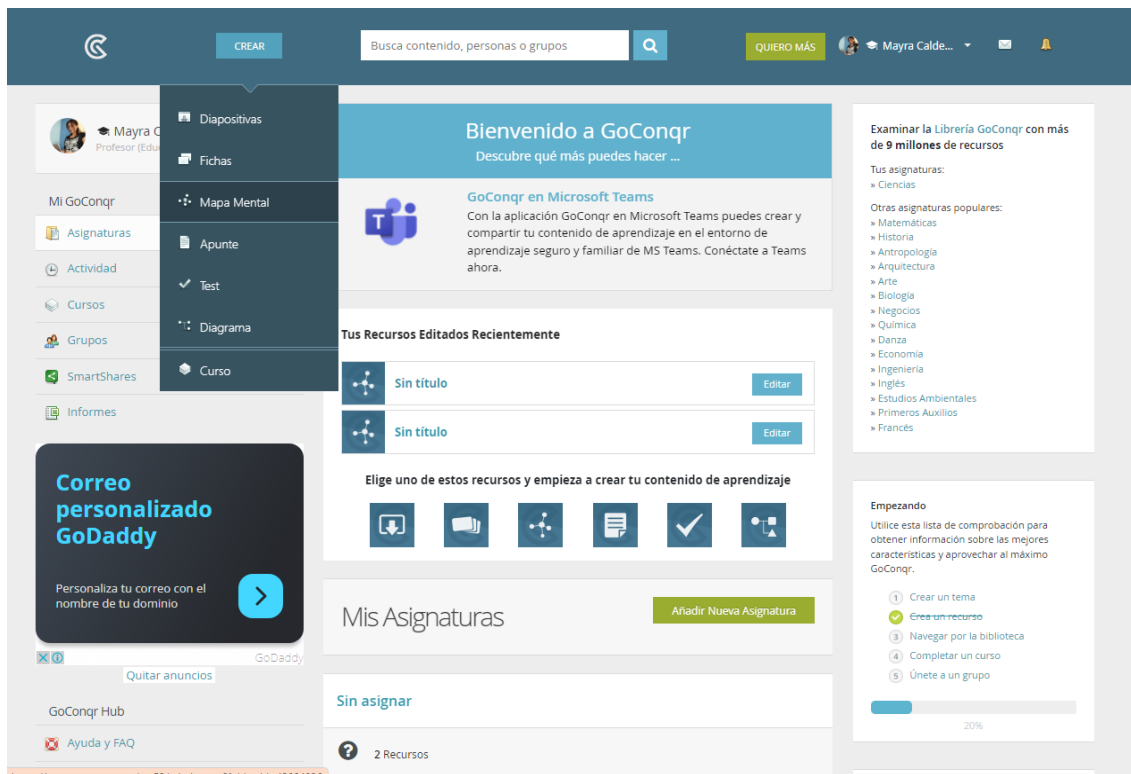




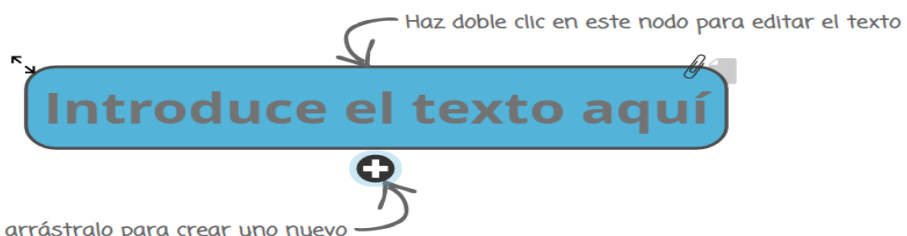
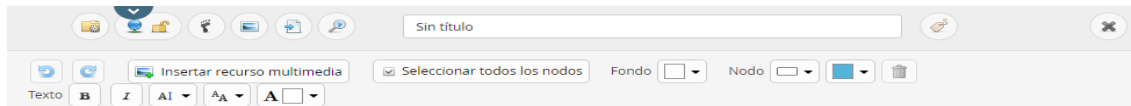


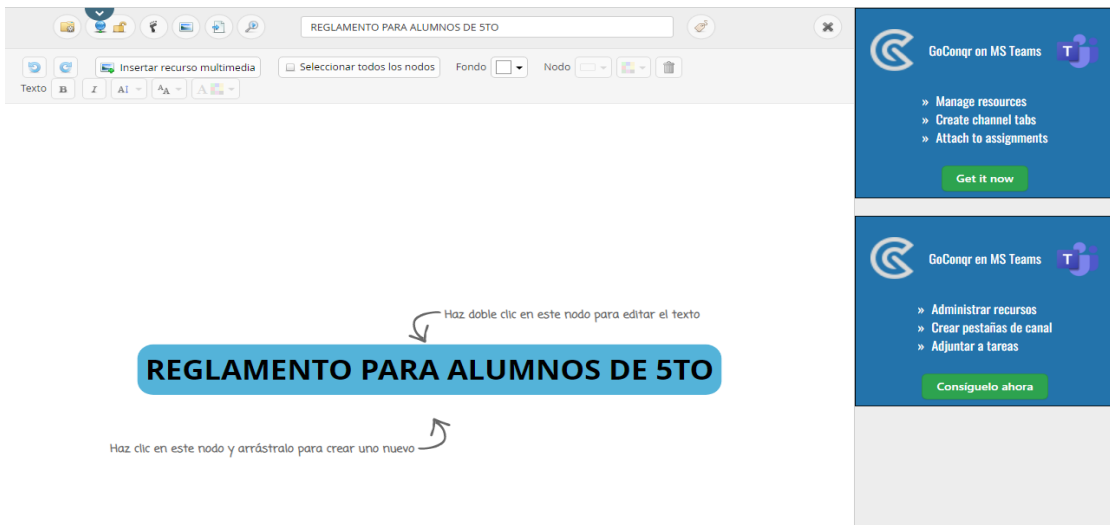
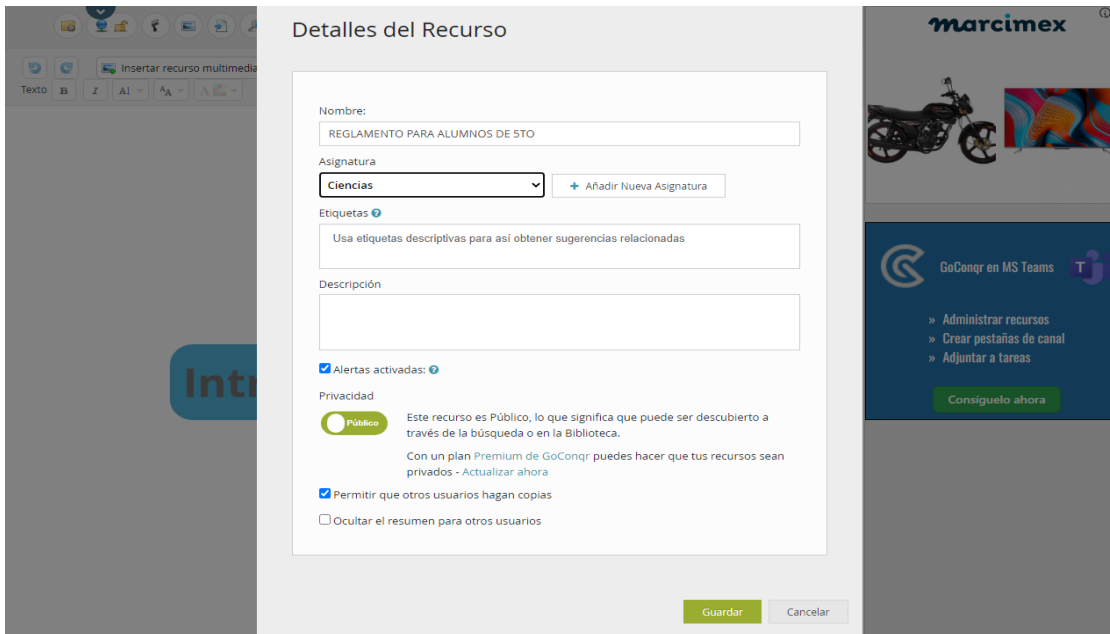
3.- Luego apareciera esta pantalla de inicio de la plataforma y damos clic en CREAR y en crear a través de la herramienta de goconqr podremos realizar diapositivas, fichas, mapas mentales, test, diagramas, etc, para efectos de esta guía haremos uso de un mapa mental para presentar nuestra clase



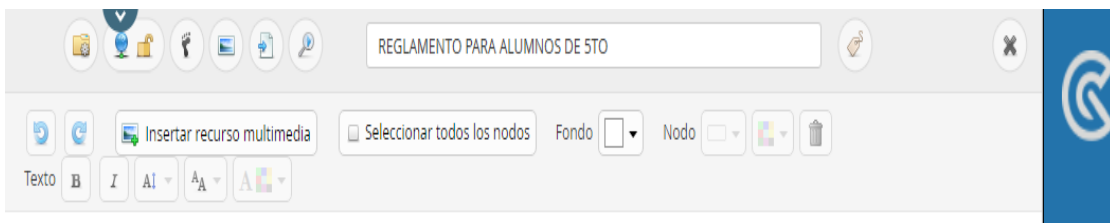


4.- Damos clic en sin título y escribimos el título de nuestro mapa mental y damos clic en guardar

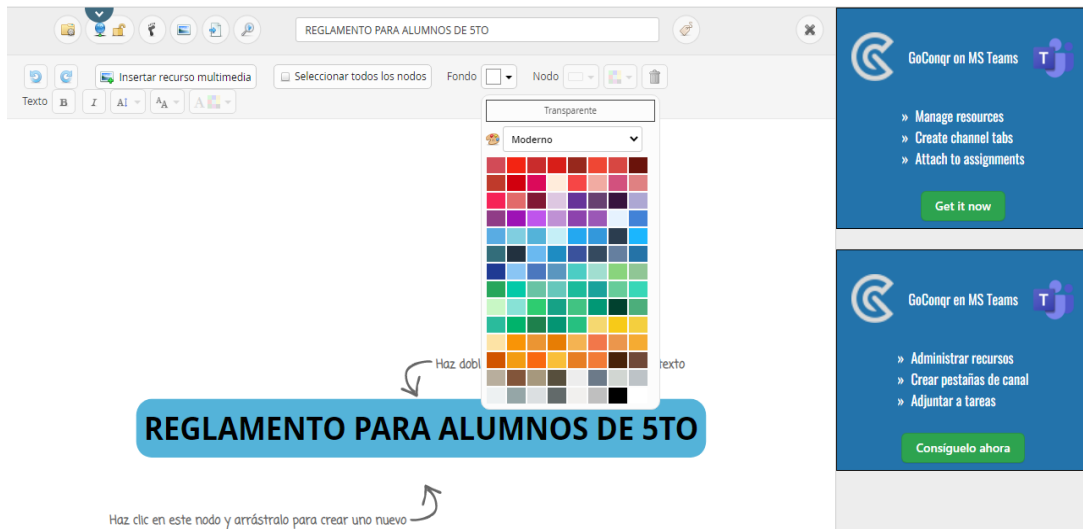




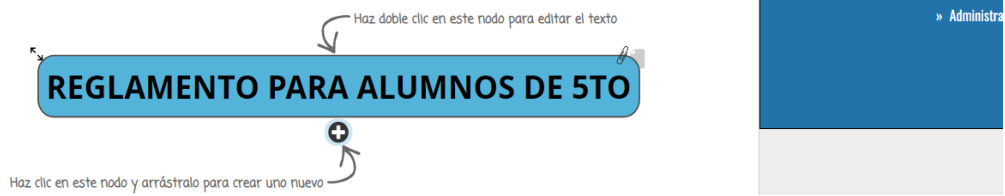
5.- Luego podremos dar formato a los textos



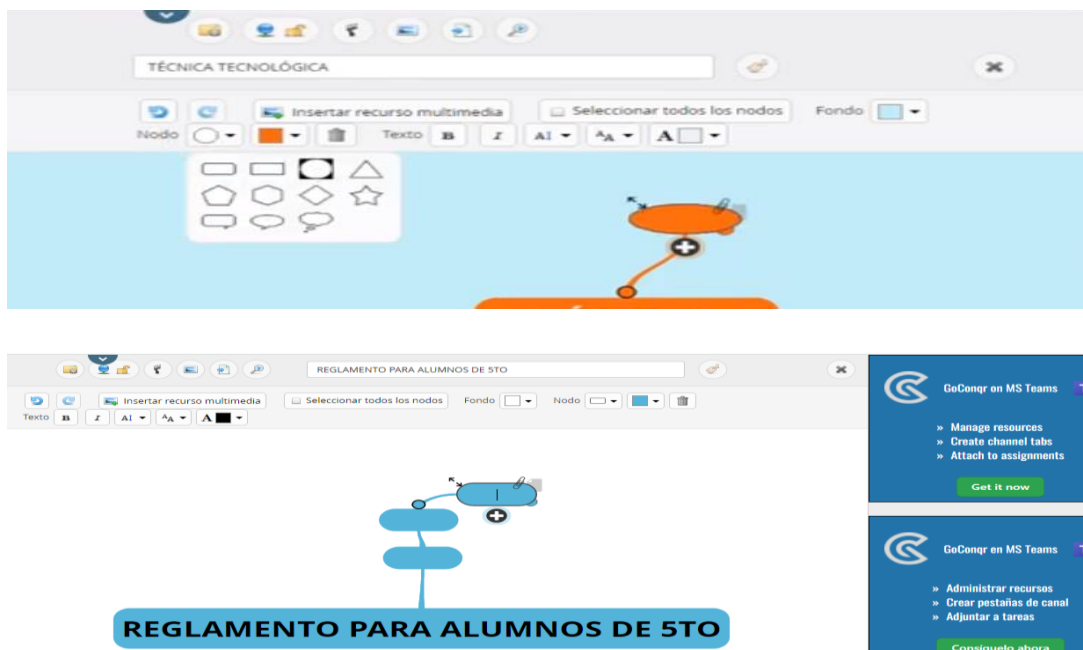
6.- En el botón fondos podremos aplicar el fondo que deseemos



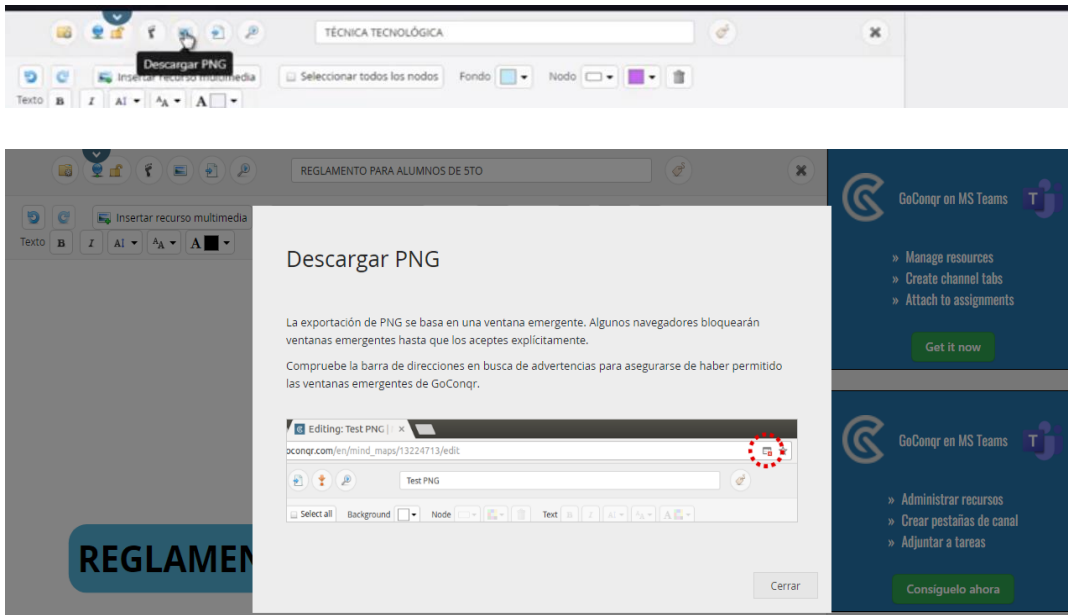
7.- Dar clic en el (+) para mover las ramificaciones o nodos donde lo necesitemos



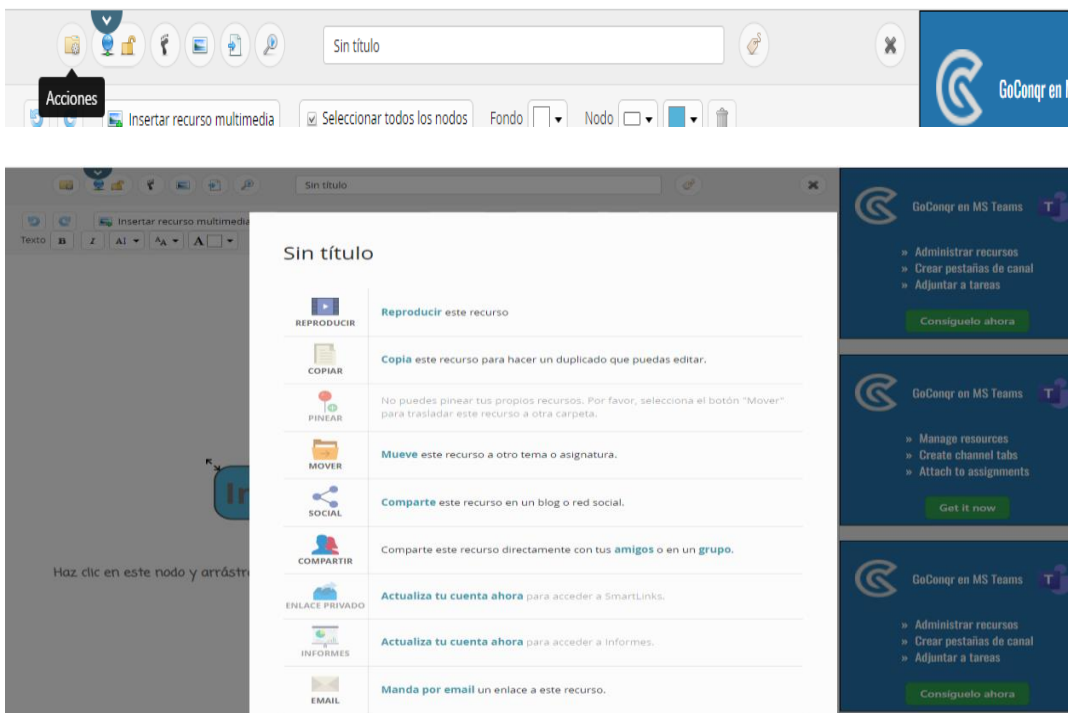
8.- Podremos cambiar la configuración de los nodos dando clic en el botón nodos e incrementar los nodos



9.- Para Descargar damos clic en el botón descargar png y automáticamente se nos va a descargar nuestra presentación



10.- También podemos compartir el enlace de nuestra presentación dando clic en el botón Acciones, y luego compartir en un blog o red social



## 11.- Copiar la URL y cerrar



Pulsa **Esc** para salir del modo de pantalla completa

**ART 1.- EL DERECHO A SER RESPETADOS Y EL DEBER DE RESPETAR A LOS DEMAS**

**ART 2.- EL DERECHO A LOS UTILES NECESARIOS Y EL DEBER DE CUIDARLOS**

**REGLAMENTO PARA ALUMNOS DE 5TO**

**ART 3.- EL DERECHO DE APRENDER EN BUENAS CONDICIONES Y EL DEBER DE DEJAR TRABAJAR A LOS DEMAS**

The image is a presentation slide for a 5th-grade student regulation. It features a central title "REGLAMENTO PARA ALUMNOS DE 5TO" in a large blue box. Three articles are listed in smaller blue boxes, connected to the central title by a blue line. Article 1 is at the top left, Article 2 is at the top right, and Article 3 is at the bottom. A video thumbnail titled "Acuerdos para la convivencia" is located in the upper right quadrant. The slide includes navigation icons at the top left and bottom, and a search icon at the bottom left.

## EVALUACION:

EJERCICIOS	Lo hace muy bien	Lo hace a veces y puede mejorar	Necesita ayuda para hacerlo
Comprende, analiza y produce reglamentos y manuales de instrucciones adecuados con las propiedades textuales			

Fuente: Ministerio de Educación

## PADLET



Fuente: <https://n9.cl/6ih4>

Padlet es un muro donde nuestros educandos, escriben, suben sus tareas y demás archivos. También, es un instrumento muy potente para trabajar de forma colaborativa, es una interfaz muy sencilla y cómoda visualmente que nos permite en poco tiempo crear un área de aprendizaje.

Objetivo de aprendizaje: Participar en diversos contextos sociales y culturales y utilizar de manera adecuada las convenciones de la lengua oral para satisfacer necesidades de comunicación. Comprender discursos orales en diversos contextos de la actividad social y cultural y analizarlos con sentido crítico.

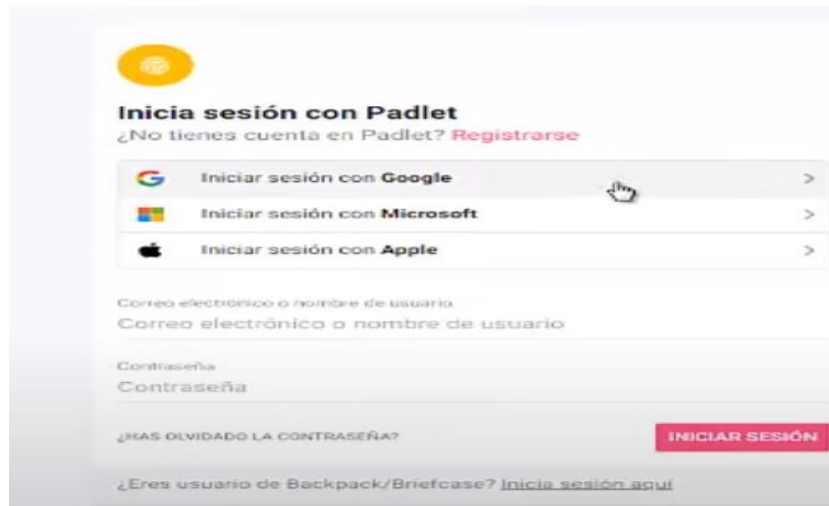
Recursos: Computadora, Conexión a internet, Texto de Lenguaje de (7to EGB), Herramienta Digital Padlet.

Contenido: El coloquio es una conversación en la que participa un grupo de personas para intercambiar opiniones sobre un tema de interés. Sirve para conocer y defender diferentes opiniones acerca de un tema específico (Ministerio de Educación).

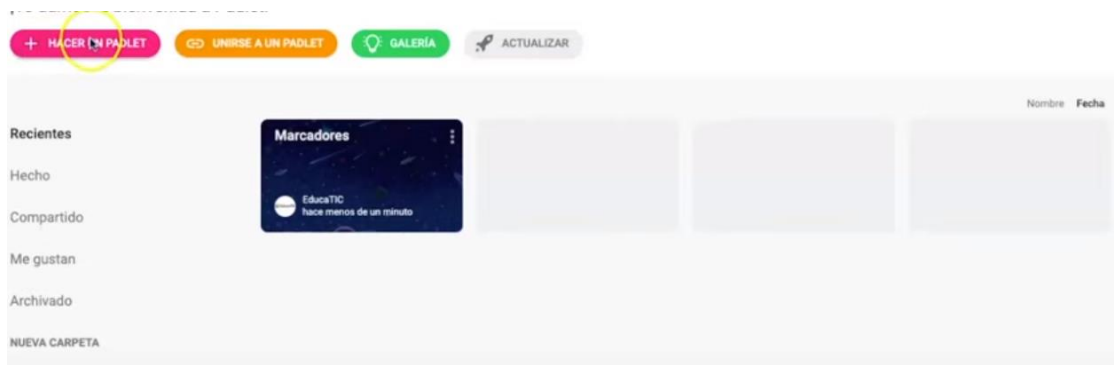
Actividad: Con la herramienta digital Padlet para adecuar el Objetivo de aprendizaje requerido a través de una actividad gamificada, nos proponemos reforzar el aprendizaje sobre el tema: "El Coloquio".

1.- Escriba en su navegador: padlet.com

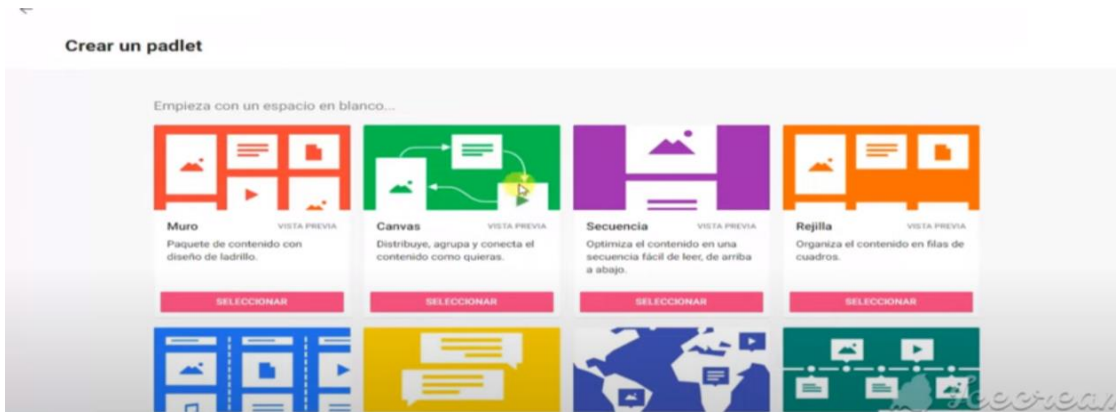
2.- Dar clic en Iniciar sesión y Registrarse a través de su email o cuenta de Google



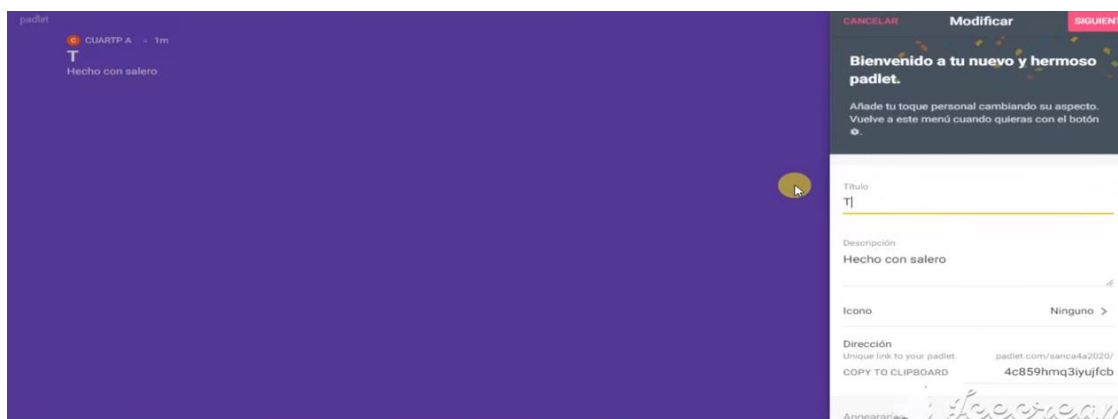
3.- Después aparecerá esta pantalla de inicio de la plataforma, damos clic en hacer un padlet y podremos escoger entre hacer un muro, una lista, un tablero, lienzos, etc, en esta ocasión damos clic en muro para gamificar nuestra clase



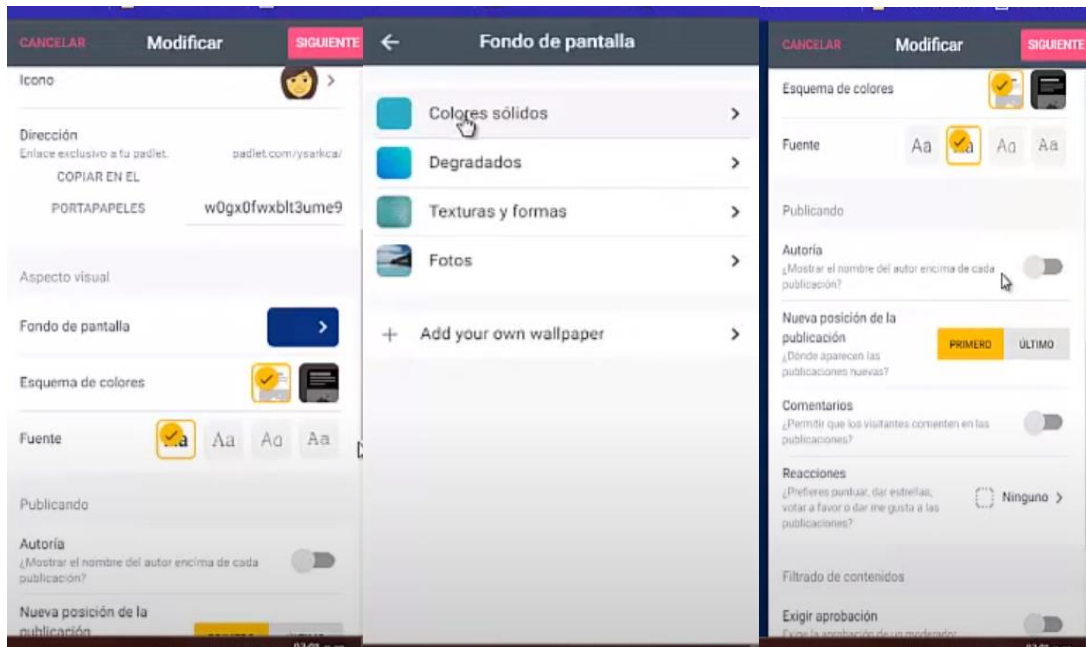




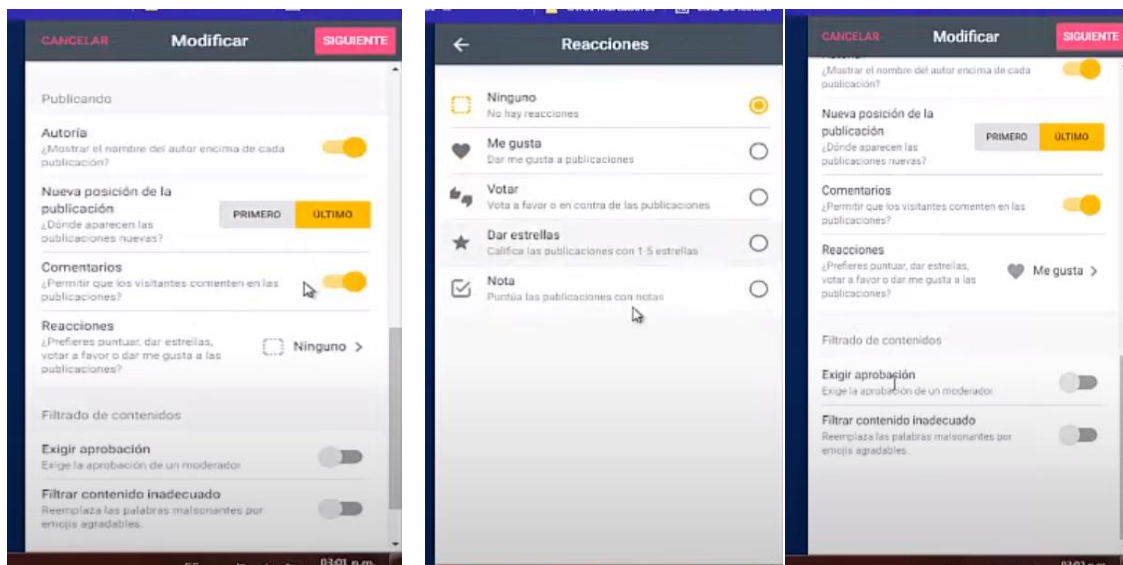
4.- Luego comenzamos poniendo el Título a nuestro padlet, también ingresamos una breve descripción de lo que vamos a realizar en este padlet y un icono de identificación, además podremos:



Colocar Fondo de pantalla, elegir el tipo de letra o fuente, mostrar autoria de mi padlet, añadir comentarios, etc

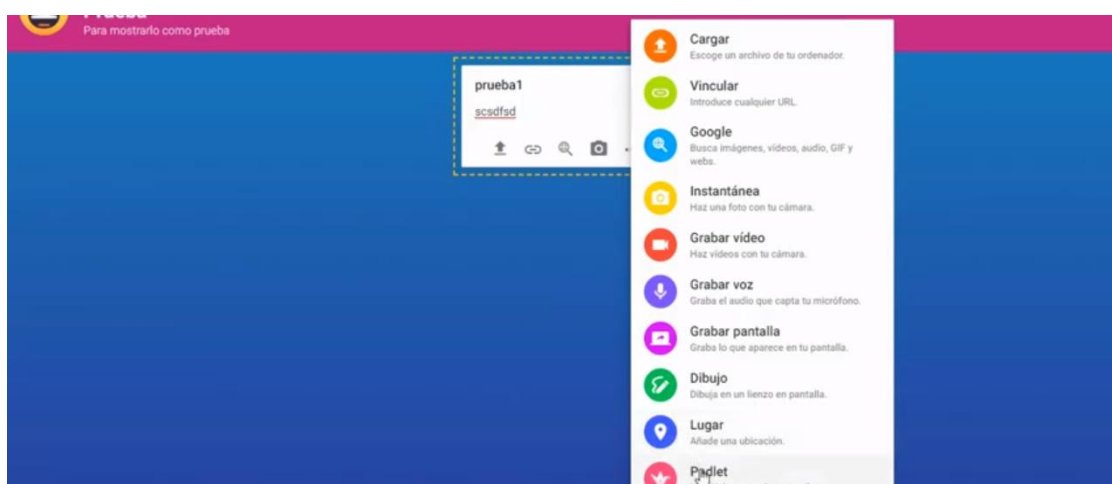
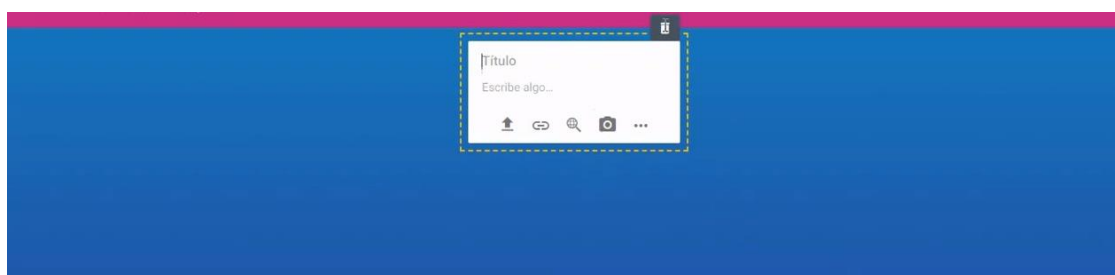


Dar Clic en siguiente y ya puede comenzar a publicar

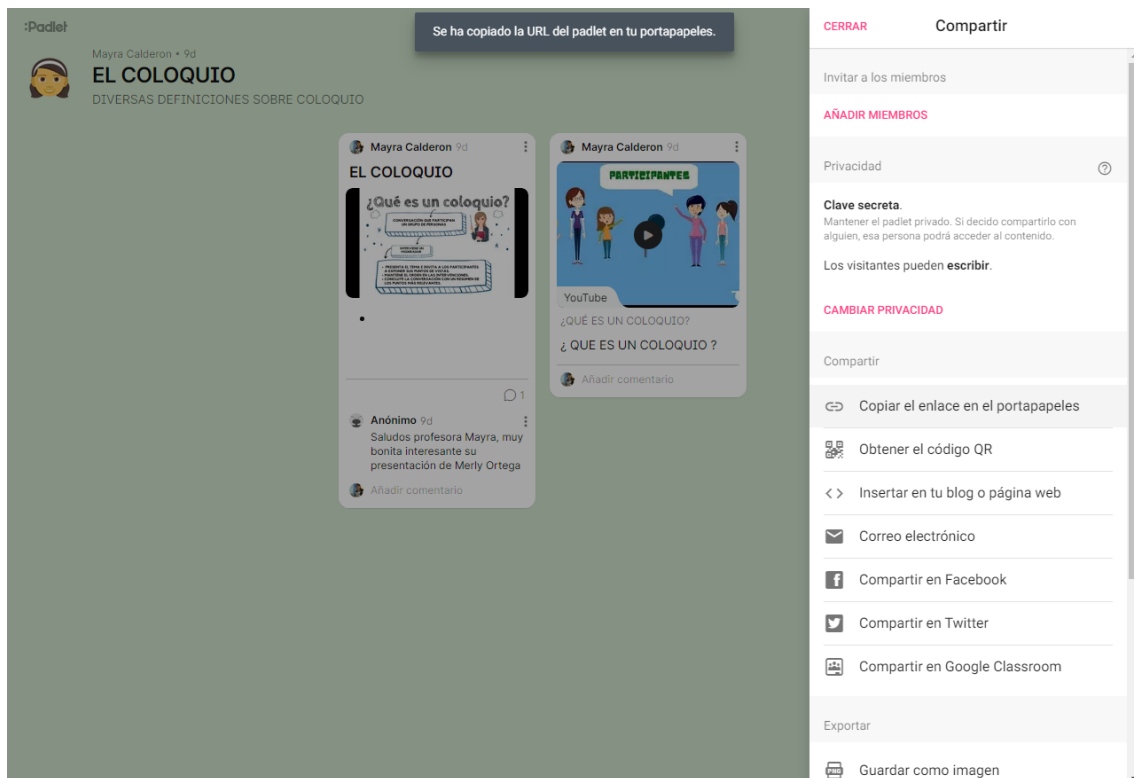




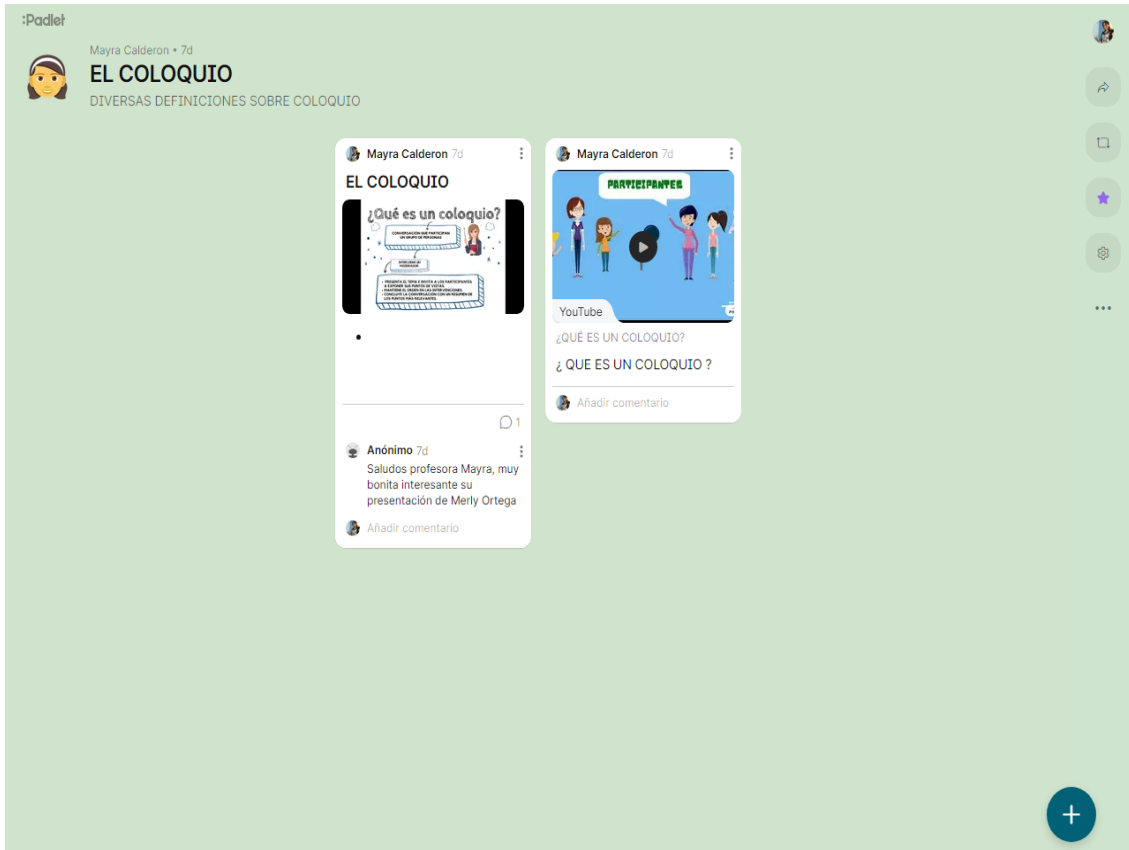
5.- En la parte inferior derecha aparece el signo (+) hay es donde se puede comenzar a generar sus publicaciones, en las que puede publicar textos, también cargar un documento, vincular un vinculo de una pagina web, grabar con la cámara, subir videos, etc.



6.- Se puede compartir su padlet dando clic en Copiar el enlace en el portapapeles, luego aparecerá el mensaje “Se ha copiado la URL del padlet en tu portapapeles”, luego podrá enviar esta URL a sus estudiantes



También podrá compartir su padlet por medio de un código QR, se puede insertar en un blog o página web, por medio de correo electrónico de sus estudiantes, por facebook, por twitter, o por google classroom



**EVALUACION:**

EJERCICIOS	Lo hace muy bien	Lo hace a veces y puede mejorar	Necesita ayuda para hacerlo
Explica las ventajas que aporta la conversación en la modalidad de coloquio			
Expone sus ideas con base en argumentos solidos			

Fuente: Ministerio de Educación

## Modulo 5: Herramientas para generar actividades gamificadas e interactivas

### EDUCAPLAY:



Fuente: <https://n9.cl/9gz1j>

Educaplay brinda un extenso repositorio de juegos y actividades realizadas por otros usuarios, es una plataforma muy valiosa para utilizar en el aula de clases ya que incrementa la motivación del estudiante, mientras se trabajan aspectos determinados del área de aprendizaje a reforzar, además anima la interacción y participación permitiendo el desarrollo de las competencias requeridas de forma ágil y veloz mediante el uso de juegos didácticos.

Objetivo de aprendizaje requerido : Elegir y disfrutar textos literarios, para efectuar interpretaciones personales y construir significados y compartirlos con otros usuarios.

Recursos: Computadora, Conexión a internet, Texto de Lenguaje de (7to EGB), Herramienta Digital Educaplay.

Contenido: La poesía es el arte de expresar emociones, sentimientos e ideas, que provoca en el lector una sensación de emoción estética intensa mediante el uso deliberado del Lenguaje La poesía es la expresión artística de la belleza por medio del la palabra

La metáfora permite relacionar dos ideas completamente diferentes mediante la comparación, de esta manera los dos elementos de la comparación se convierten en una expresión nueva, una metáfora es una comparación implícita (Ministerio de Educación).

Actividad: Con la herramienta digital Educaplay para adecuar el Objetivo de aprendizaje requerido a través de una actividad gamificada, nos proponemos reforzar el aprendizaje sobre el tema: "La Poesia".

1.- Escriba en su navegador: [educaplay.com](http://educaplay.com)

2.- Dar clic en Iniciar sesión o registrarse a través de su email o cuenta de Google



## Crea y comparte tu mundo de juegos educativos


¿Aún no tienes cuenta? [Regístrate gratis](#), es fácil y rápido.


### Inicia sesión


Mantener sesión iniciada en este navegador

Entrar

¿Has olvidado tu contraseña?

 Acceder con Facebook

 Acceder con Google

 Acceder con Microsoft

3.- A continuación se visualiza esta interfaz de inicio de la plataforma y daremos clic en Crear Actividad, para gamificar nuestra clase con el tema “La poesía” y la “Metáfora”

4. Después aparece esta pantalla en donde podremos elegir como gamificar nuestra clase, si a través de ruletas de palabras, crucigramas, ordenar letras o palabras, sopa de letras, relacionar columnas, en este caso haremos uso del test, damos clic en test

5.- Aquí comenzamos a configurar nuestra clase, ingresamos título, una descripción, curso, área de conocimiento, etc y damos clic en siguiente y podremos comenzar a crear nuestras preguntas



### Crear Actividad

Idioma Español

Título LITERATURA

Descripción APRENDIZAJE SOBRE LA POESIA, LA FUNCION POETICA DEL LENGUAJE Y LA METAFORA

Siguiente

### Clasifica la actividad

Sistema Educativo Ecuador

Curso 7º - Educación general básica

Asignatura Lengua y literatura

Área de Conocimiento Lengua

Educaplay es una aportación de ADR Formación a la comunidad educativa

6.- Al lado izquierdo tenemos un panel visual dinámico de puntuación en donde nos irá indicando como nos está quedando la actividad, donde obtendremos ayuda, previsualización y publicar actividad, cuando usted comience a configurar su test siempre le va a aparecer un tutorial que le explicará cómo hacer la actividad

educaplay Actividades Ej.: La revolución franc... Todas las actividades Crear actividad

**TUTORIAL** **Configurar Test**

**Datos Generales** Editar

Pregunta	RESPONDE A ESTAS PREGUNTAS <small>Este es la pregunta/enunciado que aparecerá en la parte superior de la actividad</small>
Nº de preguntas del Test	3 <small>La actividad seleccionará de entre todas las preguntas, este número de preguntas para que el usuario las realice</small>
Ordenación de las preguntas	Aleatorio <small>La ordenación aleatoria mostrará las preguntas con un orden diferente cada vez que se acceda a la actividad. La ordenación estática mostrará las preguntas por el orden en el que han sido definidas.</small>
Porcentaje umbral superar actividad	60 <small>Porcentaje de preguntas que el usuario debe acertar para que la actividad se de por aprobada/superada</small>
Límite de Tiempo	El usuario dispone de 999 segundos para realizar la actividad <small>Indica si el usuario tiene o no tiempo límite para realizar la actividad</small>
Sensible a Mayúsculas	No
Sensible a Acentos	No

**Resultados por bloques** Editar

Resultados por bloques Desactivado  
Cuando se active esta opción la valoración final de la actividad será establecida en bloques determinados por el autor. El 'feedback' no será visible.

**Preguntas del Test** Añadir

Pregunta	Respuestas
¿QUE ES LA POESIA ?	
<small>Resposta obligatoria: Sí</small>	
<small>Forma de contestar: Escribir la respuesta en una/más líneas</small>	

Para que la actividad sea visible para los usuarios, esta debe estar **PUBLICADA**

**LITERATURA**  
APRENDIZAJE SOBRE LA POESIA, LA FUNCION POETICA DEL LENGUAJE Y LA METAFORA

Test 1.14

Editar Datos

**Ayuda**

**Previsualizar**

**Publicar Actividad**

**Etiquetas**

lengua la poesia metafora

aprendizaje significativo literatura

educaplay Actividades Ej.: Ríos de Europa... Todas Las actividades Crear actividad

**Preguntas del Test**

**Pregunta**

QUE ES LA POESIA

Respuesta obligada

Forma de contestar:

**Opciones avanzadas**


Privacidad	Pública
Ejecución en modo ANÓNIMO	Permitido
Reiniciar la actividad	Permitido
Mostrar respuestas correctas al finalizar	Habilitado
Mostrar texto al superar actividad	Deshabilitado
Compartir en redes sociales	Habilitado
Mostrar Top 10 resultados	Habilitado
Logo personalizado	No
Franja inferior	No
Colores personalizados	Fondo:

**Editar Pregunta**

Pregunta

QUE ES LA POESIA

Imagen  Ninguno archivo selec.  
Formatos admitidos: .png, .jpg, .bmp, .gif.  
Si no adjunta una imagen, ésta no será modificada



Elementos Multimedia del enunciado

Ninguno

Con video

Con audio

Video   
Indique la dirección de un video de Youtube - Formato: http://www.youtube.com/v/rsa2145623 ó http://youtu.be/rsa2145623

Empezar en (sec)

**PUBLICAR ACTIVIDAD**

**Etiquetas**

Es necesario establecer al menos 3 etiquetas. Las etiquetas deben de establecer el tema de la actividad.

Etiquetas:

educaplay Actividades Ej.: Ríos de Europa... Todas Las actividades Crear actividad

**Preguntas del Test**

**Pregunta**

QUE ES LA POESIA

Respuesta obligada

Forma de contestar:

**Opciones avanzadas**

**Añadir respuesta/s**

Respuesta

EMBELLECEER AL LENGUAJE

Imagen  Ninguno archivo selec.  
Formatos admitidos: .png, .jpg, .bmp, .gif.

Correcta  No  Sí

Respuesta

EMPOBRECER AL LENGUAJE

Imagen  Ninguno archivo selec.  
Formatos admitidos: .png, .jpg, .bmp, .gif. Tamaño Máximo: 300Kb.

Correcta  No  Sí

Respuesta

TRANSMUTAR LAS DECISIONES

Imagen  Ninguno archivo selec.  
Formatos admitidos: .png, .jpg, .bmp, .gif. Tamaño Máximo: 300Kb.

Correcta  No  Sí

Respuesta

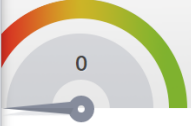
CUMPLIR ORDENES

Imagen  Ninguno archivo selec.  
Formatos admitidos: .png, .jpg, .bmp, .gif. Tamaño Máximo: 300Kb.

Correcta  No  Sí

**LITERATURA**

APRENDIZAJE SOBRE LA POESIA, LA FUNCION POETICA DEL LENGUAJE Y LA METAFORA





superar actividad	Porcentaje de preguntas que el usuario debe acertar para que la actividad se de por aprobada/superada
Límite de Tiempo	El usuario dispone de 999 segundos para realizar la actividad <small>Indica si el usuario tiene o no tiempo límite para realizar la actividad</small>
Sensible a Mayúsculas	No
Sensible a Acentos	No

Resultados por bloques [ Editar ]

Resultados por bloques	Desactivado <small>Cuando se activa esta opción la valoración final de la actividad será establecida en bloques determinados por el autor. El "feedback" no será visible.</small>
------------------------	--

Preguntas del Test [ Añadir ]

Pregunta	Respuestas								
¿ QUE ES LA POESIA ? Respuesta obligatoria: Sí Forma de contestar: Escribir la respuesta en una/varias línea	[ Añadir ]								
¿ CUAL ES LA FUNCION POETICA DEL LENGUAJE ? Respuesta obligatoria: Sí Forma de contestar: Elegir una entre varias opciones	<table border="1"> <tr> <td>EMBELLECEER AL LENGUAJE</td> <td>[ Añadir ]</td> </tr> <tr> <td>EMPOBRECEER AL LENGUAJE</td> <td>[ Añadir ]</td> </tr> <tr> <td>TRANSMUTAR LAS DECISIONES</td> <td>[ Añadir ]</td> </tr> <tr> <td>CUMPLIR ORDENES</td> <td>[ Añadir ]</td> </tr> </table>	EMBELLECEER AL LENGUAJE	[ Añadir ]	EMPOBRECEER AL LENGUAJE	[ Añadir ]	TRANSMUTAR LAS DECISIONES	[ Añadir ]	CUMPLIR ORDENES	[ Añadir ]
EMBELLECEER AL LENGUAJE	[ Añadir ]								
EMPOBRECEER AL LENGUAJE	[ Añadir ]								
TRANSMUTAR LAS DECISIONES	[ Añadir ]								
CUMPLIR ORDENES	[ Añadir ]								
¿ QUE ES UNA METAFORA ? Respuesta obligatoria: Sí Forma de contestar: Escribir la respuesta en una/varias línea	[ Añadir ]								

**Ayuda**

Previsualizar

Publicar Actividad

**Etiquetas**

lengua

**Añadir Etiquetas**  
Es necesario establecer al menos 3 etiquetas. Una de ellas debe de establecer el tema de la actividad.

[ Añadir ]

Ejemplo:  
I ESO | Geografía e Historia  
Imperio romano



Porcentaje umbral superar actividad	60 <small>Porcentaje de preguntas que el usuario debe acertar para que la actividad se de por aprobada/superada</small>
Límite de Tiempo	El usuario dispone de 999 segundos para realizar la actividad <small>Indica si el usuario tiene o no tiempo límite para realizar la actividad</small>
Sensible a Mayúsculas	No
Sensible a Acentos	No

Resultados por bloques [ Editar ]

Resultados por bloques	Desactivado <small>Cuando se activa esta opción la valoración final de la actividad será establecida en bloques determinados por el autor. El "feedback" no será visible.</small>
------------------------	--

Preguntas del Test [ Añadir ]

Pregunta	Respuestas								
¿ QUE ES LA POESIA ? Respuesta obligatoria: Sí Forma de contestar: Escribir la respuesta en una/varias línea	[ Añadir ]								
¿ CUAL ES LA FUNCION POETICA DEL LENGUAJE ? Respuesta obligatoria: Sí Forma de contestar: Elegir una entre varias opciones	<table border="1"> <tr> <td>EMBELLECEER AL LENGUAJE</td> <td>[ Añadir ]</td> </tr> <tr> <td>EMPOBRECEER AL LENGUAJE</td> <td>[ Añadir ]</td> </tr> <tr> <td>TRANSMUTAR LAS DECISIONES</td> <td>[ Añadir ]</td> </tr> <tr> <td>CUMPLIR ORDENES</td> <td>[ Añadir ]</td> </tr> </table>	EMBELLECEER AL LENGUAJE	[ Añadir ]	EMPOBRECEER AL LENGUAJE	[ Añadir ]	TRANSMUTAR LAS DECISIONES	[ Añadir ]	CUMPLIR ORDENES	[ Añadir ]
EMBELLECEER AL LENGUAJE	[ Añadir ]								
EMPOBRECEER AL LENGUAJE	[ Añadir ]								
TRANSMUTAR LAS DECISIONES	[ Añadir ]								
CUMPLIR ORDENES	[ Añadir ]								
¿ QUE ES UNA METAFORA ? Respuesta obligatoria: Sí Forma de contestar: Escribir la respuesta en una/varias línea	[ Añadir ]								

**Ayuda**

Previsualizar

Publicar Actividad

**Etiquetas**

lengua | la poesia | metafora

aprendizaje significativo | literatura

tics | gamificacion

**Añadir Etiquetas**  
Es necesario establecer al menos 3 etiquetas. Una de ellas debe de establecer el tema de la actividad.

[ Añadir ]

Ejemplo:  
I ESO | Geografía e Historia  
Imperio romano

## EVALUACION:

EJERCICIOS	Lo hace muy bien	Lo hace a veces y puede mejorar	Necesita ayuda para hacerlo
Reconoce a la metáfora como recurso de lenguaje figurado			
Usa la metáfora para expresar sus ideas con mayor precisión			
Disfruta leer y escuchar poesía			

Fuente: Ministerio de Educación:

## **CAPÍTULO IV: Conclusiones y Recomendaciones**

### **4.1 Conclusiones**

Se han evidenciado las siguientes conclusiones:

La gamificación se puede considerar como un método innovador dado que actualmente posee un estrecho vínculo con las nuevas tecnologías y el vertiginoso desarrollo de dispositivos digitales. También podemos deducir que como estrategia metodológica, aplicarla en el proceso de enseñanza aprendizaje debido a su naturaleza que se torna entretenida y motivadora transformándose en ocasiones hasta desafiante, se concluye que la Gamificación se presentaría como una herramienta de aprendizaje con un gran potencial para ser aplicada en el aula de clases, en las encuestas realizadas a los estudiantes se puede evidenciar que al 87% les gustaría que los Educadores utilicen la metodología del juego en su tiempo de clases, mientras que el 13% de los estudiantes se muestran indiferentes, en todo caso, el uso de estos aparatos impulsaría el apoyo dinámico de los estudiantes, motivándolos a aprender de forma significativa.

Además se identificaron diversidad de herramientas digitales para gamificar las clases, al alcance de los profesores, las mismas que promueven y estimulan la mejora de las habilidades en el desarrollo del Lenguaje de los Estudiantes.

Se diseñó una guía metodológica que busca introducir un plan de preparación de dispositivos gamificados enfocado a Educadores de la Unidad Educativa que estén decididos a potenciar el Nivel de Desarrollo del Lenguaje para los alumnos de primaria del nivel de Básica Media, la misma que consta de 5 segmentos instruccionales de formación para el Educador, con el fin de que pueda incorporarla en el salón de clases y de esta manera crear un ambiente gamificado donde se logre el aprendizaje de los estudiantes de una manera motivadora y entretenida.

## 4.2 Recomendaciones

Se proponen las siguientes recomendaciones:

Para reforzar la experiencia formativa creciente en el área de lenguaje en el nivel de Básica Media, se debe realizar una preparación constante por parte de los educadores en los aparatos donde se aplica el juego (gamificación) para adaptarlos en sus clases y de esta forma contribuir con técnicas sistémicas para trabajar la naturaleza del ciclo instructivo.

Realizar ejercicios computarizados que incluyan el juego sobre los ítems curriculares en medios esenciales en el espacio de lenguaje, utilizando técnicas didácticas que permitan trabajar la naturaleza del aprendizaje de los alumnos, para persuadir y despertar el interés por el tema de manera amena y creativa.

Es fundamental que los educadores de la Unidad Educativa estén continuamente preparándose, con las Tics para el área de Lenguaje y acompañarse de técnicas de gamificación para ampliar la capacidad innovadora de los alumnos y estimularlos a participar efectivamente en su aprendizaje.

## Bibliografía

- Agredo, C. (2021). *LA GAMIFICACIÓN: ESTRATEGIA BASADA EN EL JUEGO DIGITAL*. {Tesis de Maestría, Universidad de Santander}.  
[https://repositorio.udes.edu.co/bitstream/001/6116/1/La\\_Gamificacion%20Estrategia\\_Basada\\_en\\_el\\_Juego\\_Digital%2cEmpleando\\_Kahoot\\_y\\_Cl assdojo\\_Dentro\\_de\\_la\\_Plataforma\\_moodle\\_para\\_el\\_Fortalecimiento\\_de\\_la\\_Compresion\\_Lectora\\_en\\_Estudiantes\\_de\\_grado\\_Sexto..pdf](https://repositorio.udes.edu.co/bitstream/001/6116/1/La_Gamificacion%20Estrategia_Basada_en_el_Juego_Digital%2cEmpleando_Kahoot_y_Cl assdojo_Dentro_de_la_Plataforma_moodle_para_el_Fortalecimiento_de_la_Compresion_Lectora_en_Estudiantes_de_grado_Sexto..pdf)
- Alba, D., y Cuasque, M. (2021). *EDUCANDY COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL ELEMENTAL DE EDUCACION GENERAL BASICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA 17 DE JULIO*[Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica del Norte].  
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11911/2/05%20FECYT%203881%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

- Anastacio, H. (2021). *LA GAMIFICACION PARA PROMOVER LA LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE 8AVO AÑO DE EDUCACION BASICA*[Tesis de Maestría, Universidad de Guayaquil].  
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/57556/1/ANASTACIO%20PALADINES%20HAIDEE.pdf>
- Aranda, M., y Caldera, J. (2018). *Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales*. Revista educ@rnos.
- Arango, C., Gutierrez, V., Felices, R., Palomino, R., y Rojas, L. (2019). *Estudio lexico-semantico de la jerga en la expresion de los estudiantes de pregrado*. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.
- Arias, J., Villasis, M., y Miranda, M. (2016). *El protocolo de investigacion III*. Alergia Mexico.
- Cabero, J. (2017). *La formación en la era digital: ambientes enriquecidos por la tecnología*. Revista gestión de a innovación en educación superior.
- Cabrera, L. (2017). *Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio nuestra señora del Carmen*. Meta.
- Candanoza, L., y Segovia, Y. (2022). *Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora*[Tesis de Maestría, Universidad de la Costa, CUC].  
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/9150/Mediaci%20did%20a1ctica%20de%20la%20gamificaci%20par%20el%20fortalecimiento%20de%20la%20comprensi%20lectora.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chandler, A. (2003). *Strategy and Structure. Chapters in the history of the American Industrial Enterprise*. New York: Beard Books.
- Cid, S. (2017). *GUÍA PRÁCTICA PARA DOCENTES, MADRES Y PADRES*. Pedagogomas.
- Comunicacion, T. M. (2019). *Cerebriti, una pla*. Educación 3.0.
- Cordova, X., y Matute, E. (2022). *Programa para desarrollar la fluides y comprension lectora en alumnos de educacion general basica media*(Tesis de Grado). Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador.  
<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/11732/1/17261.pdf>
- Feria, H., Mantecon, S., y Matilla, M. (2020). *La entrevista y la encuesta*. Las Tunas, Cuba: Didáctica y Educación.
- Feria, H., Matilla, M., y Mantecon, S. (2020). *LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA?* Dialnet.

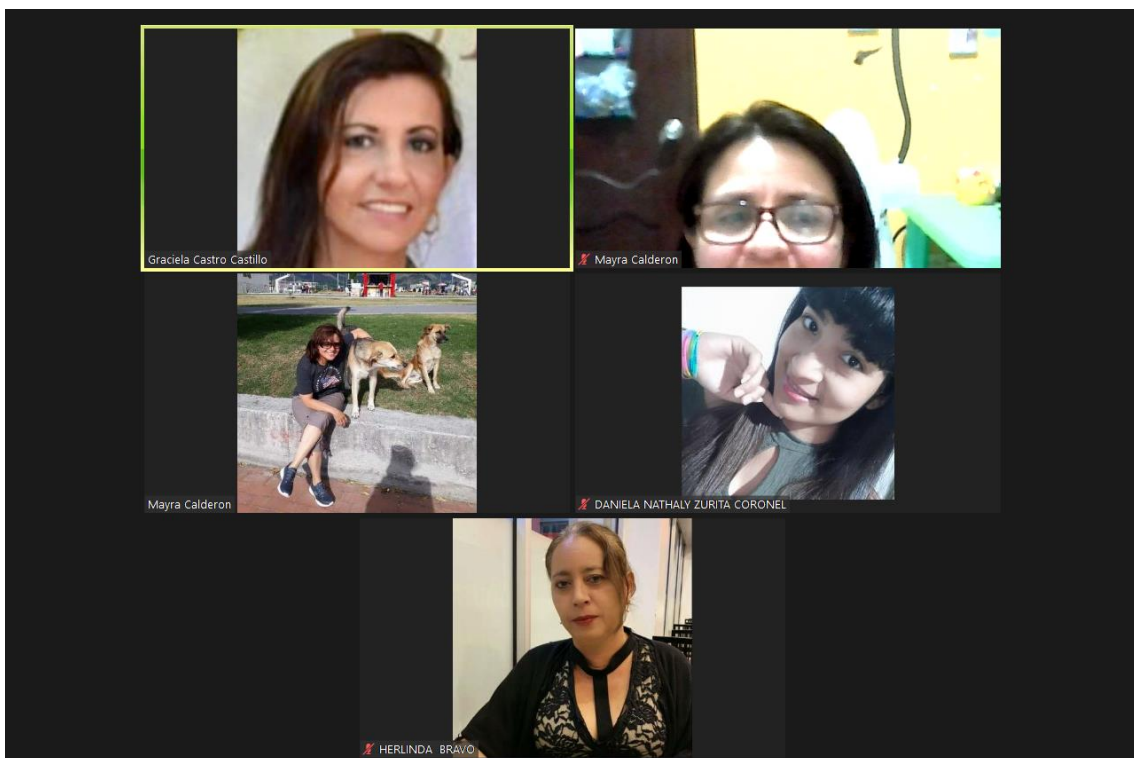
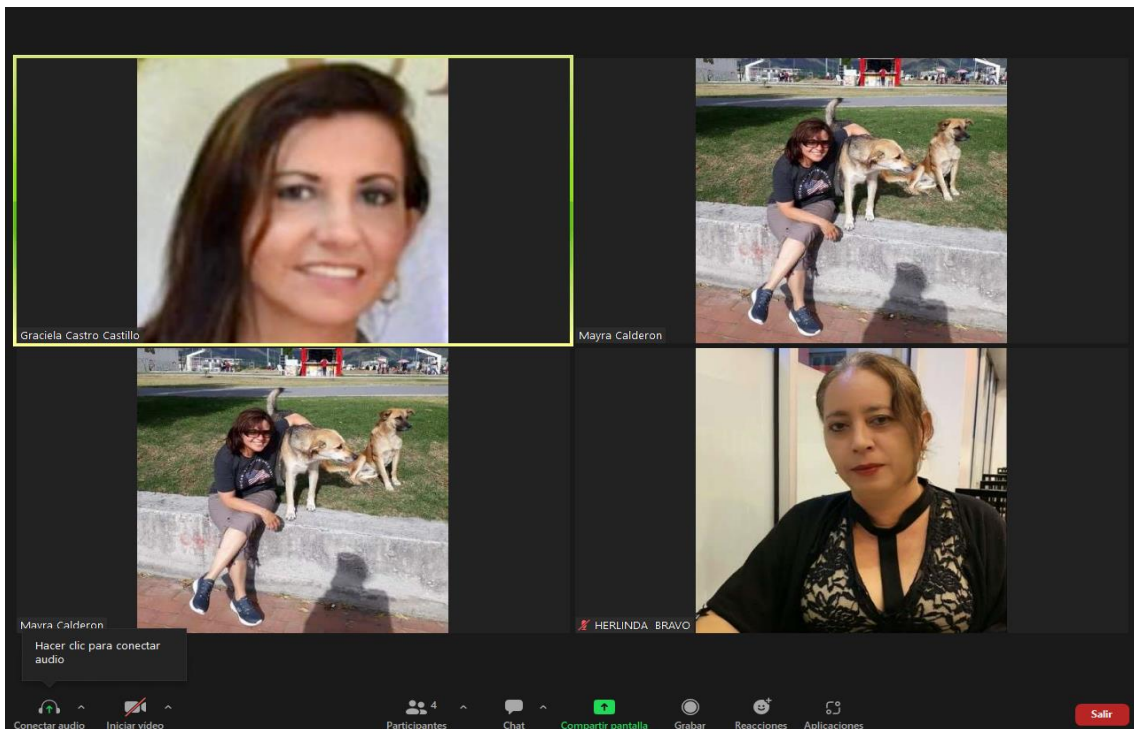
- Fonseca, L. (2019). *Nuevas estrategias para la enseñanza y el aprendizaje desde la Gamificación*{Tesis de Licenciatura, Universidad Javeriana}. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/46440/Tesis%20-%20Laura%20Fonseca.Final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Garcia, M. (2002). *Motive y cree actitudes positivas. Capacidad 3. Programa para la Mejora de la Docencia Universitaria*. Universidad de Valladolid.
- Jimenez, A., y Garcia, D. (2018). *El proceso de gamificación en el aula*. Las matemáticas en educación infantil.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffe.
- Martin, J. (2017). *Gamificación en el aula de ELE. (Trabajo de Fin de Grado en Español: Lengua y Literatura)*. Universidad de Valladolid.
- Moya, M. (2019). *La competencia escrita*. [islas.uclv.edu.cu](http://islas.uclv.edu.cu).
- Naranjo, L. (2020). *el enfoque alternativo*. Technology Inside by CPIC.
- Oliva, H. (2017). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario*. Realidad y Reflexión,.
- Pin, N., y Arias, J. (2018). *INCIDENCIA DE LA COMPRESIÓN LECTORA EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRITICO EN LOS ESTUDIANTES DE BASICA MEDIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LOS VERGELES DEL CANTON GUAYAQUIL, DEL AÑO 2017.DISEÑO DE UNA GUIA METODOLOGICA*[Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/28142/1/PIN%20CHAGUAY%20KASSANDRA%20-%20-%20ARIAS%20GOMEZ%20JAHIR.pdf>
- Quirós, G. (2017). *Uso de tecnologías de la información y comunicación y su relación con el uso del Lenguaje en los estudiantes de la Institución Educativa Ana de Castrillon*{Tesis de Maestría, Universidad Privada Norbert Wiener}. <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1358/MAESTRO%20-%20Quiros%20Torres%2c%20-%20Gladis%20Patricia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quizhpi, P. (2018). *LA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE* {Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Ambato}. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28903/1/0704535897%20Lady%20Patricia%20Quizhpi%20Lupercio.pdf>
- Ramos, C. (2020). *LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN*. CienciAmérica.
- Ruiz, D., y Avila. (2016). *Pasos fallidos del sistema educativo*. Revista de Investigación y Crítica en Humanidades y Ciencias Sociales.



- Ruth, S., Contreras, E., y Eguia, J. (2018). *Experiencias de gamificación en aulas. Recuperado de Institut de la Comunicació (InCom-UAB)*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Valda, F., y Arteaga, C. (2015). *Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación*. Fides et Ratio - Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia.
- Valero, M., y Garcia. (2018). *Gamificación (incluye propuestas)*. Universidad Politécnica de Cataluña.

Anexo.

## TUTORIAS



**DISEÑO DE OPINION DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION**

**NOMBRES DEL INFORMANTE:** ING.Msc. Paola Anabelle Vargas Altamirano

**TITULO:** Master En Educación con mención en las Tecnologías e Innovación Educativa

**CARGO:** Docente

**INSTITUCION DONDE LABORA:** Unidad Educativa 19 de Agosto

**AUTOR DEL INSTRUMENTO:** Econ. Mayra Calderon Hernández

INDICACIONES	CRITERIOS	1 Muy en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Indiferente	4 De acuerdo	5 Muy de acuerdo
Adecuación Pertinencia	¿Tu profesor/a de Lengua y Literatura utiliza la tecnología (TICS) como parte de las clases?					X
Adecuación Pertinencia	¿Te sientes atraído a las clases cuando tu profesor/a desarrolla actividades que requieren de la tecnología?					X
Adecuación Pertinencia	¿Tu profesor/a utiliza escasamente actividades que involucren el juego didáctico y tecnológico para motivar la lectura?					X
Adecuación Pertinencia	¿Te sientes desmotivado en las clases de lengua y literatura?					X
Adecuación Pertinencia	¿Te gustaría que el profesor de Lengua y Literatura utilice la tecnología?					X
Adecuación Pertinencia	¿Te gustaría que el profesor aplique actividades tecnológicas para el desarrollo del lenguaje?					X
Adecuación Pertinencia	¿Consideras que las actividades desarrolladas diariamente por tu profesor/a de lengua y literatura causan bajo rendimiento académico?					X
Adecuación Pertinencia	¿Cuándo tienes tareas de lectura se te hace más fácil comprender por medio de la gamificación o juegos tecnológicos?					X
Adecuación Pertinencia	¿Los docentes deben actualizarse con actividades tecnológicas para que las clases sean más dinámicas?					X
Adecuación Pertinencia	¿Tu profesor/a ha utilizado aplicaciones como Educaplay, Kahoot o cualquier otra para practicar o reforzar la lectura?					X

**Opción de Aplicabilidad:** El instrumento es aplicable a esta investigación

**Grado de Acuerdo:** 100 % Muy de acuerdo

**Lugar y fecha:** Milagro, noviembre del 2022

## Anexo.

### MODELO DE ENCUESTAS PARA LOS ESTUDIANTES DE BASICA MEDIA

#### ENCUESTA SOBRE: LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE CLASES

ESTA INFORMACIÓN A LA QUE USTED RESPONDA SERÁ USADA PARA LA REALIZACIÓN DE UNA PROPUESTA METODOLÓGICA QUE SE INVESTIGA SOBRE EL TEMA: GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BASICA MEDIA

mayitamerr140@gmail.com (no se comparten) [Cambiar cuenta](#)

¿Tu profesor/a de Lengua y Literatura utiliza la tecnología (TICS) como parte de las clases?

Muy en desacuerdo  
 En desacuerdo  
 Indiferente  
 De acuerdo  
 Muy de acuerdo

¿Te sientes atraído a las clases cuando tu profesor/a desarrolla actividades que requieren de la tecnología?

Muy en desacuerdo  
 En desacuerdo  
 Indiferente  
 De acuerdo  
 Muy de acuerdo

¿Tu profesor/a utiliza escasamente actividades que involucren el juego didáctico y tecnológico para motivar la lectura?

Muy en desacuerdo  
 En desacuerdo  
 Indiferente  
 De acuerdo  
 Muy de acuerdo

¿Te sientes desmotivado en las clases de lengua y literatura?

Muy en desacuerdo  
 En desacuerdo  
 Indiferente  
 De acuerdo  
 Muy de acuerdo

¿Te gustaría que el profesor de Lengua y Literatura utilice la tecnología?

Muy en desacuerdo

- Muy en desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

¿Consideras que las actividades desarrolladas diariamente por tu profesor/a de lengua y literatura causan bajo rendimiento académico?

- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

¿Cuándo tienes tareas de lectura se te hace más fácil comprender por medio de la gamificación o juegos tecnológicos?

- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

¿Los docentes deben actualizarse con actividades tecnológicas para que las clases sean más dinámicas?

- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

¿Tu profesor/a ha utilizado aplicaciones como ClassCraft, Educaplay, kahoot o cualquier otra para practicar o reforzar la lectura?

- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

Enviar

Borrar formulario

Google no creó ni aprobó este contenido. [Denunciar abusos](#) · [Condiciones del Servicio](#) · [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

## **Anexo**

### **ENTREVISTA REALIZADA A DOCENTE SOBRE LA CONTRIBUCION QUE BRINDA LA GAMIFICACION AL AREA DE LENGUAJE PARA ESTUDIANTES DE EDUCACION BASICA MEDIA.**

**ENTREVISTADA: Ing. Msc. Paola Vargas Altamirano**

- ¿Qué opina sobre la Gamificación?

Que es una excelente estrategia para los educandos ya que aprenderían de una manera amena y diferente.

- ¿Qué contextos son necesarios para que la Gamificación funcione en el aula?

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que transpone las mecánicas de los juegos a la profesión educativa con mejores resultados, se utiliza para mejorar la capacidad de ciertos comportamientos. Es popular el término en el contexto educativo

- ¿Cuál es el rol que asume el Profesor y el estudiante en este proceso?

El Rol del Docente es guiar y el estudiante se esfuerza por aplicar su conocimiento en los diferentes Juegos.

- ¿Para concluir de que manera propone que se evalúe la Gamificación?

Esto se debe hacer a través de encuestas que proporcionen datos medibles. Evaluar frente a los objetivos fijados, teniendo en cuenta competencia, contenidos, actitudes y el propio proceso de evaluación.

## Anexo

### ENTREVISTADO: Ing. Johnson Olaya Rojas

- ¿Qué opina sobre la Gamificación?

Es una técnica de aprendizaje didáctica que permite convertir la enseñanza en una especie de entretenimiento didáctico para los estudiantes basándose en un sistema de recompensas que el propio Docente crea.

- ¿Qué contextos son necesarios para que la Gamificación funcione en el aula de clases?

Entablar a cada inicio de clases las reglas de la gamificación que se realizará, para que los estudiantes sepan que deben y que no deben realizar, además recordarles siempre el sistema de recompensas.

- ¿La Gamificación es adaptable para todos los cursos?

Su adaptabilidad depende de que tipo de actividad se va a realizar, pues de esta depende que tanta profundidad tendrá el juego.

- ¿Para concluir de qué manera propone que se evalúe a la Gamificación?

Tener muy en cuenta que tipo de sistema se va a llevar, determinando cuales serían las finalidades de cada actividad gamificada, mi recomendación es dar un rol distinto a cada grupo de estudiantes, dándoles actividades para que puedan superar sus dificultades y mejorar el aprendizaje a través del incentivo por las recompensas y puntajes.

