



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Maestría en Educación Básica

**Estrategias de gamificación para la optimización del aprendizaje de Lengua
y Literatura en cuarto grado en la Escuela Estancia Pekes, Loja 2024**

Trabajo de Titulación, previo a la
obtención del título de Magíster en
Educación Básica

AUTORA:

Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

DIRECTOR:

Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordoñez Mgtr.

Loja - Ecuador

2024



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Sistema de Información Académico
Administrativo y Financiero - SIAAF

CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **CHILLOGALLO ORDOÑEZ JAIME EFREN**, director del Trabajo de Titulación denominado **Estrategias de gamificación para la optimización del aprendizaje de Lengua y Literatura en cuarto grado en la Escuela Estancia Pekes, Loja 2024**, perteneciente al estudiante **ADRIANA MARICELA SIMBAÑA GUTIERREZ**, con cédula de identidad N° **1104334048**.

Certifico:

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Titulación**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Titulación**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Titulación del mencionado estudiante.

Loja, 2 de Septiembre de 2024



Escritura digitalizada por:
JAIME EFREN
CHILLOGALLO ORDOÑEZ

F) _____
DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN



Certificado TIC/TT.: UNL-2024-002981

1/1
Educamos para Transformar

Autoría

Yo, **Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez**, declaro ser autora del presente Trabajo de Titulación 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 mi trabajo de titulación en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.



Firma:

Cédula de Identidad: 1104334048

Fecha: 1 de Octubre del 2024

Correo electrónico: adriana.simbana@unl.edu.ec

Celular: 0991533812

Carta de autorización por parte del autora, para consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Titulación.

Yo, **Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez**, declaro ser autora del Trabajo de Titulación denominado: **Estrategias de gamificación para la optimización del aprendizaje de Lengua y Literatura en cuarto grado en la Escuela Estancia Pekes, Loja 2024**, como requisito para optar el título de **Magíster en Educación Básica** 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 de la siguiente manera 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 Titulación que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los un día del mes de octubre de dos mil veinticuatro.



Firma:

Autor: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Cédula: 1104334048

Dirección: Esteban Godoy

Correo electrónico: adriana.simbana@unl.edu.ec

Teléfono: 0991533812

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director del Trabajo de Titulación: Jaime Efrén Chillogallo Ordóñez

Dedicatoria

A mi madre Morayma, por su amor incondicional, su apoyo constante, y por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia. Gracias por creer en mí y por ser mi inspiración diaria.

A mi esposo Ricardo, por ser mi roca y mi compañero incondicional. Gracias por tu amor, tu paciencia y por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Tu apoyo constante y tus palabras de ánimo han sido fundamentales para que este sueño se haga realidad. Sin ti, este logro no habría sido posible.

A mis queridos hijos Javier y Montserrath, por ser mi mayor inspiración y la luz de mis días. Cada sonrisa, cada abrazo y cada momento compartido me han dado la fuerza para seguir adelante. Este trabajo es para ustedes, con la esperanza de que algún día comprendan que todo es posible con esfuerzo y dedicación.

Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Agradecimiento

A Dios, por ser mi guía y darme la fuerza necesaria para superar cada obstáculo en este camino.

A mis profesores y mentores, en especial al Ing. Jaime Chillogallo, por su guía, paciencia y por compartir su conocimiento de manera generosa. Su apoyo ha sido fundamental en la realización de este proyecto.

A la Universidad Nacional de Loja, por brindarme las herramientas necesarias y un entorno propicio para mi desarrollo académico. Este espacio me ha permitido crecer tanto a nivel personal como profesional.

Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Índice de contenidos

Portada.....	i
Autoría.....	iii
Carta de autorización.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice de contenidos.....	vii
Índice de tabla:.....	viii
Índice de figura:.....	ix
Índice de anexos:.....	x
1. Título.....	1
2. Resumen.....	2
Abstract.....	3
3. Introducción.....	4
4. Marco teórico.....	7
4.1.Estrategias de gamificación.....	7
4.2.Aprendizaje en Lengua y Literatura.....	17
5. Metodología.....	25
5.1. Contexto.....	25
5.2. Proceso.....	25
5.3. Métodos.....	26
5.4. Técnicas.....	27
5.5. Instrumentos.....	28
5.6. Participantes.....	28
6.Resultados.....	30
6.1. Análisis de la prueba a los estudiantes.....	30
7. Discusión.....	48
8. Conclusiones.....	51
9.Recomendaciones.....	52
9.Bibliografía.....	53
10. Anexos.....	59

Índice de tabla:

Tabla 1. Diferencia de género.....	30
Tabla 2. Identificación de idea principal en el texto.....	31
Tabla 3. Identificación de sujeto en texto.....	33
Tabla 4. Importancia de la preservación de la lengua materna en la conservación de la cultura. 34	
Tabla 5. Identificación de verbo en oraciones.....	35
Tabla 6. Clasificación de palabras según su acentuación.....	37
Tabla 7. Identificación de sujeto y predicado.....	38
Tabla 8. Identificación de palabras escritas correctamente.....	40
Tabla 9. Identificación de antónimos.....	41
Tabla 10. Identificación de sinónimos.....	42
Tabla 11. Identificación del verbo “ser” en tiempo presente.....	43
Tabla 12. Comprensión de lectura.....	45
Tabla 13. Comprensión de lectura.....	46

Índice de figura:

Figura 1. Elementos de la gamificación.....	12
Figura 2. Ubicación lugar de estudio.....	25
Figura 3. Diferencia de género.....	30
Figura 4. Identificación de idea principal en el texto.....	32
Figura 5. Identificación de sujeto en texto.....	33
Figura 6. Importancia de la preservación de la lengua materna en la conservación de la cultura.....	34
Figura 7. Identificación de verbo en oraciones.....	36
Figura 8. Clasificación de palabras según su acentuación.....	37
Figura 9. Identificación de sujeto y predicado.....	39
Figura 10. Identificación de palabras escritas correctamente.....	40
Figura 11. Identificación de antónimos.....	41
Figura 12. Identificación de sinónimos.....	43
Figura 13.. Identificación del verbo “ser” en tiempo presente.....	44
Figura 14. Compresión de lectura.....	45
Figura 15. Compresión de lectura.....	46

Índice de anexos:

Anexo 1. Evaluación de estudiantes	59
Anexo 2. Entrevista Docentes	64
Anexo 3. Certificado del Abstract	67

1. Título

Estrategias de gamificación para la optimización del aprendizaje de Lengua y Literatura en cuarto grado en la Escuela Estancia Pokes, Loja 2024.

2. Resumen

La gamificación ha surgido como una herramienta eficaz para incrementar la motivación y responsabilidad de los estudiantes. El objetivo es diseñar y evaluar una propuesta pedagógica basada en estrategias de gamificación que mejoren el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de cuarto grado. La investigación emplea un enfoque mixto, utilizando tanto métodos cualitativos como cuantitativos. Se realizaron encuestas y entrevistas a 15 estudiantes y 2 docentes de la Escuela Estancia Pokes, para diagnosticar las dificultades iniciales y evaluar el impacto de las estrategias implementadas. Además, se diseñaron diversas actividades gamificadas, incluyendo el uso de plataformas interactivas como Kahoot. Los resultados revelaron una mejora considerable en la comprensión lectora, uso de sinónimos y antónimos, clasificación de palabras acentuadas y la identificación de sujeto y predicado. Los estudiantes demostraron mayor motivación y participación activa en las actividades, lo que se reflejó en su rendimiento académico. Las encuestas y entrevistas confirmaron la percepción positiva de los estudiantes y profesores respecto al empleo de la gamificación en el aula. En conclusión, el estudio determina que la gamificación es una herramienta pedagógica viable y beneficiosa para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura. No solo incrementa la motivación y la implicación de los estudiantes, sino que también facilita un aprendizaje más efectivo y significativo. Por lo tanto, se recomienda la integración continua de la gamificación en el currículo y la formación continua de los docentes en el manejo de estas herramientas tecnológicas.

Palabras claves: Gamificación, Aprendizaje, Lengua y Literatura, Motivación estudiantil.

Abstract

Es el resumen escrito en inglés.

Key words:

3. Introducción

La educación actual enfrenta el desafío constante de adaptar sus métodos para satisfacer las necesidades y expectativas de una generación inmersa en la tecnología y la información instantánea (Boillos, 2024). En este contexto, la gamificación ha emergido como una estrategia innovadora y prometedora para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. La gamificación, entendida como el uso de elementos y dinámicas de juego en entornos no lúdicos, ha demostrado ser una herramienta eficaz para fomentar el compromiso y el interés en diversas áreas del conocimiento (Merino et al., 2023).

La presente investigación sobre las Estrategias de gamificación para la optimización del aprendizaje de Lengua y Literatura en cuarto grado en la Escuela Estancia Pokes, Loja 2024, surge de la necesidad que tienen los estudiantes para que desarrollen libremente sus competencias, habilidades y funciones de acuerdo con la implementación de estrategias, métodos y procesos por parte del docente para que los alumnos puedan ser más activos, creativos y proactivos para alcanzar un nivel superior, y así dar paso a un grado de efectividad, dando paso a una nueva metodología de enseñanza, enfocada a reconocer las destrezas y conocimientos de los estudiantes, despertando así el interés y la inclinación profesional hacia su educación superior, en consonancia con sus inteligencias marcadamente diversas, es decir, las más dinámicas de los aprendizajes.

Respecto a su importancia, se puede decir que esto es necesario por varias razones básicas. En primer lugar, la falta de comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado se debe a sus deficientes habilidades lingüísticas y literarias y, en segundo lugar, proporciona información sobre cómo las estrategias de gamificación impactan el aprendizaje de los estudiantes y permitirán que los maestros adapten su estrategia a los diferentes métodos de enseñanza para eficazmente poder compensar las carencias personales de cada estudiante.

Los beneficios de este trabajo investigativo consisten en los enfoques pedagógicos innovadores y prácticas educativas efectivas que pueden ser replicadas en otros contextos. Ya que, la misma contribuye a la literatura educativa, porque beneficiará no solo a la comunidad educativa local sino también a nivel nacional e internacional. Es por ello que, los resultados de la investigación pueden proporcionar datos valiosos para la toma de decisiones a nivel

institucional, donde las conclusiones podrían influir en la formulación de políticas educativas y en la implementación de cambios metodológicos que se alineen con las necesidades y preferencias de los estudiantes.

Según Valle (2018), los docentes se enfrentan a una serie de cambios sociales, comunicativos, pedagógicos, metodológicos, técnicos y tecnológicos que requieren contar con un amplio y complejo conjunto de competencias y habilidades para funcionar eficazmente en sus prácticas laborales. En la sociedad actual, es evidente la proliferación de tecnología, dispositivos digitales, herramientas informáticas y nuevos entornos de aprendizaje que se centran en el papel del alumno. Es por ello que, el uso de la tecnología no solo contribuye a la institución académica sino también a la educación a nivel nacional, ya que ofrece una estrategia innovadora para mejorar la enseñanza-aprendizaje (Arenas et al., 2023).

Por otro lado, García (2023) explica que muchos niños tienen problemas de exteriorización tanto en lectura como en escritura, debido a un retraso en el desarrollo del lenguaje, problemas de concentración y atención, y también porque tienen lentitud para hablar. Paris también recomienda mantenerse al tanto del progreso del aprendizaje de cada niño, ya que las dificultades de cada persona son diferentes y pueden mejorar con el tiempo o pueden estar relacionadas con un problema subyacente que requiere más investigación.

De acuerdo con Parra et al. (2022), sostienen que lo que más falta en América Latina es conocimiento sobre la aplicación y uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones. Además, la tasa de crecimiento del uso de TIC en el continente es tan pausado que el lento desarrollo puede atribuirse a la falta de infraestructura técnica. Asimismo, aún está por apreciarse su importancia en el sector educativo de la región en términos del uso de estas tecnologías digitales a nivel mundial.

Es por ello, que en el presente trabajo de investigación se plantea la siguiente interrogante, ¿Cómo inciden las Estrategias de gamificación para la optimización del aprendizaje de Lengua y Literatura en cuarto grado en la Escuela Estancia Pokes, Loja 2024?

Con base en la anterior interrogante, se planteó como objetivo general: Analizar el impacto de las estrategias de gamificación mediante una propuesta pedagógica para la optimización del aprendizaje de Lengua y Literatura en cuarto grado en la Escuela Estancia

Pekes, Loja 2024. Así mismo, para lograr el cumplimiento del objetivo se plantean los siguientes objetivos específicos: “Diagnosticar las principales dificultades que presentan los estudiantes en el aprendizaje de Lengua y Literatura”, “Diseñar una propuesta pedagógica basada en las estrategias de gamificación para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes” y “Evaluar el impacto de las estrategias de gamificación en el mejoramiento del aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes”.

Cabe señalar que la dirección de investigación de este estudio se basa en los resultados y fundamentos de la práctica educativa centrada en la innovación de la educación primaria, en tal sentido los docentes deben estar abiertos a nuevos cambios de paradigma que dejen atrás los métodos tradicionales y les permitan considerar a los estudiantes desde diferentes procesos de aprendizaje a partir de una orientación epistemológica cuyo marco metodológico se centró en la psicología cognitiva, es decir, que la educación se centra no solo en la adquisición de conocimientos, sino también en el desarrollo de otras habilidades en diferentes campos interdisciplinarios. Por lo que se podría plantear talleres de construcción y uso de material didáctico a profesores de educación básica.

4. Marco teórico

4.1. Estrategias de gamificación

4.1.1. Definición de estrategias gamificadas

Para Kartik (2021) <https://n9.cl/x3bmb> la gamificación es simultáneamente una técnica, un método y una estrategia, que se encarga de relacionar e identificar las razones, conceptos y actividades que determinan el aprendizaje y cómo actúan los docentes en relación con el currículo, la enseñanza y evaluación del aprendizaje que están directamente relacionados con las capacidades y el significado de los logros académicos de los estudiantes.

Además, Parra y Segura (2019) <https://lc.cx/qUtvb6> afirman que, la gamificación implica la utilización de elementos, diseños o estructuras de mecánicas de juego en un entorno no lúdico porque es una poderosa herramienta con el propósito de motivar a los estudiantes en el aula y así facilita el proceso educativo.

Por lo tanto, si se crea un entorno en el que no solo se permiten muchos tipos de juego, fomentarán una situación en la que los estudiantes participen en actividades que tal vez estén motivadas únicamente por una motivación intrínseca, donde los maestros pueden utilizar estas actividades de aprendizaje para desarrollar nuevos métodos y destrezas de enseñanza.

En tal sentido, se puede decir que la gamificación en sí forma parte de la actitud humana ante la existencia, expresada en muchas versiones diferentes, que puede definirse como un conjunto de actividades compuestas por individuos con personalidades diferentes, siendo la principal característica la que forman un grupo y todos los miembros que se esfuerzan por alcanzar objetivos comunes.

4.1.1.1. Las TIC como proceso de gamificación en el aula

A lo largo de los años, las TIC se han convertido en un recurso valioso para los docentes en la planificación diaria y Nivelá et al. (2021) <https://acortar.link/PoqNvk> plantean la gamificación como “el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo” (p. 167). En tal

sentido, se puede decir que, la gamificación involucra a los estudiantes en el proceso de aprendizaje a través del uso dinámico de elementos interactivos y funciones semejantes al juego. Además, puede utilizarse con el objetivo de elevar el nivel de aprendizaje del estudiante que a su vez incide en su rendimiento académico de forma positiva.

En este sentido, las TIC se utilizan para apoyar el trabajo rutinario en el aula y no como la principal fuente de conocimiento que impulsa la innovación en la enseñanza.

Así, Kartik (2021) <https://n9.cl/x3bmb> sugiere que la gamificación precisa que el alumno esté activo e involucrado en el proceso educativo, ya que el docente deja de ser el único que determina los contenidos puesto que el estudiante también participa. En este aspecto, las TIC frecuentemente se adaptan a las estrategias de enseñanza desarrolladas por cada educador; Depende enteramente del nivel de formación del profesor y de la concepción del enfoque de enseñanza.

Se puede decir que la TIC en el aula combinada con nuevos métodos de enseñanza permitirá a los profesores adaptarse a los procesos en evolución con el tiempo. Además, el uso y las habilidades de las TIC por parte de los futuros profesores de educación básica para lograr una competencia tecnológica real de los docentes ayudarán a desarrollar eficazmente el proceso educativo..

4.1.1.2. Las TIC en la educación online

Se puede decir que, los beneficios de la educación a distancia están verdaderamente relacionados con las particularidades de las TIC, no cabe duda que, el internet es una herramienta que ha contribuido enormemente al desarrollo de este tipo de enseñanza en el proceso de educación y desarrollo de individuos, una de las oportunidades más significativas de la formación a distancia.

Como afirma Reyes et al. (2023) <https://lc.cx/ZHM0S0> las TIC en el aprendizaje en línea es una modalidad educativa continuo a través de plataformas tecnológicas. Esto proporciona mayor resistencia en la dirección y el tiempo durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. También se adecua a las capacidades, carencias y destrezas de cada docente. Además, utilizar instrumentos de comunicación sincrónica y asincrónica proporcionan entornos de aprendizaje colaborativo y mejoran los procesos de gestión basados en

competencias.

En este sentido, Barrón (2020) <https://n9.cl/uusxd> “la educación en línea sin duda es necesaria, pero insuficiente, si de entrada no se cambian los paradigmas educativos, si no se hace un análisis profundo de los currículos, de los contenidos y del modelo de enseñanza-aprendizaje” (p. 70). Además, lo considera el enfoque educativo novedoso adaptado de manera eficaz a un sistema de educación, coordinado en torno a redes de telecomunicaciones, que brinda un nuevo aspecto sobre las concepciones tradicionales de tiempo y espacio, en simultáneo que el modelo tradicional de enseñanza de profesores y estudiantes.

De acuerdo con Acevedo et al. (2020) <https://n9.cl/uusxd> sostienen que la educación en línea "Han realizado una conversión en herramientas tecnológicas de manera fundamental, para un correcto desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje sobre los alumnos" (p. 8). En tal sentido, se puede decir que, el uso de herramientas tecnológicas hace posible intercambiar información que sirva para el desarrollo de un espacio en red que genere aprendizaje, creando así un ambiente colaborativo implementado a través de las TIC en el proceso educativo.

Según los autores antes mencionados, se puede decir que convergen en enfatizar las enormes oportunidades de comunicación y aprendizaje que ofrecen las TIC. Según ellos, en la nueva organización, los docentes deberían utilizar modelos pedagógicos que puedan proporcionar todas las formas de aprendizaje flexible, colaborativo y permanente para los futuros ciudadanos. Además, permite la renovación de las instituciones educativas y la gestión de cambios importantes como beneficio común del sistema educativo.

4.1.2. Importancia

La gamificación hoy en día forma la base del aprendizaje de los estudiantes, con tres pilares educativos: contenido, objetivos y evaluación. Además, en el ámbito de la educación nos referimos a dos estrategias: educación y aprendizaje. Por otro lado, la estrategia se entiende como el proceso mediante el cual los estudiantes seleccionan, observan, reflexionan y aplican procedimientos para lograr sus objetivos.

Según Marti y García (2021), <https://lc.cx/viqN0r> la gamificación en el aula es un método eficiente cuando se utiliza para animar a los estudiantes a progresar a través del

contenido educativo, influir en su comportamiento o acciones y crear fuerza motivadora. Además, al incorporar la gamificación en las actividades educativas, es evidente su contribución positiva a la creación de una identidad y cultura basadas en TIC y procesos educativos gamificados, lo que se refleja en un mejor rendimiento de los estudiantes en la escuela.

Afirman Parra y Segura (2019) <https://lc.cx/XYwRY9> que, a través de las TIC, podemos crear productos digitales en las aulas dentro de los procesos educativos, contextualizándolos adecuadamente. Gracias a ellos, la gamificación y los propios juegos cobrarán un significado diferente en el aula, permitiendo actividades de aprendizaje más significativas, ganado un lugar e importancia en la educación.

El rol de los docentes en el contexto educativo contemporáneo es crucial, especialmente considerando los retos y oportunidades que ofrece la era digital, para poder guiar a sus estudiantes de manera efectiva y relevante. De acuerdo con Acevedo et al. (2020) <https://n9.cl/uusxd> “los docentes serán agentes de cambio en los procesos de enseñanza-aprendizaje, resguardando lo dictaminado por las autoridades de las instituciones, pero encaminado hacia un proceso innovador, además, el docente es responsable de estar a la vanguardia de los cambios” (p. 9). En tal sentido, la importancia de la tecnología es más apreciable si se tiene en cuenta que la competencia digital forma parte del currículo, siendo unas de las aptitudes que los educandos adquieren durante su proceso formativo.

En resumen, las estrategias gamificadas, son estrategias que los docentes desarrollan e implementan para formarse a través del aprendizaje de enseñar, de modo que puede realizarse bien las actividades que promueven este objetivo, en su mayoría, según un proceso específico. Por lo que, las diversas actividades que los docentes realizan mediante el empleo de juegos a través de los diferentes recursos tecnológicos tienen un claro propósito educativo e intervienen a la hora de elegir estrategias educativas específicas, también se realiza la preparación del ambiente, la preparación de materiales, selección de tareas y predicción del tiempo de ejecución.

4.1.3. Elementos básicos de la gamificación

La gamificación es considerada un recurso lúdico, educativo y tecnológico a través

del cual las entidades adquieren experiencias y conocimientos de gran importancia para su desarrollo cultural y social. Es, por tanto, una fuente muy significativa para esta investigación porque la población con la que se trabajara tiene características ideales para su desarrollo.

Es por ello que Marti y García (2021), <https://lc.cx/XYwRY9> consideran que para implementar una estrategia de gamificación exitosa es necesario tener en cuenta 10 elementos:

- Tipos de competición: individual, en parejas y en contra del computador.
- De acuerdo al tiempo: se juega cómodamente sin tiempo o contra el reloj.
- Escasez: La falta de ciertos recursos puede extender la dificultad del juego.
- Rompecabezas: problemas que indican que hay soluciones.
- Nuevo: el cambio puede crear retos novedosos y mecánicas actualizadas que deben dominarse.
- Nivel y progresión.
- Presión social: la congregación debe estar informada de lo que haces.
- Los equipos: para avanzar en el juego, puede demandar la ayuda de otros.
- Moneda: Se escudriña todo aquello que permita cambiarse por algo de valor.
- Mejoras y potenciadores: Te permite añadir elementos motivadores a los jugadores.

La estructura fundamental de la gamificación incluye los elementos esenciales de los juegos. Al igual que bloques de construcción, estos pueden combinarse de diversas formas dentro de una experiencia gamificada. De acuerdo con Flores y Fernández (2021) <https://n9.cl/8j3lr> se clasifican en tres categorías jerárquicas basadas en su nivel de abstracción (lo que no se ve, lo que se imagina, lo ficticio) (Figura 1):

Figura 1

Elementos de la gamificación



Fuente: Flores y Fernández (2021) extraído de Werbach y Hunter

a) Dinámicas: “son el nivel más alto de abstracción y los primeros a tener en cuenta. Deberían responder a la pregunta ¿de qué va este juego? Estas incluyen la narrativa, las emociones, la progresión, las relaciones sociales“ (Flores y Fernández 2021, p. 385) <https://n9.cl/t6w7h0> . Este aspecto, implica que, durante el proceso de gamificación se habla, se narra lo que estás realizando, llenando de emoción el ambiente del juego, dando a conocer las restricciones o el progreso durante el juego. La narrativa y la emoción no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también facilitan una mayor retención del conocimiento y una interacción más significativa entre los estudiantes y el contenido educativo.

b) Mecánicas: “son el segundo nivel y forman los procesos básicos que permiten

progresar la acción y que el jugador se involucre. De hecho, se conciben como la forma de interactuar del jugador con el juego” (Flores y Fernández 2021, p. 385). Cabe destacar que en este punto el estudiante responsable de la gamificación acepta los desafíos, utiliza los recursos que hay dentro del juego con la finalidad de obtener una recompensa. Al enfrentarse a estos desafíos, los estudiantes desarrollan habilidades de resolución de problemas, toman decisiones estratégicas y aprenden a manejar recursos de manera efectiva.

c) Componentes: “son los elementos más específicos, los más visibles o tangibles. Aquí se encuentran los avatares, los equipos, los emblemas, los logros, las misiones o desafíos, los regalos, los niveles, los puntos, los bienes, los tableros (clasificaciones), etc.” (Flores y Fernández 2021, p. 385). En este aspecto los estudiantes eligen sus avatares, sus emblemas, misiones y combates, para alcanzar el premio y así poder avanzar hacia el objetivo. Esta elección y personalización fomentan un sentido de identidad y pertenencia en el juego, mientras que los logros y recompensas obtenidos sirven como incentivos que impulsan a los estudiantes a seguir participando y esforzándose en el proceso de aprendizaje.

En este sentido, se puede decir que existe un carácter bidireccional en las interacciones y relaciones, pues se cree que este proceso no es necesariamente una actividad unidireccional, sino que puede darse de profesor a alumno, de un alumno a otro y en ambas direcciones.

Además, en la actualidad se puede hablar de una dirección específica de gamificación en la educación, cuando el entorno formal aporta recursos del entorno informal para aumentar la importancia del aprendizaje. Se trata de una tendencia basada en combinar conceptos de gamificación y aprendizaje.

4.1.4. Características de la gamificación

Por su parte Marti y García (2021) <https://lc.cx/XYwRY9> creen que la gamificación puede mejorar las habilidades sociales de los estudiantes y es útil en la vida humana, por eso se aplica como teoría, método, estrategia o técnica. Por lo tanto, le permiten identificar las siguientes características.

- La gamificación implica utilizar mecánicas de videojuegos para presentar una

serie de desafíos educativos a los estudiantes.

- Cuando los estudiantes completen una tarea, recibirán una recompensa a corto plazo correspondiente a la dificultad de la tarea.
- La gamificación debe centrarse en los estudiantes y en cómo experimentan el contenido discutido en el aula.
- El objetivo de la gamificación es influir en el comportamiento de las personas a través de las experiencias y emociones que surgen durante el juego.
- La gamificación fomenta su compromiso y fidelización.
- Ayuda a motivar y lograr objetivos específicos.

4.1.5. Principales herramientas para gamificar el aula

4.1.5.1. Moodle

Es una herramienta virtual que tiene como objetivo promover la colaboración y desarrollar habilidades como crear, compartir y transformar conocimiento ya que se basa en una pedagogía constructivista. Por lo tanto, utilizar esta herramienta virtual es sumamente importante para desarrollar el pensamiento crítico y creativo (Delgado & Chávez, 2022).

<https://lc.cx/OCRqGf>

El uso de la plataforma Moodle permite a los estudiantes trabajar en un aula virtual, accediendo a una variedad de recursos y materiales de aprendizaje, brindando resultados óptimos, ya que está diseñada para la colaboración e interacción entre estudiantes en modo sincrónico o asincrónico

4.1.5.2. Plataforma Kahoot

Es una herramienta digital gratuita e innovadora donde Machaca y Horcco (2022) <https://lc.cx/Z8nAMr> refieren que los docentes pueden crear un ambiente novedoso, agradable y atractivo al desarrollar actividades docentes, ya que es un sistema de retroalimentación con el que se pueden crear encuestas, sondeos y debates en línea, búsqueda por parte de los estudiantes activos de la pedagogía, estos reaccionan en tiempo real, se

convierten en héroes y pueden usar computadoras o teléfonos móviles para presentar sus conocimientos.

4.1.5.3. Plataforma Quizizz

Este sitio web permite crear preguntas en línea que los estudiantes pueden responder de tres maneras diferentes, ya que es una aplicación gratuita que puede registrarse con los beneficiarios de Google.

- Funciona mediante juegos en línea y las calificaciones de los juegos se envían al maestro.
- En Quizizz no necesita registrarse, solo ingresa la clave del juego que te envió tu profesor.
- Tampoco es necesario realizar ningún tipo de instalación de aplicaciones en sus dispositivos Smartphone, computadoras o Tablet.

4.1.5.4. Educaplay

Educaplay es una plataforma en línea que posibilita la creación de actividades educativas multimedia. Surge como una web colaborativa diseñada para crear y compartir recursos relacionados con las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC) para uso exclusivo sin fines de lucro (Jurado, 2022). <https://lc.cx/7sOHId> está destinado a la comunidad de formadores (profesores o creadores de contenidos) de habla hispana e inglesa que buscan recursos multimedia para su labor docente o desarrollo de contenidos. También está dirigido a quienes desean aprender de manera interactiva sobre cualquier tema.

Educaplay es una herramienta educativa diseñada para guiar, contribuir e innovar en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los participantes en la educación. En las aulas, se utiliza para gestionar y promover la participación de los estudiantes, apoyando un enfoque constructivista donde los estudiantes son los protagonistas de su aprendizaje y los docentes actúan como guías (García & Santillán, 2022). <https://lc.cx/ZhwdpP>

4.1.5.5. Google Classroom

La plataforma Google Classroom es un entorno de aprendizaje virtual diseñado para

colaborar y apoyar las actividades educativas de los docentes, tales como señalan Prado et al. (2020), <https://lc.cx/kFedXK> G Suite ofrece un conjunto de herramientas de productividad de Google, destinadas a centros educativos para que educadores y estudiantes las utilicen de manera innovadora en su aprendizaje y trabajo.

Google Classroom “es una plataforma web que permite crear espacios virtuales donde los alumnos y profesores lograron interactuar durante la pandemia COVID-19 por medio del envío y la retroalimentación de las actividades escolares” (Martínez, 2022, p. 4) <https://lc.cx/T2tvbl> Por esta razón, esta plataforma web en el ámbito educativo facilita el desarrollo de habilidades como la comunicación efectiva, el pensamiento crítico, la colaboración, la resolución de problemas y la creatividad.

4.1.5.6. Google Meet.

En particular, Google Meet es una herramienta tecnológica gratuita que facilita la realización de reuniones virtuales entre el docente y los estudiantes (Roig, 2020) https://lc.cx/qqls_X . Google Meet ofrece una interfaz intuitiva y fácil de usar.

Las ventajas de Google Meet en el ámbito educativo incluyen la capacidad de grabar clases, la planificación de reuniones y la flexibilidad de conectarse a través de dispositivos móviles (Martínez, 2022) <https://lc.cx/T2tvbl> Finalmente, Google Meet es una herramienta de comunicación que permite realizar reuniones virtuales entre docentes y estudiantes en cualquier momento y lugar, facilitando así el aprendizaje.

4.1.6. Beneficios

De acuerdo con Martínez, (2022) <https://lc.cx/T2tvbl> la incorporación de Google Classroom en las actividades escolares facilitó el proceso de aprendizaje a distancia y mejor control de las actividades tales como “La centralización de documentos y clases grabadas, junto con todo lo que se desarrolla durante el período de clases es de gran ayuda ya que solo tienes que navegar en un solo sitio“ (p. 12). Este tipo de educación en línea requiere el apoyo continuo de los estudiantes y el uso de diversas estrategias y herramientas en línea que ofrece la virtualización. De esta manera, fomentamos el uso de diversas aplicaciones web y plataformas virtuales para ayudar a los estudiantes a alcanzar las habilidades requeridas.

Cada estudiante inicia sesión usando el ordenador, ingresa el pin que coloca en el tablero y completa el formulario. Una vez terminada la evaluación, pueden repasar la respuesta, comprobar la causa de la falla y luego ejecutar una nueva prueba.

Con esta forma, el docente puede percibir los resultados del primer, segundo y en algunos casos del tercer intento. Es por ello por lo que, al calificar, tendrán en cuenta las dos primeras puntuaciones para que los estudiantes que tengan fallas, hasta cierto punto, puedan mejorar sus primeras puntuaciones.

4.2. Aprendizaje en Lengua y Literatura

4.2.1. Definición de aprendizaje

Basado en la teoría de Piaget (1973) <https://n9.cl/j9bhk> el pensamiento es la base del aprendizaje, ya que manifiesta el razonamiento a través de la construcción realizada mediante la interacción con la comunidad que nos rodea. Además, el desarrollo y aprendizaje se fundamentan en dos principios clave: el sujeto que busca el conocimiento de un determinado objeto y el objeto a ser conocido por el sujeto. Para él, el conocimiento implica la organización y sistematización de la información, así como la estructuración y explicación de los hechos a partir de las experiencias (Molina et al., 2021) <https://acortar.link/ikHDoP>

Piaget (1973) sostiene que el niño se desarrolla individualmente, mientras que Vygotsky (1998) <https://lc.cx/SODKdf> sostiene que el aprendizaje ocurre a partir de las relaciones establecidas a través de la interacción e intercambios mutuos, y que el problema de la enseñanza radica en las prácticas fosilizadas de los profesores.

El proceso educativo surge de diversas maneras. La educación tiene la función de transformar tanto a las personas como al mundo para mejorarlos (González, 2021) <https://lc.cx/uXgj-I>

En este contexto, las estrategias de enseñanza y aprendizaje son métodos empleados por los educadores para ayudar a los alumnos a desarrollar sus conocimientos. Además, estas técnicas son cruciales para obtener el mejor rendimiento del estudiante, ayudándolo a comprender y retener los contenidos enseñados (Merchán, 2018) <https://lc.cx/pJ8lCm> . Por esta razón, es necesario realizar evaluaciones diagnósticas, cuyo objetivo es analizar los

conocimientos previos de los estudiantes antes de comenzar cualquier actividad.

4.2.2. Definición de aprendizaje de Lengua y Literatura

Esto ocurre cuando las personas interactúan para adquirir una variedad de conocimientos, habilidades y características para desempeñarse de manera adecuada y consistente, y se pueden mejorar actividades o tareas específicas a través de la capacitación (García, 2018) <https://lc.cx/Gl25q6>

Según Gil (2022) <https://lc.cx/sV7uBC> , implica la transferencia regular de conocimientos sobre un tema o contenido específico que influye de manera continua y directa en las actitudes, valores y desarrollo de habilidades que nace del estudiante.

4.2.3. Importancia

Desde el primer contacto con el idioma, los estudiantes se verán inmersos en el proceso natural de escuchar y hablar. Por tanto, cuando van a la escuela hablan su lengua materna con algunos conocimientos de la lengua hablada, aunque necesitan apoyo para perfeccionar y ampliar estos conocimientos.

Según el Programa de Educación Básica del Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC] (2019) <https://lc.cx/wRaMUy> el uso de la literatura oral y los conocimientos tradicionales sobre los diferentes pueblos del Ecuador en las lecciones incentiva a los estudiantes a no solo evaluar apreciar esta riqueza cultural sino también valorarla sobre el desarrollo del habla.

Además, la literatura oral también crea una relación emocional con la lengua porque la conocen desde sus padres y abuelos, es íntima, familiar e identificable. Por tanto, para desarrollar las habilidades de comunicación oral, este tipo de literatura promueve el desarrollo de las habilidades multilingües de los estudiantes a través de los juegos de palabras, el humor, la creatividad y la originalidad (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019) <https://lc.cx/wRaMUy> .

Las diferentes estructuras lingüísticas del texto hablado tienen ritmo, rima y sonido. La memorización contribuye al progreso de la fluidez lectora y la capacidad de predicción, dos elementos esenciales para el desarrollo de la comprensión de textos. Al mismo tiempo,

estas estructuras ayudan a engrandecer el léxico, las representaciones pictóricas, las expresiones, la voz y la enunciación (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

Se puede decir que los estudiantes desarrollan, enriquecen y mejoran su capacidad para comprenderse y expresarse oralmente. Las interacciones de los estudiantes con compañeros y adultos, familiares, maestros y otras personas se vuelven especialmente importantes como medio para adquirir vocabulario y conocimiento del lenguaje.

4.2.4 Beneficios

De acuerdo con Zambrano (2023) <https://lc.cx/dWwBUH> se considera que la literatura infantil es un recurso ideal para abordar diversos temas curriculares de Lengua y Literatura en la educación primaria. Numerosos autores afirman que sus beneficios incluyen una amplia gama de posibilidades educativas y de socialización. En resumen, según las conclusiones y análisis de diversos autores, los beneficios que ofrece la gamificación en el ámbito de Lengua y Literatura la convierten en un valioso recurso aliado en el aula. Esta metodología ayuda a evitar el aburrimiento y la monotonía en la educación, enriqueciendo significativamente la experiencia de aprendizaje.

Para crear un proceso de aprendizaje agradable con objetivos centrados en el desarrollo de habilidades y la motivación, es esencial que la gamificación no se limite solo a la incorporación de elementos de juego. El docente debe proporcionar una instrucción adecuada que oriente la experiencia del estudiante.

4.2.5 Currículo del Subnivel Elemental

De acuerdo con el MINEDUC Currículo de Lengua y Literatura de educación básica (2019) <https://lc.cx/5pA635> en el subnivel Elemental de Educación General Básica, el docente es responsable de establecer los fundamentos para formar lectores competentes, autónomos y críticos, así como hablantes y escritores que puedan utilizar las herramientas de la escritura para comunicar sus ideas, aprender, profundizar y enriquecer sus conocimientos. Además, el docente no se restringe a la alfabetización inicial, que implica la enseñanza del sistema de la lengua, sino que enfrenta el desafío de introducir a los estudiantes en la cultura escrita.

Sus experiencias comunicativas con el entorno facilitan comprensiones y generan opiniones más complejas sobre la realidad circundante. Además, les permiten autorregular su lenguaje, dominar la pronunciación de palabras, combinar sonidos, aumentar su vocabulario, mejorar el uso de los tiempos verbales, ampliar el significado de las palabras, manejar adecuadamente la concordancia de género y número, y utilizar oraciones de manera más compleja.

4.2.5.1. Elementos de currículo

El currículo de educación Elemental Básica está compuesto por diferentes bloques curriculares, de acuerdo al Currículo de Educación Básica del MINEDUC (2019) está conformado de la siguiente manera:

Bloque curricular 1. Lengua y cultura. Gracias a la mediación pedagógica, los estudiantes conocen más formalmente el mundo de la literatura; Esto significa que los niños en el aula tienen elementos materiales representativos y relevantes de la cultura escrita, como textos para leer, temas sobre los que escribir y oportunidades para participar en esta situación cultural que requiere leer y escribir, encontrándose con aquello de lo que está saturado.

En cuanto a la diversidad lingüística, MINEDUC (2019) afirma que los docentes del Ecuador deben tener conocimiento de las lenguas indígenas y su huella que ha dejado en la forma en que hablamos español, tanto a nivel léxico como a nivel de estructura gramatical. Los profesores enseñan a los estudiantes sobre diferentes formas de expresar ideas, teniendo en cuenta contextos culturales y situacionales sin eliminar ninguna forma de expresión en particular, incluso si se desvía de las normas estándar del idioma español.

Alienta a los estudiantes a identificar diferencias entre el lenguaje hablado y escrito, desacuerdos que pueden ocurrir en contextos y, dependiendo del objetivo de la comunicación, promover la comprensión del texto y sus elementos constitutivos en dos modos: hablado y escrito.

Bloque curricular 2. Comunicación oral. Desde el primer contacto con el idioma, los estudiantes se verán inmersos en el proceso natural de escuchar y hablar. Por ello, cuando van al colegio utilizan su lengua materna con comandos de voz específicos, aunque necesitan apoyo para perfeccionar y ampliar estos conocimientos. MINEDUC (2019) sostiene que las

interacciones de los estudiantes con pares y adultos, ya sean familiares, maestros u otros, se vuelven especialmente importantes como medio para adquirir conocimientos de vocabulario y lenguaje.

Así, el lenguaje hablado a través de una pedagogía sistemática, propositiva y recursiva crea un eje horizontal y se convierte en la base para el desarrollo de diversas habilidades, tales como: explorar conocimientos, conocimientos existentes, dar significado a sus pensamientos, comunicar sus ideas por escrito, expresarse verbalmente, desarrollar la metacognición y empoderarse para autocorregirse y reconstruir su pensamiento.

Bloque curricular 3. Lectura. Según el MINEDUC (2019), en el nivel primaria los docentes son los responsables de enseñar a leer y escribir. Es por ello que, el estudio del lenguaje escrito es un proceso de aprendizaje multifacético e incluye cuatro partes principales que los profesores deben enseñar y los estudiantes aprenden simultáneamente:

- Sistema de idiomas. Incluye un código alfabético (correspondencia fonema-grafema); fomenta la conciencia lingüística, abarcando la conciencia semántica, léxica, sintáctica y fonológica; y abarca la ortografía (reglas de codificación de letras).
- Producción escrita. Incluye enseñar y aprender a hacer, manipular y escribir; Conocimientos en creación de textos.
- Comprender el texto. Incluye modos de lectura, operaciones y habilidades de lectura necesarias para leer.

Delgado (2022) DOI: 10.23857/pc.v7i7 ve la lectura como una actividad actividad esencial que permite a una persona desenvolverse en un entorno cada vez más complejo mundo de la escritura, porque si los lectores dominan la lectura no tendrán dificultad para interactuar con el entorno.

Donde, el objetivo principal de las escuelas es enseñar a leer y, para lograr este objetivo, las escuelas deben promover significativamente la lectura de textos, desarrollar habilidades lectoras, y la lectura no sólo profundiza en el contenido de los libros de texto, sino que también va más allá del contenido mismo, así como los métodos y estrategias que

pueden ayudar a los estudiantes a leer durante la clase.

Lectura comprensiva

Desde esta perspectiva, significa que la actitud del alumno es muy importante a la hora de leer el texto. Porque si no estás motivado para leer, no entenderás el significado de lo que lee y, además, leer no le traerá alegría.

Según Moreira y Carrión (2021) DOI: 10.23857/pc.v6i12.3379 , la comprensión lectora es parte indispensable de todos los aspectos del desarrollo intelectual y del conocimiento pedagógico. Además, emplear el lenguaje escrito para acceder a la información de un texto es una tarea compleja. Para que esto sea posible, los mecanismos de decodificación ortográfica, junto con la comprensión lectora, deben operar correctamente.

Hábito lector

Según Cantos y Sanz (2022) <https://lc.cx/JvHx6D> , comprender el mensaje y reconocer el código lingüístico que lo transmite deben estar al mismo nivel para desarrollar los hábitos de un buen lector. También incluye ideas básicas importantes para desarrollar habilidades de comprensión lectora en el aula, en este sentido, cabe destacar los siguientes puntos.

- La capacitación constante de los maestros y su ejemplo como lectores, porque solo son lectores quienes disfrutan de la lectura.
- Diagnóstico eficaz para identificar la causa del problema que presenta el alumno.
- Cultiva la conciencia de qué errores afectan su calidad de lectura
- Estimulación precisa.
- Ambiente escolar (Cantos & Sanz, 2022).

Según Reyes et al. (2023) <https://lc.cx/aOj1Ja> los hábitos de lectura conducen a un comportamiento regulado cuando las personas perciben que están compitiendo en la lectura. Los hábitos incluyen la repetición regular de la lectura y todas las habilidades y destrezas asociadas con esta actividad. En general, debe diferenciarse claramente esta lectura

alternativa, especialmente educación o formación, como asignación de tareas, funciones o fases.

Por tanto, la relación entre los hábitos lectores y el nivel educativo resulta muy interesante, resaltando la importancia de la educación y la comprensión como herramientas esenciales para el desarrollo personal. En este contexto, la educación general básica, entre sus principales objetivos, exige que los niños completen su educación en el nivel actual, ya que, podrán leer de forma lógica y creativa.

Bloque curricular 4. Escritura. La unidad de escritura, en línea con el Currículo de Educación Básica (2019), también promueve la reflexión sobre el lenguaje como objeto de conocimiento. Esto significa que funciona con dos activos; Por un lado, crea texto y, por otro, refleja el sistema del idioma español.

Por tanto, el aspecto pensante del lenguaje no es lo mismo que el de escritura, ya que escribir no es lo mismo que pensar en correspondencias fonema-grafema, aunque las dos prácticas están relacionadas porque cuando se escribe está pensando en el lenguaje. Por tanto, tienen claras diferencias en su proceso de aprendizaje; Escribir es una cosa, pensar en el lenguaje es otra.

Para diversos autores el acto de escribir es un proceso que permite a los estudiantes comunicarse a través de la interpretación y codificación de símbolos; para algunos autores es como una conversación con el yo interior para poder aclarar ideas, organizarlas y poder expresarlas en forma de palabras, oraciones o párrafos significativos y consistentes usando estructuras gramaticales apropiadas para la edad.

Bloque curricular 5. Literatura. Por tanto, en este nivel, el conocimiento de la literatura será considerado como una oportunidad para despertar y mejorar la sensibilidad estética, la imaginación, el pensamiento simbólico, la memoria y las habilidades macro lingüísticas.

Como parte del MINEDUC (2019), este patrón proporcionará a los alumnos acciones y habilidades divertidas para contextualizar, fomentar y aumentar su responsabilidad hacia los textos que escuchan y leen. Es por ello que, los estudiantes manipulan TIC como

instrumento de soporte durante este proceso.

4.2.6. La lengua y Literatura en el contexto escolar

Gracias a la mediación docente, los estudiantes se introducen de manera más formal en el "mundo letrado". En el aula, disponen de los elementos físicos esenciales y representativos de la cultura escrita (textos para leer, objetos para escribir) y tienen oportunidades para participar en esta cultura (situaciones que requieran lectura y escritura, contacto con espacios donde se lee y escribe, interacción con usuarios de la lectura y escritura, etc.) (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

En cuanto a las variedades lingüísticas, el MINEDUC (2019) refiere el docente introduce a los estudiantes al conocimiento de las lenguas originarias habladas en Ecuador y a cómo estas han influido en nuestra manera de hablar el castellano, tanto en el nivel léxico como en las estructuras gramaticales.

Por esta razón, los docentes buscan que los estudiantes se relacionen con personas de diferentes regiones de Ecuador, las cuales poseen distintas formas de hablar y expresiones coloquiales. Además, promueven la investigación sobre el origen, las razones y los significados de las variantes del idioma. Este conocimiento permitirá reconocer la riqueza del habla castellana en el país y aprender a respetar estas variantes como expresiones culturales válidas.

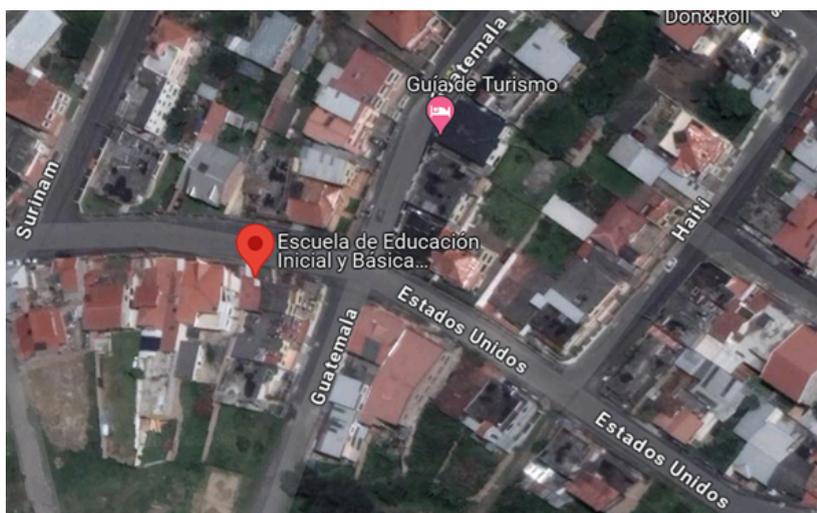
5. Metodología

5.1. Contexto

El estudio se llevó a cabo en la Escuela Estancia Pokes, ubicada en Loja, año 2024. Este contexto escolar proporcionó el entorno necesario para observar y analizar las dinámicas de aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado en Lengua y Literatura.

Figura 2

Ubicación lugar de estudio



Fuente: Google maps, 2024

5.2. Proceso

5.2.1. Enfoque

El enfoque que se utilizó en esta investigación es mixto, combinando elementos cuantitativos y cualitativos. Con un diseño preexperimental, en un grupo único que será sometido tanto a la intervención con las estrategias de gamificación como a la evaluación posterior de su aprendizaje (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

5.2.2. Tipo

- **Descriptivo:** Se centró en describir y caracterizar un fenómeno o situación específica. En este caso, la investigación se propuso describir las principales dificultades que presentaron los estudiantes de cuarto grado en la Escuela Estancia Pokes en el

aprendizaje de Lengua y Literatura, así como el impacto de las estrategias de gamificación en la mejora de dicho aprendizaje.

- **Correlacional:** Se buscó explorar la relación entre el uso de estas estrategias y el rendimiento académico de los estudiantes en estas áreas. A través del análisis de datos recopilados sobre el empleo de técnicas de gamificación y los resultados académicos obtenidos por los estudiantes, se pretendió determinar si existía una correlación significativa entre el uso de tales estrategias y el desempeño en Lengua y Literatura

5.2.3. Diseño

El diseño cuasi-experimental se utilizó para evaluar la relación causa-efecto entre variables sin la manipulación aleatoria de grupos. En este caso, la investigación se propuso comparar el rendimiento académico antes y después de un grupo de estudiantes que recibió la propuesta pedagógica basada en estrategias de gamificación.

5.2.4. Procedimientos para el diagnóstico de la problemática

Para el diagnóstico de la problemática, se realizaron encuestas a los estudiantes y entrevistas a los docentes como procedimientos principales. Estas técnicas proporcionaron información clave que permitió identificar las principales dificultades en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

5.2.5. Procedimientos para la fundamentación teórica

Se realizó una revisión exhaustiva de la literatura académica relacionada con la gamificación en la educación, así como también de teorías del aprendizaje y enfoques pedagógicos que respaldan la implementación de estas estrategias

5.2.6. Procedimiento para el planteamiento de la propuesta

Se llevó a cabo un proceso de diseño colaborativo, involucrando a docentes y especialistas en la elaboración de una propuesta pedagógica basada en estrategias de gamificación. Esta propuesta se fundamentó en la evidencia recopilada durante el diagnóstico de la problemática y en la revisión teórica realizada.

5.3. Métodos

- **Inductivo:** Este método implicó la observación detallada de casos específicos para llegar a conclusiones generales. En este estudio, se utilizó para analizar los datos recopilados durante el diagnóstico de las dificultades en el aprendizaje de Lengua y

Literatura, identificando patrones comunes que luego sirvieron como base para diseñar la propuesta pedagógica.

- **Sintético:** Este método implicó la integración y síntesis de información proveniente de diversas fuentes. En el contexto de esta investigación, se empleó para integrar teorías pedagógicas relevantes sobre el aprendizaje, la gamificación y la enseñanza de Lengua y Literatura, con el fin de fundamentar la propuesta pedagógica diseñada.
- **Hermenéutico:** Este método se centró en la interpretación de textos o datos para comprender su significado en un contexto más amplio. En este estudio, se utilizó para interpretar los resultados obtenidos durante la evaluación del impacto de las estrategias de gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura, analizando cómo estas estrategias afectaron la comprensión y el desempeño de los estudiantes.
- **Estadístico:** Se utilizó el método estadístico para analizar los datos recopilados durante la evaluación del impacto de las estrategias de gamificación, utilizando pruebas estadísticas para determinar si existieron diferencias significativas en el rendimiento de los estudiantes antes y después de la implementación de estas estrategias.

5.4. Técnicas

- **Evaluación previa y posterior:** Primeramente, se realizó una evaluación inicial para obtener una referencia del nivel de competencia de los estudiantes en el área específica. Luego, tras la aplicación de las estrategias de gamificación durante un período determinado, se llevó a cabo una segunda evaluación para medir el impacto de estas estrategias en el aprendizaje. La comparación entre los resultados de ambas evaluaciones permitió determinar si hubo una mejora significativa y si esta mejora puede atribuirse a la intervención con estrategias de gamificación.
- **Entrevista:** Estas entrevistas se enfocaron en obtener una visión integral de las observaciones y percepciones de los docentes sobre las áreas en las que los estudiantes enfrentan dificultades en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Los docentes proporcionaron información detallada sobre las áreas específicas de debilidad que observaron en el desempeño de los estudiantes, así como también sus

hipótesis sobre las posibles causas subyacentes. Esta información se complementó los datos obtenidos a través de la encuesta a los estudiantes, permitiendo así una comprensión más completa de las dificultades en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

5.5. Instrumentos

- **Guía de entrevista:** La guía de entrevista fue el instrumento utilizado para llevar a cabo las entrevistas semiestructuradas con los docentes. Esta guía consistió en un conjunto de preguntas abiertas diseñadas para explorar las percepciones, observaciones y opiniones de los docentes sobre el impacto de las estrategias de gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes.
- **Cuestionario pre y post evaluativo:** Fue diseñado para medir el progreso de los estudiantes en estas áreas antes y después de la implementación de las estrategias de gamificación. Contení una serie de preguntas o ejercicios que permitieron evaluar el desempeño de los estudiantes de manera objetiva y cuantitativa.

5.6. Participantes

5.6.1. Población

La población seleccionada para este estudio comprendió a los estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Pokes, así como a los profesores que enseñan la asignatura de Lengua y Literatura en dicha institución. Este grupo diverso de individuos ofreció una rica variedad de perspectivas y experiencias que fueron fundamentales para explorar diversos aspectos relacionados con el aprendizaje del lenguaje y la literatura. Al incluir tanto a los estudiantes como a los educadores, se pretendió obtener una visión completa y enriquecedora de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el ámbito de la Lengua y Literatura en el contexto específico de la Escuela Estancia Pokes.

5.6.2. Muestra

La selección de la muestra se realizó por conveniencia, dada la disponibilidad limitada de participantes dentro del contexto de estudio. Como la muestra era muy pequeña, es decir, 15 estudiantes y 2 docentes, no se aplicó ninguna fórmula matemática para dicho fin.

Unidad Educativa Particular “ESTANCIA PEKES”, Loja 2024

Paralelos	Estudiantes		Total
	Hombres	Mujeres	
Estudiantes	8	7	15
Docentes	0	2	2
TOTAL	8	9	

6.Resultados

6.1. Análisis de la prueba a los estudiantes

Estudiantes por género

Tabla 1

Diferencia de género

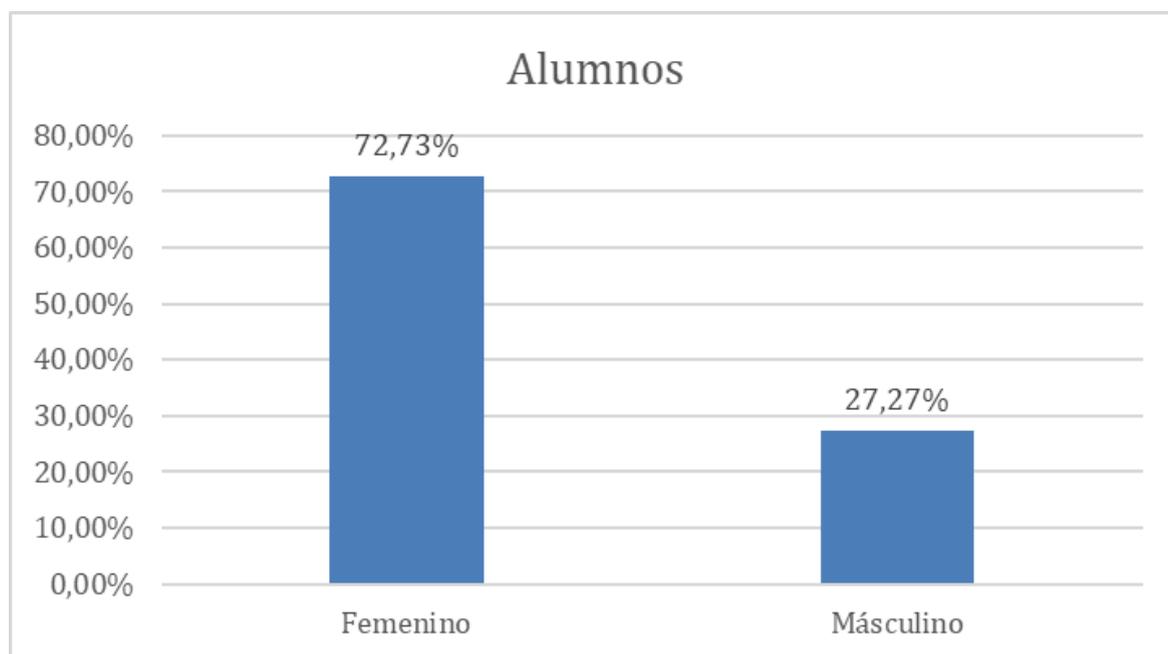
Indicador	<i>f</i>	%
Femenino	8	72,73
Masculino	3	27,27
Total	11	100

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Peces (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Figura 3

Diferencia de género



Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Peces (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Análisis e interpretación

En la tabla 1, se muestra una distribución de género desigual entre los alumnos, con una mayoría significativa de 8 alumnas femeninas lo que representa el 72,73% en

comparación con los alumnos masculinos, siendo 3 alumnos, representado por el 27,27%.

Esta diferencia en la distribución de género puede ser relevante para entender la dinámica del grupo y abordar posibles medidas de equidad en el entorno educativo.

Pregunta 1. ¿Cuál es la idea principal del fragmento?

“Bajo el sol radiante del mediodía, el viejo molino giraba lentamente, emitiendo un suave zumbido que llenaba el aire. Los campos verdes se extendían hasta el horizonte, ofreciendo un espectáculo de tranquilidad y serenidad”

Tabla 2

Identificación de idea principal en el texto

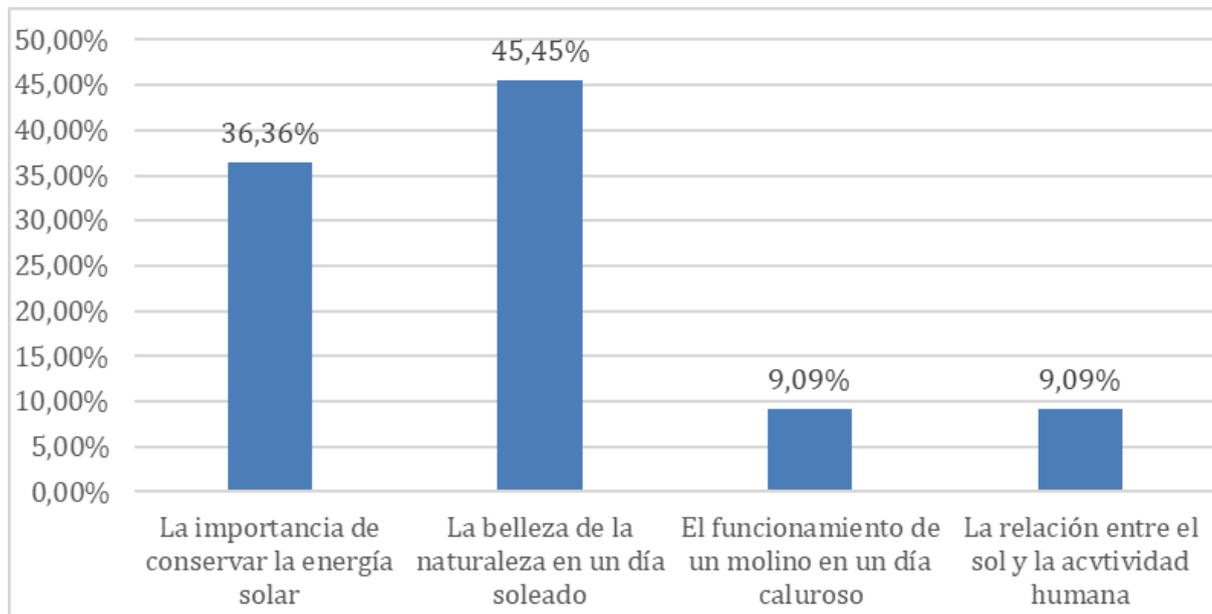
Indicador	<i>f</i>	%
La importancia de conservar la energía solar	4	36,36
La belleza de la naturaleza en un día soleado	5	45,45
El funcionamiento de un molino en un día caluroso	1	9,09
La relación entre el sol y la actividad humana	1	9,09
Total		100

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Pekes (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Figura 4

Identificación de idea principal en el texto



Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Pekes (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Análisis e interpretación

En la tabla 2, el 45,45% de los estudiantes identificó la idea principal del fragmento como “La belleza de la naturaleza en un día soleado”. Un 36,36% respondió que era “La importancia de conservar la energía solar”, mientras que el 9,09% seleccionó “El funcionamiento de un molino en un día caluroso” y otro 9,09% eligió “La relación entre el sol y la actividad humana”.

La mayoría de los estudiantes identificó correctamente la idea principal como la belleza de la naturaleza. Sin embargo, un grupo considerable confundió el tema con la conservación de la energía solar, lo que indica una tendencia a asociar el sol con temas energéticos. Las respuestas menos comunes sobre el molino y la relación entre el sol y la actividad humana sugieren que algunos estudiantes no captaron la idea principal, destacando la necesidad de mejorar la interpretación de textos.

Pregunta 2. ¿Cuál es el sujeto del párrafo?

“El gato negro caminaba silenciosamente por el tejado. Sus ojos brillaban en la oscuridad, mientras observaba el movimiento en la calle”

Tabla 3.

Identificación de sujeto en texto

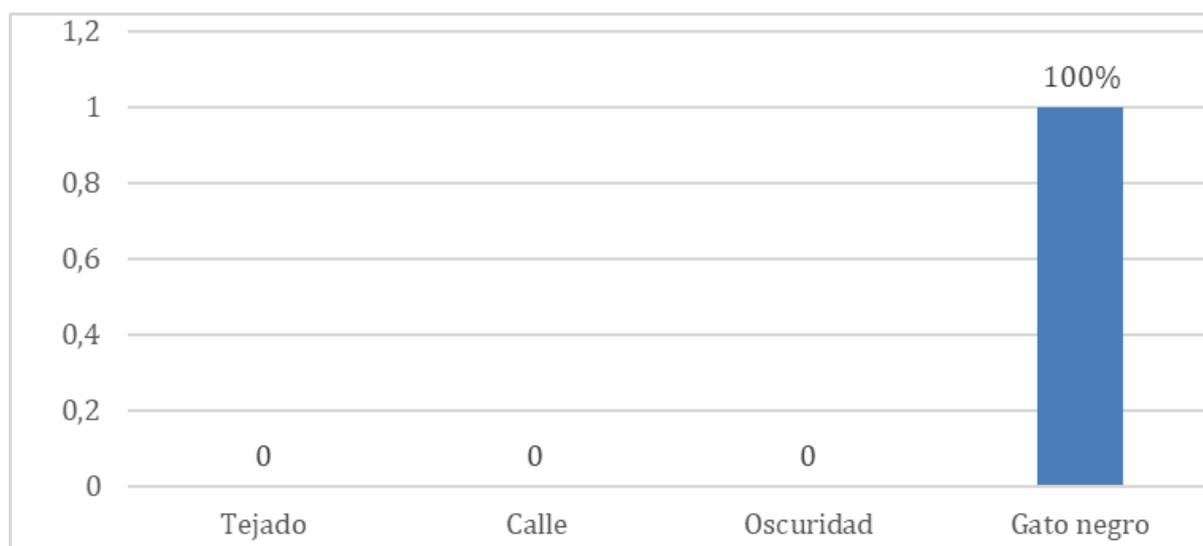
Indicador	<i>f</i>	%
Tejado	0	0
Calle	0	0
Oscuridad	0	0
Gato negro	11	100
Total	11	100

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Peces (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Figura 5

Identificación de sujeto en texto



Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Peces (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Análisis e interpretación

La tabla 3, muestra los resultados de una pregunta sobre el sujeto del párrafo que describe a un gato negro caminando silenciosamente por el tejado, con sus ojos brillando en la oscuridad mientras observa el movimiento en la calle. Los resultados indican que los 11 estudiantes, siendo el 100%, identificaron correctamente al “Gato negro” como el sujeto del párrafo. El 0% de los estudiantes eligió “Tejado”, “Calle” u “Oscuridad”.

Estos resultados son muy positivos, ya que todos los estudiantes demostraron una

comprensión precisa del texto. La identificación correcta del sujeto indica que los estudiantes tienen una buena capacidad para reconocer el elemento central de la oración que realiza la acción principal.

Pregunta 3. ¿Qué tan importante crees que es la preservación de la lengua materna en la conservación de la cultura?

Tabla 4

Importancia de la preservación de la lengua materna en la conservación de la cultura

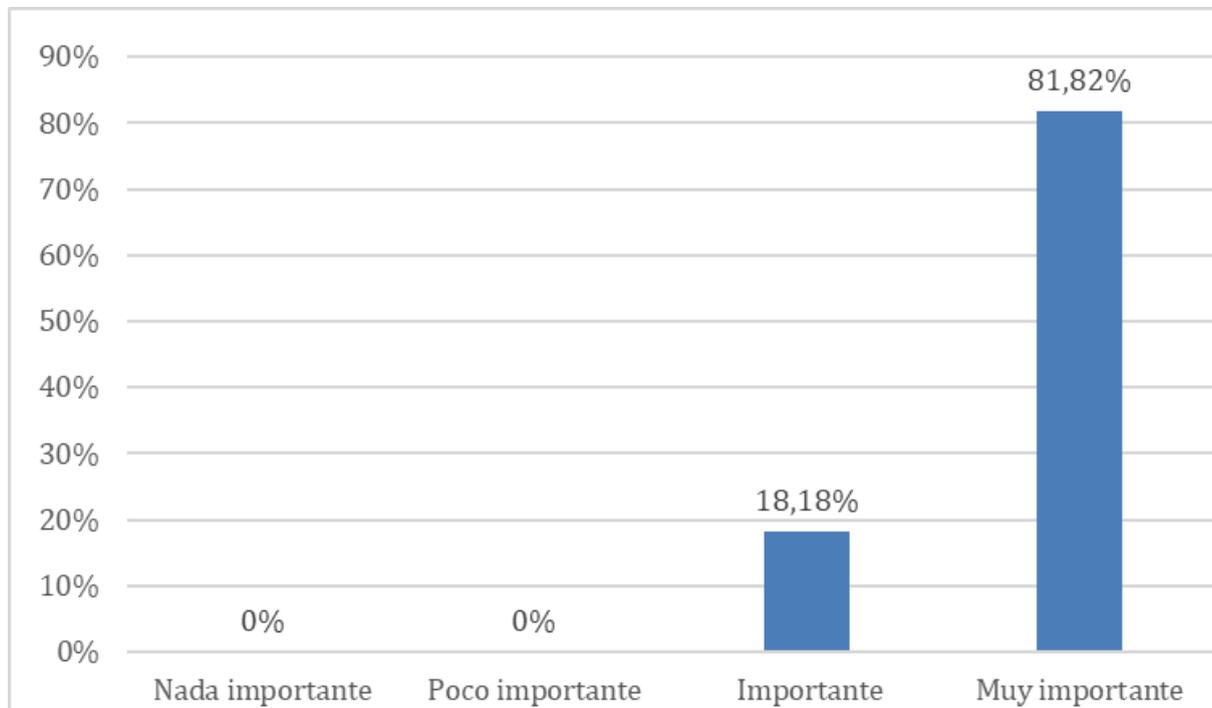
Indicador	f	%
Nada importante	0	0
Poco importante	0	0
Importante	2	18,18
Muy importante	9	81,82
Total	11	100

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Pokes (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Figura 6

Importancia de la preservación de la lengua materna en la conservación de la cultura



Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Pokes (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Análisis e interpretación

En la tabla 4, el 81,82% de los encuestados considera que la preservación de la lengua materna es “Muy importante” para la conservación de la cultura. Por otro lado, el 18,18% adicional de los encuestados calificó la preservación de la lengua materna como “Importante”. Además, se evidencia que un 0% de los encuestados eligió las opciones “Nada importante” o “Poco importante”.

Este consenso casi unánime subraya la percepción generalizada de que la lengua materna es un pilar fundamental para mantener y transmitir la cultura. La ausencia de respuestas en las categorías de menor importancia refuerza la idea de que los encuestados valoran altamente la lengua materna como una herramienta esencial para la identidad cultural, la transmisión de valores y tradiciones y la cohesión comunitaria.

Pregunta 4. Identifica el verbo en la siguiente oración: “María lee un libro interesante”

Tabla 5

Identificación de verbo en oraciones

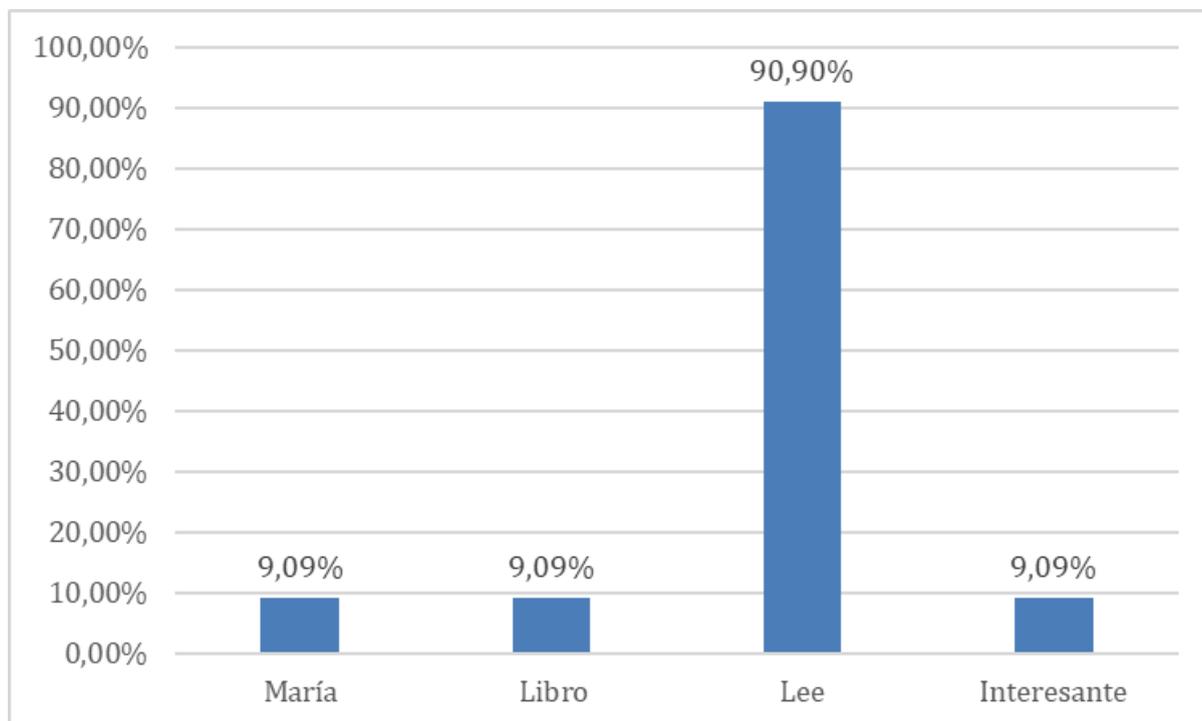
Indicador	<i>f</i>	%
María	1	9,09
Libro	1	9,09
Lee	10	90,90
Interesante	1	9,09
Total	13	118,17

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Pokes (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Figura 7

Identificación de verbo en oraciones



Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Pokes (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Análisis e interpretación

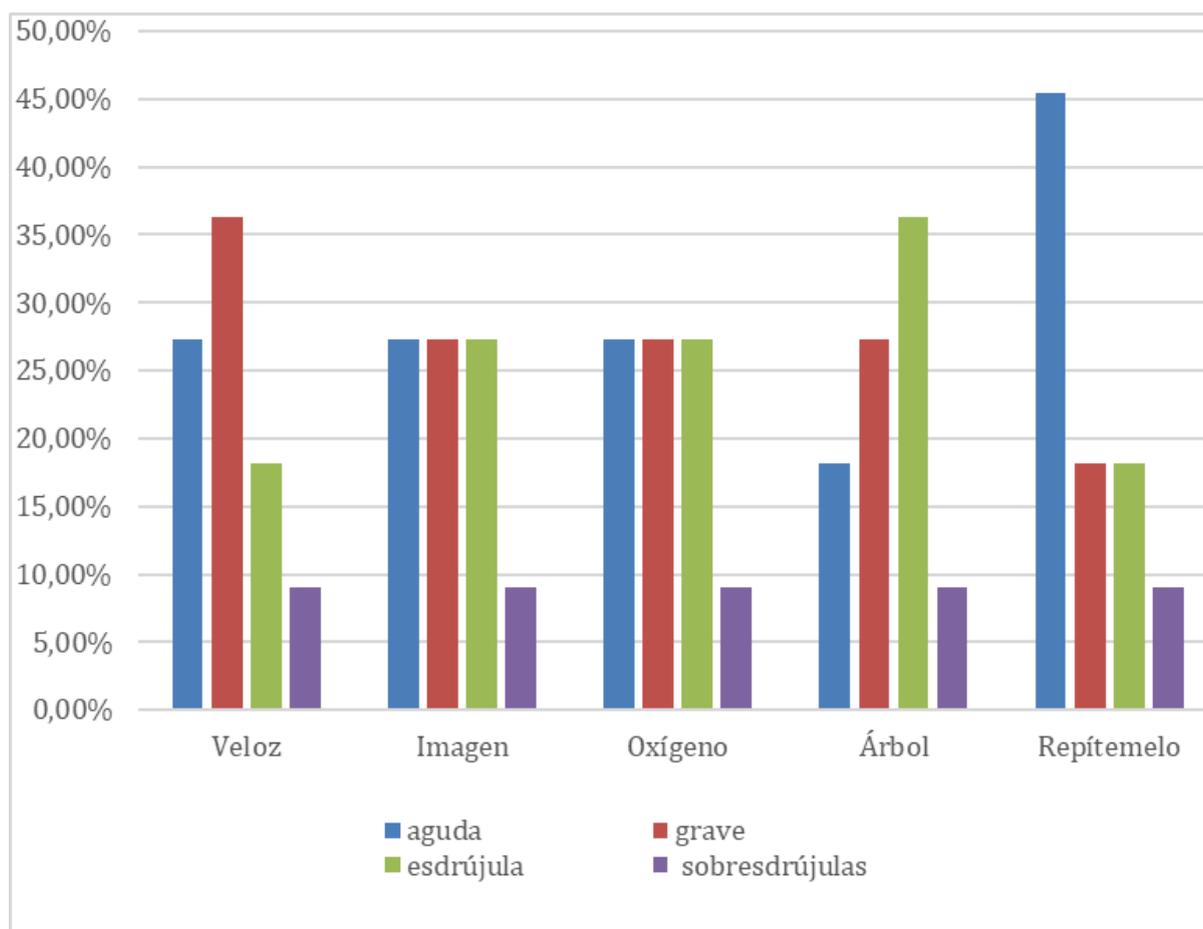
En la figura 5, el 90,90% de los encuestados identificaron correctamente “lee” como el verbo, mostrando una buena comprensión gramatical. Sin embargo, un 9,09% seleccionó incorrectamente “María”, “Libro” o “Interesante. Es importante mencionar que 1 estudiante seleccionó 3 respuestas para la pregunta, y ninguna fue correcta.

Los resultados sugieren que existen dificultades para distinguir entre el sujeto, el objeto y los adjetivos en una oración. Esto refleja una alta tasa de aciertos, pero también señalan la necesidad de reforzar los conceptos básicos de gramática en una pequeña minoría.

Pregunta 5. Clasifica las siguientes palabras según su acentuación, indicando si son graves, agudas, esdrújulas o sobresdrújulas: Veloz, imagen, oxígeno, árbol, repítemelo.

Tabla 6*Clasificación de palabras según su acentuación*

Indicador	Veloz	Imagen	Oxígeno	Árbol	Repíttemelo
Aguda	27,27	27,27	27,27	18,18	45,45
Grave	36,36	27,27	27,27	27,27	18,18
Esdrújula	18,18	27,27	27,27	36,36	18,18
Sobresdrújulas	9,09	9,09	9,09	9,09	9,09
Total	90,90	90,90	90,90	90,90	90,90

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Peces (2024)**Elaborado por:** Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez**Figura 8***Clasificación de palabras según su acentuación***Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Peces (2024)**Elaborado por:** Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Análisis e interpretación

En la tabla 6, la palabra “Veloz”, correctamente identificada como aguda, fue seleccionada así por el 27,27%, mientras que el 36,36% la consideró incorrectamente grave. “Imagen” y “Oxígeno”, ambas graves y esdrújulas respectivamente, fueron identificadas como tales solo por el 27,27% cada una. “Árbol”, que es grave, fue reconocida correctamente por solo el 27,27%, con un 36,36% erróneamente clasificándose como esdrújula. Finalmente, “Repítemelo”, correctamente sobresdrújula, fue identificada como tal por solo el 9,09%, y el 45,45% la clasificó incorrectamente como aguda. Adicionalmente, 1 estudiante no respondió la pregunta.

La mayoría de los estudiantes mostró dificultades para distinguir entre las distintas categorías acentuales, indicando la necesidad de reforzar el aprendizaje sobre las reglas de acentuación. Estos resultados indican una significativa confusión y la necesidad de reforzar el conocimiento sobre las reglas de acentuación y clasificación de palabras.

Pregunta 6. Identifica el sujeto y el predicado en la siguiente oración: “Norma preparó una deliciosa torta de cumpleaños para su hijo”.

Tabla 7

Identificación de sujeto y predicado

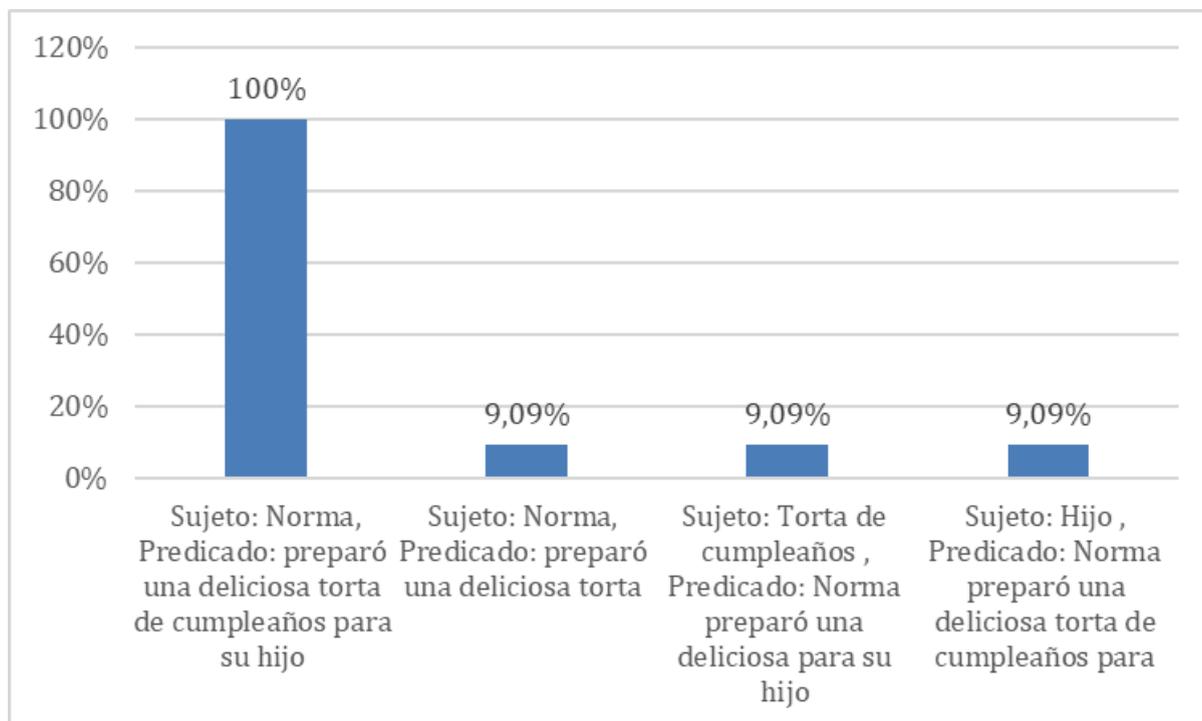
Indicador	f	%
Sujeto: Norma, Predicado: preparó una deliciosa torta de cumpleaños para su hijo	11	100%
Sujeto: Norma, Predicado: preparó una deliciosa torta	1	9,09%
Sujeto: Torta de cumpleaños, Predicado: Norma preparó una deliciosa para su hijo	1	9,09%
Sujeto: Hijo, Predicado: Norma preparó una deliciosa torta de cumpleaños para	1	9,09%
Total	14	127%

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Pekes (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Figura 9

Identificación de sujeto y predicado



Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Pokes (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Análisis e interpretación

En la tabla 7, los resultados indican que los 11 estudiantes, siendo el 100% de los encuestados seleccionó incorrectamente la opción “Sujeto: Norma, Predicado: preparó una deliciosa torta de cumpleaños para su hijo” en lugar de la respuesta correcta, que es “Sujeto: Norma, Predicado: preparó una deliciosa torta”. Esto muestra una comprensión errónea de la delimitación del predicado. Además, un 9,09% de los encuestados seleccionó otras opciones incorrectas, lo que refleja una necesidad general de mejorar la comprensión de las estructuras gramaticales básicas.

Este patrón de error sugiere la necesidad de reforzar el aprendizaje y la práctica en el análisis sintáctico de oraciones para mejorar la precisión en la identificación de sujetos y predicados.

Pregunta 7. Escoge la palabra que está escrita correctamente

Tabla 8

Identificación de palabras escritas correctamente

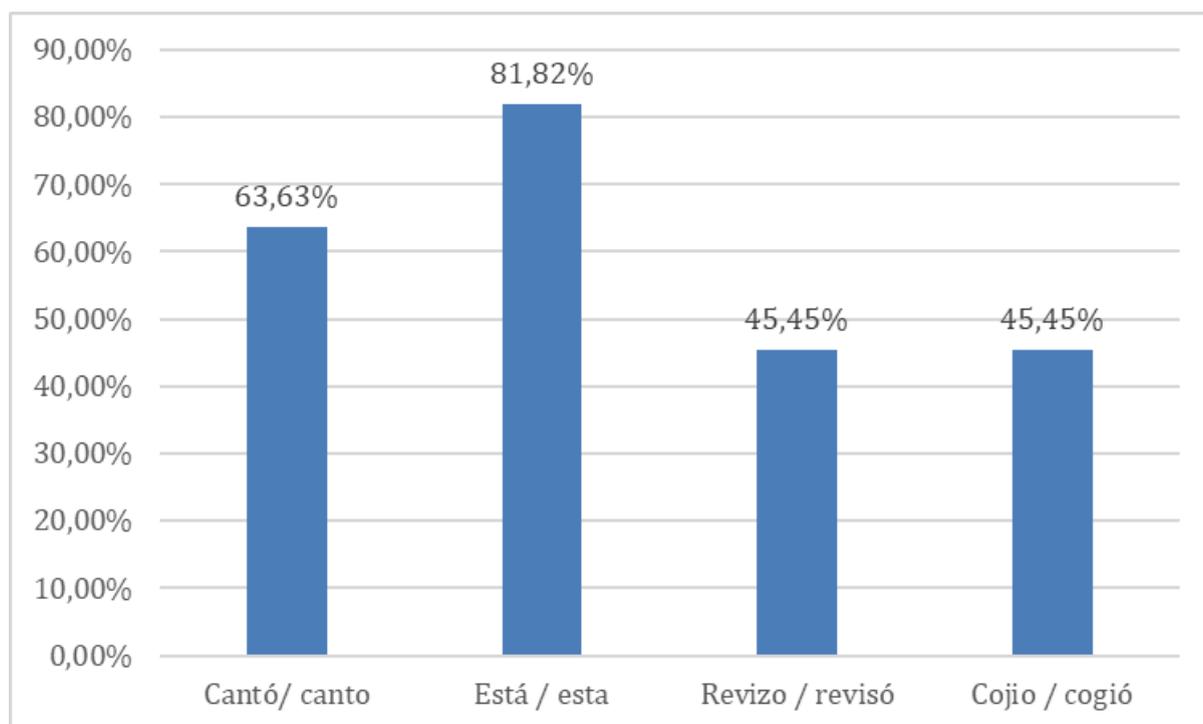
Indicador	f	%
Cantó/Canto	7	63,63
Está / esta	9	81,82
Revizo / revisó	5	45,45
Cojio / cogió	5	45,45
Total	26	236,35

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Peces (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Figura 10

Identificación de palabras escritas correctamente



Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Peces (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Análisis e interpretación

En la tabla 8, la opción “cantó / canto” fue correctamente identificada por el 72,72%,. “Está / esta” fue correctamente escogida por el 81,82%. Sin embargo, la precisión disminuye con “revizo / revisó” y “cojio / cogió”, cada una identificada correctamente solo por el 45,45%.

Esto sugiere que algunos estudiantes pueden enfrentar dificultades específicas al reconocer formas verbales conjugadas correctamente en diferentes contextos gramaticales. Estas diferencias en la precisión reflejan la necesidad de un enfoque educativo más específico y práctico en la enseñanza de la conjugación verbal para mejorar la competencia lingüística y la escritura adecuada.

Pregunta 8. Señala con una X la respuesta correcta del antónimo de las siguientes palabras: Feliz, grande, lento.

Tabla 9

Identificación de antónimos

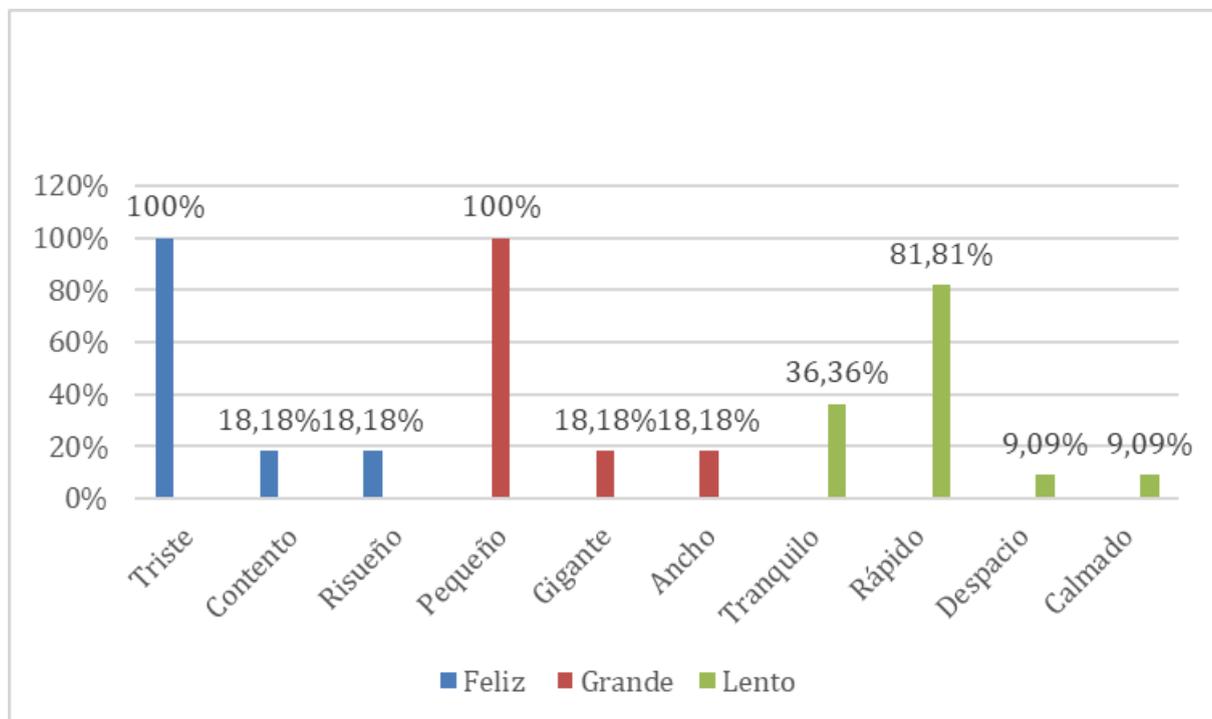
	Triste	Contento	Risueño	Pequeño	Gigante	Ancho	Tranquilo	Rápido	Despacio	Calmado
Feliz	100	18,18	18,18	0	0	0	0	0	0	0
Grande	0	0	0	100	18,18	18,18	0	0	0	0
Lento	0	0	0	0	0	0	36,36	81,81	9,09	9,09
Total	100	18,18	18,18	100	18,18	18,18	36,36	81,81	9,09	9,09

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Peces (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Figura 11

Identificación de antónimos



Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Peces (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Análisis e interpretación

En la tabla 9, para el antónimo “Feliz”, el 100% de los encuestados identificó correctamente “Triste” como el antónimo, mientras que un 18,18% erróneamente seleccionó “Contento” y “Risueño”. En el caso de "Grande", el 100% de los encuestados eligió correctamente “Pequeño”, aunque un 18,18% también seleccionó incorrectamente “Gigante” y “Ancho”. Para “Lento”, solo el 36,36% identificó correctamente “Rápido” como el antónimo, con el 81,81% eligiendo incorrectamente “Despacio” y el 9,09% seleccionando “Tranquilo” y “Calmado”.

Estos resultados indican una sólida comprensión de los antónimos “Feliz” y “Grande”, pero señalan la necesidad de reforzar el entendimiento de antónimos en casos como “Lento”. Lo que resalta la necesidad de mejorar la comprensión precisa de los antónimos y fortalecer el vocabulario opuesto en contextos educativos para evitar malentendidos lingüísticos.

Pregunta 9. Señala con una X la respuesta correcta del sinónimo de las siguientes palabras: Amable, inteligente, hermoso.

Tabla 10

Identificación de sinónimos

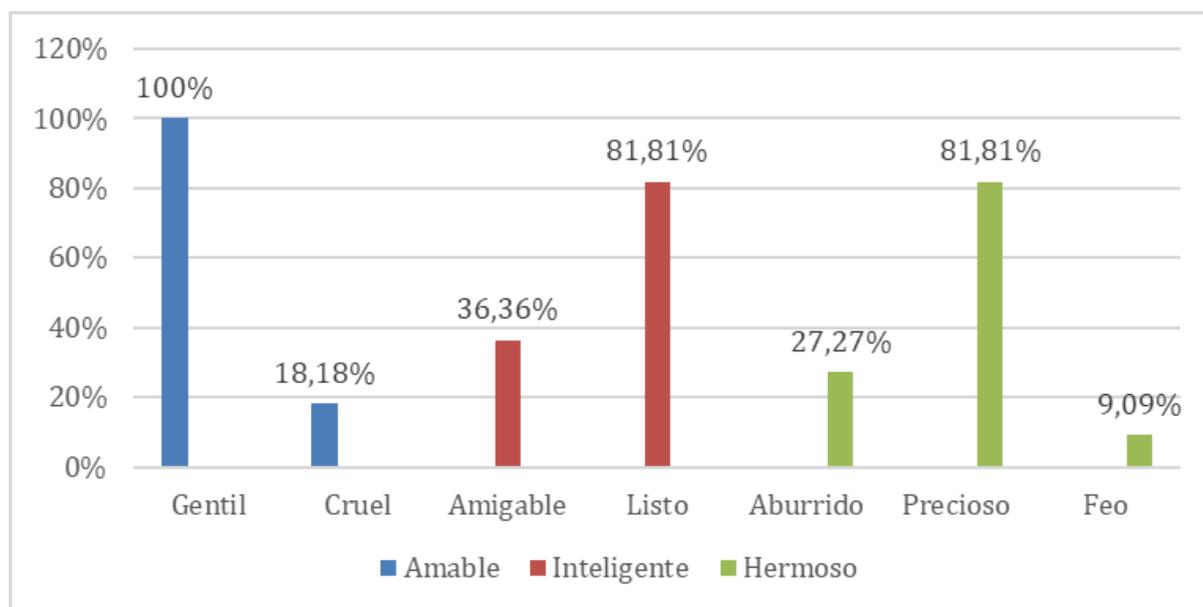
	Gentil	Cruel	Amigabl e	Listo	Aburrido	Precioso	Feo
Amable	100%	18,18%	0%	0%	0%	0%	0%
Inteligente	0%	0%	36,36%	81,81%	0%	0%	0%
Hermoso	0%	0%	0%	0%	27,27%	81,81%	9,09%
Total	100%	18,18%	36,36%	81,81%	27,27%	81,81%	9,09%

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Pokes (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Figura 12

Identificación de sinónimos



Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Peces (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Análisis e interpretación

En la tabla 10, el 100% de los estudiantes en la opción “gentil” como sinónimo de “amable”, el 81,81% para “listo” como equivalente de “inteligente”, y nuevamente el 81,81% para “precioso” como sinónimo de “hermoso”. Sin embargo, hubo algunas respuestas incorrectas o confusas, como un 18,18% que eligió “cruel” para “amable”, un 36,36% y un 27,27% que seleccionaron “amigable” y “feo” respectivamente para “inteligente” y “hermoso”.

Estos resultados indican que, aunque la mayoría comprende los términos solicitados, aún existe margen para mejorar la precisión en la elección de sinónimos adecuados en contextos específicos.

Pregunta 10. ¿Cuál de las siguientes oraciones utiliza correctamente el uso del verbo "ser" en tiempo presente?

Tabla 11

Identificación del verbo “ser” en tiempo presente

Indicador	f	%
Yo voy a la escuela todos los días	4	36,36
Tú está muy cansado después del partido	2	18,18
Él son muy alto para montar en esa atracción	2	18,18

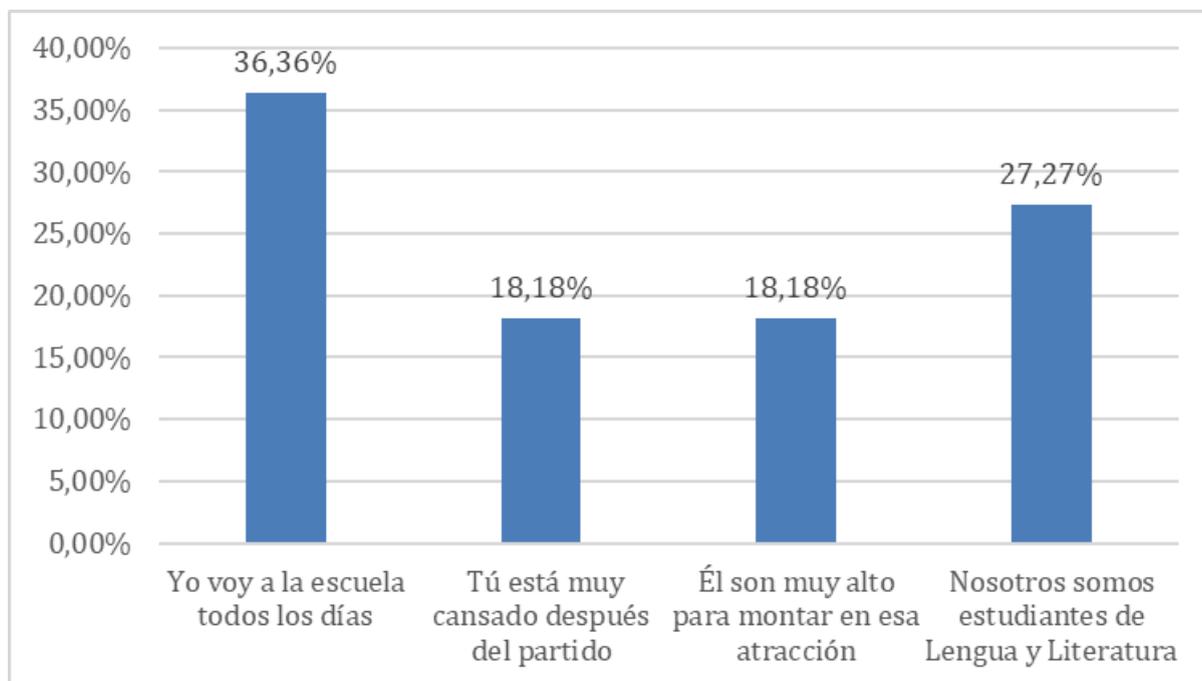
Nosotros somos estudiantes de Lengua y Literatura	3	27,27
Total	11	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Peces (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Figura 13

Identificación del verbo “ser” en tiempo presente



Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Peces (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Análisis e interpretación

En la tabla 11, los resultados muestran que el 36,36% de los encuestados seleccionaron la opción “Yo voy a la escuela todos los días” como la oración que utiliza correctamente el verbo “ser” en tiempo presente. La respuesta correcta según los datos es “Nosotros somos estudiantes de Lengua y Literatura”, que obtuvo un 27,27% de elección. Las otras opciones “Tú está muy cansado después del partido” y “Él son muy alto para montar en esa atracción” fueron seleccionadas incorrectamente por un 18,18% cada una.

Según los resultados, algunos estudiantes pueden tener dificultades para identificar el uso correcto del verbo "ser" en diferentes contextos gramaticales. Es crucial reforzar la comprensión de las conjugaciones verbales y sus aplicaciones correctas para mejorar la precisión en la escritura y la comunicación en español.

Pregunta 11. Comprensión lectora. ¿Dónde vivía Tomás y qué le gustaba hacer todos los

días?

Tabla 12

Comprensión de lectura

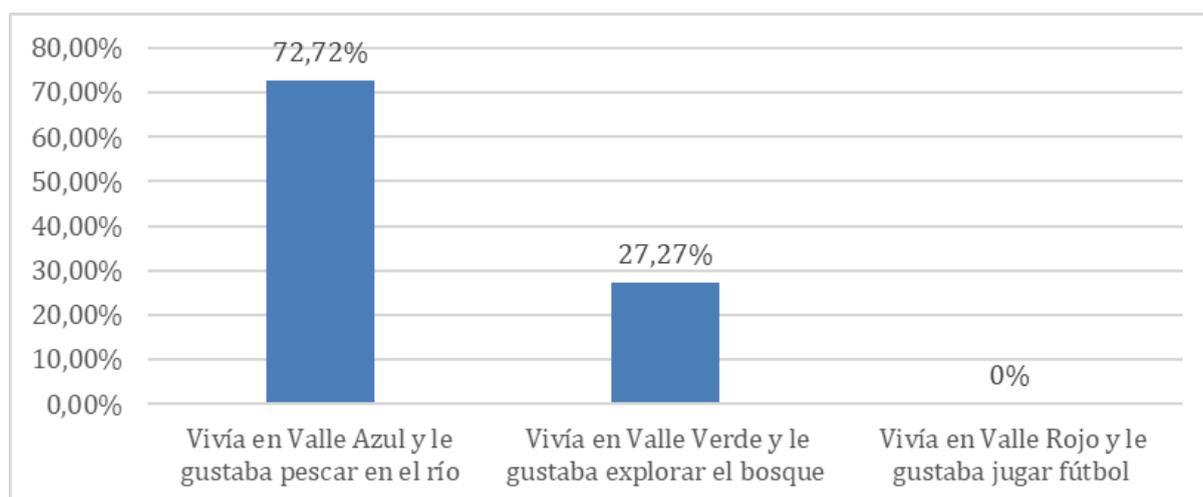
Indicador	f	%
Vivía en Valle Azul y le gustaba pescar en el río	8	72,72
Vivía en Valle Verde y le gustaba explorar el bosque	3	27,27
Vivía en Valle Rojo y le gustaba jugar fútbol	0	0
Total	11	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Peces (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Figura 14

Comprensión de lectura



Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Peces (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Análisis e interpretación

En la tabla 12, los resultados sobre el análisis de lectura, muestran que la mayoría de los encuestados seleccionaron la opción incorrecta, “Vivía en Valle Azul y le gustaba pescar en el río”, con un 72,72% de elección. La respuesta correcta era “Vivía en Valle Verde y le gustaba explorar el bosque”, que solo obtuvo un 27,27% de elección. Ningún encuestado eligió la opción “Vivía en Valle Rojo y le gustaba jugar al fútbol”.

Estos resultados sugieren una tendencia a elegir la opción más popular o quizás una interpretación errónea de las características de Tomás según la pregunta, lo que indica la necesidad de una lectura más cuidadosa de los detalles proporcionados en el enunciado.

Pregunta 11. Comprensión lectora. ¿Qué encontró Tomás un día mientras jugaba en el bosque y qué decidió hacer con ello?

Tabla 13

Comprensión de lectura

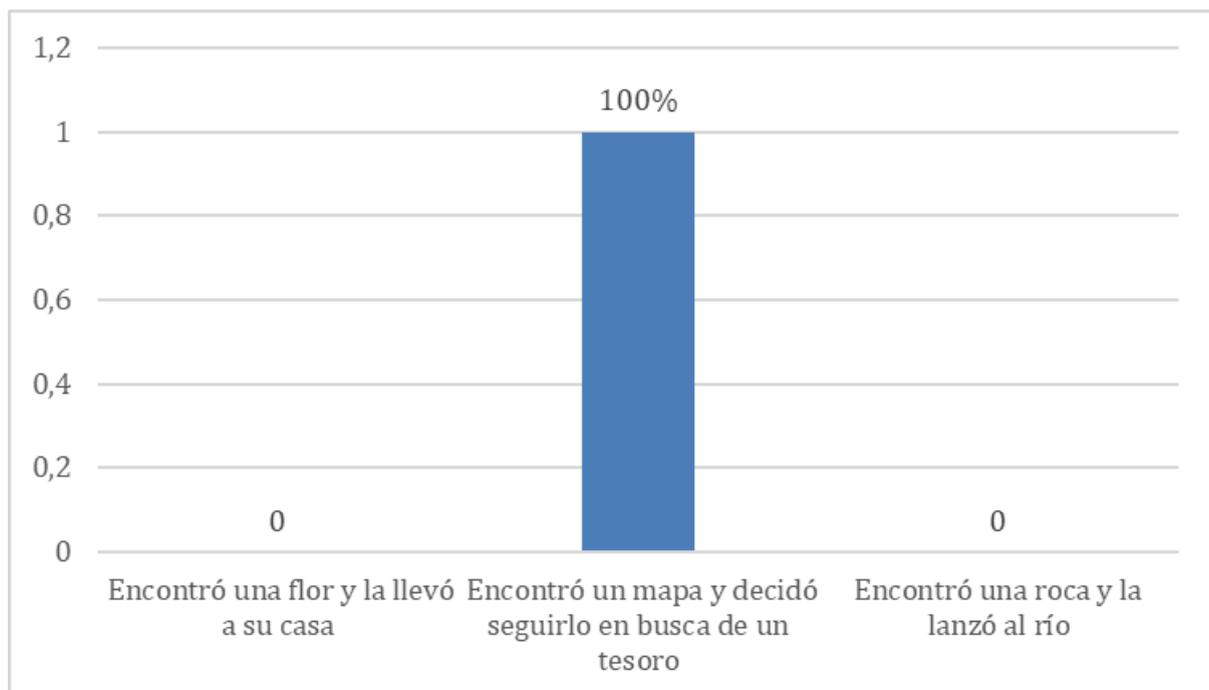
Indicador	f	%
Encontró una flor y la llevó a su casa	0	0
Encontró un mapa y decidió seguirlo en busca de un tesoro	11	100
Encontró una roca y la lanzó al río	0	0
Total	11	100

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Pokes (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Figura 15

Comprensión de lectura



Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Pokes (2024)

Elaborado por: Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez

Análisis e interpretación

En la tabla 13, los resultados revelan que los 11 estudiantes, es decir, un 100%, identificaron correctamente la opción “Encontró un mapa y decidió seguirlo en busca de un tesoro” como la respuesta correcta.

Esto indica un claro entendimiento de la situación descrita en la pregunta sobre lo que

Tomás encontró mientras jugaba en el bosque y su decisión posterior. Las otras opciones, “Encontró una flor y la llevó a su casa” y “Encontró una roca y la lanzó al río”, no recibieron ningún voto, lo que refuerza la precisión con la que se interpretó la situación descrita en el escenario. Este resultado sugiere una buena comprensión por parte de los encuestados en la aplicación de la lógica y la coherencia en el contexto de la historia presentada.

7. Discusión

La presente investigación evaluó el impacto de las estrategias de gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de cuarto grado de la Escuela Estancia Peces. A través del estudio y el análisis, se logró diagnosticar las principales dificultades que presentan los estudiantes en el aprendizaje de Lengua y Literatura, con el fin de diseñar una propuesta pedagógica basada en las estrategias de gamificación. Los estudiantes mostraron diversas falencias en el uso de sinónimos y antónimos, así como en la comprensión lectora. Los docentes están comprometidos con el uso de estas estrategias de gamificación para que los estudiantes encuentren formas divertidas de aprender, transformando tareas rutinarias en desafíos emocionantes. Los maestros destacaron que estas técnicas no solo aumentan el interés y la motivación de los estudiantes, sino que también promueven un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo. De esta manera se contrastan los resultados obtenidos con la teoría presentada por los autores en función de los objetivos planteados para la investigación.

En base al **primer objetivo específico** que hace referencia a Diagnosticar las principales dificultades que presentan los estudiantes en el aprendizaje de Lengua y Literatura; se realizó una evaluación a los estudiantes. En esta prueba se evaluó la comprensión lectora, el conocimiento gramatical y ortográfico, y la capacidad de identificar y analizar elementos literarios en los estudiantes de cuarto grado. También se buscó medir la importancia que los estudiantes atribuyen a la preservación de la lengua materna y su habilidad para expresarse oralmente en público.

Para fundamentar esta información también se necesitó una entrevista realizada a los docentes, teniendo en cuenta preguntas como: ¿Cuáles son los principales objetivos que busca alcanzar al enseñar Lengua y Literatura en su aula? ¿Qué metodologías pedagógicas considera más efectivas para enseñar conceptos de Lengua y Literatura? ¿Cómo aborda usted la diversidad de habilidades y niveles de competencia lingüística en su clase de Lengua y Literatura?; y ¿Considera que las estrategias de gamificación pueden ser efectivas para aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes en esta área?

Independientemente de reconocer los beneficios de la gamificación, los resultados

obtenidos indican que los docentes no utilizan estas estrategias de forma constante y organizada. Aunque existen esfuerzos por integrar juegos de aprendizaje, estos se implementan de manera esporádica y sin un plan de estudio. Esta falta de consistencia limita el potencial de la gamificación para mejorar significativamente el compromiso y la motivación de los estudiantes.

Dentro de los errores más comunes por los estudiantes, está la confusión generalizada en la clasificación de palabras según su acentuación (con muchos errores en identificar correctamente agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas) subraya una área crítica que necesita atención. Según Gaitán (2019) <https://acortar.link/4kvPFU> “la gamificación podría integrar juegos y actividades específicas enfocadas en la práctica y el refuerzo de las reglas de acentuación para mejorar el rendimiento en esta área” (p.41). La naturaleza interactiva de los juegos puede facilitar una práctica repetitiva y atractiva, permitiendo a los estudiantes internalizar las reglas a través de la experiencia práctica y el feedback inmediato.

Así mismo, para dar cumplimiento al **segundo objetivo** que plantea: Diseñar una propuesta pedagógica basada en las estrategias de gamificación para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes; se empleó una serie de actividades, utilizando el juego interactivo Kahoot para fomentar la comprensión lectora. Los estudiantes primero realizan una lectura guiada de un texto seleccionado, seguida de una discusión en grupo y preguntas interactivas a través de esta plataforma. Esta metodología, basada en la interactividad y la retroalimentación inmediata, promueve una mayor participación y retención de información. Otras actividades se centran en la identificación del sujeto y el predicado en oraciones simples y la creación de oraciones por parte de los estudiantes. El uso de ejemplos prácticos y quizzes en Kahoot ayuda a consolidar el conocimiento adquirido de manera efectiva.

La propuesta comienza con una reflexión sobre el cambio abrupto de las aulas físicas a un entorno virtual debido a la pandemia, destacando que este cambio, aunque desafiante, ha permitido la incorporación de metodologías innovadoras como la gamificación. Según Molina et al. (2023) <https://acortar.link/QEs8oW> , “la educación virtual ha creado oportunidades para metodologías más dinámicas e interactivas, lo cual es esencial para el aprendizaje efectivo” (p.1). La gamificación, en este contexto, se presenta como una

herramienta que no solo motiva a los estudiantes, sino que también mejora su compromiso y participación en el proceso educativo. Este enfoque no solo mejora el aprendizaje, sino que también incrementa la motivación de los estudiantes al hacer el proceso educativo más dinámico y atractivo.

En cuanto al **tercer objetivo** propuesto: Evaluar el impacto de las estrategias de gamificación en el mejoramiento del aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes.; La evaluación se basó en la comparación de las calificaciones obtenidas por los estudiantes antes y después de la implementación de las actividades de gamificación. La serie de actividades propuestas y llevadas a cabo en la Escuela Estancia Peces han mostrado un impacto positivo significativo en el aprendizaje de Lengua y Literatura entre los estudiantes de cuarto grado. La implementación de estrategias de gamificación, específicamente a través de la plataforma Kahoot, ha transformado la dinámica del aula, promoviendo un entorno de aprendizaje más interactivo y atractivo.

Tras la evaluación de las actividades realizadas, uno de los aspectos más destacados de estas actividades ha sido el aumento en la participación y motivación de los estudiantes. Las actividades, diseñadas para ser interactivas y competitivas, han capturado la atención de los estudiantes y los han mantenido comprometidos durante todo el proceso. La retroalimentación inmediata proporcionada por Kahoot ha sido clave para mantener el interés de los estudiantes, permitiéndoles ver sus progresos en tiempo real y motivándolos a mejorar continuamente.

La flexibilidad metodológica mencionada por Palová & Vejcka (2022) <https://eric.ed.gov/?id=EJ1341555> argumenta que “los docentes ajustan las actividades según el ritmo y nivel de cada grupo asegurando que todos los estudiantes puedan beneficiarse de la gamificación” (p.8). Esta capacidad de adaptar y personalizar la enseñanza ha sido crucial para maximizar el impacto positivo de las actividades, permitiendo a cada estudiante aprender a su propio ritmo y de la manera que mejor se adapte a sus necesidades.

Cada uno de los objetivos específicos anteriormente descritos se cumplió, lo cual permitió la ejecución del objetivo general que hace referencia a: Analizar el impacto de las estrategias de gamificación mediante una propuesta pedagógica para la optimización del

aprendizaje de Lengua y Literatura en cuarto grado en la Escuela Estancia Peces, Loja 2024. La presente investigación demostró que las estrategias de gamificación pueden ser una herramienta poderosa para optimizar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes, ofreciendo un modelo replicable para otras instituciones educativas en Ecuador y más allá.

8. Conclusiones

- La investigación ha identificado que las principales dificultades que enfrentan los estudiantes en el aprendizaje de Lengua y Literatura incluyen problemas en la comprensión lectora, identificación de sujetos y predicados, uso correcto de verbos en tiempo presente y la clasificación de palabras según su acentuación. Estas dificultades se derivan de una combinación de factores, entre ellos la falta de estrategias didácticas efectivas y el uso inadecuado de métodos tradicionales que no logran captar el interés de los estudiantes.
- El diseño de las propuestas, desarrolló actividades que están estructuradas para cubrir aspectos clave del currículo de Lengua y Literatura, como la comprensión lectora, el uso de sinónimos y antónimos, la clasificación de palabras acentuadas, y la identificación de sujeto y predicado en oraciones. Cada actividad está diseñada con un enfoque en la anticipación, construcción y consolidación del conocimiento, utilizando recursos tecnológicos que facilitan un aprendizaje dinámico e interactivo.
- La implementación de las estrategias de gamificación mostró un impacto positivo en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Los estudiantes demostraron una mejora significativa en las áreas evaluadas, tales como la comprensión lectora, la identificación correcta de elementos gramaticales y el uso adecuado de verbos en tiempo presente. La motivación y el interés de los estudiantes aumentaron notablemente, lo cual se reflejó en su rendimiento académico. Estos resultados sugieren que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje en el contexto educativo.

9.Recomendaciones

- A las autoridades y docentes de la institución, incorporar de manera permanente las estrategias de gamificación en el currículo de Lengua y Literatura. Esto no solo debe limitarse a actividades puntuales, sino que debe integrarse de forma continua y sistemática en el plan de estudios, permitiendo que los estudiantes se beneficien constantemente de un enfoque lúdico e interactivo en su proceso de aprendizaje.
- A las autoridades, proporcionar capacitación continua a los docentes en el uso de herramientas tecnológicas y técnicas de gamificación. Esto asegurará que los profesores estén bien equipados para diseñar e implementar actividades gamificadas efectivas, adaptadas a las necesidades y preferencias de los estudiantes que puedan utilizar estas herramientas de manera óptima para mejorar el rendimiento académico.
- A los docentes, llevar a cabo evaluaciones periódicas de las estrategias gamificadas implementadas para identificar su efectividad y áreas de mejora. Basado en los resultados de estas evaluaciones, los docentes deben ajustar y perfeccionar continuamente las actividades gamificadas para maximizar su impacto positivo en el aprendizaje de Lengua y Literatura, asegurando que se mantengan relevantes y atractivas para los estudiantes.

9. Bibliografía

- Acevedo, A., Argüello, A., Pineda, B., & Urcios, P. (2020). Competencias del docente en educación online en tiempo de COVID-19: Universidades Publicas de Honduras. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 26(1), 1-18.
<https://www.redalyc.org/journal/280/28064146014/28064146014.pdf>
- Arenas, D., Cerna, N., Ramos, R., Serón, I., Loli, B., & León, H. (2023). *La educación virtual como ciencia: Tendencias en herramientas informáticas*.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/ejbqk>
- Barrón, M. (2020). La educación en línea. Transiciones y disrupciones. *Educación y pandemia: una visión académica*, 1(1), 66-74.
http://132.248.192.241:8080/jspui/bitstream/IISUE_UNAM/540/1/BarronC_2020_La_educacion_en_linea.pdf
- Boillos, F. (2024). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: Práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica* (Issue 1). Universidad de la Rioja. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=325324>
- Cantos, G., & Sanz, O. (2022, enero-marzo). Indicadores de diagnóstico del hábito lector: una experiencia del desarrollo de las habilidades lingüísticas en la Unidad Educativa María Auxiliadora de Manta. *Revista Cognosis*, 7(1), 81-94.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3788/4392>
- Delgado, M., & Chávez, L. (2022). Plataforma Moodle para desarrollar el pensamiento crítico y creativo en educación primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 885-889. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1547
- Delgado, V. (2022). La lectura recreativa y su aporte en el aprendizaje de los niños y niñas en la etapa pre-operacional. *Polo del Conocimiento*, 7(7), 463-475. DOI:

10.23857/pc.v7i7

Flores, G., & Fernández, J. (2021). Gamificación. *Researchgate*, 1(1), 382-400.

https://www.researchgate.net/publication/352329626_Gamificacion

Gaitán, O. (2019). *Efectos de una app basada en la gamificación para mejorar la motivación en una formación por proyectos del SENA.*

<https://repository.ut.edu.co/entities/publication/d3203ebe-bb0a-4f8e-ba37-4793a1c75bc0>.

García, F. (2018). *Competencias digitales en la docencia universitaria del siglo XXI.*

<https://eprints.ucm.es/id/eprint/44237/1/T39101.pdf>.

García, J., & Santillán, Ñ. (2022). *educaplay para el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB de la UE Víctor Manuel Guzmán, Ibarra 2021.* Universidad Técnica del Norte.

<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/12077/2/05%20FECYT%203901%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

García, M. (2023). *El desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de educación preescolar de 4 a 5 años, con apoyo de estrategias didácticas como de cuentos, juegos de representación y cantos para favorecer su desarrollo de la comunicación y expresión.* Unviersidad Pedagógica Nacional.

<http://rixplora.upn.mx/jspui/bitstream/RIUPN/141864/3/2313%20-%20UPN095LEP GAMA2023.pdf>

Gil, J. (2022). Abordar la lengua desde la literatura. *CONICET*, 1(1), 1-2.

<https://www.conicet.gov.ar/abordar-la-lengua-desde-la-literatura/>

Gonzáles, W. (2021). Los espacios de aprendizaje y las formas de organización de la enseñanza: una caracterización desde la subjetividad. *Revista de estudios y*

experiencias en educación, 20(42), 313-328.

<https://www.redalyc.org/journal/2431/243166546019/html/>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. *Revista Universitaria Digital de Ciencias Sociales*.

<https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>

Jurado, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior RNPS*, 2(41), 1-17.

<http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v41n2/0257-4314-rces-41-02-12.pdf>

Kartik, V. (2021). *La gamificación en el aula de ELE. Español como Lengua Extranjera: Enseñanza e investigación*. Universidad de Valladolid.

https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/52700/TFM_F_2021_079.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Machaca, E., & Horcco, H. (2022). Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. *Educación*, 31(6), 116-128.

<https://doi.org/10.18800/educacion.202202.006>

Marti, A., & García, P. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. *Didáctica. Lengua y literatura*, 33(1), 109-120. <https://dx.doi.org/10.5209/dida.77660>

Martínez, S. (2022). Google Classroom y Google Meet: ¿Medios tecnológicos necesarios en el proceso de enseñanza-aprendizaje durante la pandemia COVID-19? *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 24(3), 1-22.

<https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i3.3193>

Merchán, D. (2018). *Estrategias didácticas en la comprensión lectora. Guía de estrategias didácticas*. Universidad de Guayaquil.

- <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/35623/1/BFILO-PD-LP1-19-062.pdf>
- Merino, A., Palacios, M., Drouet, E., Pazmiño, O., & Robles, L. (2023).). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). *Ministerio de Educación del Ecuador*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>
- Molina, A., Moreta, A., Santamaria, M., & Villa, G. (2023, enero-junio). Gamificación en la mejora de la velocidad lectora en estudiantes del área de Lengua y Literatura. *Prometeo Conocimiento Científico*, 3(1). <https://prometeojournal.com.ar/index.php/prometeo/article/view/33>
- Molina, P., Molina, A., & Gentry, J. (2021, enero-marzo). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 722-730. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>
- Moreira, J., & Carrión, J. (2021). Estrategias metodológicas en el desarrollo de la comprensión lectora. *Polo del Conocimiento*, 6(12), 484-497. DOI: 10.23857/pc.v6i12.3379
- Nivela, M., Otero, O., & Morales, E. (2021). Gamificación en la Educación Superior. *Publicando*, 8(31), 165-176. <https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2242>
- Palová, D., & Vejačka, M. (2022). Implementation of Gamification Principles into Higher Education. *European Journal of Educational Research*, 11(2), 763-779. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.2.763>
- Parra, J., Agudelo, A., García, A., Hernández, M., Sellens, J., Feliú, J., Arias, E., Zorrilla, P., Concha, M., Lopez, J., Ochoa, C., Martelo, M., Tobón, E., Zuluaga, W., & Chamorro, E. (2022). Las nuevas fuentes de productividad: Perspectiva en América Latina.

Fondo Editorial – Ediciones Universidad Cooperativa de Colombia.

- Parra, M., & Segura, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo. *Revista de Educación*, 1(386), 113-131.
<https://www.educacionfpydeportes.gob.es/dam/jcr:ab346c1a-db2e-4b30-9946-c3fd31d49268/05parraesp-ingl.pdf>
- Piaget, J. (1973). *Para onde vai a educação*. José Olympio.
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1822951/mod_folder/content/0/Para%20onde%20vai%20a%20educa%C3%A7%C3%A3o%20-%20Jean%20Piaget%20%28scaneado%29.pdf?forcedownload=1
- Prado, S., Erazo, J., Narváez, C., & García, D. (2020). Google Classroom aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 4-26. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía,
- Reyes, S., Cordero, G., & Rivera, K. (2023). Retroalimentación dialógica de la asesoría en línea en foros de formación del profesorado. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 26(1), 9-36. <https://doi.org/10.51302/tce.2023.18711>
- Roig, R. (2020). *La docencia en la Enseñanza Superior: Nuevas aportaciones desde la investigación e innovación educativa*. Ediciones OCTAEDRO, S.L.
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/110235/1/La-docencia-en-la-Ensenanza-Superior_76.pdf
- Valle, A. (2018). *El Aprendizaje Basado en Problemas: Una propuesta metodológica en Educación Superior*. (Narcea Ediciones. ed.).
- Vygotsky, S. (1998). La actividad creadora. *Sociología*, 26.
https://www.proletarios.org/books/Vigotsky-Imaginacion_y_Creatividad_En_La_Infancia

ncia.pdf

Zambrano, A. (2023). *La gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Lengua y Literatura en niños de séptimo año de educación básica en la UE Oviedo*. Universidad Técnica del Norte.

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13910/2/05%20FECYT%204151%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

10. Anexos

Anexo 1. Evaluación de estudiantes

Estrategias de gamificación para la optimización del aprendizaje de Lengua y Literatura en cuarto grado en la Escuela Estancia Pokes, Loja 2024

El objetivo de esta evaluación es recoger información sobre el aprendizaje de Lengua y Literatura en cuarto grado en la Escuela Estancia Pokes, Loja 2024.

Datos generales: Marca con una X donde pertenezca

Sexo: Femenino () Masculino ()

Las siguientes preguntas son de opción múltiple, señala la respuesta que consideres de acuerdo con los conocimientos de la materia de Lengua y Literatura.

1. En el siguiente fragmento, identifica la idea principal:

“Bajo el sol radiante del mediodía, el viejo molino giraba lentamente, emitiendo un suave zumbido que llenaba el aire. Los campos verdes se extendían hasta el horizonte, ofreciendo un espectáculo de tranquilidad y serenidad”

¿Cuál es la idea principal del fragmento?

- a) La importancia de conservar la energía solar
- b) La belleza de la naturaleza en un día soleado**
- c) El funcionamiento de un molino en un día caluroso

- d) La relación entre el sol y la actividad humana

2. Lee el siguiente párrafo y responde la pregunta

“El gato negro caminaba silenciosamente por el tejado. Sus ojos brillaban en la oscuridad, mientras observaba el movimiento en la calle”

¿Cuál es el sujeto del párrafo?

- a) Tejado
- b) Calle
- c) Oscuridad
- d) Gato negro**

3. ¿Qué tan importante crees que es la preservación de la lengua materna en la conservación de la cultura?

- a) Nada importante
- b) Poco importante
- c) Importante
- d) Muy importante

4. Identifica el verbo en la siguiente oración:

“María lee un libro interesante”

- a) María
- b) Libro

c) Lee

d) Interesante

5. Tipos de palabras: Clasifica las siguientes palabras según su acentuación, indicando si son graves, agudas, esdrújulas o sobresdrújulas.

Palabras	Respuesta
Veloz	Aguda
Imagen	Grave
Oxígeno	Esdrújula
Árbol	Grave
Repítemelo	Sobresdrújulas

6. Identifica el sujeto y el predicado en la siguiente oración

Norma preparó una deliciosa torta de cumpleaños para su hijo

a) Sujeto: Norma, Predicado: preparó una deliciosa torta de cumpleaños para su hijo.

b) Sujeto: Norma, Predicado: preparó una deliciosa torta

c) Sujeto: torta de cumpleaños, Predicado: Norma preparó una deliciosa para su hijo

d) Sujeto: hijo, Predicado: Norma preparó una deliciosa torta de cumpleaños para

7. Escoge la palabra que está escrita correctamente

- a) El pájaro _____ en el árbol (**cantó** / canto)
- b) La casa _____ de ladrillos (**está** / esta)
- c) El médico _____ al paciente (revizo/ **revisó**)
- d) El hombre _____ el libro de la mesa (cojio/ **cogió**)

8. ¿Qué tan complicado es para expresándote oralmente en público?

- a) Muy difícil
- b) Difícil
- c) Fácil
- d) Muy Fácil

9. ¿Cuál de las siguientes oraciones utiliza correctamente el uso del verbo "ser" en tiempo presente?

- a) Yo voy a la escuela todos los días
- b) Tú está muy cansado después del partido
- c) Él son muy alto para montar en esa atracción
- d) Nosotros somos estudiantes de Lengua y Literatura**

10. Comprensión lectora

En un pequeño pueblo llamado Valle Verde, vivía un niño llamado Tomás. Todos los días, Tomás caminaba por el bosque cercano a su casa. Le encantaba explorar y descubrir nuevos secretos entre los árboles y los arroyos. Un día, mientras jugaba cerca de un viejo roble, encontró un mapa arrugado bajo una piedra. Con entusiasmo, desplegó el mapa y descubrió

que marcaba el camino hacia un tesoro escondido. Tomás decidió seguir el mapa y emprendió una emocionante aventura a través del bosque, sorteando obstáculos y resolviendo acertijos. Finalmente, llegó a una cueva oculta donde encontró una caja llena de monedas de oro. Con una sonrisa en el rostro, Tomás regresó a su pueblo, sabiendo que había encontrado un verdadero tesoro: la emoción de la aventura y la satisfacción de haberla completado.

¿Dónde vivía Tomás y qué le gustaba hacer todos los días?

- a) Vivía en Valle Azul y le gustaba pescar en el río
- b) Vivía en Valle Verde y le gustaba explorar el bosque**
- c) Vivía en Valle Rojo y le gustaba jugar al fútbol

¿Qué encontró Tomás un día mientras jugaba en el bosque y qué decidió hacer con ello?

- a) Encontró una flor y la llevó a su casa.
- b) Encontró un mapa y decidió seguirlo en busca de un tesoro**
- c) Encontró una roca y la lanzó al río

Anexo 2. Entrevista Docentes

Estrategias de gamificación para la optimización del aprendizaje de Lengua y Literatura en cuarto grado en la Escuela Estancia Pokes, Loja 2024

El objetivo de esta entrevista es recoger información sobre el impacto de las estrategias de gamificación mediante una propuesta pedagógica para la optimización del aprendizaje de Lengua y Literatura en cuarto grado en la Escuela Estancia Pokes, Loja 2024.

En estas preguntas no hay respuestas verdaderas ni falsas, buenas ni malas, sólo se te ruega que contestes con sinceridad, de la forma más detallada y con el máximo rigor posible, a las preguntas que se te formulan.

Gracias por tu colaboración

1. ¿Cuáles son los principales objetivos que busca alcanzar al enseñar Lengua y Literatura en su aula?

2. ¿Qué metodologías pedagógicas considera más efectivas para enseñar conceptos de Lengua y Literatura?

3. ¿Qué tipo de recursos didácticos suele utilizar para enriquecer el aprendizaje de Lengua y Literatura?

4. ¿Cómo aborda usted la diversidad de habilidades y niveles de competencia lingüística en su clase de Lengua y Literatura?

¿De qué manera integra usted la tecnología en la enseñanza de Lengua y Literatura?

6. ¿Cuál es su enfoque para fomentar la creatividad y la expresión personal en las actividades de Lengua y Literatura?

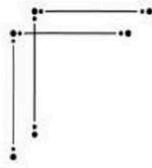
7. ¿Cómo evalúa usted el progreso y el logro de los objetivos de aprendizaje en Lengua y Literatura?

8. ¿Qué desafíos específicos ha enfrentado al enseñar Lengua y Literatura y cómo los ha abordado?

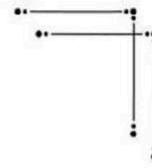
9. ¿Ha experimentado usted con estrategias de gamificación en su enseñanza de Lengua y Literatura? En caso afirmativo, ¿podría compartir alguna experiencia o ejemplo de cómo ha integrado la gamificación en sus clases?

10. ¿Considera que las estrategias de gamificación pueden ser efectivas para aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes en esta área?

Anexo 3. Certificado del Abstract



Universidad
Nacional
de Loja



Loja, 16 de octubre de 2024

Lic. Marlon Armijos Ramírez Mgs.

**DOCENTE DE PEDAGOGIA DE LOS IDIOMAS
NACIONALES Y EXTRANJEROS – UNL**

CERTIFICA:

Que el documento aquí compuesto es fiel traducción del idioma español al idioma inglés del resumen del Trabajo de Titulación: **Estrategias de gamificación para la optimización del aprendizaje de Lengua y Literatura en cuarto grado en la Escuela Estancia Pokes Loja, 2024**, autoría de Adriana Maricela Simbaña Gutiérrez, con CI: 1104334048, estudiante de la Maestría en Educación Básica de la Universidad Nacional de Loja.

Lo certifica en honor a la verdad y autorizo a la parte interesada hacer uso del presente en lo que a sus intereses convenga.

Atentamente,



firmado electrónicamente por
MARLON RICHARD
ARMIJOS RAMIREZ

MARLON ARMIJOS RAMÍREZ
DOCENTE DE LA CARRERA PINE-UNL

1031-12-1131340
1031-2017-1905329
Cell:0981457436

Educamos para Transformar

