



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Básica

**La gamificación para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en
sexto grado, Escuela Matilde Hidalgo de Procel, Loja 2024- 2025**

**Trabajo de Integración Curricular
previo a la obtención del Título de
Licenciada en Ciencias de la
Educación Básica.**

Autora:

Anshely Mayte Romero Guevara

Director:

Lic. Miguel Enrique Valle Vargas. M.Sc.

Loja – Ecuador

2025

Certificación



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Sistema de Información Académico
Administrativo y Financiero - SIAAF

CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, **VALLE VARGAS MIGUEL ENRIQUE**, director del Trabajo de Integración Curricular denominado **La gamificación para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en sexto grado, Escuela Matilde Hidalgo de Procel, Loja 2024- 2025**, perteneciente al estudiante **ANSHELY MAYTE ROMERO GUEVARA**, con cédula de identidad N° **1105390312**.

Certifico:

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Integración Curricular**, 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 **Integración Curricular**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Integración Curricular del mencionado estudiante.

Loja, 31 de Enero de 2025

F)  **MIGUEL ENRIQUE
VALLE VARGAS**
DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR

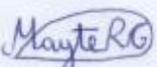
Certificado TIC/TT.: UNL-2025-000148

1/1
Educamos para Transformar

Autoría

Autoría

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

Firma: 

Cédula de identidad: 1105390312

Fecha: 05 de marzo de 2025

Correo electrónico: anshely.romero@unl.edu.ec

Teléfono: 0980159219

Carta de autorización

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

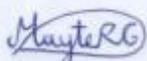
Yo, **Anshely Mayte Romero Guevara**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **La gamificación para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en sexto grado, Escuela Matilde Hidalgo de Procel, Loja 2024- 2025**, como requisito para optar por el título de **Licenciada en Ciencias de la 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 en el Repositorio Institucional.

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

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

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los cinco días del mes de marzo de dos mil veinticinco

Firma:



Autora: Anshely Mayte Romero Guevara

Cédula: 1105390312

Dirección: Buenavista, Chaguarpamba, Loja

Correo electrónico: anshely.romero@unl.edu.ec

Teléfono: 0980159219

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director del Trabajo de Integración Curricular: Lic. Miguel Enrique Valle Vargas. Mg.Sc.

Dedicatoria

Agradezco infinitamente a Dios por haberme guiado durante todo este proceso y por haber sido mi compañía y me refugio en este maravilloso camino. Gracias por darme la fe para seguir adelante, por recordarme que, aunque los caminos sean difíciles, siempre hay un propósito más grande y que con tu bendición todo es posible.

A mi madre Bertila Guevara por su apoyo incondicional y por ser mi ejemplo a seguir. Gracias por cada abrazo, por cada palabra que siempre me mantuvo de pie en los momentos más difíciles. Este logro es tanto tuyo como mío, porque sin tu amor este sueño no habría sido posible.

A mi padre Gerardo Romero que, aunque ya no está conmigo siempre fue mi inspiración para seguir adelante, tú bendición me acompañó durante todo este proceso, y sé que desde el cielo siempre me acompañas y guías mi camino.

A mis hermanos Mateo y Jenner por haber sido mi refugio y mi alegría en los momentos más difíciles, gracias por cada palabra de fuerza, y por acompañarme durante esta etapa tan importante para mi vida.

A mi familia por ser mi fortaleza y por apoyarme en cada paso importante de mi vida. Cada uno de ustedes ha dejado una huella en este logro, porque su cariño incondicional y su confianza en mí me han impulsado a seguir adelante.

A mis compañeros y amigos por su compañía constante, por los momentos de tristezas y alegrías que hicieron este recorrido más llevadero. Cada conversación y cada gesto de apoyo han sido parte de esta travesía, y no podría haberla recorrido sin ustedes.

Con cariño...

Anshely Mayte Romero Guevara

Agradecimiento

Expreso mis sinceros agradecimientos a quienes, de una u otra forma, han hecho posible este gran sueño. A la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja; en especial, al personal directivo, administrativo y docentes que forman parte de la Carrera de Educación Básica, por haber brindado toda su colaboración e impartido sus conocimientos, lo cual ha permitido que me forme integralmente, en el ámbito personal y profesional.

Al Mgtr. Miguel Enrique Valle Vargas, Director de Trabajo de Integración Curricular, quien me guió y asesoró con tenacidad y entereza a través de sus abundantes conocimientos para culminar un trabajo exitoso.

Agradezco también al Mgtr. Christian Tandazo Director de la Escuela de Educación Básica “Matilde Hidalgo de Procel” y a los docentes de dicha institución por su valiosa colaboración en la investigación de campo y en el desarrollo de la propuesta.

Con cariño...

Anshely Mayte Romero Guevara

Índice

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice	viii
Índice de tablas	x
Índice de figuras	xi
Índice de anexos	xii
1. Título	1
2. Resumen	2
2.1. Abstract	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	6
4.1. La gamificación	6
4.1.1. <i>Perspectiva teórica</i>	6
4.1.2. <i>Metodologías activas</i>	6
4.1.3. <i>Concepto de gamificación</i>	7
4.1.4. <i>Importancia de la gamificación</i>	8
4.1.5. <i>Tipos de gamificación</i>	8
4.1.6. <i>Componentes de la gamificación</i>	9
4.1.7. <i>Herramientas para gamificar</i>	10
4.1.8. <i>La gamificación en educación</i>	11
4.1.9. <i>Rol del docente en la gamificación</i>	12
4.1.10 <i>Rol del estudiante en la gamificación</i>	12
4.2. Enseñanza- aprendizaje en la Lengua y Literatura	13
4.2.1. <i>Concepto de enseñanza- aprendizaje</i>	13
4.2.2. <i>La enseñanza de la Lengua y Literatura</i>	14
4.2.3. <i>Propósito del Área la Lengua y Literatura</i>	14
4.2.4. <i>Importancia de la enseñanza- aprendizaje en la Lengua y Literatura</i>	15

4.2.5. Motivación en la enseñanza de la Lengua y Literatura.....	15
4.2.6. Rol del docente en la enseñanza de la Lengua y Literatura	16
4.2.7. Estrategias para la enseñanza de la Lengua y Literatura.....	17
4.2.8. Tecnología en la enseñanza de la Lengua y Literatura.....	18
4.2.9. Currículo del subnivel medio de la Lengua y Literatura.....	18
4.2.10. Bloques curriculares de Lengua y Literatura	19
4.2.11. Destrezas con criterio de desempeño de la Lengua y Literatura	20
5. Metodología.....	22
5.1. Área de estudio.....	22
5.2 Procedimiento	23
5.2.1. Enfoque de la investigación.....	23
5.2.2. Tipo de investigación	23
5.2.3. Diseño de investigación	24
5.2.4. Métodos.....	24
5.2.5 Técnicas e instrumentos.....	25
5.2.6. Población y muestra	25
5.3. Procesamiento y análisis de datos	26
5.3.1 Procedimiento para la fundamentación teórica	26
5.3.2. Procedimiento para el diagnóstico	26
5.3.3. Procedimiento para el análisis de datos.....	27
5.3.4. Procedimiento para el diseño de la propuesta	27
6. Resultados	28
6. 1. Entrevista a la docente.....	28
6.2. Evaluación diagnóstica a los estudiantes	31
7. Discusión	35
8. Conclusiones	39
9. Recomendaciones	40
10. Bibliografía	41
11. Anexos	48

Índice de tablas

Tabla 1. Población y muestra.....	26
Tabla 2. Resultados del cuestionario evaluativo	31
Tabla 3. Resultados del cuestionario evaluativo	32

Índice de figuras

Figura 1. Croquis de la Escuela de Educación Básica Dra. Matilde Hidalgo de Procel	22
Figura 2. Escuela de Educación Básica Dra. Matilde Hidalgo de Procel	23
Figura 3. Resultados del cuestionario evaluativo.....	33

Índice de anexos

Anexo 1. Propuesta	48
Anexo 2. Designación del director.....	49
Anexo 3. Informe de pertinencia.....	49
Anexo 4. Oficio de apertura.....	49
Anexo 5. Certificado del Abstract.....	49

1. Título

La gamificación para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en sexto grado,
Escuela Matilde Hidalgo de Procel, Loja 2024- 2025

2. Resumen

El presente trabajo de investigación denominado La gamificación para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, tuvo como objetivo general: Diagnosticar la incidencia de la gamificación mediante la elaboración de una propuesta didáctica para el mejoramiento del proceso de enseñanza- aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de sexto grado de la Escuela Matilde Hidalgo de Procel; el mismo que estuvo integrado por tres objetivos específicos: el primero, Diagnosticar las principales dificultades de aprendizaje que presentan los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, el segundo, Identificar las estrategias de enseñanza- aprendizaje que utiliza el docente para impartir los conocimientos en la asignatura de Lengua y Literatura; y, el tercero, Elaborar una propuesta didáctica basada en la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje de Lengua y Literatura. Se utilizó una investigación de tipo descriptivo con un enfoque mixto y diseño no experimental, para el desarrollo de la investigación se tomó en cuenta los métodos analítico, sintético, deductivo, inductivo, hermenéutico, estadístico; entre las técnicas se encuentran la evaluación diagnóstica y la entrevista, así mismo los instrumentos que se utilizaron fueron: guía de entrevista y un cuestionario estructurado para la recolección de datos, la población estuvo integrada por los estudiantes del subnivel elemental, de la cual a través de un muestreo no probabilístico de intención o por conveniencia se escogió a veinte estudiantes y a una docente de sexto grado. Los resultados demuestran que el 75% de los estudiantes están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos; y el 20% no alcanzan los aprendizajes requeridos, evidenciándose problemas como: escritura, normas ortográficas, comprensión de textos. Por ello es importante la utilización de estrategias innovadoras, como la gamificación ya que influye en el proceso de enseñanza- aprendizaje de Lengua y Literatura, facilitando la adquisición de destrezas y mejorando el rendimiento académico.

Palabras clave: gamificación, enseñanza, aprendizaje, motivación, participación.

2.1. Abstract

The present research work called Gamification for the teaching-learning of Language and Literature, had as general objective: To diagnose the incidence of gamification by developing a didactic proposal for the improvement of the teaching-learning process of Language and Literature of sixth grade students of the Matilde Hidalgo de Procel School; the same that was integrated by three specific objectives: the first, To diagnose the main learning difficulties that students present in the subject of Language and Literature; the second, To identify the teaching-learning strategies that the teacher uses to impart knowledge in the subject of Language and Literature; and, the third, To develop a didactic proposal based on gamification to improve the teaching-learning process of Language and Literature. A descriptive type research was used with a mixed approach and non experimental design, for the development of the research the analytical, synthetic, deductive, inductive, hermeneutic, and statistical methods were taken into account; Among the techniques are diagnostic evaluation and interviews, and the instruments used were: an interview guide and a structured questionnaire for data collection. The population was made up of students from the elementary level, from which twenty students and a sixth grade teacher were chosen through a non-probabilistic sampling of intention or convenience. The results show that 75% of the students are close to achieving the required learning; and 20% do not achieve the required learning, showing problems such as: writing, spelling rules, text comprehension. Therefore, the use of innovative strategies, such as gamification, is important since it influences the teaching-learning process of Language and Literature, facilitating the acquisition of skills and improving academic performance.

Keywords: gamification, teaching, learning, motivation, participation.

3. Introducción

En la actualidad la gamificación se ha convertido en una estrategia innovadora que pretende cambiar los resultados académicos, así como fortalecer el interés de los alumnos, creando un ambiente educativo interactivo y dinámico. Es importante mencionar que los elementos y dinámicas del juego, en el ámbito educativo, fomentando el interés, la motivación y el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias de los alumnos. Esta herramienta busca transformar las metodologías dinámicas y centradas en el estudiante con el objetivo de potenciar tanto el aprendizaje significativo y la participación en el aula.

En el mismo sentido, la utilización de estrategias innovadores fomenta un espacio áulico atractivo que favorece el desarrollo integral de los estudiantes al combinar los elementos lúdicos con los objetivos educativos, ante ello Zambrano et al., (2020) menciona que “la gamificación es importante porque transforma los entornos en experiencias significativas, lo cual, es un factor complementario para el individuo, porque gracias a la interactividad logra fomentar la motivación y aumentar el aprendizaje”.

Esta investigación es de vital importancia puesto que la inserción de los juegos en línea, cambian los modelos tradicionales y se orientan a modelos centrados en el estudiante, donde cada individuo es dueño de su proceso de enseñanza- aprendizaje. Varios estudios realizados en los últimos años sustentan que esta metodología mejora el aprendizaje, debido a su poder transformador, que traslada al estudiante a un mundo mecánico y formativo logrando efectos positivos y convirtiéndose en un nuevo mecanismo para el sector educativo. (Zapata, 2019)

Los procesos educativos deben incluir escenarios donde los estudiantes deben tomar decisiones importantes, lo que permite trabajar el pensamiento y aplicar los conocimientos de manera práctica. La gamificación contribuye al desarrollo de la memoria e inteligencia, aplicando los procesos del pensamiento como la lógica, el razonamiento, el orden y la deducción que aparecen en sus conductas como factores que impulsan en la toma de decisiones para jugar efectivamente. (Rodríguez Torres et al., 2022, p. 668)

Enseñar mediante la gamificación le permite al estudiante desarrollar diferentes habilidades y destrezas y les ofrece la oportunidad de superar retos y alcanzar metas, lo que favorece la participación activa y fomenta un ambiente educativo dinámico y atractivo. En este aspecto, y estando frente a una era digitalizada, se necesita dar un giro a la educación y dejar de lado aquellas estrategias que no favorecen el desarrollo pleno del alumnado y encaminar los procesos de enseñanza- aprendizaje a la formación continua, donde el aprender no sea un

proceso obligatorio sino más bien proceso lúdico en el que se progresa y se adquiere nuevos conocimientos.

Es por ello que la gamificación es favorable en el entorno áulico, porque cambia el comportamiento de los estudiantes y los direcciona a aprendizajes más significativos. Quintana y Prieto (2020) en un estudio que realizaron en la educación primaria en España, el alumnado y los docentes consideran que la incorporación de la gamificación es de vital importancia por ser una metodología clave en el aprendizaje, donde los docentes se percatan de que el aprendizaje llega a ser un proceso menos consciente, y por tanto más productivo, ya que la sensación que experimentan los discentes es la de jugar, y no la de estudiar; el alumnado entiende mejor la materia cuando ésta se encuentra interrelacionada con la gamificación. Es así que se evidencian resultados positivos mediante los instrumentos aplicados en la investigación, resaltando que la gamificación orienta al docente a una pedagogía activa y participativa.

Al mismo tiempo es necesario dar a conocer el objetivo general de la investigación: La gamificación para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en sexto grado, Escuela Matilde Hidalgo de Procel, Loja 2024- 202. Para dar cumplimiento a este objetivo, se plantearon 3 objetivos específicos, los cuales son: El primer objetivo específico se basó en: Diagnosticar las principales dificultades de aprendizaje que presentan los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura. Para dar cumplimiento a este objetivo se aplicó una evaluación diagnóstica a 20 estudiantes para conocer de cerca la realidad que viven, en el aula de clases. El segundo objetivo específico se basó en: Identificar las estrategias de enseñanza- aprendizaje que utiliza el docente para impartir los conocimientos en la asignatura de Lengua y Literatura. Para poder cumplir con este objetivo se realizó una entrevista a la docente, donde se pretendía conocer cómo trabaja la docente dentro del ambiente áulico. En el tercer objetivo específico se elaboró una propuesta didáctica basada en la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, con la finalidad de contribuir con actividades interactivas y dinámicas que ayuden a mantener el compromiso de los estudiantes.

La presente investigación nos muestra un enfoque innovador para el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde se motiva y se orienta a los docentes a utilizar estrategias interactivas en la asignatura de Lengua y Literatura, principalmente que se ajusten a las necesidades y expectativas de los estudiantes, por medio de actividades como juegos, retos, y recompensas, etc. Se espera que este trabajo contribuya de manera significativa a los procesos de enseñanza- aprendizaje de Lengua y Literatura, aspectos que son indispensables para tener procesos educativos de calidad.

4. Marco teórico

4.1. La gamificación

4.1.1. *Perspectiva teórica*

El constructivismo es una teoría del aprendizaje que sostiene que los individuos construyen su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno. Proporciona experiencias significativas, es por ello que mediante la gamificación es importante promover un aprendizaje activo, significativo y colaborativo.

El constructivismo enfatiza la importancia de la colaboración entre los usuarios y la construcción colectiva del conocimiento, ante ello Oliva et al., (2019) plantea que el constructivismo es una teoría donde "el entorno de aprendizaje debe sustentar múltiples visiones o interpretaciones de la realidad" (p.15).

A partir de ello tenemos el planteamiento de Tamaño, Guajala et al. (2021), el cual menciona que el constructivismo significa "la adquisición de conocimientos mediante un proceso dinámico e interactivo en el cual el cerebro interpreta y reinterpreta información externa que le resulta de interés para convertirla en nuevos saberes" (p. 368).

A partir de lo mencionado anteriormente se puede decir que el constructivismo promueve un aprendizaje activo y participativo, donde los usuarios interactúan con los elementos del juego, toman decisiones y resuelven problemas. En este sentido, el constructivismo mejora el pensamiento crítico y analítico en la construcción de nuevos conocimientos.

4.1.2. *Metodologías activas*

Las metodologías activas son enfoques pedagógicos que ayudan a promover un aprendizaje significativo, donde los estudiantes son entes activos de su enseñanza- aprendizaje.

Es por ello que las metodologías activas son definidas por (Ausubel, 1968, como se citó en Guamán Gómez y Espinoza Freire, 2022):

Como uno de los principales aportes didácticos en el proceso de aprendizaje, los cuales permiten al docente asumir su tarea de manera más efectiva y a los estudiantes les facilita el logro de aprendizajes significativos al ser ellos mismos los constructores activos de los nuevos conocimientos. (p. 125)

Esto promueve un enfoque centrado en el estudiante, donde asume un rol activo en su propio proceso de aprendizaje. Ante ello se puede decir que las metodologías activas "Se

encuentran fundamentadas en el paradigma constructivista, que tiene como objetivo propiciar la construcción del conocimiento a través de la indagación, la reflexión, la creatividad y la solución de problemas” (Solórzano López, et al., 2020, p. 164). Con ello el estudiante desarrolla habilidades cognitivas, sociales y emocionales importantes para su éxito tanto en el ámbito académico como en el mundo laboral.

Por otro lado, se encuentra el planteamiento de Peralta y Guzman (2020), los cuales proponen una amplia variedad de metodologías activas, entre las más socorridas encontramos: “Trabajo cooperativo aprendizaje basado en equipos, resolución de problemas o aprendizaje basado en problemas (ABP), análisis de casos, aula invertida, aprendizaje y servicio (A+S), juegos de roles, mapas conceptuales y proyectos” (p. 5).

Es por ello que es importante implementar la gamificación como una metodología activa dentro del ámbito educativo ya que, mediante la incorporación de elementos lúdicos y mecánicas de juego, se puede crear desafíos, niveles de dificultad, recompensas, retroalimentación inmediata y la posibilidad de competir y colaborar con otros participantes. Además, es fundamental adaptar diferentes contenidos curriculares al juego, de manera que los estudiantes se sientan motivados y comprometidos con el proceso de enseñanza- aprendizaje.

4.1.3. Concepto de gamificación

La gamificación es el proceso de aplicar elementos y mecánicas propios de los juegos en contextos educativos, con el fin de motivar, comprometer y mejorar la participación de las personas en determinadas actividades.

Por su parte Vergara et al., 2019, como se citó en Acosta, 2022), consideran que “son herramientas que adoptan los elementos propios de los juegos en línea y permite utilizar una diversidad de contenidos, además expresan que cuando se aplican al contexto educativo estas aplicaciones adquieren un valor didáctico” (p. 252).

La gamificación es una herramienta que se presenta como un reto para los estudiantes, ya que parte del establecimiento de reglas para ejecutar las actividades académicas donde el mismo educando tendrá que ir ganándose su calificación, en este caso su puntaje, (Zambrano et al., 2020, como se citó en Acosta, 2022, p. 252).

Es por ello que la Gamificación es una herramienta que motiva a los estudiantes, ya que ofrece una experiencia de aprendizaje interactiva y promueve un compromiso activo con los contenidos que se estudia. Integra elementos lúdicos y establece diferentes reglas, para convertir el proceso de aprendizaje en un desafío estimulante que fomente la participación y el desarrollo académico.

4.1.4. Importancia de la gamificación

La gamificación es crucial en la educación y otros campos debido a su capacidad para aumentar la participación, motivación y aprendizaje mediante el uso de elementos de juego.

Es por ello que Zambrano et al., (2020) menciona que “la gamificación es importante porque transforma los entornos en experiencias significativas, lo cual, es un factor complementario para el individuo, porque gracias a la interactividad logra fomentar la motivación y aumentar el aprendizaje”.

Este enfoque innovador puede mejorar la experiencia del usuario, fomentar la resolución de problemas y fortalecer habilidades prácticas de manera divertida y envolvente.

Varios estudios realizados en los últimos años sustentan que esta metodología mejora el aprendizaje, debido a su poder transformador, que traslada al estudiante a un mundo mecánico y formativo logrando efectos positivos y convirtiéndose en un nuevo mecanismo para el sector educativo. (Zapata, 2019)

Por ello es importante resaltar que la gamificación enriquece los contenidos educativos, promoviendo un compromiso más profundo por parte de los estudiantes, al convertir el aprendizaje en interactivo y motivador. La incorporación de la gamificación en el ámbito educativo puede transformar la experiencia de aprendizaje al estimular la participación activa y el logro académico.

4.1.5. Tipos de gamificación

La gamificación en la educación ha surgido como una poderosa herramienta para transformar la experiencia de aprendizaje, haciendo que sea más atractiva, participativa y efectiva. Esta metodología aprovecha elementos y mecánicas propias de los juegos para motivar a los estudiantes y mejorar su compromiso con el contenido curricular.

Ante ello (Garone y Nesteriuk, 2019 como se citó en García Casaus, 2020) menciona que existen 2 tipos de gamificaciones, detalladas a continuación:

La gamificación superficial o de contenido: se utiliza de forma puntual en una clase o actividad.

La gamificación estructural o profunda: se implementa en toda la estructura de un curso.
(p. 19)

En contraste con el planteamiento anterior Gómez y Ávila (2021) mencionan que existen 2 tipos de gamificación:

- Gamificación Estructural: En este tipo de gamificación no se realizan cambios en los contenidos de clases, simplemente se modifica la forma en la que vamos a impartir los contenidos que sería a través de juegos.
- Gamificación de Contenidos: En cambio, en este tipo de gamificación los contenidos son modificados y adaptados a un ambiente con elementos de juego. (p. 335)

En conclusión, mientras que la gamificación superficial se utiliza de forma puntual y limitada en actividades específicas, la gamificación estructural o profunda implica una integración más completa y sistemática de elementos de juego en toda la estructura del curso. Esto permite crear un entorno de aprendizaje más motivador y efectivo, ya que transforma fundamentalmente la experiencia educativa en lugar de simplemente agregar elementos de juego de manera aislada. Sin embargo, ambos enfoques pueden ser útiles según los objetivos y las necesidades específicas de los estudiantes.

4.1.6. Componentes de la gamificación

Estos componentes se combinan de manera creativa y estratégica para diseñar experiencias de gamificación que sean atractivas, motivadoras y efectivas para los participantes. La aplicación de estos elementos puede variar según el contexto específico y los objetivos de la actividad gamificada.

Los tres componentes están tan íntimamente ligados que suelen compartir elementos, aunque unos se basan en las partes visibles del juego y otros en aquellos elementos internos que provocan el aprendizaje:

- a. **Dinámicas:** Es aquella en donde el estudiante se integra e involucra activamente en su proceso de enseñanza.
- b. **Mecánicas:** Las mecánicas de un juego son esos elementos, técnicas o reglas que van a ayudar a conseguir nuestra meta y son motivadores para los jugadores.
- c. **Componentes del juego:** Son los recursos que se utilizan para poder diseñar las tareas. (Mandado Aguirre, 2016 como se citó en García Casaus, 2020)

Por su parte Gómez y Ávila (2021) mencionan que existen 3 componentes muy parecidos a los anteriores, los cuales son:

- a. **Dinámicas:** Hacen referencia a las emociones, limitaciones o narraciones
- b. **Mecánicas:** Es decir, los retos, recompensas o competición.
- c. **Componentes:** Son los rankings, puntos o niveles. (p. 334)

En conclusión, cuando combinamos dinámicas activas con mecánicas de juego, los estudiantes se motivan y participan activamente, ya que los educadores pueden diseñar

experiencias de aprendizaje estimulantes que promuevan el compromiso y la participación de los estudiantes, ya que al integrar todos estos elementos se crea un ambiente educativo interactivo, dinámico y efectivo.

4.1.7. Herramientas para gamificar

Las herramientas tecnológicas dentro de la gamificación, sirven para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje, pues motivan a los estudiantes a participar y a ser los contenidos más divertidos y fáciles de comprender.

Es por ello que, Buenaño et al., (2021) menciona una herramienta tecnológica que se puede utilizar en la gamificación, la cual es:

- **Educaplay:** Esta es una plataforma que permite la creación de actividades educativas interactivas. Ofrece una variedad de formatos como crucigramas, mapas, juegos de memoria, sopa de letras, y más. (p. 774)

Por su parte, Trejo (2019) menciona algunas de las herramientas que se pueden utilizar para la gamificación dentro del aula de clase son las siguientes:

- **Brainscape:** Es una plataforma educativa que emplea el uso de tarjetas de estudio (flashcards) con un enfoque en la repetición espaciada para asistir a los usuarios en memorizar información de forma más efectiva. (p. 83)

Por otro lado, López & Fernández (2020) mencionan que cada vez hay más recursos que ofrecen posibilidades a los docentes para gamificar las clases y las materias. Algunas se destacan aquí:

- **Plickers:** Es una herramienta en línea que permite elaborar cuestionarios para evaluar en tiempo real a varios estudiantes.

- **Mentimeter:** Es una herramienta para crear presentaciones interactivas que permiten la participación del público a través de encuestas, preguntas y respuestas, y otras actividades.

- **Wooclap:** Es una plataforma interactiva que facilita la participación del público durante presentaciones y clases a través de preguntas, encuestas y otras actividades en tiempo real. (p. 12-13)

Según Pérez & Rodríguez (2023) mencionan que en la actualidad se destacan diversas aplicaciones, herramientas y recursos digitales que se podrían emplear en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura:

- **Quiz:** Es una plataforma que permite crear y compartir cuestionarios y evaluaciones interactivas.

- **Socrative:** Es una aplicación para la evaluación formativa en tiempo real que permite a los profesores realizar cuestionarios, encuestas y juegos educativos.

- **Kahoot:** Es una plataforma de aprendizaje basada en juegos donde los usuarios pueden crear y participar en cuestionarios interactivos en tiempo real.

- **Wordwall:** Es una herramienta que permite a los educadores crear actividades interactivas para el aula, como crucigramas, emparejamientos y tarjetas de memoria.

- **Edpuzzle:** Permite a los educadores tomar videos de diversas fuentes, agregar preguntas interactivas y hacer un seguimiento del progreso de los estudiantes. (p. 8)

Estas herramientas permiten a los estudiantes interactuar ya aprender de manera efectiva, pues cada uno cuenta con su propia dinámica, la cual puede adaptarse a los diferentes contenidos que se desee enseñar, contribuyendo a crear un aprendizaje significativo.

4.1.8. La gamificación en educación

La gamificación en educación busca transformar el proceso de aprendizaje al incorporar elementos de juego para motivar y comprometer a los estudiantes, haciéndolo más efectivo, estimulante y relevante para las necesidades y expectativas de la generación actual de estudiantes.

Ante ello la Zambrano, Álava et al., (2020) mencionan que “la gamificación educativa es toda operación didáctica que los docentes concurren para utilizar mecánicas de juego en realidades virtuales para fomentar la motivación y concreción en los estudiantes en los salones de clases” (p. 358). Es por ello que, la gamificación puede manifestarse de diversas formas, desde el uso de sistemas de puntos y niveles hasta la creación de narrativas envolventes, la introducción de competiciones amistosas y el diseño de actividades colaborativas.

La gamificación se ha convertido en una herramienta pedagógica comúnmente recomendada y varias mecánicas de diseño de juegos han sido demostradas con éxito en entornos educativos.

La instauración del juego en el contexto educativo no es algo nuevo, por ejemplo, el filósofo John Locke manifestaba que el juego permite al ser humano medir sus propias fuerzas, la dominación de sí mismo y del mundo exterior, también aporta para las futuras enseñanzas intelectuales. (Guzmán et al., 2020, p.5)

Finalmente, la gamificación en la educación crea un ambiente de aprendizaje interactivo, emocionante, divertido y personalizado, ya que se adapta a las exigencias actuales y a las necesidades de los estudiantes, lo que ayuda a crear un pensamiento crítico, promoviendo la resolución de problemas, la colaboración y la creatividad.

4.1.9. Rol del docente en la gamificación

El docente desempeña un papel activo y facilitador en la implementación de la gamificación en el aula, creando un entorno de aprendizaje estimulante y motivador que fomente la participación y el logro de los objetivos educativos. Considerando lo que menciona Müller (2019):

Nos encontramos en una educación en dónde el rol del docente se convierte un orientador cuya primordial tarea es guiar el aprendizaje de sus alumnos promoviendo el aprendizaje autónomo a través del aprendizaje basado en proyectos, preparación de micro actividades motivantes fuera de clase (flipped classroom), estudio de casos, entre otros. (p. 7)

Es importante promover la colaboración entre los estudiantes mediante actividades cooperativas dentro del juego, facilitando la comunicación y el intercambio de ideas entre los participantes.

Los profesores deben conocer las capacidades y deficiencias de los jóvenes para orientarlas en el desarrollo de habilidades a través de actividades utilizando los recursos tecnológicos digitales, de comunicación y virtualidad para cumplir las expectativas que demanda la formación del nuevo profesionista (Rodríguez, 2010, como se citó en Heredia, 2020, p.1).

Es por ello que el docente se convierte en una guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además puede monitorear el progreso de los estudiantes, para poder adaptarse a sus necesidades, así como para identificar áreas donde puede mejorar y proporcionar retroalimentación en la construcción del conocimiento.

4.1.10 Rol del estudiante en la gamificación

Los estudiantes desarrollan un papel importante dentro de la gamificación, pues son los principales protagonistas, y es para quien están destinados los ejercicios, es por ello que deben involucrarse activamente y participar en las actividades propuestas.

Según Buenaño et al., (2021) el rol del estudiante es “Identificar los objetivos del aprendizaje, tener una base de conocimientos para aplicarlos, participar en las actividades, respetar las indicaciones y reglas. Crear conocimiento y aprendizaje profundo” (p. 772).

Por su parte Castillo et al., (2022) considera que el rol del estudiante es participar en diferentes tipos de actividades, que les permiten sentirse involucrados, pudiendo aportar a la clase conocimientos de interés en los diferentes temas a tratar.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente, el estudiante debe participar activamente en las diferentes actividades que se presentan en las herramientas tecnológicas, con el objetivo de que adquiera nuevos conocimientos y que los aprendizajes sean significativos y a largo plazo.

4.2. Enseñanza- aprendizaje en la Lengua y Literatura

4.2.1. Concepto de enseñanza- aprendizaje

El concepto de enseñanza-aprendizaje se refiere al proceso mediante el cual se transmite conocimiento, habilidades y valores de un individuo a otro. Este proceso implica tanto al docente que enseña como al estudiante o aprendiz que adquiere y procesa la información.

Ante ello, tenemos el planteamiento de Zambrano y Viguera (2020) los cuales mencionan que la enseñanza- aprendizaje es:

La acción de transmitir conocimientos a los estudiantes según las materias del pensum de estudios, así, el docente utiliza metodologías, estrategias y recursos para transferir dicha información, la cual puede expresarse que la educación adquiere todo su sentido didáctico a partir de las enseñanzas entre dos personas que se mantienen aprendiendo de manera activa. (p. 462)

La enseñanza- aprendizaje implica la planificación y ejecución de actividades destinadas a transmitir conocimientos, desarrollar habilidades y fomentar actitudes y valores en los estudiantes.

Por su parte, Abreu et al., (2018) argumentan que, el proceso de enseñanza-aprendizaje es:

Comunicativo, porque el docente organiza, expresa, socializa y proporciona los contenidos a los estudiantes y estos, además de construir su propio aprendizaje, interactúan con el docente, y con la comunidad que les rodea: aplicando, debatiendo, verificando o contrastando dichos contenidos. (p. 612)

En resumen, la enseñanza- aprendizaje es un proceso dinámico, inclusivo e interactivo que involucra el desarrollo de destrezas, habilidades y valores lo cual permite que el estudiante interactúe y aprenda los diferentes contenidos que el docente le enseña.

4.2.2. La enseñanza de la Lengua y Literatura

La enseñanza de la Lengua y Literatura se encamina a la manera que tienen los docentes de enseñar, la cual debe integrarse y desarrollar habilidades lingüísticas y comunicativas que encaminan a los estudiantes a la comprensión de la realidad y al desarrollo del pensamiento crítico.

Según AVECILLAS (2017) La enseñanza de la Lengua y Literatura “se encamina hacia el desarrollo progresivo en el aula de una serie de habilidades lingüísticas, comunicativas y de comprensión discursiva, de la competencia literaria, del trabajo con enfoques y metodologías en un aprendizaje activo” (p. 159).

Por su parte ALIAGA (2020) considera que la asignatura de Lengua y Literatura:

Debe plantearse de forma dinámica y comunicativa, donde el alumnado desarrolle sus capacidades a través de ejercicios prácticos. Se debe valorar el conocimiento pedagógico, sobre todo a raíz de los medios y los recursos ajustados a las finalidades de las actividades del educando. (p. 631)

Considerando el aporte de los dos autores mencionados anteriormente, la Lengua y Literatura debe adaptarse al contexto y a la realidad en la que vive el estudiante, mediante la utilización de metodologías eficientes y eficaces que hagan que el estudiante sea un ente activo de su proceso de enseñanza- aprendizaje.

4.2.3. Propósito del Área la Lengua y Literatura

El propósito de Lengua y Literatura se centra en la formación integral del estudiante, promoviendo la inclusión y ayudándoles a valorar su identidad cultural. Además, se debe fortalecer el pensamiento crítico y a desarrollar habilidades comunicativas, así como la imaginación y la capacidad de expresarse.

Según CABRERA & TAPIA (2023) el propósito del Área de la Lengua y Literatura “se centra en la mejora de habilidades de lectura, escritura, comprensión y análisis literario. Además, desarrolla una competencia comunicacional, la misma, que busca promover las habilidades de comprensión, producción de textos de todo tipo y en todo contexto comunicativo” (p. 3270).

Otra investigación relacionada con la anterior, planteada por el Ministerio de Educación (2016) menciona que “el propósito del área de Lengua y Literatura es guiar a los estudiantes para que se conviertan en usuarios eficaces de la lengua, en consecuencia, puedan comunicar su pensamiento de manera oral y escrita” (p.3).

A partir de lo que mencionan los autores se puede inferir que en la Lengua y Literatura se debe promover el desarrollo de las habilidades comunicativas, poniendo énfasis en el estudiante y su desarrollo pleno que les permita expresarse de manera libre y autónoma, en el medio en el que se desenvuelven.

4.2.4. Importancia de la enseñanza- aprendizaje en la Lengua y Literatura

La enseñanza-aprendizaje en los niños es importante para sentar las bases de un desarrollo integral, fomentar el amor por el aprendizaje y preparar a los niños para enfrentar los desafíos y oportunidades que encontrarán a lo largo de sus vidas.

Ante ello, surge el planteamiento de Abreu et al., (2018), “los procesos de enseñanza-aprendizaje se integran para representar una unidad, enfocada en contribuir a la formación integral de la personalidad del estudiante y en favorecer la adquisición de los diferentes saberes: conocimientos, habilidades, competencias, destrezas y valores” (p. 611).

En el contexto de la lengua y la literatura, los procesos de enseñanza-aprendizaje se centran en el desarrollo de habilidades comunicativas, competencias literarias, destrezas de lectura y escritura, así como en la promoción de valores como la apreciación cultural y el respeto por la diversidad lingüística.

Por otro lado, Lisintuña y Marca (2017) mencionan que:

El proceso de enseñanza- aprendizaje, es importante para el desarrollo personal, por lo mismo debe estar orientado adecuadamente por el docente, ya que, debe saber enseñar, aplicando técnicas y métodos que cumplan con los objetivos propuestos en el currículo de educación, pues del docente dependen los resultados obtenidos por parte de los estudiantes. (p. 12)

Finalmente se puede decir que la Lengua y literatura es importante porque fomenta habilidades de comprensión lectora, así como la expresión oral y escrita, lo cual ayuda a desarrollar diferentes habilidades que permiten que el estudiante se comunique eficazmente. El docente juega un papel activo lo que contribuye significativamente al desarrollo personal y académico de los estudiantes.

4.2.5. Motivación en la enseñanza de la Lengua y Literatura

La motivación juega un papel crucial en la enseñanza de los niños, ya que influye en su nivel de interés, compromiso y éxito académico, esto les ayuda a desarrollar un sentido de responsabilidad y autoeficacia.

Es por ello que Beltrán et al., (2020) mencionan que “la motivación es esencial para lograr un aprendizaje exitoso y ha sido identificada por muchos investigadores como la maquinaria del aprendizaje. Esto influye en cómo los individuos actúan, piensan y sienten mientras aprenden”. (p. 317)

Ante ello es importante diseñar un entorno de aprendizaje que sea interesante, desafiante y relevante para los niños, poder incorporar actividades variadas, materiales educativos interesantes y oportunidades para la exploración y el descubrimiento.

Por otro lado, tenemos el planteamiento de Avello y Rodríguez (2020) los cuales mencionan que para lograr la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

Requiere que se planteen actividades que posibiliten una actitud protagónica - consciente de indagación y búsqueda del contenido. De esta forma, el aprendizaje llevará implícito la integración del propósito de que los estudiantes adquieran los conocimientos y desarrollen el intelecto. (p. 5)

Por último, cuando implementamos la motivación en el Lengua y Literatura los estudiantes sienten la necesidad de participar y poder compartir sus experiencias, debido a que el docente se adapta a sus necesidades, lo que les permite alcanzar su máximo potencial.

4.2.6. Rol del docente en la enseñanza de la Lengua y Literatura

El docente desempeña un papel esencial en la enseñanza, actuando como guía, facilitador, modelo a seguir y defensor del desarrollo integral de los estudiantes.

Los educadores del siglo XXI, en su nuevo rol docente, están llamados a liderar, a partir de experiencias innovadoras, el desarrollo de las diferentes capacidades en los estudiantes, como son: aprender a trabajar en equipo, empatía, creatividad, comunicación, inclusión, entre otras, apoyadas desde las herramientas TIC. (Sandoval, 2020, p.27)

Es importante recalcar que los docentes deben evaluar el progreso de los estudiantes de manera continua y formativa, utilizando una variedad de métodos de evaluación para comprender su nivel de comprensión y habilidades, y proporcionar retroalimentación para mejorar el aprendizaje.

Por su parte Valbuena et al., (2020) menciona que “el docente debe tener una excelente preparación y planeación de actividades que generen la construcción de un conocimiento integral donde se involucre de manera activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje las participaciones del estudiante” (p. 384).

Finalmente, es importante que el docente desarrolle el pensamiento crítico, la resolución de problemas, plantear preguntas desafiantes, animar el debate y proporcionar oportunidades para que los estudiantes investiguen y lleguen a sus propias conclusiones. Cada uno aprende a su ritmo y por ende el docente debe estar listo para poder resolver sus dudas y contribuir a que se dé un aprendizaje significativo.

4.2.7. Estrategias para la enseñanza de la Lengua y Literatura

Las estrategias de la Lengua y Literatura se centran en el desarrollo de habilidades comunicativas y críticas de los estudiantes, permitiéndoles comprender el lenguaje y crear procesos de aprendizajes significativos. Entre las estrategias de enseñanza de la Lengua y Literatura están: los cuentos, el teatro, la dramatización y la escritura creativa, de las cuales hablaremos a continuación.

Según Iruri & Villafuerte (2022) mencionan que los cuentos en la Lengua y Literatura: Son una historia narrativa la cual en una estrategia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, el mismo que se da mediante imágenes, figuras, símbolos, historias que revelan experiencias internas y evocan emociones en los lectores; ayudando a mejorar la expresión oral, lectura y escritura de los estudiantes (p.240).

Por otra parte, tenemos el planteamiento de Pareja (2021) El teatro en el área de Lengua y Literatura “permite trabajar la lectura, la entonación, el vocabulario y facilita en el alumnado poco lector un hábito, puesto que les resulta más fácil este género, propiciando que se asienten los conocimientos de manera significativa” (p. 218-219).

Así mismo, González (2021) menciona que en la Lengua y Literatura “la dramatización sirve para la enseñanza y desarrollo de la persona, ya que, mejora la expresión oral en la comunicación verbal y no verbal. Aquí es donde comienza la importancia de la actuación, la creatividad y el drama” (p. 15).

Finalmente, Medina (2019) hace hincapié en que la utilización de técnicas de escritura creativa en el área de Lengua y Literatura pueden “favorecer la producción de textos de diversos géneros: artículos de opinión, ensayos, novelas, poemas, cuentos, micro relatos, entre otros, así como también ayuda a la imaginación, mejora la concentración, desarrolla el lenguaje, la expresión, relaja y entretiene, entre otros” (p. 88).

Ante lo mencionado anteriormente, podemos decir que estas estrategias en la Lengua y Literatura ayudan a fomentar las habilidades y destrezas de manera significativa y creativa, lo que conlleva a que el docente debe proporcionar espacios donde el estudiante se desarrolle y sea un ente activo de su proceso de enseñanza- aprendizaje.

4.2.8. Tecnología en la enseñanza de la Lengua y Literatura

La tecnología en la enseñanza ofrece oportunidades significativas para mejorar la calidad, accesibilidad y eficacia del aprendizaje, encaminando a los estudiantes a procesos más significativos y acordes al entorno que nos rodea, pues el mundo está cambiando y requiere que cambiemos con él.

Ante ello, Cedeño y Zambrano, (2023) mencionan que “las TIC en los espacios áulicos se constituye como un elemento fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, en virtud de que permite dinamizar, reforzar, ampliar, complementar, enriquecer y transformar la labor pedagógica” (p.74).

Es por ello que, la tecnología proporciona herramientas para que los estudiantes expresen su creatividad a través de la creación de contenido multimedia, como videos, presentaciones y juegos.

Por otro lado, Imaicela et al., (2023) menciona que

Los educadores pueden utilizar herramientas tecnológicas para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje de sus estudiantes, proporcionando recursos más atractivos y efectivos. Además, el uso de los medios audiovisuales y las TIC puede ayudar a fomentar el aprendizaje colaborativo y a mejorar la accesibilidad y la inclusión educativa. (p. 5034)

La tecnología permite la adaptación del contenido educativo para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes, donde cada uno aprende a su ritmo y de acuerdo a sus necesidades. Esto fomenta el aprendizaje colaborativo y la participación activa de los estudiantes.

4.2.9. Currículo del subnivel medio de la Lengua y Literatura

Este currículo se centra en el Subnivel Medio de la Educación General Básica, abarcando los grados 5.º, 6.º. y 7.º. Su función principal es informar y orientar a los docentes sobre los objetivos educativos y las pautas de acción para su implementación.

Según el Ministerio de Educación (2016) este currículo plantea:

Enseñar Lengua y Literatura desde los usos que hacen los aprendices de las prácticas letradas, en conjugación con el código lingüístico y la comprensión, en un ambiente estimulante e interactivo, apto para discutir y generar ideas propias, de manera que se promueva la criticidad. (p. 303)

En el currículo se plantea que el Área de Lengua y Literatura ayuda a los estudiantes a desarrollar diferentes habilidades comunicativas, donde puede opinar y expresarse libremente de acuerdo a sus ideales, permitiéndoles crear espacios de aprendizaje significativos y de calidad.

4.2.10. Bloques curriculares de Lengua y Literatura

El Ministerio de Educación (2016) plantea 5 bloques curriculares, de los cuales 3 se van a trabajar durante el desarrollo de este proyecto, a continuación, detallamos lo que significa cada uno de ellos y cómo contribuyen a la formación académica de los estudiantes:

Bloque 1. Lengua y Cultura.

Los estudiantes se integran a la cultura escrita mediante el acceso a textos y situaciones que requieren lectura y escritura, aprenden las diferencias entre la cultura oral y escrita y las características de los textos en ambas modalidades. Además, se les introduce a las lenguas originarias del Ecuador y sus influencias en el castellano, promoviendo el respeto por las variantes lingüísticas y culturales. Los docentes fomentan el contacto con hablantes de diferentes regiones para valorar la diversidad del idioma y sus expresiones culturales.

Bloque 2. Comunicación Oral.

Los estudiantes aprenderán a identificar y argumentar las ideas centrales de lo que desean transmitir. Al aplicar conocimientos léxicos y sintácticos adecuados a diferentes situaciones comunicativas, podrán producir textos orales de manera efectiva. Al mismo tiempo, comprenderán la importancia de la tolerancia durante las discusiones y desarrollarán habilidades para escuchar, valorar e interpretar los argumentos de los demás.

Bloque 3. Lectura.

El desarrollo de habilidades como el análisis de relaciones entre textos, la identificación de diferencias entre tipos de texto y la elaboración de inferencias fundamentales permite a los estudiantes comprender la estructura y los objetivos de diferentes textos. La diversificación de textos seleccionados según criterios específicos satisface los intereses y necesidades de lectura de los estudiantes. Además, las destrezas planificadas para este nivel promueven la autonomía en el uso de estrategias cognitivas, la autorregulación de la comprensión y el logro de los propósitos de lectura.

Bloque 4: Escritura.

La producción de diversos textos en diferentes plataformas brinda a los estudiantes la oportunidad de demostrar habilidades para organizar estructuras lógicas en la creación de textos. Trabajando en colaboración con el docente, los estudiantes desarrollan la capacidad de

reflexionar sobre el uso del lenguaje y mejorar sus habilidades en la producción tanto de textos orales como escritos. En este nivel, los estudiantes profundizan en la comprensión de la estructura textual y adquieren la capacidad de generar escritos coherentes y bien organizados.

Bloque 5. Literatura.

Los estudiantes se convertirán en *lectores* activos y autónomos. Este contacto estimulará su sensibilidad estética, imaginación, pensamiento simbólico, memoria y destrezas lingüísticas. Mediante actividades recreativas y el uso de TIC, se dinamizará y contextualizará su interacción con los textos. En cuanto a la escritura creativa, los estudiantes recrearán los textos leídos, explorando nuevas versiones y escenarios, fomentando su creatividad.

4.2.11. Destrezas con criterio de desempeño de la Lengua y Literatura

Las destrezas propuestas por el Ministerio de Educación (2016) están dadas para cada bloque curricular, a continuación, se presentan las que se pretenden desarrollar con los estudiantes durante este proyecto, y se describen algunas, por cada bloque curricular:

Bloque 1. Lengua y Cultura.

LL.2.1.1. Distinguir la intención comunicativa (persuadir, expresar emociones, informar, requerir, etc.) que tienen diversos textos de uso cotidiano desde el análisis del propósito de su contenido.

LL.2.1.3. Reconocer palabras y expresiones propias de las lenguas originarias y/o variedades lingüísticas del Ecuador, en diferentes tipos de textos de uso cotidiano, e indagar sobre sus significados en el contexto de la interculturalidad y de la pluriculturalidad.

Bloque 2. Comunicación Oral.

LL.3.2.1. Escuchar discursos orales y formular juicios de valor con respecto a su contenido y forma, y participar de manera respetuosa frente a las intervenciones de los demás.

LL.3.2.2. Proponer intervenciones orales con una intención comunicativa, organizar el discurso según las estructuras básicas de la lengua oral y utilizar un vocabulario adecuado a diversas situaciones comunicativas.

Bloque 3. Lectura.

LL.3.3.1. Establecer las relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, comparar y contrastar fuentes.

LL.3.3.2. Comprender los contenidos implícitos de un texto mediante la realización de inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas a partir del contenido de un texto.

Bloque 4. Escritura.

LL.3.4.1. Relatar textos con secuencia lógica, manejo de conectores y coherencia en el uso de la persona y tiempo verbal, e integrarlos en diversas situaciones comunicativas.

LL.3.4.2. Escribir descripciones organizadas y con vocabulario específico relativo al ser, objeto, lugar o hecho que se describe e integrarlas en producciones escritas.

Bloque 5. Literatura.

LL.2.5.1. Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria.

LL.2.5.5. Recrear textos literarios leídos o escuchados (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), con diversos medios y recursos (incluidas las TIC).

5. Metodología

5.1. Área de estudio

La presente investigación se realizó en la Escuela de Educación Básica “Dra. Matilde Hidalgo de Procel” la cual pertenece a la zona 7, se encuentra ubicada en la ciudad y provincia de Loja, en la parroquia Punzara en las calles Argentina 14127 Sevilla de Oro y Uruguay, su código AMIE es 11H00163.

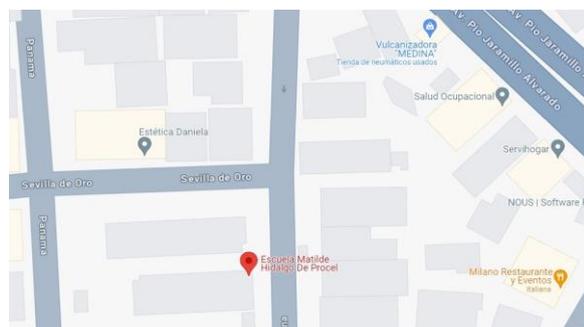
Cuenta con jornada matutina, el nivel educativo que ofrece es; Inicial y Educación Básica, la comunidad educativa es extensa cuenta con un total de 555 estudiantes, 23 docentes y 2 administrativos.

Cuenta con aulas para cada uno de los grados que ofrece, así como un aula de computación, internet, un bar escolar, una pequeña librería, baños higiénicos para niños y niñas, y una amplia cancha donde se desarrollan los minutos de civismo y los eventos sociales.

La misión de la Escuela de Educación Básica “Dra. Matilde Hidalgo de Procel”, es una entidad de carácter fiscal al servicio de la sociedad, que forma estudiantes con conocimientos científicos, con conciencia social, crítica y creativa; en donde se potencia la axiología a través de su práctica diaria para entregar a la sociedad personas con competencias científicas y humanísticas que vayan a coadyuvar al engrandecimiento de la patria.

La visión de la Escuela de Educación Básica “Dra. Matilde Hidalgo de Procel” se constituirá en una institución formadora de personas con mentalidad crítica, creativa, autosuficiente, identificados con valores y una amplia conciencia social para enfrentar el presente y los retos del futuro, mediante la utilización de las corrientes pedagógicas avanzadas.

Figura 1. Croquis de la Escuela de Educación Básica Dra. Matilde Hidalgo de Procel



Fuente: Google maps. <https://maps.app.goo.gl/sKsUrn7PYXix1Fj38>

Figura 2. *Escuela de Educación Básica Dra. Matilde Hidalgo de Procel*



Fuente: Google maps. <https://maps.app.goo.gl/sKsUrn7PYXix1Fj38>

5.2 Procedimiento

5.2.1. Enfoque de la investigación

Según Medina et al., (2013) “el enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento” (p. 11).

El presente trabajo de investigación se diseñó bajo el planteamiento metodológico del enfoque mixto. Se hizo uso de lo cualitativo para la descripción, análisis, interpretación y explicación de los fenómenos que se encontraron en la realidad educativa. La investigación cuantitativa se aplicó para examinar de manera numérica los datos obtenidos, por lo tanto, permitió la cuantificación y medición de los resultados extraídos en los instrumentos aplicados.

5.2.2. Tipo de investigación

Según Guevara et al., (2020) “El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (p. 171).

Se empleó la investigación de tipo descriptivo, ya que se observó la realidad y se describió el comportamiento de las variables en estudio tal como se desarrollaron en su contexto natural.

5.2.3. Diseño de investigación

Según Hernández (2014) “La investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, lo que hacemos en la investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos” (p. 152).

Se aplicó una investigación no experimental ya que se realizó un análisis cuali-cuantitativo de la realidad del objeto de investigación, tal y como se desarrollaba en su contexto natural, sin manipular directamente las variables. De igual manera este tipo de diseño nos sirvió, para hacer una descripción clara y concisa de las variables de estudio y así poder plantear una posible solución.

5.2.4. Métodos

Los métodos que se utilizaron en el desarrollo de la investigación propuesta son:

Método analítico: Se utilizó para descomponer las variables, lo que permitió examinar detalladamente cada aspecto que reflejaba la situación del objeto de estudio y la información recopilada de los encuestados.

Método sintético: Se llevó a cabo la síntesis de los temas y subtemas clave que sirvieron de base para la redacción del marco teórico. Asimismo, este método resulto beneficioso para elaborar las conclusiones y recomendaciones pertinentes.

Método deductivo: Nos ayudó a derivar conclusiones a partir de principios establecidos para alcanzar la solución deseada, la cual se obtuvo mediante un análisis detallado o desglose de las variables involucradas.

Método inductivo: Se utilizó este método para examinar minuciosamente cada situación o aspecto específico del fenómeno investigado, con el fin de deducir conclusiones a partir de los resultados obtenidos en la investigación. Estos resultados fueron producto del análisis detallado de cada componente del estudio.

Método hermenéutico: Permitió interpretar y comprender significados en contextos educativos complejos. Además, se lo empleo para profundizar y comprender los fenómenos y generar conocimiento que contribuyeron a mejorar la práctica educativa.

Método Estadístico: Este método permitió recoger, analizar y caracterizar un conjunto de datos referentes al tema de investigación, facilitando organizar y graficar la información obtenida con la aplicación de la evaluación diagnóstica a los 23 niños de sexto año de Educación Básica y la entrevista a un docente de la institución.

5.2.5 Técnicas e instrumentos

5.2.5.1. Técnicas

Evaluación diagnóstica: Se llevó a cabo a los estudiantes con el propósito de obtener datos relevantes para la investigación y luego analizar dicha información. Para su implementación, fue necesario diseñar un cuestionario en base a los temas del Área de Lengua y Literatura.

Mediante la creación y aplicación del cuestionario, se recopiló la información esencial para el progreso de la investigación. El cuestionario incluyó preguntas de opción múltiple, de relación o correspondencia, de completación o respuesta breve y de análisis, destinadas a respaldar las respuestas proporcionadas por los participantes encuestados. La evaluación diagnóstica constó de 10 preguntas para los estudiantes, y se administra en el aula correspondiente del quinto grado paralelo "A", siendo esta la muestra que fue seleccionada.

Entrevista: Se utilizó para recopilar información del docente en el entorno del aula. Se empleó un cuestionario semiestructurado, adaptado a los indicadores de cada variable. Tras su aplicación al docente, esto facilitó el procesamiento técnico de la información con precisión y claridad. Como resultado, se encontraron respuestas a los diversos problemas planteados en la problemática, centrándose especialmente en la verificación de los objetivos del trabajo de investigación.

5.2.5.2. Instrumentos

Guía de Entrevista: El instrumento diseñado fue un cuestionario semiestructurado y se compuso de preguntas diseñadas para evaluar la situación actual de la problemática investigada en el o la docente del quinto grado, quien es el principal sujeto de estudio en esta investigación.

Cuestionario estructurado: El instrumento diseñado fue un cuestionario estructurado, que posibilitó el procesamiento y la presentación estadística de la información recopilada. Esto permitió analizar detalladamente las posibles acciones que abordaron la problemática identificada. Incluyó diez preguntas en base a los conocimientos que tienen los estudiantes sobre la asignatura de Lengua y Literatura.

5.2.6. Población y muestra

La población estuvo constituida por el subnivel de Básica Media de la Escuela de Educación Básica "Dra. Matilde Hidalgo de Procel" que corresponde al 100 por ciento de la misma.

La investigación tuvo un tipo de muestreo no probabilístico de intención o por conveniencia, por la facilidad de acceso, y también la disponibilidad de las personas de formar parte de la muestra, en un intervalo de tiempo por ello se tomó el sexto grado para la muestra con un total de 23 estudiantes y un docente. El muestreo que se utilizó en la investigación se relacionó directamente con los propósitos principales del trabajo investigativo. Es así que se seleccionó lo que sea más factible para el investigador de manera que se me facilite la indagación obtenida.

Tabla 1. *Población y muestra de la Escuela de Educación Básica Matilde Hidalgo de Procel*

Participantes	Masculino	Femenino	%
Docentes	1		1
Estudiantes	8	12	20
Total			21

Fuente: Escuela de Educación Básica “Matilde Hidalgo de Procel”

5.3. Procesamiento y análisis de datos

5.3.1 Procedimiento para la fundamentación teórica

- En este espacio primeramente se procedió a buscar textos, artículos y revistas científicas, que se relacionen con el tema de investigación, con el propósito de asegurar la validez y confiabilidad de la literatura y que está a su vez nos ayude a conocer más acerca del objeto de estudio.
- Luego, se seleccionó la información pertinente y adecuada, que nos ayude a armar nuestro marco teórico y que por ende sustente la investigación y nos ayude alcanzar los objetivos.
- Por último, se procedió a organizar esta información para hacer un esquema jerárquico que ordene y sintetice la literatura encontrada, con el objetivo de alcanzar el propósito de la investigación.

5.3.2. Procedimiento para el diagnóstico

- En este espacio se realizó una evaluación diagnóstica dirigida a los estudiantes con la finalidad de conocer de cerca los conocimientos que tienen, con respeto a la asignatura de Lengua y Literatura.

- Por otro lado, se diseñó una entrevista semiestructurada con la finalidad de conocer sobre la gamificación y si ésta se aplica en la enseñanza- aprendizaje de la Lengua y Literatura.

5.3.3. Procedimiento para el análisis de datos

- La información recopilada fue organizada y presentada mediante tablas y gráficos, pudiendo hacer un análisis tanto general como específico, lo que ayuda a comprender de mejor manera el objeto de estudio.
- En este aspecto también se analizó la respuesta emitida por los investigados y se dio un análisis a las respuestas planteadas.

5.3.4. Procedimiento para el diseño de la propuesta

- Se elaboró un esquema de propuesta, donde constan los aspectos más importantes que abarcan la importancia de la de la gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Se seleccionó diferentes temas, destrezas, y en base a ellos el proceso didáctico dado por Juan Ignacio Pozo que tiene como fases: anticipación, construcción y consolidación, de cada una de las actividades que se pueden llevar a la práctica en el ambiente áulico.

6. Resultados

Una vez aplicados los instrumentos tales como la entrevista y la evaluación diagnóstica, se procede a recolectar los datos, pudiendo evaluar cada una de las preguntas planteadas, como se puede observar a continuación.

6. 1. Entrevista a la docente

1. ¿Qué estrategias utiliza para mantener el compromiso y la participación de los estudiantes durante las clases?

R. D. Trabajamos con estrategias como lluvia de ideas, mesa redonda, debates, trabajo en equipo, etc.

C. I: De acuerdo a lo que menciona la docente, utiliza una diversidad de estrategias que le ayudan a mantener el compromiso y la participación de los estudiantes, por ello es importante destacar que la combinación de estrategias ayuda a promover un ambiente áulico adecuado. El docente tiene la responsabilidad de diseñar estrategias de aprendizaje que desarrollen destrezas y habilidades que les permitan a los estudiantes mejorar los resultados académicos y así crear un aprendizaje para la vida. Sin embargo, no se manifiesta la utilización de actividades en línea, mediante el uso de la tecnología, la cual hoy en día se ha convertido en una herramienta que está al alcance de los estudiantes, la misma que les permite interactuar y aprender de manera eficiente y eficaz.

2. ¿Qué criterio tiene usted acerca de la gamificación?

R.D. La gamificación es una estrategia de aprendizaje interactivo e innovador donde el docente se permite salir de lo habitual y emplea en su práctica pedagógica estrategias motivadoras y lúdicas lo que conlleva al conocimiento.

C.I. En concordancia con lo que menciona la docente, la gamificación es aquella que permite a los estudiantes participar en el proceso de enseñanza- aprendizaje, mediante actividades interactivas y dinámicas, lo que facilita la comprensión de los contenidos. Es por ello que la gamificación como herramienta mejora el rendimiento académico y ayuda a mantener el compromiso de los estudiantes, creando espacios donde se desarrollen las habilidades y destrezas, pero sobre todo donde se mantenga activos a los estudiantes y se dé un aprendizaje de calidad y para la vida.

3. ¿Cómo adapta su enseñanza para atender las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes?

R.D. Si bien es cierto el MINEDUC habla de inclusión y como maestros debemos de buscar estrategias para llegar a nuestros estudiantes en mi caso refuerzo pedagógico con los niños que lo necesitan, así también dependiendo de su dificultad se aporrea el currículo y se emplea actividades más específicas.

C.I. De acuerdo a lo que menciona la docente atender a la diversidad es únicamente brindar refuerzo, después de haber dado una clase, como retroalimentación a los temas que no han quedado claros, sin embargo, es importante mencionar que desde el proceso de enseñanza ya se debe integrar recursos, estrategias y por supuesto, metodologías activas, en este caso la gamificación, la cual brinda la posibilidad de realizar actividades divertidas que ayuden a consolidar los contenidos y cubrir las necesidades de los estudiantes, ya que en la actualidad combinar el juego con el aprendizaje resulta especialmente atractivo y dinámico.

4. ¿Qué recursos o herramientas utiliza para enriquecer el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura dentro del aula?

R. D. Lo primero y fundamental en el aula es trabajar la comprensión lectora con los estudiantes, para ello realizamos lecturas, buscamos sinonimia y antonimia de palabras, parafraseamos textos, construimos oraciones, etc. El recurso más utilizado son los afiches, hojas pre-elaboradas, tarjetas, etc.

C.I. De acuerdo a lo que menciona la docente, los recursos y herramientas que utiliza para enriquecer el proceso de aprendizaje son muy pocos y tradicionales, por ello es importante resaltar que se debe usar recursos interactivos, que mejoren la comprensión de los contenidos y que facilite la adquisición de nuevos conocimientos. Argumentar...

5. ¿Cómo fomenta la interacción y la colaboración entre los estudiantes durante las actividades de aprendizaje?

R.D. Trabajando en equipo, permitiendo que cada uno de ellos tenga la oportunidad de expresarse.

C.I. De acuerdo a lo que menciona la docente la interacción y la colaboración la realiza mediante el trabajo en equipo, lo cual ayuda a que los estudiantes se relacionen y compartan opiniones, pudiendo generar un aprendizaje entre pares. En este sentido, es importante integrar la gamificación como una herramienta que ayude a compartir experiencias y a tener un mejor entendimiento de los contenidos que se enseñan, de esta

manera, el trabajo en equipo se fortalece y se obtienen mejores resultados de aprendizaje.

6. ¿Cómo integra la tecnología en sus clases para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?

R.D. En nuestra institución contamos con un centro de cómputo, donde de vez en cuando proyectamos videos y trabajos en la plataforma Quizz.

C.I. De acuerdo a lo que menciona la docente, es importante recalcar que cuentan con internet en la institución, el cual favorece la enseñanza en el proceso educativo, sin embargo, se resalta que de vez en cuando lo utilizan, por lo que no debería ser así, ya que insertar la tecnología, mediante el uso de diversas herramientas debe ser un proceso regular y continuo, pues este ayuda a que los estudiantes puedan participar activamente y mediante actividades interactivas que faciliten la comprensión de los diferentes temas que se abordan durante la clase, especialmente en el área de Lengua y Literatura, ya que al ser una asignatura teórica, debe ir acompañada de herramientas en línea que ayuden a comprender mejor los conceptos.

7. ¿Qué dificultades presentan los estudiantes en el aprendizaje de Lengua y Literatura?

R.D. La mayoría de estudiantes tiene problemas en lectoescritura y comprensión lectora.

C.I. De acuerdo a lo que menciona la docente, los estudiantes presentan graves dificultades en el proceso de aprendizaje, ante lo cual, es de vital importancia, la implementación de la gamificación como una forma de mejorar la motivación y el interés por la lectura, pues esta ofrece espacios en donde se puede interactuar y a su vez aprender de manera significativa. Esto ayuda a personalizar la experiencia de aprendizaje, y por supuesto se ajusta a las necesidades individuales de cada estudiante.

8. ¿Qué recomienda usted para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura?

R. D. Que todas las maestras prioricemos el trabajo en lectoescritura, razonamiento verbal y comprensión lectora con nuestros estudiantes, así también que nos comprometamos a buscar estrategias nuevas para llegar a ellos.

C.I. De acuerdo a lo que menciona la docente, es importante que se priorice el desarrollo de habilidades de lectoescritura, así como de razonamiento lógico, por ello es indispensable la búsqueda de nuevas estrategias que ayuden a mantener el compromiso de los estudiantes, así como la motivación y la participación en el aula de clases. Ante ello la gamificación surge como una herramienta que ayuda a que los contenidos

teóricos sean entendidos de manera adecuada, lo cual ayuda a crear un aprendizaje duradero y a largo plazo.

6.2. Evaluación diagnóstica a los estudiantes

Tabla 2. *Resultados del cuestionario evaluativo*

Participantes	Notas	DAR (9-10)		AAR (7-8,99)		PAR (4,01-6,99)		NAAR (<=4)	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	2,98							1	25
2	3,30							1	25
3	3,48							1	25
4	3,93							1	25
5	4,05					1	6,66		
6	4,40					1	6,66		
7	4,40					1	6,66		
8	4,13					1	6,66		
9	4,13					1	6,66		
10	4,90					1	6,66		
11	4,00					1	6,66		

12	4,48			1	6,66				
13	4,55			1	6,66				
14	5,48			1	6,66				
15	5,40			1	6,66				
16	5,00			1	6,66				
17	5,58			1	6,66				
18	6,08			1	6,66				
19	6,20			1	6,66				
20	7,00		1	100					
TOTAL		0	100	1	100	15	100	4	100

Fuente: Cuestionario evaluativo aplicado a los estudiantes de sexto grado de la Escuela Matilde Hidalgo de Procel

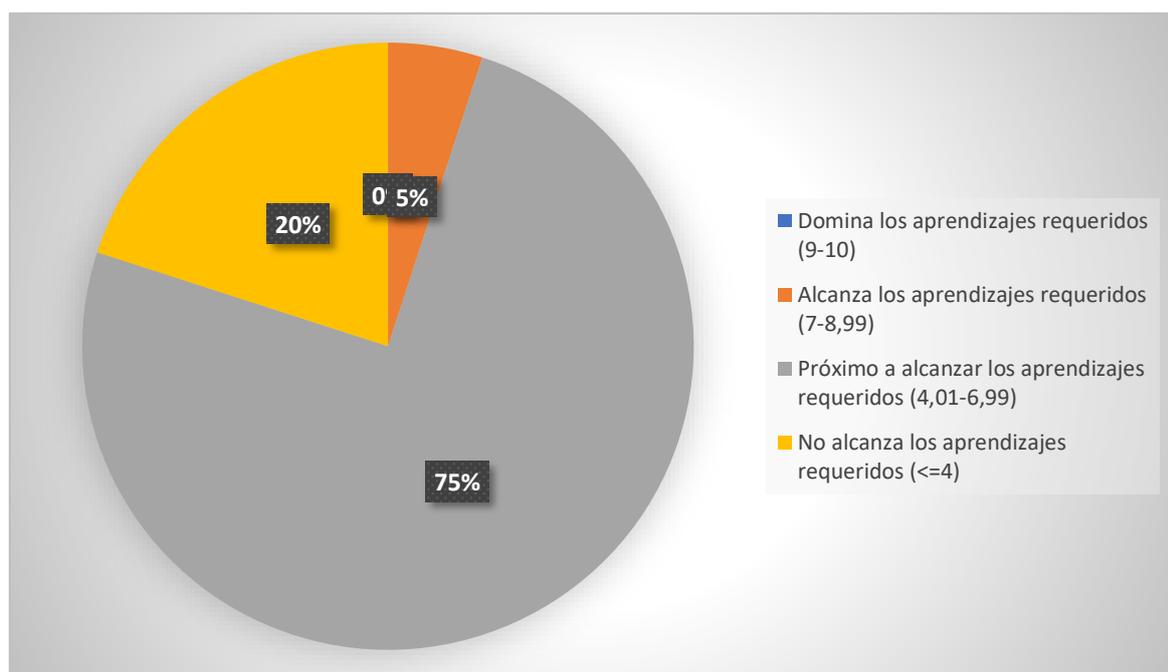
Tabla 3. Resultados del cuestionario evaluativo

Escala valorativa	f	%
Domina los aprendizajes requeridos (9-10)	0	0
Alcanza los aprendizajes requeridos (7-8,99)	1	5
Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (4,01-6,99)	15	75

No alcanza los aprendizajes requeridos (≤ 4)	4	20
Total	20	100

Fuente: Cuestionario pre-evaluativo aplicado a los estudiantes de sexto grado A de la Escuela “Matilde Hidalgo de Procel”.

Figura 3. Resultados del cuestionario evaluativo



Fuente: Cuestionario evaluativo aplicado a los estudiantes de sexto grado A de la Escuela Matilde Hidalgo de Procel”

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos de la evaluación diagnóstica realizada se puede evidenciar que no se alcanzan los conocimientos que deben tener los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, de los cuáles solamente el 5% alcanza los aprendizajes requeridos; por su parte, el 75% de los estudiantes están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos; y a su vez, el 20% no alcanzan los aprendizajes requeridos.

En el indicador, **AAR (Alcanza los aprendizajes requeridos) (7-8.99)**, durante la evaluación diagnóstica realizada, únicamente un estudiante alcanza el 7.00, lo cual implica analizar varias situaciones, el estudiante analiza y comprende mejor las indicaciones y recuerda un poco lo que ha aprendido, pero no en su mayoría, analiza las preguntas y busca una solución

lógica a cada una de ellas, con el fin de contestar adecuadamente cada una de las preguntas, por ello es importante destacar que el estudiante no está teniendo un aprendizaje sólido, mayormente olvida contenidos, ante ello la importancia de implementar la gamificación como herramienta para motivar y hacer participar a los estudiantes de manera adecuada, para obtener un aprendizaje significativo y a largo plazo.

En el indicador, **PAAR (Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos) (4,01-6.99)**, durante la evaluación diagnóstica realizada, 15 estudiantes demuestran que están en un nivel bajo de conocimientos, donde no relacionan adecuadamente los contenidos que han estudiado, existe una confusión de palabras, falta de entendimiento en la estructura de una oración, todo esto conlleva a que el estudiante no obtenga los resultados de aprendizaje esperados y por ende tenga bajo rendimiento académico. Ante ello surge la necesidad de implementar esta herramienta innovadora como lo es la gamificación, donde los estudiantes tienen la facilidad de aprender jugando, donde los contenidos sean más fáciles de asimilar, pues esta permite aprender jugando, lo que hace que el aprendizaje sea divertido y significativo.

En el indicador **NAAR (No alcanza los aprendizajes requeridos) (<=4)**, durante la evaluación diagnóstica realizada, 4 estudiantes demuestran que están en un nivel bajo de conocimientos, lo cual es bastante preocupante, puesto que no alcanzan los aprendizajes requeridos, pues no comprenden la unión de palabras claves con conceptos, no se recuerda la escritura de palabras con normas ortográficas, no comprenden un texto, esto debido a que no tienen un conocimiento claro y duradero, por lo cual fácilmente lo han olvidado. Por ello es indispensable la utilización de la gamificación, para poder ayudar a contrarrestar estos problemas educativos, y que los estudiantes puedan tener una educación de calidad.

7. Discusión

El presente trabajo se enfoca en la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje como un medio para fortalecer el rendimiento académico en los estudiantes, está ofrece la posibilidad de poder transformar el proceso educativo y convertirlo en un espacio atractivo y motivador. Mediante esta herramienta se busca involucrar de manera activa y participativa a los estudiantes para que disfruten de un aprendizaje de calidad.

En el mismo sentido la presente investigación tiene como propósito conocer cómo influye la gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños de sexto grado, para lo que se plateo el presente objetivo general: Diagnosticar la incidencia de la gamificación mediante la elaboración de una propuesta didáctica para el mejoramiento del proceso de enseñanza- aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de sexto grado de la Escuela Matilde Hidalgo de Procel.

En este contexto, se plantearon tres objetivos específicos, los cuales encaminaron la investigación y por ende se pudo obtener resultados adecuados, acordes al objeto de estudio.

La entrevista realizada a la docente y la evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes permitieron dar cumplimiento al **primer objetivo**, el cual se orientó a: Diagnosticar las principales dificultades de aprendizaje que presentan los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura.

Los resultados denotan que en la pregunta siete, de la entrevista al docente, la cual dice lo siguiente: ¿Qué dificultades presentan los estudiantes en el aprendizaje de Lengua y Literatura?, la docente manifiesta que la mayoría de estudiantes tiene problemas en lectoescritura y comprensión lectora; en lo que corresponde al cuestionario de la evaluación diagnóstica el cual demuestra que los estudiantes están en el indicador **PAAR (Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos) (4,01-6.99)** y **NAAR (No alcanza los aprendizajes requeridos) (<=4)**, lo cual demuestra que tienen un nivel bajo de conocimientos, donde no relacionan adecuadamente los contenidos que han estudiado, existe una confusión de palabras, falta de entendimiento en la estructura de una oración, no comprenden la unión de palabras claves con conceptos, no se recuerda la escritura de palabras con normas ortográficas y no comprenden un texto todo esto conlleva a que el estudiante no obtenga los resultados de aprendizaje esperados y por ende tenga bajo rendimiento académico.

En base a esto está el planteamiento de Zambrano et al., (2020) menciona que “la gamificación es importante porque transforma los entornos en experiencias significativas, lo

cual, es un factor complementario para el individuo, porque gracias a la interactividad logra fomentar la motivación y aumentar el aprendizaje”.

Los profesores deben conocer las capacidades y deficiencias de los jóvenes para orientarlas en el desarrollo de habilidades a través de actividades utilizando los recursos tecnológicos digitales, de comunicación y virtualidad para cumplir las expectativas que demanda la formación del nuevo profesionista (Rodríguez, 2010, como se citó en Heredia, 2020, p.1).

En otro aspecto es indispensable mencionar como se debe llegar al estudiante, es por ello que Beltrán et al., (2020) mencionan que “la motivación es esencial para lograr un aprendizaje exitoso y ha sido identificada por muchos investigadores como la maquinaria del aprendizaje. Esto influye en cómo los individuos actúan, piensan y sienten mientras aprenden”. (p. 317)

A partir de la información encontrada, es importante destacar que se debe plantear una forma de aprender, donde se involucre la gamificación como una herramienta que cambie los entornos tradiciones en entornos innovadores y dinámicos, donde el estudiante pueda disfrutar de su proceso de enseñanza- aprendizaje, y tenga un aprendizaje para la vida. Por ello, es indispensable poder involucrar a los estudiantes de manera activa y participativa, para motivarlos y mantener su atención al momento de explicar los contenidos.

En relación con el **segundo objetivo**, que consiste en, Identificar las estrategias de enseñanza- aprendizaje que utiliza el docente para impartir los conocimientos en la asignatura de Lengua y Literatura. En este aspecto, en base a la pregunta uno, ¿Qué estrategias utiliza para mantener el compromiso y la participación de los estudiantes durante las clases?, la docente menciona que trabaja con estrategias como lluvia de ideas, mesa redonda, debates, trabajo en equipo, etc.

Así mismo en la entrevista que se realizó a la docente esta la pregunta tres ¿Cómo adapta su enseñanza para atender las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes?, en la cual la docente menciona que el MINEDUC habla de inclusión y como maestros debemos de buscar estrategias para llegar a nuestros estudiantes en mi caso refuerzo pedagógico con los niños que lo necesitan, así también dependiendo de su dificultad se adapta el currículo y se emplea actividades más específicas.

Asimismo, en lo que corresponde a la evaluación diagnóstica, se puedo evidenciar que los estudiantes no tienen aprendizajes duraderos, y que olvidan fácilmente los contenidos teóricos aprendidos, esto debido a que las estrategias utilizadas no son correctas, y se manifiestan en las notas obtenidas en los estudiantes. La instauración del juego en el contexto

educativo no es algo nuevo, por ejemplo, el filósofo John Locke manifestaba que el juego permite al ser humano medir sus propias fuerzas, la dominación de sí mismo y del mundo exterior, también aporta para las futuras enseñanzas intelectuales. (Guzmán et al., 2020, p.5)

Así mismo, se debe destacar que los docentes hoy en día deben asumir retos que les ayuden a llegar de manera adecuado a los estudiantes.

Los educadores del siglo XXI, en su nuevo rol docente, están llamados a liderar, a partir de experiencias innovadoras, el desarrollo de las diferentes capacidades en los estudiantes, como son: aprender a trabajar en equipo, empatía, creatividad, comunicación, inclusión, entre otras, apoyadas desde las herramientas TIC. (Sandoval, 2020, p.27)

Por otro lado, Lisintuña y Marca (2017) mencionan que:

El proceso de enseñanza- aprendizaje, es importante para el desarrollo personal, por lo mismo debe estar orientado adecuadamente por el docente, ya que, debe saber enseñar, aplicando técnicas y métodos que cumplan con los objetivos propuestos en el currículo de educación, pues del docente dependen los resultados obtenidos por parte de los estudiantes. (p. 12)

En este aspecto, es importante mencionar que se debe mejorar y promover la práctica de estrategias metodológicas adecuadas que ayuden a mantener el compromiso y motivación de los estudiantes, donde cada uno pueda participar y disfrutar de su proceso de enseñanza- aprendizaje. Es por ello que la gamificación es un enfoque activo donde los estudiantes no sean estos pasivos, sino activos en la construcción de su aprendizaje, esto les permite desarrollar el pensamiento crítico y enfrentar a los nuevos desafíos que les exige la sociedad actual.

Ante lo manifestado anteriormente y en cumplimiento al **tercer objetivo**, el cual menciona que se debe elaborar una propuesta didáctica basada en la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje de Lengua y Literatura. Respecto a este planteamiento la docente al responder la entrevista, específicamente en la pregunta seis, ¿Cómo integra la tecnología en sus clases para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?, a lo cual respondió que la institución cuenta con un centro de cómputo, donde de vez en cuando proyectamos videos y trabajos en la plataforma Quizz.

Por otra parte, dentro de la entrevista también está la pregunta ocho: ¿Qué recomienda usted para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura?, en la cual la docente menciona que todas las maestras prioricemos el trabajo en lectoescritura, razonamiento verbal y comprensión lectora con nuestros estudiantes, así también que nos comprometamos a buscar estrategias nuevas para llegar a ellos.

En este sentido es importante mencionar el planteamiento de Cedeño y Zambrano, (2023) quienes mencionan que “las TIC en los espacios áulicos se constituye como un elemento fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, en virtud de que permite dinamizar, reforzar, ampliar, complementar, enriquecer y transformar la labor pedagógica” (p.74).

Los educadores pueden utilizar herramientas tecnológicas para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje de sus estudiantes, proporcionando recursos más atractivos y efectivos. Además, el uso de los medios audiovisuales y las TIC puede ayudar a fomentar el aprendizaje colaborativo y a mejorar la accesibilidad y la inclusión educativa. (p. 5034)

Al respecto considero que la elaboración de la propuesta será fundamental para cambiar los procesos de enseñanza- aprendizaje tradicionales, donde el profesor es el único que tiene el conocimiento, y se debería encaminar al estudiante a mejorar sus conocimientos mediante la aplicación de estrategias innovadoras que faciliten su comprensión y participación activa dentro del aula de clases.

8. Conclusiones

- De acuerdo al diagnóstico realizado, se evidencia que el 5% de los estudiantes alcanza los aprendizajes requeridos; por su parte, el 75% de los estudiantes están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos; y el 20% no alcanzan los aprendizajes requeridos, de manera que tienen dificultades para relacionar adecuadamente los contenidos estudiados, confusión en el uso de palabras, limitado entendimiento en la estructura de las oraciones, no logran conectar las palabras claves con los conceptos correspondientes, tienen problemas para recordar la escritura correcta según las normas ortográficas y enfrentan obstáculos en la comprensión de textos, aspectos que tienen a los estudiantes con bajo rendimiento académico y que no contribuyen a tener un aprendizaje significativo.
- Se reconoce la importancia y utilización de estrategias innovadoras en la asignatura de Lengua y Literatura, sin embargo, no se las pone en práctica con frecuencia, dado que se cree que la utilización de estrategias tradicionales como: lluvia de ideas, mesa redonda, debates, trabajo en equipo, son mucho más efectivas y siguen presentes en los centros educativos. Ante ello es indispensable encaminar los procesos educativos a la utilización de la tecnología como manera de transformar el aprendizaje en una experiencia dinámica y divertida.
- Se elaboró una guía didáctica denominada “Transformando el aprendizaje: La gamificación educativa” la misma que promueve la aplicación de la gamificación dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje de la Lengua y Literatura. Esta propuesta consta de tres momentos: anticipación, construcción y consolidación. La propuesta enfatiza la importancia de la gamificación como una herramienta para mejorar la motivación, participación activa y comprensión lectora, haciendo las clases más dinámicas e interactivas, lo que facilita un aprendizaje significativo y mejora el rendimiento académico de los estudiantes.

9. Recomendaciones

- Se recomienda que los docentes trabajen con herramientas innovadoras, como la gamificación ya que ayuda a mantener al estudiante activo y participativo, al incorporar elementos lúdicos como retos, recompensas y dinámicas interactivas. Esto resulta especialmente efectivo para superar las dificultades como falta de interés, la baja comprensión lectora y las deficiencias en la expresión escrita, promoviendo un ambiente educativo más atractivo y significativo.
- Se recomienda que las autoridades de institución educativa promuevan la capacitación docente, para que de esta manera se innove y se utilice estrategias acordes a las necesidades de los estudiantes, donde puedan explorar y desarrollar sus habilidades y destrezas, ya que hoy en día vivimos de cerca la era tecnológica, y es indispensable poder encaminar los procesos de enseñanza- aprendizaje al desarrollo individual de cada estudiante.
- Se recomienda que la docente haga uso de la guía didáctica “Transformando el aprendizaje: La gamificación educativa” en la que se presentan diversas actividades interactivas que hacen que los contenidos sean dinámicos y atractivos, lo que le permite al docente cambiar su metodología y al estudiante aprender de manera significativa, fomentando un aprendizaje significativo y a largo plazo.

10. Bibliografía

- Abreu, Alvarado, Y., Barrera, Jiménez, A. D., Breijo, Worosz, T., & Bonilla, Vichot, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive. Revista de Educación*, 16(4), 610-623. <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v16n4/1815-7696-men-16-04-610.pdf>
- Acosta Faneite, S. F. (2022). la gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la biología. *Revista Latinoamérica Ogmios*, 2(5), 249- 266. <https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/view/75/113>
- Aliaga Aguza, L. M. (2020). Hacia una didáctica de la lengua y la literatura comunicativa. *Revista: Opción*, 628- 650. <file:///C:/Users/anshe/Downloads/Dialnet-HaciaUnaDidacticaDeLaLenguaYLaLiteraturaComunicati-7626835.pdf>
- Archundia, E. P. (2020). El sistema educativo mexicano al desnudo frente a la pandemia del COVID-19. *Entramados: educación y sociedad*, 7, 36-41. <file:///C:/Users/anshe/Downloads/Dialnet-DesigualdadYRezagoElSistemaEducativoMexicanoAlDesn-7507366.pdf>
- Avecillas, J. (2017). Reflexiones sobre la nueva didáctica de la lengua y literatura. *Revista Científica RUNAE*, (01), 155- 168. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/245/1/Runae%20N%C2%B01%20155-168.pdf>
- Avello, Martínez, R., & Rodríguez, Monteagudo, M. A. (2020). La importancia de la motivación en la enseñanza en línea. *Revista Gitema*, 1(1), 5. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3743818>
- Beltrán, Baquerizo, G. E., Amaiquema, Márquez, F. A., & López, Tobar, F. R. (2020). La motivación en la enseñanza en línea. *Revista Conrado*, 16(75), 316-321. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-316.pdf>
- Buenaño-Barreno, P. N., González-Villavicencio, J. L., Mayorga-Orozco, E. G., & Espinoza-Tinoco, L. M. (2021). Metodologías activas aplicadas en la educación en línea. *Revista: Dominio de las Ciencias*, 7(4), 763-780. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2448/5424>

- Cabrera Ruiz, E. G., & Tapia Peralta, S. R. (2023). Aprendizaje colaborativo aplicado en la enseñanza de la lengua y literatura: potenciando la participación y el desarrollo de competencias. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 3266- 3282. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6408/9776>
- Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., Barragán-Murillo, R. d. I. Á., & Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 7(1), 686-701.
- Cedeño, Pincay, F. M., & Zambrano, Sornoza, J. M. (2023). Integración de las Tecnologías de Información y Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cognosis*, 8(1), 73- 96. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/5615/6657>
- Dolores López, M., & Fernández, C. (2020). Gamificación en el Aula. *UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID*, 1-19. <https://innovacioneducativa.upm.es/sites/default/files/guias/Guia-Gamificaci%C3%B3n.pdf>
- Educación*. (2022). UNICEF. Retrieved April 7, 2024, from <https://www.unicef.org/es/educacion>
- Educación*. (2023). Banco Mundial. Retrieved April 7, 2024, from <https://www.bancomundial.org/es/topic/education/overview>
- García Casaus, F., Cara Muñoz, J. F., Martínez, Sánchez, J. A., & Cara, Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16- 24.
- Gil-Quintana, J. y Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, XLII (168), 107-123. <https://doi.org/10.14482/INDES.30.1.303.661>
- Gómez, Paladines, L. J., & Ávila, Mediavilla, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(3), 329- 349.

file:///C:/Users/anshe/Downloads/Dialnet-

GamificacionComoEstrategiaDeMotivacionEnElProcesoD-8019920%20(1).pdf

González Suárez, J. E. (2021). La dramatización como estrategia de enseñanza en lengua y literatura para fortalecer la expresión oral. *UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA*, 1-78.

Guamán Gómez, V. J., & Espinoza Freire, E. E. (2022). Aprendizaje basado en problemas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, (14(2)), 124-131. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n2/2218-3620-rus-14-02-124.pdf>

Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163- 173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

Guzmán, Rivera, M. Á., Escudero, Nahón, A., & Canchola, Magdaleno, S. L. (2020). “Gamificación” de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas: cartografía conceptual. *Sinéctica: Revista Electrónica de Educación*, (54), 1- 20. <https://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n54/2007-7033-sine-54-e1009.pdf>

Heredia, Sánchez, V. d. C., Pérez, Cruz, D., Cocón, Juárez, J. F., & Zavaleta, Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Internacional tecnológica: Educativa docentes 2.0*, 9(2), 49- 58. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/144/381>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. P. (2014). *Metodología de la investigación*. file:///C:/Users/anshe/Downloads/metodologia-de-la-investigacion-6-edicion-Hernandez%20S.%20(2).pdf

Imaicela, Vega, R. E., Cango, Alejandro, M. C., Jiménez, Chuquimarca, K. d. I. N., Conza, Chuquirima, J. H., & Conza, Chuquirima, L. Á. (2023). La Integración de las TIC en la Enseñanza de la Literatura: Impacto en el Aprendizaje y la motivación de los Estudiantes. *Ciencia Latina Internacional*, 7(2), 5022- 5036. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5702/8614>

- Iruri Quispillo, S., & Villafuerte Álvarez, C. A. (2022). Importancia de la narración de cuentos en la educación. *Scielo*, 13(3). <http://www.scielo.org.pe/pdf/comunica/v13n3/2226-1478-comunica-13-03-233.pdf>
- León, Palencia, A. C. (2021). Re)Pensar la pedagogía en Colombia: entre formación de maestros e Investigación educativa. *Pedagogía y Saberes*, 53(21-39). <https://doi.org/10.17227/pys.num53-10691>
- Lisintuña, Yugsi, V. M., & Marca, Jácome, M. V. (2017). Proceso de enseñanza- aprendizaje. *Universidad Técnica de Cotopaxi*, 1(1), 95. <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3909/1/T-UTC-0443.pdf>
- Luzuriaga, Guamán, C. A., & Varguillas, Carmona, C. S. (2021). Estrategias lúdicas para el aprendizaje de las macro destrezas en Lengua y Literatura. *Uniandes EPISTEME. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 8(4), 552-566. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2353/1826>
- Medel, San Elías, L., Moreno, Beltrán, R., & Aguirre, Caracheo, E. (2022). El rol de estudiantes de educación superior en la gamificación según su motivación. *Revista internacional tecnológica: Educativa docentes 2.0*, 15(1), 20- 26. <https://ve.scielo.org/pdf/rted/v15n1/2665-0266-rted-15-01-20.pdf>
- Medina, F. (2019). Instagram como recurso didáctico para desarrollar la escritura creativa: caso microrrelato. *Cuaderno de pedagogía universitaria*, 17(33), 84-93. <file:///C:/Users/anshe/Downloads/Dialnet-InstagramComoRecursoDidacticoParaDesarrollarLaEscr-7341442.pdf>
- Medina, M., Quintero, M., & Valdez, J. (2013). El enfoque mixto de investigación en los estudios fiscales. *Tlatemoani: revista académica de investigación*, 8(13), 1- 25. https://scholar.google.com.ec/scholar_url?url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7325416.pdf&hl=es&sa=X&ei=kr9TZs-uO-zKy9YP9eq-4A8&scisig=AFWwaeYZpCtqRkrGg49Xct1R2t8F&oi=scholar
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de Lengua y Literatura*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>

- Ministerio de Educación. (2016). *Guía para la implementación del currículo del área Lengua y Literatura en el subnivel elemental*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/12/GUIAS-DE-IMPLEMENTACION-DEL-CURRICULO-DE-LENGUA-SUBNIVEL-ELEMENTAL.pdf>
- Molina, Molina, J. K. (2021). La lúdica en el refuerzo académico del Área de Lengua y Literatura. *Universidad Técnica de Cotopaxi*, 1(1), 113. <https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7316/1/MUTC-000771.pdf>
- Müller, Ponce, M. (2019). La educación de las virtudes humanas. El profesor como modelo de virtud para sus alumnos. *Universidad de los Hemisferios.*, 1(1), 1- 36. <https://backspace.uhemisferios.edu.ec/server/api/core/bitstreams/706436c2-8957-4bbc-9750-51cbe678fe3e/content>
- Oliva, D., Tobón, S., Pérez, Sánchez, A., Romero, J., & Escamilla, Posada, K. (2019). Evaluación del modelo educativo constructivista de orientación educativa e intervención psicopedagógica desde el enfoque socioformativo. *Educación*, 55. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.772>
- Ordoñez, Ocampo, B. P., Ochoa, Romero, M. E., Erráez, Alvarado, J. L., León, González, J. L., & Espinoza, Freire, E. E. (2021). Sobre aula invertida y gamificación en el área de Ciencias Sociales. *Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos*, 13(3), 497-504. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n3/2218-3620-rus-13-03-497.pdf>
- Pareja-Olcina, M. (2021). Relacionados. el teatro como herramienta educativa. *Aula de encuentro*, 23(1), 217-240. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ADE/article/view/5447/5754>
- Peralta Lara, D. C., & Guamán Gómez, V. J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10. <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62/414>
- Pérez Descalzo, M., & Rodríguez Rodríguez, B. (2023). Campus virtual, herramientas digitales y gamificación en la enseñanza de español/LE-L21. *REVISTA DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y LENGUAS*, 4, 1-19. <https://revistas.uax.es/index.php/sab/article/view/1343>

- Rodríguez, Torres, Á. F., Gualoto, Andrango, O. M., Cañar-Leiton, N. V., Correa, Echeverry, J. E., & Morales, Tierra, J. V. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Revista científica: Dominio de las Ciencias*, 7(2), 662-681. file:///C:/Users/anshe/Downloads/Dialnet-LosBeneficiosDeLaGamificacionEnLaEnsenanzaDeLaEduc-8638034%20(1).pdf
- Sandoval, C. H. (2020). La Educación en Tiempo del Covid-19 Herramientas TIC: El Nuevo Rol Docente en el Fortalecimiento del Proceso Enseñanza Aprendizaje de las Prácticas Educativa Innovadoras. *Revista Internacional Tecnológica: Educativa docentes 2.0*, 9(2), 24-31. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/138/370>
- Solórzano, López, J. B., Lituma Alejandro, L. A., & Espinoza Freire, E. E. (2020). Estrategias de enseñanza en estudian-tes de educación básica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(3), 158-165. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/322/346>
- Tamaño, Guajala, L. P., Tinitana, Ordoñez, A. G., Apolo, Castillo, J. E., Martínez, Avelino, E. I., & Zambrano, Pérez, V. L. (2021). Implicaciones del modelo constructivista en la visión educativa del siglo XXI. *Revista Sociedad & Tecnología*, (4(S2)), 364-376. <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/157/445>
- Trejo González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 75- 117. <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/285/213>
- Unesco. (2022). Retrieved April 7, 2024, from <https://www.unesco.org/es/fieldoffice/santiago/reunion-ext-ministros-ed-lac/acerca>
- Valbuena, Duarte, S., De La Hoz Coronado, K., & Berrio, Valbuena, J. (2020). El rol del docente de matemáticas en el desarrollo del pensamiento crítico en la enseñanza remota. *Revista Boletín Redipe*, 10(1), 372-386. file:///C:/Users/anshe/Downloads/Dialnet-ElRolDelDocenteDeMatematicasEnElDesarrolloDelPensa-7925594.pdf
- Zambrano, Álava, A. P., Lucas, Zambrano, M. d. I. Á., Luque, Alcívar, K. E., & Lucas, Zambrano, A. T. (2020, Septiembre). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista científica: Dominio de las Ciencias*,

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402/2501>

Zambrano, Mendoza, G. K., & Viguera, Moreno, J. A. (2020). Rol familiar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista científica: Dominio de las Ciencias*, 6(3), 448-473.
file:///C:/Users/anshe/Downloads/Dialnet-RolFamiliarEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaje-7539686.pdf

Zapata, Vega, Z. M. (2019). Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje. Guía de gamificación. *Universidad de Guayaquil*, 123.
<https://repositorio.ug.edu.ec/server/api/core/bitstreams/49822e2f-55a3-43cc-ac67-a4c037409952/content>

11. Anexos

Anexo 1. Propuesta



Link: https://www.canva.com/design/DAGUh_FF9ss/Tsd-He8b0zYG32Z0erAog/view?utm_content=DAGUh_FF9ss&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utm_id=h3a09fb3ece

Anexo 2. Designación del director



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Carrera de
Educación Básica

Memorando Nro.: UNL-FEAC-CEB-2024-0738-M

Loja, 28 de septiembre de 2024

PARA: Sr. Miguel Enrique Valle Vargas
Personal Academico Ocasional 1 Tiempo Completo

ASUNTO: Designación como Director del Trabajo de Integración Curricular.

De conformidad al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, en vigencia, en lo referente Art. 225, que expresa: "Si el informe fuera favorable, el/la aspirante presentará el proyecto de investigación al Coordinador de la Carrera, quién designará al Director del Trabajo de Integración Curricular o de titulación y autorizará su ejecución." y el Art. 228 que expresa: "El director del trabajo de integración curricular o de titulación tiene la obligación de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto de investigación, así como revisar oportunamente los informes de avance de la investigación, devolviéndolo al aspirante con las observaciones, sugerencias y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la misma. Luego de receptor el informe favorablemente interpuesto por el Mgtr. Miguel Enrique Valle Vargas, docente designado para analizar la estructura y coherencia del proyecto de investigación denominado: La gamificación para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en sexto grado, Escuela Matilde Hidalgo de Procel, Loja 2024- 2025, presentado por la Srta. Estudiante Anshely Mayte Romero Guevara, aspirante del Ciclo de Licenciatura de la Carrera de Educación Básica, modalidad de estudios presencial. Sede Loja. De conformidad al cuerpo legal referido, me permito designar como **DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**, del mencionado proyecto investigativo que se adjunta, para que se dé estricto cumplimiento a la parte reglamentaria a fin de proceder con los trámites de graduación correspondientes, a partir de la fecha la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar el trabajo bajo su asesoría y responsabilidad, de acuerdo al cronograma establecido.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Atentamente,

Documento firmado electrónicamente

Sra. Cecilia Del Carmen Costa Samaniego
DIRECTORA DE CARRERA



* Documento firmado electrónicamente por Síloco

Educamos para Transformar
171

Anexo 3. Informe de pertinencia



UNL
Universidad
Nacional
de Loja



Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Loja, 15 de agosto de 2024.

Magister

Cecilia del Carmen Costa Samaniego

DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Ciudad.

Estimada Directora:

En respuesta al MEMORANDO Nro. UNL-FEAC-CEB-2024-0568-M, con fecha 07 de agosto de 2024, mediante el cual se me encarga, proceda con el Informe de estructura, coherencia y pertinencia del Proyecto de Investigación de Integración Curricular denominado: **La gamificación para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en sexto grado, Escuela Matilde Hidalgo de Procel, Loja 2024- 2025**, presentado por la Srta. Estudiante **Anshely Mayte Romero Guevara**, al respecto una vez terminada la revisión del mencionado documento en lo relacionado a la estructura, coherencia y pertinencia me permito informar lo siguiente:

- 1.- En lo referente a la estructura del proyecto, debo indicar que, si se ajusta a lo dispuesto en el Art. 226 del Reglamento de Régimen Académico de la UNL.
- 2.- En lo relacionado al tema del proyecto es pertinente y coherente.
- 3.- En lo referente a la problemática, se refleja con claridad el problema.
- 4.- En relación a la justificación, se menciona con claridad el porqué y el para qué del proyecto en las variables de estudio.
- 5.- Los objetivos son procedentes, los cuales sustentan el Marco Teórico con sus categorías bibliográficas de consulta.
- 6.- El Marco Teórico contiene contenidos y conceptos coherentes con el tema planteado.
- 6.- La metodología se ajusta de acuerdo a las recomendaciones planteadas en el instructivo y normativa.
- 7.- El Cronograma está planteado para que la investigación sea realizada en los tiempos establecidos.
- 8.- El Presupuesto y recursos están coherentemente estimados.
- 9.- La Bibliografía es coherente y ordenada en orden alfabético.

Es procedente el proyecto, por lo tanto, me permito dar el **aval respectivo**, según el informe antes detallado, recomendando continuar con los procesos consiguientes en el Trabajo de Integración Curricular, particular que pongo en su conocimiento para los fines pertinentes.

Atentamente,



MIGUEL ENRIQUE
VALLE VARGAS

Lic. Miguel Enrique Valle Vargas Mg. Sc.
DOCENTE REVISOR

Educamos para Transformar

Anexo 4. Oficio de apertura



FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

Oficio Nro. 0037-CEB-FEAC-UNL-2024
Loja, 28 de marzo de 2024

Asunto: Prestar facilidades para realizar proceso investigativo

Mgr.
Christian Tandazo Calle.
Director de la Escuela de Educación Básica "Dra. Matilde Hidalgo de Procel"
En su despacho. -

Reciba usted estimado Director, nuestro atento saludo personal e institucional y el deseo sincero porque las delicadas funciones que usted cumple, sean llenas de éxito y beneficien a la comunidad educativa de tan prestigioso plantel.

Por medio del presente me permito poner en conocimiento de su autoridad, que los estudiantes de la Carrera de Educación Básica, de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, como parte de su formación profesional, realizan un proceso de diagnóstico para diseñar y realizar el Proyecto de Investigación de Integración Curricular. Con este antecedente acudo a su persona con la finalidad de solicitar muy comedida y respetuosamente, se digne disponer a quien corresponda, brindar la apertura necesaria para que la Srta. Estudiante **Anshely Mayte Romero Guevara**, con cédula de identidad Nro. **1105390312**, pueda cumplir con el requerimiento señalado.

Segura de contar con su valiosa aceptación a este pedido, me suscribo de usted.

Atentamente,



Dra. Cecilia Costa Samaniego, Mgr.
DIRECTORA DE LA CEB-FEAC-UNL



Original: Destinatario.
Copias: Archivo CEB
Teléfono: 0999988463 Correo electrónico: cecilia.costa@unl.edu.ec
ccc

CERTIFICACIÓN

Loja, 14 de Enero del 2025

José Freddy Iñiguez Castillo

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN "INGLÉS"

Certifico:

Que he revisado de manera minuciosa la traducción al idioma Inglés del Trabajo de Integración Curricular titulado **“LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN SEXTO GRADO, ESCUELA MATILDE HIDALGO DE PROCEL, LOJA 2024-2025.”** de autoría de la estudiante, Romero Guevara Anshely Mayte, con cédula de ciudadanía N. ° 1105390312, de la carrera de Educación Básica, previo a la obtención del título de “Licenciada en Ciencias de la Educación Básica”, Debo recalcar que el mismo cumple con las normas ortográficas y de redacción, por consiguiente puede ser añadido al trabajo de titulación.



Lic. José Iñiguez

Registro N° Senescyt 1031-2021-2372551