



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

TEMA:

**GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE CON
ESTUDIANTES DEL PRIMERO DE BACHILLERATO VIRTUAL EN LA
EDUCACIÓN PARA JÓVENES Y ADULTOS**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación
Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

Autora:

Peñaherrera Peñaherrera Geovanna Cecilia

Tutora: Lcda. Gómez Suárez Vanessa MSc.

AMBATO – ECUADOR

2022

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA
DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Geovanna Peñaherrera, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE CON ESTUDIANTES DEL PRIMERO DE BACHILLERATO VIRTUAL EN LA EDUCACIÓN PARA JÓVENES Y ADULTOS” como requisito para optar al grado de Magíster en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo, y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 02 días del mes de agosto de 2022, firmo conforme:

Autor: Geovanna Peñaherrera

Firma: 

Número de Cédula: 1719160358

Dirección: Quito- La Magdalena –Domingo Yépez y Juan de Arévalo

Correo: geovanna.educacionvirtual@gmail.com

Teléfono: 0969084519

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE CON ESTUDIANTES DEL PRIMERO DE BACHILLERATO VIRTUAL EN LA EDUCACIÓN PARA JÓVENES Y ADULTOS” presentado por Geovanna Peñaherrera, para optar por el título de Magíster en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 15 de agosto de 2022



.....
Mg. Vanessa Gómez Suárez

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del título de Magíster en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 15 de agosto de 2022

Firmado electrónicamente por:



**GEOVANNA CECILIA
PENAHERRERA
PENAHERRERA**

.....

Geovanna Peñaherrera

C.c. 1719160358

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE CON ESTUDIANTES DEL PRIMERO DE BACHILLERATO VIRTUAL EN LA EDUCACIÓN PARA JÓVENES Y ADULTOS”, previo a la obtención del título de Magíster en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 5 de septiembre de 2022



.....
Phd. Cervantes Rodríguez Lilia Teonila
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
Mg. Yaguana Zurita Paulina Cristina
VOCAL



.....
MSc. Gómez Suárez Vanesa
TUTORA

DEDICATORIA

En primer lugar, a Dios por la bendición proporcionada en cada parte de la vida, a la familia por todo el apoyo evidenciado en las decisiones, y a todas las personas que en su momento alentaron y motivaron el sueño de culminar con éxito el objetivo planteado.

GEOVANNA

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Tecnológica Indoamérica y al personal docente, que más allá de desarrollar un ámbito laboral, intervinieron con sus conocimientos para forjarnos como profesionales en la sociedad, y principalmente a mi Tutora Vanesa Gómez que ha sido un eje primordial para el diseño de este proyecto.

GEOVANNA

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad.....	1
Planteamiento del problema.....	8
Idea a defender	8
Destinatarios del proyecto.....	9
Objetivos	9
Objetivo general	9
Objetivos específicos	9

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO	10
Antecedentes de la investigación	10
Desarrollo teórico del objeto y campo	13

Inclusión de variables.....	15
Descripción conceptual del objeto (enseñanza- aprendizaje)	17

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO	35
Paradigma y tipo de investigación	35
Modalidad de la investigación	36
Población y muestra	36
Cálculo de la muestra	38
Técnicas e instrumentos de investigación	40
Validez y Confiabilidad del Instrumento	42
Índice del Alfa de Crombach	43
Entrevista a los Docentes de Lengua y Literatura	59

CAPÍTULO III

PROPUESTA	62
Definición del tipo de producto.....	62
Objetivo general	63
Objetivos específicos	63
Elementos que la conforman.....	63
Validación de la propuesta por metodo de especialistas	88
CONCLUSIONES	91
RECOMENDACIONES	92
BIBLIOGRAFÍA	93
ANEXO	97

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Diferencias entre educación a distancia y presencial	21
Tabla 2. Diferencias entre los ambientes de aprendizaje	22
Tabla 3. Dinámicas del juego en los espacios virtuales	28
Tabla 4. Mecanismos de la gamificación	28
Tabla 5. Componentes de la gamificación	29
Tabla 6. Número de estudiantes de primero BGU	37
Tabla 7. Estratificación Aleatoria igual de Estudiantes.	40
Tabla 8. Rangos y Niveles de confiabilidad Alfa de Cronbach	43
Tabla 9. Estadísticas de fiabilidad.....	44
Tabla 10. Indicadores de la investigación para la encuesta.....	45
Tabla 11. Indicadores de la investigación para la encuesta.....	46
Tabla 12. Cohorte.....	47
Tabla 13. Edad.....	48
Tabla 14. Conocimiento para el uso cotidiano.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 15. Las actividades virtuales desarrollan habilidades	48
Tabla 16. Métodos tradicionales de enseñanza	49
Tabla 17. Protagonismo del estudiante	50
Tabla 18. Estrategias didácticas innovadoras.....	50
Tabla 19. Actividades motivadoras en ambientes virtuales	51
Tabla 20. Habilidades tecnologías del docente	52
Tabla 21. Juegos digitales para el aprendizaje	52
Tabla 22. Aprendizaje a través de Juegos y herramientas tecnológicas.....	53
Tabla 23. Aprendizaje a través de juegos y recompensas	54

Tabla 24. Aprendizaje a través de juegos y desafíos.....	54
Tabla 25. Implicación en el aprendizaje de contenidos mediante juegos	55
Tabla 26. Motivación	56
Tabla 27. Aprender a través de juegos competitivos	56
Tabla 28. Aprendizaje a través de juegos y colaboración	57
Tabla 29. Clases asincrónicas y juegos con retos personales.....	58

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Árbol de problemas	8
Figura 2. Categorías Fundamentales	14
Figura 3. Inclusión de la variable: Gamificación.....	15
Figura 4. Inclusión de la variable: Enseñanza -Aprendizaje	16

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO

TEMA: “GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE CON ESTUDIANTES DEL PRIMERO DE BACHILLERATO VIRTUAL EN LA EDUCACIÓN PARA JÓVENES Y ADULTOS”

AUTORA: Geovanna Cecilia Peñaherrera Peñaherrera

TUTORA: MSc. Vanessa Gómez Suárez

RESUMEN EJECUTIVO

El presente estudio proyecta orientar a la gamificación como una estrategia de enseñanza aprendizaje, basada en la mecánica del juego con el propósito de conseguir mejores resultados en los estudiantes, con la ayuda de los entornos virtuales. El objetivo de la investigación se enfocó en proponer estrategias de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje de Lengua y Literatura en el primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, en el año lectivo 2021- 2022. La metodología empleada se fundamenta en un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo, la muestra seleccionada fue de 239 estudiantes de primero BGU a quienes se les realizó una encuesta y, 2 docentes de Lengua y Literatura a quienes se les realizó una entrevista. Los resultados evidencian la necesidad de fortalecer el proceso de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura mediante la propuesta de estrategias metodológicas de gamificación, las que permitirán a los docentes aplicar estrategias innovadoras en los estudiantes con la intención de motivar y mejorar el rendimiento, es así que, se detallan algunas alternativas de herramientas virtuales aplicadas a estas estrategias metodológicas de gamificación. Se concluye que, estas nuevas formas de enseñar a través de diferentes técnicas y entornos virtuales abren nuevos espacios para investigar distintas alternativas de cómo asimilar el conocimiento de los estudiantes, sin importar obstáculos de tiempo espacio y recursos.

Descriptor: enseñanza, entornos virtuales, estrategias, gamificación, juego

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO

THEME: “GAMIFICATION FOR TEACHING-LEARNING WITH STUDENTS IN THE FIRST YEAR OF VIRTUAL HIGH SCHOOL IN EDUCATION FOR YOUNG PEOPLE AND ADULTS”

AUTHOR: Geovanna Peñaherrera

TUTORA: MSc. Vanessa Gómez Suárez

ABSTRACT

This research plans to guide gamification as a teaching-learning strategy based on games with the purpose of achieving better results in students, with the help of virtual environments. The objective of the research focused on proposing gamification strategies to improve the teaching-learning process in Language and Literature subject in the first year of high school at “Juan Montalvo” Educational Unit in Virtual education, in the 2021-2022 school year. The methodology used is based on a mixed, qualitative, and quantitative approach. The selected sample was 239 students from the first year of high school who were surveyed and 2 Language and Literature teachers who were interviewed. The results show the need to strengthen the learning process of the Language and Literature subject through the proposal of gamification methodological strategies, which will allow teachers to apply innovative strategies to students, with the intention of motivating and improving their performance. Thus, some alternatives of virtual tools applied to these gamification methodological strategies are detailed. It is concluded that these new ways of teaching through diverse techniques and virtual environments open new spaces to investigate different alternatives on how to assimilate the students’ knowledge, regardless of obstacles of time, space, and resources.

Keywords: teaching, virtual environments, strategies, gamification, game

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El uso de la gamificación en educación a través de las tecnologías ha cobrado auge a lo largo de los últimos años. Ha demostrado eficacia sobre el aprendizaje de los estudiantes en su implementación. El tema de este trabajo se centra en la gamificación como una estrategia metodológica basada en la mecánica del juego con el propósito de conseguir mejores resultados de aprendizaje en los estudiantes, utilizándose esta en los entornos virtuales. Se ubica como un recurso indispensable dentro del ámbito educativo, la capacidad de jugar, de actuar sin buscar un provecho inmediato es un aspecto esencial del ser humano y también apoyado por las neurociencias. El juego está estrechamente ligado a la exploración y la curiosidad, es un motor del aprendizaje y del descubrimiento (Organización de las Naciones Unidas [UNESCO], 2019). Cuando este se desarrolla en los entornos virtuales y a distancia cumple una función decisiva en la vida, en la adquisición de conocimientos y el desarrollo.

Esta investigación tiene una temática actual, la gamificación se ha fortalecido en el sector educativo en los últimos años. De esta manera se inició un proceso de maduración en la adaptación de esta estrategia metodológica a los formatos móviles y digitales. Esto se debe a que las “(...) competencias tecnológicas aluden a definir, buscar, acceder, gestionar, integrar, evaluar, crear y comunicar la información utilizando las herramientas TIC, recuperando dimensiones cognitivas, técnicas y ético legales de los estudiantes” (UNESCO, 2019, p. 19), con el propósito de optimizar el desarrollo de instrucción y adquisición de conocimientos académicos. Personifican el modo de transportar los pensamientos con la finalidad de alcanzar el objetivo educativo que depende de las características del ambiente escolar (Murcia & Rodríguez, 2017).

Bajo esta situación, entre los programas académicos que brinda el Ecuador está la enseñanza para personas con escolaridad inconclusa, es una educación para jóvenes y adultos que se encuentran rezagados del sistema académico y a quienes les cuesta

adquirir los aprendizajes con los métodos tradicionales quizás aún más. Visto desde este ángulo, existe necesidad de innovar la enseñanza con los recursos didácticos activos.

La línea de investigación a la que pertenece esta tesis es la de Innovación, la cual, se comprende como procesos de cambios constantes, en base, a lo que ya existe, buscando mejorarlo para el contexto donde se piensa aplicar. La sublínea es Aprendizaje, en aras de conseguir herramientas gamificadas con la finalidad de que el maestro innove sus clases de manera que la enseñanza-aprendizaje sea atractiva para los estudiantes jóvenes y adultos en este sistema educacional virtual a distancia. Mantiene el propósito de fortalecer sus conocimientos y motivarlos desde los ambientes virtuales, en pos de disminuir las dificultades de aprendizaje, la deserción y el bajo rendimiento escolar.

Dentro de los aspectos que justifican o dan soporte a una investigación están las normativas legales. Según la Constitución de la República en su artículo 27, la educación debe ser “participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez” (Asamblea Nacional Constituyente, 2008, p.16). De forma que, con el manejo de la gamificación se pretende lograr una educación de calidad y participativa. En lo adelante se mostrarán trabajos científicos que lo demuestran, por un lado, persigue el aprendizaje y por el otro una forma de participación activa de los estudiantes. Siguiendo esta misma línea, por su parte el reglamento a la Ley de Educación Intercultural también está comprometida con ello, comenta que para lograr la calidad inclusive, se puede llegar a elaborar adaptaciones curriculares con este fin: “Las instituciones académicas pueden efectuar propuestas transformadoras y mostrar proyectos” (Ministerio de Educación [MINEDUC], 2011, p. 30)

Como se había mencionado inicialmente, uno de los métodos para ejecutar la gamificación son las herramientas tecnológicas. Relacionado al tema la Constitución de la República del Ecuador en su artículo 80, determina que “El Estado fomentará la

ciencia y la tecnología, fundamentalmente en todos los niveles educativos, encaminadas a perfeccionar el modo de innovar y crear, la competencia, la dirección sostenible” (Asamblea Nacional Constituyente, 2008, p. 67).

Esto deja acceso libre a la innovación, es decir, la gamificación desde contextos virtuales, puesto que el maestro debe estar preparado para hacer uso de sus herramientas en favor de mejorar la instrucción académica desde los espacios virtuales (MINEDUC, 2010). Seguidamente, se muestran algunos estudios desde los ámbitos internacional, latinoamericano y local que justifican el uso de herramientas tecnológicas como una alternativa viable para la instrucción del educando. Los estudios internacionales se destacan en España, desarrollando la gamificación desde las prácticas en los salones de clases, estableciéndose como retos para el instructor por revelar una didáctica que consigue acomodarse a las ofertas educativas. En el ámbito académico en Latinoamérica se develan más en Argentina y Venezuela.

La investigación de Zepeda et al. (2016), llamado *Composición lúdica y aprendizaje dinámico en los salones España*, se planteó como objetivo investigar las reacciones cuando se plantean dos métodos de aprendizaje que provocan más actividad del educando y centrándose en los valores y generan nuevos métodos de formación académico teórico y práctico. La metodología utilizada se centró en el enfoque cualitativo y se utilizó el método etnográfico como técnica. Se concluye que el requerimiento de integrar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje mediadas por la gamificación que produzcan más actividad en los educandos jóvenes y adultos, los motivan a auto dirigir su adquisición de conocimientos dependiendo de su tiempo y a concluir sus estudios.

En América Latina, se observan los mismos lineamientos que a nivel mundial, debido a la permanente búsqueda de corregir el desarrollo de la “enseñanza-aprendizaje”, han considerado a la gamificación aumenta componentes de juego en los ambientes educativos desde los espacios virtuales. Es así que, el adelanto de la

gamificación ha obtenido un crecimiento del 10% en América Latina desde el 2013 (Holguin & Holguin, 2020).

El artículo de Holguin y Holguin (2020), con el tema *Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: Una revisión sistemática* en una revista de Venezuela, se planteó como objetivo examinar la evidencia existente sobre la incidencia del uso de softwares (aplicaciones) en la optimización de la capacidad del educando para la adquisición de conocimientos en la cátedra matemática usando la gamificación. Se concluye que varios de los artículos seleccionados comentan sobre la mejora en el rendimiento académico de los estudiantes, reduce la memorización, aumenta la comprensión en un ambiente interactivo.

Ecuador también integra los países interesados en buscar nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje desde los medios digitales y a través de la gamificación. Lupercio (2018), en su estudio llamado *La táctica de gamificación y el desarrollo de aprendizaje Ecuador*, tuvo como propósito determinar el aporte que brinda este desarrollo estratégico de la gamificación en un aula metafórica para la adquisición de conocimientos de educandos de Bachillerato. La metodología utilizada se basó en métodos cuantitativos- encuestas realizadas a los estudiantes- y cualitativos -ficha de observación-. En este caso se señalan algunas herramientas para ejecución de valoración llegando con éxito a la aceptación del estudiantado, en su doble rol como jugador y aprendiz, cumpliendo así con los objetivos curriculares propuestos como los videojuegos con contenido cognitivo.

Se origina en los maestros ecuatorianos también el buscar alternativas que cambien el método usual de trabajo y que permitan el progreso de aptitudes, por este motivo la Gamificación sería una elección viable para el estudiantado, satisface los requerimientos del educando y permite su desenvolvimiento al educarse jugando con varios elementos entretenidos. Este es el principio de la gamificación, introducirlos al desarrollo de la enseñanza – aprendizaje. Con esto se dota de actividades lúdicas,

manteniendo la estimulación y el interés, obteniendo una rápida retroalimentación, permite establecer desafíos complejos, interacción e inmersión.

La educación virtual y a distancia precisamente es una parte del sistema educativo donde existen problemas de aprendizaje en estudiantes jóvenes y adultos rezagados. Al respecto Vivanco (2020), menciona que los niveles de deserción escolar suelen ser un 20% mayor en procesos educativos a distancia que en la educación convencional, al estudiante se le dificulta el aprendizaje, existiendo unos 5,4 millones de habitantes con educación incompleta. “De este total 2,9 millones no completaron el programa básico superior y 965 000 el bachillerato” (El Telégrafo, 2022, párr. 11). Por lo que, es necesario encaminar más investigaciones en este sentido.

La Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual es un centro educativo en el que se centra nuestro estudio. Está ubicada en la ciudad de Quito, Ecuador. Ofrece un programa educativo para aquellos individuos que tengan estudios incompletos desde octavo BGU hasta tercero de bachillerato BGU. En el 2018 se implementó el programa de Bachillerato Modalidad a Distancia-Virtual como parte de la campaña Todos ABC la cual permite a jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa obtener su título de bachiller en corto tiempo.

Bajo este contexto la legislación señala mediante su ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00025-A, y su reforma en el ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2021-00026-A, que se establece una normativa para regular y garantizar, el acceso, permanencia, promoción y culminación del proceso educativo en el Sistema Nacional de Educación a la población que se encuentra en situación de vulnerabilidad (MINEDUC, 2020).

Este acuerdo señala que es trascendental que el educando con estudios inconclusos acceda a la educación y termine cada etapa con éxito, por lo cual, es necesario implementar estrategias con herramientas gamificadas que estimulen al

educando a cumplir este objetivo. Sin embargo, la problemática de aprendizaje en esta modalidad ha sido reflejada en la Unidad Educativa Juan Montalvo - Modalidad Virtual, ubicada en la provincia de Pichincha, ciudad de Quito por varios motivos, entre ellos las dificultades del aprendizaje, desmotivación por aprender e insuficiente iniciativa del maestro por incursionar en estrategias de aprendizaje desde los ambientes virtuales y tecnológicos. Por lo que este es definitivamente un problema que hay que revisar y trabajar sobre ello (Vivanco, 2020).

Cabe indicar que, el tipo de población que se atiende en esta modalidad de estudio es muy variada y diversa en cuanto a edad, tiempo de rezago escolar, lugar de residencia, situación económica, ocupación, jornada. Bajo estos antecedentes, el educando no dispone de herramientas que incentiven su desarrollo académico, puesto que, se trabaja mediante clases virtuales, por medio de una plataforma donde se encuentran guías o contenidos, dividida en 4 unidades que contienen: foros, dos tareas entregables y dos tareas tipo cuestionario o autocalificables, cada semana se da una clase de refuerzo académico, se graban las clases con objeto a que logren autoeducarse, sin embargo, no se efectúa correctamente la instrucción para el aprendizaje.

En la Unidad Educativa Juan Montalvo - Modalidad Virtual, ubicada en la provincia de Pichincha, ciudad de Quito, se ha encontrado como problemática la dificultad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la población joven y adulta con estudios incompletos que retomaron sus estudios de forma virtual en el año académico 2021- 2022 (**Figura 1**).

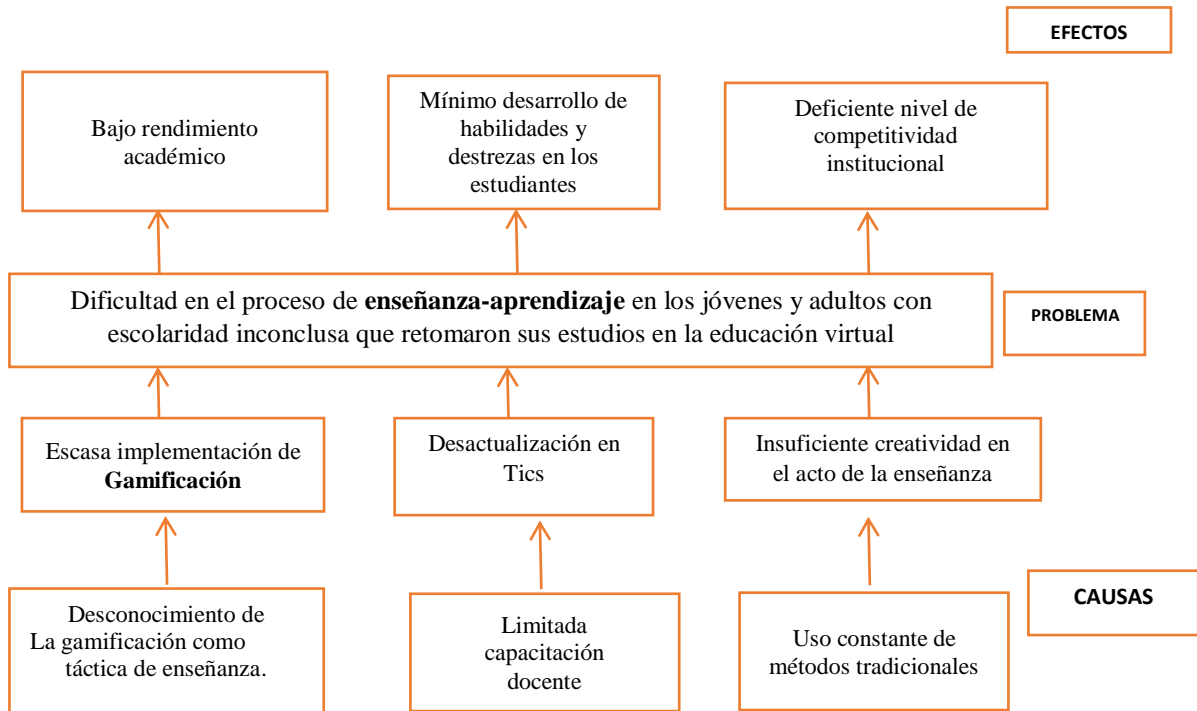
Otro atenuante, que no se puede dejar de lado teniendo en cuanto a la modalidad de estudio con la que trabajamos es la desactualización que muestra el maestro refiriéndose a la tecnología o las TICs por la falta de capacitación, lo que ha dado paso, a un mínimo avance de pericias y destrezas, además de un limitado pensamiento crítico en los educandos. Esto limita utilizar las propias tecnologías para un aprendizaje activo.

Asimismo, la insuficiente creatividad en el acto de instruir con el manejo del sistema tradicional que lleva al deficiente nivel de competitividad institucional. Por esto, es importante que “el aprendizaje incluya herramientas tecnológicas y para que sea eficiente, el personal docente debe ser apto para usar estos instrumentos tecnológicos, adaptadas al sistema real de los escolares” (Brumell et al., 2019, p. 27).

Actualmente hay varias formas de instruir y enseñar mediante la utilización de métodos gamificados, se encuentran consideradas como herramientas pedagógicas dentro del campo de las TIC, útiles para los maestros, además, permite al educando adentrarse a este método, a identificar e incluir al programa educativo (González, 2021). Es por ello, que este trabajo mantiene una metodología para el progreso del maestro, en la utilización de la gamificación con la finalidad de incentivar la participación del educando y aumentar su motivación, optimizar el aprendizaje y con ello aumentar el nivel educativo y disminuir la pauta de deserción. A continuación la problemática se presenta en el árbol de problemas.

Figura 1.

Árbol de problemas



Nota. Geovana Martínez (2022)

Planteamiento del problema

Según lo mencionado anteriormente, se plantea la siguiente pregunta general de investigación ¿Cómo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, en el año lectivo 2021- 2022?

Idea a defender

Las estrategias metodológicas mediante el uso de la gamificación mejorarían la enseñanza- aprendizaje de Lengua y Literatura en el primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, en el año lectivo 2021- 2022.

Destinatarios del proyecto

Los beneficiarios directos de este estudio son los estudiantes del primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual quienes contarán aprenderán de forma entretenida y activa. Los docentes, a su vez, también mejorarán sus estrategias de enseñanza con el empleo de las herramientas virtuales desde la gamificación.

Objetivos

Objetivo general

Proponer estrategias de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en el primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, en el año lectivo 2021-2022.

Objetivos específicos

- Fundamentar desde la literatura científica la gamificación y el proceso de enseñanza- aprendizaje, para establecer estrategias de gamificación que fortalezcan el conocimiento de los estudiantes.
- Diagnosticar problemas en la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de primer año de BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, en el año lectivo 2021- 2022.
- Diseñar estrategias metodológicas de gamificación para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año de BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, en el año lectivo 2021- 2022.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

En el transcurso de esta sección se mencionan trabajos investigativos de alta relevancia en la última década relacionados con la Gamificación desde diferentes contextos.

El artículo de Bazán Perkins y Huesca Juárez (2016), realizado en México y titulado *Valoración de gamificación como técnica motivacional de apoyo al aprendizaje centrado a problemáticas*, tiene como finalidad evaluar su efecto en la motivación e intervención del educando durante la discusión en las situaciones de trabajo. La metodología planteada fue la aplicación de los modelos VARK y Felder – Silverman y Test estructurados. Los resultados finales establecieron que la estrategia de gamificación da apoyo a la instrucción y al aprendizaje del educando. Este apoyo ocurre de dos maneras: apoyando la motivación intrínseca y mejorando las ganancias de aprendizaje.

Concordando con el autor antes expuesto la nueva generación de estudiantes mantiene relación con la tecnología y el camino e ingreso a sitios y fuentes de búsqueda, donde consiguen ser utilizadas como herramientas para diseñar instrumentos de evaluación que perfeccionen el transcurso de enseñanza aprendizaje. Se apoyan en el entretenimiento (habitualmente utilizando tecnología) para enriquecer situaciones

que son tensas. Por lo cual, el aporte se centraliza en la utilización de estas herramientas innovadoras para crear atmósferas de aprendizaje interesantes, interactivas y divertidas dirigidas al educando.

Para Herberth (2016), en la investigación titulada *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario*, se tuvo como objetivo el canalizar las competencias pedagógicas del educando y vincularlas a la gamificación. La metodología implementada fue la revisión bibliográfica mediante un marco comparativo entre los escritores citados como Roberth Staycy, quien habla de emplear procesos de juegos en ambientes formativos pedagógicos y educativos. Asimismo, Mc.Gonigal, como se comenta el texto, hace constancia y relevancia en fortalecer el estímulo, la atención y la perseverancia dirigida a la optimización de forma como asimilan los educandos. Los resultados que se recopilaron de la indagación indican que la gamificación como soporte de la táctica docente universitaria eliminó de gran manera la incertidumbre sobre ¿para qué aprendo? y ¿con qué aprendo? descartando la monotonía del modelo expositivo.

En concordancia con el criterio del autor, la gamificación se vuelve un recurso pedagógico muy utilizado en la actualidad para acceder a la clasificación y estructura el intelecto del educando, estableciendo así el funcionamiento cognoscitivo en ciertos mecanismos de cómo asimila el estudiante el conocimiento, convirtiendo la enseñanza en un espacio donde desemboque la fundación de situaciones de aprendizaje.

Ibarra y Quinde (2019) en el Ecuador (Guayaquil) elaboraron una investigación titulada *Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Su objetivo fue relacionar el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje con juegos didácticos en beneficio del sistema académico para la asignatura de Estudios Sociales en estudiantes de 8vo E.G.B. Se pretendió dar a conocer los lineamientos necesarios para la elaboración de herramientas digitales que permitan romper con los paradigmas de la educación tradicional. En conclusión, se manejará una app de tipo didáctico, con la finalidad de

estimular al educando a mostrar una mejor postura en cuanto a la materia Estudios Sociales, de modo que, esta herramienta contenga una variedad de recursos educativos direccionados a la gamificación junto con actividades de evaluación concernientes a las unidades que se ha tomado de referencia.

Como hemos mencionado a lo largo de las páginas anteriores la gamificación también vienen acompañada por el uso de las TIC. Las TIC tienen un importante peso en esta investigación y contribuyen a implementar la gamificación de manera eficaz. La investigación de Seva (2015), con el tema *Las TIC en la enseñanza-aprendizaje de la Geografía y la Historia en España*, se planteó como objetivo conocer las concepciones del alumnado sobre los principios metodológicos que predominan en la enseñanza-aprendizaje de la materia Estudios Sociales.

Esta investigación se realizó utilizando encuestas que llenaron los estudiantes de manera voluntaria. Se concluyó que una parte importante de los estudiantes preferían el aprendizaje a través de las TIC (50 %). Destacaron sus ventajas como el sostener la atención durante el turno de clases, posibilitan aprender en equipo y las actividades pueden ser más interesantes, al mismo tiempo entienden que el rol del profesor dado que los procedimientos metodológicos cambian, la forma de enseñar no es la misma.

La investigación de Chávez (2021) con el tema: *Instrucción y aprendizaje de estudios sociales influido por la tecnología, en tiempos de pandemia covid-19*, en la unidad educativa Nicolás Infante Díaz del cantón Palenque Ecuador, se planteó analizar las percepciones y actitudes sobre el desarrollo enseñanza-aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales mediado por las TIC. La metodología aplicada fue mixta, es decir, cuantitativa transversal aplicada a 51 estudiantes de decimo de BGU, y cualitativa de tipo fenomenológico mediante un grupo focal y una entrevista al maestro. Los resultados determinaron que existen dificultades en la instrucción y aprendizaje de Estudios Sociales en los entornos virtuales por el uso inadecuado de instrumentos tecnológicos que ha generado desinterés y descuido en las clases virtuales. El aporte se

enfoca en que el docente debe capacitarse constantemente para crear nuevos espacios de aprendizaje en la modalidad virtual.

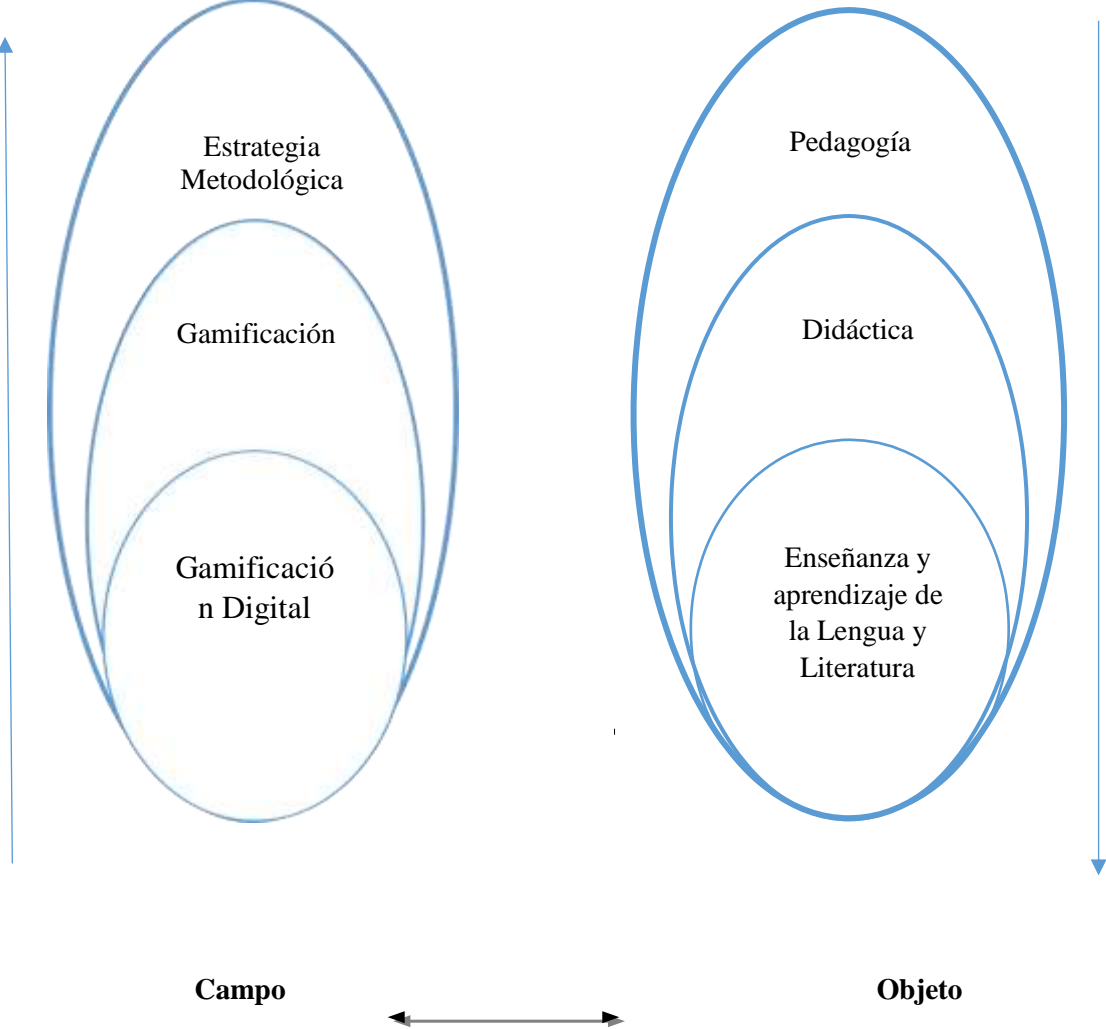
Se concluye que el nuevo paradigma educativo enfoca la actividad docente en el protagonismo del educando. Aporta desde este enfoque que lo más importante ya no es la manera en la que el maestro presenta la información, sino de qué modo el educando la adquiere, procesa y maneja, por lo cual, los docentes deben mejorar sus formas de enseñar y utilizar las nuevas herramientas que brinda la tecnología desde entornos digitales como la Gamificación.

Desarrollo teórico del objeto y campo

En este apartado se valoran los conceptos detrás de los instrumentos de investigación. El objeto es la enseñanza-aprendizaje de la Lengua y la Literatura donde se encuentra el problema que queremos resolver. El campo sería la gamificación en forma de estrategias, sería esa parte del proceso de enseñanza-aprendizaje que se modifica para mejorarlo. A continuación, se muestran dos gráficos con la información que desglosaremos en lo adelante.

Figura 2.

Variables Fundamentales

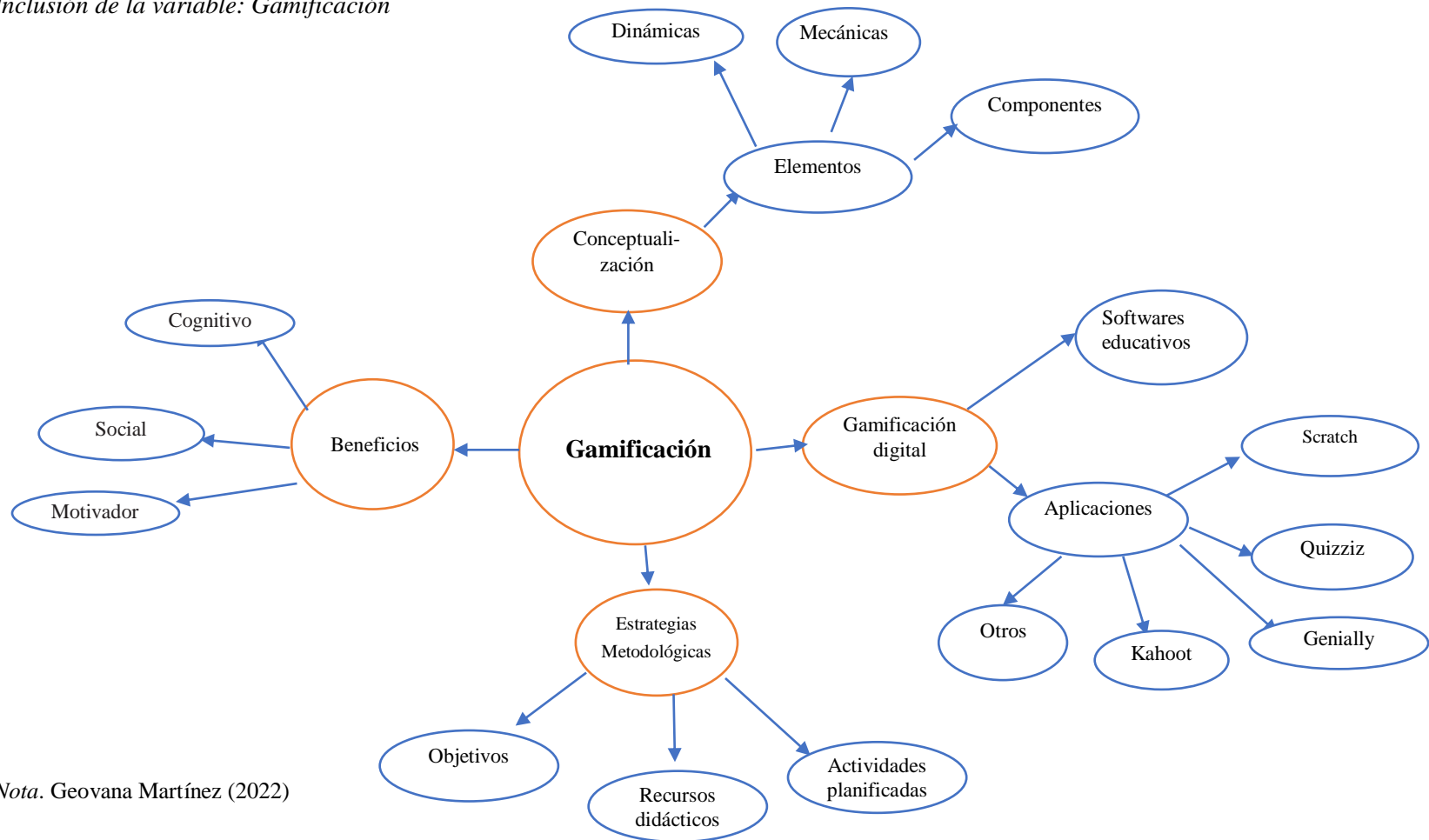


Nota. Geovana Martínez (2022)

Inclusión de variables

Figura 3.

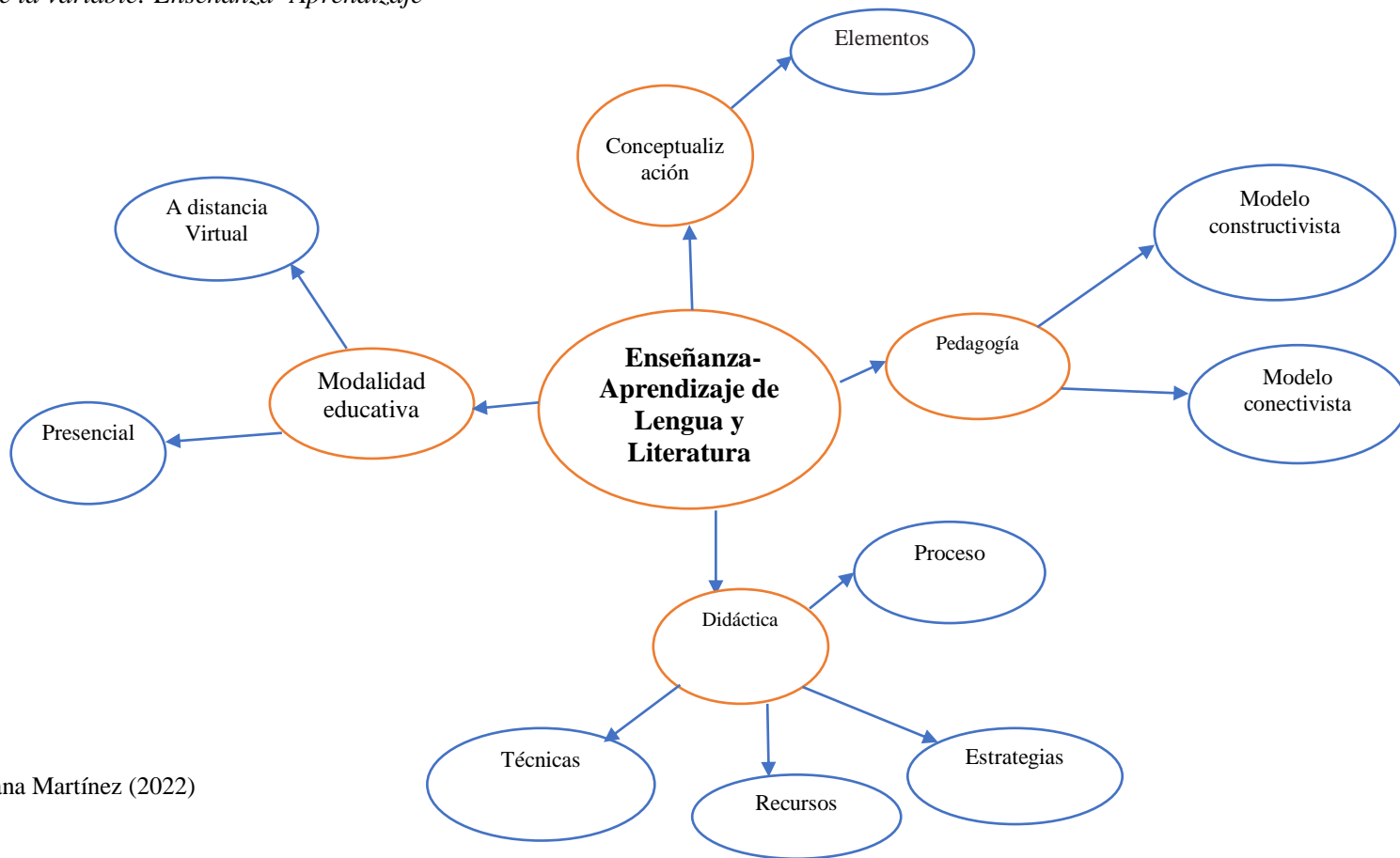
Inclusión de la variable: Gamificación



Nota. Geovana Martínez (2022)

Figura 4.

Inclusión de la variable: Enseñanza -Aprendizaje



Nota. Geovana Martínez (2022)

Descripción conceptual del objeto (enseñanza- aprendizaje)

Pedagogía

Se comienza esta parte del marco teórico con el concepto más global y que pertenece a la disciplina científica que estudia, entre otras, el quehacer de los educadores, la Pedagogía. Para Castillo et al. (2010), la Pedagogía es una ciencia que va en desarrollo de cimentación, es decir:

Se trata de una ciencia aplicada donde ha ido dificultándose conforme se ha complejizado el entorno social en la que le toca actuar. Básicamente, estudia el desarrollo de enseñanza y de aprendizaje, conforme se han ido analizando y replanteando éstos, la Pedagogía se va modificando, acoplando y resignificando, pero su punto central es la formación, el prototipo de ser humano y de sociedad que se persigue (p. 87).

Este autor asume que la pedagogía estudia la enseñanza aprendizaje y le otorga al mismo un carácter no estático. Esto se debe a que el fenómeno va variando de acuerdo a las épocas históricas y las distintas formas de desarrollo de la humanidad.

Conforme a Calzadillas (2004), la Pedagogía es considerada:

Como la destreza de instruir. Siendo una ciencia social donde su finalidad es el hallazgo, adquisición cognitiva y ejecución correcta de todas las normativas reguladas que presiden los desarrollos de enseñanza, aprendizaje, capacitación e instrucción. (p. 4).

Este autor le agrega el carácter social a esta ciencia, lo cual indica que el aula es un grupo social con dinámicas relacionales las cuales los docentes no deberían dejar de lado al momento de analizar el aprendizaje. Conforme lo mencionado anteriormente, la pedagogía es una ciencia que posee un propósito de estudio, el ámbito educativo, estableciéndose como substancialmente analítica, experimenta de modo aislado los varios fenómenos de este contexto, o las diferentes fórmulas del sistema educativo como elemento de ulteriores aplicaciones; de esta forma la pedagogía comunica formación cultural, ayuda al desarrollo intelectual y moral del desarrollo educativo, por lo cual, sin duda alguna se enmarca en la profesión de formar.

Didáctica

La didáctica forma parte de la Pedagogía. Conforme a Medina (2009), la didáctica proviene de los vocablos enseñar y aprender, es la disciplina que estudia el proceso de enseñanza aprendizaje. Enfatiza también en los actores en el proceso y sus interacciones. Es definida como como una “disciplina o tratado riguroso de estudio y fundamentación de la actividad de enseñanza en cuanto propicia el aprendizaje formativo de los estudiantes en los más diversos contextos” (Medina, 2009, p. 7).

La didáctica contiene una serie de compendios, técnicas, modelos, estrategias, entre otros, generalizables a contextos y niveles educativos disímiles. Consiente el uso sistémico de los medios pedagógicos esenciales en el desarrollo de planificación de la enseñanza-aprendizaje. Además, puntualiza la fundación de tácticas determinadas para optimar dicho proceso. Siendo, el área del distintivo didáctico, donde, se concreta el nivel educativo al que reconoce, con variados recursos didácticos, para avalar un apropiado proceso de la enseñanza-aprendizaje (Casasola, 2020).

Proceso de enseñanza y aprendizaje

El autor Schütz (2003) citado por Escobedo y Arteaga (2016), establece que la enseñanza y aprendizaje es:

Un fenómeno requerido para la continuidad social, económica y cultural, cuyo principal objetivo es la procreación de un cambio que es de la ignorancia al conocimiento, de la reconstrucción de nuevos caminos mediante lo previamente conocido, lo que conlleva un proceso educacional, general y cultural, a través del cual se comparten significados con sentido entre individuos en una interacción educativa y social (p. 282).

Por lo que la enseñanza aprendizaje se entiende por la creación de un determinado conocimiento que ayudará a determinados progresos. Este criterio se complementa con el de Bazantes (2021) quien lo define como:

Un conjunto de pasos minuciosamente ordenados cuyo propósito es transmitir conocimientos específicos de una materia a través de instrumentos teóricos – prácticos, que le permiten a las personas desarrollar y perfeccionar hábitos y actitudes aplicables en el desempeño eficiente de sus actividades académicas.
(p.8)

Otra visión es que la enseñanza y aprendizaje es aquel proceso guiado por el maestro como facilitador del desarrollo escolar del educando, mediante el uso de estrategias y metodologías motivadoras, para la transmisión adecuada de destrezas, que le servirán al estudiante en su diario vivir, cabe indicar que el educando debe apropiarse de los saberes, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos y aptitudes (Lisintuña & Marca, 2017).

En el currículo de la asignatura la enseñanza- aprendizaje de la Lengua y la Literatura implica el desarrollo de habilidades que permitan a un individuo obtener las competencias necesarias para comunicarse eficazmente en forma oral o escrita.

A efectos de este trabajo, la enseñanza-aprendizaje de la Lengua y la Literatura es un proceso donde el profesor transmite una serie de conocimientos, para comunicarse eficazmente y que los estudiantes adquieren, ello se logra a través de la utilización de determinados procedimientos y herramientas tecnológicas.

Modalidad educativa de aprendizaje a distancia

El estudio de manera a distancia, conforme Martínez (2008) lo expresa, es una educación óptima al desarrollo de la formación y de adquisición de conocimientos, es una forma de estudio muy flexible y se adapta a la disposición del educando, a sus necesidades y requerimientos. Cabe mencionar que se logra el conocimiento mediante técnicas asíncronas, síncronas y autoformación. Al hablar de educación a distancia, se debe mencionar la educación virtual y el *e-learning*, ampliamente conocidos en diferentes sectores y utilizados en la capacitación y perfeccionamiento de personal tanto en escuelas, colegios, universidades, y también en compañías y establecimientos superiores.

La Educación virtual y el e-learning son palabras que han causado bastante polémica al sector educativo. Primeramente, el término *virtual* distingue aquello que no está presente en un espacio físico, solamente en un computador o dispositivos electrónicos. A su vez, la traducción exacta de la palabra *e-learning*, está compuesta de la letra “e” que esta abreviada y significa electronic en castellano “electrónico” y la palabra “*learning*” que significa “aprender” dicho de otra manera la palabra compuesta *e-learning* significa aprendizaje por medios electrónicos, el cual es el que se utiliza en el caso de la educación para personas con escolaridad inconclusa.

Para poder comprender de mejor manera qué es la educación a distancia se muestra la tabla siguiente en donde se observa sus diferencias con respecto a la educación presencial.

Tabla 1.

Diferencias entre educación a distancia y presencial

Educación presencial	Educación a distancia
Maestro y educando situados al mismo entorno y clima	Maestro y educando no coinciden Pueden concordar en reuniones de chat, pero su tendencia es a la asincronicidad
El desarrollo de la formación y el aprendizaje es responsabilidad del profesor	El desarrollo de la formación y el aprendizaje es responsabilidad de un grupo multivalente Responsabilidad del estudiante
Los grupos en sistemas presenciales son respectivamente reducidos	Hay más educandos.
Los integrantes comparten con respecto a los objetivos	Los integrantes están localizados en diversas ciudades y hasta países y ser heterogéneos
La interacción es frente a frente	La interacción puede ser digital o escrita.
Ocasionalmente implementan recursos tecnológicos como apoyo	Dependen de medios digitales

La instrucción académica es de palabra del profesor	La información se da mediante herramientas educativos
Las etapas de motivación y emoción son resueltas en caso de conflicto	La emoción e intervención corresponde al personal docente, la tutoría es fundamental para la solución de posibles conflictos

Nota. Valenzuela (2000), citado por Martínez (2008)

Para poder entender de mejor manera el aprendizaje en un ambiente tradicional y uno virtual se presenta el cuadro siguiente.

Tabla 2.

Diferencias entre el ambiente del aprendizaje tradicional (presencial) y el virtual (a distancia)

Dimensiones	Ambiente de aprendizaje tradicional (presencial)	Ambiente de aprendizaje virtual (a distancia)
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> - Estudiantes y maestros simpatizan alrededor de 90 minutos, por 2 ocasiones semanales - Estudiantes ejecutan sus deberes individualmente 	<ul style="list-style-type: none"> - Estudiantes escogen su conexión a las clases virtuales - Estudiantes ejecutan sus deberes individualmente
Lugar	<ul style="list-style-type: none"> - Estudiantes y maestros comparte el salón de clase físicamente. - Alumnos completan tareas en casa 	<ul style="list-style-type: none"> - Educandos conectados virtualmente, desde su hogar, taller o centro de cómputo - Alumnos completan tareas en casa o laboratorios de cómputo
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> - El maestro enseña en la clase - Estudiantes realizan sus tareas con la ayuda de sus apuntes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estudiantes realizan sus tareas con ayuda de tutorías virtuales.
Interacción	<ul style="list-style-type: none"> - Estudiantes interactúan frente a frente con el docente - Estudiantes son despejados sus inquietudes rápidamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicación mediante instrumentos digitales, pizarras virtuales.

	- Interacción particular restringida entre el maestro y ciertos educandos.	- Estudiantes efectúan sus inquietudes y sus respuestas no son al instante.
Tecnología	- Un taller o tarea facilita al maestro lo que desea instruir. - Los educandos pueden repetir los trabajos implantados por el maestro	- Estudiantes pueden tener información mediante los navegadores que existe en el internet.
Control del alumno	- No existe un control de orden al momento de entregar los trabajos - Durante una prueba no hay la posibilidad de desviar el tema - Podrían tener acceso a la repetición de algún tema	- Controlan el orden del material a su manera, tienen la libertad de revisar y repetir la clase dada a cualquier hora

Nota. Picoli, et al. (2001)

Estas tablas nos indican que en la educación a distancia existe menos contacto con el profesor, por lo que lograr un aprendizaje significativo en el corto tiempo que están juntos o de manera asíncrona es fundamental y de manera compleja.

Métodos de enseñanza y aprendizaje

Los métodos de enseñanza son aquellos que organizan el aprendizaje a manera de una estructura general con un determinada secuencia. Persiguen unos determinados objetivos, y, para facilitar el aprendizaje, brindan un marco general de actuación para el profesor (Davini, 2008). Es el concepto más amplio, tiene dos tareas, tanto psicológica (adecuación del sujeto que aprende) como lógica (adecuación de los contenidos) y además esta tarea es contextualizada en un determinado marco histórico social (Medina, 2009). Por lo que las formas estructuradas de proceder de un profesor en clase para que sus estudiantes comprendan los contenidos también tiene relación con cómo percibimos el protagonismo de nuestros estudiantes en clase.

Existen varios métodos de enseñanza. Se clasifican dependiendo de algunos componentes: la manera del pensamiento crítico a conseguir en el educando,

planificación de la asignatura, analogía del tópico al contexto real, tareas a efectuarse por el educando, el procesamiento de datos de conocimientos adquiridos, la aprobación de lo educado y la correlación del maestro-educando. Uno de los métodos más utilizados y a la vez más criticados es el expositivo. Consiste en que el maestro exponga a modo de disertación un determinado contenido sin mucha participación de los estudiantes. El manejo de dicho método en la clase satisface al requerimiento de poder compartir los conocimientos al educando a través del maestro en tiempos más cortos (Hernández & Infante, 2016). Si bien los estudiantes no adquieren roles tan pasivos dado que se espera que realicen funciones cognitivas, sí existen otros métodos que los estudiantes valoran más en su aprendizaje.

Existen otros métodos que implican una participación mayor de los estudiantes como: aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas, método de estudio de casos (Medina, 2009), entre otros como el aula invertida y el método investigativo. Involucran tareas cognoscitivas del educando mediante la realización actividades guiadas. El método investigativo, por ejemplo, incita la averiguación de datos, la indagación (Hernández & Infante, 2016).

Los métodos de enseñanza están estrechamente ligados, a los métodos de aprendizaje, donde el estudiante realiza una secuencia de acciones, actividades u operaciones para lograr la adquisición de conocimientos (Navarro y Matos, 2017), por lo que, dependiendo del método de enseñanza, los estudiantes a partir del aprendizaje organizarán e integrarán el contenido de diversas maneras.

Estrategias metodológicas

Las estrategias metodológicas en el contexto educativo se centralizan en la optimización continua del desarrollo de la enseñanza – aprendizaje mediante el apoyo del maestro, con objeto de orientar al educando hacia el conocimiento. Partiendo desde el punto de vista de Gutiérrez y Gutiérrez (2018), “dentro del proceso táctico, existen

diferentes actividades y recursos para conseguir los resultados esperados en el aprendizaje” (p. 23), por lo que los profesores hacen uso de ellas para lograr un determinado objetivo de aprendizaje, aunque también pueden estar dirigidas a formar valores. Es el camino coordinado a seguir para lograr los objetivos del curso, incluso se ha llegado a nombrar como una “serie de procedimientos” para ello.

La finalidad de toda estrategia metodológica basada en la gamificación debe ser lograr la estimulación e interés del educando, en otras palabras, activar la motivación para instruirse mediante la obligación de atención e interacción (engagement) que dicha táctica entretenida oferta a manera de premios, ganancias y desafíos.

Enseñanza y Aprendizaje mediado por las TIC

El acelerado mundo en que vive y crece la sociedad actual ha permitido que las TIC influyan en varios aspectos, específicamente en el sistema educativo. Este proceso de integración entre las TIC y la educación no es casual pues para Hernández (2017), esto va más allá de los equipos digitales que son parte del ambiente educativo, se manifiesta de una cimentación didáctica y la consolidación del aprendizaje significativo en base a la tecnología.

Partiendo de la opinión de Navarrete y Mendieta (2018), para implementar de manera adecuada las TIC dentro del sistema académico es importante considerar lo siguiente: Las TIC son medios y no fines, en otras palabras, cumplen con la función de herramientas posibilitando el aprendizaje y desarrollo de competencias del educando, las TIC generan información, más no conocimiento. Esta información puede transformarse en conocimiento siempre y cuando esta haya sido analizada, reflexionada o evaluada.

A pesar de que las TIC son parte de la cotidianidad, es necesario resaltar que estas, al ser una pieza del sistema escolar establecen la interrelación entre quienes

forman parte del desarrollo de enseñanza – aprendizaje. Meneses y Veytia (2019), sostienen que el empleo de las TIC es parte del desarrollo de globalización dentro de los contextos educativos que se viven actualmente, los educandos logran adquirir una -capacidad flexible e intercambiable- para desarrollar sus competencias en las distintas cátedras o espacios en los que interactúen.

El manejo de medios tecnológicos en el sistema educativo está conectado al conectivismo, el cual responde a la influencia de la tecnología en contextos educativos, respondiendo al vacío sobre regular el aprendizaje desde el Internet. El papel del maestro es crear ecologías de aprendizaje, formar comunidades, y liberar al interior del medio ambiente a quienes han aprendido; así se asegura la reproducción del conocimiento mediante la interacción de los nodos o fuentes de información (Valencia, 2022).

Gamificación en entornos digitales

El vocablo gamificación es otorgado por Nick Pelling en el año 2002 pero en el 2010 recién comenzó a usarse con frecuencia, al referirse visiblemente hacia aspectos concernientes a las técnicas de juego, especialmente sobre recompensas en entornos digitales. Si evaluáramos la popularidad alrededor del mundo para saber dónde está consolidando más fuerte la gamificación, Estados Unidos resultaría en el primer lugar, seguido de España, donde están ampliando iniciativas como el Gamification World Congress, el cual se encamina a dar servicios de Gamificación a diferentes compañías e instituciones (Rodríguez & Santiago, 2016).

Ahora bien, este vocablo también se ha utilizado en el ámbito de la educación, con respecto a ello se afirma lo siguiente:

“La gamificación se cimienta en la dirección de componentes esquemáticos de juegos en ambientes o contextos no pertenecientes a juego para hacer que un producto, beneficio o aplicación sea más entretenido, atrayente y motivador. De la misma forma, establece que, a través del preámbulo de mecánicas y proyectos

de los juegos, se busca implicar a los usuarios” (Ortiz-Colón & Jordan, 2018, p. 27).

Así pues, Almonte y Bravo (2016), proyectan la importancia de la gamificación como el manejo de diseños y métodos adecuados de los juegos en entornos no lúdicos con la finalidad de desplegar destrezas y conductas de adelanto. En este ambiente, el bosquejo de gamificación hace reseña a la ejecución de mecanismos de juego a contornos que no precisamente son de juego como la evaluación, con la intencionalidad de provocar y producir tanto la competitividad como la colaboración entre jugadores. Algunos de los entornos en los que se puede aplicar la gamificación son los educativos. Entonces la gamificación consiste en la utilización de las dinámicas del juego en otros espacios como es la enseñanza aprendizaje.

La gamificación – el hecho de utilizar las dinámicas del juego en entornos no lúdicos- si bien se ha clasificado de diversas maneras, se ha concebido como una estrategia metodológica cuando se refiere a una serie de actividades a largo plazo donde se utiliza el juego. Si se requiere conocer el efecto de la gamificación en el aprendizaje se debe utilizar en forma de estrategias como actividades o procedimientos interconectados con el fin de tener una constancia en su implementación y así dinamizar los contenidos impartidos.

Por otro lado, la gamificación se ha aplicado ampliamente utilizando las herramientas digitales. García et al. (2018), afirman que gamificar de manera digital no consiste en solo diseñar un juego en los ambientes virtuales, sino, que va mucho más allá, es decir, es aprovechar los procedimientos de recompensas que comúnmente tienen los juegos como: puntos, medallas, niveles, misiones, retos, logros, ventajas, así como las dinámicas y la estética de forma que suceda una experiencia agradable que conserve la atención y el interés en el contenido educativo que se presenta. Cabe indicar que esta es una herramienta motivadora que va en contra del aburrimiento y capta la atención del estudiante. Finalmente, optimiza y distingue al usuario en los deberes donde no existe incentivo más que el desarrollo propio.

A efectos de este trabajo y como definición propia a partir de lo leído, la gamificación es una estrategia metodológica que utiliza la mecánica de los juegos para lograr el aprendizaje utilizando herramientas tecnológicas. Conforme a las referencias de los autores y como contribución a la investigación, la gamificación gana terreno en la educación por su carácter lúdico, proporciona la interiorización de conocimientos de una forma más entretenida, creando un estilo optimista al educando. El modelo de juego verdaderamente funciona porque logra estimular a los educandos, desplegando una mayor responsabilidad, y estimulando el ánimo de progreso.

Elementos de la Gamificación

Entre los elementos de la gamificación se encuentran las dinámicas del juego en los espacios virtuales, los mecanismos de la gamificación y los componentes de la gamificación.

Tabla 3.

Dinámicas del juego en los espacios virtuales

Dinámicas	Emociones	Curiosidad, competitividad, fracaso, felicidad
	Narración	Una historia prolongada es el soporte del transcurso de aprendizaje
	Progresión	Evolución y progreso del jugador/estudiante
	Relaciones	Interacciones sociales, compañerismos, estatus, al- turismo
	Restricciones	Limitaciones o componentes forzosos.

Nota. Marco Solís (2021)

Tabla 4.

Mecanismos de la gamificación

Colaboración	Laborar de manera cooperativa para obtener un objetivo
Competición	Cualquier individuo puede ganar o perder.

Mecánicas	Desafíos	Ejercicios que incluyen energía, figurándose como un duelo
	Recompensas	Ganancias por un logro cumplido
	Retroalimentación	Cómo lo estamos creando
	Suerte	El azar influye
	Transacciones	Demanda entre jugadores, directamente o con interés mediarios
	Turnos	Colaboración secuencial, imparcial y alternativa

Nota. Marco Solís (2021)

Tabla 5.

Componentes de la gamificación

Componentes	Avatar	Identidad gráfica del usuario
	Colecciones	Compendios que pueden recolectarse
	Combate	Batalla determinada
	Desbloqueo de contenidos	Nuevos compendios utilizables tras conseguir objetivos
	Equipos	Actividades en grupo con un proyecto en común
	Gráficas sociales	Simbolizan la red general del jugador dentro de la acción
	Retos	Elementos ocultos que deben buscarse
	Insignias	Representación visual de las ganancias
	Límites de ..	Competir contra el espacio de tiempo y con uno
	Misiones	Retos establecidos con objetivos y recompensas
	Niveles	Distintos estadios de progresión y/o dificultad
	Puntos	Premios que personifican la progresión
	Clasificaciones y barras de	Representación gráfica de la serie y ganancias
	Regalos	Oportunidad de conllevar recursos con otros
	Tutoriales	Familiarizarse con la dinámica del juego, ganancia de pautas y estrategias

Nota. Marco Solís (2021)

Lo peculiar de todo esto es el manejo de herramientas de entretenimiento en ambientes no gamificados, cuyas herramientas son la mecánica, dinámica, y estética, facilitando al educando tomar un rol protagónico sobre el desempeño académico y al maestro capacitarse a cada momento e innovar sus tácticas metódicas mediante los juegos o las TIC.

Beneficios: Cognitivo, social, emocional y motivador de la gamificación

En vista de que la gamificación tiene como principal componente el juego, los beneficios se consideran los mismos. Para Fernández et al. (2015), el juego es “Una actividad natural de las personas que resulta posible de reconocer y está vigente en el transcurso de toda su vida. Ayuda a los individuos que lo ejercen a entender el mundo que les rodea y actuar sobre él” (p. 12). Los estudiantes festejan jugar y este mismo tipo de metodología admite un progreso en distintas áreas como la cognitiva, social, física y la emocional. Asimismo, se pensaba que los juegos didácticos no simplemente buscan proporcionar el progreso de aptitudes sociales, también ocasionan la enseñanza e instrucción de destrezas y de aspectos pre-didácticos.

Mediante el entretenimiento expresan sus posibilidades, explican la realidad, prueban conductas sociales, ocupan roles, asimilan reglas, normalizan su comportamiento, manifiestan pensamientos, descargan presiones y emociones. Los juegos son un lenguaje esencial en los individuos. “Mediante el juego se expresa el mundo íntimo: lo que sucede, lo que concibe, lo que recapacita. Es mediante él, que el individuo extiende su sistema cognitivo, emocional y psicológico” (Gallardo et al., 2018, p.17).

Modelo Constructivista

Esta teoría sustenta que el educando ya no es observado como un ente pasivo sino como un ente activo y responsable de la adquisición individual de conocimientos,

donde el conocimiento es construido por sí mismo. “El aprendizaje se da en relación de la maduración individual y respeta el adelanto del razonamiento del educando” (Valencia, 2022, p. 21). En este sentido la gamificación brinda al estudiante autonomía en la adquisición de conocimientos, un aprendizaje activo y el uso de las tecnologías también colabora en ello. Además, se considera al aprendiz como el elemento primordial en el desarrollo intelectual porque tienen que elegir entre las rutas de aprendizaje y competir entre sí para alcanzar niveles más altos u obtener más insignias en función de su motivación, que podría ser intrínseca o extrínseca (Contreras & Eguía, 2017), trabajando así las habilidades cognitivas y construyendo el aprendizaje. Bajo este parámetro la interacción entre maestro – educando es un desarrollo dinámico donde el estudiante es responsable de su aprendizaje con la guía del maestro quien debe tener y modificar diferentes metodologías de formación para un verdadero aprendizaje.

Por consiguiente, el educando es considerado promueve ser una persona autónoma, autodidacta y crítica. Cabe resaltar que el paradigma constructivista fortalece el aprendizaje colaborativo en contextos virtuales, debido a que plantea una nueva relación de interaprendizaje de maestro y educando, al docente se lo considera tutor, quien posee competencias y habilidades profesionales para satisfacer las necesidades del educando, cuya finalidad es desarrollar eficientemente el potencial intelectual y las destrezas del educando (Barriga & Ramírez 2009).

Software educativo como un instrumento pedagógico

Miranda y Romero (2019), señalan que la actividad inventora no es programable ni enseñable y que la sola actividad neuronal computable no crea reflexión, ni imaginación inventora, siendo así que el software pedagógico se convierte en un instrumento que beneficie a estimular o a impulsar esa actividad inventora que los niños tienen. Inicialmente, el software educativo consigue ser un elemento pedagógico; todo dependerá de la forma que sea planteado y utilizado. La misión y el eje teórico pedagógico es la formación humana; y es allí que el software educativo con

el bosquejo de los ejercicios apropiados acorde a la táctica de aprendizaje permite al usuario emplear su imaginación y creatividad.

El software educativo será un elemento que interactúe con la formación humana e impulse la creatividad. Ambos aspectos son significativos y corresponden ir a la par ya que las tácticas de aprendizaje admiten precisar metas, buscar propósitos y desplegar ciertas destrezas que ayuden a la instrucción del usuario. Sin embargo, estas estrategias no corresponden ser efectuadas de una forma seria o aburrida, sino más bien con acciones entretenidas, agradables y lúdicas que admitan al usuario aprender, y en específico a los infantes, optimizar sus destrezas o desplegar una parte pedagógica sin que estos se den cuenta o sientan que están repasando o practicando; más bien deben pensar que están jugando o entreteniéndose, y, de esa forma, tal y como sucede en la vida diaria, al estar jugando o efectuando ciertas acciones, asimilarán los contenidos sin darse cuenta (Fernández et al., 2015).

Aplicaciones para gamificar

Hernández, Jaramillo y Rincón (2020), indican algunas aplicaciones que se pueden utilizar para el uso de la gamificación:

- Scratch: “Motor de video juegos que permite crear historias, juegos y animaciones” (Scratch, 2022, p. 18).
- Genially: Herramienta online más completa para crear contenidos interactivos y animados (Genially, 2022).
- Kahoot: Es una plataforma de aprendizaje gratuita basada en juegos que hace que aprender sea divertido: en cualquier tema, en cualquier idioma, en cualquier dispositivo. Además, es muy utilizada para realizar instrumentos de evaluación a través del maestro (Kahoot, 2022).

- Quizizz: Es una herramienta de gamificación que permite evaluar al estudiantado. Parecido a Kahoot, brinda oportunidades de instaurar cuestionarios de diferentes índoles, para distintas materias y grados académicos, o simplemente ocupar cuestionarios creados por otros maestros en dicha aplicación web. Facilita al docente valorar al estudiantado mientras ellos se divierten.
- Knowre Math: Es un suplemento básico de matemáticas en línea, está diseñado para buscar al educando donde se encuentran con apoyo modelado según la manera en que los maestros ayudan a los alumnos. Trabaja retos de álgebra y geometría (Knowre Math, 2022).
- My Class Game: Es una app con objeto de contribuir con el maestro de cualquier área a insertar diferentes métodos a las clases manera explícita y flexible, mediante la gamificación, el aprendizaje centrado en proyectos y aprendizaje cooperativo (Myclassgame, s.f.).
- Brainscape: Permite al educando aprender de forma intuitiva con el uso de tarjetas donde tiene la oportunidad de repetir significados y memorizar de manera apropiada (Brainscape, s.f.).
- Cerebriti: Es una aplicación de entretenimiento abarcando temas de cultura general creado por el mismo individuo que lo utiliza donde se puede competir con amigos. Y todo ello mientras mantienen sus neuronas en forma (Cerebriti, s.f.).
- Classcraft: Es una plataforma cuyo propósito es formar un entorno lúdico para desarrollar clases dinámicas y aumentar el interés del estudiantado. Entre las ventajas más importantes de esta plataforma está el incremento motivacional del educando hacia las clases, además de que favorece extraordinariamente su autorregulación.

- YouTube si bien no tiene componentes de gamificación, es una herramienta que puede servir para combinar actividades con las de gamificación. Es un sitio web de origen estadounidense dedicado a compartir videos, que presenta una variedad de clips de películas, programas de televisión y vídeos musicales, así como contenidos amateurs como videoblogs y YouTube Gaming, además, permite al docente realizar el contenido y subirlo. Su utilización en las aulas ha sido creciente. Sus ventajas consisten en ser un software asíncrono con interacción incluida, se puede crear contenido dinámico, es gratuito, se pueden divulgar con facilidad desde contenidos científicos hasta emociones, la biblioteca de youtube permite elaborar bibliotecas con temas en común para los estudiantes (Ramírez-Ochoa, 2016)

Se concluye una vez investigado el contenido y criterio de cada uno de los autores, que lo que busca la gamificación es lograr un cambio en la actitud del estudiante sin la necesidad de usar la retención o el engaño, utilizando para ello elementos de juego que llamen la atención del mismo. Diversos estudios sustentan la idea básica de la gamificación e indican que a través de los juegos se puede conseguir un cambio de actitud en el comportamiento de una persona, por ende, la gamificación puede ser una estrategia de propuesta de gran alcance que promueva la educación entre las personas y un cambio de comportamiento, por lo tanto, la gamificación en el ámbito académico es una alternativa trascendental en la enseñanza aprendizaje.

El desarrollo del marco teórico permitió por un lado entender de una manera panorámica la investigación en lo que respecta al uso de la gamificación dentro y fuera del Ecuador. Se ha podido evidenciar que en varios contextos la preocupación de los profesores por brindar una enseñanza activa y dinámica ha sido una constante que los ha llevado a innovar a través de la gamificación. Por otro lado, la conceptualización del objeto y el campo fue de suma importancia para luego medirlos como variables, lo cual permite encontrar de manera científica el problema existente (en la enseñanza aprendizaje) y su posible solución (gamificación) desde la perspectiva de los estudiantes.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma y tipo de investigación

El enfoque de la presente investigación fue de tipo mixto donde se utilizó tanto la metodología cualitativa como la cuantitativa. Conforme a Hernández y Mendoza (2018), la metodología cuantitativa representa un conjunto de desarrollos metódicos, empíricos y lógicos de la investigación que involucran la recolección y el estudio de datos cuantitativos. Es un tipo de investigación mediante la cual se miden fenómenos. Su diseño es estructurado, con lo cual, es necesario seguir numerosos pasos con una planificación estricta (Piovani & Muñiz, 2018). Su propósito es generalizar resultados y la información se analiza mediante procedimientos estadísticos. En este sentido, en este estudio se requirió cuantificar las opiniones de los estudiantes sobre la asignatura de Lengua y Literatura concerniente a su proceso de enseñanza aprendizaje y cómo ellos tendrían o no preferencia por una estrategia usando la gamificación, por lo que el alcance de esta parte de la investigación fue descriptivo.

Se procedió a medir y recolectar datos que reportaron información sobre las variables de análisis y problema a investigar. Se utilizó como instrumento de recogida de datos la encuesta. Le siguió el enfoque cualitativo que permitió observar y estudiar opiniones y motivaciones de los participantes desde sus perspectivas, con objeto de

conocer cómo ocurría la problemática planteada, en este enfoque se utilizó herramientas como la entrevista donde se extraen datos desestructurados (Lazaro, 2015). Se pretendió en este sentido recabar información sobre los profesores acerca de los métodos usados en clase, el uso de la gamificación en el aula, sus ventajas y reticencias a usarla.

Modalidad de la investigación

La modalidad de investigación del presente trabajo fue básica, ya que el principal propósito fue producir saberes y teorías, pero sin contrastarlos con ningún aspecto práctico (Hernández, 2014). Dentro de dicha modalidad otro de los propósitos también es incrementar los saberes científicos o filosóficos sobre un determinado tema.

Población y muestra

Para Hernández et al. (2014), la población es “un conjunto de individuos o elementos que guardan características en común” (p.12). Es el total de personas susceptibles de estudio que tienen una determinada característica, en este caso consistió en pertenecer a 1er año de BGU. Para la encuesta la población de este año son 643 estudiantes con escolaridad inconclusa que pertenecen a la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, ubicada en Quito, Ecuador, en primero de BGU.

Para la entrevista cualitativa se utilizaron 2 docentes quienes guían el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, es decir, tienen asignados 4 cohortes por docente. Ellos formaron parte de lo que es un muestreo de expertos (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018) dado que tienen conocimientos relevantes y experiencia en el tema de estudio.

A continuación, se muestra una tabla donde se describe la población de estudio.

Tabla 6.

Número de estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual

Año de BGU	Paralelo	No Estudiantes población
C9 1ro	Formativas- 08 Cohorte	91
C9 1ro	Formativas- 09 Cohorte	93
C9 1ro	Formativas- 10 Cohorte	93
C9 1ro	Formativas- 11 Cohorte	93
C9 1ro	Formativas- 12 Cohorte	91
C9 1ro	Formativas- 13 Cohorte	91
C9 1ro	Formativas- 14 Cohorte	91
Total		643

Nota. En esta tabla se presenta el número de estudiantes matriculados legalmente en primer año de BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual.

Puesto que la población estudiantil es grande y difícil estudiar toda esta cantidad se tomó una muestra. Conforme Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) comentan, la muestra cuantitativa es una parte de la población que se extrae para ser estudiada y sobre la que se recogerán los datos oportunos, por lo cual, debe ser una porción lo suficientemente representativa de manera probabilística, para poder generalizar los resultados encontrados.

Bajo el criterio de Hernández y Mendoza (2018) y Grudemi (2018), la muestra con la que se trabajó es, el muestreo aleatorio estratificado por igual asignación, conocido también como afijación uniforme que permite al investigador realizar una muestra de forma equitativa, sin importar la cantidad de individuos que conformen la población del estrato. Se escogió de forma aleatoria un número determinado de estudiantes conforme (ni) que tienen la misma posibilidad de ser elegidos en los

estudiantes del primero de bachillerato en la educación para la población jóvenes y adulta de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual.

Cálculo de la muestra

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot q \cdot N}{Z^2 \cdot p \cdot q + N \cdot e^2}$$

Donde:

n= Tamaño de la muestra = Desconocido

N= Tamaño de la población = 643 estudiantes

p= Probabilidad de éxito 50% = 0,5

q= Probabilidad de fracaso 50% = 0,5

Z= Nivel de confiabilidad = 95% = 1,95

e= error de muestreo 5% = 0,05

Reemplazando los datos se obtiene:

$$n = \frac{(1,95)^2 * 0,5 * 0,5 * 643}{(1,95)^2 * 0,5 * 0,5 + 643(0,05)^2}$$

$$n = \frac{0,9506 * 643}{0,9506 + 643 (0,0025)}$$

$$n = \frac{611,25}{2,56}$$

$$n = 238,94$$

$$n = 239 \cong \text{estudiantes}$$

La encuesta se realizó a 239 estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, seleccionados mediante un muestreo aleatorio estratificado por igual.

Cálculo del muestreo aleatorio estratificado por igual

Este tipo de reparto consiste en asignar el mismo número de unidades muestrales a cada estrato con lo que se tomó todos los n_h iguales a k ($n_i = n/L$ (UNEX, s.f. , p. 9). Se tomó este muestreo porque permite la afijación en el mismo grado de importancia a todos los estratos, en cuanto a tamaño de la muestra.

Donde:

$$N = \text{población} = 643$$

$$n = \text{Tamaño de la muestra} = 239$$

$$L = \text{Numero de estratos} = 7$$

$$n_i = \text{Número de unidades muestrales en el estrato} = \text{desconocido}$$

Reemplazando los datos se obtiene:

$$n_i = \frac{n}{L}$$

$$n_i = \frac{239}{7}$$

$$n_i = 34,13$$

$$n_i = 34 \cong \text{estudiantes}$$

El número de unidades muestrales que corresponden a cada estrato fue de 34 estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual.

$$n_1 = n_2 = n_3 = \dots \dots \dots n_i$$

Tabla 7.

Estratificación aleatoria igual de los estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual.

No de Estratos	No Estratos Básica Media	No Estudiantes POBLACIÓN	No Estudiantes Muestra Estratificada Aleatoria Igual
n1	C9 1ro Formativas- 08 Cohorte	91	34
n2	C9 1ro Formativas- 09 Cohorte	93	34
n3	C9 1ro Formativas- 10 Cohorte	93	34
n4	C9 1ro Formativas- 11 Cohorte	93	34
n5	C9 1ro Formativas- 12 Cohorte	91	34
n6	C9 1ro Formativas- 13 Cohorte	91	34
n7	C9 1ro Formativas- 14 Cohorte	91	35
	Total	643	239

Nota. En esta tabla se presenta el número de estudiantes matriculados legalmente en primer año de BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual que serán tomados como muestra por cada Cohorte.

La tabla indica que la muestra se distribuyó de esta manera: 34 estudiantes desde la Cohorte 08 hasta la Cohorte 13; y, 35 educandos de la Cohorte 14, quienes fueron escogidos de manera aleatoria.

Técnicas e instrumentos de investigación

En la presente investigación se utilizó las técnicas de la encuesta **Anexo 1** y entrevista **Anexo 2**.

Entrevista

La entrevista, es el método que se emplea mediante una conversación que mantiene un fin determinado, para lo cual, se hace uso de una guía de entrevista, que tiene preguntas abiertas estructuradas sobre el tema investigado (Gómez, 2020). En este sentido se mantuvo el diálogo entre el investigador y los docentes de Lengua y Literatura de primer año de BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual que fueron tomados como muestra por cada Cohorte.

Encuesta

La encuesta por su parte permite conocer opiniones, percepciones de los sujetos de estudio sobre varios temas, nos proporciona información sobre las variables de estudio de manera no profunda pero abarcadora (Blanco, 2011). Esta técnica que surge en el siglo XIX y se aplica con mayor generalización en los años 30 del siglo XX para hacer sondeos electorales, es de las más utilizadas a nivel de la investigación social cuando se quiere obtener información sobre un fenómeno a gran escala según la autora.

La encuesta se apoya en un instrumento llamado cuestionario, el cual, puede aplicarse de manera física o virtual, este tiene la intención de obtener respuestas sobre la temática investigada, y que los individuos que aportan la información por sí mismos de forma individual (Ávila, Matilla & otros, 2020). Para esta situación se utilizó el Google Formularios, conocido como una herramienta idónea para recolectar información, mediante encuestas electrónicas, sobre todo en la actual coyuntura sanitaria.

El cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir, que deben ser congruentes con el planteamiento del problema e hipótesis (Hernández & Mendoza, 2018). Para este caso se utilizaron preguntas cerradas con varias opciones de respuesta acerca de la gamificación y del desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, porque son más factibles de codificar y preparar para su análisis, permiten un menor esfuerzo al encuestado y ahorran tiempo, los participantes

no tienen que escribir o verbalizar pensamientos, solo deben seleccionar la alternativa que sintetice mejor su respuesta, lo que los hace más atractivos y colaborativos.

La encuesta se apoyó en el método para medir actitudes, el Escalamiento de tipo Likert, este método fue desarrollado por Rensis Likert en 1932; el cual, se enfoca, en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios, ante los cuales, se pide la reacción de los participantes, estos pueden ser (1.Siempre, Casi siempre, A veces, Casi Nunca, Nunca) de tal forma que el individuo puede exteriorizar su reacción eligiendo uno de estos ítems, los que tienen asignados un valor numérico, de tal forma que el participante obtiene una puntuación con respecto a su afirmación, concluyendo con una puntuación final (Hernández & Mendoza, 2018).

Validez y Confiabilidad del Instrumento (encuesta)

Validez

La validez es el método que se emplea mediante el criterio de especialistas en el área con títulos de cuarto nivel quienes realizan el estudio de la estructura de las preguntas que contiene el instrumento, diseñado para ser aplicado de manera confiable y tener éxito en el estudio. “Aquí se realiza una revisión detallada del contenido de los ítems, con el objetivo de determinar si el lenguaje utilizado se adecúa al lenguaje estándar de contorno” (Bolívar & Villanueva, 2017), entre otros aspectos. La encuesta fue validada por 2 profesionales en el área educativa y entornos virtuales que cuentan con el conocimiento y experiencia en el tema.

Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se realizó mediante el método alfa de Cronbach que es una estimación de consistencia interna, indica la magnitud de la covarianza de los ítems y en qué medida el constructo está presente en los ítems (Ventura & Caycho, 2017).

Índice del Alfa de Crombach

Fórmula

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Dónde:

K Número de ítems del Instrumento

$\sum_{i=1}^K S_i^2$ Sumatoria de las varianzas de cada ítem

S_T^2 Varianza total del instrumento

α Coeficiente de confiabilidad del cuestionario

Rangos y Niveles de confiabilidad

Tabla 8.

Rangos y Niveles de confiabilidad Alfa de Cronbach

Rangos del coeficiente	Valoración de la fiabilidad
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,00	Confiabilidad perfecta

Nota. En esta tabla se visualiza el rango y nivel confiabilidad que puede tener un instrumento como la encuesta por medio del estadístico Alfa de Cronbach (Ventura & Caycho, 2017).

Aplicación del índice del Alfa de Crombach.

Tabla 9.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos	Procesamiento de casos
,819	17	239

Nota. En esta tabla se observa el Alfa de Crombasch calculado mediante el programa SPSS

El Alfa de Cronbach calculado de 17 elementos con 239 participantes fue de 0,819; el cual, conforme la Tabla 8 de Rangos y Niveles de confiabilidad cayó en el rango de coeficiente de 0,72 a 0,99, de tal forma, que mantiene una Excelente confiabilidad.

Recolección y procesamiento de los datos

La recolección de la información de la encuesta se ejecutó por medio del Google formularios, consecutivamente se copió a la base de datos al programa SPSS para hacer una revisión crítica, y, se procedió a su tabulación mediante tablas para realizar el respectivo análisis e interpretación.

A continuación, se expone una tabla con los indicadores derivados del marco teórico.

Tabla 10.*Indicadores de la investigación para la encuesta*

Variables		Indicadores	Preguntas
Enseñanza - Aprendizaje de la Lengua y la Literatura	Aprendizaje Adquisición de nuevos conocimientos que permiten al estudiante desempeñarse en determinadas tareas de su entorno.	Habilidades logradas	1. ¿El docente en sus clases utiliza actividades virtuales que le permiten desarrollar habilidades que luego utiliza en la vida cotidiana?
La enseñanza-aprendizaje de la Lengua y la Literatura es un proceso donde el profesor transmite una serie de conocimientos, para comunicarse eficazmente y que los estudiantes adquieren, ello se logra a través de la utilización de determinados procedimientos y herramientas tecnológicas.	Enseñanza Transmisión de nuevos conocimientos a través de la comunicación y apoyada en diversos procedimientos	Métodos de enseñanza	2. ¿El docente utiliza métodos tradicionales de enseñanza?
		Estrategias innovadoras	3. ¿El docente utiliza en sus clases estrategias didácticas innovadoras que le impulsen a desarrollar sus capacidades y competencias?
		Metodologías motivadoras	4. ¿El docente utiliza métodos de enseñanza donde el estudiante tiene un mayor protagonismo?
		Habilidades en el uso de la tecnología	5. ¿El docente utiliza actividades motivadoras coordinadas en los entornos virtuales?
			6. ¿Las habilidades en el manejo de la tecnología por parte del docente le permite realizar actividades atractivas con las herramientas existentes?

Nota. En la tabla se visualiza la manera en que se estructuró las preguntas a los estudiantes en cuanto a la enseñanza y aprendizaje virtual **Anexo 1.**

Tabla 11.

Indicadores de la investigación para la encuesta

Variables	Dimensiones	Indicadores	Preguntas
<p>Gamificación digital</p> <p>La gamificación es una estrategia metodológica que utiliza la mecánica y de los juegos para lograr el aprendizaje utilizando herramientas tecnológicas.</p>	<p>Estrategia metodológica</p> <p>Serie de procedimientos o actividades organizados encaminados a lograr objetivos de aprendizaje utilizando herramientas tecnológicas.</p>	<p>Juegos Digitales</p>	<p>1. ¿El docente durante las clases utiliza juegos digitales para desarrollar el aprendizaje?</p>
	<p>Mecanismos de la Gamificación</p> <p>Hace referencia los propios componentes del juego.</p>	<p>Herramientas tecnológicas y virtuales</p>	<p>2. ¿Le gustaría aprender a través de juegos donde utilice las herramientas tecnológicas?</p>
		<p>Recompensas</p>	<p>3. ¿Le gustaría aprender a través de juegos donde se le otorgue una recompensa?</p>
		<p>Desafíos</p>	<p>4. ¿Le gustaría aprender a través de juegos que impliquen desafíos?</p>
		<p>Implicación</p>	<p>5. ¿Cree que el uso de juegos en clase lograría que usted se implique más en aprender los contenidos?</p>
		<p>Motivación</p>	<p>6. ¿Se sentiría motivado si se utilizaran juegos en clase?</p>
		<p>Competitividad</p>	<p>7. ¿Le gustaría aprender a través de juegos competitivos en clase?</p>
		<p>Colaboración</p>	<p>8. ¿Le gustaría aprender a través de juegos donde la colaboración con sus compañeros esté presente?</p>

Nota. En la tabla se visualiza la manera en que se estructuró las preguntas a los estudiantes en cuanto a la gamificación **Anexo 1.**

Análisis e interpretación de resultados

Análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de primero año de BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual

A continuación, se presentan las preguntas que se realizaron a los estudiantes para conocer sus características controlar que se estuviesen llenando las encuestas correctamente. Es importante destacar que esta encuesta se refiere a la asignatura de Lengua y Literatura, cuestión que a través de un encabezado se esclareció al inicio.

1. Escoja la Cohorte que perteneces.

Tabla 12.

Cohorte

Opción	Frecuencia	Porcentaje
C9 1ro Formativas- 08 Cohorte	34	14%
C9 1ro Formativas- 09 Cohorte	34	14%
C9 1ro Formativas- 10 Cohorte	34	14%
C9 1ro Formativas- 11 Cohorte	34	14%
C9 1ro Formativas- 12 Cohorte	34	14%
C9 1ro Formativas- 13 Cohorte	34	14%
C9 1ro Formativas- 14 Cohorte	35	16%
Total	239	100%

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes

Los estudiantes que participaron en las encuestas fueron 239 que corresponden al 100%, de los cuales, se tomó de cada cohorte un 14%; exceptuando la cohorte 14, donde, se tomó un 16%. Todas las cohortes manejan un similar número de estudiantes, por lo cual, para este estudio se ha considerado una muestra con cantidades equivalentes.

2. Edad

Tabla 13.

Edad

Opción	Frecuencia	Porcentaje
15 a 20 años	16	7%
21 a 30 años	77	32%
31 a 40 años	99	41%
41 a 50 años o más	47	20%
Total	239	100%

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes

De los 239 estudiantes que participaron en la encuesta; un 41% se encuentran en un rango de edad de 31 a 40 años; 32% en un rango de edad de 21 a 30 años; 20% en un rango de edad de 41 a 50 años o más; y, 7% en un rango de edad de 15 a 20 años. La mayor parte de estudiantes son adultos que se encuentran en edad laboral, quienes retomaron sus estudios por las necesidades que se les presentan en el ámbito profesional, oportunidades que pierden por no contar con las herramientas necesarias como son los conocimientos y títulos pertinentes.

3. ¿El docente en sus clases utiliza actividades virtuales que le permiten desarrollar habilidades que luego utiliza en la vida cotidiana?

Tabla 14.

Las actividades virtuales desarrollan habilidades

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	153	64%
Casi siempre	58	24%
A veces	26	11%
Casi nunca	2	1%
Total	239	100%

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes

El 64% de los estudiantes indican que siempre las actividades virtuales les permiten desarrollar sus habilidades; 20% casi siempre; y, 10% a veces.

Interpretación: Los resultados manifiestan que la mayoría de los estudiantes creen que siempre las actividades virtuales les permiten desarrollar sus habilidades, lo cual, es una fortaleza porque ellos mismos han visto avances en cuanto al desarrollo de sus habilidades personales de tal forma que a futuro podrán optar a nuevas oportunidades laborales.

4. ¿El docente utiliza métodos tradicionales de enseñanza?

Tabla 16.

Métodos tradicionales de enseñanza

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	143	60%
Casi siempre	53	22%
A veces	34	14%
Casi nunca	4	2%
Nunca	5	2%
Total	239	100%

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes

El 60% de los estudiantes determinan que los docentes siempre utilizan métodos tradicionales de enseñanza; 22% casi siempre; 14% a veces; 2% casi nunca; y, 2% nunca.

Interpretación: Los resultados revelan que los docentes utilizan mayormente métodos tradicionales de enseñanza en las clases, si se toma en cuenta que el 60% comenta que siempre y un 22 % que casi siempre. Cabe indicar, que estos estudios son a distancia, por lo cual, la mayor parte se ellos realizan con la ayuda de la tecnología en los ambientes virtuales. Esto se vuelve aún más una debilidad al no innovar los métodos de enseñanza y descuidar el uso de los recursos que esta modalidad pone a disposición.

5. ¿El docente utiliza métodos de enseñanza donde el estudiante tiene un mayor protagonismo?

Tabla 17.

Protagonismo del estudiante

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	22	9%
Casi siempre	52	22%
A veces	161	67%
Casi nunca	4	2%
Total	239	100%

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes

El 9% de los estudiantes manifiestan que siempre tienen el mayor protagonismo en los métodos de enseñanza que utiliza el docente; 22% casi siempre; 67% a veces; y, 2% casi nunca.

Interpretación: Los resultados revelan que la mayor parte de estudiantes sienten que solamente a veces tienen el mayor protagonismo a través de los métodos de enseñanza utilizados, esto es una debilidad porque los métodos aplicados por el docente están permitiendo que el estudiante sea un ente pasivo en su proceso educativo, siendo, generalmente, lo que proporciona la educación tradicional y coincidiendo con el resultado de la pregunta de si los profesores usan métodos y estrategias tradicionales.

6. ¿El docente utiliza en sus clases estrategias didácticas innovadoras que le impulsen a desarrollar sus capacidades y competencias?

Tabla 18.

Estrategias didácticas innovadoras

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	24	10%
Casi siempre	62	26%
A veces	151	63%
Casi nunca	2	1%
Total	239	100%

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes

El 10% de los estudiantes manifiestan que siempre las estrategias didácticas utilizadas por el docente son innovadoras; 26% casi siempre; 63% a veces; y, 1% casi nunca.

Interpretación: Los resultados muestran que la mayor parte de estudiantes sienten que a veces las estrategias didácticas utilizadas por el docente son innovadoras, lo cual indica que la innovación es un tema pendiente para los docentes, no hay innovación en la enseñanza de manera frecuente, lo que da paso a crear estudiantes conformistas y sin motivación en el aprendizaje.

7. ¿El docente utiliza actividades motivadoras coordinadas en los entornos virtuales?

Tabla 19.

Actividades motivadoras en ambientes virtuales

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	21	9%
Casi siempre	56	23%
A veces	159	67%
Casi nunca	3	1%
Total	239	100%

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes

El 9% de los estudiantes exteriorizan que siempre el docente utiliza actividades motivadoras en los entornos virtuales; 23% casi siempre; 67% a veces; y, 1% casi nunca.

Interpretación: Los resultados muestran que la mayor parte de estudiantes sienten que a veces el docente utiliza actividades motivadoras en los entornos virtuales, lo cual, es una deficiencia y se puede relacionar con el hecho de no utilizar la innovación en clases, no existe mucha motivación para que el estudiante indague por su propia cuenta y busque el conocimiento llevándolo a un estado pasivo de conformismo.

8. ¿Las habilidades del docente en el manejo de la tecnología, le motiva a usted realizar actividades atractivas con las herramientas que le provee?

Tabla 20.

Habilidades tecnologías del docente

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	29	13%
Casi siempre	44	18%
A veces	166	69%
Total	239	100%

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes

El 13% de los estudiantes exponen que siempre las habilidades tecnológicas del docente les motiva; 18% casi siempre; y, 69% a veces.

Interpretación: Los resultados muestran que la mayor parte de estudiantes sienten que a veces las habilidades del docente en el manejo de la tecnología les motivan a realizar actividades que sean realmente atractivas con las herramientas que provee, lo cual puede denotar la necesidad de que el docente necesita capacitarse en el manejo de tecnologías y entornos virtuales para dar una motivación a sus estudiantes.

9. ¿El docente durante las clases utiliza juegos digitales para motivar el aprendizaje?

Tabla 21.

Juegos digitales para el aprendizaje

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	55	23%
Casi siempre	70	29%
A veces	76	32%
Casi nunca	15	6%
Nunca	23	10%
Total	239	100%

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes

El 23% de los estudiantes exponen que siempre el docente utiliza juegos digitales para el aprendizaje; 29% casi siempre; 32% a veces; 6% casi nunca, 10% nunca.

Interpretación: Los resultados muestran que la mayor parte de estudiantes sienten que a veces el docente utiliza juegos digitales para el aprendizaje (un 23 % en siempre y un 29 % en casi siempre), no obstante, por otro lado, las opciones se dividen en un porcentaje muy similar. Lo cual denota que en muchas ocasiones no se explora ni explota la gamificación digital dentro del ámbito de la enseñanza y aprendizaje, desperdiciando dichos recursos que ayudan y motiva al estudiante.

11. ¿Le gustaría aprender a través de juegos donde utilice las herramientas tecnológicas?

Tabla 22.

Aprendizaje a través de Juegos y herramientas tecnológicas

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	156	66%
Casi siempre	34	14%
A veces	46	19%
Casi nunca	3	1%
Total	239	100%

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes

El 66% de los estudiantes exponen que siempre les gustaría aprender mediante juegos y herramientas tecnológicas; 14% casi siempre; 19% a veces; y, 1% casi nunca.

Interpretación: Los resultados muestran que a la mayor parte de estudiantes les gustaría aprender mediante juegos y herramientas tecnológicas, lo que representa una fortaleza, puesto que, existe esa predisposición y gusto por el aprendizaje a través de estos recursos innovadores, en caso de implementar la gamificación a los estudiantes les gustaría. En lo adelante se analizan componentes de la gamificación que están presentes en los juegos educativos, con lo cual se comprueba que les sea de utilidad al estudiantado.

12. ¿Le gustaría aprender a través de juegos donde se le otorgue una recompensa?

Tabla 23.

Aprendizaje a través de juegos y recompensas

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	152	64%
Casi siempre	39	16%
A veces	41	17%
Casi nunca	1	1%
Nunca	6	2%
Total	239	100%

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes

El 64% de los estudiantes exponen que siempre les gustaría aprender mediante juegos y recompensas; 16% casi siempre; 17% a veces; 1% casi nunca; y, 2% nunca.

Interpretación: Los resultados muestran que a la mayor parte de estudiantes les gustaría aprender mediante juegos y recompensas; lo que incorpora una fortaleza para el aprendizaje, puesto que, trabajar por recompensas les motiva a adquirir el conocimiento de manera agradable y divertida.

13. ¿Le gustaría aprender a través de juegos que impliquen desafíos?

Tabla 24.

Aprendizaje a través de juegos y desafíos

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	120	50%
Casi siempre	57	24%
A veces	55	23%
Casi nunca	2	1%
Nunca	5	2%
Total	239	100%

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes

El 64% de los estudiantes exponen que siempre les gustaría aprender mediante juegos y desafíos; 16% casi siempre; 17% a veces; 1% casi nunca; y, 2% nunca.

Interpretación: Los resultados muestran que a la mayor parte de estudiantes les gustaría aprender mediante juegos y desafíos; lo que claramente es una fortaleza que permite desplegar el potencial del estudiante por los retos que se les presenta y aumentar su nivel de conocimiento, nuevamente motivándoles a ser mejores porque crea una competencia personal.

¿Cree que el uso de juegos en clase lograría que usted se implique más en aprender los contenidos?

Tabla 25.

Implicación en el aprendizaje de contenidos mediante juegos

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	127	53%
Casi siempre	64	27%
A veces	37	15%
Casi nunca	8	3%
Nunca	3	2%
Total	239	100%

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes

El 53% de los estudiantes exponen que siempre el uso de juegos en clase les ayuda a implicarse en el aprendizaje del contenido; 27% casi siempre; 15% a veces; 3% casi nunca; y, 2% nunca.

Interpretación: Los resultados muestran que a la mayor parte de estudiantes el uso de juegos en clase les ayuda a implicarse en el aprendizaje del contenido, lo cual, puede potenciar el propio aprendizaje, es muy probable que aumentasen de forma significativa, permitiendo su adquisición con nuevas estrategias acorde a las necesidades del estudiantado.

14. ¿Se sentiría motivado si se utilizaran juegos en clase?

Tabla 26.

Motivación

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	146	61%
Casi siempre	51	21%
A veces	33	14%
Casi nunca	3	1%
Nunca	6	3%
Total	239	100%

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes

El 61% de los estudiantes exponen que siempre se sentirían motivados con el uso de juegos en clases; 21% casi siempre; 14% a veces; 1% casi nunca; y, 3% nunca.

Interpretación: Los resultados muestran que la mayor parte de estudiantes siempre se sentirían motivados con el uso de juegos en clases, lo que es una fortaleza para la enseñanza y aprendizaje porque existe esa predisposición y motivación del estudiantado en adquirir los conocimientos desde la gamificación digital.

15. ¿Le gustaría aprender a través de juegos competitivos en clase?

Tabla 27.

Aprender a través de juegos competitivos

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	114	47%
Casi siempre	63	26%
A veces	52	22%
Casi nunca	4	2%
Nunca	6	3%
Total	239	100%

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes

El 47% de los estudiantes exponen que siempre les gustaría aprender a través de juegos competitivos; 26% casi siempre; 22% a veces; 2% casi nunca; y, 3% nunca.

Interpretación: Los resultados muestran que a la mayor parte de estudiantes siempre les gustaría aprender a través de juegos competitivos, lo que representa una fortaleza dado que les ayudará a desarrollar sus competencias y habilidades dentro del ámbito educativo y además, de ponerlos en la práctica del día a día.

16. ¿Le gustaría aprender a través de juegos donde la colaboración con sus compañeros esté presente?

Tabla 28.

Aprendizaje a través de juegos y colaboración

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	142	59%
Casi siempre	56	23%
A veces	32	13%
Casi nunca	6	3%
Nunca	3	2%
Total	239	100%

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes

El 59% de los estudiantes exponen que siempre les gustaría aprender a través de juegos colaboración; 23% casi siempre; 13% a veces; 3% casi nunca; y, 2% nunca.

Interpretación: Los resultados muestran que a la mayor parte de estudiantes siempre les gustaría aprender a través de juegos colaboración, lo que representa una fortaleza porque están dispuestos a desarrollar el trabajo colaborativo y en equipo, habilidad que siempre es requerida en cualquier contexto de la vida para la participación y mejora de resultados, así como el desarrollo de habilidades sociales.

17. ¿Durante las clases asincrónicas el docente le proporciona juegos que mantienen retos personales?

Tabla 29.

Clases asincrónicas y juegos con retos personales

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	49	21%
Casi siempre	43	18%
A veces	75	31%
Casi nunca	29	12%
Nunca	43	18%
Total	239	100%

Nota. Resultado de las encuestas aplicadas a los estudiantes

El 21% de los estudiantes exponen que siempre el docente durante las clases asincrónicas proporciona juegos con retos personales; 18% casi siempre; 31% a veces; 12% casi nunca; y, 18% nunca.

Interpretación: Los resultados muestran que la mayor parte de estudiantes establecen que a veces el docente durante las clases asincrónicas proporciona juegos con retos personales, lo que es una debilidad, puesto que, los alumnos requieren trabajar constantemente en el aumento del desarrollo de sus habilidades personales, debiendo entonces trabajar desde los retos personales para que puedan mejorar sus potencialidades.

Como conclusión se puede argumentar que si bien los estudiantes creen que desarrollan habilidades y adquieren conocimientos en la asignatura, las formas de hacerlo son tradicionales y con poca participación de los estudiantes. Por otro lado, los estudiantes muestran una aceptación importante cuando se les pregunta sobre la utilización de los juegos en general, pero también con respecto a hacer actividades gamificadas donde se desglosan los diversos componentes de los juegos.

A continuación, se expone el análisis cualitativo a los docentes de Lengua y Literatura con respecto a los métodos usados en clase, el uso de la gamificación en el aula, sus ventajas y reticencias a usarla.

Entrevista a los Docentes de Lengua y Literatura

1.- Métodos y estrategias didácticas que el docente utiliza para la enseñanza de los contenidos que imparte.

Entre las dos docentes, solamente una detalló que utilizaba el aula invertida, y entre las herramientas tecnológicas usadas en clase se destacaron el “canva, genially, vocaroo, padlet, quizzizz” (E.1). Ambas docentes están de acuerdo en que existe la necesidad de innovar y trabajar con estrategias didácticas dentro del proceso educativo, además, consideran que estas son de ayuda para llegar de una mejor forma con los conocimientos a los estudiantes que retomaron su educación, lo cual se muestra como positivo ante cualquier programa de capacitación que se quiera implementar, en ambos casos se observa una iniciación empírica, en cuanto, al uso de estas en los ambientes virtuales.

2.- Uso de sus métodos y estrategias en el aprendizaje de sus estudiantes

Las dos docentes entrevistadas están en acuerdo que los métodos y estrategias que emplean como docentes tienen mucho que ver en la enseñanza y aprendizaje de la educación virtual, así también, se hace énfasis en que las metodologías activas tienen una importante incidencia porque vuelve el aprendizaje más dinámico y divertido “ayudan en el aprendizaje dinámico y significativo para el desarrollo de inteligencias múltiples” (E.1). No obstante, la segunda docente no cree que por ejemplo el uso del genially favorezca el aprendizaje de sus estudiantes.

3.- Innovación a través del uso de métodos y técnicas utilizados

De las dos docentes entrevistadas, se visualiza que la primera docente sí está utilizando metodologías activas de enseñanza que le permitan a los estudiantes adquirir los conocimientos, entendiendo que es su deber al trabajar en una modalidad de estudios más compleja pese a no haber recibido capacitaciones. La segunda docente persiste en el uso de las metodologías tradicionales, “Sí, se

considera que son innovadoras, sin embargo, se hace hincapié en la enseñanza con resumen y diapositivas” (E.2).

4.- Aplicación de la técnica de la gamificación como estrategia educativa a manera de retos para motivar al estudiante.

Por un lado, una de las docentes afirma que sí utiliza la gamificación para motivar el aprendizaje de los estudiantes como solución a las clases rutinarias y el agotamiento “estas herramientas les permite desestresarse y mejorar el niño para recibir la clase” (E.1). La otra docente no la aplica afirmando la falta de tiempo para ponerla en práctica, solamente se utiliza en ocasiones “para despejar dudas y retroalimentar el tema trabajado con antelación”.

5.- Preparación necesaria para utilizar la Gamificación

De las dos docentes entrevistadas, se establece que a la primera le gusta la idea de trabajar con nuevas herramientas tecnológicas y virtuales desde la gamificación “Sí, por supuesto es agradable conocer y utilizar más aplicaciones con el objeto de ayudar y guiar a los estudiantes” (E.1). La segunda no está muy de acuerdo porque aduce que el tiempo es muy poco, sin embargo, hay que recordar que existe el horario asincrónico, donde, también se las puede llevar a cabo.

6.- Resultados de la utilización de la gamificación.

De las dos docentes entrevistadas, se establece que a la primera le gusta utilizar la gamificación digital para la enseñanza y aprendizaje porque logra llevar a sus estudiantes y ellos captan de forma directa el contenido, mientras que la segunda establece que no hay mayor diferencia, sin embargo, desde el inicio se observa que la segunda docente no tiene mucho interés en cambiar las metodologías tradicionales por las activas, por lo que quizás su criterio esté mediado por su actitud.

En resumen, los resultados desde la perspectiva de los estudiantes arrojan que la mayor parte consideran que las actividades virtuales les permiten desarrollar sus

habilidades por lo que creen que logran el aprendizaje. Sin embargo, manifiestan que sus docentes en su mayoría utilizan métodos tradicionales de enseñanza, quedando rezagados los métodos activos y las estrategias innovadoras. Los estudiantes sienten que las estrategias no son tan motivadoras. Con respecto al uso de juegos para el aprendizaje por parte de los profesores, los estudiantes en un importante porcentaje comentan que no se utilizan nunca, casi nunca o a veces, no obstante, otro grupo importante comentan lo contrario, esto pudiese estar relacionado a que algunos profesores los usen y otros no. Con respecto a las preferencias por las actividades que utilizan la mecánica del juego los estudiantes prefieren la recompensa, los desafíos, la implicación, la motivación y la competitividad aumentarían. La preferencia también se sitúa en los juegos colaborativos.

Desde el punto de vista de los docentes se pudo apreciar que si bien las docentes comprenden que la innovación es importante, al parecer, no ambas docentes están dispuestas hacerlo realidad. Con respecto a la aplicación de la gamificación, por un lado una de las docentes la utiliza y la otro no lo hace, lo que explicaría las respuestas divididas con respecto a este tema por parte de la mitad d ellos estudiantes. En relación a los aspectos actitudinales también se encuentra que una de ellas está dispuesta a prepararse para aplicar estas estrategias pero la otra docente sigue renuente a hacerlo, lo cual implica que gran parte de los estudiantes están privados en este momento de recibir el aprendizaje a través de estrategias gamificadas.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Tema: Estrategias metodológicas basadas en la gamificación para la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.

Definición del tipo de producto

La solución que se plantea en este trabajo son estrategias metodológicas basadas en la gamificación, están orientadas a docentes para lograr la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes. La gamificación pretende utilizar las mecánicas del juego en espacios educativos. Esto les permitirá aplicar estrategias innovadoras con la intención de fortalecer su aprendizaje, es así que, se detallan algunas alternativas utilizando herramientas virtuales gamificadas en el seno de la asignatura de Lengua y Literatura. El uso de un sistema de actividades de este tipo se justifica a partir de actividades de forma dinámica e interactiva y la evaluación tipo test de forma gamificada también. Además, en el proceso existen mecanismos, elementos y dinámicas para el transcurso del aprendizaje de manera divertida a través de la motivación.

Una estrategia metodológica está compuesta por varias actividades que consiguen un determinado objetivo de aprendizaje, en este caso se utilizarán varias estrategias para lograr el aprendizaje de una unidad didáctica llamada “La sociedad literaria”. Cada tema tendrá su estrategia compuesta por la utilización de un

audiovisual de la plataforma YouTube y luego actividades y gamificadas. Si bien cada estrategia utiliza el recurso audiovisual y la gamificación uniformemente, lo hace en diferentes temas y algunos con diferentes herramientas digitales al alcance, por lo que los estudiantes no siempre realizan los mismos juegos en cada actividad gamificada. Estas estrategias dentro de la asignatura de Lengua y Literatura permiten conocer qué son los géneros literarios, su historia y la caracterización de cada uno de ellos. Se utilizaron las herramientas tecnológicas Scratch, Celebrity, Educaplay, Kahoot y Genial.ly.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general

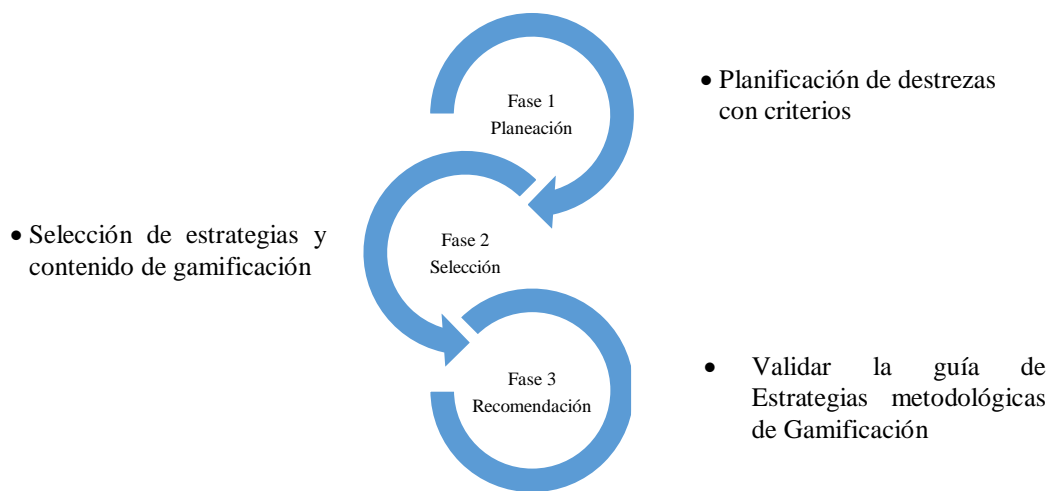
Elaborar estrategias metodológicas basadas en Gamificación para la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de BGU virtual.

Objetivos específicos

- Determinar los contenidos del área de Lengua y Literatura que se enfocarán en las estrategias metodológicas.
- Seleccionar estrategias de gamificación adecuadas a los temas de Lengua y Literatura.
- Validar las estrategias metodológicas de Gamificación por método de especialistas.

Elementos que la conforman

Se propone las siguientes fases metodológicas como estructura para la inclusión de la gamificación en el contexto de la presente investigación.



Planificación de destrezas con criterio, es importante tener en cuenta el contenido de destrezas que se van a tratar conforme al currículo de educación, el tiempo destinado para la realización de cada actividad, condiciones de las instalaciones, la eficacia de los recursos y por último las características de los participantes, de esta manera poder predecir cómo será la actividad.

Selección de estrategias de gamificación, se lo establece mediante la búsqueda y elaboración de contenidos y componentes tecnológicos, en el proceso de elaboración de la estrategia se articulan elementos. Los esquemas iniciales ayudan a visualizar la información que se ampliará en el instructivo.

Validación de la guía de Estrategias metodológicas de Gamificación, siempre que se presenta la teoría debe ser precisa y validada, para tener el criterio de profesionales en el área y desarrollar un producto de calidad.

Estrategias metodológicas basadas en la gamificación para la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura de BGU Virtual.



Elaborado por: Geovana Peñaherrera

Fase 1: Planificación de contenidos del área Lengua y Literatura

ASIGNATURA		Lengua y Literatura.	Objetivo: Participar de manera fluida y eficiente en diversas situaciones de comunicación oral, formales y no formales, integrando los conocimientos sobre la estructura de la lengua oral y utilizando vocabulario especializado, según la intencionalidad del discurso.	Tiempo: 6 Semanas	
Unidad	Estrategias	Temas	ACTIVIDADES	Innovación y Recursos didácticos	
LA SOCIEDAD LITERARIA	Estrategia 1. Torneo literario	1. ¿Qué es un género literario?	* Retroalimentar el tema final y profundizar el género literario para trabajar en los elementos principales.	<p>Durante la evolución del proceso de aprendizaje, el segundo planteamiento didáctico perteneciente al Taller Virtual Educativo, propone usar gamificación para revisar canales de personajes (Cerebriti); de ese modo crear contenido.</p> <p>La interacción con Educaplay es importante, porque permite una mejor difusión por ser la red con mayor alcance. La base comunicativa para relacionar los contenidos de la asignatura depende del <i>Scratch</i> que cada día actualiza información dependiendo del tema de clase, así como la evolución del mismo en el transcurso y desarrollo de actividades colaborativa.</p> <p>* Se usará genially y mediante los diseños más identificativos, como infografías se creará contenido para obtener material visual que servirá en la edición y realización del respectivo video referente al tema de clase.</p> <p>* Esta plataforma se usará para difundir contenido literario, de manera que la expresión escrita, se entienda como obra de arte o espacio cognitivo en Kahoot</p> <p>* Otro recurso que se ejercitará en cuanto a su uso, es Book Creator, con el fin de lograr relacionar también la música con la creación de contenido literario,</p>	
	Estrategia 2. Defino y amplío mis conocimientos	2. Tipos de género literario	* Relacionar los temas en la teoría para la mejor comprensión de los contenidos. * Abordar la estructura de los tipos de géneros literarios explicando la funcionalidad de cada apartado para evolucionar el concepto.		
	Estrategia 3. Conociendo la historia	3. Historia de los géneros literarios	* Identificar las características más importantes del contenido literario en redes sociales y como considerarse un texto. * Realizar ejercicios con los niveles literarios para aplicar la redacción de un texto argumentativo.		
	Estrategia 4. Ingenio mi pensamiento	4. La épica	* Definir los conceptos de opinión, así como su influencia. * Diferenciar el término opinión y comentarlo realizando ejemplos prácticos de la épica.		
	Estrategia 5. Lo pienso, lo siento y lo expreso	5. La lírica	* Enfatizar el valor de la literatura para mejorar la expresión lírica * Realizar videos cortos sobre el subtema a revisar, para crear contenido.		
	Estrategia 6. Expresando mi punto de vista	6. El ensayo literario	* Utilizar recursos para grabar y editar un texto expositivo de manera oral, con el texto escrito como guión. “Conectados”, como la forma de expresión que aplica elementos virtuales para impartir información y crear contenido informativo educacional.		
RECURSOS:			Dispositivos tecnológicos, herramientas virtuales, plataformas online, redes sociales.		

- **Fase 2 Selección de estrategias y contenido de gamificación**

Aprendiendo sobre gamificación

¿Qué es la gamificación?



Es el manejo de los mecanismos de juegos para perfeccionar el aprendizaje y el estímulo de los estudiantes



Las estrategias contienen el reconocimiento de logros a través de puntos, distintivos, cuadros de líderes o barras de mejoras



El significado surge del sector empresarial y en la actualidad se ha posicionado en contextos de educación

¿Qué beneficios promueve la gamificación en los procesos educativos?

Fomentar retroalimentación adecuada a los estudiantes

Suministrar información al docente

Promover la integración en equipos

Motivar a los estudiantes a participar activamente en clase

¿En qué me beneficia como profesor de Lengua y Literatura estas estrategias?

Siendo una asignatura de complejidad reconocida, este material permitirá que el estudiante tenga otra perspectiva de aprendizaje, dando al docente un mayor control dentro del aula. Permitirá que se introduzcan en una nueva forma de ver la asignatura de Lengua y Literatura a través de retos y misiones.

¿Qué se encontrará en la guía de estrategias gamificación?

Estrategias	•Número y nombre de la estrategia
Descripción	•Detalle de la estrategia
Contenido	Temas de la asignatura de Lengua y Literatura
Objetivo	El fin que se busca al aplicar la estrategia
Actividades/Recursos	•Tareas asignadas y herramienta de aplicación
Evaluación	¿Cómo se va a valorar el contenido de la estrategia?

**ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA
TORNEO GÉNEROS LITERARIOS**

Estrategia 1. Torneo literario

Duración: 45 minutos



Nota: Géneros Literarios Wayra (2019)

Contenido: Géneros literarios

Descripción: Esta estrategia consiste en complementar las actividades detalladas en el Taller 1 ejercicios I, del siguiente link <http://www.apuntesdelengua.com/archivos/generosliterarios/index.htm>, y el estudiante que al final haya acumulado más respuestas acertadas será el ganador del torneo de géneros Literarios de Lengua y Literatura.

Contenido: ¿Qué es un género literario?

Objetivo: Participar de manera fluida y eficiente en diversas situaciones de género literario, integrando los conocimientos sobre la estructura de la lengua oral y utilizando vocabulario especializado, según la intencionalidad del discurso.

Actividad: Se establecen a los distintos grupos o categorías en que podemos clasificar las obras literarias atendiendo a su contenido y estructura.

Tarea:

- Observe el video sobre el género literario
- <https://youtu.be/scVQtxiIe8>
<https://www.youtube.com/watch?v=Q9bh83Oc1IY>
- Efectúe un análisis del contenido mostrado

Forma de organización del grupo

- Se procederá a trabajar en grupos seleccionados por el docente

Técnicas

- Completar las actividades en línea contestando las preguntas, tratando de obtener el mejor resultado de aprendizaje.

**Recurso:** entorno virtual Scratch

- Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:
<https://scratch.mit.edu/projects/664025529/>
- Escoger y leer la información de cada uno de los Géneros Literarios



Evaluación:

- Efectuar un resumen al grupo de las interrogantes experimentadas en el entorno virtual de trabajo:
 - a. ¿Qué son los Géneros Literarios?
 - b. ¿En qué se clasifican los Géneros Literarios?
 - c. ¿Escriba una característica de cada uno de ellos?
 - d. ¿Cuántos géneros existen?

- Se invita a reflexionar a cada grupo y exhibir sus respuestas.

Instrumento de evaluación

Nombre:
 Curso:
 Paralelo:

	Nivel de progreso obtenido	Observaciones
Conseguido =4		
En proceso =3		
Avance inicial =2		
No conseguido =1	<div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> 1 2 3 4 </div>	

Resultados Anhelados

Una vez efectuado la actividad se aspira que el estudiante tenga el siguiente dominio:

El estudiante debe ser:

- Analítico e investigador.
- Reflexivo una idea de lo que contiene un libro
- Cooperativo con el grupo.
- Motivador para mayor aprendizaje.
- El arte de la reflexión libre.

Estrategia 2. Defino y amplío mis conocimientos

Duración: 45 minutos



Nota: géneros Literarios Wayra (2019)

Contenido: Tipos de géneros literarios

Descripción: Esta estrategia consiste en complementar las actividades detalladas en el taller 2 ejercicio IX del siguiente link <http://www.apuntesdelengua.com/archivos/generosliterarios/index.htm>, y el estudiante que al final haya acumulado más respuestas acertadas será el ganador del torneo de tipos de géneros Literarios de Lengua y Literatura.

Objetivo. Identificar géneros literarios según sus categorías o grupos en que se clasifican las obras para conocer su estructura y contenido.

Actividad: Se efectuarán a los diferentes grupos la selección de un tipo de género literario el cual deberán complementar la acción mediante las indicaciones mostradas.

Tarea:

- Observe el video sobre los tipos de géneros literarios

<https://www.youtube.com/watch?v=p30YTOTU23M>

- Efectúe un análisis del contenido mostrado

Forma de organización del grupo

- Se procederá a trabajar en grupos designados por el docente

Técnicas

- Completar las actividades en línea contestando las preguntas, tratando de obtener el mejor resultado de aprendizaje.



Recurso: entorno virtual Cerebriti

Entrar a la sala de juegos en los siguientes links:

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-literatura/genero-literario1>



<https://www.cerebriti.com/juegos-de-literatura/-que-genero-literario-es->



- Escoger y leer la información de cada uno de los tipos de géneros Literarios

Evaluación:

- Efectuar un resumen al grupo de las interrogantes experimentadas en el entorno virtual de trabajo:
 - ¿Cuáles son los tipos de géneros literarios?
 - ¿Qué representan cada uno de ellos?
 - ¿Escriba una característica de cada uno de ellos?
 - ¿Cuál es la que más les identifica?

- Se invita a reflexionar a cada grupo y exhibir sus respuestas.

Instrumento de evaluación						
Nombre:						
Curso:						
Paralelo:						
Conseguido =4 En proceso =3 Avance inicial =2 No conseguido =1	Nivel de progreso obtenido	Observaciones				
	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> </table>	1	2	3	4	
	1	2	3	4		

Resultados Anhelados

Una vez efectuado la actividad se aspira que el estudiante tenga el siguiente dominio:

El estudiante debe ser:

- Analítico e investigador.
- Reflexivo en la idea de lo que contiene un libro
- Cooperativo con el grupo.
- Motivador para mayor aprendizaje.
- El arte de la reflexión libre.

Estrategia 3. Conociendo la historia

Duración: 45 minutos



Nota. Historia de los géneros literarios Sánchez (2017)

Contenido: Historia de los géneros literarios

Descripción: Esta estrategia consiste en complementar las actividades detalladas en el taller 3 ejercicio III del siguiente link <http://www.apuntesdelengua.com/archivos/generosliterarios/index.htm>, y el estudiante que al final haya acumulado más respuestas acertadas será el ganador del torneo de géneros Literarios de Lengua y Literatura.

Contenido: Historia de los géneros literarios

Objetivo. Identificar el origen de la historia literaria, mediante los distintos modelos en los que se pueden agrupar las obras de literatura de acuerdo a su contenido.

Actividad: Se efectuarán a los diferentes grupos, la selección de un tipo de género literario el cual deberán complementar la acción mediante las indicaciones mostradas.

Tarea:

- Observe el video sobre la historia de los géneros literarios <https://www.youtube.com/watch?v=nZzFhYNpKWI>
- Efectúe un análisis del contenido mostrado

Forma de organización del grupo

- Se procederá a trabajar en grupos designados por el docente

Técnicas

- Complementar las actividades en línea contestando las preguntas, tratando de obtener el mejor resultado de aprendizaje.

Recurso: entorno virtual educaplay



Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:



Dar play en comenzar para ingresar al juego el crucigrama con preguntas de la historia de los géneros literarios



https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7326632-la_historieta_y_sus_elementos.html

- Llenar y leer la información de la historia de los géneros Literarios

Evaluación:

- Desarrollar un resumen al grupo de las interrogantes experimentadas en el entorno virtual de trabajo:
 - a. ¿Qué manifiesta la historia de los géneros Literarios?
- Se invita a reflexionar a cada grupo y exhibir sus respuestas.

Instrumento de evaluación							
Nombre:							
Curso:							
Paralelo:							
Conseguido =4	Nivel de progreso obtenido		Observaciones				
En proceso =3							
Avance inicial =2	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> </table>			1	2	3	4
1	2	3		4			
No conseguido =1							

Resultados Anhelados

Una vez efectuado la actividad se aspira que el estudiante tenga el siguiente dominio:

El estudiante debe ser:

- Analítico e investigador.
- Reflexivo en la idea de lo que representa la historia de los géneros
- Cooperativo con el grupo.
- Motivador para mayor aprendizaje.
- El arte de la reflexión libre.

Estrategia 4. Ingenio mi pensamiento

Duración: 45 minutos



Nota: Géneros Literarios Wayra (2019)

Contenido: La épica

Descripción: Esta estrategia consiste en complementar las actividades detalladas en el taller 4 ejercicio II del siguiente link <http://www.apuntesdelengua.com/archivos/generosliterarios/index.htm>, y el estudiante que al final haya acumulado más respuestas acertadas será el ganador del torneo de géneros Literarios de Lengua y Literatura.

Objetivo. Seleccionar el género épico, su origen, estructura y otras características ejemplares de la literatura universal.

Actividad: Se efectuarán a los diferentes grupos la selección de un tipo de género épico el cual deberán complementar la acción mediante las indicaciones mostradas.

Tarea:

- Observe el video sobre la épica
https://www.youtube.com/watch?v=1e6z_e_Cxq8
- Efectúe un análisis del contenido mostrado

Forma de organización del grupo

- Se procederá a trabajar en grupos designados por el docente

Técnicas

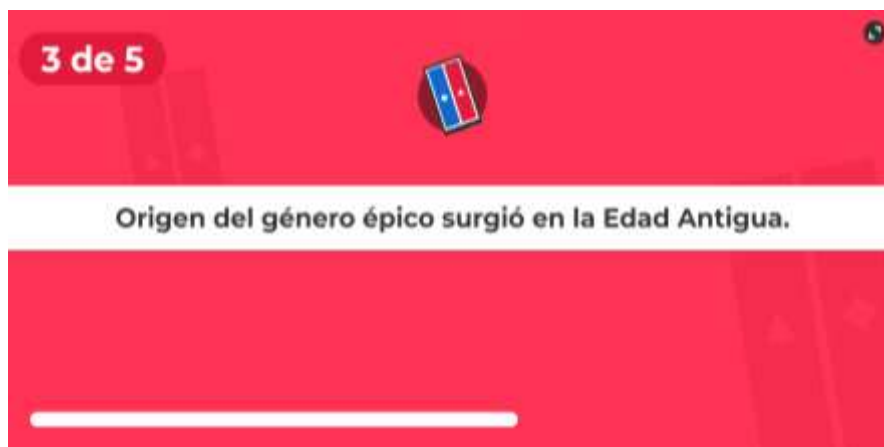
- Complementar las actividades en línea contestando las preguntas, tratando de obtener el mejor resultado de aprendizaje.



Recurso: entorno virtual Kahoot

Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:

https://kahoot.it/challenge/0211352?challenge-id=49e02da7-83f2-4eea-806b-02a53ad65701_1658964940661



PIN de juego: **0211352**



<https://view.genial.ly/61f2dad98ab6b300154e994f/interactive-content-genero-epico>

- Llenar y leer la información del género épico

Evaluación:

- Desarrollar un resumen al grupo de las interrogantes experimentadas en el entorno virtual de trabajo:
 - a. ¿Qué es el género épico?
 - b. ¿Cuáles son las características del género épico?
 - c. ¿Cuál es el origen del género épico?
 - d. ¿Identificas ejemplos de género épico?
- Se invita a reflexionar a cada grupo y exhibir sus respuestas.

Instrumento de evaluación					
Nombre:					
Curso:					
Paralelo:					
Conseguido =4	Nivel de progreso obtenido				Observaciones
En proceso =3					
Avance inicial =2					
No conseguido =1	1	2	3	4	

Resultados Anhelados

Una vez efectuado la actividad se aspira que el estudiante tenga el siguiente dominio:

El estudiante debe ser:

- Analítico e investigador.
- Reflexivo en la idea de lo que representa la historia del género épico
- Cooperativo con el grupo.
- Motivador para mayor aprendizaje.
- El arte de la reflexión libre.

Estrategia 5. Lo pienso, lo siento y lo expreso

Duración: 45 minutos



Nota: Géneros Literarios Prieto (2018)

Contenido: La lírica

Descripción: Esta estrategia consiste en complementar las actividades detalladas en el taller 5 ejercicio VI del siguiente link <http://www.apuntesdelengua.com/archivos/generosliterarios/index.htm>, y el estudiante que al final haya acumulado más respuestas acertadas será el ganador del torneo de géneros Literarios de Lengua y Literatura.

Objetivo. Seleccionar el género lírico, su origen, estructura y otras características ejemplares de la literatura universal.

Actividad: Se efectuarán a los diferentes grupos la selección de un tipo de género lírico el cual deberán complementar la acción mediante las indicaciones mostradas.

Tarea:

- Observe el video sobre del género lírico



<https://www.youtube.com/watch?v=1YnmgtPSiR0>

- Efectúe un análisis del contenido mostrado

Forma de organización del grupo

- Se procederá a trabajar en grupos designados por el docente

Técnicas

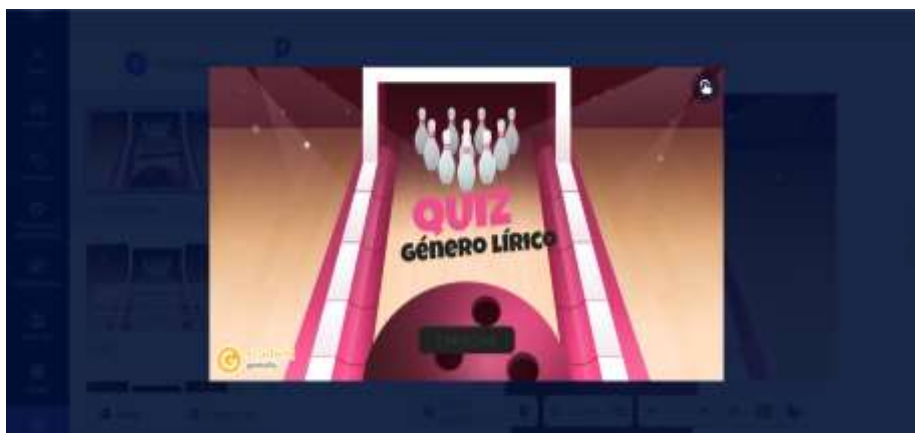
- Complementar las actividades en línea contestando las preguntas, tratando de obtener el mejor resultado de aprendizaje.



Recurso: entorno virtual Genially

Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:

<https://view.genial.ly/60189fca10aff80d18e29f58/game-genero-lirico-2>





- Llenar y leer la información del Género Lírico

Evaluación:

- Desarrollar un resumen al grupo de las interrogantes experimentadas en el entorno virtual de trabajo:
 - ¿Qué es el género lírico?
 - ¿Cuáles son las características del género lírico?
 - ¿Cuáles son los subgéneros del género lírico?
 - ¿Identificas los elementos del género lírico?
- Se invita a reflexionar a cada grupo y exhibir sus respuestas.

Instrumento de evaluación

Nombre:

Curso:

Paralelo:

Conseguido =4

En proceso =3

Avance inicial =2

No conseguido =1

Nivel de progreso obtenido

Observaciones

1 2 3 4

Resultados Anhelados

Una vez efectuado la actividad se aspira que el estudiante tenga el siguiente dominio:

El estudiante debe ser:

- Analítico e investigador.
- Reflexivo en la idea de lo que representa la historia del género lírico
- Cooperativo con el grupo.
- Motivador para mayor aprendizaje.
- El arte de la reflexión libre.

Estrategia 6. Expresando mi punto de vista

Duración: 45 minutos



Contenido: El ensayo

Descripción: Esta estrategia consiste en complementar las actividades detalladas en el taller 6 ejercicio X del siguiente link <http://www.apuntesdelengua.com/archivos/generosliterarios/index.htm>, y el estudiante que al final haya acumulado más respuestas acertadas será el ganador del torneo de géneros Literarios de Lengua y Literatura.

Objetivo. Seleccionar el género literario del ensayo, su origen, estructura y otras características ejemplares de la literatura universal.

Actividad: Se efectuarán a los diferentes grupos la selección del género literario ensayo el cual deberán complementar la acción mediante las indicaciones mostradas.

Tarea:

- Observe el video sobre el ensayo literario

<https://www.youtube.com/watch?v=-w2UTD5Npeg>

- Efectúe un análisis del contenido mostrado

Forma de organización del grupo

- Se procederá a trabajar en grupos designados por el docente

Técnicas

- Complementar las actividades en línea contestando las preguntas, tratando de obtener el mejor resultado de aprendizaje.

Recurso: entorno virtual Genially

Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6052618-ensayo_literario.html



- Llenar y leer la información del Género literario Ensayo

Evaluación:

- Desarrollar un resumen al grupo de las interrogantes experimentadas en el entorno virtual de trabajo:
 - ¿Qué es un ensayo?
 - ¿Cuáles son las características del ensayo?
 - ¿Cuáles son los tipos de ensayo?
 - ¿Identificas los elementos del ensayo?
- Se invita a reflexionar a cada grupo y exhibir sus respuestas.

Instrumento de evaluación		
Nombre:		
Curso:		
Paralelo:		
Conseguido =4	Nivel de progreso obtenido	
En proceso =3		
Avance inicial =2		
No conseguido =1		
	1	2
	3	4
	Observaciones	

Resultados Anhelados

Una vez efectuado la actividad se aspira que el estudiante tenga el siguiente dominio:

El estudiante debe ser:

- Analítico e investigador.
- Reflexivo en la idea de lo que representa el ensayo literario
- Cooperativo con el grupo.
- Motivador para mayor aprendizaje.

Validación de la propuesta por método de especialistas

En este punto se procedió a generar el análisis de la valoración teórica de la propuesta, concerniente al procedimiento del método 1 indicado en el manual de estilos 3.1 de la UTI por criterio de especialistas. En el mismo se diseñó una ficha de valoración y se efectuó la elección de 2 especialistas, teniendo en cuenta su perfil profesional, nivel o grado académico y la práctica en correlación al contenido de investigación ver (Anexo 5).

La ficha de valoración está establecida por tres indicadores esenciales: 1) Datos personales y grado académico del especialista, 2) Autovaloración del especialista, 3) La valoración de la propuesta en cuanto a su distribución, aspectos concernientes a un progreso o consejos, y la opinión de ejecución.

Los especialistas han planteado sus validaciones acorde a la siguiente escala de valoración MA (Muy Aceptable), BA (Bastante Aceptable), A (Aceptable), PA (Poco Aceptable), I (Insatisfactorio) (Anexo 5).

Es así que, se puntualiza el análisis de los resultados obtenidos por parte de los dos especialistas en la valoración de la propuesta:

En lo que concierne a la estructura de la propuesta, los especialistas Fiorela Elizabeth Valencia Gallegos, con CI 1720160579, Lcda. Magíster en Educación mención en Pedagogía en Entornos Digitales con cuatro años de experiencia en la labor educativa. Santiago Ricardo Vivanco Saraguro, con CI 1722688924, Lic. Magíster en Educación mención en Innovación y Liderazgo Educativo con ocho años de experiencia en la labor educativa, han fijado sus valoraciones de Muy Aceptable, acorde a lo establecido en la escala que se localiza en el (Anexo 5), exteriorizando a opinión y discernimiento de ellos, que la distribución de la propuesta está cimentada en técnicas y estrategias innovadoras e investigación para el estudiante acordes al contenido; desplegando así la Guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación para la enseñanza aprendizaje.

En lo que concierne a la secuencia y detalle de la propuesta, los especialistas señalados anteriormente, han fijado sus valoraciones de Muy Aceptable debido a que la expresión es espontánea y clara para que los educandos consigan razonar y los docentes puedan fortificar mediante las actividades. El contenido es acertado y construido científicamente, según expresan los especialistas, ya que continuamente está mencionando la motivación en los educandos mediante la gamificación.

Asímismo en la claridad de la redacción de la propuesta, los especialistas han designado sus valoraciones de Muy Aceptable, dado que está conforme a la edad de los educandos, y los temas se encuentran bien redactados y desarrollados en cada una de sus partes de la propuesta dentro de la investigación.

En lo que concierne a la pertinencia con el objetivo planteado, según los especialistas la valoración es de Muy Aceptable, debido a que se consiguen evaluar resultados anhelados. Igualmente exteriorizan que la viabilidad que hay entre objetivos e indicadores de evaluación es propicio, al momento de realizar cada actividad. Finalmente, los expertos concluyen que la guía de estrategias metodológicas basadas en la gamificación para la enseñanza aprendizaje es innovador, debido a que hay actividades y herramientas que aumentan el análisis, la indagación en distintos puntos y motivan al estudiante a que no se estanque ni deserte en su aprendizaje.

CONCLUSIONES

- El primer objetivo estaba relacionado con fundamentar desde la literatura científica por un lado el proceso de enseñanza-aprendizaje y por otro la gamificación. Esto se desarrolló en el apartado teórico. El estado del arte y la conceptualización permitió por un lado conocer las ventajas de la gamificación y por el otro sus características, lo cual deviene en la solución de un problema. Por otro lado la conceptualización de la enseñanza- aprendizaje permitió medir la problemática de estudio.
- El segundo objetivo estuvo relacionado en el diagnóstico de los problemas en la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de primer año de BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, se utilizó para ello una metodología mixta. Como parte de la investigación se encontró que existía una sobre utilización de métodos tradicionales, una resistencia por una parte del profesorado a utilizarlos y un interés por parte de los estudiantes en adquirir el aprendizaje a través de la gamificación.
- Finalmente, el último objetivo consistió en diseñar estrategias metodológicas de gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año de BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual. En este sentido cabe recalcar que este trabajo tiene varios aportes. Existen varias investigaciones en el país donde se crean propuestas para la enseñanza aprendizaje de la Lengua y la Literatura con el uso de la gamificación, sin embargo, la novedad de esta propuesta es que estos juegos se pueden realizar tanto de manera síncrona como de manera asíncrona, por lo que se ajustan a una enseñanza que cumple con estas dos formas de aprender. Existe a su vez pocos trabajos que aborden en este nivel educativo el aprendizaje de los géneros literarios de manera gamificada.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda analizar, desde la literatura científica, las diversas formas de aplicar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, esto con el objetivo de establecer estrategias para mejorar el conocimiento de los educandos a partir de los medios digitales en clases sincrónicas y asincrónicas, además de fortalecer sus capacidades cognitivas.
- Así, también se recomienda mejorar el proceso de la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de primer año de BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, incrementando el protagonismo de los estudiantes mediante las estrategias metodológicas innovadoras y motivadoras basadas en la gamificación para desarrollar las capacidades y habilidades.
- Finalmente, se debe poner en práctica las estrategias metodológicas basadas en la gamificación para la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura de BGU Virtual que se presentan en este trabajo, y comprobar los resultados que esta puede aportar en el campo de la educación.

BIBLIOGRAFÍA

- Almonte, M., & Bravo, J. (2016). Gamificación y adecuación de su diseño Gamification and e-learning . *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, (4), 52–60.
- Bazán Perkins, B., & Huesca Juárez, G. (2016). Evaluación de gamification como estrategia motivacional de apoyo al aprendizaje basado en problemas. *Investigación En Educación Médica*, 5(18), 132.
<https://doi.org/10.1016/j.riem.2016.01.013>
- Blanco, C. (2011). *Encuesta y Estadística*. Editorial Brujas.
- Bolivar, P., & Villanueva, R. (2017). Validación y confiabilidad del Cuestionario AQ-27 de actitudes estigmatizadoras hacia pacientes con esquizofrenia en un Hospital General – 2015. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 80(3), 165-171.
- Calzadillas, R. (2004). La pedagogía como ciencia humanista: conocimiento de síntesis, complejidad y pluridisciplinariedad. *Revista de Pedagogía*, 25(72), 1-15.
- Casasola, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Revista Comunicación.*, 29(41), 38-51.
- Castillo, I., Flores, L., Jiménez, R., & Perearnau, M. (2010). Pedagogía, diversidad y lenguaje: develando los colores en miradas aprendientes. *Revista Electrónica Educare*, 14(1), 85-95.
- Cerebriti. (s.f.). *Cerebriti*. <https://www.cerebriti.com/>
- Chávez, C. (2021). *Enseñanza y aprendizaje de estudios sociales mediado por las TIC, en tiempos de pandemia covid-19, en la unidad educativa “Nicolás Infante Díaz” del cantón Palenque en el periodo 2020 – 2021*. Universidad de Milagro.
- Contreras, R., & Eguia, J. (2017). *Experiencia de la Gamificación en el aula*. Universidad Autónoma de Barcelona.
- El Telégrafo. (2022, 13 de abril). *5,4 millones de personas registran escolaridad inconclusa*. <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/6/5-4-millones-escolaridad-inconclusa>
- Escobedo, C., & Arteaga, e. (2016). «El proceso de enseñanza-aprendizaje de los métodos de investigación social en un contexto de vulnerabilidad económica, social y cultural. *Prisma Social*(16), 278-321.

- Fernandez, Y., Ortiz, M., & Serra, S. (2015). Importancia Del Juego Para Los Niños. *InfoHEM*, 1(13), 38-56.
- García, A. (2017). Percepción de los estudiantes sobre el valor de las TIC en sus estrategias de aprendizaje y su relación con el rendimiento. *Educación*, 20(2), 137-159.
- García, R., Péres, A., & Torres, R. (2018). *Educación para los Nuevos Medios*. Editorial Universitaria Abya-Yala
- Genially. (s.f.). *Genially*. <https://genial.ly/es/>
- González, I. (2021). Influencia de las TIC en el rendimiento escolar de estudiantes. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 351-365. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.27960>
- Grudemi, D. (2018). *Muestra estadística*. Editorial Enciclopedia Económica. <https://enciclopediaeconomica.com/muestreo-estratificado/>
- Gutiérrez, J., & C., G. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45, 37-46. Obtenido de <https://bit.ly/3iKvnOT>
- Herberth, A. O. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad Reflexión*, 16(44), 29-47. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>
- Hernández, J. J., & Rincón, J. (2020). Uso y beneficios de la gamificación en la enseñanza de las matemáticas. *Eco Matemático*, 11(2), 30-38.
- Hernández, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y representaciones*, 5(1), 325-347.
- Hernández, R., & Infante, M. (2016). El método de enseñanza-aprendizaje de trabajo independiente en la clase encuentro: recomendaciones didácticas. *Revista de Pedagogía*, 37(101), 215-231.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación*. MC Grand Will Interamericana Editores S.A.
- Holguin, F., & Holguin, E. G. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas : Una revisión sistimica. *ELOS: Revista de Estudios Interdisciplinarios En Ciencias Sociales*, 22(1), 62–75.
- Ibarra, M. A. & Quinde, (2019). *La gamificación como estrategia en el proceso enseñanza aprendizaje*. Universidad de Guayaquil.
- Kahtoot. (s.f.). *Kahtoot*. Obtenido de <https://kahoot.com/>

- Knowre Math. (s.f.). *Knowre Math, Problem Solved*. <https://www.knowre.com/>
- Lazaro, N. (04 de 2015). Algunas reflexiones sobre el enfoque mixto de la investigación pedagógica en el contexto cubano. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(1), 23-29.
- Lisintuña, V., & Marca, M. (2017). *Proceso de Enseñanza Aprendizaje*. Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Lupercio, L. (2018). *La estrategia de gamificación y le proceso de aprendizaje*. Universidad Técnica de Ambato.
- Meneses, K., & Veytia, M. (2019). El empleo de las TIC en la Educación Superior. *Educando para educar*, (37), 91-99.
- Miranda, C., & Romero, R. (2019). Un software educativo como una herramienta pedagógica en la mejora de las habilidades de lectoescritura utilizando el método ecléctico An educational software as a pedagogical tool in the improvement of reading and writ. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 72–186.
- Monroy, F. y. (2014). Factores que influyen en los enfoques de aprendizaje universitario. Una revisión sistemática. *Educación*, 17(2), 105-124.
- Myclassgame. (s.f.). *Gestión de clases y proyectos*. <https://www.myclassgame.es/>
- Navarrete, G., & Mendieta, R. (2018). Las tic y la educación ecuatoriana en tiempos de internet: breve análisis. *Espirales Revista Multidisciplinaria de investigación*, 2(15), 123-136.
- Ortiz-Colón, A., & Jordan, J. (2018). Gamificación en educación: una panorámica. *Educ. Pesqui.*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Piovani, J., & Muñiz, L. (2018). *Condenado a la Reflexividad?* Clacso.
- Ramírez-Ochoa, M. I. (2016). POSIBILIDADES DEL USO EDUCATIVO DE YOUTUBE. *RA XIMHAI*, 12(6), 537-546.
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2016). Gamificación: Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 55, 1-22. <https://doi.org/10.21556/edutec.2016.55.705>
- Scratch. (s.f.). *Scratch*. Obtenido de <https://scratch.mit.edu/>
- Seva, F. (2015). *Las TIC en la enseñanza aprendizaje de la Geografía y la Historia*. Universidad de Alicante.

- Solis, M. (2021). *La gamificación como estrategia de evaluación de matemáticas en la educación básica media*. Universidad Tecnológica Indoamerica.
- UNESCO. (2019). *Los desafíos y oportunidades de incluir tecnologías en las prácticas educativas. Análisis de casos inspiradores*. UNESCO.
- UNEX. (s.f.). *Muestreo estratificado*.
http://matematicas.unex.es/~inmatorres/teaching/muestreo/assets/cap_4.pdf
- Valencia, F. (2022). *Narrativas digitales: estrategias motivacionales para estudiantes adultos con rezago escolar*. Universidad Tecnológica Indoamerica.
- Ventura, J., & Caycho, T. (2017). El coeficiente Omega: un método alternativo para la estimación de la confiabilidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1), 625-627.
- Vivanco, A. (2020). Incidencia de los factores personales, ambientales, y de interacción social en la deserción escolar en educación a distancia – virtual. *Revista Cátedra*, 3(3), 111-128.
- Zepeda, S., Abascal, R., & otros. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12, 315–325.



ANEXO 1

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

Encuesta aplicada a los Estudiantes de estudiantes de primero BGU de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, con referencia al aprendizaje de Lengua y Literatura

Objetivo: Proponer estrategias de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, en el año lectivo 2021- 2022.

Instrucciones: Pon una X en la respuesta que eliges, considerando que 1 es el valor más alto y 5 el valor más bajo

1. Elige la Cohorte que perteneces.

- | | |
|-------------------------------|-------|
| C9 1ro Formativas- 08 Cohorte | |
| C9 1ro Formativas- 09 Cohorte | |
| C9 1ro Formativas- 10 Cohorte | |
| C9 1ro Formativas- 11 Cohorte | |
| C9 1ro Formativas- 12 Cohorte | |
| C9 1ro Formativas- 13 Cohorte | |
| C9 1ro Formativas- 14 Cohorte | |

2. Edad

- | | |
|--------------|-------|
| 15 a 20 años | |
| 21 a 30 años | |
| 31 a 40 años | |

41 a 50 años o más

3. ¿El docente en sus clases utiliza actividades virtuales que le permiten desarrollar habilidades que luego utiliza en la vida cotidiana?

- 1.Siempre ...
- 2.Casi siempre ...
- 3.A veces ...
- 4.Casi nunca ...
- 5. Nunca ...

4. ¿El docente utiliza métodos tradicionales de enseñanza?

- 1.Siempre ...
- 2.Casi siempre ...
- 3.A veces ...
- 4.Casi nunca ...
- 5. Nunca ...

5. ¿El docente utiliza métodos de enseñanza donde el estudiante tiene un mayor protagonismo?

- 1.Siempre ...
- 2.Casi siempre ...
- 3.A veces ...
- 4.Casi nunca ...
- 5. Nunca ...

6. ¿El docente utiliza en sus clases estrategias didácticas innovadoras que le impulsen a desarrollar sus capacidades y competencias?

- 1.Siempre ...
- 2.Casi siempre ...
- 3.A veces ...
- 4.Casi nunca ...
- 5. Nunca ...

7. ¿El docente utiliza actividades motivadoras coordinadas en los entornos virtuales?

- 1.Siempre ...
- 2.Casi siempre ...
- 3.A veces ...

- 4.Casi nunca ...
- 5. Nunca ...

8. ¿Las habilidades del docente en el manejo de la tecnología, le motiva a usted realizar actividades atractivas con las herramientas que le provee?

- 1.Siempre ...
- 2.Casi siempre ...
- 3.A veces ...
- 4.Casi nunca ...
- 5. Nunca ...

9. ¿El docente durante las clases utiliza juegos digitales para motivar el aprendizaje?

- 1.Siempre ...
- 2.Casi siempre ...
- 3.A veces ...
- 4.Casi nunca ...
- 5. Nunca ...

10. ¿Le gustaría aprender a través de juegos donde utilice las herramientas tecnológicas?

- 1.Siempre ...
- 2.Casi siempre ...
- 3.A veces ...
- 4.Casi nunca ...
- 5. Nunca ...

11. ¿Le gustaría aprender a través de juegos donde se le otorgue una recompensa?

- 1.Siempre ...
- 2.Casi siempre ...
- 3.A veces ...
- 4.Casi nunca ...
- 5. Nunca ...

12. ¿Le gustaría aprender a través de juegos que impliquen desafíos?

- 1.Siempre ...
- 2.Casi siempre ...
- 3.A veces ...
- 4.Casi nunca ...
- 5. Nunca ...

13. ¿Cree que el uso de juegos en clase lograría que usted se implique más en aprender los contenidos?

- 1.Siempre ...
- 2.Casi siempre ...
- 3.A veces ...
- 4.Casi nunca ...
- 5. Nunca ...

14. ¿Se sentiría motivado si se utilizaran juegos en clase?

- 1.Siempre ...
- 2.Casi siempre ...
- 3.A veces ...
- 4.Casi nunca ...
- 5. Nunca ...

15. ¿Le gustaría aprender a través de juegos competitivos en clase?

- 1.Siempre ...
- 2.Casi siempre ...
- 3.A veces ...
- 4.Casi nunca ...
- 5. Nunca ...

16. ¿Le gustaría aprender a través de juegos donde la colaboración con sus compañeros esté presente?

- 1.Siempre ...
- 2.Casi siempre ...
- 3.A veces ...
- 4.Casi nunca ...
- 5. Nunca ...

17. ¿Durante las clases asincrónicas el docente le proporciona juegos que mantienen retos personales?

- 1.Siempre ...
- 2.Casi siempre ...
- 3.A veces ...
- 4.Casi nunca ...
- 5. Nunca ...

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



ANEXO 2

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

Entrevista a los Docentes de Lengua y Literatura

Objetivo: Proponer estrategias de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en el primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, en el año lectivo 2021- 2022, con referencia a la materia de Lengua y Literatura

Preguntas:

1.- ¿Qué métodos y estrategias didácticas usted utiliza para la enseñanza de los contenidos que imparte?

.....
.....

2. ¿Cómo cree usted que repercute el uso de sus métodos y estrategias en el aprendizaje de sus estudiantes?

.....
.....

3.- ¿Considera que los métodos y técnicas utilizados por usted son innovadores?

.....
.....

4.- ¿En sus horas clase aplica la técnica de la gamificación como estrategia educativa a manera de retos para motivar al estudiante?, Si la respuesta es no, expíqueme detalladamente por qué no la utiliza.

.....
.....

5.- ¿Si tuviese la preparación necesaria le gustaría utilizarla?

.....
.....

6.- En el caso de haberla puesto en práctica ¿Qué resultados trae su utilización?

.....

ANEXO 3

Validación de Encuesta

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

VALIDACIÓN DE LA ENCUESTA *APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO BGU DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO EN LA MODALIDAD VIRTUAL*

Objetivo: Proponer estrategias de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, en el año lectivo 2021- 2022. En referencia a la materia de Lengua y Literatura

Instrucciones: Poner una x conforme a la calificación que, al criterio, tomado en consideración que MUY ADECUADO es el puntaje más alto e INADECUADO el puntaje más bajo.

Datos del especialista: Fiorela Valencia Gallegos

Título académico: Licenciado en Ciencias de la Educación mención Ciencias Sociales

Magíster en Innovación de la Educación

Magíster en Educación mención en Pedagogía en Entornos Digitales

Experiencia en el área de estudio: 4 años de docencia

Cuestionario

Criterio	Muy adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Presentación del cuestionario	X			
El instrumento mide adecuadamente las variables del estudio.	X			
Las preguntas están correctamente planteadas	X			
El cuestionario tiene buena redacción	X			

1. Valoración cualitativa: El instrumento es muy adecuado y cumple con las especificaciones propuestas.

Firma,

FIORELA ELIZABETH
VALENCIA
GALLEGOS

Firmado digitalmente por
FIORELA ELIZABETH
VALENCIA GALLEGOS
Fecha: 2022.02.10 12:25:54
0530

Fiorela Valencia Gallegos
CI: 1720160579

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

VALIDACIÓN DE LA ENCUESTA *APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO BGU DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO EN LA MODALIDAD VIRTUAL*

Objetivo: Proponer estrategias de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, en el año lectivo 2021- 2022. En referencia a la materia de Lengua y Literatura

Instrucciones: Poner una x conforme a la calificación que, al criterio, tomado en consideración que MUY ADECUADO es el puntaje más alto e INADECUADO el puntaje más bajo.

Datos del especialista: Santiago Ricardo Vivanco Saraguro

Título académico: Licenciado en Ciencias de la Educación mención Matemática y Física
Magíster en Educación mención en Innovación y Liderazgo Educativo

Experiencia en el área de estudio: 8 años de docencia

Cuestionario

Criterio	Muy adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Presentación del cuestionario	X			
El instrumento mide adecuadamente las variables del estudio.	X			
Las preguntas están correctamente planteadas	X			
El cuestionario tiene buena redacción	X			

1. Valoración cualitativa: El instrumento es muy adecuado y cumple con las especificaciones propuestas.

Firma,

Santiago
Ricardo
Vivanco
Saraguro

Firmado digitalmente
por Santiago Ricardo
Vivanco Saraguro
Fecha: 2022.07.20
08:50:45 -05'00'

Santiago Ricardo Vivanco Saraguro

CI: 1722688924

ANEXO 4

Validación de Entrevista

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

**VALIDACIÓN DE LA ENTREVISTA *APLICADA A LOS DOCENTES DE
PRIMERO BGU DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO EN LA
MODALIDAD VIRTUAL***

Objetivo: Proponer estrategias de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, en el año lectivo 2021- 2022. En referencia a la materia de Lengua y Literatura

Instrucciones: Poner una x conforme a la calificación que, al criterio, tomado en consideración que MUY ADECUADO es el puntaje más alto e INADECUADO el puntaje más bajo.

Datos del especialista: Fiorela Valencia Gallegos

Título académico: Licenciado en Ciencias de la Educación mención Ciencias Sociales

Magíster en Innovación de la Educación

Magíster en Educación mención en Pedagogía en Entornos Digitales

Experiencia en el área de estudio: 4 años de docencia

Cuestionario

Criterio	Muy adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Presentación del cuestionario	X			
El instrumento mide adecuadamente las variables del estudio.	X			
Las preguntas están correctamente planteadas	X			
El cuestionario tiene buena redacción	X			

1. Valoración cualitativa: El instrumento es muy adecuado y cumple con las especificaciones propuestas.

Firma,

FIORELA ELIZABETH
VALENCIA
GALLEGOS

Firmado digitalmente por
FIORELA ELIZABETH
VALENCIA GALLEGOS
Fecha: 2022.02.10 12:25:54
0598

Fiorela Valencia Gallegos
CI: 1720160579

VALIDACIÓN DE LA ENTREVISTA APLICADA A LOS DOCENTES DE PRIMERO BGU DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO EN LA MODALIDAD VIRTUAL

Objetivo: Proponer estrategias de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, en el año lectivo 2021- 2022. En referencia a la materia de Lengua y Literatura

Instrucciones: Poner una x conforme a la calificación que, al criterio, tomado en consideración que MUY ADECUADO es el puntaje más alto e INADECUADO el puntaje más bajo.

Datos del especialista: Santiago Ricardo Vivanco Saraguro

Título académico: Licenciado en Ciencias de la Educación mención Matemática y Física

Magister en Educación mención en Innovación y Liderazgo Educativo

Experiencia en el área de estudio: 8 años de docencia

Cuestionario

Criterio	Muy adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Presentación del cuestionario	X			
El instrumento mide adecuadamente las variables del estudio.	X			
Las preguntas están correctamente planteadas	X			
El cuestionario tiene buena redacción	X			

1. Valoración cualitativa: El instrumento es muy adecuado y cumple con las especificaciones propuestas.

Firma,

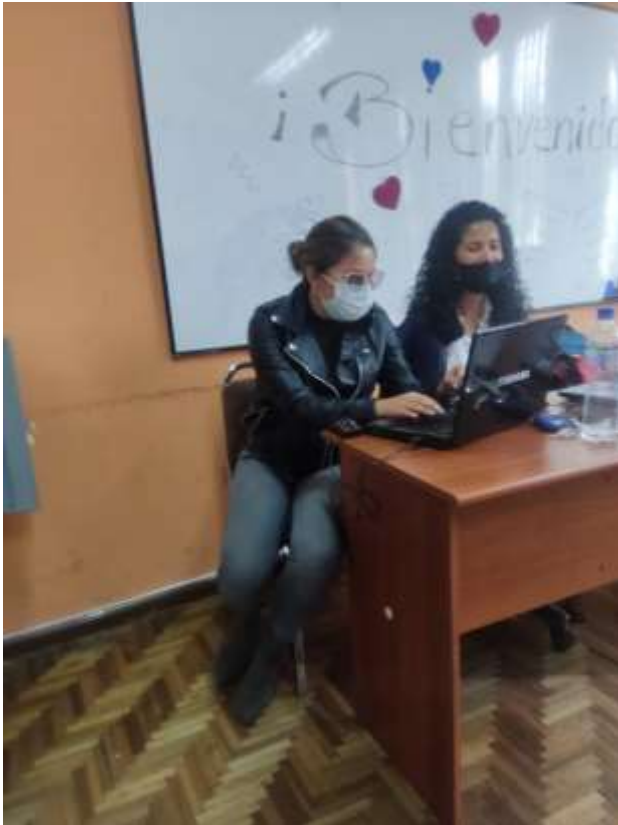
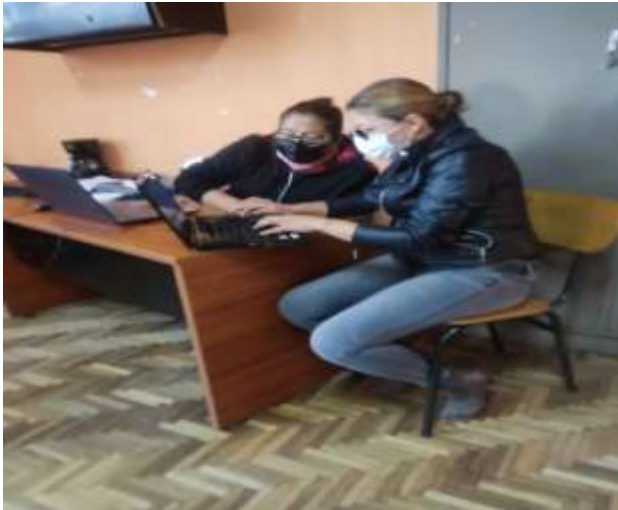
Santiago
Ricardo
Vivanco
Saraguro

Firmado digitalmente
por Santiago Ricardo
Vivanco Saraguro
Fecha: 2022.07.20
08:51:17 -05'00'

Santiago Ricardo Vivanco Saraguro

CI: 1722688924

Fotografías de las docentes entrevistadas



ANEXO 5

Validación de la propuesta por método de especialistas

Instrumento sugerido para validación de la propuesta por medio de especialistas o usuarios a fin de triangular los datos

Tema de la propuesta: “Gamificación para la enseñanza- aprendizaje con estudiantes del primero de bachillerato virtual en la educación para jóvenes y adultos”

Objetivo: Proponer estrategias de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en el primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, en el año lectivo 2021-2022.

Escala valorativa de la propuesta:

MA: Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable
I: Inaceptable

Marcar con “x” en el indicador correspondiente según el análisis técnico.

Crterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta	x				
1. Se detalla de forma clara y secuencial los objetivos, estructura y evaluación de la propuesta.					
2. Se visualiza con claridad la redacción, y se establece un lenguaje sencillo de toda la propuesta.	x				
3. Es pertinente el desarrollo del contenido de la propuesta	x				
4. Existe viabilidad para el contexto donde se propone	x				
5. Se concluye de forma adecuada con lo propuesto	x				
Observaciones:					

Firma,
Santiago
Ricardo
Vivanco
Saraguro

Firmado digitalmente
por Santiago Ricardo
Vivanco Saraguro
Fecha: 2022.07.20
08:51:17 -05'00'

.....
Santiago Ricardo Vivanco Saraguro
CI: 1722688924

Instrumento sugerido para validación de la propuesta por medio de especialistas o usuarios a fin de triangular los datos

Tema de la propuesta: “Gamificación para la enseñanza- aprendizaje con estudiantes del primero de bachillerato virtual en la educación para jóvenes y adultos”

Objetivo: Proponer estrategias de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en el primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la Modalidad Virtual, en el año lectivo 2021-2022.

Escala valorativa de la propuesta:

MA: Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable
I: Inaceptable

Marcar con “x” en el indicador correspondiente según el análisis técnico.

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta	x				
6. Se detalla de forma clara y secuencial los objetivos, estructura y evaluación de la propuesta.					
7. Se visualiza con claridad la redacción, y se establece un lenguaje sencillo de toda la propuesta.	x				
8. Es pertinente el desarrollo del contenido de la propuesta	x				
9. Existe viabilidad para el contexto donde se propone	x				
10. Se concluye de forma adecuada con lo propuesto	x				
Observaciones:					

Firma,

FIORELA ELIZABETH VALENCIA GALLEGOS
Firmado digitalmente por
 FIORELA ELIZABETH VALENCIA GALLEGOS
 Fecha: 2022.02.10 12:25:54
 09580
 Fiorela Valencia Gallegos
 CI: 1720160579