



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura para generar la motivación y atención en los niños de cuarto grado EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja, año lectivo 2022-2023.

Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de la Informática.

AUTORA:

Josselyn Alexandra Fierro Loaiza

DIRECTOR:

Lic. Marlon Alexander Maldonado González, Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2023

Certificación

Loja, 21 de agosto de 2023

Lic. Marlon Alexander Maldonado González, Mg. Sc.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo el proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura para generar la motivación y atención en los niños de cuarto grado EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja, año lectivo 2022-2023.**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Pedagogía de la Informática** de autoría de la estudiante **Josselyn Alexandra Fierro Loaiza**, con **cédula de identidad Nro. 1105243669**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.



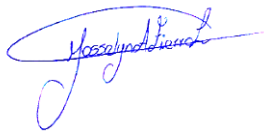
Lic. Marlon Alexander Maldonado González, Mg. Sc.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Josselyn Alexandra Fierro Loiza**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales por el contenido del mismo. Adicionalmente, acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mí Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma:



Cédula de Identidad: 1105243669

Fecha: 12 de diciembre de 2023

Correo electrónico: josselyn.fierro@unl.edu.ec

Teléfono: 0969697963

Carta de autorización por parte de la autora para la consulta de producción parcial o total, y/o publicación electrónica de texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.

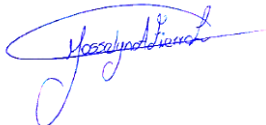
Yo, **Josselyn Alexandra Fierro Loaiza**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura para generar la motivación y atención en los niños de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja en el año lectivo 2022-2023.**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los doce días del mes de diciembre del dos mil veintitrés.

Firma:



Autora: Josselyn Alexandra Fierro Loaiza.

Cédula: 1105243669

Dirección: Barrio Matala, Parroquia Nambacola, Cantón Gonzanamá, Provincia Loja.

Correo electrónico: josselyn.fierro@unl.edu.ec

Teléfono: 0969697963

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director del trabajo de integración curricular: Lic. Marlon Alexander Maldonado Gonzalez Mg. Sc.

Dedicatoria

El presente Trabajo de Integración Curricular se lo dedico a Dios, fuente de amor y sabiduría, quien le agradezco por guiar mis pasos y concederme la fuerza para superar los desafíos que encontré en el camino hacia esta meta.

A mis padres por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que se incluye este. Me formaron con reglas y con algunas libertades, pero al final de cuentas, me motivaron y me apoyaron constantemente para alcanzar mis anhelos, gracias por su sacrificio y dedicación en darme siempre lo mejor. Así mismo agradezco a mis hermanas por su complicidad y aliento me han recordado que siempre hay una luz en el camino, incluso en los momentos más oscuros. Gracias por estar a mi lado en esta aventura.

A mi abuelita, que desde el cielo sigue iluminando mi camino con su sabiduría y cariño, este presente trabajo lleva su legado en cada palabra y pensamiento, de la misma manera a mi abuelito, tío y tía que siempre me han brindado su apoyo incondicional, por darme consejos en esos momentos de debilidad.

Y a mis compañeros, con quienes compartí risas y lágrimas en este proceso, gracias por su compañía y por hacer este viaje más significativo.

Con gratitud y cariño, dedico el presente trabajo a todas estas personas maravillosas que han sido mi soporte y mi inspiración. Su presencia en mi vida ha hecho posible este logro, y con humildad, lo comparto con todos ustedes.

Josselyn Alexandra Fierro Loaiza.

Agradecimiento

Agradecerle a Dios por todo lo bueno que me brinda. A mi familia por estar presentes y preocuparse en cada momento, por todo el apoyo que me han brindado durante todo el transcurso de mi carrera. A la Gloriosa Universidad Nacional de Loja, emblemática y prestigiosa institución por acogerme y brindarme la oportunidad de formarme profesionalmente. De igual forma a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, concretamente a la Carrera de Pedagógica de las Ciencias Experimentales Informática, a todo su personal docente que a través de los conocimientos impartidos me han llevado a enriquecer mi formación como profesional. De manera especial, a la Ing. Fanny Soraya Zuñiga Tinizaray y al Lic. Marlon Maldonado González, por brindarme su asesoramiento, motivación y conocimientos que en base a su formación y experiencia profesional me llevaron a concluir el presente trabajo.

Josselyn Alexandra Fierro Loaiza.

Tabla de contenidos

U	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Tabla de contenidos	vii
Índice de tablas:	viii
Índice de figuras:	viii
Índice de anexos:	ix
1. Título	1
2. Resumen	2
Abstract	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	6
4.1 Estrategias Didácticas	6
4.2 Gamificación	10
4.3 Motivación.....	18
4.4 Atención.....	20
4.5 Proceso de Enseñanza Aprendizaje en Niños de 7 a 8 Años.....	23
5. Metodología	25
6. Resultados	29
7. Discusión	60
8. Conclusiones	63
9. Recomendaciones	64
10. Bibliografía	65
11. Anexos	70

Índice de tablas:

Tabla 1. Características de los elementos de la gamificación.....	13
Tabla 2. Ventajas y desventajas de la gamificación.	14
Tabla 3. Herramientas de gamificación.	15
Tabla 4. Objetivos del área de Lengua y Literatura.	18
Tabla 5. Dinámica en herramientas de gamificación.	30
Tabla 6. Mecánicas en herramientas de gamificación.....	31
Tabla 7. Componentes en herramientas de gamificación.....	32
Tabla 8. Característica.s del área de Lengua y Literatura en las herramientas de gamificación.....	34
Tabla 9. Características de la motivación extrínseca e intrínseca y los elementos de la gamificación.....	36
Tabla 10. Características de la atención y componentes de la gamificación.	38
Tabla 11. Estrategias didácticas de gamificación.....	39
Tabla 12. Datos Informativos.	40
Tabla 13. Datos informativos.....	54
Tabla 14. Atención.	58

Índice de figuras:

Figura 1. Elementos de la gamificación.	12
Figura 2. Lienzo de gamificación.	22
Figura 3. Etapas del desarrollo de operaciones concretas.	24
Figura 4. Ubicación de institución educativa.....	25
Figura 5. Elementos de la gamificación.....	29
Figura 6. Motivación.	41
Figura 7. Motivación.	42
Figura 8. Atención.....	43
Figura 9. Atención.....	44
Figura 10. Componentes de gamificación.....	45
Figura 11. Mecánicas de la gamificación.	46
Figura 12. Dinámicas de la gamificación.	48

Figura 13. Herramientas de gamificación.....	49
Figura 14. Herramientas utilizadas en el área de Lengua y Literatura.	51
Figura 15. Motivación.	55
Figura 16. Motivación – Elementos de la gamificación.....	56
Figura 17. Atención.....	57

Índice de anexos:

Anexo 1. Oficio para la apertura en la institución educativa.	70
Anexo 2. Informe de estructura, coherencia y pertinencia del trabajo de integración.	71
Anexo 3. Oficio de designación de director del trabajo de integración curricular.....	73
Anexo 4. Instrumento denominado: Uso de la gamificación como estrategia didáctica.....	74
Anexo 5. Instrumento denominado: Uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura.	79
Anexo 6. Instrumento denominado: Uso de la gamificación como estrategia didáctica como generadora de motivación y atención.....	82
Anexo 7. Aplicación de instrumentos docentes.	85
Anexo 8. Aplicación de instrumento estudiantes.	95
Anexo 9. Certificado de traducción.	98

1. Título

Uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura para generar la motivación y atención en los niños de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja en el año lectivo 2022-2023.

2. Resumen

La gamificación se utiliza como una estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la participación activa, la motivación y la promoción del pensamiento crítico. Para su aplicación es fundamental tener en cuenta los elementos que la conforman y seleccionar aquellos que se ajusten a las necesidades educativas y al objetivo planteado a cumplirse. La presente investigación buscó conocer el uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura para generar la motivación y atención en los niños de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja en el año lectivo 2022-2023. La metodología utilizada está de acuerdo con el Reglamento del Régimen Académico, art. 216 de la Universidad Nacional de Loja del año 2021, el método usado es deductivo con enfoque cuantitativo y de alcance exploratorio – descriptivo. Se identificaron doce estrategias que los educadores emplean en sus actividades gamificadas para generar motivación y atención, además se definió las principales estrategias didácticas de la gamificación aplicadas en el área de Lengua y Literatura, las estrategias que generan motivación y atención en niños son: participación en competencias, la realización de misiones, la obtención de recompensas, la historia, el tiempo, los sonidos, el escenario y los personajes del juego.

Palabras clave: Gamificación, Educación, Estrategias didácticas, Motivación, Atención.

Abstract

Gamification is used as a didactic strategy to improve the teaching-learning process, through active participation, motivation and the promotion of critical thinking. For its application it is essential to take into account the elements that compose and select those that adjust to the educational needs and the objective set to be met. The present investigation searched to know the use of gamification as a didactic strategy in the area of Language and Literature to generate motivation and attention in children of fourth grade of Basic General Education of the San Francisco de Asís Fiscomisional Educational Unit of the city of Loja in the school year 2022-2023. The methodology used is in accordance with the Regulation of the Academic Regime, art. 216 of the National University of Loja of the year 2021, the method used is deductive with a quantitative approach and an exploratory - descriptive scope. Twelve strategies were identified that educators use in their gamified activities to generate motivation and attention, in addition, were defined the main didactic strategies of gamification applied in the area of Language and Literature, the strategies that generate motivation and attention in children are: participation in competitions, completing missions, obtaining rewards, the story, time, sounds, scenery and characters of the game.

Keywords: Gamification, Education, Didactic Strategies, Motivation, Attention

3. Introducción

La gamificación en el ámbito educativo ha sido adoptada como una estrategia didáctica para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Prieto (2015), menciona que la gamificación se presenta como una estrategia didáctica que facilita la inclusión de actividades de aprendizaje acorde con los contenidos del currículo, permitiendo que el docente la emplee tanto en su planificación curricular como en adaptaciones curriculares, ya que la aplicación de esta estrategia didáctica resulta relevante debido a la existencia de desmotivación, falta de interés y atención entre los estudiantes dentro del salón de clases. En este contexto la problemática que se ha planteado, es conocer si al hacer uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura se genera motivación y atención en los niños de cuarto grado de Educación General Básica.

En este sentido, la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís es una institución que enseña mediante nuevas metodologías y estrategias que favorecen el aprendizaje de los educandos, según Lozada y Betancur (2017), esto se debe a que los entornos educativos actuales demandan la aplicación de técnicas de enseñanza renovadas, con el fin de mantener la motivación y la atención de los alumnos en el aula, por ende, los autores proponen a la gamificación como estrategia didáctica, por ello se han planteado las siguientes interrogantes:

¿Cuáles son las principales estrategias didácticas que utiliza la gamificación como generadora de la motivación y atención en niños de edad escolar?

¿Qué estrategias didácticas de la gamificación utilizan los docentes del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja en el año lectivo 2022-2023 en los niños de cuarto grado de Educación General Básica?

¿Cómo identificar la motivación y atención que generan las estrategias didácticas utilizadas por la gamificación, en los niños de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja en el año lectivo 2022-2023?

La investigación se justifica desde el campo educativo, debido a que la gamificación está adquiriendo una posición relevante, y se emplea como una técnica para motivar a los estudiantes durante su proceso de aprendizaje, así mismo el juego actúa como un estimulante para la atención

y se plantea como una alternativa para complementar los enfoques tradicionales de enseñanza (Lozada y Betancur, 2017).

Adicionalmente se identificó como limitaciones la insuficiente infraestructura tecnológica en las aulas de clase lo que disminuye las posibilidades de poner en práctica esta estrategia, se confirma que los docentes sí utilizan a la gamificación como estrategia didáctica en su proceso de enseñanza ocasionalmente, lo que permite motivar y llamar la atención de los estudiantes en ciertos temas.

4. Marco teórico

4.1 Estrategias Didácticas

Las estrategias didácticas son procedimientos por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa así lo menciona en su investigación Feo (2015).

Por lo general, la estrategia didáctica es fundamental para el éxito del proceso de aprendizaje, ya que permite a los docentes adaptar su enseñanza a las necesidades y habilidades específicas de sus estudiantes, así mismo Hernández et al. (2015) argumentan que la estrategia didáctica es una guía esencial para los educadores, ya que les ayuda a planificar y estructurar el proceso de enseñanza de manera efectiva y eficiente; esta guía de acción no solo orienta a los docentes hacia los resultados deseados en el aprendizaje de los estudiantes, sino que también da sentido y coordinación a todo lo que se hace en el aula para lograr el desarrollo de competencias en los estudiantes.

De lo analizado se contextualiza a las estrategias didácticas como un conjunto de actividades planificadas, de manera cuidadosa que se utilizan durante el proceso de enseñanza - aprendizaje para mejorar la eficiencia del proceso de enseñanza y promover el aprendizaje efectivo, es decir aprender a aprender de manera eficiente.

Por otro lado, definir una estrategia didáctica implica también analizar cómo está estructurada y qué papel cumple cada uno de sus componentes en función de determinado objetivo educativo, de acuerdo con Calderón (2017) menciona que la estrategia didáctica se compone de tres elementos: métodos, técnicas y procedimientos. A continuación, se detalla a cada uno de estos:

Métodos: Consisten en una serie de pasos con una secuencia lógica, no sólo supone una sección de acciones ordenadas, sino que dichas acciones se consideran procedimientos complejos entre los que también encontramos las técnicas.

Técnicas: Se utiliza en momentos específicos de un curso o clase, mientras que el método se utiliza durante todo el transcurso del mismo. Pueden ser utilizadas de forma mecánica, sin

que sea necesario para su aplicación que exista un propósito de aprendizaje.

Procedimiento: Es un conjunto de acciones ordenadas y dirigidas a la consecución de una meta. También se puede definir como maneras de proceder o actuar para conseguir un fin, el procedimiento está dado por fases, etapas, procesos, pasos y momentos.

De la misma manera se tiene a las estrategias didácticas que se puede plantear en el aula de clase dependiendo con el contenido y el grupo de estudiantes con el que se trabaja, es por ello que las principales estrategias didácticas que plantea Asunción (2019) son las siguientes:

Análisis de casos: Evalúa situaciones reales, ayuda a tomar decisiones y desarrollar pensamiento crítico, para su implementación, se hace necesario: la selección de casos pertinentes y acordes al conocimiento del estudiante, hacer planteamiento general de manera de analizar hechos claves y contexto, lectura y comprensión de manera de generar propuestas de soluciones.

Enseñanza basada en preguntas: Se trata de una técnica de evaluación que fomenta el pensamiento crítico y permite medir el aprendizaje del estudiante; además consiste en identificar los objetivos y preguntas claves que permiten evaluar el conocimiento y la capacidad reflexiva y crítica de los estudiantes, así como también determina los momentos claves para desarrollar estas preguntas, que suelen ser el inicio, el desarrollo y el cierre de la actividad, es importante que las preguntas se construyan de manera que sean auténticas, relevantes e interesantes para los estudiantes.

Aprendizaje entre pares: Es una metodología para compartir aprendizajes que genera contrastes y dinamismo en el conocimiento adquirido sobre un tema, requiere de incentivos de lectura, actividades de cooperación y problemas de solución cuantitativa que permitan hacer una gestión del tiempo y de recursos.

Clases invertidas: El modelo pedagógico de inversión de la clase se basa en la preparación autónoma de los contenidos por parte del estudiante antes de cada sesión en el aula, a través de una variedad de actividades que el docente proporciona (ensayos, cuestionarios, presentaciones y otros). En este modelo, el estudiante elige el tipo de material que mejor se adapta a su forma de aprender y trabaja a su propio ritmo, el conocimiento se construye a través

de la búsqueda y síntesis de información, y su integración con habilidades de comunicación, indagación, pensamiento reflexivo, resolución de problemas, entre otras.

Análisis de ilustraciones: Esta estrategia didáctica se utiliza en situaciones en las que no se cuenta con un objeto físico en el aula o al inicio y finalización de un tema, para proporcionar un enfoque dinámico y motivador en la clase, la implementación de esta estrategia involucra la presentación de la imagen por parte del docente, la observación y preguntas por parte de los estudiantes, y la respuesta y explicación del docente sobre las ilustraciones presentadas.

Aprendizaje basado en problemas: La metodología comienza con un problema planteado por el docente que el estudiante debe resolver y, de esta manera, desarrollar ciertas competencias. Su enfoque se basa en que el estudiante aprende cuando experimenta o investiga la naturaleza de fenómenos y actividades cotidianas, esta metodología incluye la presentación del problema y las condiciones necesarias para su solución, la identificación de necesidades entre los estudiantes para abordar el problema, la recopilación de datos e información y la presentación de soluciones o propuestas de acción.

Aprendizaje por proyectos: La metodología basada en proyectos consiste en un enfoque de aprendizaje que se lleva a cabo a través de la realización de proyectos en situaciones o escenarios reales, que están relacionados con la formación del estudiante. Este método permite el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas, trabajo en equipo y pensamiento crítico, lo que permite adquirir conocimientos y competencias de manera efectiva.

Gamificación: Es una estrategia que utiliza elementos de los juegos para mejorar el aprendizaje, fomentar el desarrollo de habilidades y competencias, o recompensar acciones específicas. A través de sus elementos busca motivar al estudiante para que continúe avanzando en el logro de sus objetivos.

Por consiguiente están las estrategias didácticas mediadas por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación, estas permiten una mayor interactividad en el aula y ofrecen una amplia variedad de recursos multimedia, lo que fomenta el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes, de acuerdo con Gualsaqui (2015), la incorporación de estrategias didácticas mediadas por las TIC crea un ambiente de interés y motivación en el proceso

educativo, lo que favorece y potencia el aprendizaje de los estudiantes, esto transforma a la educación en un espacio agradable donde los estudiantes aprenden y comparten con sus compañeros y docentes.

La integración de las TIC en la educación representan una oportunidad única para transformar el proceso educativo en un espacio atractivo y enriquecedor para los estudiantes, fomentando su atención y su motivación en el aprendizaje, desde el punto de vista de Castillo (2015), explica que las TIC pueden ser utilizadas como herramientas en los procesos educativos, y los docentes deberían estar dispuestos a incorporarlas en el aula, sin embargo, también advierte que el uso de la tecnología en el aula no garantiza el logro del aprendizaje deseado en los estudiantes, el beneficio de los objetivos educativos dependerá en gran medida de las estrategias didácticas planificadas y respaldadas por el adecuado uso de las TIC.

Basándonos en las ideas presentadas por los autores, se infiere que la incorporación de las TIC en la educación implica la implementación y evaluación de nuevas herramientas tecnológicas con el objetivo de mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, es fundamental que tanto las estrategias didácticas como los materiales utilizados cumplan con criterios específicos de selección para garantizar su eficacia en el logro de los objetivos educativos.

Por consiguiente, las estrategias didácticas para la enseñanza de Lengua y Literatura son fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes, su importancia radica en la habilidad de estos para comunicarse de manera efectiva, comprender el mundo que los rodea y construir su propia identidad personal y cultural, citando a Yagual (2021), argumenta que la enseñanza de Lengua y Literatura tiene como objetivo que los estudiantes reconozcan el lenguaje como una herramienta para organizar sus ideas, comunicarse de manera placentera y aprender del entorno que los rodea, a través de la instrucción, se espera que los alumnos desarrollen sus habilidades comunicativas y busquen nuevos usos personales del lenguaje, sintiendo satisfacción al expresarse, escuchar y leer textos de otros.

De manera que la enseñanza de Lengua y Literatura se basa en la asimilación de contenidos de expresión oral y escrita, permitiendo el desarrollo de habilidades fundamentales como hablar, escribir, escuchar y leer, además, promueve la comunicación y el progreso de la competencia comunicativa, según el Ministerio de Educación de Ecuador (2016), el enfoque comunicativo es

fundamental en esta área, lo cual implica que la enseñanza se plantee en el desarrollo de habilidades y conocimientos para comprender y producir mensajes en diferentes situaciones de comunicación.

Cabe señalar que las estrategias didácticas en las diversas áreas de educación permiten que los estudiantes desarrollen diversas destrezas, así como se menciona anteriormente en el área de Lengua y Literatura, es por ello, que el enfoque comunicativo debe ser considerado por el docente para que los estudiantes puedan aprender de manera positiva y adquirir habilidades que les permitan comunicarse de manera clara y efectiva en diversos contextos.

4.2 Gamificación

La gamificación consiste en la aplicación de elementos característicos de los juegos en contextos no lúdicos, con el propósito de alcanzar objetivos específicos, utilizando la motivación y la concentración como medios para facilitar el aprendizaje. Esto posibilita que los estudiantes adquieran nuevas habilidades, capacidades y conocimientos, tal como lo plantea Idrovo (2018) en su investigación. La gamificación puede ser considerada un proceso constructivo, ya que promueve el aprendizaje a través de la práctica activa, lo que a su vez genera diversión al incorporar elementos propios de los juegos, como la concentración y el compromiso en el estudiante.

Dentro de este contexto se debe tener en cuenta la diferencia entre gamificación y otras estrategias como los juegos serios; los juegos serios habitualmente se presentan mediante simuladores para interactuar con el jugador, y al mismo tiempo contienen elementos que motivan y recrean sobre todo cuando se aplica en la escuela con el fin de captar la atención del estudiante y la solución de problemas así lo define Ocho et al., (2020) citado en Castillo et al., (2022), además los autores resaltan que un juego serio o videojuego educativo, es un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño.

Después de definir qué es un juego serio, es relevante establecer la distinción entre este y la gamificación, en este sentido, Londoño et al. (2020) mencionan que ambos términos comparten la misma base de motivar e involucrar al jugador, no obstante la diferencia principal que destacan los autores es que la gamificación implica convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje en un juego, incorporando elementos característicos de los mismos, mientras que los juegos serios forman parte

del proceso educativo, además, los autores brindan una descripción más detallada de las principales divergencias entre gamificación y juego serio de la siguiente manera:

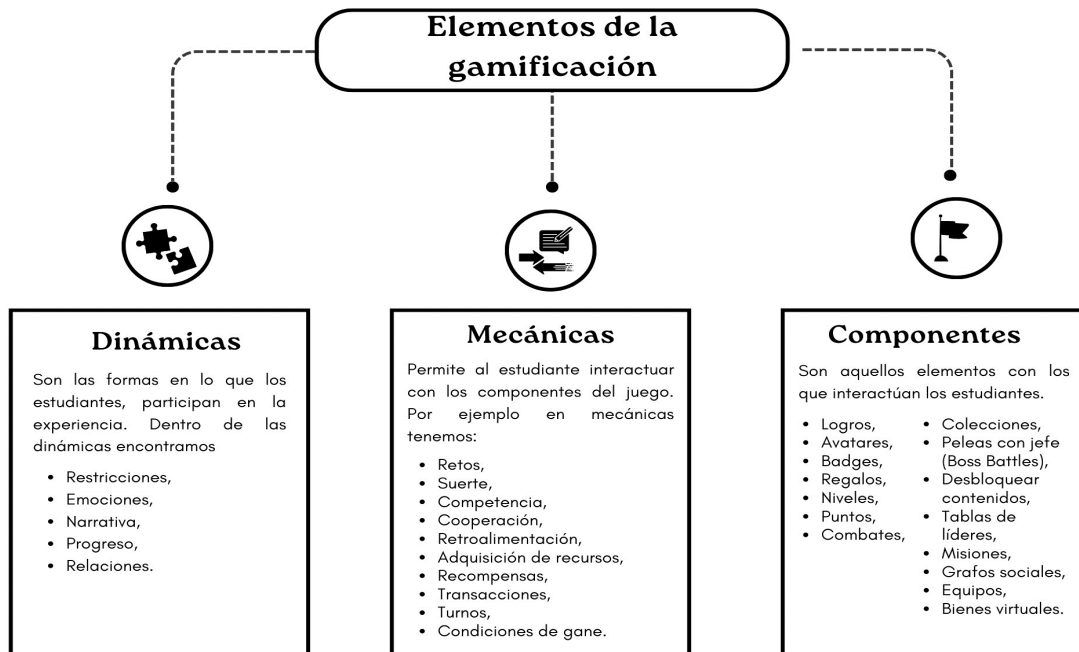
- Mientras la gamificación está orientada al logro de objetivos mediante la motivación del estudiante, el juego serio se orienta al aprendizaje a través del juego que desarrolle conocimientos y habilidades.
- En la gamificación se requiere que los estudiantes tengan conocimientos adquiridos previamente, mientras que en el juego serio los conocimientos y las habilidades se pueden adquirir mediante el uso del juego como herramienta didáctica.
- La gamificación fomenta la motivación y la competencia, y el juego serio en cambio fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- En la gamificación existen recompensas cuando se culmina una actividad, mientras que en el juego serio existen niveles que avanzan según se vayan adquiriendo y desarrollando los conocimientos y habilidades.
- La gamificación es un recurso más sencillo de implementar en el aula, el juego serio en cambio requiere de mayor investigación y personalización de acuerdo con los objetivos que se persiguen.

Una vez comprendida la diferencia de juegos serios y gamificación se deduce que la aplicación de la gamificación en la educación busca fomentar una mayor participación y compromiso de los estudiantes con el contenido, a través de la incorporación de mecánicas de juego como la competencia, el desafío y la recompensa, Colón et al. (2018) expresan que la gamificación consiste en la aplicación de elementos y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el propósito de fomentar habilidades y comportamientos en los participantes, además, la gamificación utiliza mecánicas de juego para estimular tanto la competencia como la colaboración entre los jugadores en situaciones que no están relacionadas con los juegos.

En resumen, se define que la gamificación se utiliza como una estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la participación activa, la motivación y la

promoción del pensamiento crítico. Para su implementación es importante tener en cuenta los elementos que la conforman y seleccionar aquellos que se ajusten a las necesidades educativas y al objetivo planteado, es por ello que en la Figura 1 se presentan los elementos de la gamificación:

Figura 1
Elementos de la gamificación.



Nota: Adaptado de Troya (2021).

La comprensión de los elementos que componen la gamificación para la creación de actividades educativas gamificadas se comprende en tres categorías así lo menciona Troya et al. (2021) las cuales son: las mecánicas se refieren a los elementos esenciales del juego, incluyendo sus reglas, motor y funcionamiento, por otro lado, están las dinámicas que se encargan de poner en marcha las mecánicas, influenciando el comportamiento de los estudiantes y estando estrechamente ligadas a su motivación. Por último, los componentes que consisten en los recursos y herramientas disponibles para diseñar actividades prácticas en la aplicación de la gamificación. Adicionalmente, el autor menciona que cada elemento contiene características que se detallan en la siguiente Tabla 1:

Tabla 1*Características de los elementos de la gamificación.*

Dinámicas	
Elementos	Conceptos
Emociones	Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad.
Narración	Una historia continuada es la base del proceso de aprendizaje.
Progresión	Evolución y desarrollo del jugador/alumno.
Relaciones	Interacciones sociales, compañerismo, estatus, altruismo.
Restricciones	Limitaciones o componentes forzosos.
Mecánicas	
Elementos	Concepto
Colaboración	Trabajar juntos para conseguir un objetivo.
Competición	Unos ganan y otros pierden. También contra uno mismo.
Desafíos	Tareas que implican esfuerzo, que supongan un reto.
Recompensas	Beneficios propios.
Retroalimentación	Cómo lo estamos haciendo.
Suerte	El azar influye.
Transacciones	Comercio entre jugadores, directamente o con intermediarios.
Turnos	Participación secuencial, equitativa y alternativa.
Componentes	
Elementos	Concepto
Avatar	Representación visual del jugador.
Colecciones	Elementos que pueden acumularse.
Combate	Batalla definida.
Desbloqueo de contenidos	Nuevos elementos disponibles tras conseguir objetivos.
Equipos	Trabajo en grupo con un objetivo común.
Gráficas sociales	Representan la red social del jugador dentro de la actividad.
Insignias	Representación visual de los logros.
Límites de tiempo	Competir contra el tiempo y con uno mismo.
Misiones	Desafíos predeterminados con objetivos y recompensas.
Niveles	Diferentes estadios de progresión o dificultad.

Continúa

Tabla 1: Continuación

Componentes	
Elemento	Concepto
Puntos	Recompensas que representan la progresión.
Clasificaciones y barras de progreso	Representación gráfica de la progresión.

De esta manera, la gamificación puede ser utilizada para motivar y comprometer a los estudiantes en el aprendizaje y para desarrollar habilidades como la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, para ello Cruzado et al. (2013) señala que es fundamental considerar los objetivos de la gamificación al utilizarla, ya que tradicionalmente se la ha empleado para desarrollar habilidades específicas, en este sentido, el autor señala que los principales objetivos de la gamificación son:

Fidelización: Crear un vínculo entre el alumno y el contenido que se está enseñando.

Motivación: Crear impulsos positivos en el estudiante y lidiar contra el aburrimiento.

Recompensa: Crea un incentivo adicional a una tarea que sea meramente educativa.

Como resultante es importante tener en cuenta que la gamificación no es una solución universal para todos los problemas educativos, sino una herramienta que puede ser utilizada de manera efectiva en función de los objetivos específicos que se buscan alcanzar. Para lograr un uso exitoso de la gamificación en el aula, es necesario tener en cuenta tanto sus ventajas como sus desventajas y adaptar su implementación a las necesidades y características de los estudiantes, en la opinión de Blas (2019), sostiene que la aplicación de la gamificación en el contexto educativo plantea ciertos desafíos, al igual que ocurre con otras herramientas y técnicas de enseñanza, no obstante, también presenta una serie de ventajas y desventajas que se detallan en la Tabla 2:

Tabla 2
Ventajas y desventajas de la gamificación.

Ventajas	Desventajas
Motiva al alumno, lo que estimula y hace más atractiva la participación de los estudiantes, existiendo una mayor predisposición del alumno hacia la tarea y fomenta el trabajo voluntario.	Puede suponer un elevado costo, tanto si es un sistema de gamificación analógico como tecnológico, pues hay que conseguir mucho material que en ocasiones se tarda en preparar.

Continúa


Tabla 2: Continuación

Ventajas	Desventajas
Transforma actividades aburridas en divertidas e interesantes lo que tiende a aumentar el nivel atención del alumno, pues busca no perder información relevante para el juego.	Los sistemas de recompensas a corto plazo pueden acostumbrar a los estudiantes a trabajar sólo frente a pequeños objetivos y premios o tener buen comportamiento solamente para conseguir recompensas.
Favorece la mentalidad multitarea al desarrollar habilidades para captar varios detalles de distintas tareas, esto es una ventaja tanto para el desarrollo atencional del alumno como para el ritmo del aula.	En un juego normal todo jugador puede abandonarlo cuando quiera, no así en el contexto educativo ya que no es un contexto voluntario y deben jugar sí o sí. Las normas deben estar bien explicadas y claras para todos desde el primer momento ya que puede llevar a algunos alumnos a impacientarse, desesperarse y querer abandonar.
Bien gestionada, la gamificación crea ambientes de confianza en el aula, una mejor comunicación entre pares y un aumento del compañerismo, existen muchos juegos que se estructuran como redes sociales que no solo permiten jugar en equipo y colaborar, sino que requieren que ambas cosas se hagan con éxito.	Desconocimiento del profesorado sobre esta nueva tendencia que puede provocar resultados negativos al principio, además, la gamificación supone un reto y mucho trabajo para el docente en cuanto a la elaboración de materiales, especialmente si son materiales propios y originales.
El uso de herramientas tecnológicas para gamificar promueve la alfabetización tecnológica, no solo se desarrollan habilidades para manejar diversos dispositivos, aplicaciones o programas, sino llegando incluso a formarles en materia de mantenimiento e instalación de todo lo necesario para el juego.	Si no se controla y se enseña a canalizar la competencia por querer ‘ganar’, ésta puede provocar reacciones negativas e impulsar la agresividad y enemistad entre los alumnos.

Nota: Adaptado de Blas (2019).









Dentro del mismo contexto para hacer uso de la gamificación se debe tener en cuenta las herramientas que permitirán gamificar, por ende, Revert (2020) menciona que existen diversas herramientas que utiliza la gamificación como modelo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, que se describen a continuación en la Tabla 3:

Tabla 3
Herramientas de gamificación.

Herramientas de la Gamificación	
 Brainscape	Con esta aplicación se puede buscar, crear y compartir propias ‘flashcards’. Se trata de una plataforma con una inmensa cantidad de recursos en lo que se trata de tarjetas digitales, pero también tiene muchos recursos y juegos a disposición.

Continúa

Tabla 3: Continuación

Herramientas de gamificación	
	Kahoot es una aplicación extraordinaria que ayuda a crear juegos de preguntas y contestaciones de una manera sencilla para crear tests o simplemente usar otros ya creados por otros usuarios. Todos los tests están catalogados por tema, edad, nivel, idioma. Esta herramienta es muy útil que podemos usar, por ejemplo, para conocer el nivel inicial de los alumnos sobre lo que vamos a trabajar o para evaluar al final de la unidad y ver si se han alcanzado los objetivos marcados.
	Con esta herramienta se hace mención a un videojuego cuya meta es el aprendizaje de las matemáticas que incluye retos sobre álgebra y geometría.
	Genially permite crear nuevas experiencias gamificadas o interactivas, dando la posibilidad de utilizar una plantilla que se pueda reutilizar, mirar las experiencias creadas por otros para tomar ideas o crear páginas desde cero.
	Esta aplicación permite a los alumnos crear sus propios juegos y participar en otros creados por alumnos en todo el mundo. Además, encontramos gran variedad de temas, organizados por edades y cursos.
	Es una herramienta que permite crear actividades de forma muy sencilla y atractiva, puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles; una vez creada la actividad se puede editar muy fácilmente. Además, se pueden usar y editar actividades creadas por otros usuarios, así como imprimir dichas actividades. Las actividades interactivas se reproducen en cualquier dispositivo, ya sea un ordenador, tableta, teléfono o pizarra interactiva, a través de cualquier navegador Web.
 Classcraft	Esta herramienta tiene el objetivo de generar un entorno lúdico para desarrollar clases dinámicas e incrementar la motivación intrínseca de los alumnos. Una de las ventajas de esta plataforma en el aula, es el visible e inmediato incremento de la motivación de los alumnos hacia las clases, además de que favorece extraordinariamente su autorregulación.
 JIGSAW PLANET	Permite crear puzles a partir de cualquier imagen del tema que nos interese y convertirla en un puzle. Una forma sencilla de hacer que nuestros alumnos observen con detenimiento una imagen y comprendan sus partes, además de trabajar su atención y memoria visual.
 ClassDojo	Permite asignar puntos a nuestros alumnos, podemos también establecer un ranking y compartir información, mensajes y recursos con nuestros alumnos y sus padres en cualquier momento.

Nota: Adaptado de Revert (2020).

Por ende, la gamificación en educación se la ha implementado como una estrategia didáctica que ayuda en el proceso de enseñan- aprendizaje, para ello existen investigaciones como la de Tenesaca et al. (2020) que plantean que en la sociedad actual se está experimentando un rápido avance, al igual que la educación, como resultado surgen nuevas propuestas pedagógicas que involucran la tecnología y el juego, las cuales pueden ser implementadas en el aula con resultados sorprendentes, la propuesta de esta investigación busca fomentar la participación activa del

estudiante en su propio proceso de aprendizaje, que se destaca a la gamificación como una proposición poco utilizada en el contexto de la educación primaria, que surge como respuesta a la necesidad de mejorar los resultados de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

La gamificación busca lograr objetivos educativos indispensables para que los estudiantes se adapten eficazmente a esta sociedad en constante evolución, dicho por Werbach (2012), el propósito de la gamificación es motivar e involucrar al estudiante en su proceso de aprendizaje, aprovechando su facilidad de uso, su carácter interesante y motivador, estas características hacen que la gamificación sea una propuesta didáctica altamente significativa.

Por ello la gamificación como estrategia didáctica de aprendizaje es relevante, ya que se la utiliza para hacer divertidos los temas y actividades que se planifican en los diferentes contenidos en diferentes áreas de educación, para ello Contreras et al. (2016), manifiestan que la gamificación emplea técnicas propias de los videojuegos y presenta retos de aprendizaje que, cuando son superados por los estudiantes, generan recompensas a corto plazo, esta metodología aumenta el interés y la motivación tanto del docente como de los estudiantes en las diferentes áreas de educación.

Por otro lado, López (2019) citado en Pin (2022) expresa que, la importancia de utilizar las mecánicas del juego en el aula se ha convertido en una técnica eficaz para la adquisición del conocimiento significativo en todos los niveles de educación, la gamificación no es convertir todo en un juego, ya que esta permite desarrollar habilidades para mejorar la atención, la motivación y el esfuerzo, además de que sirve absorber conocimientos mediante el proceso de la acción; reforzando esto a través del cono del aprendizaje, es por ello que la presente investigación se tratara de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura, ya que el desarrollo de la lectura y escritura es una habilidad crucial que se comienza a perfeccionar desde temprana edad.

En cierto sentido esta destreza resulta fundamental para el progreso académico, así como para la vida social y laboral de los estudiantes en un futuro, para el desenvolvimiento de las habilidades comunicativas existiendo un vasto número de estrategias de gamificación que permiten desarrollar las destrezas del área de Lengua y Literatura. Dentro de este contexto el Ministerio de Educación proporciona los siguientes objetivos planteados para el área de Lengua y Literatura que

se evidencian en la Tabla 4, que se deben cumplir al término del subnivel de cuarto año de EGB, como resultado de los aprendizajes donde los estudiantes serán capaces de:

Tabla 4

Objetivos del área de Lengua y Literatura.

Objetivos del área de Lengua y Literatura	
O.LL.3.6.	Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo al tipo de texto.
O.LL.3.7.	Usar los recursos que ofrecen las bibliotecas y las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria, en interacción y colaboración con los demás.
O.LL.3.9.	Utilizar los recursos de las TIC como medios de comunicación, aprendizaje y desarrollo del pensamiento.
O.LL.3.10.	Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos.
O.LL.3.12.	Aplicar los recursos del lenguaje, a partir de los textos literarios, para fortalecer y profundizar la escritura creativa.

Nota: Ministerio de Educación del Ecuador (2016).

4.3 Motivación

La relevancia del vínculo entre el docente y el alumno en la estimulación del estudiante para alcanzar sus metas académicas es enfatizada por Zumba (2014) quien menciona que, si la interacción entre ambas partes carece de positividad, puede incidir en la autoestima del infante. En consecuencia, resulta primordial que los educadores forjen una conexión fundamentada en la confianza y el respeto con sus alumnos con el fin de establecer un entorno de enseñanza que fomente la motivación y la productividad.

Agregando a lo anterior la motivación es un proceso psicológico complejo que influye en la dirección, intensidad y sentido del comportamiento del individuo, González (2008), considera que la motivación se origina a partir de necesidades, deseos, sentimientos, emociones, aspiraciones y propósitos que, bajo las condiciones adecuadas, impulsan la actividad del individuo hacia metas que proporcionan satisfacción una vez alcanzadas.

Dentro de este mismo marco Zumba (2014), distingue dos tipos de motivación desde la perspectiva de la Psicología: la motivación extrínseca y la motivación intrínseca, que dependen del origen del estímulo que provoca la motivación.

- **Motivación Extrínseca:** La motivación extrínseca se origina en factores externos, es decir, en estímulos o incentivos que impulsan a una persona a llevar a cabo ciertas actividades. Estos estímulos provienen del exterior y actúan como un impulso para la acción, aunque su efectividad puede ser relativamente débil, ya que no depende de nuestra propia voluntad, sino de la opinión o criterio de otras personas. Sin embargo, dentro de la motivación extrínseca, existen ciertas limitaciones asociadas a los reforzadores externos, ya que esta forma de motivación está condicionada a su presencia. En algunos casos, los efectos pueden ser opuestos a los deseados, ya que ofrecer una recompensa puede influir en la forma en que se aprende. En ausencia de recompensas, las personas tienden a enfrentar problemas más desafiantes, enfocarse en desarrollar habilidades básicas, prestar más atención a la información y preocuparse más por cómo resolver los problemas en lugar de simplemente encontrar una solución que se haya ofrecido de antemano.
- **Motivación Intrínseca:** La motivación intrínseca o interna proviene de una necesidad que surge de manera espontánea en cada individuo y se experimenta de manera intensa y duradera, impulsándolo a perseguir resultados satisfactorios. La motivación intrínseca se basa en la capacidad innata de cada persona para disfrutar de las tareas que realiza por sí misma, ya que encuentra satisfacción interna en el proceso de llevarlas a cabo. Además, esta forma de motivación está estrechamente vinculada con la autoestima y la satisfacción personal, ya que las personas se sienten impulsadas a emprender acciones positivas debido a sus propios incentivos internos.

El autor mencionado previamente sugiere que los docentes deben estar orientados hacia nuevas perspectivas de aprendizaje, y para lograr esto, es importante que utilicen estrategias que fomenten la autoestima, el sentido de importancia y la capacidad de los estudiantes para superar las dificultades y alcanzar sus objetivos educativos. Entre las responsabilidades de los educadores se encuentra la de impulsar el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, utilizando técnicas motivacionales efectivas que estimulen a los estudiantes a mejorar sus habilidades en esta área y a comprender de manera profunda y duradera los conceptos educativos.

Motivar a los estudiantes para que presten atención e interactúen con el material, es un objetivo central de la educación, más importante aún, los educadores quieren que los estudiantes estén

intrínsecamente motivados para aprender, lo que ocurre cuando el deseo de aprender surge del interior del estudiante, es por ello que Hanus et al., (2015) expresan que la gamificación motiva y establece un vínculo del alumno con el contenido que se está trabajando cambiando la perspectiva que tiene del mismo, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Entonces la gamificación se ha convertido en una estrategia motivacional efectiva para la educación, ya que consiste en la inclusión de elementos propios de la gamificación en un contexto educativo concreto así lo da a conocer Sánchez (2019), que destaca que varios estudios han demostrado que esta estrategia permite al alumno sentirse como el protagonista de su propio proceso de aprendizaje, lo que resulta en una comprensión más profunda y significativa del material educativo, además, la gamificación promueve el aprendizaje colaborativo y facilita la retención de información. Es así como, la motivación de los estudiantes se eleva al utilizar entornos lúdicos en las actividades de enseñanza, la gamificación es una estrategia didáctica de adquisición de conocimientos y habilidades haciendo uso del juego, es una técnica que está en auge en el ámbito educativo.

4.4 Atención

La atención es un proceso que se ve influenciado por lo aprendido con anterioridad, lo que guía el foco atencional; a su vez, en ella influyen aspectos motivacionales y expectativas que pueden modificar la estructura psicológica de la atención (Londoño, 2009). Es decir la atención es la habilidad que posee el ser humano para estar consciente de los eventos que ocurren tanto en su entorno como en su propio interior, Paguay (2017), afirma que esto se conoce como atención total, aunque en el ámbito de la psicología la atención se considera sinónimo de concentración, se deduce que el proceso de aprendizaje requiere que el estudiante preste atención para poder adquirir nuevos conocimientos, y la disminución en la capacidad de atención puede ser un indicador de problemas en el proceso educativo, lo que afecta negativamente la efectividad del aprendizaje.

Asimismo, el autor antes mencionado manifiesta que la atención es fundamental en el área de Lengua y Literatura porque es una base para otras ciencias en las cuales primero se aprende a leer y escribir de forma correcta, para luego adquirir otros conocimientos. De igual manera en la lectura de muchos textos no es solo suficiente aprender a leer sino también atender, entender e

interpretar su significado y su relevancia frente a la necesidad personal. Se puede enfatizar en que la atención correcta y prolongada es más del cincuenta por ciento del aprendizaje en una actividad académica, sin tomar en mucho en cuenta a los distractores que comúnmente se presentan.

Uno de los beneficios más inmediatos de la gamificación radica en el incremento que se produce en la atención de los alumnos, esto es debido a que la utilización de juegos durante las clases implica un aprendizaje más divertido, lo que hará que su atención se vea estimulada. A raíz de esta potenciación de la motivación, los estudiantes tendrán una mayor predisposición a aprender, poniendo toda su atención para comprender lo que el docente está tratando de explicar, además, pasarán a tener un rol activo durante su educación, lo que también fomentará su autonomía y responsabilidad así lo afirma Ruiz (2021).

En consecuencia, la gamificación busca utilizar elementos del juego para atraer al alumno, a aumentar su motivación y su interés, por tanto, puede aplicarse a cualquier asignatura para atraer su atención y que participen de una manera activa, ya que la atención con la motivación que genera la gamificación va de la mano, es decir si atraemos la atención de los niños se estará obteniendo motivación y alcanzando el objetivo del proceso de enseñanza aprendizaje propuesto.

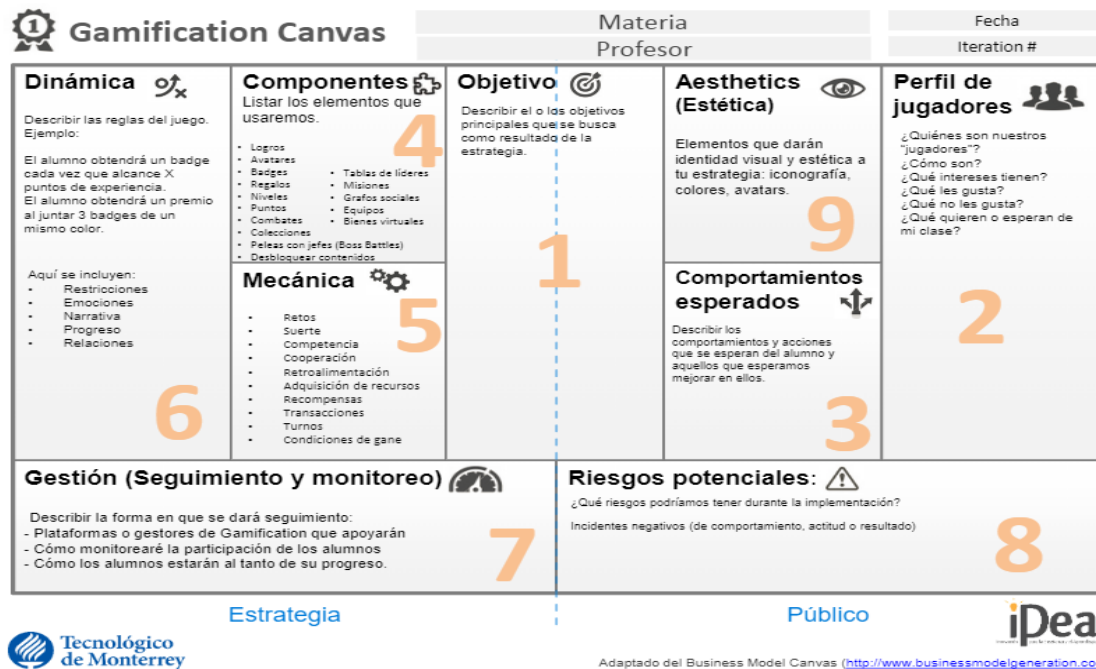
De acuerdo a lo expuesto, la gamificación brinda a los estudiantes la oportunidad de seleccionar y procesar información relevante, memorizar reglas, personajes, y aplicar estas reglas a diferentes etapas del juego. Los jugadores aprenden de manera autónoma y colaborativa, buscando soluciones en la web, intercambiando información y adaptándose a las diferentes situaciones del juego. A través de esta interacción, los estudiantes desarrollan todas las etapas del aprendizaje, lo que les permite construir conocimientos de forma efectiva. Además, desarrollan la atención y la motivación a los estudiantes a participar activamente y a ser parte del proceso de aprendizaje, en lugar de ser meros espectadores o consumidores.

Con el propósito de medir la motivación y atención en niños de 7 a 8 años, se ha propuesto tomar como base la Norma UNE 71362:2020 del INTEF (2020), la cual presenta 15 criterios de evaluación. Para este estudio, se han seleccionado dos de estos criterios: Motivación y Capacidad para generar aprendizaje, donde se sostiene que, para generar motivación, es esencial que el contenido se relacione con la experiencia de aprendizaje, permitiendo el desarrollo de la autonomía y presentando características atractivas e innovadoras, además, debe adaptarse al ritmo del

estudiante y fomentar el incremento de la competencia social del alumno. Asimismo, para generar atención, se ha adaptado el criterio de Capacidad para generar aprendizajes, el cual implica la conexión con el proceso de aprendizaje, la estimulación del espíritu crítico y la reflexión, la promoción de la creatividad y la innovación, y la motivación.

Así pues, al aplicar la gamificación en un proceso de enseñanza, ya sea con o sin el uso de las TIC, podemos emplear un lienzo de gamificación como guía para definir todos los elementos que intervienen en esta metodología. En la Figura 2, se presenta una propuesta desarrollada por el Tecnológico de Monterrey, utilizada para evaluar la motivación y atención en niños de educación preescolar:

Figura 2
Lienzo de gamificación.



Nota: Dorta (2020).

En el presente lienzo propuesto por el Tecnológico de Monterrey, se pueden establecer las ideas para aplicar la gamificación en una actividad específica, considerando los diversos aspectos involucrados en esta metodología. Siguiendo la secuencia numérica de la Figura 2, el proceso comienza definiendo el objetivo deseado como resultado de la actividad, proporcionando detalles sobre el perfil de los participantes y describiendo los comportamientos esperados por los estudiantes. Luego, se enumeran los elementos que se utilizarán en el juego y se explica la mecánica

que regirá la actividad. Una vez que se han definido estos primeros cinco puntos, se procede a describir la dinámica de la actividad, incluyendo restricciones, condiciones de progreso, aspectos emocionales y otros factores que influirán en el desarrollo del juego. Finalmente, se detalla cómo se llevará a cabo el seguimiento de la actividad y se identifican posibles riesgos que podrían surgir durante la implementación de la sesión gamificada (Dorta, 2020).

4.5 Proceso de Enseñanza Aprendizaje en Niños de 7 a 8 Años

En la actualidad, la educación ha evolucionado y se ha vuelto más prometedora gracias al enfoque del proceso de enseñanza-aprendizaje, este proceso está diseñado para ser integral y organizado, y se centra en que el estudiante desarrolle habilidades de pensamiento crítico y reflexivo, y aplique estrategias para aprender por sí mismo. En este proceso, el estudiante se sitúa en el centro, y el papel del docente es actuar como guía, y coordinar lo cognitivo con lo afectivo. En este sentido, la enseñanza se refiere a la planificación, organización y dirección de cada actividad que el alumno realizará, mientras que el aprendizaje es la adquisición de habilidades, destrezas, valores y contenidos a través de la aplicación y razonamiento de los conocimientos observados y adquiridos así lo da a conocer Pimienta, 2012, p.3.

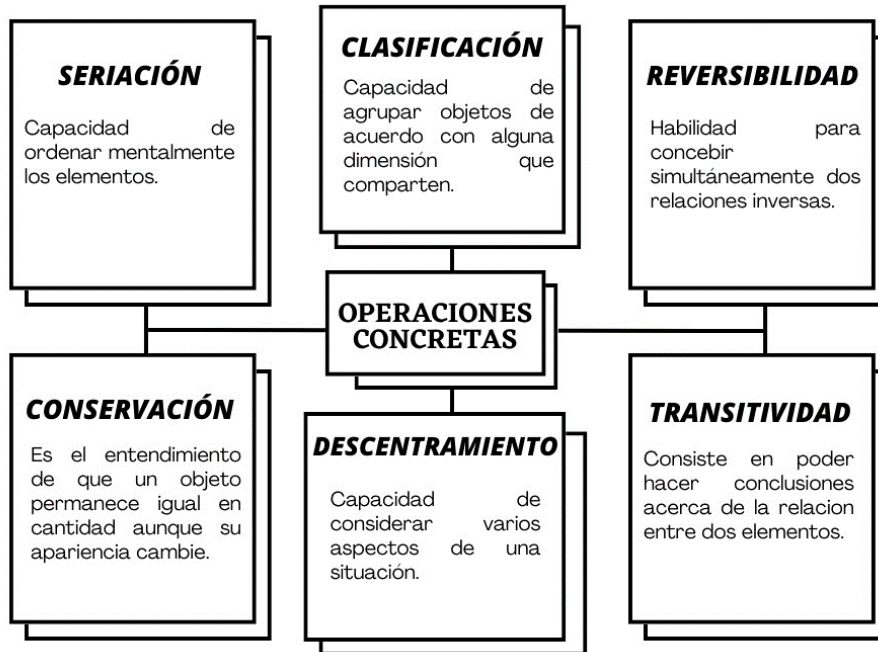
El proceso de enseñanza-aprendizaje ofrece una oportunidad para que los niños y niñas puedan expresar y desarrollar diferentes aspectos de su personalidad, incluyendo lo psicológico, espiritual, físico, social y emocional, y de esta forma construir su identidad de manera creativa y dinámica así lo afirma Solórzano et al. (2019). El docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica con enfoques innovadores y creativos que permitan a los estudiantes reconocer las diferentes partes de su cuerpo, construir su imagen corporal, expresar sus emociones, afectos, sentimientos y pensamientos a través del movimiento, y desarrollar habilidades socio-afectivas adecuadas a su edad y potencial.

A partir de lo expuesto sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, se puede concluir que los docentes fomentan la participación activa y las relaciones afectivas en los niños y niñas. Para lograr esto, es necesario adaptar estos procesos a la realidad de los niños y niñas, con el fin de desarrollar las cuatro áreas fundamentales: cognitiva, del lenguaje, motriz y socio-afectiva, así como los aprendizajes posteriores.

Dentro de este contexto también Vergara (2017) citando a la teoría de Piaget, explica el proceso de cómo se va desarrollando el aprendizaje de acuerdo a la edad de los niños, es por ello que en la investigación hacemos referencia a la tercera etapa que plantea Piaget que se denomina “Operaciones Concretas” que se encuentra entre la edad de 7 a 11 años aproximadamente, en este período del desarrollo empiezan a pensar de forma más lógica, sin embargo, su pensamiento aún puede ser muy rígido y suelen tener limitaciones con los conceptos abstractos e hipotéticos, también en esta fase, los niños empiezan a ser menos egocéntricos y son capaces de pensar, sentir y ponerse en el lugar de otras personas, para ello en la Figura 3 se detallan las etapas del desarrollo de operaciones concretas:

Figura 3

Etapas del desarrollo de operaciones concretas.



Nota: Adaptación de Vergara (2017).

Por esta razón, es esencial que los educadores cuenten con un amplio conocimiento de las diversas técnicas y métodos existentes para lograr una transmisión efectiva del conocimiento. La finalidad de la teoría es proporcionar una explicación de los mecanismos y procesos a través de los cuales un bebé, y posteriormente un niño, evoluciona hacia un individuo capaz de razonar y pensar mediante la elaboración de hipótesis.

5. Metodología

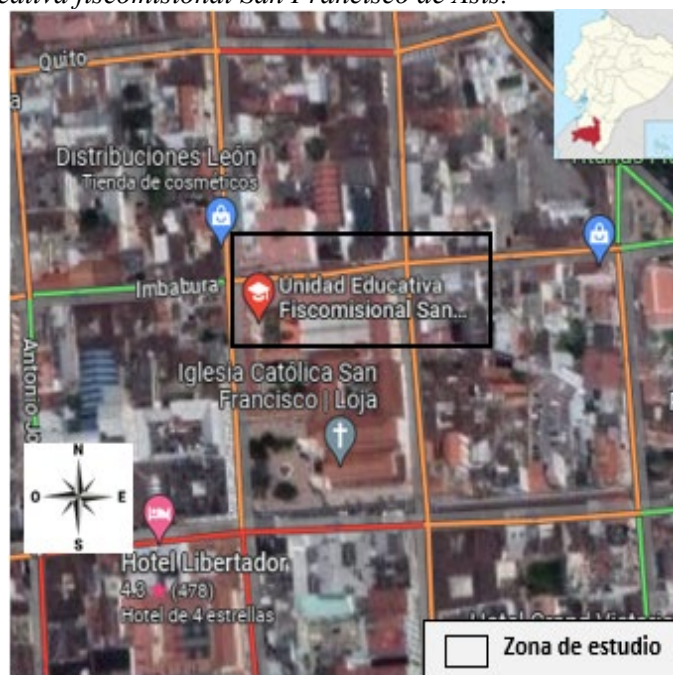
5.1 Área de estudio

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís en el año lectivo 2022-2023, la cual se encuentra ubicada en las calles Imbabura 13-46 Bolívar y Bernardo Valdivieso de la ciudad y provincia de Loja como se presenta en la Figura 4.

La institución educativa perteneciente a la zona 7 con código AMIE 11H00005, ofrece el tipo educación regular en los niveles de: preparatoria, educación general básica en elemental, media y superior, así como también en bachillerato funcionando en jornada matutina, modalidad presencial, siendo de tipo fiscomisional.

Figura 4

Ubicación Unidad Educativa fiscomisional San Francisco de Asís.



Nota. La figura muestra el área de estudio. Fuente: Google Maps [Fotografía], 2023.

5.2 Procedimiento

De acuerdo con el Reglamento del Régimen Académico, art. 216 de la Universidad Nacional de Loja del año 2021, el presente trabajo de integración curricular se realizó mediante el método deductivo con enfoque cuantitativo y de alcance exploratorio - descriptivo, teniendo en cuenta que permitió al investigador identificar y demostrar las relaciones entre las variables

abarcadas en el objeto de estudio, en conformidad con los objetivos establecidos para la investigación la cual tienen el propósito de describir y explorar cómo al hacer uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura para generar la motivación y atención en los niños de cuarto grado de Educación General Básica. En este sentido, la población involucrada corresponde a 128 estudiantes de cuarto grado de EGB y 4 docentes del área de Lengua y Literatura, la muestra de 64 estudiantes que pertenecen a los paralelos “A” y “B” de la Institución Educativa Fiscomisional “San Francisco de Asís” de la ciudad de Loja en el año lectivo 2022-2023.

Es fundamental resaltar que se empleó cuestionarios estructurados, los cuales fueron adaptados de la Norma UNE 71362:2020 del INTEF y el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, los mismos que fueron aplicados por medio de la técnica de encuesta para la obtención y recolección de datos.

Para identificar las principales estrategias didácticas que utiliza la gamificación para generar la motivación y atención en los niños de edad escolar que corresponde al objetivo 1 del proyecto de titulación, se realizó una revisión minuciosa en varios repositorios digitales, de la cual contenían revistas científicas, tesis de posgrado y otros recursos bibliográficos, encaminándonos en las publicaciones de los últimos 5 años y de esta manera garantizar la relevancia y actualidad de la información recopilada en relación con el tema de investigación. En primera instancia se elaboró un organizador gráfico con los elementos de la gamificación con el fin de definir cuáles son las estrategias didácticas en la gamificación, seguido a eso se procedió a elaborar una matriz de caracterización donde se registró las herramientas de gamificación encontradas en la web; esta contiene el nombre de las herramientas de gamificación, elementos de gamificación (dinámicas, mecánicas y componentes), características del área de Lengua y Literatura y los dispositivos en la cual se ejecutan las herramientas, finalmente para identificar cuáles son las principales estrategias didácticas que usa la gamificación para ello se elaboró una tabla donde se especifican cada una de ellas que sirven para generar la motivación y atención.

Para definir las principales estrategias didácticas de la gamificación, que son aplicadas por los docentes de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja en el año lectivo 2022-2023, en los niños de cuarto grado de Educación General Básica correspondiente al objetivo 2, se aplicó el instrumento antes descrito, denominado

Uso de la gamificación como estrategia didáctica ver Anexo 3 y el instrumento *Uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura* ver Anexo 4, con la información obtenida se procedió a realizar la tabulación en una hoja de cálculo (Excel) siguiendo los lineamientos de la estadística descriptiva lo que permitió crear gráficos, como se muestra en el apartado de resultados donde nos reflejan la información obtenida, los mismos que fueron aplicados mediante los formularios de Google Forms ver Anexo 7.

En el mismo contexto para reconocer si la gamificación como estrategia didáctica genera motivación y atención en los niños de cuarto grado de Educación General Básica, en el área de Lengua y Literatura que corresponde al 3 objetivo, donde se aplicó un instrumento denominado *Uso de la gamificación como estrategia didáctica como generadora de motivación y atención*, ver Anexo 5 ya que con la información obtenida se realizó una tabulación en una hoja de cálculo (Excel) a sí mismo siguiendo los lineamientos de la estadística descriptiva la cual nos permitió crear los gráficos, como se muestra en el apartado de resultados, donde nos reflejaran la información obtenida.

Para la implementación del instrumento, se llevó a cabo inicialmente una dinámica interactiva que involucraba un juego de preguntas relacionadas con el contenido de Lengua y Literatura. Esta actividad se realizó utilizando una herramienta de gamificación, que proporcionó un entorno atractivo y estimulante para los niños. Luego de la actividad de juego de preguntas, se procedió a aplicar el cuestionario (Anexo 5) con una serie de interrogantes diseñadas dentro de la misma herramienta de gamificación, este cuestionario tenía como objetivo recopilar información relevante relacionada con la motivación y la atención de los niños durante el proceso de aprendizaje. Este enfoque metodológico combinado permitió recopilar datos de manera interactiva y atractiva, aprovechando los beneficios de la gamificación como estrategia didáctica en el contexto del área de Lengua y Literatura (Anexo 8).

5.3 Procesamiento y análisis de datos

De la información obtenida en los instrumentos, se procedió a la tabulación de los datos en una hoja de cálculo (Excel) bajo los parámetros de la estadística descriptiva, lo que permitió la creación de gráficos como se muestra en el apartado de resultados, que reflejaron datos relevantes para la respectiva discusión corroborando y contrastando los referentes teóricos, permitiendo

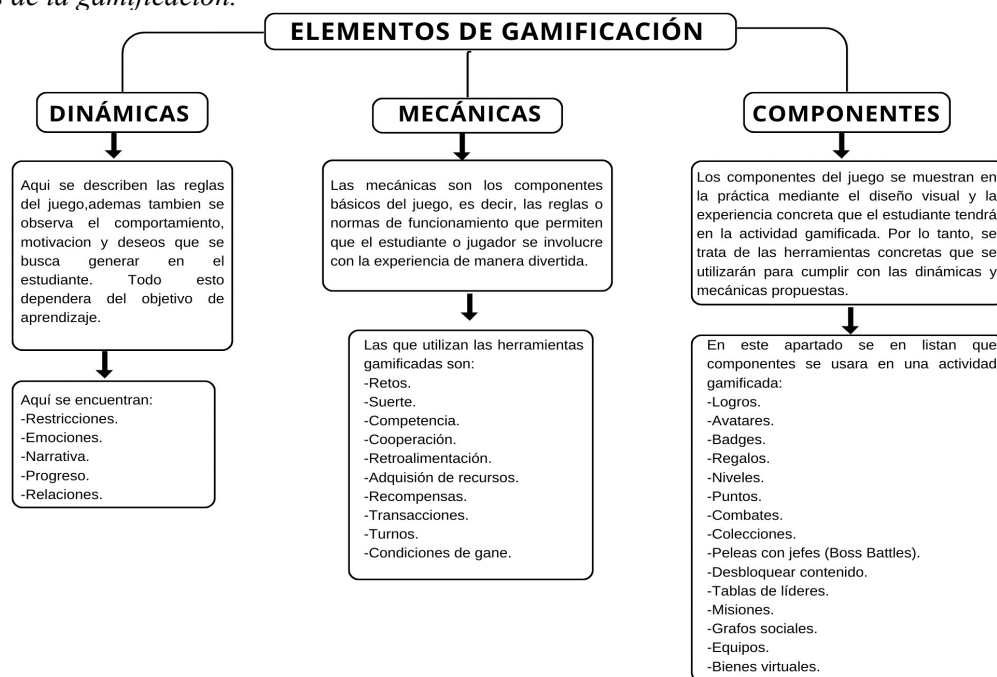
estructurar las conclusiones en función del cumplimiento de los objetivos y las recomendaciones necesarias, para continuar con el resumen, introducción y palabras claves.

6. Resultados

• Cumplimiento de Objetivo 1:

En respuesta al objetivo específico identificar las principales estrategias didácticas que utiliza la gamificación para generar la motivación y atención en los niños de edad escolar se llevó a cabo una exploración bibliográfica en los diferentes repositorios digitales de revistas científicas, tesis de cuarto nivel, entre otras. Limitando las publicaciones durante los últimos 5 años, para tener validez de la información obtenida en referencia al tema de investigación. De esta manera, se define que la gamificación es una técnica que la educación ha adoptado para impartir conocimientos, introduciendo elementos de juego con el fin de enriquecer la experiencia y así lograr mejores resultados de aprendizaje en los estudiantes. Es por ello que la gamificación utiliza elementos que se detallan en la Figura 5.

Figura 5
Elementos de la gamificación.



Nota: Adaptado de Lobato (2018).

En función de la definición y elementos que constituyen la gamificación se procedió con la búsqueda de herramientas educativas digitales en la Web, donde se clasificó cada uno de los elementos que tiene cada herramienta de gamificación como:

- **Dinámicas** son las que nos permiten observar el comportamiento que tiene el estudiante ante la actividad gamificada y generar motivación partiendo del objetivo de aprendizaje propuesto, dentro de las dinámicas encontramos las relaciones, emociones, narrativa, restricciones y progresión.

Tabla 5
Dinámica en herramientas de gamificación.

HERRAMIENTAS		DINÁMICAS					TOTAL
NOMBRES	<i>Restricciones</i>	<i>Emociones</i>	<i>Narrativa</i>	<i>Relaciones</i>	<i>Progresión</i>		
Brainscape		x	x	x		3	
Kahoot!		x		x	x	3	
Knowre		x			x	2	
Genially		x	x	x	x	4	
Cerebriti	x	x	x	x	x	5	
Wordwall		x	x	x	x	4	
Classcraft	x	x	x	x	x	5	
Jigsaw Planet		x	x	x		3	
ClassDojo		x	x	x		3	
Quizlet					x	1	
Educandy	x	x		x	x	4	
Quizizz		x		x	x	3	
Nearpod	x	x	x	x	x	5	
Socrative		x	x	x	x	4	
EducaPlay	x		x	x	x	4	

Basado en el análisis realizado en la Tabla 5, se identificaron las herramientas de gamificación que cumplen con las dinámicas requeridas. Estas herramientas fueron evaluadas considerando cinco aspectos clave: restricciones, emociones, narrativa, relaciones y progresión. Como resultado, se observa que Cerebriti, Classcraft y Nearpod destacan por obtener altas puntuaciones en todas las categorías evaluadas. Por otro lado, Knowre, Quizlet y Quizizz obtuvieron calificaciones bajas en los criterios evaluados.

- **Mecánicas** son los componentes básicos de una actividad gamificada, cada una de estas mecánicas están destinadas a satisfacer alguna de las necesidades generadas en las dinámicas, así por ejemplo: la acumulación de puntos es una mecánica que responde a la dinámica de recompensa, adicionalmente se tiene la colaboración, competición, desafíos/retos, recompensas, retroalimentación, suerte, turnos, adquisición de recursos, transacciones, cada una de estas responde a las mecánicas antes ya mencionadas.

Tabla 6

Mecánicas en herramientas de gamificación.

HERRAMIENTAS		MECÁNICAS								
NOMBRES	<i>Colaboración</i>	<i>Competición</i>	<i>Desafíos/Retos</i>	<i>Recompensas</i>	<i>Retroalimentación</i>	<i>Suerte</i>	<i>Turnos</i>	<i>Adquisición de recursos</i>	<i>Transacciones</i>	TOTAL
Brainscape	x	x	x	x	x			x	x	7
Kahoot!	x	x	x	x	x	x	x	x		8
Knowre			x	x	x					3
Genially	x				x					2
Cerebriti	x	x	x	x	x	x	x	x		8
Wordwall		x	x	x	x	x	x	x		7
Classcraft	x	x	x	x	x	x	x	x	x	9
Jigsaw Planet	x	x		x	x		x			5
ClassDojo	x	x	x	x						4
Quizlet		x	x		x					3
Educandy	x	x	x	x	x					5
Quizizz	x	x	x	x	x					5
Nearpod	x	x	x		x					4
Socrative	x	x	x		x					4
EducaPlay	x	x	x		x			x		5

Al analizar los resultados presentados en la Tabla 6, se pueden observar las mecánicas que deben estar presentes en las herramientas de gamificación, las cuales fueron evaluadas en función de diez criterios específicos relacionados con las mecánicas. Los resultados revelan que Classcraft obtuvo la puntuación más alta, asimismo se encuentran ¡Kahoot! y Cerebriti, que obtuvieron una puntuación media. Por otro lado, Genially, Knowre, Quizlet, Jigsaw Planet, ClassDojo, Nearpod y Socrative obtuvieron puntuaciones de 2, 3, 4 puntos, respectivamente.

- **Componentes** son los medios visuales y la experiencia concreta que tendrá el estudiante dentro de cada actividad gamificada, los componentes que se utilizan son logros, avatares, badges, regalos, niveles, puntos, combates, colecciones, peleas con jefes (Boss Battles), desbloquear contenido, tablas de líderes, misiones, grafos sociales, equipos, bienes virtuales.

Tabla 7
Componentes en herramientas de gamificación.

HERRAMIENTAS	COMPONENTES														
	NOMBRES														
	<i>Logros</i>	<i>Niveles</i>	<i>Puntos</i>	<i>Tablas de líderes</i>	<i>Límites de tiempo</i>	<i>Avatares</i>	<i>Regalos</i>	<i>Misiones</i>	<i>Equipos</i>	<i>Insignias</i>	<i>Tutoriales</i>	<i>Combates</i>	<i>Gráficas sociales</i>	<i>Clasificación, Desbloquear</i>	<i>TOTAL</i>
Brainscape	x	x	x		x	x	x		x	x					8
Kahoot!			x	x	x					x					4
Knowre	x		x		x			x		x	x			x	8
Genially	x	x	x						x	x					5
Cerebriti	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x			x	13
Wordwall	x	x	x		x	x		x		x					7
Classcraft	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	15
Jigsaw Planet	x		x			x		x		x			x		6
ClassDojo	x		x	x		x		x		x	x		x	x	9
Quizlet	x									x	x		x		4
Educandy	x		x		x	x	x	x	x						7
Quizizz	x		x	x	x						x		x		6
Nearpod				x		x									2
Socrative			x	x	x				x	x	x		x	x	8
EducaPlay	x		x		x						x				4

Tras el análisis de los datos presentados en la Tabla 7, que evalúa los diversos componentes necesarios en las herramientas gamificadas, se observa que Classcraft obtuvo la puntuación más alta, seguidamente Cerebriti, Knowre y Brainscape, con un puntaje medio, finalmente se tienen con un puntaje bajo de acuerdo a los criterios evaluados. Asimismo, se identificó la portabilidad de las herramientas de gamificación es decir en que dispositivos se las puede usar, es por ello que las herramientas de gamificación encontradas para la presente investigación se ejecutan en ordenador, Smart phone y pizarras interactivas.

Por consiguiente, teniendo en claro cada elemento de la gamificación y los objetivos de aprendizaje del área de Lengua y Literatura que son proporcionados por el Ministerio de Educación, estos nos guiaron en el proceso de búsqueda y selección de herramientas de gamificación que cumplan las características de la asignatura las que detallan a continuación:

- Evaluación en Lengua y Literatura desde el ministerio de educación comprende que al finalizar cada unidad se propone una actividad para que los estudiantes integren y apliquen las destrezas y conocimientos desarrollados en las unidades ya trabajadas. El nivel de desempeño del estudiante en la ejecución de la actividad propuesta permitirá al docente y al mismo estudiante, conocer y valorar los resultados conseguidos hasta ese momento.
- Retroalimentación desde Lengua y Literatura se define como una estrategia didáctica que ayuda a los estudiantes a nivelarse en cada detalle educativo, en donde el docente hace una recopilación de varios temas para poder lograr el objetivo propuesto en este proceso.
- Comunicación comprende que los estudiantes habrán aprendido a expresarse oralmente con corrección y a comprender sin dificultad los mensajes orales procedentes tanto de su cotidianidad como de los medios de comunicación social.
- Habilidades fundamentales como hablar, escribir, escuchar y leer, todas estas son comprendidas como macro destrezas lingüísticas en situaciones comunicativas reales, de esta manera, aprender Lengua y Literatura permiten a los estudiantes desarrollar destrezas que les permitan la interacción entre sí, y utilizar la lengua como una herramienta de interacción social en la vida cotidiana.
- Aplica conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos, todos estos conocimientos lingüísticos le servirán al estudiante en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio.

- Propiedades textuales en los procesos de composición, permitiendo organizar las ideas con unidad de sentido a partir de la construcción de párrafos, además de expresar ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores.
- Revisión de textos escritos comprende comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras y de la tilde, producir escritos de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales.

En este sentido se elaboró la Tabla 8 donde se clasificó a las herramientas de gamificación investigadas de acuerdo a las características del área de Lengua y Literatura antes ya mencionadas, lo que nos dio como resultado, cuáles de ellas disponen de las características del área:

Tabla 8

Características del área de Lengua y Literatura en las herramientas de gamificación.

HERRAMIENTAS	CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA								
NOMBRES	<i>Evaluación</i>	<i>Retroalimentación</i>	<i>Comunicación</i>	<i>Habilidades fundamentales como hablar, escribir, escuchar y leer.</i>	<i>Aplica conocimientos semánticos, léxicos</i>	<i>Propiedades textuales en los procesos de composición.</i>	<i>Revisión de textos escritos.</i>		TOTAL
Brainscape	x	x	x	x	x		x		6
Kahoot!	x	x	x	x	x	x	x		7
Knowre	x	x							2
Genially	x	x	x	x	x	x	x		7
Cerebriti	x	x	x	x	x	x	x		7
Wordwall	x	x	x	x			x		5
Classcraft	x	x	x						3
Jigsaw Planet			x	x					2
ClassDojo	x	x	x	x	x		x	x	7
Quizlet	x	x	x	x			x		5
Educandy	x	x	x	x	x	x	x		7
Quizizz	x	x	x			x	x		5
Nearpod	x	x	x	x	x	x	x		7
Socrative	x	x	x		x	x	x		6
EducaPlay	x	x	x	x	x	x	x		7

Mediante el análisis de los resultados presentados en la Tabla 8, utilizando estadística descriptiva basada en frecuencias, se ha observado que existen varias herramientas gamificadas que cumplen con todas las características requeridas en el ámbito de Lengua y Literatura. Estas herramientas incluyen ¡Kahoot!, Genially, Cerebriti, ClassDojo, Educandy, Nearpod y EducaPlay,

las cuales han obtenido la puntuación más alta en este aspecto. Por otro lado, se encontró que hay herramientas que no cumplen con las características específicas del área de Lengua y Literatura, como Knowre, Jigsaw Planet, Wordwall, Quizlet y Quizizz.

Finalmente, la gamificación, a través de sus elementos de dinámicas y mecánicas presentan diversas oportunidades para incrementar la motivación la cual se distinguen dos tipos de motivación desde la perspectiva de la Psicología: la motivación extrínseca y la motivación intrínseca, es por ello que en la Tabla 9 se presentan las características de los dos tipos de motivación en relación con los elementos de la gamificación, que se ven influenciados como dinámicas y mecánicas, ya que estas despiertan la curiosidad y el interés del estudiante, fomentando la exploración, la investigación y la espontaneidad en la manipulación

Tabla 9*Características de la motivación extrínseca e intrínseca y los elementos de la gamificación.*

Motivación extrínseca	Motivación Intrínseca	Dinámicas	Mecánicas
La promoción de incentivos externos, como reconocimientos, premios y evaluaciones, fomenta la innovación en el proceso de aprendizaje al proporcionar estímulos adicionales que impulsan la generación de ideas y enfoques originales.	El anhelo de expandir y perfeccionar sus habilidades revela un compromiso hacia el progreso individual, lo cual facilita el florecimiento de la autonomía.	Metas y objetivos estos generan motivación al presentar al jugador un reto o una situación problemática por resolver, además de comprender el propósito de la actividad y dirigir los esfuerzos de los estudiantes.	Libertad de elegir, dispone al jugador a diferentes posibilidades para explorar y avanzar en el juego, así como diferentes maneras de lograr los objetivos.
Existe una dirección focalizada hacia metas externas que se orientan hacia resultados concretos, mientras se mantiene la atracción hacia el contenido.	Autonomía, aquí los estudiantes tienen la libertad de elegir y tomar decisiones sobre las actividades en las que participan.	Las reglas están diseñadas específicamente para limitar las acciones de los jugadores y mantener el juego manejable. Son sencillas, claras y muchas veces intuitivas.	Recompensas, son los bienes recibidos en el juego para acercarse al objetivo del mismo, permiten acceder a una nueva área, adquirir nuevas habilidades o tener mejores recursos, además de motivar la competencia y el sentimiento de logro.
La regulación externa implica que el estudiante experimente presión a través de estímulos como recompensas o castigos, con el fin de motivar su participación y logro de metas, lo cual permite que el estudiante avance a su propio ritmo.	En esta característica, se observa una disminución en la dependencia de recompensas externas, ya que los estudiantes encuentran motivación intrínseca al participar en actividades que consideran significativas y gratificantes, lo cual contribuye a un aumento en la competencia social.	Narrativa se describe la historia y contexto en el que se enmarca el proceso de gamificación.	Retroalimentación dirige el avance del usuario a partir de su comportamiento, suele ser inmediata, al indicar al jugador si se está actuando de forma correcta o en qué medida se dirige al objetivo. En ocasiones esta se da al final de un episodio para mostrar estadísticas o análisis sobre el desempeño del jugador.

Continúa

Tabla 9: Continuación

Motivación extrínseca	Motivación Intrínseca	Dinámicas	Mecánicas
La relevancia de las recompensas está relacionada con la vivencia del estudiante en el proceso de aprendizaje.	Fluidez y concentración, esto conlleva al estudiante a tener un disfrute y rendimiento en las tareas que realiza, desarrollando la autonomía.	Restricción de tiempo, introduce una presión extra que puede ayudar a concretar los esfuerzos para resolver una tarea en un periodo determinado.	La progresión establece metas escalonadas que se vuelven más difíciles pero alcanzables a medida que se adquieren habilidades o se gana experiencia.
Vincula con el cumplimiento de expectativas, se refiere a que los estudiantes pueden estar motivados por el deseo de cumplir con las normas o demandas establecidas por el docente.	La relación entre la curiosidad y el aprendizaje radica en el anhelo de adquirir conocimientos novedosos, lo cual impulsa la innovación en el proceso de aprendizaje.	Progreso, se basa en la pedagogía del andamiaje, es decir, guía y apoya a los estudiantes al organizar niveles o categorías, con el propósito de dirigir el avance. Permite que el jugador, conforme avanza en el juego, desarrolle habilidades cada vez más complejas o difíciles.	Cooperación y competencia, anima a los jugadores a aliarse para lograr un objetivo común y a enfrentarse a otros participantes para lograr el objetivo antes. Esta mecánica genera una mayor motivación de los participantes pues los desafía a hacerlo mejor que sus componentes.

De la información recolectada la gamificación incrementa los dos tipos motivación la motivación extrínseca e intrínseca la cual ayuda a que los estudiantes que se sientan comprometidos para superar los distintos niveles y alcanzar las metas exitosamente, adicionalmente es importante que la complejidad de las actividades gamificadas aumenten gradualmente a medida que se avanza en los niveles, permitiendo al alumno aprender a su propio ritmo y aplicar conocimientos previamente adquiridos.

De la misma manera la gamificación influye en la atención del jugador creando un ambiente activo y atractivo en el que se capta el interés de adquirir nuevo conocimiento, esto es fundamental para que se perciban los contenidos a aprender y se genere un ambiente activo de aprendizaje en base a las estrategias que presente el docente y habilidades que adquieran los estudiantes, para ello en la Tabla 10 se presenta las características de la atención y los elemento de la gamificación que ayuda a promover el interés.

Tabla 10
Características de la atención y componentes de la gamificación.

Atención	Componentes
La utilización de elementos visuales atractivos, como gráficos de alta calidad, colores intensos y efectos visuales cautivadores, tiene la capacidad de captar la atención del jugador y mantener su compromiso con la experiencia, estimulando así el desarrollo de su creatividad.	Los avatares que son la representación visual del personaje de un participante en la herramienta gamificada.
La selectividad facilita la orientación de los recursos cognitivos hacia aquello que percibimos como relevante en un determinado momento, promoviendo así el desarrollo del espíritu crítico.	La sorpresa son los elementos inesperados que se encuentran el juego, llamando la atención del individuo.
La atención sostenida denota la habilidad de mantener la concentración en una tarea o estímulo durante un lapso prolongado, lo que implica preservar el enfoque a pesar de posibles distracciones o aburrimiento, demuestra así una conexión con el proceso de aprendizaje.	Narrativa se describe la historia y contexto en el que se enmarca el proceso de gamificación.
La intensidad del estímulo, como un sonido de gran potencia, favorece el desarrollo de la conexión con el aprendizaje.	Poder permite al jugador realizar una determinada acción.

Continúa

Tabla 10: Continuación

Atención	Componentes
Concentración se refiere a la cantidad de recursos de atención que se dedican a una actividad.	Barra de progreso identifica el grado de progreso.
La flexibilidad implica procesos la habilidad de modificar tanto el pensamiento como las acciones con el fin de adaptarse a diversas situaciones, promoviendo así el desarrollo de la reflexión.	Reto y dificultad de los juegos y actividades interactivas deben presentar desafíos que sean lo suficientemente difíciles como para mantener al jugador comprometido, pero no tan difíciles como para que se sienta frustrado. La dificultad gradual y bien equilibrada puede mantener la atención del jugador a medida que busca superar obstáculos y alcanzar objetivos.

La aplicación de la gamificación como estrategia didáctica usando los componentes ayuda a mantener a los alumnos atentos y comprometidos en las actividades, adquiriendo conocimientos, ya que la incorporación de juegos durante las clases conlleva a un proceso de aprendizaje entretenido, lo que resulta en una mayor estimulación de su atención, y finalmente, la gamificación emplea como estrategias fundamentales la inclusión de dinámicas, mecánicas y componentes de juego con el objetivo de fomentar la motivación y captar la atención de los niños en edad escolar.

Finalmente, las estrategias didácticas más relevantes empleadas en la gamificación son dieciséis estrategias como se muestra en la Tabla 11, que fueron desglosadas considerando los componentes fundamentales del juego, tales como dinámicas, mecánicas y componentes, la cual se buscó aquellas que mejor se adecúen a la función y objetivos perseguidos, en este contexto, se identificaron las estrategias que contribuyen a generar motivación y atención en niños.

Tabla 11

Estrategias didácticas de gamificación.

Estrategias didácticas de gamificación
Metas y objetivos
Reglas
Narrativa
Libertad de elegir
Recompensas
Retroalimentación

Continúa

Tabla 11: Continuación

Estrategias didácticas de gamificación
Restricción de tiempo
Progreso
Progresión
Cooperación y competencia
Avatares
Sorpresa
Insignias
Poder
Barra de progreso
Reto

- **Cumplimiento de Objetivo 2:**

Para definir las principales estrategias didácticas de la gamificación, que son aplicadas por los docentes de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja en el año lectivo 2022-2023, en los niños de cuarto grado de Educación General Básica, se llevó a cabo el análisis de los resultados obtenidos a partir de la aplicación de un instrumento dirigido a los docentes, donde se buscó definir las estrategias didácticas de gamificación utilizan para el área de Lengua y Literatura, donde se contó con la colaboración y participación de 4 docentes del nivel antes ya mencionado.

La estructura inicial del instrumento utilizado para recopilar información consiste en una sección que recopila datos informativos, los cuales se encuentran detallados en la Tabla 12 a continuación:

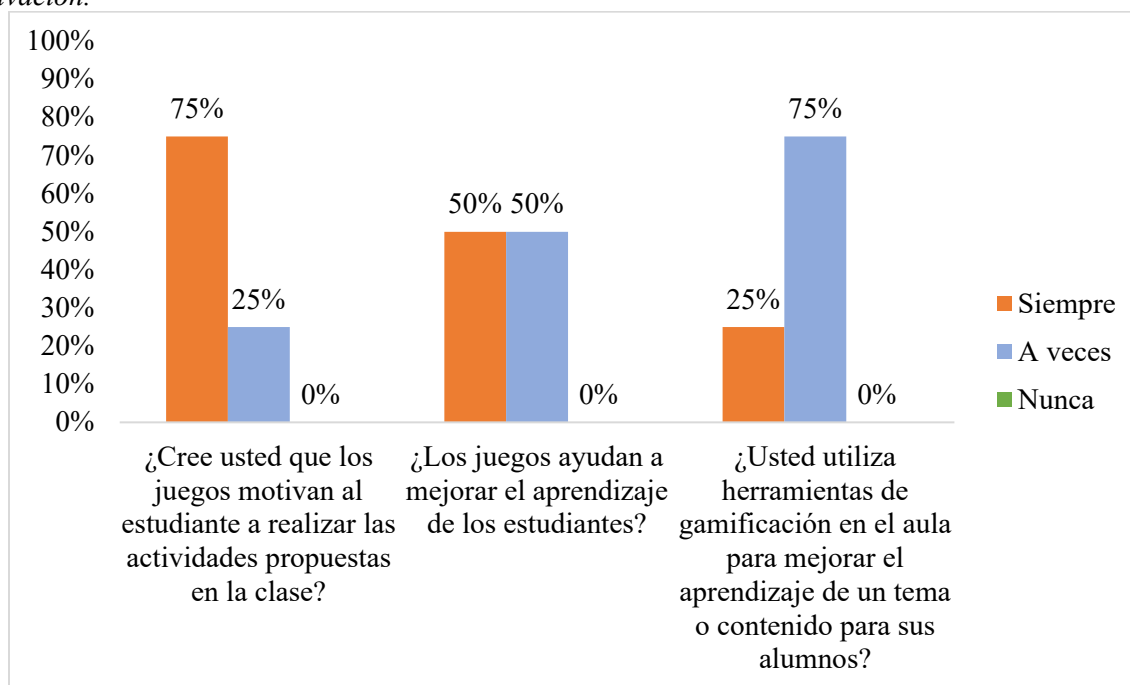
Tabla 12
Datos Informativos.

Género	Masculino		Femenino	
	0%		100%	
Edad	35-45	46-55	56-60	
	75%	0%	25%	
Nivel de estudios	Tercer nivel	Cuarto nivel	PhD	
	50%	25%	25%	
Años de experiencia	10-20	21-31		
	75%	25%		

Inicialmente, se pudo observar que, en la categoría de Género, se evidencia una presencia del 100% de docentes de género femenino, en cuanto al apartado de Edad, se destaca un predominio del 75% de los docentes en el rango de 35 a 45 años, seguido por un 25% perteneciente al grupo de 56 a 60 años. En relación al nivel de educación de los docentes, se distribuyen de la siguiente manera: el 50% posee un nivel de educación de Tercer nivel, el 25% cuenta con un Cuarto nivel y el otro 25% ha alcanzado un grado de Doctorado (PhD). Por último, se indican los años de experiencia docente, donde el 75% corresponde a un rango de 10 a 20 años de experiencia y el 25% restante se relaciona con un periodo de 21 a 31 años de dedicación en el campo educativo.

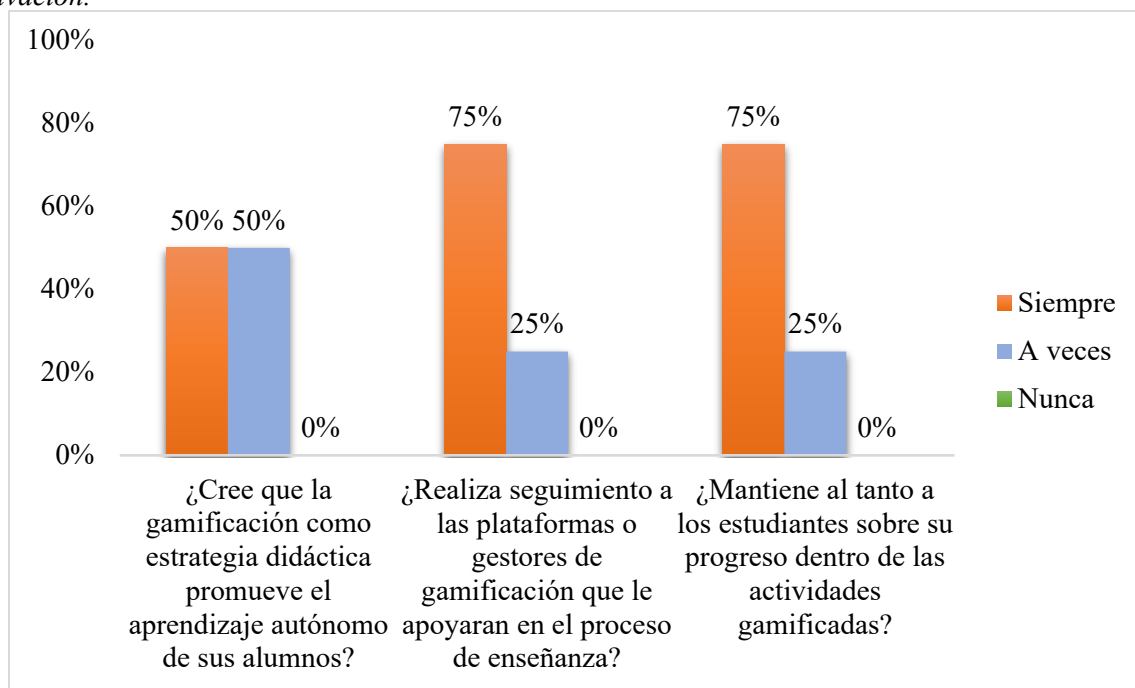
La elaboración de las preguntas del cuestionario del instrumento se basó en el enfoque establecido por la Norma UNE 71362:2020 del INTEF, que proporciona un conjunto de 15 criterios de evaluación de recursos, donde se trabajó específicamente con dos criterios, el primero que corresponde a motivación y el segundo relacionado con la capacidad para generar aprendizaje que fue tomado con la finalidad de adaptar las preguntas sobre atención. Los datos obtenidos del instrumento denominado *Uso de la gamificación como estrategia didáctica* describe la información según las dimensiones de motivación, atención, uso de los elementos de la gamificación y uso de las herramientas. Los resultados del apartado de motivación se presentan en las Figuras 6 y 7.

Figura 6
Motivación.



Según las respuestas proporcionadas por los docentes, se evidencia que el 75% de ellos afirma que los juegos siempre actúan como un factor motivador para que los estudiantes realicen las actividades propuestas en clase, mientras que el restante 25% considera que esto ocurre solo en ocasiones. Del mismo modo, el 50% de los docentes señala que los juegos siempre contribuyen a mejorar el aprendizaje de los estudiantes, mientras que el otro 50% indica que esto solo sucede a veces. Además, se observa que el 25% de los educadores siempre utiliza herramientas de gamificación en el aula para mejorar el aprendizaje de un tema o contenido específico, mientras que el 75% solo las utiliza en algunas ocasiones.

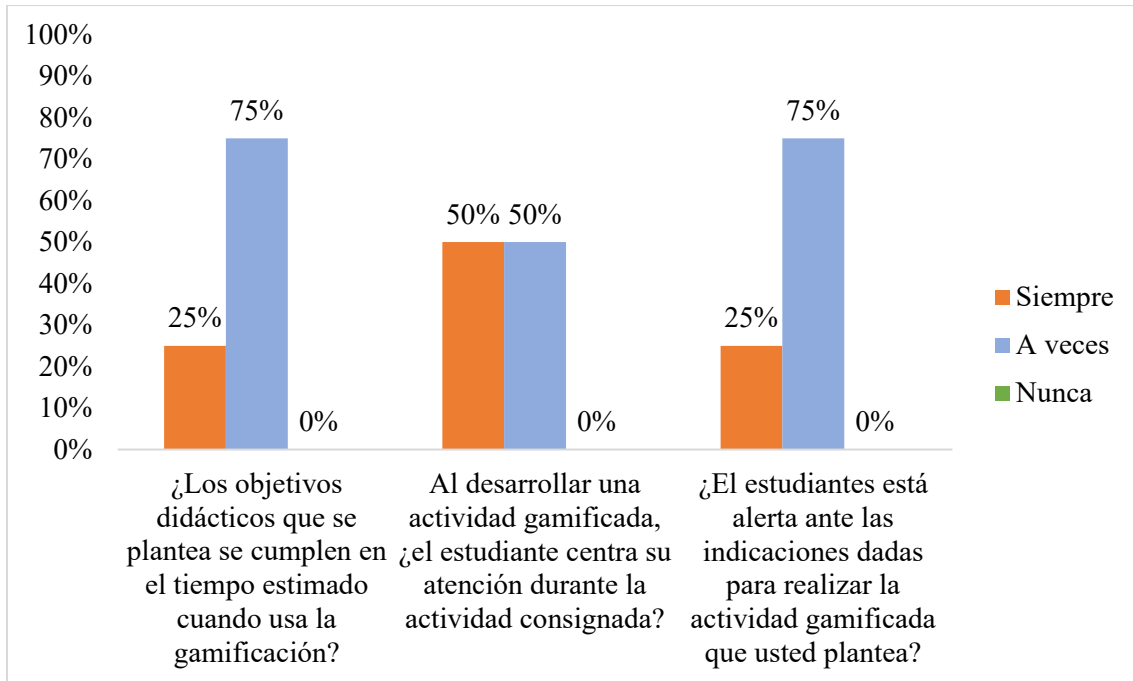
Figura 7
Motivación.



De acuerdo con las respuestas proporcionadas por los docentes, se puede observar que el 50% de ellos sostiene que la gamificación como estrategia didáctica fomenta de manera constante el aprendizaje autónomo de sus alumnos, mientras que el otro 50% considera que esto ocurre solamente en ocasiones. En relación al seguimiento de las plataformas o gestores de gamificación que respaldan el proceso de enseñanza, el 75% de los educadores afirman realizar seguimiento de forma sistemática, mientras que el restante 25% solo lo hace en momentos específicos. Además, los docentes indicaron que el 75% de ellos siempre mantiene a los estudiantes informados sobre su progreso dentro de las actividades gamificadas, mientras que el 25% solo lo hace ocasionalmente.

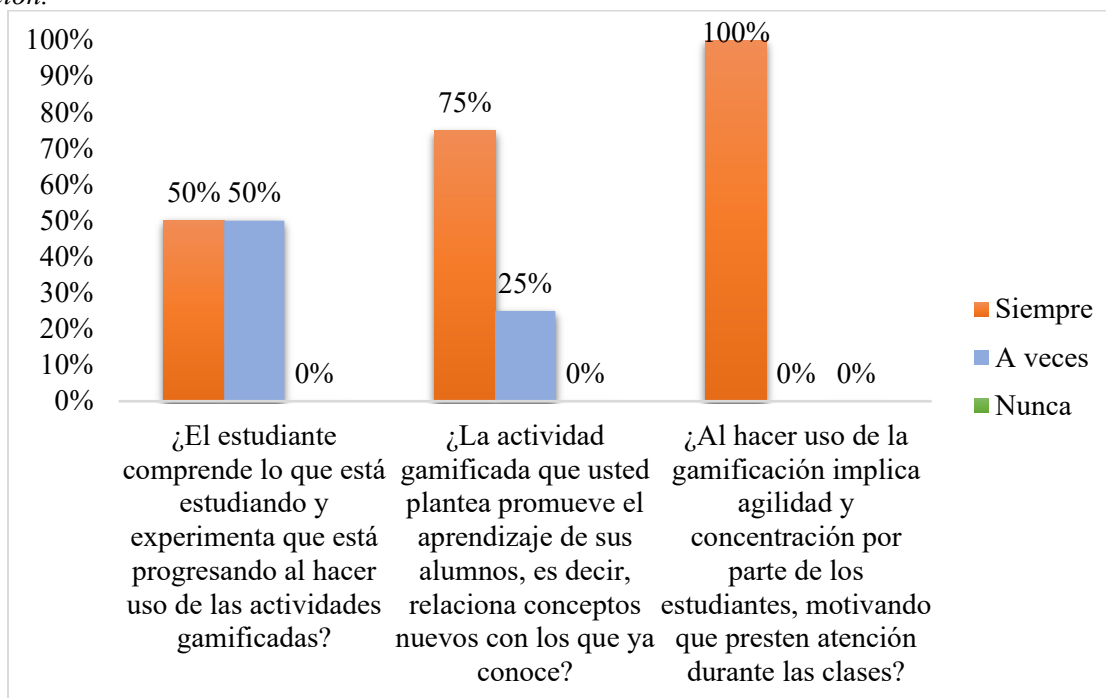
Como consiguiente se tiene las Figuras 8 y 9 correspondientes a la dimensión de atención donde se obtuvo los siguientes resultados en base a las respuestas indicadas por los docentes de cuarto grado de EGB:

Figura 8
Atención.



En relación a los objetivos didácticos establecidos por los educadores, se observa que únicamente el 25% de ellos logra cumplir siempre con el tiempo estimado al emplear estrategias de gamificación, mientras que el 75% restante solo lo consigue en ocasiones. Posteriormente, los docentes afirman que cuando se lleva a cabo una actividad gamificada, el estudiante concentra su atención en la tarea centrada es por ello que el 50% de ellos menciona que esto ocurre siempre, mientras que el otro 50% solo lo experimenta en algunas ocasiones. Asimismo, un 25% de los docentes indica que los estudiantes siempre se mantienen alerta ante las instrucciones proporcionadas para llevar a cabo la actividad gamificada propuesta, mientras que el 75% solo lo hace en momentos puntuales.

Figura 9
Atención.



Los resultados de las respuestas proporcionadas por los docentes revelan que el 50% de ellos considera que los estudiantes comprenden y experimentan progreso al hacer uso de actividades gamificadas y el otro 50% de docentes solo a veces. Así mismo, en cuanto a la actividad gamificada promovida por el docente, donde se relacionan conceptos nuevos con los ya conocidos, el 75% afirma que esto sucede siempre, mientras que el 25% restante solo menciona que ocurre en ocasiones. Por último, se destaca que el uso de la gamificación implica agilidad y concentración por parte de los estudiantes, lo cual motiva su atención durante las clases, todos los docentes indicaron que esto ocurre siempre con 100%.

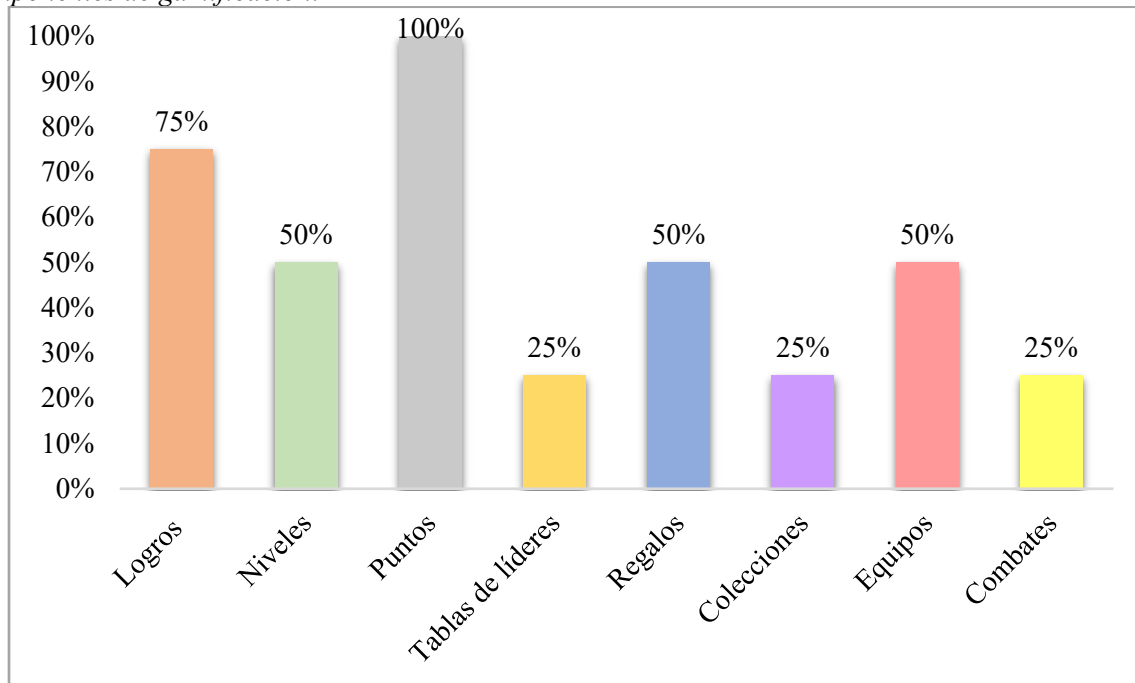
Las preguntas planteadas en este estudio también representan una adaptación del canvas que propone el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, donde se busca conocer las principales estrategias didácticas de la gamificación que son implementadas por los docentes durante su práctica educativa. Es así que, se exploró la dimensión de los elementos de la gamificación para determinar cuáles de ellos son empleados por los educadores,

En consecuencia, se presentan los resultados obtenidos mediante el instrumento aplicado, en la Figura 10 se exhiben los componentes utilizados por los educadores, los cuales son los medios visuales y la experiencia práctica concreta que los estudiantes experimentarán en cada actividad

gamificada.

Figura 10

Componentes de gamificación.



De acuerdo con las respuestas expresadas por los docentes de cuarto grado, el componente que se emplea de manera frecuente en el contexto de la gamificación y que impacta en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes es el componente de Puntos, el cual es utilizado por el 100% de los docentes. Esto indica que los puntos son ampliamente aplicados en las actividades gamificadas, ya que representan una forma común de recompensa y motivación en este enfoque. Además, los puntos permiten a los estudiantes medir su progreso y logros a lo largo del proceso de aprendizaje.

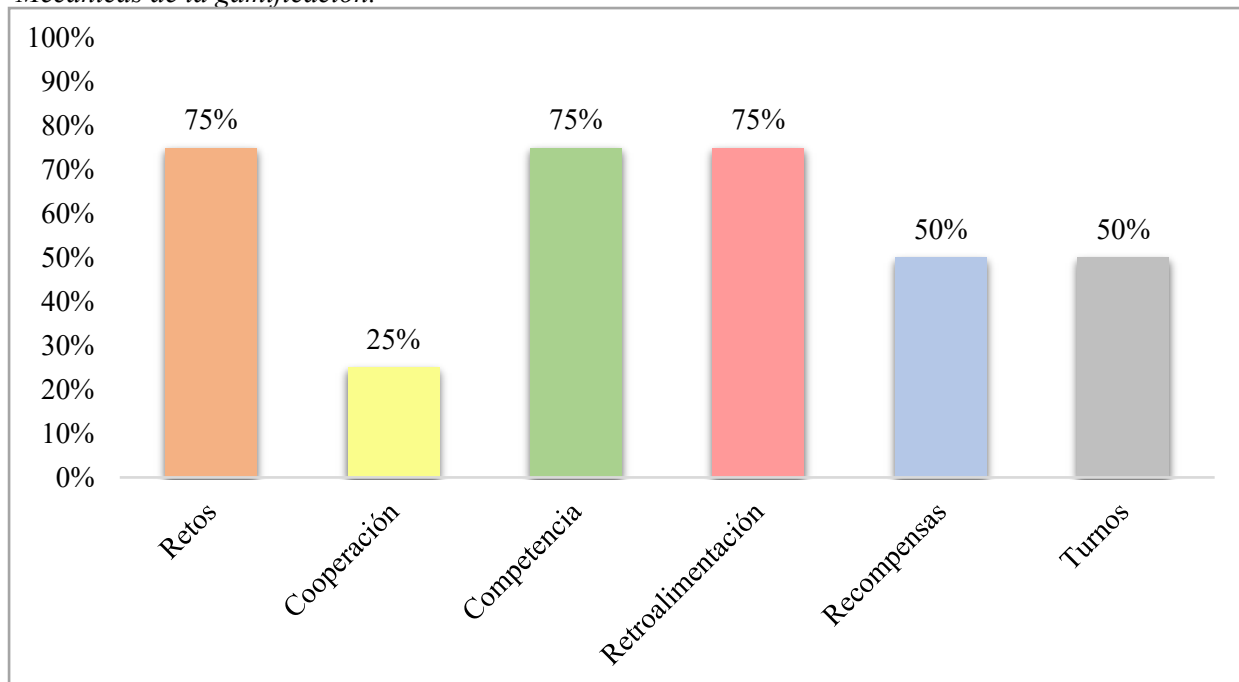
De forma similar, se destaca el componente de Logros, utilizado por el 75% de los docentes, los logros representan metas que los estudiantes pueden alcanzar a medida que progresan en las actividades gamificadas, como desafíos superados, tareas completadas o dominio de conceptos clave. Por otro lado, los componentes de Niveles, Regalos y Equipos son utilizados con una frecuencia moderada, con un 50% de los docentes empleándolos. Los niveles representan distintas etapas o niveles de dificultad en las actividades gamificadas, los regalos pueden ser recompensas tangibles o virtuales utilizadas para motivar a los estudiantes. Por su parte, los equipos implican la formación de grupos colaborativos en los que los estudiantes trabajan juntos para alcanzar objetivos

comunes.

En ese mismo contexto, se observa que los componentes de Tablas de líderes, Colecciones y Combates son utilizados de manera ocasional, obteniendo un 25% de uso por parte de los docentes. Las tablas de líderes tienen la función de mostrar las puntuaciones más altas o los mejores rendimientos de los estudiantes, lo que puede generar una competencia amistosa y aumentar la motivación. Por otro lado, las colecciones implican la recopilación de elementos virtuales o el desbloqueo de contenido adicional a medida que los estudiantes progresan en las actividades gamificadas y finalmente, los combates pueden consistir en desafíos o competiciones entre estudiantes.

Del mismo modo, se encuentra el elemento de las mecánicas, las cuales son empleadas por los docentes, ya que constituyen los componentes fundamentales de una actividad gamificada. Cada una de estas mecánicas tienen como objetivo satisfacer alguna de las necesidades generadas en las dinámicas. En la Figura 11 se presentan las mecánicas utilizadas por los educadores:

Figura 11
Mecánicas de la gamificación.



Los resultados obtenidos a partir de las respuestas de los docentes revelan que el 75% de ellos utiliza principalmente las mecánicas de Retos, Competencias y Retroalimentación en sus

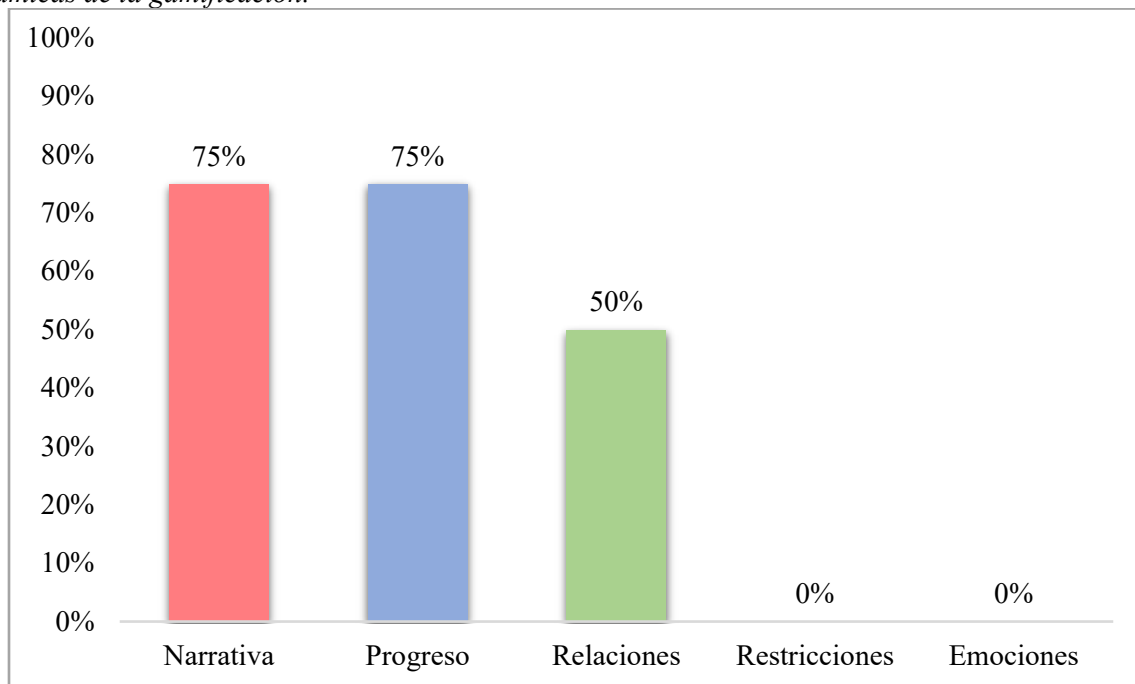
actividades de juegos. Los retos consisten en tareas o problemas que los estudiantes deben resolver, y pueden ser diseñados de acuerdo con el nivel de dificultad y las habilidades de los estudiantes, lo que estimula su participación y motivación, la competencia también desempeña un papel importante, ya que permite a los estudiantes comparar su rendimiento con el de sus compañeros y los motiva a esforzarse por mejorar. Por último, la retroalimentación se considera fundamental en las actividades gamificadas, ya que proporciona información sobre el desempeño de los estudiantes y los ayuda a perfeccionar su aprendizaje.

Las mecánicas de Recompensas y Turnos se utilizan en un 50% por los docentes. Las recompensas se emplean como incentivos para motivar a los estudiantes a participar y alcanzar los objetivos establecidos en las actividades gamificadas. Estas recompensas pueden ser tanto tangibles como intangibles, como puntos, insignias o privilegios especiales. Por otro lado, la mecánica de turnos implica alternar el protagonismo o la participación entre los estudiantes, brindando a cada uno la oportunidad de involucrarse activamente en la actividad.

Otro aspecto relevante es la mecánica de Cooperación, la cual se utiliza en un 25% de los casos. La cooperación puede ser una herramienta poderosa para fomentar el trabajo en equipo, el apoyo mutuo y el desarrollo de habilidades sociales. Al incorporar la cooperación en las actividades gamificadas, se puede promover un ambiente colaborativo que fortalezca las habilidades de comunicación y trabajo en equipo de los estudiantes.

Por otra parte, encontramos las dinámicas que los educadores implementan en función de la mecánica que consideran adecuada. Este elemento es fundamental para observar el comportamiento de los estudiantes frente a las actividades gamificadas y generar motivación en relación al objetivo de aprendizaje planteado. En la Figura 12 se presentan las dinámicas más utilizadas por los docentes:

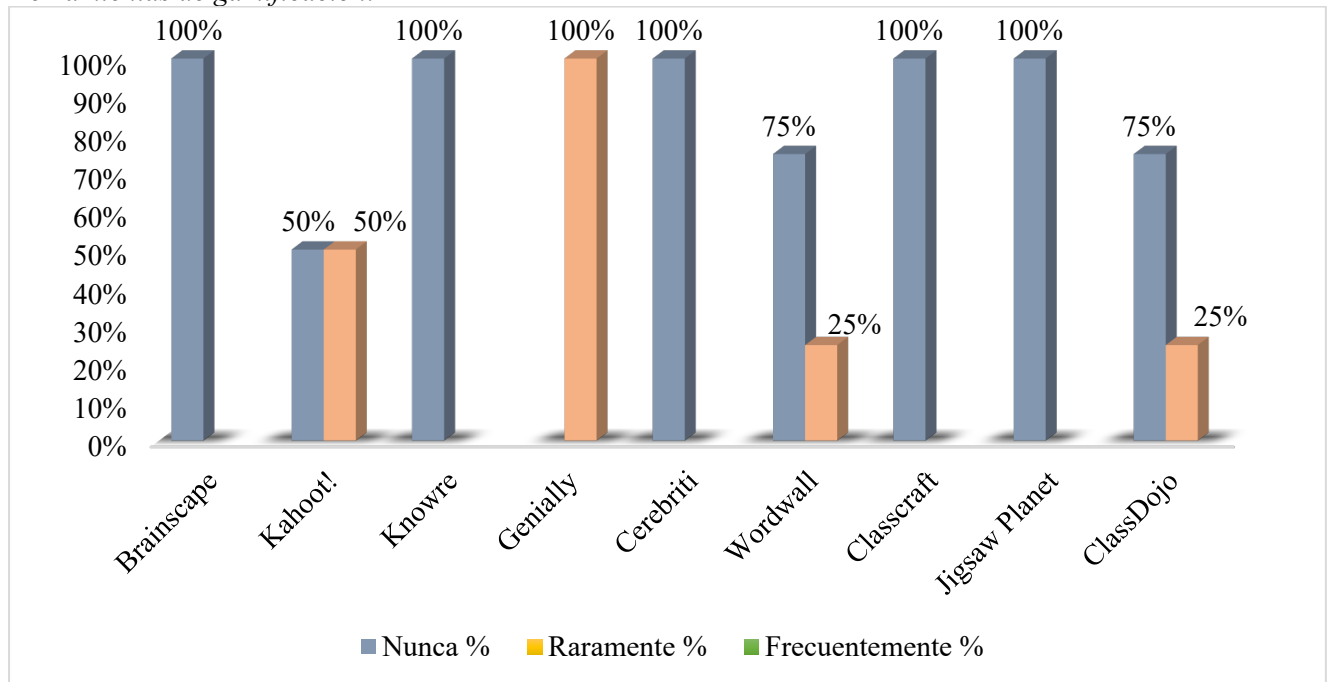
Figura 12
Dinámicas de la gamificación.



Los resultados obtenidos a partir de las respuestas de los docentes revelan que las dinámicas de Narrativa y Progreso son utilizadas ampliamente con un 75%. La narrativa se emplea en las actividades gamificadas como una historia o contexto que brinda una experiencia inmersiva y atractiva para los estudiantes. Por otro lado, la dinámica de Progreso se manifiesta a través de la obtención de puntos, niveles o logros que indican el crecimiento y el dominio de habilidades o conceptos. Además, las Relaciones se utilizan en un 50%, estas relaciones pueden incluir la colaboración entre compañeros, la competencia amistosa o la interacción social en un entorno gamificado.

Del mismo modo, se encuentra la dimensión de las herramientas de gamificación, las cuales fueron presentadas a los docentes para que seleccionaran aquellas que utilizan en su práctica docente. Los resultados obtenidos, que se muestran en la Figura 13, revelan las siguientes herramientas utilizadas:

Figura 13
Herramientas de gamificación.

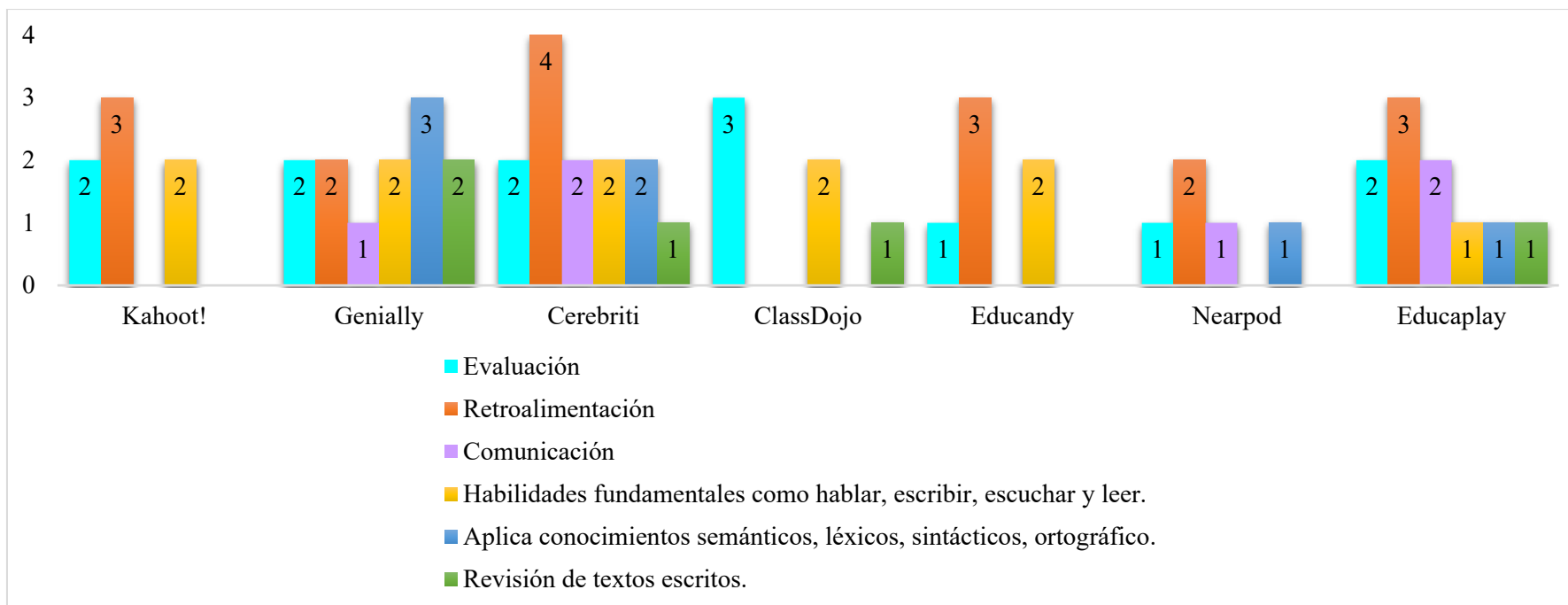


La herramienta Genially es ampliamente utilizada por los docentes de cuarto grado en sus actividades gamificadas, con un 100% de uso raramente. Sin embargo, las herramientas Brainscape, Knowre, Cerebriti, Classcraft y Jigsaw Planet nunca son empleadas en el aula de clases, según el 100% de los docentes encuestados. Del mismo modo, Wordwall y ClassDojo tampoco son utilizadas en el 75% de los casos, mientras que en el 25% restante su uso es poco frecuente. En cuanto a Kahoot!, el 50% de los docentes indicó que nunca lo utiliza, mientras que el otro 50% lo utiliza raramente.

Asimismo, se incluyó una pregunta abierta en el instrumento con la finalidad para que los docentes señalen herramientas que no se encuentran en el listado proporcionado dentro del instrumento. Según las respuestas, se encontró que utilizan las siguientes herramientas: Power Point, Canva, Plickers. Además, se identificó que uno de los docentes no utiliza ninguna herramienta de gamificación. Estos hallazgos revelan que cada docente de cuarto grado emplea una herramienta específica para gamificar sus actividades de juego, mientras que un docente opta por no utilizar ninguna herramienta en particular.

Adicionalmente para conocer que herramientas utilizan los 4 docentes en el área de Lengua y Literatura de acuerdo a las características de la misma que fueron adaptadas de los objetivos que nos da el ministerio de educación para la asignatura, para ello se aplicó un instrumento denominado *Uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura*, donde se obtuvieron las siguientes respuestas en la Figura 14:

Figura 14
Herramientas utilizadas en el área de Lengua y Literatura.



De los cuatro docentes encuestados sobre las herramientas más utilizadas en el área de Lengua y Literatura, se encontró que, en términos de Evaluación, la herramienta preferida por los docentes es ClassDojo, seguida por Kahoot!. Además, Genially y Educaplay también se utilizan de manera frecuente, mientras que Educandy y Nearpod se emplean de forma ocasional.

En relación a la característica de Comunicación, se observó que las herramientas más utilizadas son Cerebriti y Educaplay. Genially y Nearpod también se emplean de manera moderada para la aplicación de conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos y ortográficos. Específicamente, Genially destaca como la herramienta principal para esta finalidad, mientras que Cerebriti se utiliza en un nivel medio, Nearpod y Educaplay son menos frecuentes. En cuanto a la Retroalimentación, se encontró que las herramientas de gamificación que son más utilizadas para la presente característica son Cerebriti que se destaca como la opción preferida, seguida por Kahoot!, Educandy y Educaplay. Por otro lado, Genially y Nearpod se utilizan de manera moderada para esta característica.

En relación a las habilidades fundamentales de hablar, escribir, escuchar y leer, se observa que los docentes utilizan principalmente las siguientes herramientas: Kahoot!, Genially, Cerebriti, ClassDojo, Educandy, y ocasionalmente Educaplay, estas herramientas son empleadas para fomentar y desarrollar dichas habilidades en los estudiantes. Por otro lado, en cuanto a la revisión de textos, los docentes utilizan principalmente Cerebriti, ClassDojo y Educaplay. Estas herramientas les permiten realizar una revisión exhaustiva de los textos producidos por los estudiantes, brindándoles retroalimentación y ayudándoles a mejorar sus habilidades de escritura.

De manera similar, se incluyeron dos preguntas abiertas en el instrumento, la primera pregunta buscaba obtener detalles sobre otras características de las herramientas gamificadas utilizadas en la asignatura de Lengua y Literatura. Los docentes resaltaron la importancia de la motivación que estas herramientas generan, así mismo que despiertan el interés de los estudiantes, además, mencionaron que estas herramientas fueron utilizadas en entornos virtuales debido a la falta de recursos tecnológicos en la modalidad presencial. Estas respuestas revelan que cada docente tiene perspectivas diferentes en cuanto a las características de las herramientas de gamificación utilizadas en el ámbito de Lengua y Literatura.

En cuanto a la segunda pregunta del instrumento, se buscaba conocer qué otras herramientas utilizan los docentes para gamificar en la asignatura de Lengua y Literatura. Cada docente mencionó una herramienta específica, como Plickers, Canva, Powtoon, Power Point y Grammarly, es interesante destacar que Grammarly fue mencionada por dos de los docentes en el área mencionada. Estos datos revelan que existe una herramienta común entre los docentes que ha sido implementada en el ámbito de Lengua y Literatura.



Finalmente, en el ámbito de la enseñanza de Lengua y Literatura, los educadores manifiestan que usan de manera significativa las estrategias didácticas basadas en la gamificación. Estas estrategias se centran principalmente en componentes, tales como los puntos, y también hacen uso de mecánicas como los retos, las competencias y la retroalimentación. Además, se observa una preferencia hacia las dinámicas de narrativa y progreso por parte de los docentes.

- **Cumplimiento de Objetivo 3:**

Con el propósito de abordar el tercer objetivo, el cual se enfoca en reconocer si la gamificación como estrategia didáctica genera motivación y atención en los niños de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja, en la asignatura de Lengua y Literatura, año lectivo 2022-2023, se llevó a cabo un análisis de los resultados obtenidos a través de la implementación de un instrumento diseñado específicamente para los niños, donde se buscó conocer si la gamificación como estrategia didáctica genera motivación y atención.

El cuestionario utilizado en este estudio se compone de tres dimensiones: Datos informativos, Motivación y Atención. Los resultados correspondientes a la dimensión de Datos informativos son presentados en la Tabla 13:

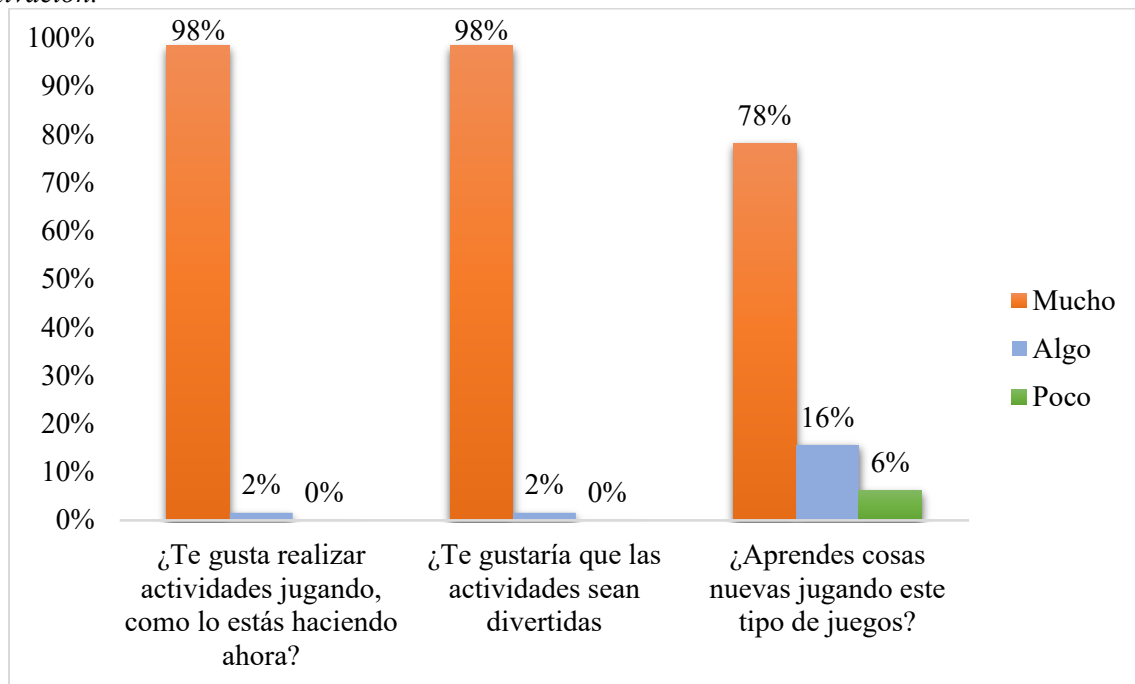
Tabla 13
Datos informativos.

Género	Niño	Niña
		
	34	30
Edad	8 – 9 años 64	

El análisis de la dimensión de Datos informativos se desglosa por género y edad; en cuanto al Género, se observa la participación de 34 niños y 30 niñas, de un total de 64 estudiantes; en lo que respecta a la Edad todos los niño/as se encuentran dentro del rango de 8 a 9 años,

A continuación, se encuentra la dimensión de Motivación, la cual se centra en los elementos de la gamificación que son influenciados por los componentes, dinámicas y mecánicas utilizadas. Estos elementos despiertan la curiosidad y el interés de los estudiantes, promoviendo la exploración, la investigación y la espontaneidad en sus interacciones y participación, los resultados de la dimensión se detallan a continuación Figura 15 Motivación y Figura 16 Motivación – Elementos de la gamificación:

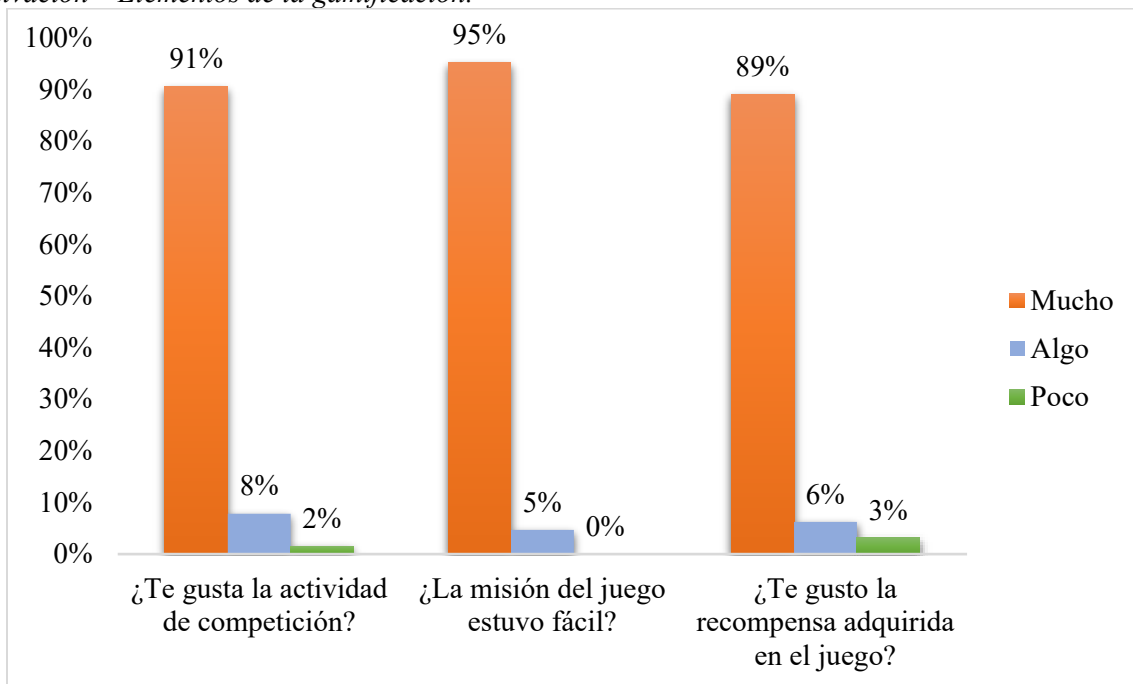
Figura 15
Motivación.



El análisis de los resultados revela que el 98% de los niños disfruta mucho participar en actividades lúdicas, mientras que solo el 2% muestra algo de interés en este tipo de actividades. Además, el 98% aspira que las actividades sean muy divertidas, y solo el 2% no comparte esta preferencia. En cuanto al aprendizaje, se observa que el 78% de los niños adquieren nuevos conocimientos jugando juegos, en cuanto al 16% indicó que, aunque en menor medida, aún aprenden cosas nuevas, solo el 6% expresó que aprenden pocas cosas nuevas jugando juegos.

Adicionalmente en el ámbito de los juegos, se establece los elementos de la gamificación en donde las mecánicas son los pilares esenciales que conforman el juego, abarcando sus reglas, motor y funcionamiento. En contraste, las dinámicas se refieren a la manera en que se ponen en marcha y desarrollan dichas mecánicas; ejercen influencia sobre el comportamiento de los participantes y están estrechamente vinculadas a su motivación. Por último, los componentes hacen alusión a los recursos disponibles y a las herramientas empleadas para concebir e implementar actividades de gamificación en la aplicación. Por ende, en la Figura 16 se presentan los resultados obtenidos al emplear dichos elementos en una actividad gamificada.

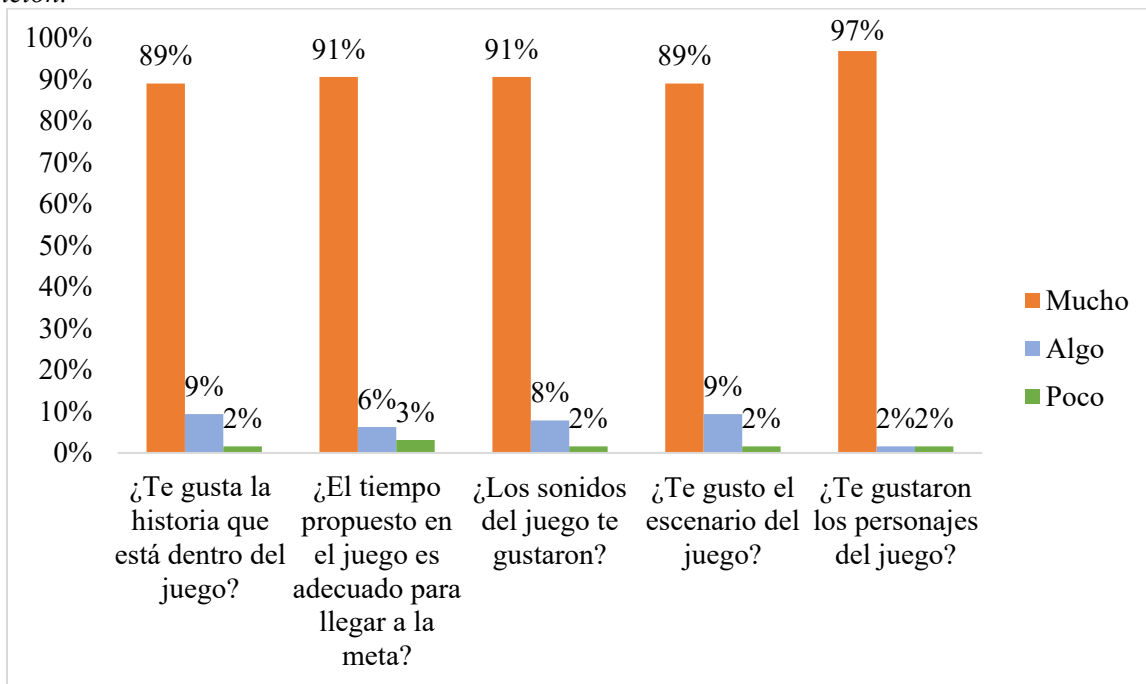
Figura 16
Motivación – Elementos de la gamificación.



Los resultados del análisis evidencian que el 91% de los niños les gusta mucho la actividad de competición, en cuanto al 8% les gusta en un nivel medio la actividad de competición y solo el 2% les gusta poco la actividad de competición. El 95% de los participantes consideró que la misión del juego estuvo fácil, mientras el 5% percibió que la misión del juego fue difícil. Respecto a las recompensas adquiridas, el 89% expresaron que les gusto mucho la recompensa que adquirieron, el 6% de los niños no tuvieron una opinión clara sobre la recompensa adquirida y un pequeño porcentaje del 3% les gusto poco la recompensa.

La última dimensión abordada es la de Atención del jugador, que crea un entorno activo y atractivo que captura el interés de los niños permitiéndoles adquirir nuevos conocimientos, esto resulta fundamental para que los contenidos a aprender sean percibidos y se genere un ambiente dinámico de aprendizaje. Los resultados de esta dimensión se presentan en las Figuras 17 y Tabla 14:

Figura 17
Atención.



Al analizar los resultados, se puede concluir lo siguiente: En cuanto a la historia del juego, el 89% de los niños expresó un gran gusto por ella, mientras que un 9% indicó que les gusta en cierta medida y solo un 2% manifestó un interés mínimo. En relación al tiempo propuesto para alcanzar la meta del juego, el 91% de los participantes consideró que es adecuado en gran medida, el 6% lo percibió como adecuado en cierta medida y solo el 3% lo consideró poco adecuado.

En relación a los sonidos del juego, el 91% expresó un gran agrado hacia ellos, mientras que un 6% manifestó un agrado en menor medida y solo el 3% mostró un agrado mínimo. En cuanto al escenario del juego, el 89% de los participantes manifestó un gran gusto hacia el mismo, el 9% lo consideró agradable en cierta medida y solo el 2% expresó un agrado mínimo. Por último, en relación a los personajes del juego, el 97% indicó que les gusto, mientras que el 2% manifestó que les gusto algo y el otro 2% expresó que poco les gusto.

Adicionalmente, dentro de la dimensión de Atención, se incluyó una pregunta que buscaba identificar cuál de los personajes presentes en la herramienta Nearpod fue seleccionado durante la actividad en la que se aplicó el cuestionario. El objetivo era evaluar si los niños estuvieron atentos al momento en que se les dio una indicación específica, para ellos se presentan los siguientes resultados en la Tabla 14:

Tabla 14
Atención.

Personaje	Nombre	Total
	Oso	4
	Tortuga	32
	Pingüino	24
	Zorro	0
	No seleccionaron personaje	4
Total:		64

Tras analizar los datos recopilados en la tabla correspondiente, en la cual se solicitó a los niños que eligieran dos personajes presentado atención al seguir las instrucciones dadas a acerca de los personajes con los que se debió actuar en la herramienta, obteniéndose los siguientes resultados: de los 64 estudiantes, 56 niños demostraron atención al seleccionar la opción de la tortuga y pingüino que las cuales eran las respuestas correctas, sin embargo 8 estudiantes no

siguieron las instrucciones dadas al inicio de la actividad, ya que seleccionaron el oso como su elección o no seleccionaron ninguna opción.

Se evidencio que, al implementar las distintas características de los juegos, como las mecánicas, dinámicas y componentes, se observa claramente la generación de motivación entre los niños. Esto se logra a través de la participación en competencias, la realización de misiones y la obtención de recompensas, además, se ha observado que los niños muestran un mayor interés y atención hacia la historia, el tiempo, los sonidos, el escenario y los personajes del juego.

7. Discusión

Con el objetivo de conocer ¿Cuáles son las principales estrategias didácticas que utiliza la gamificación como generadora de la motivación y atención en niños de edad escolar?, se indagó en diversos referentes teóricos obteniendo dieciséis estrategias didácticas, entre ellas se encuentran las metas y objetivos, reglas, narrativa, libertad de elegir, recompensas, retroalimentación, restricción de tiempo, progreso, progresión, cooperación y competencia, avatares, sorpresa, insignias, poder, barra de progreso, reto, la cual nos permiten la generación de motivación y atención; las mismas que fueron desglosadas considerando los componentes fundamentales del juego, tales como dinámicas, mecánicas y componentes, esto se corrobora con lo mencionado por Feo (2015) que destaca que las estrategias didácticas son procedimientos por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por otro lado, Troya et al. (2021) quienes nos hablan que los elementos de dinámicas, mecánicas y componentes influyen en el comportamiento de los estudiantes y estando estrechamente ligadas a su motivación y atención. Así mismo, de acuerdo con la Norma UNE 71362:2020 del INTEF (2020), se nos presentan dos criterios particulares que resultan relevantes: la Motivación y la Capacidad para generar aprendizaje, estos criterios ofrecen orientación científica con relación a la temática.

Respecto a la segunda pregunta de investigación ¿Qué estrategias didácticas de la gamificación utilizan los docentes del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja en el año lectivo 2022-2023 en los niños de cuarto grado de Educación General Básica?, se pudo evidenciar que los docentes de Lengua y Literatura resaltan la importancia de utilizar estrategias didácticas basadas en la gamificación, las cuales involucran el uso de puntos como un componente fundamental en las actividades gamificadas. Además, se identificaron elementos como desafíos, competencia y retroalimentación, los cuales forman parte de las mecánicas empleadas en estas estrategias de gamificación, por último, se encontró que las dinámicas principales utilizadas son la narrativa y el progreso. Estos hallazgos son respaldados por el Tecnológico de Monterrey (2016), que propone un lienzo que muestra de manera clara los elementos que se emplean en las actividades gamificadas, incluyendo las dinámicas, mecánicas y componentes.

Por otra parte, es interesante notar que los educadores de Lengua y Literatura han adoptado diversas herramientas de gamificación en su enseñanza, basándose en propuestas de Revert (2020) y alineándolas con los objetivos establecidos por el Ministerio de Educación para cuarto grado de EGB, estos objetivos representan los logros que los estudiantes deben alcanzar al finalizar este subnivel. Para ello se describieron siete herramientas de gamificación para el área mencionada con base en las características de los objetivos de igual manera ya mencionados, adicionalmente se identificaron herramientas específicas utilizadas por los docentes en el área, como Plickers, Canva, Powtoon, Power Point y Grammarly.

En respuesta a la tercera interrogante de ¿Cómo identificar la motivación y atención que generan las estrategias didácticas utilizadas por la gamificación, en los niños de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja en el año lectivo 2022-2023? , se identificó que al implementar las distintas características de los juegos como las mecánicas, dinámicas y componentes, se observa claramente la generación de motivación en los niños. Esto se logra a través de la participación en competencias, la realización de misiones y la obtención de recompensas, además, se ha observado que los niños muestran un mayor interés y atención hacia la historia, el tiempo, los sonidos, el escenario y los personajes del juego, para ello Hanus et al., (2015) confirma que la gamificación motiva y establece un vínculo del alumno con el contenido que se está trabajando cambiando la perspectiva que tiene del mismo, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, así mismo Sánchez (2019), destaca que varios estudios han demostrado que esta estrategia permite al alumno sentirse como el protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Del mismo modo, Ruiz (2021) afirma que uno de los beneficios más inmediatos de la gamificación radica en el incremento que se produce en la atención de los alumnos, esto es debido a que la utilización de juegos durante las clases implica un aprendizaje más divertido, lo que hará que su atención se vea estimulada.

De manera complementaria se pasa a la interrogante general que es ¿Puede la Gamificación como estrategia didáctica generar motivación y atención en los niños de cuarto grado de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura en un establecimiento educativo de la ciudad de Loja, en el año lectivo 2022-2023?, recalcando que su respuesta se sustenta en los resultados de los tres objetivos específicos y de manera fundamental en el tercer objetivo, donde se identificó que al

hacer uso de las distintas características de los juegos como participar en competencias, la realización de misiones y la obtención de recompensas generan motivación y así mismo se ha observado que los niños muestran un mayor interés y atención hacia la historia, el tiempo, los sonidos, el escenario y los personajes del juego generando atención.

Por otra parte, también se identificaron las limitaciones las cuales no fueron mayores, a excepción de la infraestructura tecnológica, misma que fue evidenciada, debido a que los docentes no tienen acceso a los laboratorios de cómputo de la institución y solo cuentan con el computador de cada salón de clase y la laptop personal los cuales los docentes usan para aplicar ocasionalmente la gamificación como estrategia didáctica en su proceso de enseñanza.

8. Conclusiones

Los resultados muestran que la gamificación como estrategia didáctica, mediante el uso de las distintas características del juego como participar en competencias, la realización de misiones y la obtención de recompensas, la historia, el tiempo, los sonidos, el escenario y los personajes del juego generan motivación y atención en los niños de cuarto grado de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja en el año lectivo 2022-2023.

De la indagación teórica previa para identificar las principales estrategias didácticas que utiliza la gamificación para generar la motivación y atención en los niños de edad escolar se identificaron dieciséis estrategias que los educadores emplean en sus actividades académicas, las cuales son: Metas y objetivos, reglas, narrativa, libertad de elegir, recompensas, retroalimentación, restricción de tiempo, progreso, progresión, cooperación y competencia, avatares, sorpresa, insignias, poder, barra de progreso, reto.

Se define que las principales estrategias didácticas de la gamificación, que son aplicadas por los docentes de Lengua y Literatura, son: los puntos, retos, competencias, retroalimentación, narrativa y progreso, todas estas estrategias ayudan a la realización de actividades lúdicas en el aula.

En el mismo contexto la gamificación como estrategia didáctica genera motivación y atención en los niños de cuarto grado mediante la participación en competencias, la realización de misiones, la obtención de recompensas, así mismo las estrategias que generan atención son la historia, el tiempo, los sonidos, el escenario y los personajes del juego.

9. Recomendaciones

Se recomienda a los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís, que sigan haciendo el uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura, así como en las demás áreas, ya que como se evidencio en la presente investigación el uso de esta estrategia permite la generación de motivación y atención en los estudiantes mediante las características de los elementos de la gamificación y teniendo claro el objetivo a alcanzar.

Adicionalmente se recomienda a las autoridades y demás actores educativos, gestionar capacitaciones para los docentes sobre las nuevas herramientas de gamificación con el fin de lograr una participación interactiva en la clase, así mismo tener en cuenta la infraestructura tecnológica para el desarrollo de las herramientas dentro del aula de clases.

10. Bibliografía

- Asunción, S. (2019). *Revista Tecnológica- Educativa Docentes 2.0*. Revista Tecnológica- Educativa Docentes 2.0. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/27/53>
- Blas, J. (2019). *Gamificación en el aula*. Grupomasterd.es. <https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-16/gamificacion-en-el-aula>
- Calderón, L. (2017). *Revista componentes de la estrategia didáctica*. Issuu. https://issuu.com/leidyscalderon/docs/revista_componentes_de_la_estrategi#:~:text=La%20estrategia%20did%C3%A1ctica%20se%20compone,%3A%20m%C3%A9todo%20t%C3%A9cnica%20y%20procedimiento
- Castillo, B. (2015). *Estrategias didácticas implementando Tecnología de la Información y comunicación para favorecer aprendizaje significativo*. <https://repositorio.unan.edu.ni/2753/1/17483.pdf>
- Colón, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação E Pesquisa*, 44. <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Contreras, R., & Eguía, J. (2017). *Experiencias de gamificación en las aulas*. <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Cruzado, J., & Rodríguez, Y. (2013). *EL POTENCIAL DE LA GAMIFICACIÓN APLICADO AL ÁMBITO EDUCATIVO - PDF Descargar libre*. Docplayer.es. <https://docplayer.es/2469921-El-potencial-de-la-gamificacion-aplicado-al-ambito-educativo.html>
- Dorta, F. (2020). Aprendizaje basado en la gamificación para la enseñanza de funciones en 1º de la E.S.O. *Udima.es*. <http://hdl.handle.net/20.500.12226/805>
- Feo, R. (2015). Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. *Tendencias Pedagógicas*, 16, 221–236. <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/1951>

Google Maps. (2019). *Google Maps*. Google Maps.

<https://www.google.com.ec/maps/place/Unidad+Educativa+Fiscomisional+San+Francisco+de+As%C3%ADs+-+Loja/@-3.9946405,-79.2044645,727m/data=!3m1!1e3!4m10!1m2!2m1!1sunidad+educativa+SAN+FRANCISCO+DE+ASIS,+Imbabura,+Loja!3m6!1s0x91cb4800f1749705:0x3e5adf3c582f9a7f18m2!3d-3.994341!4d-79.2021507!15sCjZ1bmlkYWQgZWR1Y2F0aXZhIFNBNTiBGUkFOQ01TQ08gREUgQVtJYywgSW1iYWJ1cmEsIExvamGSARByZWxpZ2lvdXNfc2Nob29s4AEA!16s%2Fg%2F11bwyr8pq?hl=es&entry=ttu>

González, D. (2008) *Psicología de la motivación*. La Habana, Cuba: Editorial Ciencias médicas.

Gualsaqui, L. (2015). *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO*.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/17255/1/LEGM%20-%20TESIS%20LICQUI%20-%20ABR2015.pdf>

Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152–161.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>

Hernández, I., Recalde, J., & Luna, J. (2015). ESTRATEGIA DIDÁCTICA: UNA COMPETENCIA DOCENTE EN LA FORMACIÓN PARA EL MUNDO LABORAL. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 11(1), 73-94.

Idrovo, E. (2018). *La Gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección Matutina, Año lectivo 2017-2018* (Bachelor's thesis). <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/16335>

INTEF. (2020). *Evaluar recursos educativos*. INTEF. <https://intef.es/formacion/educacion-digital-de-calidad/une-71362/>

Lobato, P. (2018). *¿Qué es la Gamificación?* | Smartmind. Smartmind.

<https://www.smartmind.net/blog/que-es-la-gamificacion/>

Londoño, L. (2009). *La atención: un proceso psicológico básico Attention as a basic psychological process.*

<https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150730/555786.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Lozada, C., & Betancur, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática*. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 97–124.

<https://www.redalyc.org/journal/750/75055115006/html/>

Marín, V. (2015). *View of La gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa.* Ub.edu. <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433/pdf>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de los niveles de educación obligatoria. Quito, Pichincha. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *LENGUA Y LITERATURA.* <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>

Paguay, N. (2017). *UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.* <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3696/1/UNACH-FCEHT-TG-E.BASICA-2017-000017.pdf>

Pin, M. (2022). *Vista de Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura.* Itsup.edu.ec. <https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis/article/view/604/1445>

Pimienta, J. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje.* México: Pearson educación.

- Prieto, A. (2015). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos Slideshare.net. <https://es.slideshare.net/alfredo.prietomartin/experiencias-de-aplicacin-de-estrategias-de-gamificacin-a-entornos-deaprendizaje-universitario>
- Sánchez, C. (2019). *Revista Tecnológica- Educativa Docentes 2.0*. Revista Tecnológica- Educativa Docentes 2.0. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/5/5>
- Solórzano, S., Rivera, K., Reyes, N., & Salazar, M. (2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje y su incidencia en el área socio-afectivo de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Experimental Fiscal “15 de octubre” de la ciudad de Jipijapa. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 4(7), 46–65. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7164368.pdf>
- Revert, M. (2020). *Herramientas de gamificación útiles para Educación Primaria – Revista digital Ventana Abierta*. *Revistaventanaabierta.es*. <https://revistaventanaabierta.es/herramientas-de-gamificacion-utiles-para-educacion-primaria/>
- Ruiz, M. (2021). La importancia de la gamificación en la educación - Flup. Flup. <https://www.flup.es/importancia-gamificacion-educacion/>
- Tecnológico de Monterrey (2016). *Edu Trend. Gamificación*. Monterrey: Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey.
- Tenesaca, M., & Cumbe, F. (2020). Trabajo de integración curricular. In *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe*. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificacion.pdf>
- Troya, I., Muñoz, D., & Franco, A. (2021). El uso de la gamificación en la educación inclusiva superior en estudiantes con NEE. *Polo Del Conocimiento*, 7(10), 2094–2111. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i10.4831>

Vergara, C. (2017). *¿Qué es la etapa de las operaciones concretas según Jean Piaget?* Actualidad En Psicología. <https://www.actualidadenpsicologia.com/etapa-de-las-operaciones-concretas/>

Yagual, C. (2021). *UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS*. <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/6564/UPSE-TEB-2021-0002.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Zumba, N. (2014). La motivación en el proceso enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, en los niños de segundo año de Educación Básica paralelo “A” de la unidad Educativa el Milenio Penipe, Cantón Penipe, Provincia de Chimborazo, período lectivo 2014-2015. *Unach.edu.ec*. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1778/1/UNACH-FCEHT-TG-E.BASICA-2016-000030.pdf>

11. Anexos

Anexo 1. Oficio para la apertura en la institución educativa.



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Carrera de
Informática
Educativa

Carrera de
Pedagogía de las Ciencias
Experimentales

Of. No. UNL-FEAC-CPCEI-2023-068-OF

Loja, 13 de marzo de 2023

PARA: Señor
**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA
"SAN FRANCISCO DE ASIS"**

ASUNTO: Autorización para elaborar Proyecto de Investigación

De mi consideración:

Por medio de la presente me dirijo a Usted para expresarle un cordial saludo y a la vez exponerle y solicitarle lo siguiente:

Uno de los objetivos de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática señalados en su Plan de Estudios es: Vincular al Estudiante con los futuros escenarios de desempeño laboral en el medio educativo, así como promover y potenciar la integración de recursos digitales en una red de contextos de aula o a lo interno de las instituciones educativas.

Por ello, cumpíame solicitarle, comedidamente, se sirva autorizar a la señorita **Josselyn Alexandra Fierro Loaiza**, estudiante del séptimo ciclo de la carrera pueda obtener en la Institución de su acertada dirección la información necesaria para elaborar el Proyecto **Uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura para generar la motivación y atención en los niños de cuarto grado EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja, año lectivo 2022-2023.**

Le agradezco de antemano su favorable atención a la presente y hago propicia la ocasión para reiterarle los sentimientos de consideración distinguidos.

Atentamente,



Milton Leonardo Labanda Jaramillo, Ms.

**DIRECTOR DE LAS CARRERAS INFORMÁTICA EDUCATIVA Y
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA**

C.e. Archivo
M.L.J./mamot

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Casilla letra "S"
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

Anexo 2. Informe de estructura, coherencia y pertinencia del trabajo de integración.



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Loja, 31 de marzo de 2023

Magíster,
Milton Leonardo Labanda Jaramillo
DIRECTOR DE LAS CARRERAS DE INFORMÁTICA EDUCATIVA Y PEDAGOGÍA DE LAS
CIENCIAS EXPERIMENTALES LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA.
FEAC – UNL

En su despacho.

De mis consideraciones:

Quien suscribe, en atención al Memorando No.: UNL-FEAC-CPCEI-2023-071-M fechado el 17 de marzo de 2023, y en cumplimiento de lo estipulado en el Art. 225 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, remito a usted el presente **Informe de estructura, coherencia y pertinencia** del proyecto de investigación elaborado por la estudiante Josselyn Alexandra Fierro Loaiza de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Licenciatura en Pedagogía de la Informática, para la realización de su trabajo de integración curricular.

En el proyecto titulado **Uso de la gamificación como estrategia para generar la motivación y atención en los niños de Cuarto Grado de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja en el año lectivo 2022-2023.**, realizadas las observaciones que constan en el anexo 1, se ha constatado lo siguiente:

1. En lo referente a **estructura**, el trabajo desarrolla adecuadamente todos los elementos exigidos en el Art. 226 del reglamento mencionado y normas de redacción científica, luego de las debidas correcciones, se determina un pequeño cambio en el título del proyecto, por tanto quedaría de la siguiente manera: **Uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura para generar la motivación y atención en los niños de cuarto grado EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja, año lectivo 2022-2023.**; con estas modificaciones, se establece con objetividad, que el documento está estructurado de acuerdo a la normatividad vigente.
2. Guarda **coherencia** entre su título, problemática, objetivos, metodología y demás componentes, que se articulan de manera lógica y operativa. Además, de acuerdo a lo establecido en el reglamento mencionado.
3. El proyecto se encuentra enmarcado en la(s) línea(s) de investigación: Informática, Currículo y Recursos Educativos Abiertos. Así mismo, la problemática y justificación planteadas en el proyecto permiten constatar su **pertinencia**.

Por lo antes puntualizado, el proyecto en tratamiento **cumple con la estructura requerida, tiene coherencia interna, se enmarca en las líneas de investigación de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Licenciatura en Pedagogía de la Informática de la FEAC y se constata su pertinencia.**

Sin más que añadir, agradezco su atención. Atentamente,

Mgs. Lucía Margarita Figueroa Robles
Docente – FEAC – UNL
lucia.figueroa@unl.edu.ec - Cel. 0994474960

Ciudadela Universitaria "Pío Jaramillo Alvarado",
Sector La Argelia - Loja - Ecuador
072-547234



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Anexo 1.
Observaciones realizadas y enmendadas en el proyecto

	Componente	Observación
Estructura	1. Título	El título cambia por: Uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura para generar la motivación y atención en los niños de cuarto grado EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja, año lectivo 2022-2023.
	2. Problema de investigación	Se realizan pequeñas correcciones de forma
	3. Objetivos	Se contrastan los objetivos acordes a la temática establecida
	4. Justificación	Correcciones ortográficas
	5. Marco teórico	Se agrega una temática
	6. Metodología	
	7. Cronograma	Se actualiza el cronograma
	8. Presupuesto y financiamiento	
	9. Bibliografía	
	10. Anexos.	
Coherencia	Coherencia entre sus componentes (título, problema, objetivos, metodología y otros)	Se consolida la información en estos componentes.
	Incluye desarrollo de producto artístico	
Pertinencia	Correspondencia con una o más líneas de investigación de la carrera.	Corresponde a la línea de investigación Informática, Currículo y Recursos Educativos Abiertos.
	La problemática y justificación del proyecto permiten constatar su pertinencia	Si establece la pertinencia al ser temáticas vigentes.
Adicionales	Ortografía	Se corrigen algunos errores ortográficos.
	Redacción	Se revisa la sintaxis.
	Formato / Normas de referencia y citación	

Anexo 3. Oficio de designación de director del trabajo de integración curricular.



Memorando Nro.: UNL-FEAC-CPCEI-2023-133-M

Loja, 10 de abril de 2023

PARA: Señor Licenciado
Marlon Alexander Maldonado González, Mg. Sc.
Docente Carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ASUNTO: Designación Director Trabajo de Integración Curricular

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle un cordial saludo y augurio de éxitos en todas las actividades académicas que viene desarrollando.

En calidad de Director de la Carrera y de conformidad a lo que establece el **Art. 228** del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, se lo designa a usted como Director del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura para generar la motivación y atención en los niños de cuarto grado EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja, año lectivo 2022-2023.**, perteneciente a la aspirante a Licenciada en Pedagogía de la Informática: **JOSSELYN ALEXANDRA FIERRO LOAIZA**

Particular que pongo en su conocimiento para los fines consiguientes.

Atentamente,

Milton Leonardo Labanda Jaramillo, Ms.

**DIRECTOR DE LAS CARRERAS INFORMÁTICA EDUCATIVA Y
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA**

C.c. *Estudiante Josselyn Alexandra Fierro Loaiza*
Archivo EXPEDIENTES
Archivo CIE
MLL/mamst

ADJUNTO EL TRABAJO

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconí Espinosa" Casilla letra "S"
Teléfono: 2547 - 252 Ext. 101: 2547-200
direccion.cie@unl.edu.ec / secretaria.cie@unl.edu.ec 2545640

Anexo 4. Instrumento denominado: Uso de la gamificación como estrategia didáctica.



Carrera de
Pedagogía de las Ciencias
Experimentales Informática

USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA							
Presentación:	<p>¡Estimado/a docente!</p> <p>Reciba un cordial saludo por parte de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, como estudiante de la misma le solicito de la manera más comedida responder el siguiente cuestionario, que tiene como objetivo analizar la gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de lengua y literatura para generar la motivación y la atención en los niños de cuarto grado de educación general básica. De esta manera, su valoración contribuirá al desarrollo al Trabajo de Integración Curricular asociado al objetivo presentado.</p> <p>Toda la información que proporcione será tratada de manera confidencial y anónima, y se utilizará exclusivamente con fines académicos.</p> <p>Gracias por su colaboración.</p>						
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lea atentamente cada una de las siguientes preguntas del cuestionario. 2. Seleccione la opción marcando con una X, de acuerdo a su experiencia usando la gamificación como estrategia didáctica. 3. Para responder, tome en cuenta la siguiente escala de Likert: <p style="text-align: center;">Calificación en base a la escala de Likert:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Nunca</th> <th>A veces</th> <th>Siempre</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> </tr> </tbody> </table>	Nunca	A veces	Siempre	1	2	3
Nunca	A veces	Siempre					
1	2	3					
Datos Informativos:	<p>Sexo: Masculino: <input type="checkbox"/> Edad: <input style="width: 100px;" type="text"/></p> <p style="padding-left: 20px;">Femenino: <input type="checkbox"/></p> <p>Nivel de Estudios: Tercer Nivel: <input type="checkbox"/></p> <p style="padding-left: 20px;">Cuarto Nivel: <input type="checkbox"/></p> <p style="padding-left: 20px;">Cuarto Nivel (PhD): <input type="checkbox"/></p> <p>Años de experiencia como docente: <input style="width: 200px;" type="text"/></p>						



UNL

Universidad Nacional de Loja

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática


CUESTIONARIO DOCENTES																																
N.º	Pregunta	1	2	3																												
1	¿Cree usted que los juegos motivan al estudiante a realizar las actividades propuestas en la clase?																															
2	¿Los juegos ayudan a mejorar el aprendizaje de los estudiantes?																															
3	¿Usted utiliza herramientas de gamificación en el aula para mejorar el aprendizaje de un tema o contenido para sus alumnos?																															
4	¿Cree que la gamificación como estrategia didáctica promueve el aprendizaje autónomo de sus alumnos?																															
5	¿Los objetivos didácticos que se plantea se cumplen en el tiempo estimado cuando usa la gamificación?																															
6	<p>Marque con una X los componentes que usa en una actividad gamificada:</p> <table border="0"> <tr> <td>Logros</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Avatares</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Niveles</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Regalos</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Puntos</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Colecciones</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Tablas de líderes</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Misiones</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Badges</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Equipos</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Desbloquear contenido</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Combates</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Bienes virtuales</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				Logros	<input type="checkbox"/>	Avatares	<input type="checkbox"/>	Niveles	<input type="checkbox"/>	Regalos	<input type="checkbox"/>	Puntos	<input type="checkbox"/>	Colecciones	<input type="checkbox"/>	Tablas de líderes	<input type="checkbox"/>	Misiones	<input type="checkbox"/>	Badges	<input type="checkbox"/>	Equipos	<input type="checkbox"/>	Desbloquear contenido	<input type="checkbox"/>	Combates	<input type="checkbox"/>	Bienes virtuales	<input type="checkbox"/>		
Logros	<input type="checkbox"/>	Avatares	<input type="checkbox"/>																													
Niveles	<input type="checkbox"/>	Regalos	<input type="checkbox"/>																													
Puntos	<input type="checkbox"/>	Colecciones	<input type="checkbox"/>																													
Tablas de líderes	<input type="checkbox"/>	Misiones	<input type="checkbox"/>																													
Badges	<input type="checkbox"/>	Equipos	<input type="checkbox"/>																													
Desbloquear contenido	<input type="checkbox"/>	Combates	<input type="checkbox"/>																													
Bienes virtuales	<input type="checkbox"/>																															
7	<p>Seleccione con una x que mecánicas de la gamificación aplica en las actividades gamificadas:</p> <table border="0"> <tr> <td>Retos</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Competencia</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Cooperación</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Retroalimentación</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Adquisición de recursos</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Recompensas</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Suerte</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Turnos</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Transacciones</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				Retos	<input type="checkbox"/>	Competencia	<input type="checkbox"/>	Cooperación	<input type="checkbox"/>	Retroalimentación	<input type="checkbox"/>	Adquisición de recursos	<input type="checkbox"/>	Recompensas	<input type="checkbox"/>	Suerte	<input type="checkbox"/>	Turnos	<input type="checkbox"/>	Transacciones	<input type="checkbox"/>										
Retos	<input type="checkbox"/>	Competencia	<input type="checkbox"/>																													
Cooperación	<input type="checkbox"/>	Retroalimentación	<input type="checkbox"/>																													
Adquisición de recursos	<input type="checkbox"/>	Recompensas	<input type="checkbox"/>																													
Suerte	<input type="checkbox"/>	Turnos	<input type="checkbox"/>																													
Transacciones	<input type="checkbox"/>																															



UNL

Universidad Nacional de Loja

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática


8	En la actividad gamificada que reglas aplica, selecciónelas con una x: Restricciones <input type="checkbox"/> Narrativa <input type="checkbox"/> Relaciones <input type="checkbox"/> Emociones <input type="checkbox"/> Progreso <input type="checkbox"/>									
9	¿Realiza seguimiento a las plataformas o gestores de gamificación que le apoyaran en el proceso de enseñanza?									
10	¿Mantiene al tanto a los estudiantes sobre su progreso dentro de las actividades gamificadas?									
11	Al desarrollar una actividad gamificada, ¿el estudiante centra su atención durante la actividad consignada?									
12	¿El estudiantes está alerta ante las indicaciones dadas para realizar la actividad gamificada que usted plantea?									
13	¿El estudiante comprende lo que está estudiando y experimenta que está progresando al hacer uso de las actividades gamificadas?									
14	¿La actividad gamificada que usted plantea promueve el aprendizaje de sus alumnos, es decir, relaciona conceptos nuevos con los que ya conoce?									
15	¿Al hacer uso de la gamificación implica agilidad y concentración por parte de los estudiantes, motivando que presten atención durante las clases?									
16	Instrucciones: Para dar contestación a la siguiente pregunta debe considerar la siguiente escala de Likert: <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">Nunca</td> <td style="text-align: center;">Raramente</td> <td style="text-align: center;">Frecuentemente</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> </tr> </table>				Nunca	Raramente	Frecuentemente	1	2	3
Nunca	Raramente	Frecuentemente								
1	2	3								
	De la siguiente lista de herramientas que promueven la gamificación con qué frecuencia usa cada una de ellas para gamificar su clase:									
	Nombre	Logo	Descripción	1	2	3				
	Brainscape		Con esta aplicación se puede buscar, crear y compartir propias 'flashcards'. Se trata de una plataforma con una inmensa cantidad de recursos en lo que se trata de tarjetas digitales, pero también tiene muchos recursos y juegos a disposición.							



unl

Universidad Nacional de Loja

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Kahoot!		Es una aplicación extraordinaria que ayuda a crear juegos de preguntas y contestaciones de una manera sencilla para crear tests o simplemente usar otros ya creados por otros usuarios. Esta herramienta es muy útil que podemos usar, por ejemplo, para conocer el nivel inicial de los alumnos sobre lo que vamos a trabajar o para evaluar al final de la unidad y ver si se han alcanzado los objetivos marcados.			
Knowre		Con esta herramienta se hace mención a un videojuego cuya meta es el aprendizaje de las matemáticas que incluye retos sobre álgebra y geometría.			
Genially		Genially permite crear nuevas experiencias gamificadas o interactivas, dando la posibilidad de utilizar una plantilla que se pueda reutilizar, mirar las experiencias creadas por otros para tomar ideas o crear páginas desde cero.			
Cerebriti		Esta aplicación permite a los alumnos crear sus propios juegos y participar en otros creados por alumnos en todo el mundo. De nuevo, encontramos gran variedad de temas, organizados por edades y cursos.			
Wordwall		Es una herramienta que permite crear actividades de forma muy sencilla y atractiva, puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles; una vez creada la actividad se puede editar muy fácilmente. Además, se pueden usar y editar actividades creadas por otros usuarios, así como imprimir dichas actividades.			
Classcraft		Esta herramienta tiene el objetivo de generar un entorno lúdico para desarrollar clases dinámicas e incrementar la motivación intrínseca de los alumnos. Una de las ventajas de esta plataforma en el aula, es el visible e inmediato incremento de la motivación de los alumnos hacia las clases, además de que favorece extraordinariamente su autorregulación.			
Jigsaw Planet		Permite crear puzles a partir de cualquier imagen del tema que nos interese y convertirla en un puzle. Una forma sencilla de hacer que nuestros alumnos observen con detenimiento una imagen y comprendan sus partes, además de trabajar su atención y memoria visual.			
ClassDojo		Permite asignar puntos a nuestros alumnos, podemos también establecer un ranking y compartir información, mensajes y recursos con nuestros alumnos y sus padres en cualquier momento.			



Si usted usa otras herramientas para gamificar el aula de clase, escriba el o los nombres de las mismas:

.....

.....

El presente instrumento es una adaptación de la Norma UNE 71362:2020 del INTEF.

Referencia:

INTEF. (2018). *Evaluar recursos educativos*. INTEF. <https://intef.es/recursos-educativos/educacion-digital-de-calidad/une-71362/criterio-3-capacidad-para-generar-aprendizaje/>

¡Gracias por tu participación!

Anexo 5. Instrumento denominado: Uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura.



USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA	
Presentación:	<p>¡Estimado/a docente!</p> <p>Reciba un cordial saludo por parte de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, quienes solicitamos de la manera más comedida responder el siguiente cuestionario, que tiene como objetivo analizar la gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de lengua y literatura para generar la motivación y la atención en los niños de cuarto grado de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís. De esta manera, su valoración contribuirá al desarrollo del Proyecto de Integración Curricular asociado al objetivo presentado.</p> <p>Toda la información que nos proporcione será tratada de manera confidencial y anónima, y se utilizará exclusivamente con fines académicos.</p>
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lea atentamente cada una de las siguientes preguntas del cuestionario. 2. Seleccione la opción marcando con una X, de acuerdo a su experiencia usando la gamificación como estrategia didáctica.
Datos Informativos:	<p>Sexo: Masculino: <input type="checkbox"/> Edad: <input type="text"/></p> <p> Femenino: <input type="checkbox"/></p> <p>Nivel de Estudios: Tercer Nivel: <input type="checkbox"/> Maestría: <input type="checkbox"/></p> <p> Doctoral (PhD): <input type="checkbox"/></p> <p>Años de experiencia como docente: <input type="text"/></p>



unl

Universidad Nacional de Loja

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

CUESTIONARIO DOCENTES

1							
Pregunta							
De la siguiente lista de herramientas que promueven la gamificación, seleccione cuál de ellas utiliza en la asignatura de Lengua y Literatura, tome en cuenta las características definidas.							
Nombre de la Herramienta	Logo	Características de Lengua y Literatura					
		Evaluación	Retroalimentación	Comunicación	Habilidades fundamentales como hablar, escribir, escuchar y leer.	Aplica conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográfico.	Revisión de textos escritos.
Kahoot!							
Genially							
Cerebriti							
ClassDogo							
Educandy							
Nearpod							
Educaplay							



Detalle otras características de las herramientas gamificadas tomadas en cuenta en la asignatura de Lengua y Literatura:

.....
.....
.....

Si usted usa otras herramientas para gamificar en la asignatura de Lengua y Literatura describalas a continuación:

.....
.....
.....

Fuente: Elaboración propia.

¡Gracias por tu participación!



Anexo 6. Instrumento denominado: Uso de la gamificación como estrategia didáctica como generadora de motivación y atención.



unl

Universidad Nacional de Loja

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA COMO GENERADORA DE MOTIVACIÓN Y ATENCIÓN	
Presentación:	<p>Estimado(a) estudiante:</p> <p>Reciba un cordial y afectuoso saludo por parte de la comunidad educativa de la Universidad Nacional de Loja, en especial por parte de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática. El motivo del presente es de solicitar su colaboración para dar respuesta al presente cuestionario que tiene como objetivo analizar la gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de lengua y literatura para generar la motivación y la atención en los niños de cuarto grado de educación general básica. De esta manera, su valoración contribuirá al desarrollo al Trabajo de Integración Curricular asociado al objetivo presentado.</p> <p>Toda la información que proporcione será tratada de manera confidencial y anónima, y se utilizará exclusivamente con fines académicos.</p> <p>Gracias por su colaboración.</p>
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lea atentamente cada una de las preguntas del cuestionario. 2. Para responder a las preguntas, debe colorear una de las caritas según sea su respuesta. 3. Ponga atención al juego que se presentara en la herramienta Nearpod.
Datos Informativos:	<p>Edad: <input style="width: 200px; height: 30px; border: 1px solid green;" type="text"/></p> <p>Sexo: Masculino(niño) Femenino (niña)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>





CUESTIONARIO ESTUDIANTES.			
PREGUNTAS	MUCHO	ALGO	POCO
¿Te gusta realizar actividades jugando, como lo estás haciendo ahora?			
¿Te gustaría que las actividades sean divertidas?			
¿Aprendes cosas nuevas jugando este tipo de juegos?			
¿Te gusta la historia que está dentro del juego?			
¿Te gusta la actividad de competición?			
¿El tiempo propuesto en el juego es adecuado para llegar a la meta?			



unl

Universidad Nacional de Loja

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

¿Los sonidos del juego te gustaron?			
¿Te gusto el escenario del juego?			
¿Te gustaron los personajes del juego?			
<p>De los personajes observados en la herramienta Nearpod cuál de ellos fue el seleccionado en la actividad:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">     </div>			
¿La misión del juego estuvo fácil?			
¿Te gusto la recompensa adquirida en el juego?			

Fuente: Elaboración propia.

¡Gracias por tu participación!

Anexo 7. Aplicación de instrumentos docentes.

24/7/23, 8:44

INSTRUMENTO PARA MEDIR EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

INSTRUMENTO PARA MEDIR EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Se ha registrado el correo del encuestado (maria.cabrera@uefsfaloja.edu.ec) al enviar este formulario.

Correo *

maria.cabrera@uefsfaloja.edu.ec

¡Estimado/a docente!

Reciba un cordial saludo por parte de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, quienes solicitamos de la manera más comedida responder el siguiente cuestionario, que tiene como objetivo analizar la gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de lengua y literatura para generar la motivación y la atención en los niños de cuarto grado de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís. De esta manera, su valoración contribuirá al desarrollo del Proyecto de Integración Curricular asociado al objetivo presentado.

Toda la información que nos proporcione será tratada de manera confidencial y anónima, y se utilizará exclusivamente con fines académicos.

Datos Informativos:

Sexo: *

Femenino

Masculino

<https://docs.google.com/forms/d/1O8dlmNBMYMphLHU6OwdyQBMV8ldGwKqAgy9e55zUk/edit#responses>

1/36

Edad: *

59 años

Nivel de Estudios: *

- Tercer Nivel
- Cuarto Nivel
- Cuarto Nivel (PhD)

Años de Experiencia: *

24 años

Instrucciones:

1. Lea atentamente cada una de las siguientes preguntas del cuestionario.
2. Seleccione la opción de acuerdo a su experiencia usando la gamificación como estrategia didáctica.

¿Cree usted que los juegos motivan al estudiante a realizar las actividades propuestas en la clase? *

- Nunca
- A veces
- Siempre

¿Los juegos ayudan a mejorar el aprendizaje de los estudiantes? *

- Nunca
- A veces
- Siempre

¿Usted utiliza herramientas de gamificación en el aula para mejorar el aprendizaje de un tema o contenido para sus alumnos? *

- Nunca
- A veces
- Siempre

¿Cree que la gamificación como estrategia didáctica promueve el aprendizaje autónomo de sus alumnos? *

- Nunca
- A veces
- Siempre

¿Los objetivos didácticos que se plantea se cumplen en el tiempo estimado cuando usa la gamificación? *

- Nunca
- A veces
- Siempre

Seleccione los componentes que usa en una actividad gamificada *

- Logros
- Niveles
- Puntos
- Tablas de líderes
- Badges
- Desbloquear contenido
- Bienes virtuales
- Avatares
- Regalos
- Colecciones
- Misiones
- Equipos
- Combates
- Tabla de líderes

Seleccione que mecánicas de la gamificación aplica en las actividades gamificadas: *

- Retos
- Cooperación
- Adquisición de recursos
- Suerte
- Transacciones
- Competencia
- Retroalimentación
- Recompensas
- Turnos

En la actividad gamificada que reglas aplica, selecciónelas: *

- Restricciones
- Emociones
- Narrativa
- Progreso
- Relaciones

¿Realiza seguimiento a las plataformas o gestores de gamificación que le apoyaran en el proceso de enseñanza? *

- Nunca
- A veces
- Siempre

¿Mantiene al tanto a los estudiantes sobre su progreso dentro de las actividades gamificadas? *

- Nunca
- A veces
- Siempre

Al desarrollar una actividad gamificada, ¿el estudiante centra su atención durante la actividad consignada? *

- Nunca
- A veces
- Siempre

¿El estudiante está alerta ante las indicaciones dadas para realizar la actividad gamificada que usted plantea? *

- Nunca
- A veces
- Siempre

¿El estudiante comprende lo que está estudiando y experimenta que está progresando al hacer uso de las actividades gamificadas? *

- Nunca
- A veces
- Siempre

¿La actividad gamificada que usted plantea promueve el aprendizaje de sus alumnos, es decir, relaciona conceptos nuevos con los que ya conoce? *

- Nunca
- A veces
- Siempre

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfsfR-CYbxYrjf8p4Wlcix58kxSVK2m_KDaNBEmJk0aykSGmg/viewform?usp=sf_link

INSTRUMENTO PARA MEDIR EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA

¡Estimado/a docente!

Reciba un cordial saludo por parte de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, quienes solicitamos de la manera más comedida responder el siguiente cuestionario, que tiene como objetivo analizar la gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de lengua y literatura para generar la motivación y la atención en los niños de cuarto grado de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís. De esta manera, su valoración contribuirá al desarrollo del Proyecto de Integración Curricular asociado al objetivo presentado.

Toda la información que nos proporcione será tratada de manera confidencial y anónima, y se utilizará exclusivamente con fines académicos.

Se ha registrado el correo del encuestado (Vanessa.ayala@uefsfaloja.edu.ec) al enviar este formulario.

Correo *

Vanessa.ayala@uefsfaloja.edu.ec

Datos Informativos:

Sexo: *

Femenino

Masculino

Edad: *

39

Nivel de estudios: *

- Tercer Nivel
- Maestría
- Doctoral (PhD)

Años de experiencia: *

12

Instrucciones:

1. Lea atentamente cada una de las siguientes preguntas del cuestionario.
2. Seleccione la opción de acuerdo a su experiencia usando la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura.

De la siguiente lista de herramientas que promueven la gamificación, seleccione cuál de ellas utiliza en la asignatura de Lengua y Literatura, tome en cuenta las características definidas. *

	Evaluación	Retroalimentación	Comunicación	Habilidades fundamentales como hablar, escribir, escuchar y leer.	Aplica conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográfico.	Revisión de textos escritos.
Kahoot!	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Genially	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Cerebriti	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ClassDogo	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Educandy	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nearpod	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Educaplay	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Detalle otras características de las herramientas gamificadas tomadas en cuenta en la asignatura de Lengua y Literatura: *

Son muy importantes porque despiertan el interes en el educando

Si usted usa otras herramientas para gamificar en la asignatura de Lengua y Literatura, describalas a continuación: *

plikers elevel

Este formulario se creó en Universidad Nacional de Loja.



Anexo 8. Aplicación de instrumento estudiantes.



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Carrera de
Pedagogía de las Ciencias
Experimentales Informática

INSTRUMENTO PARA MEDIR EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA	
Presentación:	<p>Estimado(a) estudiante:</p> <p>Reciba un cordial y afectuoso saludo por parte de la comunidad educativa de la Universidad Nacional de Loja, en especial por parte de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática. El motivo del presente es de solicitar su colaboración para dar respuesta al presente cuestionario que tiene como objetivo analizar la gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de lengua y literatura para generar la motivación y la atención en los niños de cuarto grado de educación general básica. De esta manera, su valoración contribuirá al desarrollo al Trabajo de Integración Curricular asociado al objetivo presentado.</p> <p>Toda la información que proporcione será tratada de manera confidencial y anónima, y se utilizará exclusivamente con fines académicos.</p> <p>Gracias por su colaboración.</p>
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none">1. Lea atentamente cada una de las preguntas del cuestionario.2. Para responder a las preguntas, debe colorear una de las caritas según sea su respuesta.3. Ponga atención al juego que se presentara en la herramienta Nearpod.
Datos Informativos:	<p>Edad: <input type="text" value="8 años"/></p> <p>Sexo: Masculino(niño) Femenino (niña)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"><div style="text-align: center;"></div><div style="text-align: center;"></div></div>



UNL

Universidad Nacional de Loja

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

CUESTIONARIO ESTUDIANTES.

PREGUNTAS	MUCHO	ALGO	POCO
¿Te gusta realizar actividades jugando, como lo estás haciendo ahora?			
¿Te gustaría que las actividades sean divertidas?			
¿Aprendes cosas nuevas jugando este tipo de juegos?			
¿Te gusta la historia que está dentro del juego?			
¿Te gusta la actividad de competición?			
¿El tiempo propuesto en el juego es adecuado para llegar a la meta?			



UNL

Universidad Nacional de Loja

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

¿Los sonidos del juego te gustaron?			
¿Te gusto el escenario del juego?			
¿Te gustaron los personajes del juego?			
De los personajes observados en la herramienta Nearpod cuál de ellos fue el seleccionado en la actividad:			
¿La misión del juego estuvo fácil?			
¿Te gusto la recompensa adquirida en el juego?			

Fuente: Elaboración propia.

¡Gracias por tu participación!

Anexo 9. Certificado de traducción.

Loja 20 de agosto 2023.

CERTIFICACIÓN

Yo **María Leonor Patiño Medina** con cédula **1102625371** de identificación en Licenciada en Ciencias de la Educación mención Inglés, docente en la **Unidad Educativa Fiscomisional Manuel José Rodríguez**, por medio del presente tengo a bien certificar que he realizado la traducción del resumen del Trabajo de Titulación denominado **Uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Lengua y Literatura para generar la motivación y atención en los niños de cuarto grado EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís de la ciudad de Loja, año lectivo 2022-2023**, cuya autoría es de la estudiante **Josselyn Alexandra Fierro Loaiza** con cédula **1105243669**, aspirante al título de Licenciada en Pedagogía de la Informática por lo que mi mejor saber y entender es correcto.



.....
ATENTAMENTE

Lda. María Leonor Patiño Medina

Cedula: 1102625371