



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Básica

Gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas del quinto grado “B”, sección vespertina, de la Escuela “Miguel Riofrío”, ciudad de Loja, 2021-2022.

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

AUTORA:

Marjorie Teresa Rojas Bejarano

DIRECTORA:

Diana Yazmín Mejía Molina, Mg. Sc.

Loja - Ecuador
2022

Certificación

Loja, 23 de septiembre del 2022

Diana Yazmín Mejía Molina, Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Certifico:

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas del quinto grado “B”, sección vespertina, de la Escuela “Miguel Riofrío”, ciudad de Loja, 2021-2022.**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Básica**, de la autoría de la estudiante **Marjorie Teresa Rojas Bejarano**, con **cédula de identidad Nro. 1150603437**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.



Firmado electrónicamente por:

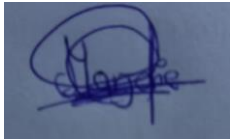
**DIANA YAZMIN
MEJIA MOLINA**

Diana Yazmín Mejía Molina, Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Marjorie Teresa Rojas Bejarano**, 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 o 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: 1150603437

Fecha: 17/10/2022

Correo electrónico: marjorie.rojas@unl.edu.ec

Teléfono: 0968795472

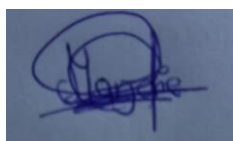
Carta de autorización por parte de la autora, para consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.

Yo, **Marjorie Teresa Rojas Bejarano**, declaro ser autora del Trabajo de Integración curricular denominado: **Gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas del quinto grado “B”, sección vespertina, de la Escuela “Miguel Riofrío”, ciudad de Loja, 2021-2022.**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Ciencias Educación Básica** autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los diecisiete días del mes de octubre del dos mil veintidós.



Firma:

Autora: Marjorie Teresa Rojas Bejarano

Cédula: 1150603437

Dirección: Avenida Pio Paramillo entre Maximiliano y Venezuela

Correo electrónico: marjorie.rojas@unl.edu.ec

Celular: 0968795472

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora de Trabajo de Integración: Diana Yazmín Mejía Molina, Mg. Sc.

Dedicatoria

Al culminar mi trabajo de integración curricular primero le agradezco infinitamente a Dios por brindarme la sabiduría necesaria y permitirme cumplir el gran anhelo de terminar mi formación académica.

Especialmente dedico a mi querida madre la Sra. Mirna Bejarano por no dejarme sola en ningún, por inculcarme un sinnúmero de valores, por confiar en mí y sobre todo por trabajar todos los días para que no me falte nada.

A mis estimados hermanos Alexander y Kevin, porque son el regalo más bonito que tengo en la vida y con su apoyo constante me hacen sentir la persona más afortunada del mundo.

A Jeremy y Martina mis pequeños sobrinos que son la alegría de nuestro hogar, ya que con sus travesuras y ocurrencias a su corta edad hacen que mis días sean increíbles.

A mi querida Chloetilde por regalarme momentos únicos e inolvidables.

Y finalmente dedico a toda mi familia por su apoyo absoluto en el transcurso de mi vida universitaria.

Marjorie Teresa Rojas Bejarano

Agradecimiento

Expreso mi sincero agradecimiento y gratitud a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación y a su vez a los Docentes de la Carrera de Educación Básica que a través de su orientación, persistencia y paciencia han sido capaces de impartir conocimientos fundamentales para el desarrollo de mi formación profesional.

A Diana Yazmín Mejía Molina por su dirección en todo el proceso de la realización del Trabajo de Integración Curricular, además de su grandiosa generosidad al momento de impartirme la oportunidad de recurrir a su experiencia en un cuadro de confianza, fundamentales para la culminación del trabajo investigativo.

Y para culminar agradezco a todas las personas que me brindó su sincera amistad, con quienes he compartido momentos inolvidables que los llevare siempre en mi corazón.

Marjorie Teresa Rojas Bejarano

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
• Índice de tablas.....	viii
• Índice de figuras.....	ix
• Índice de anexos.....	ix
1. Título	1
2. Resumen	2
2.1 Abstract	3
3. Introducción	4
4.1. Gamificación	7
4.1.1. Definición	7
4.1.2. Importancia de la gamificación en la educación.....	8
4.1.3. Beneficios de la gamificación en la educación	9
4.1.4. Elementos que intervienen para un aprendizaje significativo	10
4.1.5. Gamificación como metodología de enseñanza y aprendizaje en el aula	10
4.1.6. Estrategias lúdicas que intervienen para un aprendizaje significativo.	11
4.1.7. Estrategia para diseñar la clase con el uso de juegos.....	11
4.1.8. Influencia de la gamificación en el aula de clase.....	12
4.1.9. Factores afectivos	12
4.1.10. Ventajas y desventajas en la utilización de la gamificación.....	13
4.2. Habilidades comunicativas	14
4.2.1. Definición	14
4.2.2. Importancia.....	14
4.2.3. Características	15
4.2.4. Elementos básicos	15
4.2.5. Formas para mejorar las habilidades comunicativas.	16
5. Metodología	18
5.1. Área de estudio	18
5.2. Procedimientos	19

5.2.1. Enfoque de investigación	19
5.2.2. Tipo de investigación	19
5.2.3. Métodos	19
5.2.4. Técnicas e instrumentos	20
5.2.5. Tipo de diseño	21
5.2.6. Población y muestra	21
5.3. Procesamiento y análisis de datos	22
5.3.1 Procesamiento para el diagnóstico	22
5.3.2 Procesamiento para la fundamentación teórica	22
5.3.3 Procesamiento para la aplicación, tabulación y análisis de datos.....	22
5.3.4 Procesamiento para el diseño de la propuesta.....	23
5.3.5 Procesamiento para la aplicación de la propuesta	23
5.3.6 Procesamiento para la evaluación de la propuesta.....	23
6. Resultados.....	24
6.1. Encuesta a los docentes	24
6.2. Ficha de observación estudiantes	26
7. Discusión.....	37
8. Conclusiones.....	40
9. Recomendaciones	41
10. Bibliografía.....	42
11. Anexos	44

Índice de tablas:

Tabla 1. Población y muestra	22
Tabla 2. Es empático y asertivo	26
Tabla 3. Espera su turno para hablar.....	27
Tabla 4. No termina frases ajenas	27
Tabla 5. Escucha activamente	28
Tabla 6. No interrumpe en la clase	29
Tabla 7. Tiene un tono de voz moderado.....	30
Tabla 8. Mantiene el contacto visual	31
Tabla 9. Usa el parafraseo en sus ideas	32
Tabla 10. Hace preguntas constantemente	33
Tabla 11. Expresa lo que piensa	34
Tabla 12. Ficha de observación pre y post evaluativa	35

Tabla 13. Resultados pre-post evaluativo	35
---	----

Índice de figuras:

Figura 1. Área de estudio	18
Figura 2. Institución Educativa	19
Figura 3. Es empático y asertivo.....	26
Figura 4. Espera su turno para hablar	27
Figura 5. No termina frases ajenas	28
Figura 6. Escucha activamente	28
Figura 7. No interrumpe en la clase.....	30
Figura 8. Tiene un tono de voz moderado	30
Figura 9. Mantiene el contacto visual.....	31
Figura 10. Usa el parafraseo en sus ideas.....	32
Figura 11. Hace preguntas constantemente.	33
Figura 12. Expresa lo que piensa.....	34
Figura 13. Resultados de la ficha pre-evaluativa	36

Índice de anexos:

Anexo 1. Propuesta	44
Anexo 2 . Oficio designación de director de trabajo de Integración Curricular	45
Anexo 3: Oficio de apertura de la institución educativa.....	46
Anexo 4. Certificación de la institución educativa	47
Anexo 5. Informe de pertinencia y coherencia	48
Anexo 6. Instrumentos	50
Anexo 7. Certificado de Traducción del Abstract	52

1. Título

Gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas del quinto grado “B”, sección vespertina, de la Escuela “Miguel Riofrío”, ciudad de Loja, 2021-2022.

2. Resumen

La gamificación en el ámbito educativo es una estrategia empleada por los docentes con la finalidad de que el niño juegue mientras se encuentra en un proceso de aprendizaje; en este espacio, es necesario considerar las habilidades comunicativas que emplea el estudiantado para desenvolverse de una manera asertiva en los procesos lúdicos. La presente investigación tiene como objetivo general contribuir el desarrollo de las habilidades comunicativas a través de la gamificación; para su cumplimiento se han planteado los siguientes objetivos específicos: diagnosticar las habilidades comunicativas que poseen los estudiantes del quinto grado, plantear una propuesta para el desarrollo de habilidades comunicativas mediante la gamificación y, finalmente, ejecutar y evaluar la propuesta utilizando la gamificación para el desarrollo de habilidades comunicativas. La investigación sostiene un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo; es de tipo descriptiva permitiendo un acercamiento a la realidad educativa; y, con diseño transversal por que la recolección de datos se desarrolló en un momento determinado, asimismo, se utilizaron los métodos: sintético, analítico, deductivo, inductivo y el estadístico; para la obtención de la información se aplicó una encuesta dirigida a los docentes y una ficha de observación a los estudiantes antes y después de ejecutar la propuesta didáctica. La muestra investigada consta de tres docentes y veintitrés estudiantes del quinto grado “B” de la institución educativa Miguel Riofrío. Los resultados obtenidos nos permiten evidenciar que la gamificación permite desarrollar las habilidades comunicativas, puesto que, después de ejecutar la propuesta con actividades gamificadas durante dos semanas, en un lapso de 2 períodos diarios, se constata que la mejora es del 46%. Por lo tanto, el docente debe crear espacios de participación activa que les permita a los estudiantes desarrollar habilidades comunicativas mediante la interacción que propicia el juego.

Palabras claves: gamificación, habilidades comunicativas, juegos educativos, aprendizaje activo.

2.1 Abstract

Gamification in the educational field is a strategy used by teachers in order for the child to play while they are in a learning process; In this space, it is necessary to consider the communication skills that students use to function assertively in playful processes. The general objective of this research is to contribute to the development of communication skills through gamification; For its fulfillment, the following specific objectives have been proposed: diagnose the communication skills that fifth grade students have, propose a proposal for the development of communication skills through gamification and, finally, execute and evaluate the proposal using gamification for development. of communication skills. The research supports a mixed, qualitative and quantitative approach; it is of descriptive type allowing an approach to the educational reality; and, with a cross-sectional design because the data collection was developed at a certain time, likewise, the methods were used: synthetic, analytical, deductive, inductive and statistical; To obtain the information, a survey was applied to the teachers and an observation sheet to the students before and after executing the didactic proposal. The investigated sample consists of three teachers and twenty-three students of the fifth grade "B" of the Miguel Riofrío educational institution. The results obtained allow us to show that gamification allows the development of communication skills, since, after executing the proposal with gamified activities for two weeks, in a period of 2 daily periods, it is found that the improvement is 46%. Therefore, the teacher must create spaces for active participation that allow students to develop communication skills through the interaction that the game fosters.

Keywords: gamification, communication skills, educational games, active learning.

3. Introducción

El presente trabajo de investigación hace referencia a la gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas del quinto grado “B”, sección vespertina, de la Escuela “Miguel Riofrío”, ciudad de Loja, 2021-2022. La habilidad de comunicarse es una necesidad vital del ser humano, por lo que los niños en esta etapa de su vida, exploran, actúan, experimentan, juegan y van descubriendo el mundo que les rodea, el placer de la acción hace que se mantengan en permanente relación con su entorno permitiendo que sus habilidades se desarrollen.

Según González (2017), manifiesta que:

El lenguaje y la habilidad comunicativa sirven para establecer y conservar relaciones con los otros. Por medio de sus lenguas, nuestros estudiantes se forman en miembros activos de distintos colectivos humanos, construyen espacios conjuntos, facultando el poder de apropiarse de la realidad y organizar lo percibido, lo conceptualizado e imaginado siendo para la comunidad educativa y la escuela un espacio importante de interacción comunicativa (p.13).

Existen diversas investigaciones sobre experiencias de gamificación en el proceso educativo que demuestran que esta estrategia permite tener un mayor grado de interacción entre los estudiantes, se implementa en el aula de clase con el fin de adquirir y enriquecer los conocimientos de los estudiantes.

Según García (2015), indica que:

La gamificación es utilizada como apoyo en el aprendizaje permitiendo a los docentes conectar mejor con los intereses de los niños reforzando su calidad en los aprendizajes a través de la gamificación, de igual forma les permite sumergirse en una realidad única y disfrutar de un espacio-tiempo, obteniendo así un aprendizaje adquirido por medio de esta experiencia como un sistema de interacción y participación. (p. 22-23).

Por lo tanto, la temática implementada se enfocará en estudiar cómo la gamificación aporta al desarrollo de las habilidades comunicativas, siendo una estrategia implementada con el propósito de motivar al alumno y generar espacios donde puedan potenciar destrezas para comunicarse y expresarse sin ningún inconveniente.

La gamificación es importante porque utilizada correctamente facilita el desarrollo de habilidades comunicativas siendo aplicada en distintos procesos educativos, demostrando ser un método que permite crear experiencias que le facilitan al estudiante la autoconfianza, la intervención, la autonomía y la capacidad para expresarse, todo ello con la finalidad de que las experiencias obtenidas beneficien la comunicación al momento de realizar actividades dentro y

fuera del aula de clase que conlleven la capacidad de admitir los errores como parte del mismo proceso.

Cabe recalcar, que la monotonía por cuestión de algunos docentes al momento de impartir las clases ha provocado que los estudiantes presten menos atención, se distraigan con facilidad, pierdan el interés por incluir las habilidades de comunicación, por ese motivo se aplicó una ficha de observación en el quinto grado paralelo “B” de la escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío”, aquellos resultados obtenidos justifican las siguientes situaciones problemáticas: durante el proceso se ha observado que algunos estudiantes, en su mayoría, les cuesta comunicarse o expresarse con facilidad, al realizar narraciones, exposiciones, descripciones, interpretaciones, su vocabulario es muy reducido, interrumpen constantemente, no esperan su turno para dialogar, no expresan lo que piensan, no escuchan activamente, no son asertivos, no son empáticos, no mantienen el contacto visual, por lo tanto, la gamificación demuestra ser una estrategia que promueve un mejor aprendizaje de tal manera que facilita desarrollar habilidades de inteligencia emocional y social.

Los principales beneficiarios son los estudiantes porque tienen espacios de diversión donde se comunican y aprenden; y, los docentes porque al implementar nuevas formas de enseñar se generan conocimientos significativos que facilitan su proceso educativo. Además, al tener una propuesta fundamentada teóricamente sirve como base para que otros docentes hagan uso de ella con la finalidad de desarrollar las habilidades comunicativas utilizando la gamificación como estrategia de enseñanza. Como investigadora, el conocer esta estrategia innovadora permite aplicarla obteniendo el máximo provecho al desarrollar las relaciones interpersonales y la comunicación asertiva en los estudiantes.

Existen diversas investigaciones sobre la incidencia de la gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas; sin embargo, se considera que la investigación titulada Fundamentos de la gamificación de la autoría de Oriol Borrás Gené de la Universidad de Politécnica de Madrid (2015) ha impactado por la bibliografía abordada y sobre todo por los juegos gamificados para el progreso de las habilidades comunicativas, el mismo que orienta a ponderar la gamificación en el fortalecimiento de habilidades comunicativas.

El objetivo general planteado para esta investigación es contribuir en el desarrollo de las habilidades comunicativas a través de la gamificación en los estudiantes del quinto grado, paralelo “B”, de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, periodo lectivo 2021-2022.

Los objetivos específicos son: diagnosticar las habilidades comunicativas que poseen los estudiantes del quinto grado, el mismo que se realizó a través de una ficha de observación

dando cumplimiento a los ítems seleccionados; como segundo objetivo es plantear una propuesta para el desarrollo de habilidades comunicativas mediante la gamificación con los resultados del diagnóstico y con la finalidad de mejorar las habilidades de los estudiantes se planificó favorablemente la propuesta titulada “Me comunico jugando”; como tercer objetivo es ejecutar y evaluar la propuesta utilizando la gamificación para el desarrollo de habilidades comunicativas, culminada la propuesta se aplicó nuevamente la ficha de observación cuyos resultados permiten asegurar que la gamificación es fundamental en el desarrollo de habilidades comunicativas.

En el trayecto del trabajo como investigadora se han presentado distintas limitaciones en relación con el tiempo para la ejecución de otras actividades que hubieran favorecido a perfeccionar el desarrollo de habilidades comunicativas, cabe recalcar, que fue una experiencia gratificante. Como resultado, el realizar este trabajo investigativo sobre la gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas ha sido de mucha relevancia, ya que mediante la propuesta de actividades se logró comprobar que la gamificación es una estrategia que contribuye de manera eficaz para mejorar las habilidades que a su vez beneficia el procesos de aprendizaje de los estudiantes; espero que este trabajo sirva de fuente de consulta académica para investigadores y profesionales de la educación especialmente a docentes que requieran poner en práctica estrategias gamificadas.

4. Marco teórico

4.1. Gamificación

4.1.1. Definición

La gamificación consiste en aplicar principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

“El término gamificación fue acuñado por Nick Pellig en el año 2002, pero hasta el 2010 no empezó a ganar popularidad, al orientarse claramente hacia aspectos relacionados con la incorporación de técnicas de juego, principalmente recompensas” (Punín, *et al*, 2005, p. 7).

La gamificación en el ambiente educativo da lugar a que el estudiante se sienta identificado en su ambiente natural de juego, como lo menciona Gaitan (2020), cuando relaciona la técnica con la utilización de diversos elementos del juego:

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos (párr. 1).

Además, se considera que la gamificación requiere que el alumnado esté activo, incluido en este proceso. Ya no es el docente, de forma unilateral, el que decide qué contenidos, tareas o materiales usar, sino que el estudiante podría participar y así empezar a motivarlos desde el comienzo del proceso de enseñanza-aprendizaje (Marín, 2013).

Por lo tanto, una de las tendencias que se está consolidando con más fuerza es la gamificación, cuyo objetivo principal en la educación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es motivar mediante la aplicación de elementos y técnicas de juego, que nos ayuden a alcanzar aprendizajes significativos.

La motivación es uno de beneficios más notorios que se logra con la gamificación, además que se disfrute del juego, permitiendo ser una persona con actitud, que se despoje de las distintas tensiones, que se sienta animada a realizar las actividades que le propongan y que siga manteniendo claros los objetivos por alcanzar, sin olvidar que aplicar esta estrategia en el aula de clase hace más atractivo el aprendizaje.

4.1.2. Importancia de la gamificación en la educación

Tradicionalmente el juego se ha considerado como la forma natural de aprendizaje en la infancia que pierde importancia a medida que el niño crece, es por esto que la gamificación tiene gran relevancia dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, según Teixes (2014) señala que:

La gamificación en la educación y la formación, tiene como finalidad modificar los comportamientos de los estudiantes para que el resultado de la acción educativa o formativa sea provechoso para los mismos. Por lo tanto, gamificar actividades conlleva aplicar mecánicas y dinámicas de juego, y convertir algo que al principio podía parecer aburrido o monótono, en algo divertido e interesante, capaz de atraer y motivar la atención del alumnado e iniciar el aprendizaje significativo (p. 14).

A propósito del aporte de Kay (2009), plantea que la gamificación beneficia al alumno facilitando el uso de dinámicas propias del juego y recompensa, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje y proporcionando múltiples beneficios como son las habilidades y los conocimientos.

Es por ello que, la gamificación es considerada como una técnica muy importante en el proceso educativo siendo un método como también una estrategia que permite conseguir una vinculación con las demás personas del mismo entorno, permitiendo incentivar un cambio de comportamiento o transmitir nuevos contenidos que le permitan al estudiante crear un aprendizaje favorable en un ambiente colaborativo en el que logre expresarse sin ninguna dificultad.

Dentro de la educación favorece un aprendizaje motivador, ya que los estudiantes pueden experimentar y descubrir cosas nuevas, a la vez que practican habilidades y conocimientos aprendidos de manera lúdica, además permite una transformación en las dinámicas académicas que sirve para generar un ambiente colaborativo entre estudiantes y docentes, fortaleciendo la enseñanza; con la estrategia planteada cambia totalmente los roles en el aula de clase con la idea del aprendizaje solo por escucha y se empieza a desarrollar un aprendizaje interactivo, práctico en el que resulten verdaderos procesos de intercambio de información y construcción de conocimiento.

Con respecto a la educación, podría decirse que el aprendizaje engloba dos procesos que tienen lugar simultáneamente, el cognitivo y el motivacional. Vallejo (2011), afirma que enseñar no es tanto transmitir conocimientos como contagiar ganas de aprender y señala que para contagiar dichas ganas es que el docente también esté motivado. Es decir, debe tener la

intención de que sus estudiantes aprendan y haga todo lo que esté en sus manos para conseguirlo.

La gamificación al ser una estrategia que se puede aplicar para diferentes áreas, es primordial que se incentive a los estudiantes de una forma no tradicional pero que también es efectiva en la que se utilizará la recreación y la motivación para poder reforzar los distintos conocimientos aprendidos en años anteriores. A través de la gamificación es posible mejorar muchos aspectos de manera individual y grupal. Es por ello que aplicarlo en clase es una excelente forma de motivar a los estudiantes y demostrarles que el aprendizaje puede ser recreativo y emocionante. De manera que ellos mismos deseen ser parte de las actividades, se sientan a gusto y dispuestos a participar activamente.

4.1.3. Beneficios de la gamificación en la educación

Los beneficios de incorporar la gamificación en la educación según Ebot (2020) son:

La gamificación aumenta la motivación por el aprendizaje. Ya que a los niños les encanta el juego y por ello cualquier actividad que les parezca divertida aumenta su motivación y predisposición por aprender.

Favorece la adquisición de conocimientos. Está relacionada con el interés y la comprensión de los conceptos. A través de la gamificación pueden asimilarse conceptos tanto sencillos como complejos para que los estudiantes entiendan y lo memoricen.

Aumenta la atención y la concentración. Este proceso es como una cadena: si los estudiantes están motivados, sienten que son capaces de entender los conceptos, como un reto en el que pondrán toda su atención y concentración en continuar para favorecer su propio aprendizaje.

Mejora el rendimiento académico. La asimilación de conceptos y el hecho de entenderlos permite que los estudiantes mejoren sus notas en las pruebas de rendimientos en comparación con un estilo de aprendizaje basado en la memorización.

Estimula las relaciones sociales. La mayor parte de las herramientas de gamificación requiere que se utilicen en grupo de manera que aprendan a comunicarse y a trabajar conjuntamente para conseguir un objetivo.

Fomenta el uso de las nuevas tecnologías. Dentro de la gamificación existen grandes herramientas tecnológicas como: la robótica educativa, el diseño de videojuegos que hace que los estudiantes las integren dentro de su forma de aprender y de vivir.

Mejora el uso de la lógica y la estrategia para la resolución de problemas. Se plantean retos y los estudiantes deben pensar para resolverlo, pero la característica en común es

que en todos se necesita utilizar el pensamiento lógico y el aprendizaje mediante deducción o habilidades sociales y de comportamiento.

4.1.4. Elementos que intervienen para un aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es aquel proceso en él se recoge información y se realiza un solo aprendizaje con todo lo aprendido: “El aprendizaje significativo a partir de las experiencias y vivencias permite que el estudiante use sus conocimientos previos para seguir aprendiendo” (Díaz, 2019, p.1). Este mismo autor expone los siguientes elementos de los que se compone un proceso de aprendizaje significativo:

Conocimientos previos. Dependiendo del nivel, estos conocimientos pueden venir de cursos anteriores, de clases anteriores o de material brindado por el docente.

Motivación y deseos de aprender. Consiste en una actitud favorable para el aprendizaje por parte del estudiante. Debe tener presente que la motivación es tanto un efecto como una causa del aprendizaje.

Nuevos conocimientos. La necesidad de entregar a los estudiantes distintas herramientas que le permitan construir su propio aprendizaje para que logre enfrentarse a retos y situaciones problemáticas, lo que implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo en todo momento.

Werbach y Hunter (2012), proponen los siguientes elementos claves para la gamificación:

Reto. Se considera como logro del objetivo principal donde el estudiante se dará cuenta de la dificultad del reto que se está realizando.

Los entornos. Es el producto de la asociación de la realidad con lo fantástico, generando una experiencia intuitiva y amigable.

La exploración. Es la oportunidad de conocer, indagar y comprender.

Los puntos. Consta de pequeñas recompensas que refuerzan el interés y la actitud de los estudiantes en el transcurso de la clase.

La comunicación. Favorece la interacción docente-alumno para no tener ninguna dificultad.

4.1.5. Gamificación como metodología de enseñanza y aprendizaje en el aula

La gamificación en el aula es la prueba de que la educación puede combinarse con la recreación para incrementar la participación e interacción, llevando el proceso de enseñanza-aprendizaje a otro nivel, mucho más agradable y aceptado por los estudiantes.

Implementar la gamificación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, beneficia para poder utilizar una metodología de carácter lúdico en la que se pueda fomentar la participación y además incorpora la creatividad, los retos, los logros y las recompensas.

La metodología busca lograr tres claros objetivos: por un lado, la fidelización con el alumno, al crear un vínculo con el contenido que se está trabajando. Por otro lado, busca ser una herramienta contra el aburrimiento y motivarlos. Finalmente, quiere optimizar y recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.

4.1.6. Estrategias lúdicas que intervienen para un aprendizaje significativo.

Para que el aprendizaje sea significativo debe consistir en la combinación de los conocimientos previos que tiene el estudiante con los conocimientos nuevos que va adquiriendo. Según Briseño, (2021) expone algunas estrategias utilizadas para aplicar la gamificación en el aula son:

Premiación. Por cada objetivo alcanzado quien gane recibe un premio.

Puntaje. Según la cantidad de metas cada una tendrá un porcentaje, ponderación o cantidad de puntos a recibir por cada meta alcanzada.

Clasificación. En base al desempeño o puntos obtenidos clasificar por lugar, posición o listas.

Desafío. Aquí se utiliza la competición para determinar quién o qué grupo obtendrá los puntos o el premio.

Misión. Los participantes deberán resolver un problema, acertijo, pregunta o reto para conseguir el objetivo o puntuación.

Bonificación. Según los objetivos alcanzados se les otorga un regalo, beneficio o premio.

4.1.7. Estrategia para diseñar la clase con el uso de juegos

El juego es un mecanismo a través del cual se potencia la inquietud, la atención y la creatividad. Se trata de una actividad inherente al ser humano, vinculada a la diversión.

El juego constituye la alternativa que nos permite trabajar en el ámbito educativo con herramientas que son más propias de ámbito informal, pero, mediante las cuales, se pueden superar las limitaciones que en ocasiones nos encontramos con las metodologías tradicionales. Entre las ventajas del juego se encuentra desarrollar personas más creativas, tolerantes, libres y, por lo tanto, más felices, lo que nos lleva

a concluir que la actividad lúdica debe ser impulsada dentro de las aulas (Bernabeu y Goldstein, 2016, p. 17)

La forma más fácil de llevar el aprendizaje basado en juegos en su currículo es tener un plan y un objetivo claramente definido según Manrique (2020), se debe considerar lo siguiente: decidir por qué y cómo planea utilizar el juego, elegir un juego que no sea demasiado complicado, o crear uno, jugar usted mismo, dedicar el tiempo de clase necesario para el aprendizaje basado en juegos.

4.1.8. Influencia de la gamificación en el aula de clase

En el área de la educación, se convierten en herramientas dinámicas para afianzar los conocimientos y obtener un mejor rendimiento de forma recreativa. Según Morales (2018), considera los siguientes puntos:

Lúdica en el aula. Al ser una estrategia que se puede aplicar para diferentes áreas, es posible incentivarlos de una forma no tradicional que también es efectiva. Utilizando la recreación y la motivación también es posible reforzar los conocimientos de los alumnos.

Motivación activa. Cuando los estudiantes estén en un ambiente donde su forma de aprender es mucho más dinámica y participativa, los mismos deberán ser parte de ello. Su interacción e interés aumentará considerablemente.

Mejoramiento en el rendimiento personal y académico. Debido a la retroalimentación que esta actividad sugiere, se consolidan mejor los conocimientos. El manejo de la información es mayor lo cual se refleja en las calificaciones y desenvolvimiento del grupo estudiantil.

Mayor comunicación y cooperación. A través de estas dinámicas, es posible afianzar el compañerismo, la cooperación y el trabajo en equipo. Lo cual es indispensable para la adaptación e integración de los estudiantes al grupo.

Renovación del método de aprendizaje. La forma de aprender puede adaptarse de manera menos conductual, utilizando diferentes herramientas más allá de explicar una clase, realizar exámenes y tareas. La gamificación en el aula mantiene el interés en el tema, transformándola en una actividad entretenida, ideal para exponer conceptos complicados de una forma más sencilla.

4.1.9. Factores afectivos

“En términos generales, se puede afirmar que los factores afectivos son aquellos sentimientos o emociones que se provocan en el individuo como resultado de una relación entre la situación o experiencia vivida y sus necesidades o intenciones” (Samaniego, 2008, p. 10).

La gamificación es interesante porque resulta muy útil para estimular el aprendizaje del estudiante obteniendo una mayor probabilidad de éxito en los mismos, considerando las actitudes y emociones que a su vez contribuyen a modificar su autoestima lo cual le ayuda a enfrentar dificultades que se presenten en la vida diaria. Por lo tanto, la afectividad constituye un rol muy importante dentro de la educación ya que permite desarrollar habilidades cognitivas.

4.1.10. Ventajas y desventajas en la utilización de la gamificación

“La aplicación de la gamificación es un recurso cada vez más presente en la educación en todos sus niveles, y sus ventajas son variadas” (Smartmind, 2018, párr. 2). Como todas las nuevas herramientas y técnicas de aprendizaje la introducción al mundo educativo no es fácil y comporta una serie de ventajas y desventajas que según Blass (2019), expone:

Entre las **ventajas** están la motivación del alumno, lo que estimula y hace más atractiva su participación. Existe una mayor predisposición hacia la tarea y fomenta el trabajo voluntario, transforma actividades aburridas en divertidas e interesantes lo que tiende a aumentar el nivel atencional del alumno pues busca no perder información relevante para el juego. Promueve también una perseverancia hacia el triunfo, favorece la mentalidad al desarrollar habilidades para captar varios detalles de distintas tareas. Esto es una ventaja tanto para el desarrollo atencional del alumno como para el ritmo de aprendizaje en el aula, la gamificación crea ambientes de confianza, una mejor comunicación entre pares y un aumento del compañerismo, y, el uso de herramientas tecnológicas para gamificar promueve la alfabetización tecnológica.

Como **desventajas** tenemos que puede suponer un elevado costo, tanto si es un sistema de gamificación analógico como tecnológico, pues hay que conseguir mucho material que en ocasiones se tarda en preparar, los sistemas de recompensas a corto plazo pueden acostumbrar a los estudiantes a trabajar solo frente a pequeños objetivos y premios o tener buen comportamiento solamente para conseguir recompensas. Descontextualizar el sistema de recompensas puede hacer que éstos pierdan su sentido y su importancia, desconocimiento del profesorado sobre esta nueva tendencia que puede provocar resultados negativos al principio. Además, la gamificación supone un reto y mucho trabajo para el docente en cuanto a la elaboración de materiales, especialmente si son materiales propios y originales.

4.2. Habilidades comunicativas

4.2.1. Definición

Las habilidades comunicativas hacen referencia a la competencia que tiene una persona para expresar sus ideas, sentimientos, necesidades, sueños y deseos por medio del lenguaje oral y escrito, asimismo, la capacidad para comprender los mensajes que recibe a través de estos códigos.

Las personas en el transcurso de la vida necesitan comunicarse para realizar intercambios sociales, expresar ideas, sentimientos y para dar a conocer lo que piensan sobre diferentes temas. Si una persona no se sabe comunicar con otros no va a poder recibir lo que desea, no va a poder cambiar aspectos que no le gustan y mucho menos va a poder acordar o planear estrategias grupales para obtener metas deseadas. (Sánchez, 2014, p. 4)

Ovando (2009), considera que para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas se debe tener en cuenta que las situaciones planteadas tengan sentido para los estudiantes, ante las cuáles los niños interactúen y por lo tanto participen, propongan, busquen, planteen, dialoguen, ensayen y representen sus vivencias.

Plantear situaciones para trabajar los distintos contenidos del lenguaje y la comunicación: la ampliación, el enriquecimiento del habla y la identificación de las funciones características del lenguaje son habilidades que los pequeños desarrollan en la medida en que tienen diversas oportunidades de comunicación verbal, tener claro que se pretende potenciar el lenguaje oral, poniendo en juego las capacidades del alumno y ampliar su conocimiento, respetando el gusto e interés de cada uno, que les impliquen retos para un excelente desenvolvimiento a través de la participación en actividades significativas. Por lo tanto, las habilidades comunicativas en el proceso de aprendizaje permiten poner en práctica distintas destrezas y actitudes en las cuales se logra comunicarse de una manera fluida, confiable y seguro de sí mismo, además permite la capacidad de intercambiar información que conlleven claridad, certeza y coherencia en la formulación de ideas.

4.2.2. Importancia

La importancia de la habilidad comunicativa recae en la forma en que el ser humano utiliza la lengua para diferentes propósitos: comunicarse, aprender y pensar. Éstas son fundamentalmente cuatro: escuchar, hablar, leer y escribir.

Las habilidades de escuchar y hablar corresponden al nivel oral de la lengua y las de leer y escribir al nivel escrito: Estas cuatro habilidades pueden clasificarse en habilidades receptoras (escuchar y leer) y habilidades productivas (hablar y escribir).

La habilidad comunicativa beneficia a la construcción de una sociedad equitativa, democrática, solidaria, justa, inclusiva, próspera, tolerante y forjadora de una cultura de paz que afirme la identidad nacional sustentada en la diversidad cultural, étnica y lingüística, supere la pobreza e impulse el desarrollo sostenible del país y fomente la integración latinoamericana teniendo en cuenta los retos de un mundo globalizado. Asimismo, en un país pluricultural y multilingüe como el nuestro, con marcadas asimetrías sociales, el acceso al mundo letrado genera inequidades en términos de la comunicación escrita. Por ello, se plantea como visión de educación lo siguiente:

Todos desarrollan su potencial desde la primera infancia, acceden al mundo letrado, resuelven problemas, practican valores, saben seguir aprendiendo, se asumen ciudadanos con derechos y responsabilidades, y contribuyen al desarrollo de sus comunidades y del país combinando su capital cultural y natural con los avances mundiales (Ficheri, 2012, p. 13).

Es así que es importante la habilidad comunicativa tomando en cuenta como recibimos la información escuchada en el proceso de aprender en donde pasamos a comunicar respecto a lo que escuchamos, por lo tanto, la escucha es fundamental en la comunicación ya que sin esta no podríamos expresar ni tampoco podemos entender lo que nos hablan, las habilidades comunicativas deben desarrollarse de manera integral y activa. Lo que significa que el uso de la lengua solamente puede realizarse de cuatro formas distintas, según el papel que tiene el estudiante en el proceso de comunicación, según actúe como el emisor, como receptor y según si el mensaje sea oral o escrito.

4.2.3. Características

Entre las características que expresan las habilidades comunicativas es que sirven para comprender las ideas de otros, el mundo que nos rodea, expresar ideas y sentimientos, son las principales formas de comunicación, comprender desde instrucciones hasta información, formular ideas mediante símbolos, para expresar y comunicar de acuerdo a la cultura (Montalván, 2018).

4.2.4. Elementos básicos

Ortiz (2012) hace mención a cuatro habilidades comunicativas: habilidades de leer, escribir, hablar y escuchar, en este sentido, como categoriza MINEDUC (2015), las rutas de aprendizaje y en los mapas de progreso del área de comunicación que estas habilidades (leer, escribir, hablar y escuchar) se concretan en 4 competencias comunicativas: comprensión de textos orales, expresión oral, comprensión de textos escritos y producción de textos escritos,

haciendo alusión a las competencias para la comunicación oral (hablar y escuchar) y a las competencias para la comunicación escrita (leer y escribir). Es así que tenemos:

Habilidad de hablar. Se refiere cuando el estudiante se expresa oralmente de forma eficaz en sus diálogos; interactúa con diversos interlocutores en diferentes situaciones comunicativas y logra expresar, según su propósito, sus ideas con claridad y coherencia. Esto implica adaptar su texto al destinatario y usar recursos expresivos diversos (MINEDUC, 2015).

Habilidad de escuchar. Se refiere cuando el estudiante comprende a partir de una escucha activa, textos orales de diverso tipo y complejidad en variadas situaciones comunicativas. Para ello, interpreta críticamente las distintas intenciones del interlocutor, discierne las relaciones de poder y los intereses que están detrás de su discurso. Es decir, de manera reflexiva los evalúa y asume una posición personal sobre lo escuchado (MINEDUC, 2015).

Habilidad de leer. Se refiere cuando el estudiante comprende críticamente textos escritos de diverso tipo y complejidad en variadas situaciones comunicativas. Para ello, debe construir el significado de textos escritos basándose en el propósito con que lo hace, en sus conocimientos, en sus experiencias previas y en el uso de estrategias específicas. Además, a partir de la recuperación de información explícita e inferida, y según la intención del emisor, evalúa y reflexiona para tomar una postura personal sobre lo leído (MINEDUC, 2015).

Habilidad de escribir. El estudiante, con un propósito y de manera autónoma, produce textos escritos de diverso tipo y complejidad en variadas situaciones comunicativas. Para ello, recurre a su experiencia previa y a diversas fuentes de información. Desarrolla habilidades metalingüísticas que le permiten ser consciente del uso de las convenciones del lenguaje necesarias para producir textos adecuadamente (gramática, coherencia, cohesión, adecuación, uso de vocabulario, normativa) (MINEDUC, 2015).

4.2.5. Formas para mejorar las habilidades comunicativas.

La comunicación fluida es la clave de cualquier buen vínculo. Si no aprendemos desde pequeños a transmitir nuestras ideas y pensamientos, nos arriesgamos a enfrentarnos a dificultades en un futuro, según Calero (2010), propone ocho formas de mejorar las habilidades comunicativas que ayudan a convertirte en un excelente comunicador:

No hables por encima de los demás. El diálogo debe ser una dinámica de ida y vuelta entre dos personas, por lo que es importante que no interrumpas a tu interlocutor cuando está exponiendo sus ideas. Si lo haces no sólo quedarás como un irrespetuoso, sino que tampoco entenderás lo que te están tratando de expresar.

No terminar las frases ajenas. Muchas veces pensamos que al concluir las frases del que está hablando lo estamos ayudando de alguna manera. Sin embargo, este tipo de actitud suele generar molestia en los demás y puede ser tomada como un abuso de poder.

Usa el parafraseo en las ideas. El parafraseo es una excelente herramienta para reafirmar tus pensamientos y de esa manera escribir información con nuestras propias palabras sin cambiar el sentido de la información original.

Escucha activamente. No te limites solamente a escuchar en silencio lo que tienen para decirte los demás, es importante que tengas la capacidad de dar tu opinión siempre respetando el punto de vista ajeno.

Mantén contacto visual. Si miras a tu interlocutor a los ojos, le darás la seguridad de estar escuchando con atención lo que dice. Además, el contacto visual te ayudará a mantenerte concentrado en generar un buen diálogo.

Realiza preguntas constantemente. Realizar preguntas permite entender la situación de la otra persona de tal manera que se tenga la posibilidad de aclarar dudas, realizando preguntas claras y concisas.

Empatía. Es la capacidad para entender a la otra persona que intenta comunicar un mensaje y demostrar que nos interesa y se está comprendiendo.

Asertividad. Es la facultad que se posee para expresar los sentimientos, encontrando maneras respetuosas para poder comunicar sin la necesidad de ofender.

5. Metodología

5.1. Área de estudio

La investigación se desarrolló en la escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, cantón Loja, ubicada en la parroquia de San Sebastián, en las calles Bernardo Valdivieso y Mercadillo esquina, es de régimen Sierra y de tipo fiscal, cuenta con los siguientes niveles educativos: Inicial y Educación Básica, y su modalidad de trabajo es: matutina y vespertina donde asisten 1742 estudiantes y laboran 72 docentes. La institución se encuentra totalmente equipada con botiquín, sala de enfermería, sistema de alarma, sitios seguros, señalética, camilla, extintor, cuenta con 2 laboratorios, 1 de computación y 1 de audiovisuales, infraestructura y cerramiento, servicios de canchas y bar institucional.

La escuela de Educación Básica Miguel Riofrío, tiene como misión formar estudiantes líderes en todas las áreas del saber humano, desarrollando destrezas con criterios de desempeño fundamentadas en el modelo pedagógico socio constructivista de primero a décimo año. En lo que respecta a su visión busca consolidar una institución educativa capaz de alcanzar niveles de excelencia educativa capacitada para entregar a la sociedad niños, niñas y adolescentes integralmente formados para continuar con sus estudios.

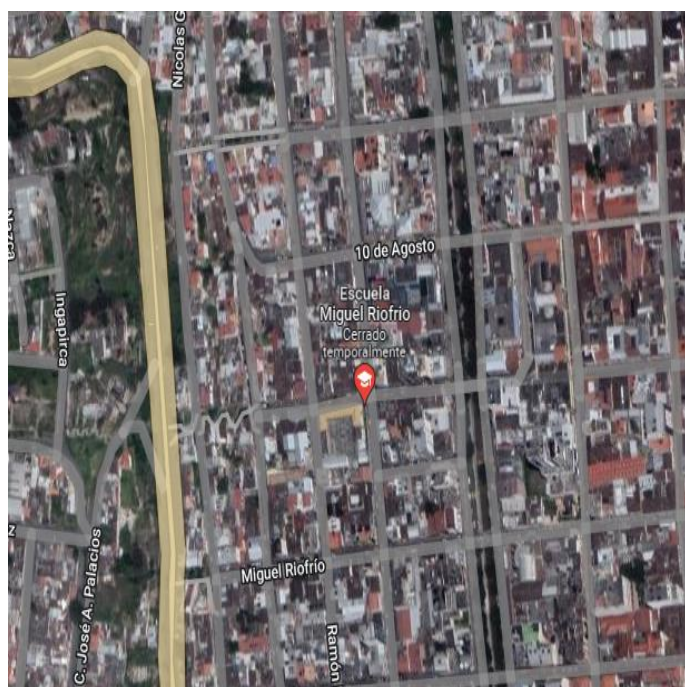


Figura 1: Área de estudio

Fuente: Google mapas



Figura 2:Institución Educativa

Fuente: Autoría propia

5.2. Procedimientos

5.2.1. Enfoque de investigación

El trabajo de investigación tiene un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo, el primero permitió analizar los datos obtenidos de la ficha de observación de los estudiantes, y el segundo facilitó examinar los datos de manera numérica como resultado de las encuestas aplicadas a los docentes. Los métodos mixtos ayudan a procesar de manera sistemática los procesos empáticos y críticos de una investigación, para Hernández (2014) representan: “El análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio” (p. 107).

5.2.2. Tipo de investigación

La investigación es de tipo descriptiva porque facilito el acercamiento a la realidad educativa, describir la realidad del aula de clase, de tal manera de generar una propuesta de mejoramiento para el desarrollo de habilidades comunicativas. Según Cevallos, et al., (2017), “Sirven para analizar cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno y sus componentes. Permiten detallar el fenómeno estudiado básicamente a través de la medición de uno o más de sus atributos” (p. 6).

5.2.3. Métodos

Para el desarrollo del proceso investigativo fue necesario la utilización de los siguientes métodos: sintético, analítico, deductivo, descriptivo e inductivo.

Método sintético: Se utilizó el método analítico-sintético el cual es “el análisis se produce mediante la síntesis de las propiedades y características de cada parte del todo, mientras que la síntesis se realiza sobre la base de los resultados del análisis” (Rodríguez y Pérez, 2017, p. 186). En la investigación permitirá sintetizar la información más relevante de esa manera analizar, simplificar las partes, descomponer y concretar lo esencial de forma ordenada abstrayendo características o datos con un breve análisis de sus hechos y elementos.

Método analítico: Este método en la investigación es necesario para la fase de revisión de la literatura en la interpretación de información y en el análisis de datos. Según Abad, P. (2009, p. 94) “Se distinguen los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado”. Además, la comparación se utilizará para comparar las variables y entre los resultados de las respuestas con la percepción de los estudiantes sobre los docentes.

Método deductivo: Hace parte del enfoque cualitativo, según Gómez (2004) el método deductivo “consiste en la totalidad de reglas y procesos, con cuya ayuda es posible deducir conclusiones finales a partir de enunciados supuestos llamados premisas si de una hipótesis. Este método contribuyo a la formación de hipótesis, investigación de leyes científicas, y las demostraciones” (p. 58). Posibilitará partir de lo más general a lo específico, de tal manera que permite llegar a una deducción de un razonamiento de forma lógica. Por lo tanto, se utilizó el método en la problemática al momento de plantear el tema de investigación de una forma general hasta llegar a lo particular.

Método inductivo: El método inductivo, según Hernández, Fernández y Baptista, (2014), implica que “utiliza la recolección de datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (p. 7). Contribuyo a un análisis completo de las variables para poder llegar a una posible solución del problema determinado, en el proyecto el método se usará para ampliar mis conocimientos en base de aportes científicos de diferentes autores.

Método estadístico: En la presente investigación el método estadístico permitió poner en práctica diferentes procedimientos para poder distinguir entre datos cualitativos y cuantitativos para la comprobación y que permitirá obtener alguna relación existente, según Cervera (2014), manifiesta que el método permitirá resumir los datos mediante tablas estadísticas, narrativas o gráficas obteniendo información relevante de ellos.

5.2.4. Técnicas e instrumentos

Permitió recoger la información producto de una investigación y expresar un vínculo a través de la práctica entre el conocimiento y el fenómeno a investigar. Para Guillermo; Díaz y

otros (2002) las técnicas son “un conjunto de mecanismos, sistemas y medios de dirigir, recolectar, conservar, reelaborar y datos” (p.27). En la investigación se utilizarán las siguientes:

La encuesta: Monje (2011), postula que la encuesta es “estudios que obtienen datos mediante entrevistas a personas. Si los entrevistados constituyen una sola parte” (p. 137). La cual se encuentra dirigida para recabar información de los docentes de la institución educativa con la finalidad de conocer a fondo datos importantes acerca de la gamificación en el desarrollo de las habilidades comunicativas en el quinto grado de educación básica, se obtuvo datos concretos que contribuyeron al trabajo investigativo con el fin de obtener información pertinente y veraz para sustentar el mismo.

Observación: Me ayudo a tomar notas de las conductas, comportamientos, cualidades o características de los estudiantes para su posterior análisis. La observación se aplicó a los estudiantes del quinto grado paralelo “B” del subnivel elemental de educación general básica.

Instrumentos: Con la finalidad de profundizar la investigación los instrumentos contienen elementos que la investigadora construye intencionalmente para la recolección de datos con el fin de facilitar el análisis y medición de los mismos.

Cuestionario: El cuestionario como un instrumento de investigación facilito la realización de un conjunto de preguntas con el objetivo de recopilar información de un encuestado, el cuestionario contiene una mezcla de preguntas cerradas y abiertas que se utiliza con fines de investigación que pueden ser tanto cualitativas como cuantitativas.

Guía de observación directa. Sirvió de apoyo para registrar la información recolectada, que conlleva a una lista de puntos importantes de lo observado para poder llegar a la raíz del problema.

5.2.5. Tipo de diseño

El diseño de la presente investigación es transversal y por ende corresponde al análisis y la extracción de las conclusiones de las dos variables en un tiempo determinado. Según Hernández-Sampieri, *et al.*, (2003), “los diseños de investigación transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar incidencias e interrelación en un momento dado” (p. 270).

5.2.6. Población y muestra

La población consta de 48 estudiantes que corresponden al quinto grado de Educación General Básica, paralelo “A” y “B”.

La muestra que se ha considerado para el presente trabajo investigativo son los 23 estudiantes que conforman el quinto grado, paralelo “B”, y los tres docentes que imparten clases a este paralelo; docente tutora, docente de inglés y docente de Educación Física.

Tabla 1
Población y muestra

Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío”		
Participantes	Sexo	
	Masculino	Femenino
Docentes	1	2
Estudiantes	13	10
Total		26

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes del quinto grado de educación básica.

Autora: Rojas, M. (2022)

5.3. Procesamiento y análisis de datos

La investigación tiene como objetivo general contribuir en el desarrollo de las habilidades comunicativas a través de la gamificación en los estudiantes del quinto grado paralelo “B” de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, periodo lectivo 2021-2022.

5.3.1 Procesamiento para el diagnóstico

- Conversación vía zoom con la docente.
- Búsqueda minuciosa de un test validado que permita elaborar una ficha de observación para diagnosticar las habilidades comunicativas en los estudiantes de quinto grado.
- Elaboración de la ficha de observación con los contenidos del test.
- Espacios adecuados con la docente que permitió aplicar la ficha de observación.
- Actividades para sustraer información especificada en la ficha de observación.
- Analizar resultados y elaborar un diagnóstico.
- Mediante la observación se identificó la problemática de la investigación

5.3.2 Procesamiento para la fundamentación teórica

- Búsqueda de información referente al tema en diferentes fuentes bibliográficas.
- Selección de la información pertinente de acuerdo a las dos variables.
- Fundamentación teórica de los subtemas de las variables en base a las normas APA.
- Literatura de las dos variables para obtener un esquema jerarquizado.

5.3.3 Procesamiento para la aplicación, tabulación y análisis de datos

- Delimitación los instrumentos acordes a los objetivos específicos que están establecidos en la investigación.
- Aplicación de la ficha de observación con la finalidad de adquirir un diagnóstico inicial.

- Instrumentos de recolección de datos, para los docentes se realizó una encuesta y para los estudiantes una ficha de observación.
- Tabulación de datos estadísticos en las distintas gráficas y tablas.
- Preguntas obtenidas de los diferentes instrumentos fueron constatadas en la literatura correspondiente.
- Finalmente se realizó un análisis con un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo).

5.3.4 Procesamiento para el diseño de la propuesta

- Análisis de los resultados que se obtuvieron en el diagnóstico.
- Determinación del tiempo que se debe ejecutar la propuesta.
- Supervisión de la docente tutora, respetando el espacio destinado para la investigación.
- Diseñado de recursos gamificados para el desarrollo de habilidades comunicativas.
- Materiales didácticos gamificados que faciliten a los estudiantes poner en prácticas las habilidades comunicativas.
- Indagación distintas actividades que contribuyan en la participación activa y que permitan aprender jugando.
- Compartir y receptar sugerencias de la propuesta con la docente tutora.

5.3.5 Procesamiento para la aplicación de la propuesta

- Con la propuesta diseñada y aprobada, se procedió a la ejecución de la misma.
- Aplicación de 20 horas pedagógicas durante dos semanas consecutivas en el desarrollo de la propuesta.
- Actividades descritas en la propuesta están realizadas con la intención de obtener resultados de mejora que conllevan un inicio, un desarrollo y un final.
- Cumplimiento con normalidad de todas las actividades de la propuesta educativa.
- Material impartido en el aula de clase facilitó la participación activa de todos los estudiantes de una manera eficaz y significativa.
- Para dar por culminada la aplicación de la propuesta, se volvió a ejecutar la ficha de observación para la comparación de resultados.

5.3.6 Procesamiento para la evaluación de la propuesta

- Comparación de datos de la propuesta que permita evidenciar que la gamificación contribuye significativamente al desarrollo de habilidades comunicativas
- Observación del desenvolvimiento de los estudiantes en un ambiente determinado para conocer las habilidades comunicativas que poseen luego de implementar la propuesta.
- Brindar a la docente la propuesta con información clara y concreta.

6. Resultados

6.1. Encuesta a los docentes

En la presente investigación se realizó una encuesta a los 3 docentes que imparten clases en el quinto grado paralelo “B” de la escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío”.

A continuación, daré a conocer los resultados obtenidos mediante la aplicación del instrumento.

1. ¿Conoce qué es la gamificación en el proceso educativo?

De los docentes encuestados, dos manifestaron que si conocen lo que es la gamificación y un docente manifestó que desconoce este término.

En caso de que la respuesta anterior sea positiva, indique. ¿Con qué frecuencia utiliza la gamificación en el desarrollo de sus clases?

Dos docentes manifestaron que utilizan la gamificación frecuentemente en el desarrollo de las actividades de comunicación, por ende, la gamificación es una técnica novedosa en el proceso educativo que permite que los estudiantes interactúen de manera activa, implementando distintos juegos lúdicos que promueven el interés, que aumentan la creatividad el cual facilita un ambiente dinámico e interactivo y que sobre todo permite crear un vínculo de aprendizaje dentro del aula de clase.

2. Según su criterio ¿Cuál es el concepto que define las habilidades comunicativas?

Mediante el criterio de los docentes, dos de ellos indicaron que las habilidades comunicativas son el conjunto de capacidades que posee el individuo y puede ir desarrollando a lo largo de su vida con el objetivo de poder comunicarse de una forma más eficiente, mientras que un docente indicó que las habilidades comunicativas son el conjunto de estrategias de conducta que permiten expresar los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado.

Por lo tanto, las habilidades comunicativas hacen referencia a las capacidades que posee la persona en su trayectoria de vida para poder comunicarse, expresarse y poder entablar un diálogo.

3. Según Bravo (2020) manifiesta que las habilidades comunicativas son: ser asertivo, mantener el contacto visual, no terminar frases ajenas, capacidad de parafrasear sus ideas. Considerando que Usted labora en el quinto grado de educación básica indique con qué frecuencia los estudiantes emplean las habilidades comunicativas para interactuar con los demás.

Los tres docentes mencionaron que los estudiantes emplean las habilidades comunicativas frecuentemente en el aula de clase para interactuar el diálogo con las demás personas.

Es por ello que las habilidades comunicativas se constituyen como un elemento esencial para facilitar una convivencia armónica en la que se pueda transmitir información clara y concisa de tal manera que se desarrolle una comunicación asertiva.

4. ¿Cuáles son las habilidades comunicativas que pone en práctica el estudiante en el aula de clase?

Los tres docentes determinaron que los estudiantes desarrollan en la práctica las siguientes habilidades comunicativas durante la clase: es empático y asertivo, espera su turno para dialogar y expresa lo que piensa.

5. ¿Qué características le gustaría que desarrollen los estudiantes de quinto grado mediante los procesos de gamificación?

En el proceso de la gamificación, a los tres docentes les gustaría que los estudiantes desarrollen durante las clases las siguientes características: el desenvolvimiento autónomo y la actitud participativa.

6. ¿Según su criterio, está de acuerdo que a través del aprendizaje y el juego los estudiantes pueden potenciar al máximo las habilidades comunicativas?

Los tres docentes del quinto grado dedujeron en la escala valorativa que están muy de acuerdo que, a través del aprendizaje y el juego, los estudiantes pueden potenciar al máximo las habilidades comunicativas en el centro educativo.

7. ¿En caso de que usted utilice la gamificación cuáles son las dificultades más frecuentes que se presentan en el aula de clase?

Al aplicar la gamificación dos docentes de la institución educativa mencionan que la dificultad más frecuente que se presenta en el aula de clase es la distracción y por otro lado un docente menciona que las dificultades que encuentra en el aula de clase son que no interactúan y que se distraen con facilidad.

8. Usted como docente, ¿Estaría dispuesto a implementar en sus clases la gamificación en beneficio del aprendizaje del estudiante?

Los tres docentes del quinto grado paralelo “B” indican que si están dispuestos a implementar en sus clases la gamificación a beneficio de la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

9. ¿Qué estrategias considera usted que son las adecuadas para desarrollar las habilidades comunicativas en los estudiantes?

Dos docentes de la institución educativa consideran pertinente que para desarrollar las habilidades comunicativas se debe aplicar la estrategia de interactuar activamente y un docente considera esencial emplear la estrategia de interactuar activamente y mantener el contacto visual.

6.2. Ficha de observación estudiantes

Para conocer las habilidades comunicativas que poseen los estudiantes se aplicó una ficha de observación, a una población de 23 estudiantes que conforman el quinto grado “B” sección vespertina de la escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío”.

A continuación, se darán a conocer los siguientes resultados obtenidos mediante el presente instrumento.

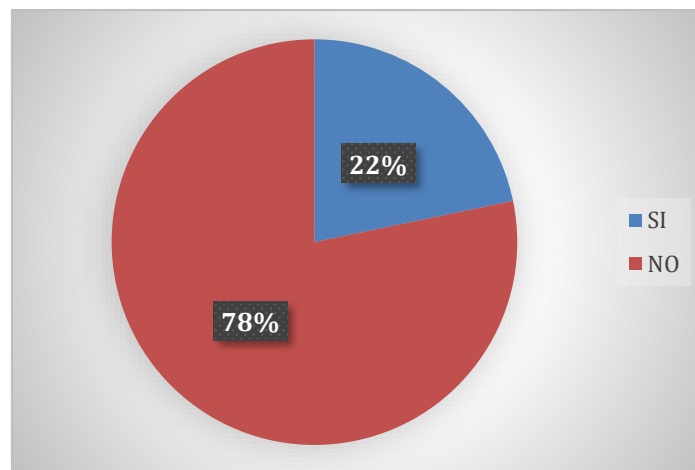
Tabla 2
Es empático y asertivo

Ítems	F	%
Si	5	22%
No	18	78%
Total	23	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los estudiantes del quinto grado “B” de la escuela de educación básica “Miguel Riofrío”

Autora: Rojas, M. (2022)

Figura 3.
Es empático y asertivo



Análisis e interpretación

La figura 3 evidencia que el 22% de los estudiantes del quinto grado paralelo “B” si son empáticos y asertivos dentro del aula de clase, pero existe un 78% de los estudiantes que no son empáticos ni asertivos.

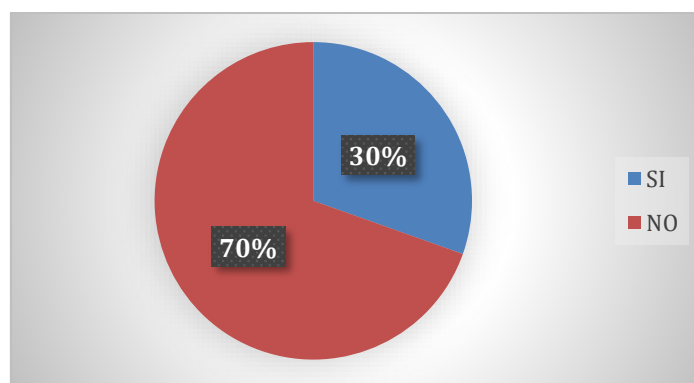
Considero pertinente fomentar a los estudiantes en su proceso educativo a ser empáticos y asertivos ya que es una clave fundamental para que pueda existir una comunicación exitosa sin ningún tipo de discusión y de esa manera asimilar todo lo que la otra persona intenta expresar.

Tabla 3*Espera su turno para hablar*

Ítems	F	%
Si	7	30%
No	16	70%
Total	23	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los estudiantes del quinto grado “B” de la escuela de educación básica “Miguel Riofrío”

Autora: Rojas, M. (2022)

Figura 4.*Espera su turno para hablar***Análisis e interpretación**

La figura 4 evidencia que el 30% de los estudiantes del quinto grado paralelo “B” si esperan su turno para hablar con la docente y sus compañeros, pero existe un 70% de estudiantes que no esperan su turno para hablar o dialogar.

Es indispensable enseñar a los estudiantes la habilidad de esperar su turno para dialogar, ya que hablar por encima de los demás o interrumpir en un momento inadecuado resulta ser una falta de respeto muy grave.

Tabla 4*No termina frases ajenas*

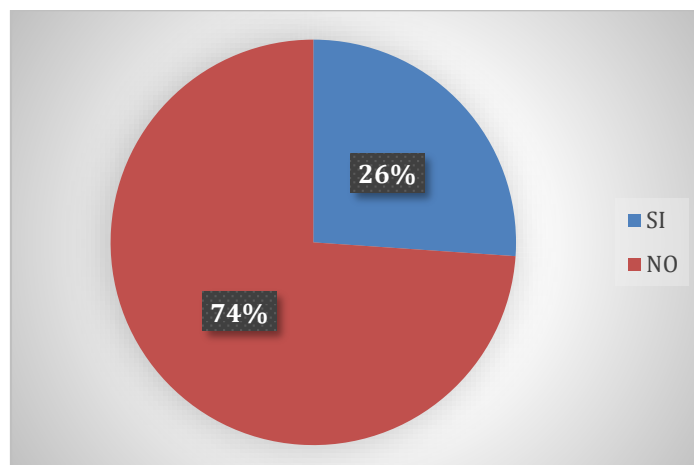
Ítems	F	%
Si	6	26%
No	17	74%
Total	23	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los estudiantes del quinto grado “B” de la escuela de educación básica “Miguel Riofrío”

Autora: Rojas, M. (2022)

Figura 5.

No termina frases ajenas



Análisis e interpretación

La figura 5 evidencia que el 26% de los estudiantes del quinto grado paralelo “B” si terminan frases ajenas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero un 74% de los estudiantes no terminan las frases ajenas.

Por lo tanto, es esencial que los estudiantes en el aula de clase puedan esperar pacientemente y no terminar las frases ajenas ya que de tal manera se demuestra el respeto y la educación a los demás lo cual permite establecer una conversación amena.

Tabla 5

Escucha activamente

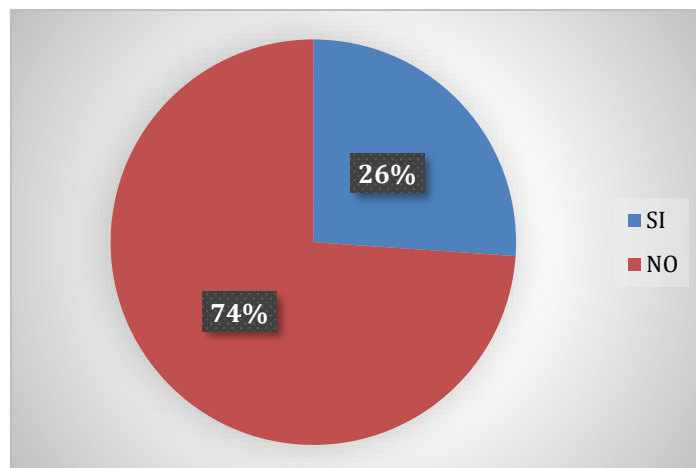
Ítems	F	%
Si	6	26%
No	17	74%
Total	23	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los estudiantes del quinto grado “B” de la escuela de educación básica “Miguel Riofrío”

Autora: Rojas, M. (2022)

Figura 6.

Escucha activamente



Análisis e interpretación

La figura 6 evidencia que el 26% de los estudiantes del quinto grado paralelo “B” si practica la escucha activa en el proceso educativo, pero un 74% de los estudiantes no practican la escucha activa dentro del aula de aprendizaje.

Finalmente es fundamental no limitarnos solamente a escuchar en silencio lo que tienen para decirnos los demás, es importante tener la capacidad de dar siempre nuestra propia opinión sin ofender a nadie y tratando de respetar los diferentes puntos de vista.

Tabla 6

No interrumpe en la clase

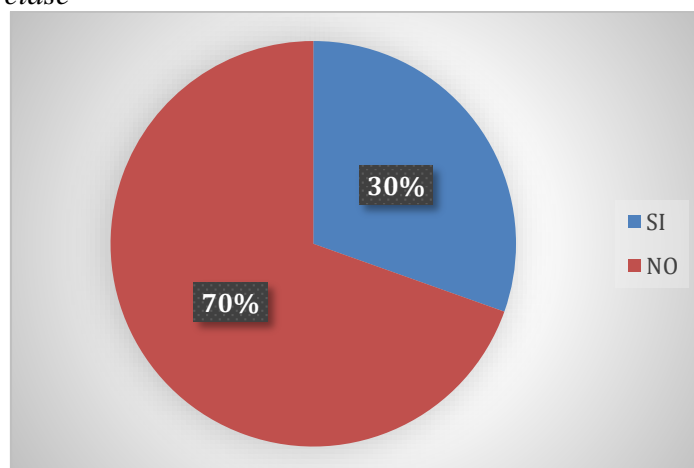
Ítems	F	%
Si	7	30%
No	16	70%
Total	23	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los estudiantes del quinto grado “B” de la escuela de educación básica “Miguel Riofrío”

Autora: Rojas, M. (2022)

Figura 7.

No interrumpe en la clase



Análisis e interpretación

La figura 7 evidencia que el 30% de los estudiantes si interrumpen en la clase mientras que el 70% de los estudiantes no interrumpen la clase.

Por otra parte, es adecuado no interrumpir mientras los demás están hablando ya que de esa manera se permite a la otra persona poder expresarse normalmente sin suspender su diálogo facilitando una comunicación significativa.

Tabla 7

Tiene un tono de voz moderado

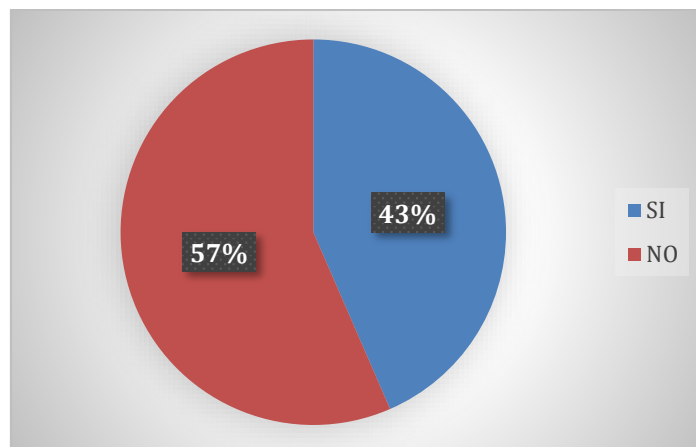
Ítems	F	%
Si	10	43%
No	13	57%
Total	23	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los estudiantes del quinto grado “B” de la escuela de educación básica “Miguel Riofrío”

Autora: Rojas, M. (2022)

Figura 8.

Tiene un tono de voz moderado



Análisis e interpretación

La figura 8 evidencia que el 43% de los estudiantes si tienen un tono de voz moderado en el aula de clase, pero un 57% de los estudiantes no tienen un tono de voz moderado en las actividades educativas.

Es conveniente que los estudiantes durante su proceso formativo puedan mantener un tono de voz prudente dentro del aula de clase con la finalidad de lograr obtener una comunicación asertiva entre docente y estudiante evitando en su totalidad las malas expresiones.

Tabla 8

Mantiene el contacto visual

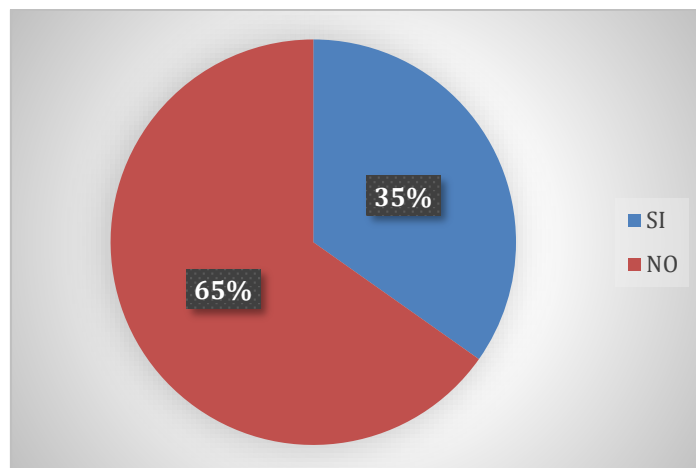
Ítem	F	%
Si	8	35%
No	15	65%
Total	23	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los estudiantes del quinto grado “B” de la escuela de educación básica “Miguel Riofrío”

Autora: Rojas, M. (2022)

Figura 9.

Mantiene el contacto visual



Análisis e interpretación

La figura 9 evidencia que el 35% de estudiantes si mantienen el contacto visual en el desarrollo de las clases, pero existe un 65% de estudiantes que no mantienen el contacto visual. De igual forma es sustancial mantener el contacto visual, ya que si se mira directamente a los ojos de la otra persona le darás la seguridad de estar escuchando con atención lo que realmente quiere decir permitiendo generar un buen diálogo.

Tabla 9

Usa el parafraseo en sus ideas

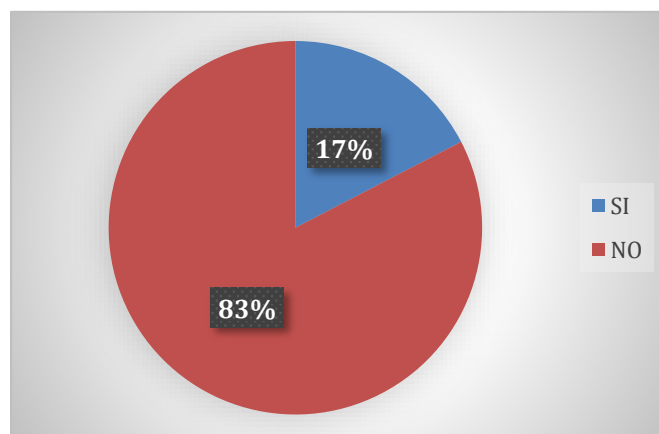
Ítems	F	%
Si	4	17%
No	19	83%
Total	23	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los estudiantes del quinto grado “B” de la escuela de educación básica “Miguel Riofrío”

Autora: Rojas, M. (2022)

Figura 10.

Usa el parafraseo en sus ideas



Análisis e interpretación

La figura 10 evidencia que el 17% de los estudiantes si utilizan el parafraseo en sus ideas, pero existe un 83% de estudiantes que no utilizan el parafraseo en sus ideas.

Considero vital que los estudiantes usen el parafraseo en sus ideas, ya que funciona como una herramienta efectiva para reafirmar los pensamientos con nuestras propias palabras sin cambiar el sentido de la información original.

Tabla 10

Hace preguntas constantemente

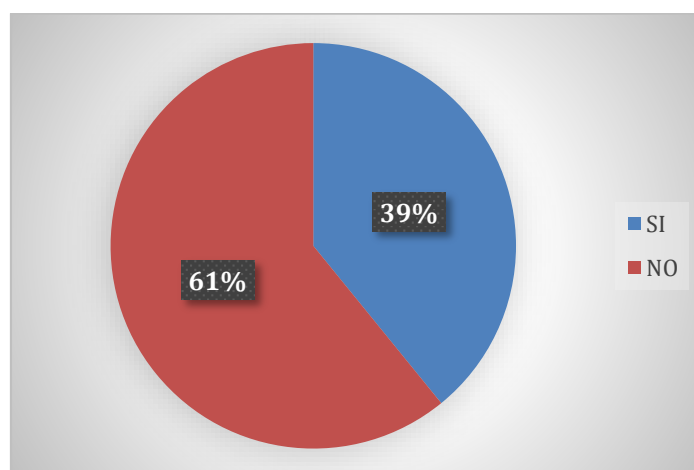
Ítems	F	%
Si	9	39%
No	14	61%
Total	23	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los estudiantes del quinto grado “B” de la escuela de educación básica “Miguel Riofrío”

Autora: Rojas, M. (2022)

Figura 11.

Hace preguntas constantemente



Análisis e interpretación

La figura 11 evidencia que el 39% de los estudiantes si hacen preguntas constantemente en las actividades educativas, pero existe un 61% de estudiantes que no hacen preguntas constantemente.

Por consiguiente, considero elemental que a los estudiantes se les permita realizar preguntas constantemente en el proceso educativo, ya que de esa manera se les permite despejar alguna duda o inquietud sobre un tema específico.

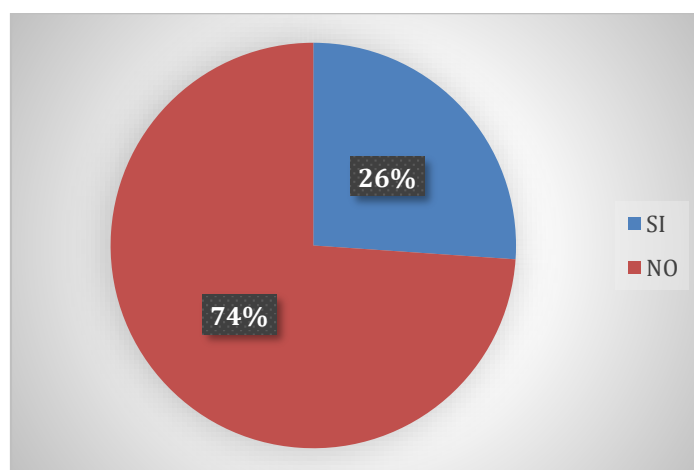
Tabla 11
Expresa lo que piensa

Ítems	F	%
Si	6	26%
No	17	74%
Total	23	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los estudiantes del quinto grado “B” de la escuela de educación básica “Miguel Riofrío”

Autora: Rojas, M. (2022)

Figura 12.
Expresa lo que piensa



Análisis e interpretación

La figura 12 evidencia que el 26% de los estudiantes si expresan lo que piensan dentro del aula de clase, pero existe un 74% de estudiantes que no expresan que piensan.

En definitiva, es de relevancia que los estudiantes puedan expresar lo que piensan realmente en la clase sin la necesidad de reprimir sus emociones o sentimientos.

Resultados obtenidos de la ficha de observación pre y post evaluativa.

Tabla 12

Resultados de la ficha de observación pre y post evaluativa aplicada a los estudiantes.

ESCALA VALORATIVA	FICHA PRE-EVALUATIVA		FICHA POST-EVALUATIVA		PUNTOS DE MEJORA
	SI	NO	SI	NO	
Es empático y asertivo	6	17	10	13	4
Espera su turno para hablar	8	15	9	14	1
No termina frases ajenas	6	17	8	15	2
Escucha activamente	5	18	11	12	6
No interrumpe en la clase	9	14	12	11	3
Tiene un tono de voz moderado	7	16	8	15	1
Mantiene el contacto visual	8	15	10	13	2
Usa el parafraseo en sus ideas	9	14	14	9	5
Hace preguntas constantemente	8	15	13	10	5
Expresa lo que piensa	4	19	10	13	6
PROMEDIO TOTAL	7	16	11	13	35
PORCENTAJE TOTAL	30%	70%	46%	54%	30.74

Fuente: Datos obtenidos de la ficha pre y post evaluativa aplicada a los estudiantes

Autora: Rojas, M. (2022)

Tabla 13

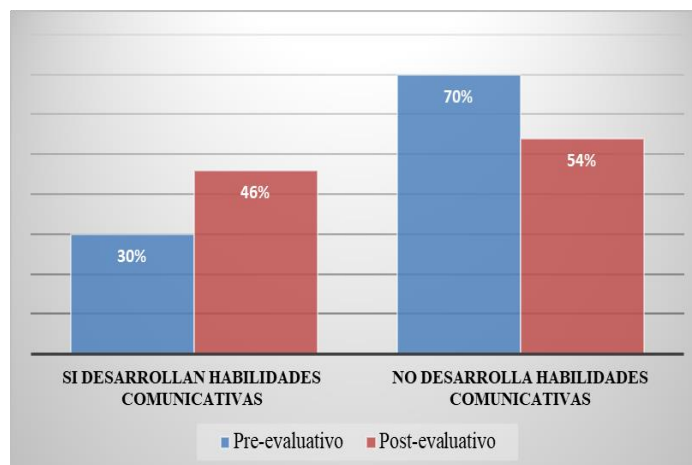
Resultados pre-post evaluativo

Indicadores de valoración	Pre-evaluativo		Post-evaluativo	
	P	%	P	%
Si desarrollan habilidades comunicativas	7	30%	11	46%
No desarrolla habilidades comunicativas	16	70%	13	54%

Fuente: Datos obtenidos de la ficha pre evaluativa aplicada a los estudiantes

Autora: Rojas, M. (2022)

Figura 13
Resultados de la ficha pre-evaluativa



Fuente: Datos obtenidos de la ficha pre y post evaluativa aplicada a los estudiantes
Autora: Rojas, M. (2022)

Para complementar el diagnóstico se aplicó la ficha pre-post evaluativa, de los cuales los datos obtenidos contrastan la importancia de la gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas.

De acuerdo a los datos extraídos, se puede evidenciar que tanto en la ficha pre-evaluativa como en la ficha post-evaluativa se presentan los siguientes resultados: si desarrollan habilidades comunicativas con un porcentaje de 7 y un 30% frente a ello se resalta con un porcentaje de 11 y un 46%. No desarrollan habilidades comunicativas con un porcentaje de 16 y un 70% frente a ello se contrasta con un porcentaje de 11 y un 54%.

7. Discusión

La gamificación es una técnica de aprendizaje que transporta los juegos al ámbito educativo con la finalidad de conseguir resultados favorables, ya sea para absorber algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad comunicativa o recompensar comportamientos. Por lo tanto, gamificar actividades dentro del aula de clases conlleva a aplicar dinámicas de juego y convertir algo que de otra manera puede parecer aburrido o monótono, en algo divertido e interesante capaz de atraer y motivar la atención del alumnado e iniciar un aprendizaje significativo.

Para este trabajo se planteó como objetivo general: Contribuir en el desarrollo de las habilidades comunicativas a través de la gamificación en los estudiantes del quinto grado, paralelo “B”, de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, periodo lectivo 2021-2022. Para su cumplimiento se han desarrollado tres objetivos específicos los que fundamentan la presente discusión mediante un contraste con los resultados y la bibliografía consultada.

El **primer objetivo específico** que se ejecutó fue diagnosticar las habilidades comunicativas que poseen los estudiantes del quinto grado, lo cual se cumplió a través de la aplicación de una ficha de observación con 10 ítems enfocados en conocer las habilidades comunicativas según Calero (2010). Además, la información recolectada se contrastó con la encuesta dirigida a los docentes, quienes dieron su punto de vista en relación al tema propuesto.

En este aspecto para poder diagnosticar cuales son las habilidades comunicativas que poseen los estudiantes, se ha tomado en consideración la pregunta 4 de la encuesta a docentes que refiere a las habilidades comunicativas que se observan en el aula, donde los docentes manifiestan que en el quinto grado paralelo “B” los estudiantes no son empáticos, no esperan su turno para dialogar, no expresan lo que piensan y sobre todo no desarrollan una actitud participativa.

Esto se evidencia con la aplicación del test donde se observó que un porcentaje considerable de estudiantes no mantienen contacto visual, terminan frases ajenas, no tienen un tono de voz moderado, no usan el parafraseo y no hacen preguntas constantemente.

En este sentido, se deduce que los estudiantes carecen de habilidades comunicativas lo que dificulta mantener una clase dinámica que aporte significativamente al proceso de aprendizaje, lo cual no permite enriquecer un ambiente favorable.

De la misma manera Montalván (2018), manifiesta que: las habilidades comunicativas son las que sirven para comprender las ideas del mundo que nos rodea, permitiendo expresar ideas y sentimientos siendo una de las principales formas de comunicación ya que pretende

comprender desde la instrucción hasta información y facilitar la expresión de ideas mediante símbolos para debatir y comunicar.

Validando el argumento de Ovando (2009), menciona que: en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas se debe tener en cuenta que las situaciones comunicativas planteadas tengan sentido para los estudiantes, ante las cuáles los niños interactúen y por lo tanto participen, propongan, busquen, planteen, dialoguen, ensayen y representen sus vivencias.

Finalmente, es esencial que en el proceso educativo los docentes contribuyan al desarrollo de distintas competencias comunicativas, así mismo que le faciliten al estudiante expresar sus ideas y necesidades teniendo la capacidad de comprender lo que la otra persona intenta informar mediante mensajes o códigos. Es por ello que el docente en la clase debe practicar actitudes y destrezas que permitan al estudiante comunicarse de manera fluida manteniendo la facultad de intercambiar opiniones con claridad y certeza.

Con relación al **segundo objetivo específico** se plantea una propuesta para el desarrollo de habilidades comunicativas mediante la gamificación, para su cumplimiento se diseñó una propuesta didáctica la cual fue construida mediante las necesidades requeridas por los estudiantes de acuerdo a la ficha de observación pre-evaluativa. Por consiguiente, en el presente trabajo de investigación se desarrolló la propuesta denominada “Me comunico jugando” que estuvo conformada por 8 actividades gamificadas que permiten al docente aplicar en la clase con la finalidad de mejorar las habilidades comunicativas que poseen los estudiantes.

De igual forma, en cuanto a la pregunta 4 dirigida a los docentes sobre si están de acuerdo que a través del aprendizaje y el juego los estudiantes pueden potenciar al máximo las habilidades comunicativas, mencionaron al respecto que están muy de acuerdo en implementar la gamificación ya que los estudiantes no tienen desarrolladas las habilidades comunicativas, y consideran que la gamificación es una estrategia interesante para contribuir la comunicación entre estudiantes y con los docentes.

Con respecto a las ventajas de la gamificación, se han considerado los aportes de diversos autores que indican que esta estrategia es favorable en los procesos educativos, como lo menciona Gaitan (2020), a propósito, menciona que:

Al implementar actividades de gamificación en clase resulta ser una excelente forma de motivar a los estudiantes y demostrarles que el aprendizaje puede ser recreativo y emocionante. De manera que ellos mismos deseen ser parte de las actividades, se sientan a gusto y dispuestos a participar activamente (párr. 1).

Gamificar en la educación y formación, tiene como finalidad modificar los comportamientos de los estudiantes para que el resultado de los aprendizajes sea provechoso

para los mismos, es así que la gamificación contribuye a potenciar al máximo las actividades en el aula intentando crear un incentivo para generar una experiencia positiva. Teixes (2014).

Para concluir, ejecutar actividades gamificadas en los procesos educativos aporta con múltiples beneficios al estudiante porque le permite desenvolverse de una manera fluida y dinámica en un ambiente armónico y relajado donde comparte espacios de interacción con sus compañeros, desarrollando así las habilidades comunicativas además aporta a que se logre disfrutar del juego, permitiendo ser una persona con actitud, que se despoje de las distintas tensiones, que se sienta animado a realizar las actividades que le propongan y que siga conservando claros sus objetivos por alcanzar.

Como **tercer objetivo específico** ejecutar y evaluar la propuesta utilizando la gamificación para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Para verificar el aporte de las habilidades comunicativas a través de la gamificación se ejecutó la propuesta en dos semanas en la institución educativa dando respuesta a las exigencias del grupo investigado permitiéndoles a los estudiantes y docentes aprender de la estrategia.

La mejoría en las habilidades comunicativas se constata con el análisis respectivo de la ficha de observación aplicada, es por ello que en la ficha pre-evaluativa en su promedio grupal arrojó que el 30% de estudiantes si desarrollan habilidades comunicativas y un 70% no desarrollan, el mismo que dejó evidencia que la mayoría de estudiantes presentan falencias en el desarrollo de habilidades. Mientras que, en la ficha post-evaluativa, el promedio grupal ascendió a un 46% que según la escala valorativa significa que los estudiantes sí desarrollan la capacidad de poner en práctica las habilidades de comunicación en el aula, dejando como resultado que la propuesta educativa obtuvo un impacto positivo de 35 puntos que equivale al 30.74% de mejora en el desarrollo de habilidades comunicativas.

En la evaluación la propuesta planteada obtuvo una modificación favorable, en ese sentido se entabló un diálogo con los docentes quienes afirmaron que los estudiantes han presentado cambios significativos y adecuados en cuanto al desarrollo de sus habilidades comunicativas de tal manera que se les compartió la propuesta para que ellos puedan seguir ejecutándola en el transcurso de las clases.

Para terminar, los estudiantes del quinto año presentan distintas dificultades al comunicarse correctamente con sus pares, por ello es indispensable que los docentes al brindar sus clases apliquen algunas estrategias que les permitan desarrollar las habilidades comunicativas porque son importantes en cualquier espacio donde el estudiante se pueda desenvolver de la manera adecuada.

8. Conclusiones

La gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas se considera una estrategia esencial en el proceso educativo, ya que a través de esta estrategia se crean espacios donde el estudiante potencia todas las cualidades que lo caracterizan como un buen comunicador con la finalidad de entender lo que los demás pretenden expresar manteniendo un diálogo fluido en el que se puedan generar experiencias positivas.

Aplicar actividades que incluyan la gamificación implica generar espacios recreativos y dinámicos donde el estudiante pueda desenvolverse de manera activa, en un constante diálogo con sus pares y docente, mientras realiza juegos. No obstante, la parte lúdica debe estar guiada por un docente para que corrija actitudes y comunicación negativa para desarrollar habilidades comunicativas como conservar el contacto visual, usar el parafraseo, expresar lo que piensa y mantener un tono de voz moderado; permitiendo aumentar su seguridad con el entorno que le rodea.

La propuesta educativa diseñada a través de la gamificación en el desarrollo de habilidades de comunicación contribuyó a los estudiantes en la adquisición de destrezas que favorecen la comprensión de las diferentes maneras de comunicarse adecuadamente, es así que su aplicación mejoró en un 46% en la forma en que los estudiantes se expresaban, considerando los ítems propuestos por Calero (2010) que recae en las formas de mejorar habilidades.

9. Recomendaciones

Al docente recomiendo emplear la gamificación con la finalidad de desarrollar las habilidades comunicativas en los estudiantes, puesto que esta estrategia permite crear espacios donde el estudiante pueda expresar sus necesidades, sentimientos e ideas además desenvolviéndose de manera natural y espontánea corrigiendo así posibles errores de comunicación.

El plantear diversos tipos de juegos donde se implique los elementos básicos de la comunicación como leer, escribir, hablar y escuchar, que da lugar a que el estudiante se pueda comunicar empáticamente con sus compañeros y con el docente, entonces de esa manera permitir manejar independientemente del estado que se encuentre el estudiante manejar una comunicación asertiva y amena en espacios de interacción activa.

Al consejo directivo de la institución se recomienda que en espacios de capacitación comparta la propuesta con los demás docentes ya que contiene actividades gamificadas en la que los estudiantes lograrán comunicarse de una manera divertida y que puedan conocer las ventajas que trae consigo dicha estrategia al desarrollarla en el aula de clases.

10. Bibliografía

- Abab, P (2009). La metodología de los programas de investigación. Ed. Alianza, Madrid.
<https://n9.cl/c0ig2>
- Bernabeu, N. & Goldstein, A. (2016). Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Narcea Ediciones.
- Briseño, G. (2021). AUCAL. Obtenido de Gamificación: metodología activa en el aula:
<https://n9.cl/kwq2b>
- Blass, J. (2019). Didáctica en la gamificación en el aula de clase. <https://n9.cl/7f6yg>
- Calero, A. (2010). Formas para mejorar la comunicación. Habilidades comunicativas.
<https://n9.cl/uw0pk>
- Ebot, L. (2020). Beneficios de la gamificación en el aula. <https://n9.cl/c7eil>
- Díaz, G. (2019). Scribd. Elementos que intervienen en el aprendizaje significativo:
<https://n9.cl/y2agw>
- Guillermo, Díaz y otros (2002) Metodología de la Investigación Científica. Editora Universitaria. Santo Domingo, República Dominicana.
- González, P. (2017). Gamificación como metodología para fomentar la motivación en los alumnos de educación primaria. Trabajo de fin de grado, Universidad de Almería.
<https://n9.cl/ljsph>
- Hernandez-Sampieri, R. (2014). Metodología de la Investigación. McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. (PDF) <https://n9.cl/18jp2>
- Monje, Á, C. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía Didáctica. Universidad Surcolombian, Facultad de Ciencias Sociales y Humanísticas. Programa de Comunicación Social y Periodismo. Neiva-Colombia. <https://n9.cl/lry4e>

- Morales, A. (2018). Gamificación en el aula: ejemplos, beneficios, herramientas y su influencia: <https://n9.cl/3nuvt>
- Ovando, R (2009). Importancia de las habilidades comunicativas en preescolar: Lengua oral y escrita. Proyecto de intervención pedagógica, Universidad Pedagógica Nacional. <https://n9.cl/dozs6>
- Otzen, Tamara, & Manterola, Carlos. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. International Journal of Morphology, 35(1), 227-232. <https://n9.cl/qx4d>
- Rodríguez, F., Santiago, R. (2005) Gamificación cómo motivar a tu alumnado hacer participativo y mejorar el clima con los estudiantes en el aula. <https://n9.cl/sie5r>
- Rodríguez, A. y Pérez, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento Revista EAN, 82, pp.179-200. <https://n9.cl/oog9j8>
- Samaniego, G. (2008). Aprendizaje significativo y factores afectivos: dotando de significado a nuestros progresos. Psicología y mente.
- Smartmind. (2018). Gamificación en el aula: ventajas y desventajas. <https://n9.cl/oog9j8>
- Teixes, F. (2014). Gamificación: motivar jugando. Barcelona, España: UOC.Universidad Internacional de Valencia [UIV]. (2018). <https://n9.cl/oog9j8>

Anexo 1. Propuesta



Link: <https://n9.cl/714qb>



OF. No. 107-CEB-FEAC-UNL

Loja, 25 de Abril de 2022.

Magíster:

Diana Yazmín Mejía Molina.

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Ciudadela universitaria. -

De mi consideración:

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, quien 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 tesis, 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. Diana Yazmín Mejía Molina**, docente designado para analizar la estructura y coherencia del proyecto de investigación denominado **“Gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas del quinto grado “B”, sección vespertina, de la Escuela “Miguel Riofrío”, ciudad de Loja, 2021-2022.”** de la autoría de la Srta. estudiante **Marjorie Teresa Rojas Bejarano**, 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 **DIRECTORA 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,

MANUEL
POLIVIO
CARTUCHE
ANDRADE

Firmado digitalmente por
MANUEL POLIVIO CARTUCHE
ANDRADE
Nombre de reconocimiento (DN):
c=EC, o=SECURITY DATA SA S.L,
ou=ENTIDAD DE CERTIFICACION
DE INFORMACION
serialNumber=27052013926,
cn=MANUEL POLIVIO CARTUCHE
ANDRADE
Fecha: 2022.04.26 23:35:24 -0500

Mgtr. Manuel Polivio Cartuche Andrade.

GESTOR DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

MPCA/jcag

Anexo 3: Oficio de apertura de la institución educativa



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Loja, 19 de mayo de 2021

Lcda. Patricia Chimbo

Directora de la Escuela de Educación General Básica "Miguel Riofrío"

De mi consideración:


Reciba un cordial saludo de parte de la Universidad Nacional de Loja y de la Coordinación Académica de la carrera de Educación Básica.

Con el Fin de llevar a cabo el Proyecto de Investigación previo a la realización de la Tesis de Grado en la carrera de Educación Básica, yo, **Marjorie Teresa Rojas Bejarano** con cédula de identidad **1150603437** estudiante del Sexto Ciclo, solicito muy comedidamente se digne brindarme la acogida en su prestigiada institución para proceder a realizar la ficha de observación en el aula virtual, con la finalidad de recabar información necesaria y así proceder al planteamiento y delimitación del tema a investigar dentro de su establecimiento.

Esperando su valiosa colaboración desde ya quedo de usted muy agradecida.

Cordialmente.


Marjorie Teresa Rojas Bejarano
Estudiante de la Universidad Nacional de Loja
Carrera de Educación Básica


2021-05-19

ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
"MIGUEL RIOFRÍO"
DIRECCIÓN
LOJA - ECUADOR

Directora de la Institución Educativa

Anexo 4. Certificación de la institución educativa



ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "MIGUEL RIOFRÍO"
escuelamiguelriofrio1@yahoo.com
Loja-Ecuador
TELÉFONO: 072571250 CÓDIGO AMIE: 11H00001
AÑO LECTIVO 2021-2022



Mgs. Patricia Chimbo Fajardo

DIRECTORA (e) DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRIO

CERTIFICA

Que la Srta. Marjorie Teresa Rojas Bejarano, con C.I. 1150603437, estudiante del Octavo Ciclo de la Carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Loja, actualmente está realizando su Proyecto de Titulación con la docente. Lic. Ximena Ludeña en el 5to. Grado, paralelo "B" de EGB.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente

ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
"MIGUEL RIOFRÍO"
DIRECCIÓN
LOJA-ECUADOR
M. PATRICIA CHIMBO FAJARDO

Mgs. Patricia Chimbo Fajardo

DIRECTORA DE LA EGB. MIGUEL RIOFRIO

Anexo 5. Informe de pertinencia y coherencia



Loja, 21 de abril de 2022

Magíster
Manuel Cartuche Andrade
GESTOR ACADÉMICO DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
Ciudad. –

De mis consideraciones:

Por medio del presente me dirijo a su autoridad para informarle que dando cumplimiento al Oficio No. 073-CEB-FEAC-UNL recibido el 04 de abril de 2022, donde se informa que considerando lo fundamentado en el artículo 225 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, los estudiantes del ciclo VII de la carrera de Educación Básica se encuentran en proceso de diseño de sus proyectos de Investigación, por tal motivo se me designa como docente responsable para el acompañamiento, brindar tutoría y seguimiento en la elaboración del Proyecto de investigación así como la emisión del informe de estructura y coherencia de la aspirante al grado y título de pre-grado.

Por tal razón, me dirijo a su autoridad para informarle que una vez revisado el proyecto de investigación titulado: **Gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas del quinto grado “B”, sección vespertina, de la Escuela “Miguel Riofrío”, ciudad de Loja, 2021- 2022.**, presentado por la estudiante **Marjorie Teresa Rojas Bejarano**, discente de la carrera de Educación Básica indico lo siguiente:

La estructura del proyecto presentado contiene los elementos mínimos indicados en el artículo 226 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja que son: tema, problemática, justificación, objetivos, marco teórico, metodología, cronograma, presupuesto, financiamiento y bibliografía.

- **El Tema** es pertinente de realizarlo ya que se encuentra en las líneas de investigación previstas en la Carrera y que constan en el Plan de Estudios.
- **El Problema** determinado guarda coherencia con la realidad nacional, provincial, local e institucional.
- **La Justificación** está planteada desde el punto de vista académico, social, económico.
- **El Objetivo General** ha sido planteado para: Contribuir en el desarrollo de las habilidades comunicativas a través de la gamificación en los estudiantes del quinto grado, paralelo “B”, de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, periodo lectivo 2021-2022.
- **El Marco Teórico** contiene contenidos y conceptos coherentes con el tema planteado.

Educamos para **Transformar**



UNL

Universidad
Nacional
de Loja



Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

- En la **Metodología** se describen correctamente la posterior utilización de métodos, técnicas, instrumentos y procedimientos a utilizar.
- El **Cronograma** está planteado para que la investigación sea realizada en los tiempos establecidos.
- El **Presupuesto y recursos** están coherentemente estimados.
- La **Bibliografía** es coherentemente determinada y ordenada en orden alfabético.

En tal virtud y de conformidad con lo establecido en el artículo 225 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja me permito dar el aval con el informe de UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA estructura, coherencia y pertinencia al presente proyecto investigativo titulado: **Gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas del quinto grado "B", sección vespertina, de la Escuela "Miguel Riofrío", ciudad de Loja, 2021-2022.**, recomendando continuar con los procesos consiguientes hasta su graduación.

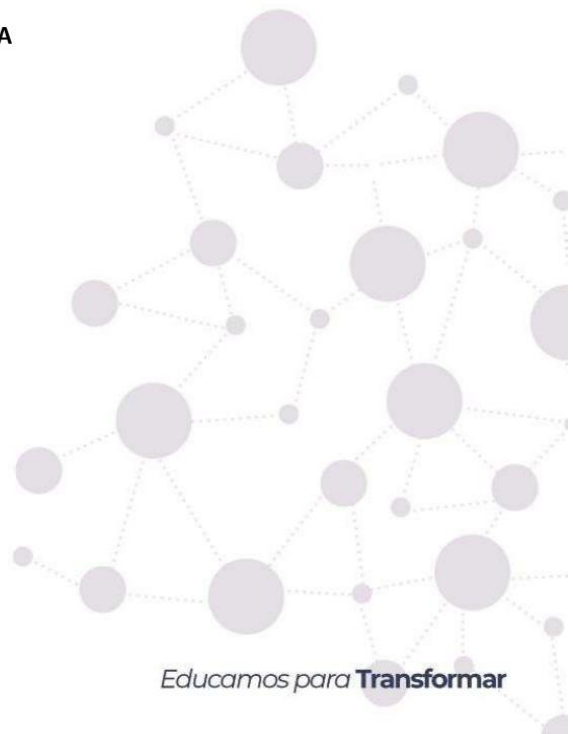
Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
**DIANA YAZMIN
MEJIA MOLINA**

Mgtr. Diana Yazmín Mejía Molina

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



Educamos para **Transformar**

Anexo 6. Instrumentos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA REALIZACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR										
FICHA DE OBSERVACIÓN										Instrumento Nro. 2
INSTITUCIÓN EDUCATIVA:		Escuela de educación General Básica Miguel Riofrío								
GRADO :	Quinto	PARALELO:			“B”	SECCIÓN:	Vespertina			
NOMBRE Y APELLIDO DEL ESTUDIANTE:					Marjorie Teresa Rojas Bejarano			FECHA:		
Instrucciones: Lea detenidamente cada enunciado del cuestionario y conteste asertivamente en el casillero correspondiente (con una X), la que usted considere pertinente.										
NOMINA DE ESTUDIANTES	Es empático y asertivo	Espera su turno para hablar	No termina las frases ajenas	Escucha activamente	No interrumpe en la clase	Tiene un tono de voz moderado	Mantiene el contacto visual	Usa el parafraseo en sus ideas	Hace preguntas constantemente	Expresa lo que piensa
Estudiante 1										
Estudiante 2										
Estudiante 3										
Estudiante 4										
Estudiante 5										
Estudiante 6										
Estudiante 7										
Estudiante 8										

Estudiante 9										
Estudiante 10										
Estudiante 11										
Estudiante 12										
Estudiante 13										
Estudiante 14										
Estudiante 15										
Estudiante 16										
Estudiante 17										
Estudiante 18										
Estudiante 19										
Estudiante 20										
Estudiante 21										
Estudiante 22										
Estudiante 23										

Anexo 7. Certificado de Traducción del Abstract



IVONNE CABRERA BENÍTEZ

MAGISTER EN EDUCACIÓN BÁSICA
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INGLÉS
TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN DE IDIOMAS
TRADUCCIÓN DE IDIOMA INGLÉS ESPAÑOL INGLÉS

REGISTRO SENESCYT: 1031-2019-2063671
REGISTRO MDT: MDT-3104-CCL-271035

CERTIFICO

Que, la traducción del documento adjunto solicitado por la Srta. **Marjorie Teresa Rojas Bejarano** con cédula de ciudadanía No. **1150603437**, cuyo tema de investigación se titula: **Gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas del quinto grado “B”, sección vespertina, de la Escuela “Miguel Riofrío”, ciudad de Loja, 2021-2022.** Ha sido realizada y revisada por quien al pie suscribe Mgtr. Ivonne Cabrera Benítez. La traducción del documento adjunto es textual y detalla todos los aspectos contenidos en la matriz. Faculto a la portadora del presente documento, hacer el uso legal para los fines necesarios.

Se lo expide en la ciudad de Loja el primero de julio del año 2022.

Atentamente



Esado electrónicamente por:
**IVONNE DEL ROCIO
CABRERA BENITEZ**

Mgtr. Ivonne Cabrera Benítez
Traductora

CONTACTO

Av. Manuel Carrión Pinzano y Eduardo Unda # 194-68
Loja – Ecuador
✉rocrobt4@gmail.com
☎0984032793