UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LECTURA COMPRENSIVA EN EL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO EN LA UNIDAD EDUCATIVA "LUIS ALFREDO MARTÍNEZ"

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Entornos Digitales

Autor:
Martha Lucía Velastegui Tapia
Tutor:
Diego Marcelo Tipán Renjifo, Msc.

AMBATO – ECUADOR
2022

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

Yo, Martha Lucia Velastegui Tapia con C.C. 0502225246, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre "LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LECTURA COMPRENSIVA EN EL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO EN LA UNIDAD EDUCATIVA "LUIS ALFREDO MARTÍNEZ", como requisito para optar al grado de Magister en Entornos Digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamericana, 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 plagió o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los siete días del mes de marzo 2022, firmo conforme:

Autor: Martha Lucia Velastegui Tapia

Firma: ……
Número de Cédula: 0502225246
Dirección: Cotopaxi, Latacunga, ciudadela Rumipamba
Correo Electrónico: marthyluciavelastegui@hotmail.com
Teléfono: 0987346528

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación "LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LECTURA COMPRENSIVA EN EL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO EN LA UNIDAD EDUCATIVA "LUIS ALFREDO MARTÍNEZ", presentado por Martha Lucia Velastegui Tapia, para optar por el Titulo Magister en Educación, Mención en Entornos Digitales.

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, marzo del 2022

Firmado electrónicamente por:
DIEGO MARCELO
TIPAN RENJIFO

…….

Msc. Tipán Renjifo Diego Marcelo

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 Magister en Educación Mención Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, marzo del 2022

…….

Martha Lucia Velastegui Tapia

C.I. 0502225246

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema "LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LECTURA COMPRENSIVA EN EL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO EN LA UNIDAD EDUCATIVA "LUIS ALFREDO MARTÍNEZ", previo a la obtención del Título de Magister en Educación Mención Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo u forma para que el estudiante pueda presentar a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 07 de marzo del 2022

Firmado electrónicamente por:
ERIKA MARGARITA PAZMINO CARDENAS

……

Pazmiño Cárdenas Erika Margarita

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

……

López Aguilar Diego Vinicio

VOCAL

Firmado electrónicamente por:
DIEGO MARCELO TIPAN RENJIFO

…….

Tipán Renjifo Diego Marcelo

VOCAL

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres,
Vicente y María, a mi abuelita
Esthercita, a mi hermano Benjamín y a
mi pequeño Martín, quienes han sido
para mí el soporte y la motivación,
convirtiéndose en el eje fundamental
para concretar este gran reto profesional.

Martha Lucía Velastegui Tapia

AGRADECIMIENTO

Mi especial reconocimiento a los directivos, catedráticos y demás personal administrativo de la UTI que han permitido alcanzar este desafío académico.

Martha Lucía Velastegui Tapia

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA i
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL ii
APROBACIÓN DEL TUTOR iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL v
DEDICATORIA vi
AGRADECIMIENTO vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS viii
ÍNDICE DE TABLAS xii
ÍNDICE DE CUADROS xiii
ÍNDICE DE FIGURAS xiv
ÍNDICE DE GRÁFICOS xvi
RESUMEN EJECUTIVO xviii
ABSTRACT xix
INTRODUCCIÓN 1
Planteamiento del problema 5
Hipótesis o idea que se defiende 7
Señalamiento de las Variables 7
Variable Independiente 7
Variable Dependiente 8
Destinatarios del Proyecto 8
Objetivo general 8
Objetivos específicos 8

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO 10
Antecedentes de la investigación 10
Desarrollo Teórico 14
Gamificación 14
Objetivos de la gamificación 15

Principios de la gamificación 15
Características y estrategias de la Gamificación 17
Plataformas Gamificadas 19
Estrategias de gamificación en el aula 20
Evaluaciones gamificadas 22
Variable dependiente: Enseñanza – aprendizaje 23
La enseñanza 24
El aprendizaje 24
Pedagogía 25
Definición de pedagogía 25
Características de la Pedagogía 25
Tipos de Pedagogía 26
Teorías 27
Teoría Conductista 27
Teoría Cognitivista 28
Teoría Constructivista 29
Constructivismo Endógeno (Piagetiano) 31
Constructivismo Exógeno 31
Constructivismo Social 32
Constructivismo Extremista 33
Modelos Pedagógicos 33
Pedagogía de Piaget 33
Pedagogía de Vygotsky 34
Métodos de enseñanza 35
Método basado en Proyectos 35
Método basado en Gamificación 36
Método basado en el pensamiento 36
Método basado en problemas 38
Aprendizaje 39
Aprendizaje Significativo 39
Aprendizaje Cooperativo 41
Aprendizaje en red 42

Metodología de aprendizaje 43
Estrategias Metodológicas 43
Estrategias Didácticas 44
Estrategias Ilustrativas 45
La enseñanza de la lectura en la asignatura de Lengua y Literatura 46
Teorías sobre estrategias para la lectura en Lengua Literatura 47
Estrategias didácticas para la lectura en Lengua y Literatura 48
Tipos de recursos didácticos o pedagógicos de la Lengua y Literatura. 50
Tipos de recursos didácticos 50
La gamificación en la educación. 53
Innovaciones pedagógicas para Lengua y Literatura. 54

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO 56
Paradigma y tipo de investigación 56
Modalidad 57
Tipos de investigación 57
Investigación descriptiva 57
Investigación documental 57
Investigación de campo 57
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de datos 58
Población y muestra 58
Operacionalización de variables 59
Procedimiento de recolección de la información 62
Técnicas e Instrumentos 62
Análisis e interpretación de los resultados 63
Encuesta aplicada a los docentes 73
Análisis General 83
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 84
Conclusiones 84
Recomendaciones 85

CAPÍTULO III

PRODUCTO 86
Propuesta de solución al problema 86
Nombre de la propuesta 87
Beneficiarios 87
Definición del tipo de producto 87
Explicación de cómo la propuesta contribuye a solucionar las insuficiencias en el diagnóstico 88
Objetivo 88
Objetivo General 88
Objetivos específicos 89
Elementos que lo conforman 89
Premisas para su implementación 90
Análisis 92
Desarrollo 93
Juegos 94
Diseño 111
Contenido del Bloque 111
Metodología 114
Desarrollo 114
Análisis de los Resultados de la Encuesta 120
CONCLUSIONES 126
RECOMENDACIONES 127
BIBLIOGRAFÍA 128
ANEXOS 137
Anexo 1. Consentimiento y confidencialidad de los entrevistados 137
Anexo 2. Encuestas estudiantes 138
Anexo 3. Entrevista a docentes 140
Anexo 4. Cuestionario dirigido a Estudiantes 146
Anexo 5. Valoración de especialistas 148
Anexo 6. Autorización del responsable sobre la aplicación de la encuesta 150

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1. Población y Muestra 58
Tabla N° 2. Datos demográficos 63
Tabla N° 3. Recursos utilizados 64
Tabla N° 4. Expresión de ideas propias 65
Tabla N° 5. Uso de recursos didácticos 66
Tabla N° 6. Recursos didácticos con el uso de la tecnología 67
Tabla N° 7. Motivaciones a través del recurso didáctico 68
Tabla N° 8. Uso de plataformas 69
Tabla N° 9. Uso de juegos en la web 70
Tabla N° 10. Símil de juego en el aprendizaje 71
Tabla N° 11. Identificación de recursos tecnológicos 72
Tabla N° 12. Datos demográficos 73
Tabla N° 13. Recursos didácticos utilizados 74
Tabla N° 14. Apertura al diálogo 75
Tabla N° 15. Destreza escrita 76
Tabla N° 16. Recursos didácticos mediados por la tecnología 77
Tabla N° 17. Recursos que despiertan motivación 78
Tabla N° 18. Recursos didácticos de la web 79
Tabla N° 19. Uso de juegos en la web 80
Tabla N° 20. El juego en el aprendizaje 81
Tabla N° 21. Identificación de recursos tecnológicos 82

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1. Gamificación 59
Cuadro N° 2. Lengua y Literatura 60
Cuadro N° 3. Taxonomía del juego según si promueve “hacer clase” o “hacer ciencia”..... 91
Cuadro N° 4. Estructura de la Propuesta 92
Cuadro N° 5. Contenidos de la unidad 1 de Lengua y Literatura..... 112

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1. Recursos en el Aula para gamificar..... 22
Figura N° 2. Kahoot.net 94
Figura N° 3. Registro Gratuito de Kahoot 95
Figura N° 4. Kahoot Registro 95
Figura N° 5. Kahoot tipo de cuenta..... 95
Figura N° 6. Kahoot registro..... 96
Figura N° 7. Kahoot, registro básico..... 96
Figura N° 8. Create new Kahoot..... 97
Figura N° 9. Kahoot Summary 97
Figura N° 10. Choose a way to play Kahoot..... 98
Figura N° 11. Pin de Juego Kahoot..... 98
Figura N° 12. Quizizz Net..... 99
Figura N° 13. Quizizz Sing up 100
Figura N° 14. Crear cuestionario Quizizz 101
Figura N° 15. Crear nueva pregunta Quizizz 101
Figura N° 16. Preguntas de Quizizz..... 102
Figura N° 17. Código PIN Quizizz 102
Figura N° 18. Explorar Quizizz 103
Figura N° 19. Genially Net 103
Figura N° 20. Registro Genially 105
Figura N° 21. Que puedes crear en Genially 105
Figura N° 22. Editor de Genially 106
Figura N° 23. Enlace Quizizz 106
Figura N° 24. Enlace Canva..... 107
Figura N° 25. Canva..... 109
Figura N° 26. Proceso Canva..... 109
Figura N° 27. Proceso Canva..... 110
Figura N° 28. Proceso Canva..... 115
Figura N° 29. Presentación Geanilly..... 116
Figura N° 30. Presentación Geanilly..... 116

Figura N° 31. Presentación Geanilly..... 117
Figura N° 32. Presentación Geanilly..... 117
Figura N° 33. Presentación Geanilly..... 118
Figura N° 34. Presentación Kahoot..... 118
Figura N° 35. Evaluación Kahoot..... 119
Figura N° 36. Evaluación Kahoot..... 119
Figura N° 37. Evaluación Kahoot..... 120

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1. Planteamiento del problema 6
Gráfico N° 2. Herramientas digitales interactivas 13
Gráfico N° 3. Recompensas en el proceso de evaluación gamificado. 23
Gráfico N° 4. Estrategias 47
Gráfico N° 5. Datos demográficos 63
Gráfico N° 6. Recursos utilizados 64
Gráfico N° 7. Expresión de ideas 65
Gráfico N° 8. Uso de recursos didácticos 66
Gráfico N° 9. Recursos didácticos con el uso de la tecnología 67
Gráfico N° 10. Motivación a través del recurso didáctico 68
Gráfico N° 11. Uso de plataformas 69
Gráfico N° 12. Uso de juegos en la web 70
Gráfico N° 13. Símil de juego en el aprendizaje 71
Gráfico N° 14. Identificación de recursos tecnológicos 72
Gráfico N° 15. Datos demográficos 73
Gráfico N° 16. Recursos didácticos utilizados 74
Gráfico N° 17. Destreza oral 75
Gráfico N° 18. Destreza escrita 76
Gráfico N° 19. Recursos didácticos mediados por la tecnología 77
Gráfico N° 20. Recursos que despiertan motivación 78
Gráfico N° 21. Recursos didácticos en la web 79
Gráfico N° 22. Uso de juegos en la web 80
Gráfico N° 23. Aprendizaje de Lengua y Literatura 81
Gráfico N° 24. Aprendizaje de Lengua y Literatura 82
Gráfico N° 25. Pregunta 1 120
Gráfico N° 26. Pregunta 2 121
Gráfico N° 27. Pregunta 3 121
Gráfico N° 28. Pregunta 4 122
Gráfico N° 29. Pregunta 5 122
Gráfico N° 30. Pregunta 6 123

Gráfico N° 31. Pregunta 7 123
Gráfico N° 32. Pregunta 8 124
Gráfico N° 33. Pregunta 9 124
Gráfico N° 34. Pregunta 10 125

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA: "LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LECTURA COMPRENSIVA EN EL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO EN LA UNIDAD EDUCATIVA "LUIS ALFREDO MARTÍNEZ".

AUTOR: Martha Lucia Velastegui Tapia
TUTOR: Msc. Diego Tipán

RESUMEN EJECUTIVO

La innovación educativa parte de la premisa de adecuar al contexto educativo todos los recursos didácticos; es esencial en la actual sociedad de la información y comunicación, adecuar el uso de la gamificación al salón de clase, para procurar aprendizajes. El objetivo de la presente investigación es, determinar el uso de herramientas gamificadas (juegos) a través de herramientas digitales, para mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, en estudiantes del Primer Año de Bachillerato. La metodología empleada es mixta, combinación de la cualitativa y cuantitativa, de corte trasversal; se aplicaron encuestas a toda la población: 7 docentes y 120 estudiantes del Primer Año de Bachillerato General Unificado, para el análisis de las variables. Los resultados obtenidos, demuestran que los docentes utilizan recursos didácticos convencionales y excluyen el uso de recursos mediados por las plataformas virtuales; adicionalmente, desconocen el uso de la gamificación en el aula. Como conclusiones se señalan: La propuesta es insertar a los objetivos de aprendizaje, los contenidos de clase y la evaluación las estrategias de la gamificación; en la presente propuesta se explica paso a paso la implementación de esta estrategia y el uso de plataformas que ofrecen estos servicios como: Quizizz, Genially o Kahoot, las cuales, al emplearse en la educación virtual o convencional, permiten una motivación intrínseca y extrínseca al estudiante, suministrando un aprendizaje significativo a los estudiantes.

PALABRAS CLAVES: gamificación, lenguaje y literatura, herramientas tecnológicas, estrategias didácticas innovadoras

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

POSGRADOS

CARRERA: MAESTRIA EN EDUCACION

AUTORA: VELASTEGUI TAPIA MARTHA LUCIA

TUTOR: TIPAN RENJIFO DIEGO MARCELO

ABSTRACT

Educative Innovation is based on change all didactics resources to educational context. It is necessary to adapt the use of gamification in the classroom to today's information and communication society in order to achieve learning. This research aims to determine the use of gamified tools (games) through digitals tools to improve learning in Language and Literature areas of students in first-year high school. The methodology used is mixed, quantitative and qualitative of a cross-sectional study. Surveys were applied to the whole population: seven teachers and one hundred two students in first-year high school, which were used to analyze the variables. The results show that teachers use traditional didactic resources and avoid using virtual platform. Additionally, they are unaware the use of gamification in the classroom. The conclusions are: the proposal seeks to include gamification strategies to learning objectives, class contents and evaluation. This proposal explains the process to implement gamification strategy and use platforms that offer these services such as Quizizz, Genially, Kahoot, Canva, which applied in online or traditional education, allow an intrinsic and extrinsic motivation that provides a significant learning to students.

KEYWORDS: KEYWORDS: Educative innovation, gamification, reading

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se adscribe a la línea de investigación sobre Entornos Digitales, como parte de la sub-línea de Docencia en Entornos Digitales y considera que, actualmente, la aplicación de las estrategias de gamificación en la enseñanza ha representado uno de los recursos didácticos innovadores al trabajo docente, en el presente estudio, las destrezas de la lectura comprensiva para el primer año de bachillerato fueron consideradas en una propuesta que demuestra su pertinencia en estas; la relevancia de gamificar la clase en estudios empíricos es actualmente una tendencia que se irradia en todos los contextos y niveles educativos, el contexto actual de la educación virtual está echando abajo los caducos sistemas educativos del modelo tradicional; una alternativa de cubrir esa dinámica educativa es una razón fundamental para su implementación por parte de los docentes transformadores y, que busca un manejo educativo con jóvenes identificados como "millennials", quienes al ser nativos digitales en el manejo y uso de los recursos digitales, donde el uso de los recursos tecnológicos ofrece ventajas y desventajas que pueden influir de forma positiva o negativa en su aprendizaje; por ello los docentes deben procurar clases dinámicas en sus aprendizajes y acordes al contexto actual.

Las revisiones bibliográficas de los estudios realizados a nivel del país revelan el poco interés de estudios como el presente, ya que son pocos los estudios realizados con características similares, (este es un campo nuevo de investigación) por lo que, el presente trabajo busca contribuir en la innovación del aprendizaje y en el uso de las nuevas tecnologías desde una concepción de instrucción dinámica.

Esta apuesta de la educación mediada a través de la tecnología es una innovación educativa abordada desde el apoyo a los gobiernos e instituciones educativas de los países, como señalan (Miao, Mishra, Orr, & Janssen, 2020) al "introducir los Recursos Educativos Abiertos en la enseñanza y el aprendizaje, a través del apoyo a las políticas, la promoción y la creación de capacidad"

La Constitución del Ecuador, (Asamblea Nacional de la República del Ecuador, 2008), en su Art. 26 explica el derecho y la responsabilidad de todas y todos a participar de la educación; este es un aspecto de la política pública garantizada por el Estado, con criterios de igualdad e inclusión social, indispensable para el buen vivir. El Art. 27 explica el desarrollo holístico de la educación, el cual, adscribe al respecto los derechos humanos, el medio ambiente, la participación democrática, la interculturalidad, la diversidad étnica, la equidad de género, las particularidades culturales; las cuales son implementadas con criterios de calidad y calidez con el fin de garantizar el ejercicio pleno de derechos y el marco de construir un país soberano.

El Art. 343 de la misma normativa constitucional, referida al Sistema Nacional de Educación, indica que, las instituciones educativas buscarán desarrollar y potenciar las capacidades individuales y colectivas de la población, a través de conocimientos, saberes, ciencias, tecnología, arte y la cultura, de forma flexible eficaz y eficiente, bajo directrices interculturales, geográficas y lingüísticas que respeten el derecho de los pueblos y nacionalidades del Ecuador.

Igualmente, la ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI, (Asamblea Nacional, 2011), establece el marco normativo y administrativo del Sistema Educativo, es así como, en el Art. 2 de los Principios, literal h, alude que el inter-aprendizaje y multi aprendizaje son recursos que potencian el desarrollo de habilidades personales y colectivas a través del deporte, la cultura, el acceso a la información y las tecnologías de la comunicación. El Art. 3, sobre los fines de la educación en el literal t. explica sobre la promoción del desarrollo científico y tecnológico que, sumado al literal u. busca articular el conocimiento bajo una orientación crítica, con el fin de generar la inserción de sujetos que utilicen sus saberes y la creación para el bienestar de sus pueblos.

Por lo anteriormente expuesto, el marco constitucional y lo estipulado por la LOEI tienen por finalidad que el estado garantice la pertinencia y calidad de los procesos educativos, con la implementación de recursos tecnológicos que permitan

el desarrollo de habilidades para un pensamiento crítico, la solución de problemas y la inserción social.

De igual forma, el Código de la Niñez y la Adolescencia, (Congreso Nacional, 2009), en el Art. 38 sobre los objetos de los programas de educación indica en el literal g. la propensión del desarrollo del pensamiento autónomo, crítico y creativo; y, el literal h. se refiere al manejo de los conocimientos científicos y técnicos. Con esta finalidad, la inserción de recursos pedagógicos que permitan dinamizar los procesos educativos siempre contribuirá a mejorar el aprendizaje de los educandos.

La búsqueda de evidencias en el contexto mundial, lleva a explorar el estudio de la Universidad de Almería del autor (Aramburo Herrera, 2020), sobre la gamificación como herramienta de aprendizaje, la cual, es una propuesta innovadora para el aspecto motivacional en los estudiantes, ya que, se exponen los beneficios del juego en el aprendizaje; en el estudio se utiliza el recurso Escape Room Literario, como un elemento metodológico para activar la motivación intrínseca, la generación de un clima escolar que propague una participación activa; el estudio, al ejecutar la técnica como un juego de misterio, busca atraer a los jóvenes a un ambiente divertido, que les engancha en la actividad, a la vez, permite el refuerzo y la consolidación de los contenidos tratados en el cuarto año de educación secundaria. Finalmente, el estudio demuestra los beneficios de la gamificación en el tratamiento de la asignatura y demuestra el interés de los jóvenes en las actividades propuestas.

Otro aporte, es de la Universidad Internacional de La Rioja de (Prieto Andreu, 2020) el cual exhibe una revisión sistemática sobre la gamificación y sus elementos anexos como: la motivación y aprendizaje. Los aportes exteriorizan la información bibliográfica sobre la gamificación en la motivación del aprendizaje de los estudiantes, la mayoría de los resultados plantean que efectivamente los participantes mejoran las condiciones de su motivación, la pertinencia y su compromiso de aprender lo que a largo del tiempo y, se genera un mayor interés por lo que se está aprendiendo. Aunque son pocos los estudios en el contexto

latinoamericano, cada vez más hay un mayor interés en adoptar este tipo de recursos didácticos en las asignaturas de aprendizaje.

El aprendizaje de los cursos MOOCs también está matizado por el aporte de la gamificación en el estudio de (González, Collazos, & García, 2016) explican las técnicas de planificación, diseño e implementación de recursos gamificados, que permiten que los usuarios tengan una experiencia de aprendizaje placentera. Con ello, se reduce el nivel de deserción y se aumentan los resultados del aprendizaje.

A nivel nacional, se expone el trabajo de (Herrera Verduga, 2020) sobre la Gamificación como Herramienta Didáctica en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje del Área de Lengua y Literatura; quien expone, la relevancia de implementar los recursos tecnológicos al proceso de enseñanza, con la finalidad de incentivar a los docentes en la aplicación de la estrategia metodológica, mediadas por la tecnología, como un medio que propicie la educación activa y participativa a través del uso de plataformas tecnológicas, con resultados satisfactorios a sus participantes.

El aporte de (Lizano Zambrano & Pinela Cuzco, 2018) en su estudio sobre la gamificación en el aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura lengua y literatura, desarrolla como propuesta la creación de un software educativo, expone que, la implementación del software educativo permite que los procesos de aprendizaje despierten el interés y la motivación de los estudiantes y, a la vez, admite que los maestros implementen herramientas innovadoras con ayuda de la tecnología en su quehacer educativo, con resultados satisfactorios para el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura.

Finalmente, el estudio de (Bajaña Bajaña, 2020) sobre la estrategia de gamificación para el aprendizaje de Lengua y Literatura, demuestra que, el uso de la gamificación en la planificación de clase incentiva la creatividad del docente, la finalidad de la capacitación ejecutada en la Unidad Educativa Junquilla, del Cantón

Salitre es, que sus maestros adopten nuevas herramientas, que les ayuden a mejorar la dinámica de la educación en los jóvenes.

Atendiendo a las consideraciones antes expuestas, en la presente investigación que se efectúa en la Unidad Educativa Luis Alfredo Martínez, se ha observado que los docentes del área de Lengua y Literatura, expresan su preocupación por la falta de interés de los estudiantes; en el Primer Año de Bachillerato, se observa bajo rendimiento académico en la asignatura, una apatía por la lectura y la falta de una reflexión en actividades que requieren de un pensamiento crítico, como por ejemplo, temáticas de interés social, política, elementos literarios y otros, que se abordan en este año escolar; de otro lado, las autoridades académicas, en este caso, el Vicerrectorado, también manifiesta la necesidad de implementar estrategias innovadoras, a través de recursos didácticos que permitan mejorar la motivación y el rendimiento académico en la materia. Para el análisis del problema presente en la Unidad Educativa, se utilizó entrevistas a los docentes del área de Lengua y Literatura y, las autoridades del plantel, con fin de determinar con pertinencia el estado de las variables en estudio; los resultados indican que los recursos didácticos que utilizan los docentes se centran en los determinados en el libro guía aplicados desde el enfoque del modelo tradicional y no se muestran iniciativas en el uso de los recursos tecnológicos y plataformas interactivas, ya que su desconoce de su existencia, en la mayoría de los docentes.

Planteamiento del problema

No existe la aplicación de las estrategias Gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por el uso de recursos tecnológicos en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de primer año d bachillerato de la Unidad Educativa “Luis Alfredo Martínez”. Lo cual ilustramos en el siguiente cuadro:

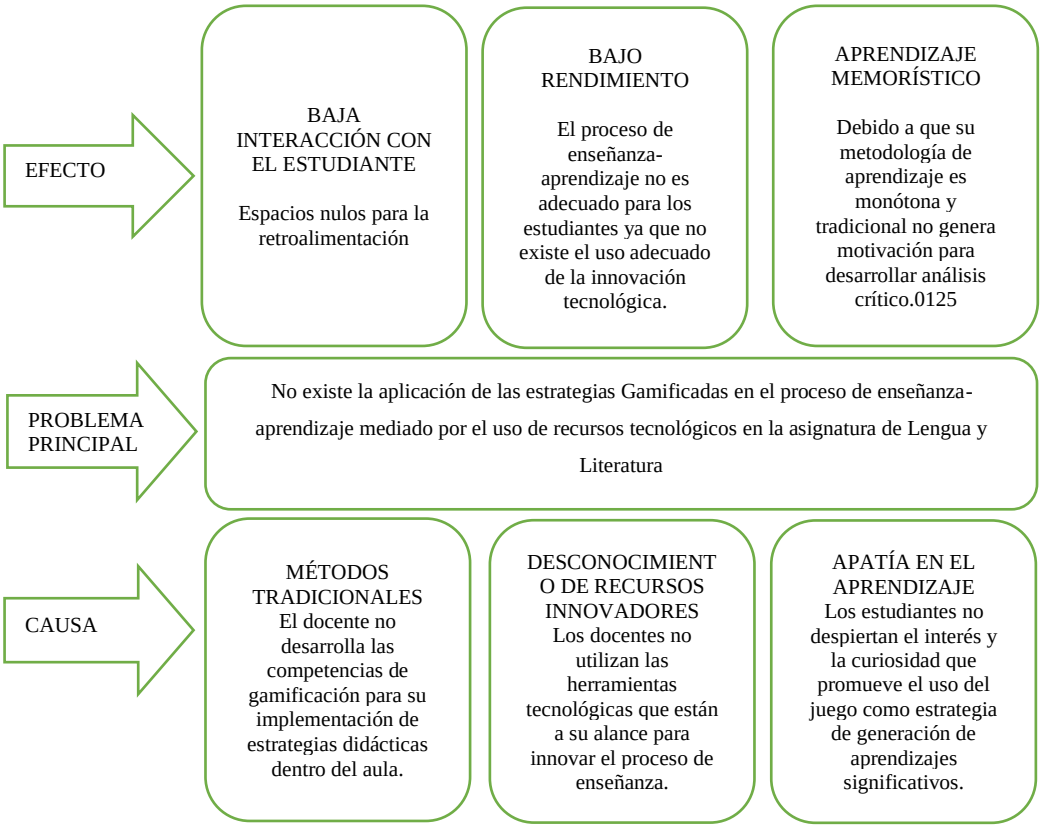

Gráfico N° 1. Planteamiento del problema

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Es necesario determinar la magnitud de la problemática que obedece a la población de niños y adolescentes que muestran dificultades en el aprendizaje, identificando cuales son los factores que impiden la apropiación del conocimiento. Luego la indagación sobre los adelantos tecnológicos desarrollados o en proceso que propendan a los aprendizajes mediante aplicativos que se basen en los elementos del juego, permitiendo el acceso de información y a la adquisición de conocimiento y competencias en el área de Lengua y Literatura.

La era digital es la principal alternativa que busca nuevos retos y desafíos dentro de la nueva era en educación, las herramientas tecnológicas, serán el método para que las estrategias de enseñanza basadas en el juego contribuyan al desarrollo de habilidades y competencias, considerando que estas son específicas y transversales, al mismo tiempo que pueden aumentar la motivación de los estudiantes por el

aprendizaje. Es por ello, que esta es una propuesta basada en la gamificación aplicable a la Educación.

Para (Rodríguez & Bárcenas, 2017). Se hace necesario entender y atender los cambios que ocurren en el día a día para que los docentes y quienes protagonizan el hecho educativo logren los resultados a los que se aspira llegar. Se hace presente la necesidad de activar procesos interactivos tecnológicos que ayuden al mejoramiento educativo, por ello que la gamificación es una alternativa clara y que se adapta adecuadamente.

La tecnología y sus herramientas marcan las pautas de una dinámica más interactiva en el aprendizaje del siglo XXI, los docentes de esta generación, actualmente, se encuentran forzados a implementar nuevos recursos didácticos interactivos que incentiven el aprendizaje de sus estudiantes; se plantea, entonces como pregunta de investigación: ¿El uso de herramientas gamificadas (juegos) a través de herramientas digitales, permiten mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, en estudiantes del Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa "Luis Alfredo Martínez"?

Hipótesis o idea que se defiende

El uso de la gamificación, es pertinente para la enseñanza de lectura comprensiva, en el Primer Año de Bachillerato.

El uso de la gamificación no es pertinente para la enseñanza de lectura comprensiva en el Primer Año de Bachillerato.

Señalamiento de las Variables

Variable Independiente

Estrategias de Gamificación

Variable Dependiente

Enseñanza - Aprendizaje

Destinatarios del Proyecto

Los beneficiarios del presente proyecto son los docentes del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa "Luis Alfredo Martínez", el rango de edad promedio está conformado entre las edades de 13 o 17 años, y lo constituyen 55 hombres y 65 mujeres, la mayoría de ellos pertenecen a un nivel social medio y bajo de la parroquia Mulalillo, perteneciente al cantón Salcedo, en la provincia de Cotopaxi; la procedencia es del sector urbano y rural; los beneficiarios indirectos son los Docentes de otras áreas académicas, en quienes se puede emular el uso de los recursos didácticos innovadores, también, las autoridades académicas del plantel, quienes pueden difundir los resultados positivos de la presente investigación y la comunidad educativa.

Objetivo general

Determinar el uso de herramientas gamificadas (juegos) a través de herramientas digitales, para mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, en estudiantes del Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa "Luis Alfredo Martínez"

Objetivos específicos

- Describir los criterios teóricos de la gamificación, mediante herramientas digitales que se utilizan en el aprendizaje de Lengua y Literatura.
- Identificar el tipo de recursos educativos que utilizan los docentes en el área de Lengua y Literatura con estudiantes del Primer Año de Bachillerato.

- Considerar, desde la perceptiva de los estudiantes del Primer Año de Bachillerato, el uso de los recursos didácticos empleados por sus docentes en la Asignatura de Lengua y Literatura
- Proponer el uso de recursos didácticos mediados por la web como herramientas para mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, en estudiantes del Primer Año de bachillerato.

CAPÍTULO I
MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

La gamificación es una técnica que ha ganado reconocimiento en los últimos años, por esto se han encontrado una secuencia de estudios que analizan su trascendencia en el entorno de la educación, las cuales se detallan a continuación:

Para (Zapata, 2019), establece que la gamificación es una técnica de aprendizaje, que lleva los juegos al entorno educativo, con el objetivo de obtener resultados como mejorar capacidades, conocimientos, actividades específicas, entre diferentes fines. El fin es entablar la gamificación en el desarrollo cognitivo de los alumnos.

(López & Calonge, 2018), estima que la gamificación es un instrumento que se usa en la pedagogía actualmente, y que se apoya en usar la psicología del juego, sus mecánicas y dinámicas en ámbitos no lúdicos como un aula o un laboratorio. La publicación muestra una vivencia en un plan de innovación profesor de la Universidad de Alcalá, cuya codificación es: UAH / EV969. La finalidad primordial del plan es borrar los prejuicios negativos, el temor o el rechazo que produce el estudiante al aprender las asignaturas científicas, convirtiendo de esta forma el proceso de aprendizaje en un juego que combina retos y diversión y que busca la motivación de los alumnos simultáneamente, que consigue hábitos de análisis y alcanza una meta en el campo académico, ocasionando aprendizajes significativos y menor rechazo a la ciencia.

(Mallitasig & Freire, 2020), dice que la enseñanza necesita de la actividad lúdica, en la muestra publicación, se detalla que el reto para que el alumno construya su propio aprendizaje es un reto para la sociedad educativa.

En conclusión, la gamificación es una técnica pedagógica creativa que combina los recursos del juego para que el estudiante interiorice el razonamiento y viva el aprendizaje como una vivencia positiva y exitosa.

(Zambrano, Luque, Lucas, & Lucas, 2020), hace una revisión bibliográfica de la gamificación, detalla que es un instrumento creativo que ayuda a la promoción del aprendizaje autorregulado. Además, se detalla que el concepto gamificación o además conocido como tácticas de gamificación, nace del inglés juego, que significa juego, o sea, es la utilización de mecánicas de juego con el exclusivo fin de fomentar la motivación.

La gamificación está asociada a las dinámicas del juego, su finalidad es que sus usuarios obtengan placer al realizar la tarea o actividad propuesta. El término gamificación se define, de acuerdo con (Babenco, 2019) como el "Uso de elementos estratégicos del pensamiento, diseño y mecánica de juegos dentro del entorno que nos reúnen la naturaleza de juegos, tales como aplicaciones para negocios, educación, salud, gobierno y sector tercio" (p. 108)

Para (Moreira & Gonzáles. 2015), la inserción de la gamificación en el diseño curricular permite "mantener el interés de los alumnos y evitar que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en algo aburrido o sin interés para ellos" (p. 16).

En el criterio de (Ortiz-Colón, Jordán, & Agredal, 2018), la gamificación está "orientada al objetivo de aprendizaje, teniendo fuertes componentes sociales y plantean simulaciones de algún tipo de experiencia del mundo real que los estudiantes encuentran relevantes para sus vidas" (p. 2)

En el presente proyecto, la gamificación es el aprendizaje basado en juegos que, aplicados al área de Lengua y Literatura, van a permitir que la motivación y el análisis de aprendizaje de los estudiantes, facilite un conocimiento más dinámico y significativo, lo que les va permitir saber profundizar los temas de estudio, generar una dinámica en el aula, mantener una combinación con los intereses de ellos, el respeto al juego, dado que es algo que les gusta y aceptar una predisposición a hacerlo. Asimismo, el juego es muy motivacional para el desenvolvimiento y el desarrollo de las destrezas de cada persona, ya que permite el fortalecimiento de habilidades para realizar cualquier actividad o trabajo en el que se tengan muchas dificultades al realizarlo, los temas de lenguaje no siempre contienen temas amenos para ellos y esta es la mejor manera que se puede aplicar para motivarlos y hacer el proceso enseñanza – aprendizaje dinámico.

Autores como (Castro Solar, 2020), en su estudio "la gamificación como un espacio para la lectura crítica" señala que empleó pruebas normalizadas para la comprensión lectora en estudiantes del Colegio de Boyacá, en Tunja, cuyo objetivo fue describir la influencia de la gamificación en lectura crítica, en los niveles de lectura literal e inferencial, con el instrumento digital Kahoot. Su conclusión fue que consiguió la diligencia en preguntas de nivel comprensivo literal e inferencial.

En la misma línea, el estudio de (Orejudo González, 2019) en su investigación sobre "Gamificar Tareas de Lectura en una Segunda Lengua: un Estudio Preliminar" incluye a estudiantes de español L2 en Texas A&M University-Commerce para cotejar las causas de las técnicas de gamificación en lectura. Arriba a la conclusión que: la gamificación en el grupo experimental permite tareas de lectura más competentes que al grupo de control.

El estudio efectuado por (García Mogollón & Mogollón Rodríguez, 2020) titulado "Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado" crean el diseño OVA, con gamificación para optimizar niveles de competencia lectora en 8vo año. El estudio busca el impacto en el desempeño en las competencias de lectura. La metodología

empleada fue mixta. Sus conclusiones mencionan que la comprensión lectora a nivel literal, inferencial y crítico de los estudiantes pasaron de tener 37.80% en el Pre – Test, a 87.80% en el Post-Test, en todas sus categorías se optimiza la comprensión lectora mediante la aplicación del entorno gamificado llamado "Mundo Awen" a partir de una OVA para el fortalecimiento de los procesos cognitivos y de comprensión lectora en sus distintos niveles.

Finalmente, (Contreras Espinosa & Eguia, Experiencias de gamificación en aulas, 2017) en su libro sobre "Experiencias de gamificación en aulas" explican que la gamificación "es un recurso importante en el aprendizaje donde el creador principal es el maestro y al utilizar sus diseños con los fines del aprendizaje propicia una dinámica interactiva que activa el ambiente de aula". (p. 8)

Los antecedentes investigativos analizados son concluyentes en afirmar que la gamificación favorece la innovación y los resultados de aprendizaje de Lengua y Literatura, en distintos niveles y grupos aplicados. Asimismo, concuerdan que el empleo de varias herramientas digitales interactivas da lugar a la motivación, innovación, interés y mejora el rendimiento de los estudiantes en la Asignatura y en niveles de adquisición de habilidades que serán útiles a lo largo de su vida.

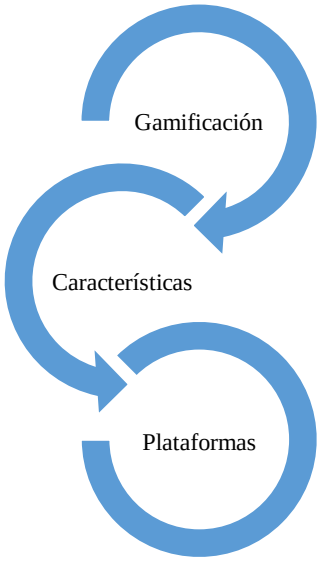

Gráfico N° 2. Herramientas digitales interactivas

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Desarrollo Teórico

Para el desarrollo de la fundamentación teórica se desarrolla las variables independiente y dependiente de la investigación.

Variable Independiente: Estrategias de Gamificación

Gamificación

La gamificación nace a partir de la década del 2010, como una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo, profesional y laboral; su meta es proporcionar resultados para mejorar los conocimientos y las habilidades de sus usuarios, en el proceso de la docencia es un recurso didáctico para afianzar el conocimiento ya que es un apoyo a la docencia. El juego, al ser una actividad innata en el ser humano, parte de su propio desarrollo, las personas juegan por el hecho de sentir la satisfacción de ganar, por diversión, demostrar habilidades (Contreras Espinosa & Eguia, Experiencias de gamificación en aulas, 2017). Por esta particularidad, el aprendizaje basado en juegos acciona una motivación intrínseca de ganar y motiva al participante a seguir con la acción, uno de sus elementos considera a profundidad los intereses de sus usuarios, lo que les gusta, para conseguir que estos no se aburran con el desafío presentado.

En el criterio de (Gardade. 2018) el juego es “un activador en la atención y surge como alternativa para complementar los esquemas de enseñanza tradicional” (p. 6). Los aportes investigativos de la gamificación en educación han permitido evidenciar que es posible integrar la mecánica del juego al contenido de los temas de aprendizaje con mayores rendimientos y con innovadores cambios en los resultados del aprendizaje.

La aplicación de juegos a través de plataformas interactivas ha permitido extraer el máximo rendimiento a las generaciones millenials y z, con mecánicas dinámicas de juegos que pueden ser aplicados a casi todos los tipos de aprendizaje, hoy en día

son una herramienta que debe ser utilizada para balancear el aprendizaje en función de otras competencias en los jóvenes (Diggelen, 2012). Es una herramienta que permite mejorar la comprensión de los objetivos de aprendizaje que a diario se gestionan en el aula.

Objetivos de la gamificación

Su primordial objetivo es mejorar la motivación intrínseca de los competidores. Un aspecto fundamental es que los procesos de gamificación tienen que evocar las mismas vivencias psicológicas que los juegos. El denominado Aprendizaje con base en juegos digitales se realiza según con principios y mecanismos fundamentales que manifiestan su efectividad (Perrotta, Featherstone, Aston, & Houghton, 2013).

La gamificación en el entorno del constructivismo que tiene 2 fines básicos: hacer más transparente el aprendizaje, de esta forma el alumno tome conciencia del paso del tiempo y si su entendimiento se ha desarrollado de forma exitosa. Al final, promover y robustecer el autoaprendizaje, de esta forma el alumno deja de ser un sencillo receptor pasivo y consigue un costo activo en el aprendizaje (Parra & Torres, 2018).

La finalidad de la gamificación es influir de forma directa los comportamientos y reacciones importantes para el aprendizaje. Paralelamente, se expone la conjetura de que estas conductas y reacciones están afectando la interacción entre el contenido de instrucción y los resultados del aprendizaje por medio de la moderación o la intervención, conforme con la naturaleza de los comportamientos y reacciones a los que se dirige la gamificación (Ortiz-Colón, Jordán, & Agredal, 2018).

Principios de la gamificación

La gamificación tiene 5 principios que posibilita su aplicación. (Perrotta, Featherstone, Aston, & Houghton, 2013), sugieren los próximos:

Motivación intrínseca: Muchísimo más poderosa que la motivación extrínseca, la motivación intrínseca nace de la voluntad del jugador de participar: el juego invita y persuade a la población a participar. La motivación intrínseca se relaciona con 3 recursos que la inducen, a saber, la soberanía, la competencia y el fin.

Aprender por medio del goce exhaustivo: El juego lleva a los competidores a un flujo (Teoría del flujo de Csikszentmihalyi), considerado como un estado de conciencia en el cual la persona tiene control sobre sus ocupaciones a medida que está enteramente absorto en la labor que permanecen llevando a cabo. Csikszentmihalyi señala a 8 elementos que permiten fluir: que la misión es realizable, involucra concentración, fines claros, retroalimentación, implicación sin esfuerzo, control sobre las ocupaciones llevadas a cabo, la desaparición de la conciencia y la pérdida del sentido del tiempo (Pérez-Manzano & Almela-Baeza, 2018).

Veracidad: Inquietud por la naturaleza real del aprendizaje comparativamente con maneras de educación clásico descontextualizadas más artificiales. Se da prioridad a las capacidades contextuales más que a las nociones abstractas de aprendizaje formal. Procesos de aprendizaje basados en prácticas concretas (Iquise Aroni & Rivera Rojas, 2020).

Soberanía: El jugar fomenta el análisis libre, reuniendo intereses y preferencias particulares, en especial en el ecosistema circundante, como en las capacidades técnicas y artísticas (escritura, dibujo, música) y, paralelamente, fomenta el interés por obtener más datos acerca de otros temas, como la ciencia. o historia (Hernanz Moral & Watty Urquidi, 2015)

Aprendizaje empírico: Los juegos permiten manejar situaciones en las que “aprender haciendo” es una elección tangible, programable y moldeable.

Características y estrategias de la Gamificación

Una de las características relevantes en la educación gamificada es que permite una retroalimentación inmediata de los errores cometidos, con una posibilidad de retroalimentación entre profesor y alumno que efectiviza lo aprendido. El contexto social actualmente enlaza el conocimiento y la tecnología; prevé las posibilidades de brindar un aprendizaje dinámico y entretenido. Este acceso directo a la información que se desea despierta la potencialidad de aprender casi cualquier cosa, la experiencia se matiza de canales visuales, auditivos y kinestésicos, es una forma rápida y eficiente de realizar cualquier tarea.

El aporte de (González-Acosta et al., 2018) respecto a los elementos de un proceso de gamificación exitoso hace hincapié tres componentes: el juego, las mecánicas y las dinámicas. Antes del proceso de gamificación el administrador debe considerar criterios sobre: el objetivo de aprendizaje, la dinámica de juego que permita un comportamiento hacia la meta, considerar el tipo de jugadores y los juegos hacia ellos, el tipo de actividades a realizar acorde al objetivo y las necesidades de sus participantes o sus intereses y las herramientas o insumos de la web a utilizar o las plataformas de uso.

Autores como (Zichermann & Cunningham, 2011) citados por (Contreras Espinosa & Eguía Gómez, Gamificación en educación: diseñando un curso para diseñadores de juegos, 2017) al igual que el autor Hernández, mencionan que los juegos tienen mecánicas: “entendidas como los insumos específicos, en el campo educativo se refiere a los contenidos de aprendizaje que llevan al estudiante a valorar lo aprendido” (p. 57); por su parte, las dinámicas se relacionan con las necesidades a satisfacer y la estética se refiere a la fusión entre la mecánica del juego y su dinámica que convierte la actividades de los jugadores en fuertes motivadores. La gamificación tiene sus esquemas propios de potenciar la motivación a través de insignias, barras, clasificación, avatares entre otros, cuya finalidad es la competición, la cooperación y el compromiso social. El arte de combinar estos elementos en educación depende de la creatividad del docente ya

que la combinación del juego, su mecánica y dinámica, dependen también, de los objetivos de aprendizaje.

Para autores como (García Ruiz, Pérez Rodríguez, & Torres, 2018) las estrategias de gamificación en aula deben reunir una serie de condiciones que a continuación se explican:

Repertorio de juego: actualmente, la variedad de juegos es aplicable a todas las asignaturas, su elección en la aplicación depende del contenido de estudio, objetivo del aprendizaje, estilos de aprendizaje de los estudiantes, los materiales, entre otros factores. El repertorio en español contempla juegos como "Orientación Andújar, Mercaba, Inevery Crea, Escuela Segura PREVAED 0068 y Pastoral Juvenil Coyuca" y plataformas gamificadas como "Educación 3.0, Gamification World Map, Ed Tech Review y Ed Sys" (p. 68).

Ranking de juego: las aplicaciones adaptadas a los sistemas iOS y Android actualmente adaptan contenidos educativos dirigidos a todas las edades. La mayoría son disponibles a los usuarios a través de tiendas virtuales. Otras aplicaciones específicas para gamificar que utilizan aplicaciones por el número de seguidores, adquisiciones y la retroalimentación de sus usuarios, al respecto se citará a ("Common Sense Media, Game Wise, App Annie, Ranker- Educational Games, Angel-List Educational Games Startups y Board Game Geek". 2018) quienes han generado aplicaciones en las que se pueden conectar un sinnúmero de usuarios e ir ubicándose en diferentes lugares de acuerdo al número de aciertos y errores. (p. 69).

Plataformas para la creación de juego: la virtualidad ha traído como consecuencia el uso de estrategias didácticas medidas por la tecnología, los docentes pueden utilizar juegos en su mayoría intuitivos que responden a las necesidades educativas de grandes y jóvenes, las plataformas hoy ofrecen guías básicas en su uso que puede ser personalizadas así están "Sploder, Flowlab, Construct 2, Stencyl, GameMaker y Flixel", (Sploder. 2018, p. 85).

(Teixes. 2018) Sostiene que en el diseño del juego hay que definir cuáles son los objetivos que se quieren conseguir para modificar un comportamiento en sus participantes y el por qué se debe aplicar la gamificación a ese contexto particular, con la finalidad de asegurar la consecución de sus objetivos. Otro aspecto por considerar es el contexto, el entorno y los participantes, ya que, al realizar este análisis, se podrá plasmar de mejor forma las dinámicas de los juegos que más se adaptan a ese lugar. El siguiente paso es implantar el juego, aquí es importante realizar una observación de las métricas de su uso, dadas las facilidades de las plataformas, es posible una valoración, con la finalidad de ajustar cambios que aseguren a corto plazo una fidelización de los usuarios, este paso también puede retroalimentar el sistema y prestar atención sobre los objetivos trazados y determinar si se están cumpliendo.

Plataformas Gamificadas

El uso de las TIC actualmente se ha convertido en el mediador de la educación virtual, este contexto de pandemia ha generado la posibilidad de utilizar estos recursos didácticos que permiten a los docentes crear una dinámica interactiva con sus estudiantes, al mismo tiempo ha saturado de información a todos los campos de estudio con programas educativos para grandes, para niños, jóvenes y adultos. Las plataformas gamificadas con componentes lúdicos especializados a cada tipo de asignatura ofrece al proceso educativo la oportunidad de generar una acción motivadora que activa un refuerzo académico, bajo un criterio de una dinámica más interactiva al proceso educativo, sin embargo, es oportuno destacar el domino de las competencias digitales, tanto de los docentes como de sus estudiantes, su conectividad y sobre todo destacar que las plataformas como Genially, Quiz o Kahoot, presentan guías intuitivas en su inserción que no requieren de la asistencia técnica, todas, de una u otra forma ofrecen procesos lúdicos adaptables a todos los contenidos en educación inicial, media y bachillerato que tan solo colocan como limite la pericia del docente (Moreira y González, 2015).

Edukay una plataforma creada por el Ministerio de Educación del Perú, se convierte en una herramienta gratuita, como alternativa a los docentes de escuelas fiscales con elementos tecnológicos lúdicos para todos los estudiantes, es un canal de comunicación entre los docentes y los padres de familia y estudiantes ya que permite el uso de un leccionario de temas y sus notas, entre otras comunicaciones. (Recuperado de: www.edukay.com.pe)

La plataforma de Google, a través de clasroom se muestra también ahora más amigable en la implantación de las actividades académicas, con Google se pueden acceder a variedad de herramientas asociadas al tema educativo con solo tener una cuenta gratuita y amigable para almacenar información, participar en reuniones, compartir datos, acceder a videos, ente otros.

Una de las condiciones más importantes en este proceso tiene que ver con el uso de las mecánicas de juegos, que permiten un control sobre los estímulos reforzadores hacia el alumno, de tal forma que el maestro puede graduar el nivel de dificultad que impone a sus estudiantes, en esta consideración, lo más fácil generará aburrimiento, mientras que las metas más altas podrían causar frustración en ellos; el balance perfecto siempre depende de que los avatares, jerarquías, insignias o clasificaciones sean coherentes con los resultados del aprendizaje, su contenido; la finalidad es mantener una motivación intrínseca y extrínseca sobre el objeto de aprendizaje. Las calificaciones han sido a lo largo del tiempo, el único premio que conocen los alumnos y sus únicas recompensas desde la concepción tradicional, el modelo constructivista, con los criterios de condicionamiento conductual, permite un mejor ajuste de las conductas a modelar (Castello y Jaramillo, 2012).

Estrategias de gamificación en el aula

La gamificación es una técnica de aprendizaje que transporta todo el potencial de los juegos al entorno educativo para mejorar los resultados. Por consiguiente, es imprescindible que los estudiantes asimilen antes las dinámicas de juego que se van a hacer para lograr realizar la gamificación en el aula. Con esto se consigue una más

grande implicación y, como resultado, conseguir las metas propuestas (Universidad Internacional de La Rioja, 2020).

La gamificación (o ludificación) está cada vez más amplia en las diversas fases educativas: a partir de la fase Infantil, pasando por primaria, hasta los niveles educativos postobligatorios. Es decir, ya que posibilita crear un aprendizaje importante en el estudiante, haciendo más fácil la interiorización de contenidos e incrementando su motivación y colaboración sirviéndose de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo de los juegos. Hablamos de un sistema que auxilia a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje haciéndolo más llamativo. ¿La explicación? Es un procedimiento que usa las dinámicas propias del juego en ámbitos que, a priori, no se conciben como lúdicos, como podría ser el aprendizaje de matemáticas. En el momento de meter las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en el aula es primordial realizarlo a partir de esta conjetura elemental; continuamente se conectará mejor con los estudiantes si se hace jugando (Universidad Internacional de La Rioja, 2020).

Una de las primordiales ventajas de las TIC es que la extensa diversidad de recursos permite ajustarse a niveles educativos y materias bastante diferentes. Por esa razón, tienen la posibilidad de emplearse ya a partir de la fase de Infantil. La capacidad de los docentes va a ser clave para elegir las aplicaciones, programas o plataformas de aprendizaje que mejor se ajusten a cada estudiante. El máster en Tecnología Educativa y Competencias Digitales de Juntar da la formación correcta para conseguir competencias digitales profesores con el agregado de que aborda la neuroeducación aplicada a las TIC.

La gamificación es una técnica que posibilita usar diferentes recursos y herramientas en el aula que ayudarán a los maestros a motivar a los estudiantes, personalizar las ocupaciones y contenidos en funcionalidad de las necesidades de cada alumno, promover la compra de conocimientos y mejorar la atención. Entre los recursos que pueden ser empleadas en el aula que implique el uso de las tecnologías y la gamificación se encuentran:

- Edmodo: donde se crea ejercicios, tareas por medio de recompensas e insignias
- Elever: un monitor de avance de trabajo diario
- Toovari: es un programa de refuerzo, apoyo académico.
- Knowre: aprendizaje y consolidación de matemáticas
- ClassDojo: son portafolios digitales

Figura N° 1. Recursos en el Aula para gamificar

Fuente: (Saucedo James, Cedeño Zambrano, & Hurtado Mora, 2021)**.**

Evaluaciones gamificadas

Actualmente el uso de tecnologías exige conjugar los contenidos curriculares con el desarrollo de la competencia digital. El proceso de enseñanza y aprendizaje basado en la gamificación incluye el proceso educativo, el cumplimiento de objetivos, el diseño de actividades hasta la evaluación del proceso y sus resultados, utilizando técnicas para recompensar al estudiante en función de los objetivos alcanzados (Gaitán, Gamificación: el aprendizaje divertido, 2013).

Gráfico N° 3. Recompensas en el proceso de evaluación gamificado.

Fuente: (Gaitán, Gamificación: el aprendizaje divertido, 2013)

Variable dependiente: Enseñanza – aprendizaje

El proceso enseñanza-aprendizaje, es la Ciencia que estudia, la enseñanza como un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las maneras de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la vivencia socio-histórico, como consecuencia de la actividad del sujeto y su relación con la sociedad en su grupo, en el que se generan cambios que le permiten ajustarse a la verdad, transformarla y crecer como Personalidad (Chicaiza Moreta, 2016).

En el entorno estudiantil, constituye un proceso de relación e intercomunicación de diversos sujetos, en el que el maestro ocupa un espacio de gran trascendencia como pedagogo que lo organiza y conduce, sin embargo, en el cual no se logran resultados positivos sin el protagonismo, la reacción y la motivación del estudiante,

el proceso con todos sus elementos y magnitudes, condiciona las maneras de conocer, entender y formarse como personalidad.

Los recursos conceptuales básicos de la enseñanza y el aprendizaje, con su estrecha interacción, donde el educador debería guiar los procesos cognitivos, afectivos y volitivos que se tienen que asimilar formando las tácticas de educación y aprendizaje.

La enseñanza

Es el proceso en la educación que crea un grupo de transformaciones sistemáticas en las personas, una secuencia de cambios graduales cuyas fases se suceden en orden ascendente. Es, por consiguiente, un proceso progresivo, dinámico y transformador. La metodología de la enseñanza, está constituida por las actividades las hace el maestro, con el fin consciente que el estudiante aprenda de la forma más eficaz, son ocupaciones secuenciadas que son controladas por el profesor. Poseen un elevado nivel de dificultad. Integran medios de educación para su puesta en práctica, el control y evaluación de los fines (Chicaiza Moreta, 2016).

El aprendizaje

El aprendizaje es un proceso de naturaleza radicalmente compleja, cuya esencia es la compra de un nuevo entendimiento, capacidad o capacidad. Para que comentado proceso logre considerarse realmente como aprendizaje, en vez de una sencilla huella o retención pasajera, debería poder presentarse en un periodo futuro y contribuir, además, a la solución de inconvenientes concretos, inclusive diferentes en su esencia a los que motivaron al principio el desarrollo del entendimiento, capacidad o capacidad (Chicaiza Moreta, 2016).

La metodología del aprendizaje la constituyen todas las actividades encaminadas a favorecer y mejorar el aprendizaje, son actividades secuenciadas que implican un nivel de dificultad graduado por las ocupaciones que hace el alumno, según los

métodos y conocimientos asimilados. Forma parte del aprendizaje estratégico. Son métodos internos prácticamente de carácter cognitivo.

Pedagogía

Definición de pedagogía

La pedagogía es la ciencia que estudia la enseñanza. El objeto primordial de su análisis es la enseñanza como un fenómeno socio-cultural, por lo cual hay conocimientos de otras ciencias que ayudan a entender el término de enseñanza, tales como, la historia, la psicología, la sociología, la política. La pedagogía tiene la capacidad de orientar las ocupaciones educativas con base a ciertas prácticas, técnicas, principios y procedimientos. Durante la historia, varios fueron los pedagogos que se encargaron de proponer sus propias teorías sobre la pedagogía. La pedagogía está vinculada a otra ciencia llamada andragogía, delegada de conformar a los individuos como humanos permanentes, teniendo presente sus experiencias y vivencias sociales y culturales (Enciclopedia Concepto, 2020).

Características de la Pedagogía

Según el grupo editorial (Enciclopedia Concepto, 2020), las características de la pedagogía son las siguientes:

- Es un instrumento importante en la planeación educativa.
- Se vale de procedimientos y herramientas para transmitir conocimientos, capacidades o valores.
- Es estudiada por varios pensadores que aportan su perspectiva y enfoques.
- Se aplica en el colegio, en casa y en todos los espacios en los cuales se realiza el infante.
- Podría ser de diferentes tipos: varias centradas en el maestro y otras que se centran en el estudiante.

- Usa conocimientos y herramientas de distintas disciplinas como la psicología, la filosofía o la sociología.

Tipos de Pedagogía

Hay diferentes tipos de pedagogías que varían según sus propiedades propias o el entorno en el cual se usan. Varias de las más importantes son:

Pedagogía infantil. El objeto de análisis es la enseñanza de los chicos. La fase de incremento de un infante es primordial, debido a que es una vez que se adquieren competencias primordiales para lo demás de vida, por lo cual la tarea de los educadores es importante (Enciclopedia Concepto, 2020).

Pedagogía crítica. La finalidad primordial es cambiar el sistema clásico y desarrollar un pensamiento crítico en todos los estudiantes.

Pedagogía conceptual. El propósito primordial es desarrollar el raciocinio, los valores y las capacidades de cada estudiante teniendo presente su edad. Esta clase de pedagogía se divide en: emocional, cognitiva y expresiva (Enciclopedia Concepto, 2020).

Pedagogía social. El propósito primordial es desarrollar el equilibrio de oportunidades en la entrada a la enseñanza y colocar a la enseñanza al servicio del desarrollo de todas las personas (Enciclopedia Concepto, 2020).

Pedagogía Waldorf. La finalidad primordial es la enseñanza de una persona, en su soberanía e independencia, y tiene presente la capacidad innovadora y artística de cada individuo. Este modelo pedagógico se creó por el fundador de la antroposofía, Rudolf Steiner está estructurado en 3 niveles: el primero engloba a los chicos de hasta 6 años y las ocupaciones que se centran en el desarrollo de los sentidos y corporeidad; el siguiente es para chicos de 7 a trece años, en este grado se toma presente el hallazgo que tiene todos ellos sobre el planeta; el último grado

va hasta los veintiún años de edad, y es una vez que se realiza el raciocinio de manera autónoma y la compresión (Enciclopedia Concepto, 2020).

Psicopedagogía. La finalidad primordial es aprender los procesos psicológicos que ocurren a lo largo del aprendizaje. Nace de la alianza de la pedagogía y la psicología, y frecuenta realizarse e implementarse con más frecuencia en los trastornos de aprendizaje y la orientación vocacional. Actualmente, varios educadores recurren a la psicopedagogía para arreglar y orientarse en temas involucrados con la complejidad en el aprendizaje, de tal forma que esta ciencia los ayuda de manera directa a desarrollar un mejor proceso de compresión y ofrece herramientas que les van a ser bastante útiles para su futuro (Enciclopedia Concepto, 2020).

Teorías

Las teorías son categorías descriptivas, auxiliares para la estructuración de la pedagogía, empero que solo adquieren sentido contextualizados históricamente. Son estructuras mentales, que permite edificar la enseñanza con el objetivo de establecer los modelos pedagógicos, para reglamentar y normativizar el proceso educativo, para moldear ciertas cualidades y virtudes en los estudiantes. En este mismo orden de ideas, se expone ciertos modelos como el conductista, constructivista y el histórico cultural (Yépez Tacuri, 2012).

Teoría Conductista

El Modelo de Condicionamiento o de pedagogía conductista está basada en una visión técnica, la cual concibe la educación como una ciencia aplicada y al maestro como técnico. Entonces el conductismo es el procedimiento orientado al manejo preeminente, selectivo a los "más aptos", con problemas en la transparencia de la identificación de los estándares y requerimientos técnicos, está con base en los puntos particulares para el funcionamiento, midiendo valores, o desvalores, del sujeto el cual se ve incitado a la superación personal y personal, aun cuando

contenga recursos de trabajo colectivo. La competencia en este modelo explica básicamente lo cual un trabajador "puede" hacer y no lo cual "hace" (Yépez Tacuri, 2012).

Teoría Cognitivista

Este modelo proporciona una valoración e trascendencia balanceada a los 4 recursos macro que intervienen en los procesos de educación aprendizaje: retoma el papel protagónico del alumno como el individuo de sus procesos de aprendizaje; rescata al maestro de la marginalidad y lo ubica como individuo de los procesos de educación; estima el razonamiento como el legado cultural de la raza humana, merecedor de ser conocido y comprendido, tomando en cuenta la comprensión de la verdad, el punto de llegada, para cuyo análisis confluyen diferentes procesos cognitivos adquiridos con anterioridad (Yépez Tacuri, 2012)

La finalidad de este modelo es conformar personas pensantes, críticas y creativas; apropiadas del entendimiento realizado por la raza humana y en constante averiguación de alternativas divergentes y éticas, para la resolución de los inconvenientes que perjudiquen a la sociedad. El profesor practica el papel de mediador de los aprendizajes, o sea, instituye una interacción intencionada y significativa con los alumnos, encargándose de potenciar en ellos, las habilidades que no tienen la posibilidad de realizarse de manera autónoma (Zona de Desarrollo Próximo) y se ocupa de elegir, acomodar, planear los contenidos, variando su frecuencia y amplitud, para asegurar reflexiones y procesos de «reorganización cognitiva», con el ejercicio y desarrollo de funcionalidades y operaciones de pensamiento, que orienten la preparación de conclusiones.

La aplicación de este modelo pedagógico involucra la colaboración de los alumnos en ocupaciones que exijan problematización intelectual, ejercitación y meditación constantes, por medio del uso de la lectura y de la escritura para potenciarla verbalización socializadora. Son numerosas las fuentes teóricas que han alimentado y sostienen este Modelo Histórico - Cultural: Ausubel, Bruner,

Feuerstein y más que nada Vygotsky, quien articula sus planteamientos cerca de la tesis del «origen social de la mente». Este creador dice que el aprendizaje es el resultado de la relación social intencionada del individuo con los otros y con el medio que lo circunda, adquiriendo especial trascendencia el papel del lenguaje como primordial mecanismo de relación. Creación teórico formal que fundamentada científica e ideológicamente interpreta, diseña y acomoda la verdad pedagógica que responde a una necesidad histórica concreta (Yépez Tacuri, 2012).

Nadie duda hoy que el ámbito del individuo que aprende tiene una predominación educativa (familia, barrio, amistades, estrato social, etcétera.) propiedades que han dado motivo al modelo desarrollado por Vygotsky, el cual tiene por eje el término de región de desarrollo próximo (ZDP) que tiene relación con el área potencial donde se puede desarrollar un alumno con la ayuda de un guía. El modelo, en el sistema formal, busca interrelacionar los agentes básicos de la sociedad educativa (docentes, alumnos, entre otros) con el razonamiento científico para conservarlo, innovarlo, y recrearlo en un entorno social, histórico, geográfico y culturalmente definido. Es obvio entonces el papel protagónico del alumno, puesto que se debe realizarlo partícipe de ocupaciones que exijan problematización intelectual, ejercitación y meditación constantes, por lo cual la indagación, la indagación y el hallazgo pasan a constituir los procedimientos adecuados para que el alumno construya sus aprendizajes y desarrolle sus capacidades (Martínez, 2017).

Teoría Constructivista

El constructivismo es una postura compartida por diferentes tendencias de la investigación psicológica y educativa. Entre ellas se hallan las teorías de Jean Piaget (1952), Lev Vygotsky (1978), David Ausubel (1963), Jerome Bruner (1960), y aunque ninguno de ellos se nombró como constructivista sus ideas y propuestas evidentemente ilustran las ideas de esta corriente (Yépez Tacuri, 2012).

El Constructivismo, es en primera instancia una epistemología, o sea una teoría que aspira describir cuál es la naturaleza del entendimiento humano. El constructivismo asume que nada procede de nada, o sea que el razonamiento anterior da origen a entendimiento al nuevo. El constructivismo dice que el aprendizaje es en esencia activo, una persona que aprende algo nuevo, lo añade a sus vivencias previas y a sus propias construcciones mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y vivencias que hay anteriormente en el individuo, como consecuencia tenemos la posibilidad de mencionar que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por otro lado, es un proceso personal que cada individuo va modificando una y otra vez a la luz de sus vivencias (Martínez, 2017).

El constructivismo destaca el valor de la acción en el aprendizaje, o sea del proceder activo en el proceso de aprendizaje. Inspirada en la psicología constructivista, se fundamenta en que para que se genere aprendizaje, el razonamiento debería ser construido o reconstruido por el propio individuo que aprende por medio de la acción, esto quiere decir que el aprendizaje no es eso que sencillamente se logre transmitir. Así puesto que aun cuando el aprendizaje logre facilitarse, cada individuo (estudiante) reconstruye su propia vivencia interna, por lo cual el aprendizaje no puede medirse, por ser exclusivo en todos los sujetos destinatarios del aprendizaje (GoogleSites, 2020).

Este puede desarrollarse con base a unos contenidos, un procedimiento y unos fines que son los que marcarían el proceso de educación. La iniciativa central es que el aprendizaje humano se hace, que la mente de los individuos prepara nuevos conocimientos, desde la base de enseñanzas anteriores. El aprendizaje de los alumnos debería ser activo, tienen que participar en ocupaciones en vez de quedar de forma pasiva observando lo cual se les explica.

El constructivismo difiere con otros puntos, en los cuales el aprendizaje se forja por medio del paso de información entre individuos (maestro-alumno), en esta situación edificar no es lo fundamental, sino recibir. En el constructivismo el

aprendizaje es activo, no pasivo. Según (Martínez, 2017), el constructivismo se clasifica de las siguientes formas:

Constructivismo Endógeno (Piagetiano)

Adopta su nombre de Jean Piaget. El constructivismo piagetiano tuvo un rato especialmente influyente a lo largo de las décadas de 1960 y 1970, impulsando varios proyectos educativos. Para Piaget, la iniciativa de la asimilación es clave, debido a que la nueva información que llega a una persona es "asimilada" en funcionalidad de lo cual anteriormente hubiera adquirido. Frecuentemente es necesario después una acomodación de lo aprendido, por lo cual debería haber una transformación de los esquemas del pensamiento en funcionalidad de las novedosas situaciones.

Constructivismo Exógeno

Se caracteriza por tener en cuenta que el aprendizaje nace de la recomposición que el estudiante hace de la verdad externa, para lo que, procesa la información recibida, organizándola y reorganizándola hasta reflejar fielmente un definido contenido. Para lograrlo, el estudiante usa numerosas tácticas, como, ejemplificando, redes de proposiciones, esquemas y normas de producción condición-acción. Esta clase de aprendizaje no genera precisamente cambios conceptuales ni capacita para la aplicación del entendimiento o la resolución de inconvenientes, empero sí implica un refinamiento referente a la organización de la información. Ejemplificando, si un estudiante fue preparado para la ejecución de diagramas o cuadros, va a poder utilizar dichos recursos para estructurar un asunto definido o para entrenarse para un examen en forma estructurada y coherente. O sea, se optimización el procedimiento de la información sin alterar su sentido original.

El papel del maestro se concentra en la transmisión de información, sin embargo, fungiendo como un apoyo para dirigir a los estudiantes a un entendimiento más

preciso y completo, enseñando las tácticas más correctas para los objetivos que se persigan, al tiempo que corrige (asertivamente) los conceptos equivocados. En la actualidad, existe una tendencia notoria hacia el profesor-guía o profesor-facilitador, pudiendo que la mayoría de los estudiantes aprenda a sustraer información importante de un definido contenido, lo que le permite tanto la organización para el análisis de varios temas como la resolución de test y la argumentación coherente de sus ideas, procurando de hacer en todos los casos una traslación adaptada a las exigencias del instante (Yépez Tacuri, 2012).

Constructivismo Social

Es ese modelo con base en el constructivismo, que dicta que el razonamiento además de formarse desde las interrelaciones ambiente-yo, es la suma del elemento ámbito social a la enseñanza: Los nuevos conocimientos están compuestos desde los propios esquemas del individuo producto de su realidad, y su comparación con los esquemas de los otros individuos que lo rodean. El constructivismo social es una rama que parte del inicio del constructivismo puro y el sencilla constructivismo es una teoría que aspira describir cual es la naturaleza del entendimiento humano (Martínez, 2017).

El constructivismo busca contribuir a los alumnos a internalizar, reacomodar, o cambiar la información nueva. Esta transformación pasa por medio de la construcción de nuevos aprendizajes y esto resulta del surgimiento de novedosas construcciones cognitivas que permiten hacer frente a situaciones equivalentes o parecidas en la verdad. De esta forma ¨el constructivismo¨ ve el aprendizaje como actividad personal enmarcada en entornos funcionales, significativos y auténticos. Cada una de estas ideas fueron tomadas de matices diferentes, tienen la posibilidad de resaltar 2 de los autores más relevantes que han aportado más al constructivismo: Jean Piaget con el "Constructivismo Psicológico" y Lev Vygotsky con el "Constructivismo Social" (Martínez, 2017).

Constructivismo Extremista

Es una corriente que rechaza la iniciativa de consenso con la cual lo cual se hace en la mente del que aprende es un reflejo de algo que existe fuera de su pensamiento. Realmente, hablamos de una concepción que rehúsa la probabilidad de una transmisión de conocimientos del instructor al estudiante, debido a que los dos construyen estrictamente sus significados. A diferencia de los demás "constructivismos", generalmente calificables como "realistas", el constructivismo extremista es idealista pues concibe el planeta como una creación del pensamiento y, por consiguiente, es dependiente de él (Martínez, 2017).

Modelos Pedagógicos

Entre los principales modelos pedagógicos se establecen los siguientes:

Pedagogía de Piaget

Piaget aseveraba que el raciocinio de los chicos es de propiedades bastante diferentes del de los adultos. Con la maduración se generan una secuencia de cambios importantes en las posibilidades de pensar, que Piaget nombraba metamorfosis, es una transformación de las maneras del pensamiento de los chicos para transformarse en las propias de los adultos (Pedagogía, 2020).

Para explorar los procesos de pensamiento (especialmente la atención y la inteligencia) de los chicos, Piaget recurrió al procedimiento fenomenológico. Este procedimiento es por naturaleza personal y demanda de una interpretación por parte del investigador. La investigación del desarrollo cognitivo era para Piaget el camino más provechoso para hacer aportaciones a la epistemología. Este desarrollo es el aumento que tiene la inteligencia en el curso del tiempo, la maduración de los procesos mejores de pensamiento a partir de la niñez hasta la edad adulta (Pedagogía, 2020). Según Piaget, los periodos del desarrollo cognitivo son:

Fase sensorio-motora (0-2 años) donde los chicos presentan una vivaz y fuerte curiosidad por el planeta que les circunda, su conducta está dominada por las respuestas a los estímulos;

Fase pre operacional (2-7 años) en la que el raciocinio del infante es mágico y egocéntrico, creen que la magia puede elaborar acontecimientos y los cuentos de hadas l es resultan atrayentes, además se estima el centro de todos los sucesos, que cada una de las cosas giran alrededor de él, resultándole bastante difícil ver las cosas a partir de otro criterio;

Fase de las operaciones específicas (7-11 años), el raciocinio del infante es literal y concreto, puede entender que 8+11=19, sin embargo, la formulación abstracta, como la de una ecuación algebraica, sobrepasa su captación, y

Fase de las operaciones formales en el grado maduro, es capaz de hacer altas abstracciones y hacer (11-15 años), aquí el infante ingresa inferencias, es la fase que corresponde a las facultades mejores de los humanos.

En la psicología de hoy está teniendo sitio una "revolución cognitiva". En los últimos tiempos ha renacido el interés por la cognición, la formación de conceptos y el raciocinio y parte importante de este fervor es atribuible a la predominación de Piaget.

Pedagogía de Vygotsky

Vygotsky estima el aprendizaje como uno de los mecanismos primordiales del desarrollo. En su crítica, la mejor educación es la que se adelanta al desarrollo, en el modelo de aprendizaje que aporta, el entorno ocupa un espacio central, la relación social se convierte en el motor del desarrollo. Vygotsky introduce el término de "zona de desarrollo próximo" que es la distancia entre el grado real de desarrollo y el grado de desarrollo potencial, para decidir este criterio se debe tener presentes 2 puntos: el valor del entorno social y la función de imitación; aprendizaje y

desarrollo que son 2 procesos que interactúan. El aprendizaje estudiantil ha de ser congruente con el grado de desarrollo del infante, debido a que el aprendizaje se crea más de forma fácil en situaciones colectivas. La relación con los papás permite el aprendizaje. “La exclusiva buena educación es la que se adelanta al desarrollo” (Yépez Tacuri, 2012).

Métodos de enseñanza

Método basado en Proyectos

La metodología con base en Proyectos (ABP o PBL, Project-based learning) es una metodología de aprendizaje en la que los alumnos adquieren un papel activo y se beneficia la motivación académica. El procedimiento se apoya en la ejecución de un plan usualmente en conjunto. Aquel plan fue examinado antes por el maestro para aseverarse de que el estudiante tiene todo lo primordial para resolverlo, y que en su resolución desarrollará cada una de las destrezas que se quiere (Edu Forics, 2017).

En el ABP, el alumnado puede participar, dialogar y ofrecer su crítica mientras tanto que el profesorado consigue un papel menos activo ayudando a conseguir un acuerdo y orientar el desarrollo del plan del alumnado. En el tipo de clase magistral, la disposición física del espacio en el aula usualmente se fundamenta en filas orientadas hacia el maestro o instructora. El espacio del aula en el ABP consigue otro sentido, debido a que los estudiantes van a tener que laborar en conjunto, desplazarse, tener relación con otros (Edu Forics, 2017).

El manejo psicológico en el aula en un entorno clásico, usualmente se fundamenta en atender y recibir la información de un modo unidireccional en un ambiente de silencio. En el ABP el alumnado prepara el contenido, diseña el plan y colabora entre sí. Por medio de esta metodología los estudiantes no solamente memorizan o recogen información, sino que aprenden realizando.

Método basado en Gamificación

La teoría del aprendizaje gamificado recomienda un impacto indirecto positivo de la gamificación en los resultados del aprendizaje. No obstante, es fundamental considerar que esta teoría no otorga información acerca de los mecanismos de aprendizaje efectivos activados por los recursos del diseño del juego. dichos mecanismos tienen la posibilidad de hallar en teorías psicológicas bien establecidas, como la teoría de la autodeterminación (Ortiz, et al, 2018). Elementos del aprendizaje con base en juegos.

La gamificación se ha determinado convencionalmente según (Pérez & Almela, 2018) como la aplicación de recursos involucrados con el juego en ocupaciones que no son juegos y en otros entornos incluyendo, obviamente, la enseñanza. El término de gamificación, se reúne en la utilización de recursos de diseño de juegos como herramientas lúdicas. En entornos de la educación la gamificación, ha recibido una más grande atención e interés en la academia y la práctica, ya que muestra un profundo poder motivacional, lo cual ha producido de la gamificación un procedimiento en especial prometedor para entornos de instrucción lúdicas (Torres & Romero, 2018).

Método basado en el pensamiento

El método basado en el pensamiento, Thinking - Based Learning (TBL), es una metodología activa que presenta a los estudiantes a pensar, pensar, tomar elecciones y edificar su propio aprendizaje por medio del trabajo de los temas del currículo. El propósito, por consiguiente, no es solo que los alumnos adquieran los conocimientos del temario, sino que además desarrollen destrezas y capacidades en relación con el raciocinio y logren ponerlas en práctica en el futuro de manera autónoma, para cualquier otro asunto, criterio o desafío. Te describimos las claves de este enfoque metodológico y los beneficios que implica su implementación en el aula (Aula Planeta, 2017).

En el TBL, el instructor debe orientar e instruir a los estudiantes en los métodos necesarios para hacer razonamientos de orden preeminente y en las rutinas de pensamiento que luego los alumnos ponen en práctica para encarar de manera reflexiva e intensa los contenidos que permanecen aprendiendo. Para eso usan diversas herramientas y tácticas, como cuestiones concretas y organizadores gráficos, y trabajan unidos en equipos cooperativos. Aprenden a pensar y tomar elecciones con agilidad, teniendo presente las posibilidades accesibles, las secuelas positivas y negativas y su trascendencia, y seleccionando la mejor elección según ello. De esta forma el raciocinio crítico y creativo queda incluido en la enseñanza-aprendizaje de los contenidos y, en cualquier otro instante en el cual los estudiantes quieran entender o asimilar un criterio, tienen la posibilidad de poner en marcha los instrumentos de pensamiento que han adquirido aplicándolas a la nueva información (Aula Planeta, 2017). Las ventajas del TBL son:

Promueve el aprendizaje activo. Ante procedimientos de educación clásicos en los cuales el maestro transmite la información a los alumnos, que solo tienen que memorizarla, el TBL coloca al estudiante en el interior de su aprendizaje. Es el alumno quien debería edificar el razonamiento, lo cual resulta muchísimo más motivador y eficaz.

Consigue un entendimiento más profundo y relevante. Al edificar su propio aprendizaje y desarrollarlo por medio de distintas técnicas y herramientas, el estudiante asimila mejor los conocimientos, los examina, relaciona y alcanza una comprensión más fuerte.

Es bastante versátil. Hablamos de un procedimiento de educación que puede aplicarse a cualquier materia, asunto o criterio integrado en el currículo y, además, puede combinarse con otras muchas metodologías activas, como el aprendizaje por proyectos, el trabajo colaborativo o la pedagogía inversa o flipped classroom. Se acomoda, por consiguiente, a diversas maneras de enseñar-aprender y de ordenar el aula.

Posibilita una evaluación más eficaz. Con el TBL el resultado es solo una sección del aprendizaje: lo sustancial es el método llevado a cabo para conseguir el razonamiento. Esto perjudica además al proceso de evaluación y, al hacer frente un examen o una prueba, los estudiantes no se limitan a rememorar lo aprendido, sino que reproducen el proceso, relacionan la información adquirida y demuestran una verdadera comprensión de los conceptos o temas valorados. Este procedimiento promueve que uses varios aparatos de evaluación, como dichos (Aula Planeta, 2017).

Labora destrezas y capacidades para siempre. Este procedimiento no solo permite que los estudiantes comprendan y asimilen los contenidos curriculares, sino que también les muestra a pensar, le mueve a la meditación y los anima a hablar, manifestar sus aspectos y cooperar.

Método basado en problemas

El método con base en problemas es una técnica didáctica que se caracteriza por impulsar el aprendizaje autodirigido y el raciocinio crítico dirigidos a solucionar inconvenientes. La clave para el triunfo de PBL es el reconocer que los alumnos son recursos activos de sus procesos de aprendizaje. Las ocupaciones de aprendizaje de PBL se enfocan por medio de escenarios que son planteados por los maestros, donde haciendo un trabajo en conjuntos, los alumnos identifican lo cual saben acerca del escenario o problema postulado, lo cual requieren saber, discuten sobre cómo y dónde obtener información que los logre llevar a resolver el problema postulado. El papel del maestro es el de facilitador del proceso de aprendizaje, convirtiéndose en tutor; realizando cuestiones, siendo distribuidor de recursos, dirigiendo la controversia, diseñando evaluaciones, etc. (Itesca, 2018).

El triunfo de estos métodos, dependerá de que tan bien los docentes logren reflejar en aquellos escenarios situaciones de la vida real involucrando a los alumnos para integrar información importante a su aprendizaje. Se transfiere soberanía y responsabilidad al alumno por su propio aprendizaje, y se promueve la

averiguación de información de forma -sin dependencia. PBL es una técnica didáctica que posibilita a los alumnos participar una y otra vez en la compra de su conocimiento (Itesca, 2018).

Aprendizaje

Las teorías del aprendizaje pretenden explicar los procesos por medio de los cuales tanto los seres vivos como los animales aprenden, las múltiples teorías ayudan a entender, presagiar y mantener el control de la conducta humano, elaborando paralelamente tácticas de aprendizaje y procurando de describir cómo los sujetos entran al entendimiento, su objeto de análisis se reúne en la compra de destrezas y capacidades en el conocimiento y en la compra de conceptos (Yépez Tacuri, 2012).

Por lo tanto, lo cual caracteriza un buen aprendizaje es su capacidad para integrar nuevos hechos, frente esas otras teorías que se limitan a explorar lo ya conocido. Un programa podría ser progresivo teóricamente una vez que hace predicciones novedosas aun cuando no sean corroboradas o empíricamente una vez que corrobora a alguna de las predicciones. Un programa progresivo puede dejar de serlo una vez que agota su capacidad predictiva y se muestra incapaz de extenderse hacia nuevos dominios si consigue hacer novedosas predicciones parcialmente corroboradas.

Las teorías del aprendizaje componen un variado grupo de marcos teóricos que constantemente comparten puntos y preguntas o inclusive, suponen postulados definitivamente contradictorios.

Aprendizaje Significativo

La teoría del aprendizaje significativo pertenece a los conceptos pilares del constructivismo. Hecha por el psicólogo Paul Ausubel, esta teoría se lleva a cabo sobre una concepción cognitiva del aprendizaje. Justamente, Ausubel propuso que

el aprendizaje relevante se da una vez que un alumno relaciona la información nueva con la que ya tiene, o sea con la composición cognitiva ya que existe (Universia, 2018)

Este aprendizaje, se da una vez que una totalmente nueva información se relaciona con un criterio ya que existe; por lo cual la nueva iniciativa va a poder ser aprendida si la iniciativa antecedente se ha entendido de forma clara. O sea, esta teoría dice que los nuevos conocimientos estarán basados en los conocimientos pasados que tenga la persona, así sea que lo hayan adquirido en situaciones diarias, textos de análisis u otras fuentes de aprendizaje. Al tener relación los dos conocimientos (el anterior y el que se adquiere) se formará una conexión que va a ser el nuevo aprendizaje, destinado por Ausubel "Aprendizaje Importante" (Universia, 2018).

En conclusión, el aprendizaje significativo se da una vez que se crea un cambio cognitivo, pasando de no saber algo a saberlo. Además, tiene la característica de ser persistente; o sea que el conocimiento que logramos es a extenso plazo, y está con base en la vivencia, dependiendo de los conocimientos pasados. Se diferencia en el aprendizaje por repetición o de memoria debido a que éste es una unión de datos sin relacionamiento ninguno con otros ya existentes que no posibilita usar el razonamiento de manera nueva o creativa y frecuenta olvidarse cuando ha cumplido su objetivo, ejemplo rescatar un examen.

En el desarrollo de la labor profesor el aprendizaje relevante va a poder darse de diversas modalidades dependiendo el entorno de los estudiantes y el tipo de vivencia previa que éstos posean. La teoría de Ausubel es contrapuesta a la de Bruner, quien defendía que el aprendizaje se daba por hallazgo.

En el aprendizaje importante el razonamiento adquirido por los alumnos va a poder ser más adelante usado en novedosas situaciones y entornos, lo cual se denomina transferencia de aprendizaje, por lo cual más que estudiar se debe comprender lo cual se está aprendiendo. O sea, el aprendizaje relevante es lo

contrario al aprendizaje mecanicista, aquél en que la compra de nuevos conocimientos se da por medio de prácticas repetitivas sin darle mucha trascendencia a eso que se aprende y sin asociar la información vigente con ni una otra ya que existe.

Aprendizaje Cooperativo

El Aprendizaje Cooperativo es un término genérico utilizado para referirse a un conjunto de métodos de educación que parten de la organización de la clase en pequeños conjuntos mixtos y heterogéneos donde los estudiantes trabajan conjuntamente de manera coordinada entre sí para solucionar labores académicas y profundizar en su propio aprendizaje (Roe, 2018).

El aprendizaje cooperativo se fundamente en ver el potencial educativo de las interrelaciones interpersonales existentes en cualquier conjunto, como:

En tener en cuenta los valores de socialización y unión como eficazmente educativos.

- En el aprendizaje por equilibrio
- En la teoría del problema sociocognitivo.
- En el crecimiento del rendimiento académico.
- El aprendizaje colaborativo se diferencia del aprendizaje tradicional en:
    - Apreciar el potencial educativo de las colaboraciones interpersonales existentes en cualquier conjunto.
    - En tener en cuenta los valores de socialización y adhesión como eficazmente educativos.
    - En el equilibrio el momento de la enseñanza
    - En la teoría del problema sociocognitivo.
    - En el crecimiento del rendimiento académico.

Para (Roe, 2018), las funciones primordiales para la cooperación son las siguientes:

- Ponerse de consenso sobre lo cual se debe hacer.
- Decidir cómo se hace y qué hará cada cual.
- Realizar los que corresponden trabajos o pruebas particulares.
- Discutir las propiedades de lo cual ejecuta o ha llevado a cabo cada cual, en funcionalidad de criterios preestablecidos, bien por el maestro, bien por el propio conjunto.
- Tener en cuenta cómo se complementa el trabajo; elegir, de en medio de las pruebas o trabajos particulares hechos, aquél que se adopta en común, o bien realizar individualmente todas las piezas de un todo colectivo.
- Valoración en conjunto de los resultados, en funcionalidad de los criterios establecidos con anterioridad

Aprendizaje en red

El aprendizaje en red, es un modelo de aprendizaje que parte de una concepción pedagógico-tecnológica que favorece la adhesión de las actividades docentes, presenciales o no, con la práctica; y donde los diferentes recursos y servicios presentan una organización abierta para el aprendizaje, en el que la interacción e independencia caracterizan los procesos de educación mediante la red (Abreau, 2020).

Este modelo da la máxima prioridad a la comunicación didáctica, a la interacción y al trabajo colaborativo, con énfasis en la provisión de herramientas para el aprendizaje de los alumnos, más que en los medios de enseñanza para los maestros. Así el mismo promueve un enfoque problémico en el proceso maestro, con contenidos flexibles y de ingreso personalizado.

Metodología de aprendizaje

Entre las metodologías del aprendizaje se establecen las siguientes estrategias:

Estrategias Metodológicas

Las estrategias metodológicas permiten detectar criterios, principios y métodos que configuran el camino al aprendizaje y la forma de actuar de los maestros, en correspondencia con el programa, la utilización y evaluación de la educación y aprendizaje. Estas se utilizan con el objetivo de conseguir superiores y más grandes aprendizajes, revistiendo una estrategia que al ser llevado al entorno de aprendizaje se transforma en un grupo de y métodos, generando paralelamente diferentes estilos de aprendizaje (Riquelme, 2022).

Las estrategias metodológicas son un grupo sucesivo de ocupaciones organizadas y planificadas que permiten la obra del entendimiento estudiantil y especial. Es decir, explica las injerencias pedagógicas ejecutadas destinados a mejorar y potenciar los procesos espontáneos de educación y aprendizaje, como medio que coopera al desarrollo de la sabiduría, la conciencia, la afectividad y las competencias o habilidades para actuar en la sociedad. Entre las estrategias metodológicas, (Riquelme, 2022), cita las siguientes:

Método Heurístico: que es el arte de sostener una discusión por medio de preguntas que elabora el docente para descubrir una verdad. Esta es considerada una actividad didáctica y mental.

Método de la Discusión y el debate: El docente orienta a los alumnos a la investigación a través de la búsqueda de información.

Método de descubrimiento: el docente propone al estudiante a describir situaciones como intérprete del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Método Lúdico: este método canaliza el modo constructivo del ser humano hacia el juego pedagógico, didácticos, educativos para que sea combativos con los valores sociales y educativos.

Estrategias Didácticas

La estratégica didáctica es el grupo lógico de métodos que tienden a guiar el aprendizaje hacia un objetivo, asunto o contenido, así sea exponer de forma lógica-secuencial un asunto de análisis, solucionar problemáticas por medio de la averiguación, trabajo en grupo, la participación, presentación de resultados. El fin del procedimiento didáctico es conseguir el aprendizaje relevante y el desarrollo de competencias para obtener resoluciones pertinentes, creativas e innovadoras (Morales Billini, 2018).

Se entiende por estrategias didácticas todo lo que el docente usa para generar aprendizaje en sus estudiantes y estudiantes. A partir de esta visión, se puede dialogar de recursos materiales, humanos y organizativos. Los recursos son esos tangibles y manipulables por el alumno; los recursos humanos aluden a los individuos, y los recursos organizativos (Bello, 2013).

El concepto Didáctica procede del verbo "didaskein, que significa enseñar, instruir, describir. Es una disciplina pedagógica centrada en el análisis de los procesos de educación aprendizaje, que pretende la formación y el desarrollo instructivo - formativo de los alumnos. Busca la meditación y la investigación del proceso de educación aprendizaje y de la docencia.

En grupo con la pedagogía busca la descripción y la optimización persistente de la enseñanza y de los hechos educativos. Las dos pretenden examinar y conocer mejor la verdad educativa en la que se concentra como disciplina, ésta trata de intervenir sobre una realidad que se estudia. Los elementos que trabajan en el campo didáctico son: El maestro, el estudiante, el entorno del aprendizaje y el currículo

que es un sistema de procesos de educación aprendizaje y tiene 4 recursos que lo conforman: Fines, contenidos, metodología y evaluación (Bello, 2013).

La didáctica es el arte de enseñar, que significa cualidad intelectual práctica, capacidad interna que se expone como una facilidad para crear un definido tipo de obras como al arte de bailar, redactar, proyectar y en nuestro caso el arte de enseñar.

Estrategias Ilustrativas

La estrategia de las Ilustraciones, pertenece a los modelos de aprendizaje con más tendencia a ser usado en todos los niveles educacionales, por lo cual, en los últimos años, en la bibliografía científica metodológica, se le ha prestado una gigantesca atención a este procedimiento, como medio enormemente efectivo para excitar la actividad de los alumnos, la motivación por el aprendizaje y educar en ellos su pensamiento científico autor (Richards & Rodgers, 2019).

La investigación del entendimiento garantizaba el carácter activo de los procesos mentales, además expresaron que en la instrucción de las ilustraciones es necesario descubrir en la lógica interna de la ciencia sus propios esquemas, que van a ser llevadas al aula en la organización de la asignatura.

Las ilustraciones es una concepción del proceso educación aprendizaje en el que el estudiante se confronta a los puntos opuestos del objeto de análisis, revelados por el instructor y los asimila como esquema maestro, medios gráficos, cuya solución se efectúa por medio de labores cognitivas y láminas que tiene recursos ilustrativos con los cuales se adueñan de nuevos conocimientos (Majmutov, 2013).

Para Vygotsky en sus aportes planteados a la teoría del aprendizaje y su interacción con el desarrollo del individuo propuso, que la enseñanza no se disminuye a la compra de un grupo de informaciones, sino que constituye una de las fuentes del desarrollo y por lo tanto asegura al educando aparatos, técnicas interiores y operaciones intelectuales (Richards & Rodgers, 2019)

La enseñanza de la lectura en la asignatura de Lengua y Literatura

El aprendizaje de Lengua y Literatura es una concepción, en el criterio de (Andruetto, 2009) “el aprendizaje de la Lengua está enfocado en asumir una postura crítica frente al texto, desde esta mirada asimilar el mensaje que se pretende comunicar y lo permita traer al contexto la información extraída y el contenido del discurso” (p. 36).

Su estudio aborda los procesos que topan problemáticas humanas contextualizadas en la realidad social. A través del texto literario, se aborda relaciones de poder, hegemonías, conflictos, que abren el debate sobre los derechos humanos, el buen vivir, inclusión, equidad, lo ambiental, la identidad. Todos plasmados en el estudio de la lengua y la literatura (Carbajal García, 2016).

Finalmente, se debería tener en cuenta la importancia que tiene el uso de la lengua en el contexto social, sus funciones sociales, la orientación al favorecer el dominio expresivo, comprensivo de diversos tipos de textos escritos, adecuarse a diferentes situaciones de comunicación que se tiene lugar el intercambio comunicativo entre personas. La riqueza del lenguaje permite aprender no solo el uso pragmático de este, sino también su enlace en las relaciones sociales (Bruzual Leal, 2008).

El aprendizaje de una lengua representa una herramienta fundamental de expresión lingüística, como resultado de un proceso académico aprendido durante la vida, a su vez sirve para una interacción con la sociedad, para crear vínculos, recuerdos, emociones, persuadir, solicitar, a través de sonidos que facilitan el entendimiento. El dominio de la Lengua y la Literatura representa una relación comunicativa que establece lazos de tipo social, a su vez, la literatura representa una expresión escrita, con dominio limitado y refractivo sistemático. (Carbajal García, 2016)

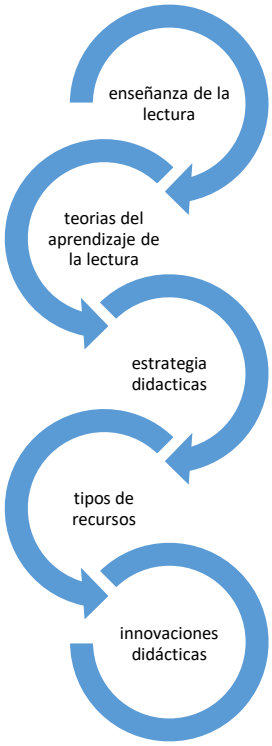

Gráfico N° 4. Estrategias

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Teorías sobre estrategias para la lectura en Lengua Literatura

La Lengua y Literatura se configura como un espacio de acción sobre procedimientos de enseñanza y formación de los hablantes de una lengua, su capacidad para comunicarse y capacidad de relacionarse en contextos sociales (Mendoza Fillola & Cantero Serena, 2003).

Las estrategias para la lectura requieren de innovaciones útiles para los estudiantes y docentes que les permita conocer metodologías de enseñanza, reglas ortográficas, comprensión lectora y demás aspectos para dejar de lado esa pedagogía tradicional (Méndez Bazán, 2011).

Para la enseñanza de la Didáctica de Lengua y Literatura se destaca el modelo Conceptual, porque no basta con tener una fundamentación científica, sino que el docente debe conocer la forma de enseñar, comunicar esos conocimientos

(Guerrero Ruiz & López Valero, 1993). Constituye un marco conceptual en el que se adopta una serie de perspectivas centradas en: los procesos comunicativos, recepción del texto literario, su goce estético; una pedagogía del alumno, así como procesos cognitivos y contextos en que se desarrolla (Mendoza Fillola & Cantero Serena, 2003).

Por lo expuesto, entonces, la didáctica en la enseñanza, las estrategias del lenguaje y literatura son campos de estudio y de investigación lingüística aplicada, que trata sobre la expansión de conocimientos y habilidades, que están relacionadas con la pedagogía, la metodología, psicología, con énfasis a la educación y enseñanza para la sociedad. El propósito fundamental es aprender e ilustrar a través de la comprensión didáctica, dependiendo de las normas, del lenguaje y de la comunicación de lo que se va a impartir.

Estrategias didácticas para la lectura en Lengua y Literatura

En la educación, el método para llegar al aprendizaje del estudiante es un elemento importante, dado que la didáctica contempla tanto las estrategias de enseñanza como de aprendizaje, por ejemplo, las estrategias de Enseñanza son criterios que ponen en énfasis el diseño, programación, elaboración y realizándole los contenidos a aprender por vía verbal o escrita (Webscolar, 2012). En la educación las estrategias siempre marcan el camino del aprendizaje, y son las herramientas que todo docente debería innovar en consideración a los cambios sociales y tecnológicos de su entorno, el no hacerlo propende un problema en la dinámica del aprendizaje.

De igual forma la concepción de las estrategias de Aprendizaje, son aspectos que observan las estrategias para aprender, recordar y usar la información. Consiste en un procedimiento o conjunto de pasos, habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente, y solucionar problemas y demandas académicas (Webscolar, 2012).

A continuación, se recogen los criterios de (Duchimasa Ochoa, 2016) quien señala que la metodología de la enseñanza de la Lengua y Literatura, a través de la aplicación de estrategias metodológicas innovadoras, propician aprendizajes significativos y funcionales como:

La Habilidad de escuchar: comprender la situación de comunicación, es decir, quién emite el mensaje, qué tipo de mensaje es, para quién está dirigido, cuál es el propósito del mensaje y a qué se refiere.

Planificar para hablar: se enfoca en emplear los elementos de la lengua y un vocabulario amplio en situaciones comunicativas, en la cual es estudiante prepara con anticipación un texto.

Relectura: releer es «dar un segundo vistazo» al texto, y ayuda mucho a buscar los elementos explícitos, esta estrategia se enfoca en desarrollar el hábito de hacer lecturas rápidas en busca de algún dato o información explícita.

La cacería de palabras: se enfoca es un juego que invita a los estudiantes a cazar el vocabulario de su lenguaje a través de sus palabras, importantes para la lectura. Al hacerlo practican su habilidad de releer de manera más rápida y selectiva.

Activación de operaciones intelectuales y mentales. Debido a que el objeto de esta destreza es conseguir que los estudiantes reconozcan elementos explícitos de un texto.

Escribir a partir del recuerdo. La propuesta inicia a partir de la historia personal, de la experiencia, a partir del recuerdo facilita un aspecto del proceso por lo tanto se recurre a la memoria de largo o mediano plazo para recuperar cierta información y crear vínculos con la literatura.

Relatos tradicionales. Estas estrategias permiten trabajar esencialmente en hacer interesantes las narraciones las diferencias con las narraciones originales.

Uso de conciencias. Esta estrategia metodológica permite que el niño/a ponga a trabajar la mayor parte de sus sentidos, apoderándose en forma concreta y por medio del trabajo por conciencias de la regla ortográfica inducida. Todos atributos que permiten no solo el estudio del Lenguaje, sino que a través de ello la cultura e historia de un pueblo (p. 45-53)

En conclusión, las estrategias didácticas comprenden aquellos recursos educativos y de enseñanza, ya sea de modo tecnológico o de manera tradicional, que usa el educador frente a sus estudiantes, mediante actividades individuales o grupales, a través de distintos métodos, materiales y herramientas. Las sistemáticas didácticas deben adaptarse a las características de una realidad socioeducativa. Al aplicar la metodología didáctica y estratégica a la sociedad aporta aprendizajes significativos y funcionales, a través de una organización de contenidos evaluativos para desarrollar sus capacidades.

Tipos de recursos didácticos o pedagógicos de la Lengua y Literatura.

Los medios didácticos, en el criterio de (Izquierdo Arellano, 1995) son técnicas, estrategias, instrumentos, materiales; van desde lo más sencillo hasta el uso de dispositivos. “Son todos aquellos medios empleados por el docente para apoyar, complementar, acompañar, evaluar el proceso educativo que dirige u orienta” (p. 13). Por tanto, instrumentos educativos que median el proceso de aprendizaje.

Tipos de recursos didácticos

Al respecto (Pazmiño López, 2011) refiere que existen una variedad extensa de recursos didácticos en el área de Lengua y Literatura. Se pueden citar las siguientes:

Comprensión oral y escrita: Recurso para trabajar el área de Lengua castellana en el primer ciclo. Trabaja la expresión y comprensión oral y escrita, lectura, tiempos verbales.

Proyecto con TICS: Trabaja los medios de comunicación en la educación primaria (prensa, radio, cine, televisión, publicidad).

Proyecto aprender: Recursos instrumentales que ayudan a alcanzar los contenidos de otras áreas, que pretende dar respuesta a las necesidades en función de las deficiencias que puedan presentar nuestros estudiantes.

Diccionario de rimas: Al introducir la palabra, busca la rima asonante o consonante.

Material imprimible: Colección de fichas en el área de Lengua en Educación Primaria. Aparecen agrupadas por categorías: ortografía, vocabulario, puntuación, dictados, oraciones, y comprensión y expresión oral. Las habilidades de lectura y escritura, la composición de textos escritos; el leer comprensivamente los textos de segundo ciclo de educación primaria.

Técnicas de expresión escrita: presentaciones, biografías, noticias, cartas, e-mails, mensajes, notas, diálogos entrevistas. Al mismo, tiempo la educación literaria contempla: la valoración y lectura de diferentes tipos de textos. Conocimiento, recitado, memorización y creación de poemas, trabalenguas con ritmo adecuados. Dramatización de situaciones y textos literarios. Refranes y frases hechas. (p. 64)

Finalmente, en el criterio de (Blanco Sánchez, 2012), los recursos de enseñanza se distinguen según su naturaleza, e incluyen recursos de enseñanza física y recursos de enseñanza digitales. Entre ellos se encuentran:

Recursos didácticos materiales: son aquellos que se encuentran hechos por una extensa gama de materiales, condescendiendo una manipulación externa, sin que altere la relación existente entre los mismos, por lo que, son recursos que deben estar, sobre todo, al alcance de los niños.

Recursos didácticos impresos: la imagen visual y la auditiva, permite al estudiante un justo acercamiento a la realidad, así como, un mejor provecho léxico que abre caminos a la expresión y comprensión oral, desarrollo de su capacidad de observación, fantasía y simbolismo no lógico.

Recursos didácticos audiovisuales: los medios audiovisuales cumplen con la función de mediación y de traslación de la realidad; y son aquellos medios que sirven para diversas técnicas de atracción y difusión de la imagen y sonido, aplicados a la enseñanza y al aprendizaje, todos estos proporcionan la interacción entre el estudiante y el docente.

Recursos didácticos informáticos: los recursos informáticos se usan de forma muy diversa, desde centros que no disponen de ningún material informático, con lo cual el uso es nulo, a centros con buenas dotaciones y en proceso de enseñanza y aprendizaje, pasando por aquellos que disponen de estos recursos, su utilización es escasa, inadecuada o nula. (p. 106)

(Camacho Álvarez, 2011). el material didáctico es “todo aquel instrumento que estimule el estado anímico e intelectual. Si se satisface su necesidad emocional de experimentar, descubrir y aprender, se logra esa unión, ese paralelismo que debe existir entre el desarrollo emocional y el desarrollo intelectual” (p.84)

Según los objetivos que persiguen el desarrollo de los educandos los materiales didácticos se los puede clasificar de la siguiente manera:

Materiales de manipulación: la utilización de este tipo de material ayuda al que el niño desarrolle habilidades, destrezas perceptivas y motrices. Permite que el

alumno descubra semejanzas y diferencias, discrimina e identifica, al mismo tiempo que analiza el material.

Materiales que favorecen al juego dramático: para (Camacho Álvarez, 2011) Los materiales que favorecen al juego dramático ‘’son aquellos que favorecen la imitación del mundo adulto a través del Jugar a ser” (p.13)

En el criterio de (Camacho Álvarez, 2011), los materiales de experimentación: son aparatos y materiales variados, que se prestan para la realización de pruebas o experimentos que deriven en aprendizajes. Ayudan al estudiante a adquirir conocimientos de forma significativa, despierta el interés y curiosidad del educando porque estimula los sentidos. Al igual que los materiales audiovisuales: son todos aquellos materiales que sirven de apoyo para la motivación y expresión del alumno. Entre los materiales audiovisuales que estimulan simultáneamente la vista y el oído encontramos las películas, videos, diapositivas y otros materiales como las fotografías, afiches, álbum, láminas, sonidos, entre otros.

El uso de técnicas estratégicas de manera didáctica, son prácticas de tipo instrumentista y materialista, mediante el uso de dispositivos científicos usualmente utilizados por educadores para fortalecer, complementar, acompañar, evaluar el proceso educativo y su conocimiento al que dirige u orienta. El material didáctico debe ser atractivo, interesante, entendible y educativo; acorde a lo cultural, social, educativo e ideológico que debe responder a los objetos, situaciones y relaciones de su vida cotidiana. (Blanco Sánchez, 2012)

La gamificación en la educación.

(Zichermann & Cunningham, 2011) dan el concepto de gamificación en su obra "Gamification by Design, es “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p. 11).

(Kapp, 2012) en su obra The Gamification of Learning and Instruction, define que la gamificación es "la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas" (pág. 9).

En el contexto educativo, la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo (Caponetto, Earp, & Ott, 2014). De hecho, no debe verse tanto como un proceso institucional sino directamente relacionado con un proyecto didáctico contextualizado, con significatividad y transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje (Carolei, Munhoz, Gavassa, & Ferraz, 2016).

Esta es una práctica de enseñanza tecnológica que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional, con el fin de conseguir mejorar los conocimientos, habilidades, recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos (Gaitán, ¿Qué es la gamificación?, 2020).

La gamificación no es más que una herramienta educativa actual que se basa en diseños y técnicas propias de diversos juegos en contextos lúdicos con el fin de desenvolver habilidades y comportamientos de desarrollo mental, a través de la estimulación visual o sensorial, con tácticas de estudio y aprendizaje para el impulso funcional.

Innovaciones pedagógicas para Lengua y Literatura.

Los procesos de innovación hoy se trazan trasversamente con las formas de "Procesos de innovación capaces de generar nuevos conocimientos (saber didáctico profesional) y están mediados por procesos de sistematización (investigación de, para y en la acción) que representan en gran medida la condición sine qua non de los procesos formativos" (Cañal de León, 2002, pág. 13). Respecto al "aula presenta un proceso innovador de carácter comunicativo y colaborativo, considerando que

la mejora y relevancia de los procesos de enseñanza-aprendizaje dependen del clima y de las acciones y relaciones que el aula como grupo humano configura" (Medina Rivilla, 2015, pág. 95). La Didáctica de la Lengua y la Literatura, que se aúna con las ideas constructivistas y el aprendizaje significativo sobre el que ya ponía en antecedentes la pedagogía moderna (Martínez Ezquerro, 2020, págs. 235-249).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje – enseñanza. Se ofrece un punto de encuentro de todas las miradas centradas en la didáctica de la Lengua y Literatura. Este documento elaborado por el Consejo de Europa vendría regido por las aportaciones de dos enfoques: el enfoque comunicativo y, enfoque por tareas. En temáticas neuroeducativas necesitan ser incorporadas a los programas de formación docente, lo que facilitará que la enseñanza y el aprendizaje se conviertan en procesos innovadores, creativos, críticos y propositivos (Lucio Gil, 2015).

También (Béjar, 2014) aclara que una investigación en la neuroeducación enseña una nueva mirada sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje desde los conocimientos de la neurociencia aplicada hacia la resolución científica. Por otra parte (Caicedo López, 2012) refiere que la neuroeducación es una ciencia naciente, en ocasiones algunos de los resultados algo obvios y bastante conocidos por la pedagogía clásica. Sin embargo, hay estudios que abren nuevas líneas de investigación neurocientífica para su aplicación en educación.

La neurociencia está destacando como una disciplina de estudio y de una conducta, implica que nuestras capacidades sean capaces de comprender procesos básicos del funcionamiento. La Neuroeducación como reciente área de estudio nos enseña a promover el proceso de aprendizaje o creatividad.

CAPÍTULO II
DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma y tipo de investigación

La presente investigación, en términos metodológicos, se enfoca en dos perspectivas con las que se busca especificar las propiedades importantes y que sea sometido a análisis: lo cualitativo y cuantitativo.

Para (Sampieri Hernández, Collado Fernández, & Lucio Baptista, 2014) se describe como un proceso "secuencial y probatorio…Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica" (p. 6). en alusión a lo expuesto, el presente estudio combina este enfoque al generar un cuestionario de preguntas que valoran el aspecto de la variable desde un enfoque cualitativo y que permiten determinar con exactitud su estado.

Siguiendo la misma línea del autor quien describe al enfoque cualitativo como un proceso de investigación que busca "desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. Con frecuencia, estas actividades sirven, primero, para descubrir cuáles son las preguntas de investigación más importantes; y después, para perfeccionarlas y responderlas" (p. 7). Para el presente caso, este enfoque permite analizar la recolección de datos a través de una hipótesis tentativa que busca indagar el estado de las variables.

Modalidad

Tipos de investigación

Para la modalidad de investigación, en el presente trabajo, se utilizan los diferentes tipos investigativos, de los que se destacan:

Investigación descriptiva

Considerando el criterio de (Grajales G., 2000) este tipo de estudios "buscan desarrollar una imagen o fiel representación (descripción) del fenómeno estudiado a partir de sus características. Miden variables o conceptos con el fin de especificar las propiedades importantes de comunidades, personas, grupos o fenómeno bajo análisis" (p. 2). En el presente caso se busca indagar el estado actual de las variables en estudio el tipo de estrategias utilizadas en el aprendizaje de Lengua y Literatura y el uso de gamificación por parte de los maestros.

Investigación documental

En este tipo de investigación, la información primaria y secundaria se fundamenta en una base de datos científica procedente de información escrita proveniente de repositorios de las principales plataformas académicas.

Investigación de campo

La investigación de campo consiste en que el investigador toma la información directamente de los involucrados en el estudio, con el fin de recabar la información directamente de su población objeto de estudio, en este caso, a través de encuestas realizadas a directivos y docentes.

Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de datos

Población y muestra

En el presente estudio, la población fue considerada en su totalidad y no existe muestra ya que se trabajó con el total de los maestros de la Unidad Educativa, y los estudiantes del Primer Año de Bachillerato, el mismo, se ejecutó en la "Unidad Educativa Luis Alfredo Martínez", parroquia Mulalillo, cantón Salcedo. A continuación, se detallan los criterios antes expuestos.

Tabla N° 1. Población y Muestra

Número de participantes	Hombres	Mujeres
Primer año de Bachillerato	55	65
Docentes de lengua y literatura	0	7
Total	55	72

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Fuente: Docentes y estudiantes del 1ro BGU

Operacionalización de variables

Cuadro N° 1. Gamificación

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
Gamificación Estrategia didáctica que utiliza el juego como mediador de los aprendizajes, aplicado a través del uso de recursos tecnológicos que permiten una dinámica interactiva.	Repertorio de juego Ranking de juego	En relación con el contenido de estudio, objetivo del aprendizaje, estilos de aprendizaje del estudiante.	¿El/la docente presenta recursos didácticos elaborados por él en la clase como ¿Organizadores gráficos, carteles, diapositivas, recursos de la web?	**Técnicas** Encuestas docentes y estudiantes **Instrumento** Cuestionario
	Plataformas para la creación	Uso de aplicaciones adaptas a los sistemas iOS y Android Kahoot, Quizizz	¿Te gustaría que el/la docente utilice recursos didácticos de las plataformas de internet, como Kahoot o Quizizz? Siempre ☐ Casi siempre ☐ Nunca ☐	

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Cuadro N° 2. Lengua y Literatura

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
Lengua y Literatura. La comunicación eficaz es un atributo factible de aprendizaje ya que le permiten a un individuo aprender habilidades y destrezas orales y escritas	Comunicación Oral	Oralidad	¿Durante las clases de lengua y Literatura se permite la expresión de ideas propias? Siempre ☐ Casi siempre ☐ Nunca ☐	**Técnicas** Encuesta docentes y estudiantes **Instrumento** Cuestionario
	Comunicación escrita	Escritura	¿Los recursos didácticos que el/la docente utiliza, permite que aprendas a escribir de formas adecuada? Siempre ☐ Casi siempre ☐ Nunca ☐	
		Motivación	¿Tu motivación de aprendizaje aumenta al visualizar recursos didácticos de Lengua y Literatura?	

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
			Siempre ☐ Casi siempre ☐ Nunca ☐ ¿Te gustaría que el/la docente utilice recursos didácticos de las plataformas de internet, como Kahoot o Quizizz? Siempre ☐ Casi siempre ☐ Nunca ☐	

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Procedimiento de recolección de la información

Para la recolección de información, lo primero fue obtener el permiso del Rector de la Unidad Educativa "Luis Alfredo Martínez". La encuesta aplicada se dirigió a los docentes y estudiantes que trabajan en la asignatura de Lengua y Literatura con el Primer Año del Bachillerato General Unificado, cabe recalcar que la encuesta atravesó un proceso de pilotaje, en el cual se probó la validez y confiabilidad del instrumento, luego se procedió a la realización de la aplicación en la población objeto de estudio; con los datos obtenidos a través del programa SPSS versión 25, se realizó el análisis de los datos, a través de la estadística inferencial, con el fin de determinar el estado de las variables en estudio y comprobar la hipótesis planteada en el mismo.

Técnicas e Instrumentos

El presente estudio, utilizó como técnica la encuesta, a través de un cuestionario de preguntas de opción múltiple, que permiten el análisis cuantitativo de las variables en estudio, de una forma clara y pertinente. Se diseñaron 10 preguntas, que incluyen en su texto aspectos de las variables en estudio, con el fin de realizar el diagnóstico de su estado, para el caso determinar si los docentes de la Unidad Educativa en el aprendizaje de Lengua y Literatura utilizan recursos didácticos mediados por la tecnología y cuáles son los tipos de recursos didácticos empleados en la enseñanza de la asignatura. La encuesta fue aplicada a 7 docentes de la asignatura y 120 estudiantes pertenecientes al Primer año del Bachillerato General Unificado.

Análisis e interpretación de los resultados

Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Luis A. Martínez”.

1. ¿Datos demográficos de la población de estudio?

Tabla N° 2. Datos demográficos

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Hombres	55	54%
Mujeres	65	46%
Edad 14 o menos	97	81%
Edad 14 o más	23	19%
Residencia Mulalillo	90	25%
Otros	30	75%
TOTAL	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

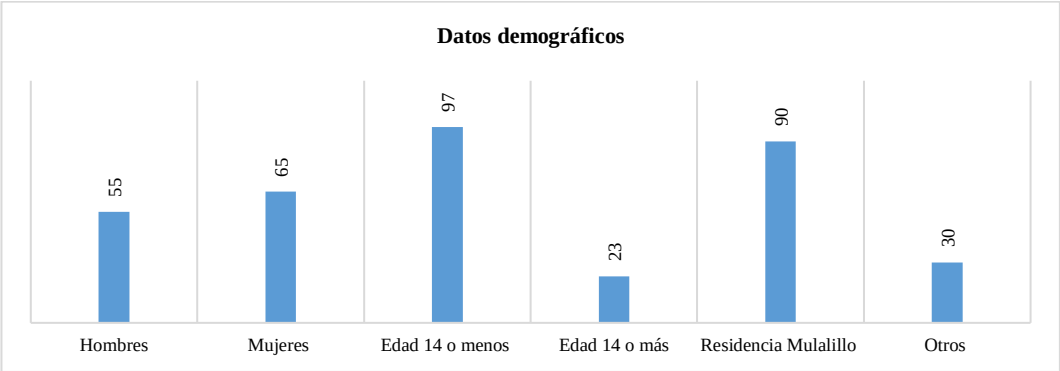

Gráfico N° 5. Datos demográficos

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

Los resultados demográficos indican una incidencia mayor en la población en mujeres versus los hombres, la edad que más predomina es menor a catorce años en relación con los mayores de 14 años y la mayoría de los maestros no viven en el sector.

2. ¿Señala cuáles de estos recursos utiliza tu docente de Lengua y Literatura en tus clases?

Tabla N° 3. Recursos utilizados

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Cuadro mural	65	54%
tablero de lengua	23	19%
alfabeto silábico	19	16%
alfabeto móvil	7	6%
recursos de la web	6	5%
TOTAL	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Gráfico N° 6. Recursos utilizados

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

De la gráfica se desprende que el recurso más utilizado es cuadro mural con el 54%, luego el tablero de lengua con el 19% y el alfabeto silábico con el 16%, el resto de las estrategias no llegan al 10% de su uso, llama la atención que sólo el 5% utiliza recursos disponibles en la web.

3. ¿Durante la clase de lengua y Literatura se permite la expresión de ideas propias?

Tabla N° 4. Expresión de ideas propias

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	97	81%
Casi siempre	18	15%
Nunca	5	4%
TOTAL	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

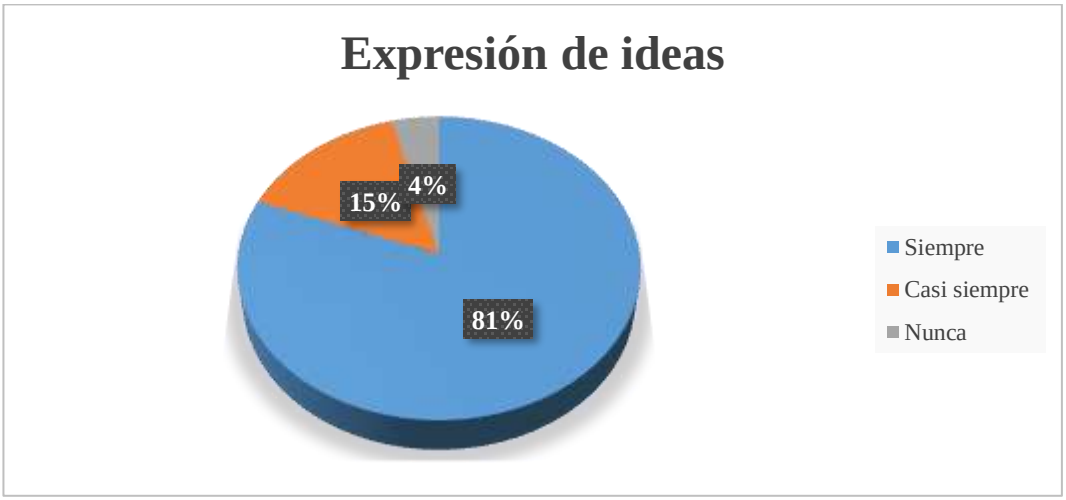

Gráfico N° 7. Expresión de ideas

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

La interpretación gráfica nos indica que el 81% de los docentes permiten a los estudiantes expresar sus ideas durante la clase esto permite la expresión verbal una de las destrezas de la asignatura de Lengua y Literatura, el 15% casi no procura la participación de los estudiantes y tan sólo el 4% nunca lo hace analizar este criterio es importante para entender la conciencia del maestro respecto al desarrollo de esta destreza lingüística.

4. ¿Los recursos didácticos que tu docente utiliza, permite que aprendas a escribir de formas adecuada?

Tabla N° 5. Uso de recursos didácticos

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	78	64%
Casi siempre	34	28%
Nunca	10	8%
TOTAL	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Gráfico N° 8. Uso de recursos didácticos

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

Los resultados indican que el 64% de los estudiantes siempre perciben que el uso de recursos didácticos permite un mejor aprendizaje, el 28% que considera que casi siempre les beneficia en su aprendizaje y sólo el hecho sólo el 8% considera que nunca les ayuda.

5. ¿Los docentes generalmente utilizan recursos didácticos con el uso de la tecnología en sus clases?

Tabla N° 6. Recursos didácticos con el uso de la tecnología

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	82%
Casi siempre	13	11%
Nunca	98	7%
TOTAL	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Gráfico N° 9. Recursos didácticos con el uso de la tecnología

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

Los resultados indican que los recursos didácticos mediados por la tecnología no son utilizados en el 82% de los docentes, el 11% considera que a veces se usa y el 7% dice que siempre se usa; esta particularidad es importante en la población objeto de estudio ya que permite identificar la necesidad de instruir a los docentes en el uso de estas herramientas innovadoras.

6. ¿Tu motivación de aprendizaje aumenta al visualizar recursos didácticos de Lengua y Literatura?

Tabla N° 7. Motivaciones a través del recurso didáctico

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	68	56%
Casi siempre	32	27%
Nunca	20	17%
TOTAL	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Gráfico N° 10. Motivación a través del recurso didáctico

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

El aspecto motivacional juega un papel muy importante en el aprendizaje al respecto el 56% de los estudiantes considera que siempre se siente motivado con recursos didácticos, el 27% indica que casi siempre y sólo el 17% indica que no lo activa; este elemento es significativo en el interés y la curiosidad de instruirse.

7. ¿Te gustaría que tu docente utilice recursos didácticos de las plataformas de internet, como Kahoot o Quizizz?

Tabla N° 8. Uso de plataformas

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	58	48%
Casi siempre	39	33%
Nunca	23	19%
TOTAL	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

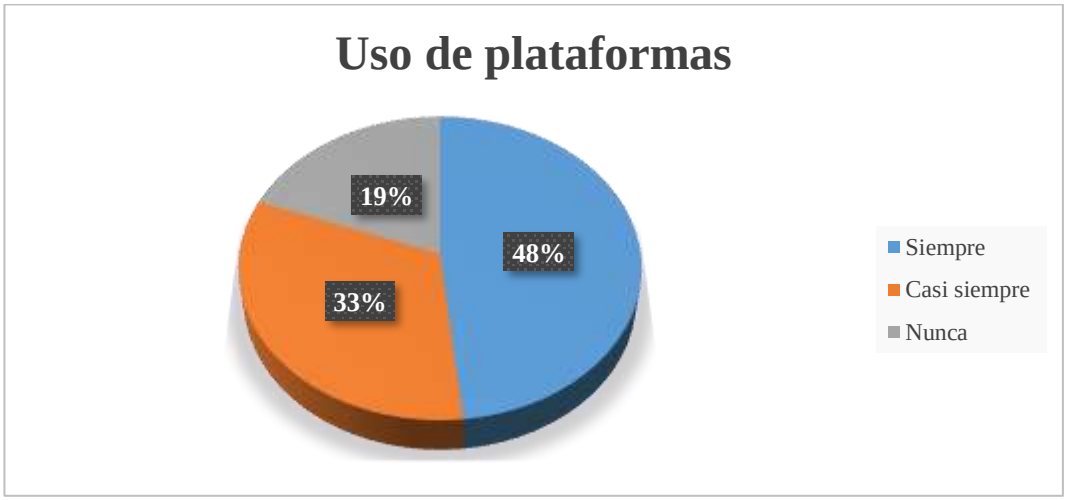

Gráfico N° 11. Uso de plataformas

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

Del análisis de la gráfica se desprende que el 48% de los estudiantes considera que siempre sus docentes deberían emplear recursos didácticos mediados por el internet, para el 33% hay una consideración de casi siempre y sólo el 19% indica que nunca se debería utilizar este tipo de estrategias en el salón de clase.

8. ¿Utilizas algún juego para divertirte, que sea accesible desde la web?

Tabla N° 9. Uso de juegos en la web

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	98	82%
Casi siempre	13	11%
Nunca	9	7%
TOTAL	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

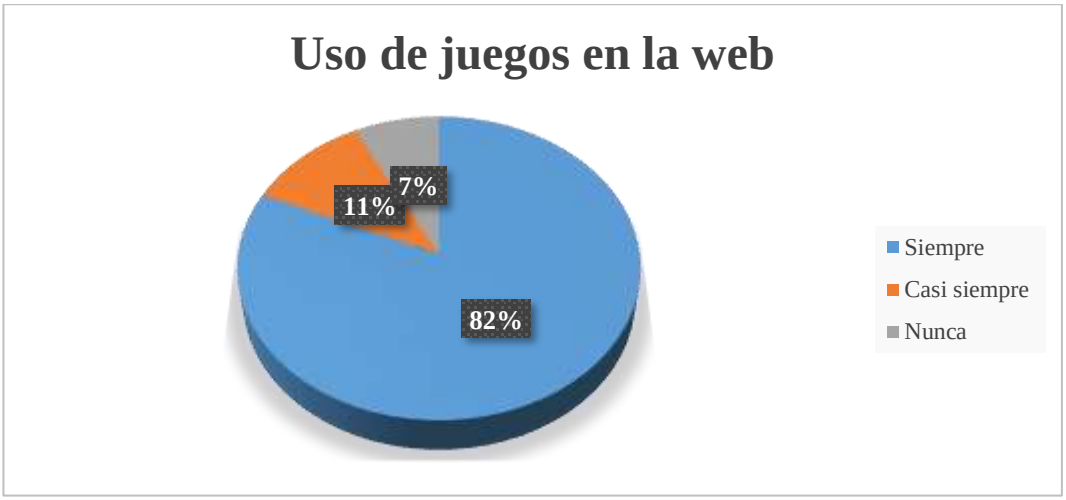

Gráfico N° 12. Uso de juegos en la web

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

Los resultados indican que el 82% de los estudiantes siempre utilizan juegos mediados por el internet, el 11% casi siempre lo hace y sólo el 7% nunca ha realizado este tipo de actividades. Esta pregunta resalta el tiempo de uso de los juegos a través de la red y como este elemento se puede utilizar como un activador de interés para propiciar la intervención de gamificación en los aprendizajes.

9. ¿Te parece divertido que tu maestro utilice algún juego similar a los que utilizas en el aprendizaje de Lengua y Literatura?

Tabla N° 10. Símil de juego en el aprendizaje

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	102	85%
Casi siempre	13	11%
Nunca	5	5%
TOTAL	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

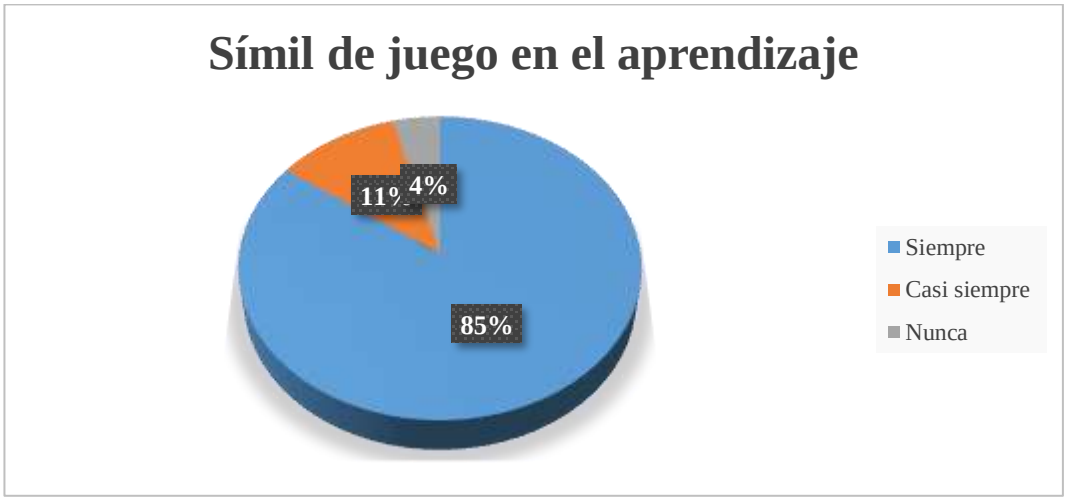

Gráfico N° 13. Símil de juego en el aprendizaje

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

La sola idea expuesta a los jóvenes sobre un símil de juegos para aprender los temas de Lengua y Literatura indica siempre el 85%, el 11% de los encuestados menciona casi siempre y sólo el 4% considera que utilizar este símil no sería un motivador de los temas de estudio.

10. ¿Has observado el uso de algunos de estos recursos tecnólogos de parte de tu docente, marca los que haya utilizado en su clase?

Tabla N° 11. Identificación de recursos tecnológicos

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Gramática y sintáctica	21	23%
Literatura	17	17%
Expresión oral	16	14%
Literatura y léxico	29	9%
Blog y actividades interactivas	11	13%
Ortografía y escritura	30	24%
Kahoot	0	0%
Quizizz	0	0%
TOTAL	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

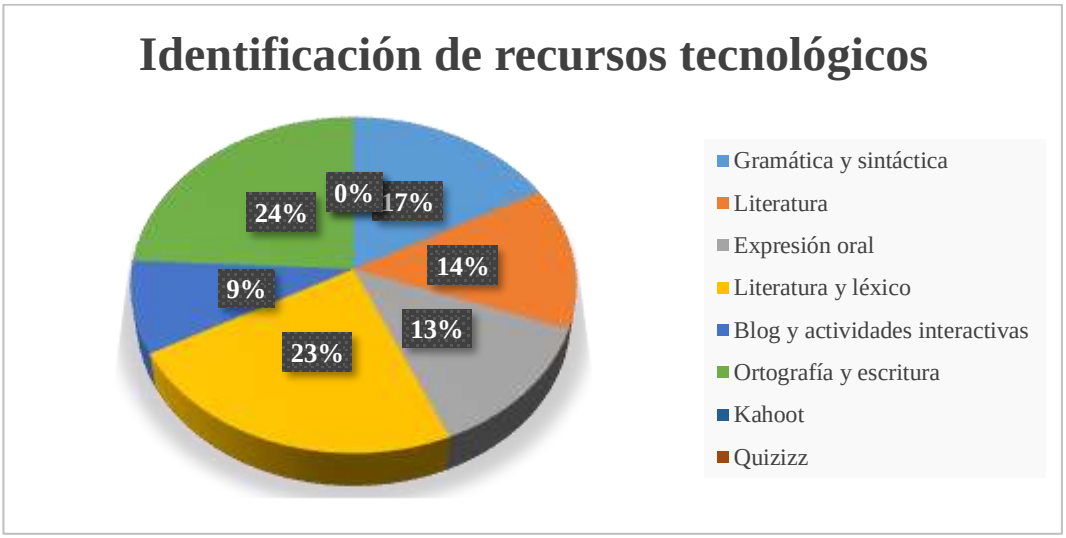

Gráfico N° 14. Identificación de recursos tecnológicos

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

Los resultados de los encuestados sobre el tipo de recursos didácticos utilizados por el docente menciona que el 24% de los recursos empleados tienen que ver con

ortografía y escritura, luego 23% de los docentes utiliza elementos del internet que tienen que ver con temas de léxico y sintaxis, luego utiliza esquemas de gramática y sintáctica con el 17%, con temas de literatura el 13%, con temas de expresión oral el 14% y con menos del 10% otro tipo de estrategias que básicamente se encamina a procesos técnicos en el uso de la Lengua y Literatura, también se destaca que las herramientas de las plataformas que brindan servicios de gamificación como Kahoot, Quizizz no son utilizadas en el ambiente de aula.

Encuesta aplicada a los docentes

1. ¿Datos demográficos de los docentes?

Tabla N° 12. Datos demográficos

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Hombres	0	0%
Mujeres	7	100%
Edad 30 o menos	4	57%
Edad 30 o más	3	43%
Residencia Mulalillo	0	0%
Otros	7	100%
TOTAL	**7**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

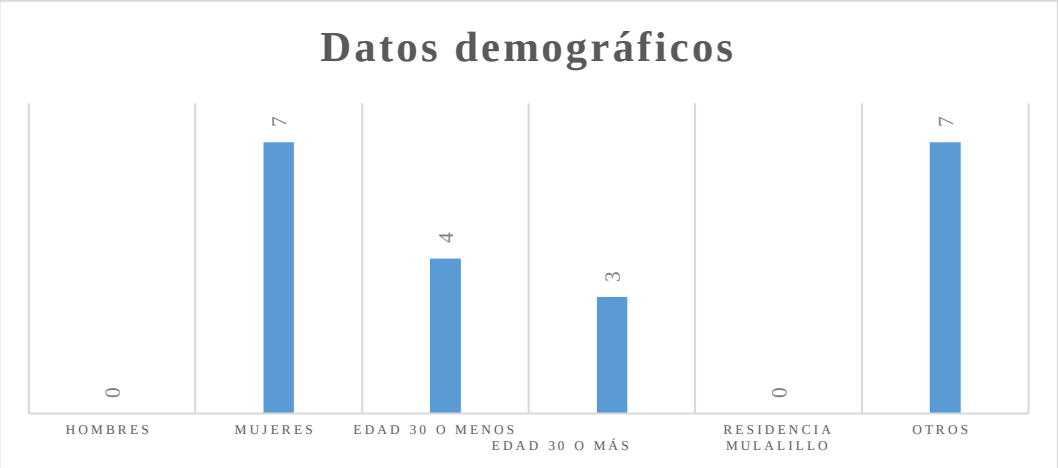

Gráfico N° 15. Datos demográficos

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

Respecto a los datos sociodemográficos se destaca que en la Institución Educativa se desempeña sólo mujeres en el área de Lengua y Literatura, la edad que predomina en este grupo de docentes es inferior a 30 años y que ninguna de ellas docentes habita en el sector en el que se encuentra la unidad educativa.

2. ¿Señale cuál de estos recursos didácticos utiliza en la enseñanza de Lengua y Literatura?

Tabla N° 13. Recursos didácticos utilizados

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Cuadro mural	5	72%
Tablero de lengua	1	14%
Alfabeto silábico	1	14%
Alfabeto móvil	0	0%
Recursos de la web	0	0%
TOTAL	**7**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Gráfico N° 16. Recursos didácticos utilizados

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

Las docentes encuestadas reconocen que el recurso más utilizado es el cuadro mural con el 72% para el 14% el tablero de lengua, en igual proporción se encuentra el uso del alfabeto silábico, no menciona el uso de otro tipo de recursos al realizar la misma pregunta con los estudiantes se identifica

3. ¿Durante el desarrollo de sus clases se abre espacios de diálogo para la expresión de ideas de sus estudiantes?

Tabla N° 14. Apertura al diálogo

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	100%
Casi siempre	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	**7**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Gráfico N° 17. Destreza oral

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

Los resultados demuestran que el 100% de los docentes en sus clases siempre procuran la expresión oral en sus estudiantes y está consciente del desarrollo de esta destreza.

4. ¿Considera que los recursos didácticos que usted utiliza permiten aprender el correcto uso de las reglas de escritura?

Tabla N° 15. Destreza escrita

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	85%
Casi siempre	0	11%
Nunca	0	5%
TOTAL	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Gráfico N° 18. Destreza escrita

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

Los resultados indican que el 100% de los docentes reconoce la importancia de desarrollar en sus estudiantes la destreza escrita y por ello procuran insertarle dentro de los contenidos curriculares previstos en el primer año de bachillerato.

5. ¿En sus clases usted generalmente utiliza recursos didácticos mediados por el uso de la tecnología?

Tabla N° 16. Recursos didácticos mediados por la tecnología

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	43%
Casi siempre	2	28%
Nunca	2	29%
TOTAL	**7**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

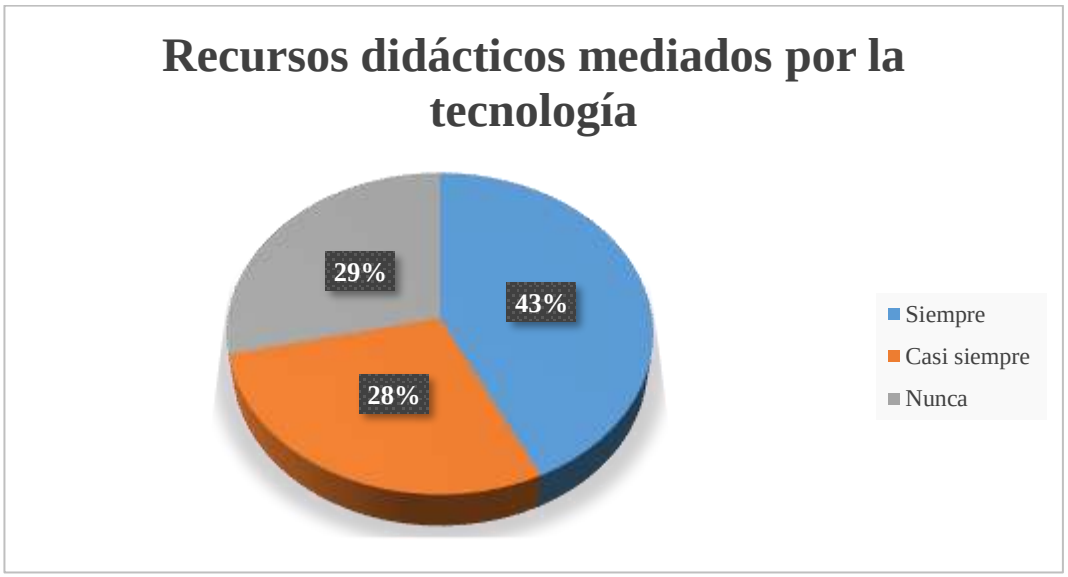

Gráfico N° 19. Recursos didácticos mediados por la tecnología

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

Las docentes encuestadas mencionan que siempre utilizan recursos didácticos mediados por la tecnología con el 43% seguido del 28% que indica que casi siempre lo hace y sólo el 29% de ellas considera que nunca emplea ese tipo de recursos en su ambiente de clase.

6. ¿Considera usted que el uso de recursos didácticos despierta la motivación por aprendizaje la asignatura de Lengua y Literatura?

Tabla N° 17. Recursos que despiertan motivación

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	57%
Casi siempre	2	29%
Nunca	1	14%
TOTAL	**7**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Gráfico N° 20. Recursos que despiertan motivación

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

La consideración sobre la relación de la motivación y los recursos didácticos en los estudiantes indica que siempre es para el 57% de los docentes, seguido del 29% que indica que casi siempre existe esta relación y el 14% indica que nunca existe este tipo de asociación para el aprendizaje.

7. ¿Ha utilizado o conoce la utilidad de estos recursos didácticos de las plataformas de internet como Kahoot o Quizizz?

Tabla N° 18. Recursos didácticos de la web

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	14%
Casi siempre	0	0%
Nunca	6	86%
TOTAL	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Gráfico N° 21. Recursos didácticos en la web

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

La información destaca que sólo el 14% de las encuestadas ha utilizado este tipo de recursos didácticos mediados por la web, llama la atención que el 86% de las docentes no sepa la respeto.

8. ¿En su labor como docente de lengua y Literatura ha utilizado algún juego accesible desde la web en sus clases?

Tabla N° 19. Uso de juegos en la web

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	14%
Casi siempre	2	29%
Nunca	4	57%
TOTAL	**120**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

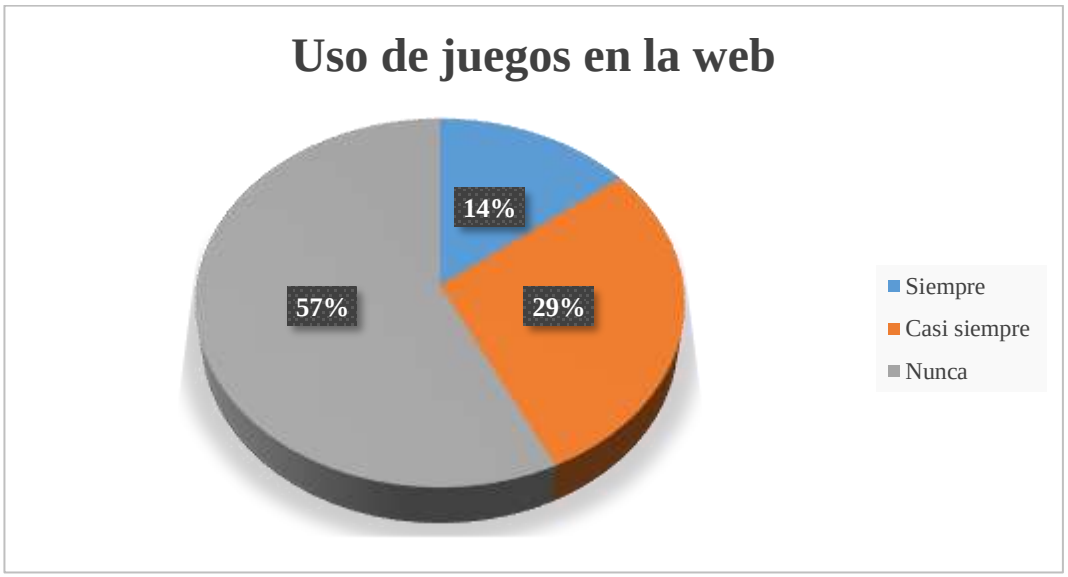

Gráfico N° 22. Uso de juegos en la web

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

Los resultados indican que el 57% de las docentes nunca ha utilizado juegos mediados por la web, el 29% indica que casi siempre los utiliza y sólo el 14% menciona que es parte de su práctica docente en el ambiente de aprendizaje. Se destaca aquí un total desconocimiento por parte de las docentes en el uso de estos recursos didácticos.

9. ¿Piensa usted que el uso de juegos es pertinente en el aprendizaje de Lengua y Literatura?

Tabla N° 20. El juego en el aprendizaje

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	43%
Casi siempre	3	43%
Nunca	1	14%
TOTAL	**7**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

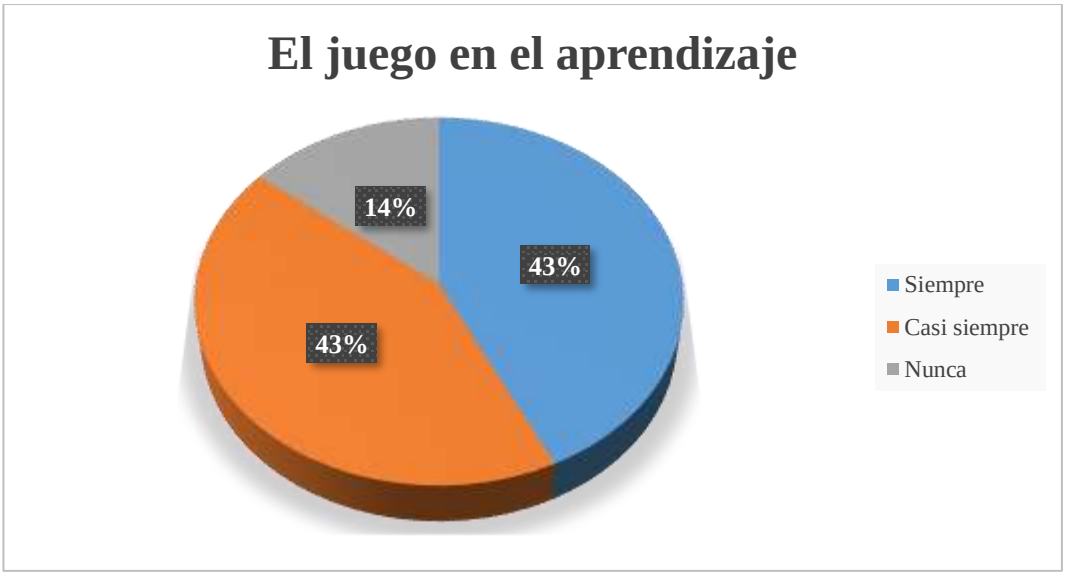

Gráfico N° 23. Aprendizaje de Lengua y Literatura

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

Los resultados indican que la asociación de juegos en el aprendizaje de Lengua y Literatura es siempre adecuada para el 43%, el otro 43% indica que casi siempre y el 14% indica que no es pertinente realizar este tipo de asociaciones. demostrándose así la necesidad de explicar a los docentes el uso de este tipo de recursos innovadores.

10. ¿En su labor docente a utilizado algunos de los recursos tecnólogos descritos a continuación?

Tabla N° 21. Identificación de recursos tecnológicos

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Gramática y sintáctica	1	23%
Literatura		17%
Expresión oral	1	14%
Literatura y léxico	1	9%
Blog y actividades interactivas	2	13%
Ortografía y escritura	2	24%
Kahoot	0	0%
Quizizz	0	0%
TOTAL	**7**	**100%**

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

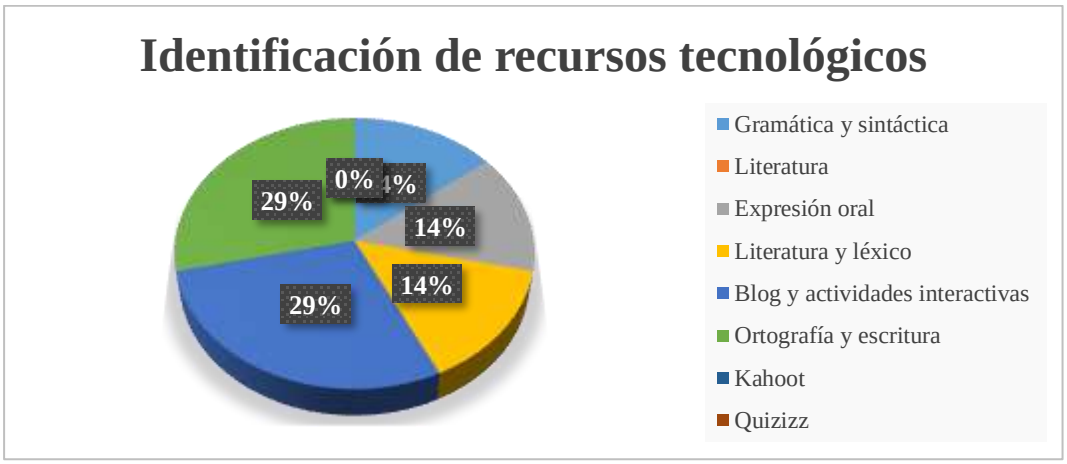

Gráfico N° 24. Aprendizaje de Lengua y Literatura

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e interpretación

La identificación de recursos tecnológicos específicos para el área de Lengua y Literatura destaca que se utilizan en mayor grado los referentes a ortografía y escritura con el 24%, seguidos del uso de la gramática y la sintáctica con el 23%, los elementos para literatura con el 17%, manuales que tienen que ver con la expresión oral el 14%, con el uso de blogs y actividades interactivas el 13% y el uso de la literatura y el léxico ocupa el 9%; cabe destacar aquí, que no está clara la identificación de los recursos tecnológicos en el discurso de los docentes y los estudiantes por lo que sería pertinente indagar en qué momentos del aprendizaje se utilizan este tipo de insumos que no terminan por despertar el interés y la motivación de los estudiantes.

Análisis General

Del análisis realizado a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa se desprende que el uso de recursos didácticos mediados por la tecnología están eminentemente encaminados a temas técnicos de la asignatura, cabe destacar que no se observa el valor de otros de otro tipo de recursos didácticos que pueden permitir afianzar las destrezas lectoras en los estudiantes, así como también, se desconoce por parte de las docentes la asociación que tiene el uso de recursos innovadores y su incidencia en el aprendizaje de competencias lectoras, al igual que, el uso de plataformas gamificadas que resultan todos insumos de interés y motivación para dominar destrezas de la competencia lectura; por ello, se hace necesario ofrecer una propuesta de solución que sea una alternativa adecuada para incentivar la lectura reflexiva en los alumnos.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

1. En el presente estudio se determinó que el uso de herramientas gamificadas, con juegos interactivos, a través de herramientas digitales como las plataformas de Kahoot y Genially permitió el mejoramiento de las estrategias en el aprendizaje para la lectura comprensiva en los temas abordados en el aprendizaje de los temas tratados en el Primer Año de Bachillerato.
2. Se ha verificado que la aplicación de estrategias gamificadas en el aprendizaje de la lectura comprensiva permite un mejoramiento del aprendizaje, ya que el juego ha motivado la participación de los jóvenes en los temas de clases gamificadas, se ha creado una mayor participación, se nota un interés en comprender los temas con el fin de lograr un podio de participación en el juego implementado.
3. Los recursos educativos más utilizan por los docentes en el área de Lengua y Literatura en el aprendizaje de la asignatura, se concentran en el uso del cuadro mural con el 72% de los docentes por considerar un elemento que permite la síntesis de los contenidos y de fácil reconocimiento visual para los jóvenes.
4. Desde la perceptiva de los estudiantes del Primer Año de Bachillerato, los docentes de la asignatura mayormente emplean como recursos didácticos como el cuadro mural con el 54%, pero, también se reconoce que casi no utilizan recursos interactivos en la clase en un 64% e indican también que eso produce desmotivación.
5. Los resultados encontrados en la Institución demuestran que los recursos didácticos que los docentes utilizan vienen de la metodología tradicional y son pocas las ocasiones donde se utilizan plataformas educativas, se reconoce que hay un desconocimiento en estrategias innovadoras para la aplicación en la Asignatura y están abiertos a nuevas propuestas educativas.

Recomendaciones

1. Es importante que los docentes de las Unidades Educativas puedan acceder al aprendizaje de nuevas estrategias y recursos que permitan realizar innovaciones en el desarrollo de su gestión laboral
2. Las aplicaciones de las estrategias gamificadas aún son desconocidas por una gran parte de los docentes ya que no poseen información sobre este tipo de recursos que son apoyos didácticos que ayudan tanto la docente como al estudiante a mejorar sus procesos de aprendizaje e interacción.
3. El aprendizaje de estrategias gamificadas en la lectura comprensiva pueden ampliar su radio de aplicación a otras destrezas lectoras con el fin de motivar un desarrollo lector importante que pude incidir en todo el desarrollo cognitivo.

CAPÍTULO III
PRODUCTO

Propuesta de solución al problema

A través del presente capítulo se busca plasmar una propuesta de solución que brinde la oportunidad a los docentes de la Unidad Educativa "Luis A. Martínez" un conocimiento básico sobre el uso de las plataformas gamificadas, las cuales pueden ser utilizadas en el ambiente de clase, con el fin de propiciar un ambiente o clima áulico en el esquema dinámico, participativo, que incentiva el aprendizaje significativo de los contenidos y permite alcanzar de forma progresiva los objetivos de aprendizaje; la investigación bibliográfica señala que, en todos los casos donde se aplicó estrategias de gamificación se demuestran claros y significativos avances en los temas donde se implementaron, para el presente caso, se busca que las docentes en el área pueden utilizar este tipo de recursos, no sólo para incentivar la lectura crítica, sino también el desarrollo de otras competencias lingüísticas en el área de la comunicación.

Los requisitos del docente actual tienen que ver con la actualización de los conocimientos que desde el plano profesional se convierte en una obligación para los docentes de las unidades educativas, por esta razón, implementar desde la mediación de los recursos tecnológicos el uso de estas plataformas, permiten insertar apuestas innovadoras al ambiente de clase que a la vez consideran las necesidades de los usuarios en el caso estudiantes de la unidad educativa, por ello, la presente propuesta busca ser una contribución al cambio de paradigma que plasme la labor educativa desde la dinámica que impera en el mundo tecnológico de cambios y asociaciones a través de las redes.

Nombre de la propuesta

Recursos gamificados dentro planificación didáctica de Lengua y Literatura para despertar la motivación en la lectura comprensiva, aplicado a los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Luis Alfredo Martínez”

Beneficiarios

Beneficiarios directos son los 120 estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Luis Alfredo Martínez”

Beneficiarios indirectos son docentes, autoridades y padres o representantes legales de los estudiantes.

Definición del tipo de producto

A través de explicaciones sencillas los docentes usuarios de la presente información tendrán un paso a paso que detalla la implementación de juegos que contienen una estrategia gamificada al usar un pequeño repertorio de juego a través de las plataformas Genially, Canva, Kahoot, Quizizz, que llevan implícito en su diseño un ranking de juego de jerarquía que brindará una emoción de competencia a los estudiantes incitándoles a hacer participativos dentro del proceso académico. Este tipo de plataformas están especialmente diseñadas para elementos educativos y muchas de ellas traen inmersas plantillas que se ajustan de forma pertinente a los objetivos o contenidos de aprendizaje; son útiles, ya que conectan las necesidades de sus jugadores, los estudiantes, quiénes son asiduos consumidores de juegos en las redes, y bajo esta premisa se busca engancharles a los temas educativos, con el fin de incentivar consecuencias para el mejoramiento de su aprendizaje, rendimiento y aprendizaje significativo.

Explicación de cómo la propuesta contribuye a solucionar las insuficiencias en el diagnóstico

A través de la presente guía se busca que los docentes aprendan los principios del diseño de las estrategias de gamificadas, las cuales resultan sencillas, ya que se ajustan al criterio de sus administradores, los temas pueden ser progresivos pasos sencillos a elementos complejos que de forma consecutiva permiten incluir a los usuarios en las unidades académicas para nuevos retos o desafíos que motivan la fidelización y asegura un sistema progresivo de avance.

El docente queda en la libertad de utilizar las mecánicas del juego, a través de jerarquías, avatares, insignias u otros elementos reforzadores que dan una jerarquía o nivel a sus usuarios; de esta forma, el abordaje de conceptos más complejos se vuelve sencillo, ya que sus usuarios se muestran motivados a seguir este concepto de niveles, hasta culminar el proceso de aprendizaje.

Con el fin de no crear aspectos de frustración para aquellos estudiantes que no logren el cometido, es adecuado socializar los criterios para cada nivel, el significado de los avatares o insignias o medallas que se va a utilizar dentro del esquema, que pueden ser canjeados por notas; la ventaja es que en la misma plataforma existen motivadores auditivos visuales y kinestésicos que mantiene en expectativa al usuario hasta el final de los temas que el docente diseñe y quizá sea ambicioso proponer a los maestros utilizar este tipo de recursos en criterios como la evaluación del aprendizaje en un ambiente menos estresante para los alumnos.

Objetivo

Objetivo General

Diseñar recursos didácticos gamificados que integren la planificación didáctica en Lengua y Literatura para despertar la motivación en la lectura comprensiva.

Objetivos específicos

Aplicar las estrategias gamificadas como recursos didácticos que despierten la motivación en la lectura comprensiva.

Aceptar las observaciones de pares de expertos que como especialista en Lengua y Literatura que pueden realizar observaciones a la propuesta.

Elementos que lo conforman

La gamificación es un término originado en la industria de los medios digitales, documentado por primera vez en el año 2008, es el uso de elementos de diseño en aplicaciones de juegos.

Según (Belman & Flanagan. 2010) la gamificación es un campo de investigación nuevo que plantea el uso de elementos de diseño de juegos no lúdicos para el aprendizaje, mejoran el compromiso y la motivación de sus usuarios. Se ha mostrado la capacidad para motivar y enganchar a los estudiantes, lo que deriva en el aprendizaje de estos.

Por otra parte, (Deterning. et al. 2011) refiere a la Gamificación "como el uso (en lugar de la extensión) de diseño (en lugar de tecnología basada en juegos u otros juegos prácticos relacionados), elementos (en lugar de juegos completos), característica de los juegos (en lugar del juego), en contextos ajenos al juego (independientemente de las intenciones de uso específicas, contextos o medios de implementación)".

La gamificación se ha introducido en nuestras vidas educativas cotidianas y aún más durante esta actual pandemia ya que no ha existido la posibilidad de asistir a clases presencialmente, por eso que la gamificación es una herramienta nueva de internet accesible para toda la población donde se evalúa el desarrollo educativo e intelectual de la persona, más que todo se aplica de manera lúdica y educativa, y no

como una aplicación competitiva para observar la capacidad que posee uno y otro, se debe recordar que no todos tienen aptitudes y progresos que a lo largo de la vida se van desarrollando

Premisas para su implementación

Según (Huotari & Hamari. 2012) la gamificación aplicada en actividades educativas usa técnicas y procesos que pueden convertirse en estrategias útiles para ser aprovechadas en las actividades de aprendizaje, tanto dentro del aula como fuera de ella, potenciando la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje. (Linehan et al, 2011) indican algunas pautas para la gamificación de actividades educativas como:

Experimentación repetida: se debe permitir que el estudiante-jugador pueda realizar repeticiones de la actividad para alcanzar una meta.

Inclusión de ciclos de retroalimentación rápida: es necesario proporcionar información inmediata que ayude a los estudiantes a mejorar su estrategia y tener una mejor oportunidad de éxito en el siguiente intento.

Adaptación de las tareas a los niveles de habilidad: los buenos juegos ayudan a los jugadores a estimar de manera realista sus posibilidades de éxito.

Intensificación progresiva de la dificultad de las tareas: ayuda a los estudiantes a mejorar sus habilidades y suponen nuevos retos.

División de tareas complejas en subtareas más cortas y simples: esto ayuda a los estudiantes a hacer frente a la complejidad de la tarea.

Diseño de diferentes rutas hacia el éxito: la planificación de diferentes formas de alcanzar los objetivos es una forma de personalización de las actividades.

Incorporación de recompensas y actividades de reconocimiento social (por ejemplo, profesores y compañeros): ser recompensado y valorado promueve el estatus social de los estudiantes (p. 1979-1988).

Una propuesta de taxonomía entre juegos para “hacer mejor clase” o para “hacer mejor ciencia”

Según (Lopez & Domenech-Casal, 2018) la taxonomía se distingue entre los sistemas de reglas que configuran el juego y se conciben como un artefacto didáctico para “hacer mejor clase” o bien para “hacer mejor ciencia”, se organiza según lo que en la teoría de gamificación se denominan los elementos estructurales del juego:

Cuadro N° 3. Taxonomía del juego según si promueve “hacer clase” o “hacer ciencia”.

Elemento estructura del juego	Juego para “hacer mejor clase”	Juego para “hacer mejor ciencia”
Dinámicas: ¿Qué dinámicas se reproducen y qué tipo de motivación hay detrás?	Las dinámicas del juego reproducen las que se dan en una clase tradicional, donde existe un conocimiento académico. La recompensa que hay durante el juego o al final de él, vinculada a la calificación académica. Se trata, por lo tanto, de una motivación extrínseca.	Las dinámicas del juego reproducen las que se dan en la actividad profesional de las ciencias, donde existe un reto intelectual. El estudiante está vinculado a la necesidad de dar sentido y orden a las cosas, a la curiosidad, a la autosuperación.
Mecánicas: ¿Qué mecánicas conducen la acción y cómo se relaciona con el estudiante con el conocimiento a través de ella?	El juego gira entorno a los retos que se le plantea al estudiante de demostrar hasta qué punto sabe o domina un conocimiento, mantiene una actitud e interés, posee habilidades y, por lo tanto, que se mide	El juego gira en torno al desarrollo de conocimientos, competencias, habilidades, actitudes, etc. De forma instrumental a lo largo del juego, además, el juego

Elemento estructura del juego	Juego para "hacer mejor clase"	Juego para "hacer mejor ciencia"
	también con acciones de carácter académico en general.	puede poner el énfasis en el componente epistémico.

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis

La implantación de la propuesta está dirigido a 120 estudiantes de primer año de bachillerato, la temática que se utiliza es la autorizada por el MINEDUC como es el currículo 2016 implementado por la Unidad Educativa "Luis Alfredo Martínez", Los estudiantes son nativos digitales en su totalidad, por lo tanto, la implementación dentro de esta estrategia resultará acertada.

Con el advenimiento y el avance de la tecnología, la propuesta se enfoca en cambiar los paradigmas de la educación tradicional con el uso de nuevas metodologías y estrategias pedagógicas incluyendo estas herramientas y plataformas virtuales para incidir en el desarrollo de lectura crítica.

Cuadro N° 4. Estructura de la Propuesta

ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA				
Análisis	**Diseño**	**Desarrollo**	**Implementación**	**Evaluación**
Contexto Educativo	Contenidos del Bloque Metodología Diseño de la presentación con la mediación tecnologica de la interfaz Genially.	Materiales y métodos Método Activo Método Constructivista Aprendizaje Significativo	Implementación La aplicación Genially, se aplica la presentación de los contenidos científicos y educativos a los 120 estudiantes de la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa	**Evaluación** Para la evaluación de la propuesta se realiza la aplicación de un cuestionario a los estudiantes en la que se valora conocimientos adquiridos y funcionalidad de la

ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA				
Análisis	**Diseño**	**Desarrollo**	**Implementación**	**Evaluación**
	Diseño de la evaluación con la interfaz Kahoot.		"Luis Alfredo Martínez"	implementación de la gamificación.

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

La gamificación aplicada en la educación, partiendo desde una base lingüística o de cualquier ciencia crea actividades pedagógicas que a su vez usan diversas técnicas, formas, procesos, estrategias para ser aprovechadas y darle uso en la etapa de desarrollo cognitivo del estudiante aplicando las normas y temáticas aprendidas, es por esto por lo que deben ser activas en las actividades de aprendizaje, tanto dentro del aula como en casa u oficina, etc. La gamificación en el aula potencia la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje, los hace más responsable con sus actividades, mejor capacidad de retención y reconocer o aprender lo necesario de la materia que ha estado en práctica.

Desarrollo

La gamificación es una estrategia que se acomoda a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes del siglo XXI porque conjuga los objetivos y los resultados de aprendizaje con ambientes de jugabilidad que involucran aspectos propios de videojuegos, juegos de mesa y otros tipos de juegos que utilizan reglas, puntos, narrativa, etc. (Deterning, 2011)

Según (Rodríguez, 2011) se considera que la estrategia de gamificación permite crear escenarios de aprendizaje donde se puede plantear actividades que pueden realizarse en forma individual y grupal. Cuando se proponen actividades grupales, se promueve el trabajo en equipo que permite que entre varios participantes logren consensos y conclusiones, que se generen discusiones para lograr un resultado.

Juegos

Nombre: Kahoot

Figura N° 2. Kahoot.net

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Objetivo: Realizar actividades en el aula para contribuir y mejorar la participación del alumno, de igual forma fomentar una socialización, se lo percibe como un juego y no como un sistema de evaluación

Proceso: Kahoot es una herramienta educativa gratuita que ha ganado popularidad entre los docentes por su sencillo uso y su capacidad de establecer dinámicas de trabajo activas en el aula. Esta aplicación permite crear encuestas, cuestionarios y discusiones, obteniendo feedback de los alumnos en tiempo real.

Pasos:

1. Ir al buscador favorito y buscar "Kahoot", o ingresar a través de este link: https://cutt.ly/WnxJLbu
2. Kahoot! se divide en dos páginas: Kahoot.it y GetKahoot.com. La primera sirve para unirse a una partida, mientras que la segunda es el verdadero centro de mandos, donde el profesor puede poner en marcha un Kahoot, utilizar los de otros o crear los suyos propios. Cualquiera de las 2 sirven para su ingreso.

Figura N° 3. Registro Gratuito de Kahoot

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

3. El siguiente paso ve a Registrarse/Regístrate o “Sign up”, lo encontraras en la parte superior derecha.

Figura N° 4. Kahoot Registro

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

4. Vamos a escoger el tipo de cuenta al que quieres acceder, selecciona al que se adecue a tu contexto.

Figura N° 5. Kahoot tipo de cuenta

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

5. A continuación, crearemos una cuenta donde vamos a colocar nuestro correo y una contraseña, de preferencia un correo institucional.

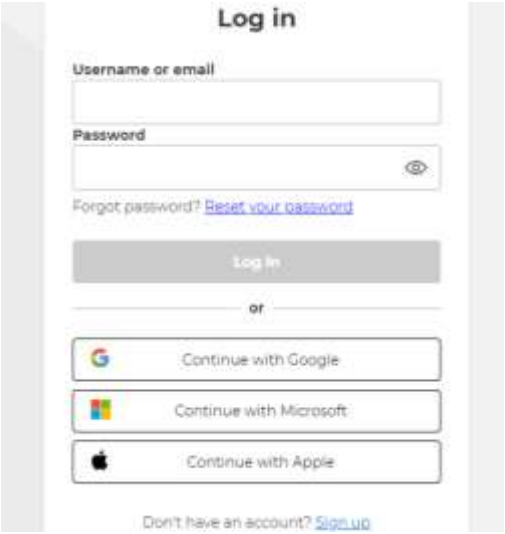

Figura N° 6. Kahoot registro

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

6. Una vez registrados, veremos esta interfaz donde aplicaremos a la opción "Continuar Gratis", es la opción básica pero muy útil.

Figura N° 7. Kahoot, registro básico

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

7. Una vez que ya hemos ingresado a nuestra cuenta, para CREAR un nuevo Kahoot, nos vamos a la parte superior derecha a la opción Create/Crear.

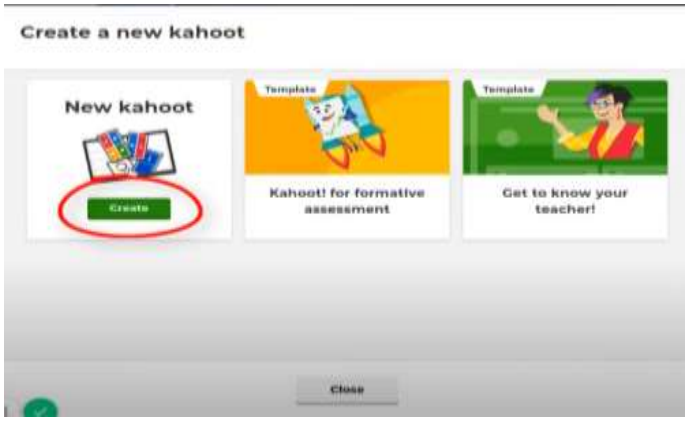

Figura N° 8. Create new Kahoot

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

8. A continuación, se muestra la interfaz donde se encuentran mis preguntas a realizar, está la opción de colocar títulos, cambiar de idioma, ser visible para todos y escoger tu canción que acompañe a tus preguntas. Damos en "Done" para continuar

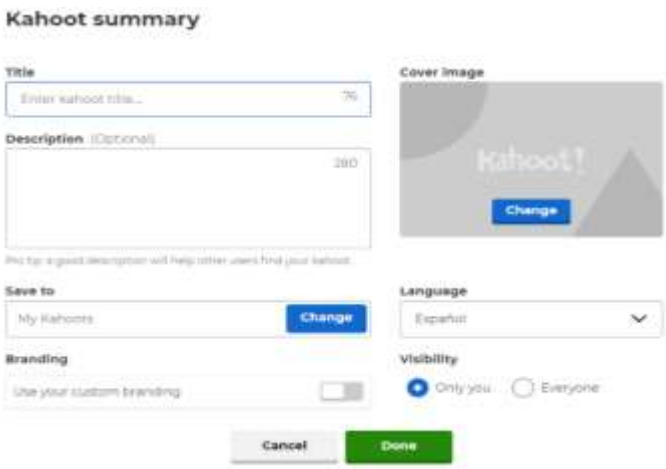

Figura N° 9. Kahoot Summary

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

9. Al crear un nuevo cuestionario de Kahoot, se nos aparecerá la opción "PLAY", se nos desplegará 2 opciones para poder realizar este juego, damos click en "Host" y seguido de la opción "Classic".

Figura N° 10. Choose a way to play Kahoot

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

10. Después de seguir con los pasos anteriores, el juego creara automáticamente un código o PIN para poder ingresar, lo enviaremos ya sea a los estudiantes, deberán copiar el código y colocarlo directamente en la página principal del Kahoot.

Figura N° 11. Pin de Juego Kahoot

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Evaluación

Según (Martín, 2019) Kahoot tiene una gran ventaja de creatividad, entre estos sirven de varios aspectos tales como:

Evaluar conocimientos previos, introducir nuevos conceptos o previsualizar contenido.

Reforzar contenidos ya trabajados.

Recoger opiniones o intereses de los alumnos/as sobre diferentes aspectos y generar debates.

Plantear tareas, ya que los alumnos/as pueden jugar desde cualquier lugar y en cualquier momento en sus propios dispositivos.

La gamificación como herramienta tecnológica de enseñanza y aprendizaje ha renovado las clases interactivas con la sociedad en el ámbito educativo, ya que esta aplicación ha demostrado que existe una mayor confianza y empatía del educador con sus alumnos. Kahoot es un programa gratuito que tiene un potencial muy útil para profesores y estudiantes que les permite aprender al mismo tiempo, repasar conceptos de forma muy entretenida, ya que funciona como si se tratara de un concurso. A medida que el estudiante acierta con sus respuestas le genera una mayor confianza y estabilidad emocional debido a la seguridad que posee al desarrollar este tipo de preguntas, por otra parte, sus docentes verifican y evalúan de manera directa las capacidades que el estudiante obtuvo durante este lapso de estudio y comprobara cuáles son sus debilidades y fortalezas.

Nombre: Quizizz

Figura N° 12. Quizizz Net

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Objetivo: Tiene como objetivo principal el de enseñar, aprender y motivar mediante el juego tipo cuestionario. Los Aprendizajes Basados en Juegos tiene el objetivo de aprender mediante diversas plataformas.

Proceso: Quizizz es plataforma o herramienta virtual parecida a la anterior mencionada Kahoot, pues tiene una mayor ventaja en relación con sus características, es una aplicación divertida y fácil de usar para evaluar a los estudiantes a través de cuestionarios personalizados, que se pueden crear desde cero o con preguntas ya existentes en la herramienta.

Pasos:

1. Buscamos desde nuestro navegador favorito la palabra "QUIZIZZ", abrimos la aplicación y damos click en la opción "LOG IN" o Registrarse. Colocaremos nuestro correo institucional o educativo.

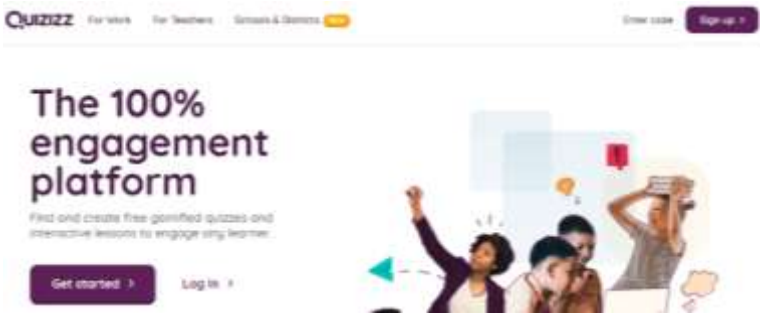

Figura N° 13. Quizizz Sing up

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

2. Al ingresar, nos lleva a un perfil principal, encontramos 3 diferentes opciones de ingreso como perfil de profesor, estudiante y empresario. Ya en nuestro perfil, en la parte izquierda se desplegarán varias opciones de uso, entre ellas la de crear un nuevo cuestionario o buscar uno.

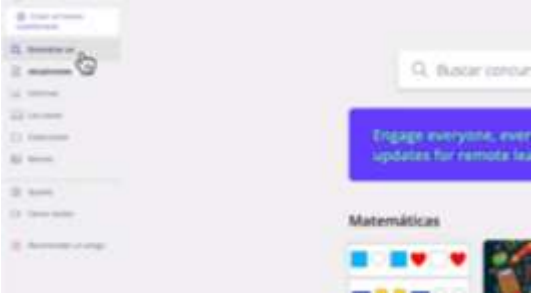

Figura N° 14. Crear cuestionario Quizizz

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

3. Se despegará cinco tipos de cuestionarios que están disponibles para crear en la herramienta:

- Respuesta múltiple: una única respuesta es la correcta.
- Casilla de verificación: el estudiante marca varias opciones que se consideran correctas.
- Completar el espacio 'en blanco': el alumnado tiene que escribir la respuesta en el espacio habilitado para ello.
- Respuesta 'abierta': útiles para responder a una pregunta en la que se necesita que el estudiante desarrolle y argumente la respuesta.
- Encuesta: se puede configurar para que el estudiante solo marque una opción o varias.
- Diapositiva: Es una presentación donde se escogerá las respuestas.

Figura N° 15. Crear nueva pregunta Quizizz

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

4. A continuación, escogeremos la opción múltiple y se desplegará una barra donde colocaremos el tema o tipo de preguntar a formular, se puede subir desde nuestros dispositivos imágenes, audios y videos. Agregar hasta 5 opciones de respuesta a las cuales podemos incluir multimedia, cambiar la duración de respuesta. Damos en "GUARDAR"

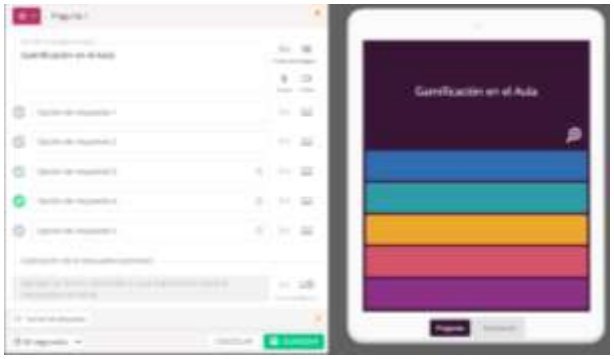

Figura N° 16. Preguntas de Quizizz

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

5. Una vez guardada las preguntas y el total de las que deseamos hacer, nos dirigimos a nuestro perfil directamente a Mi Biblioteca, allí se encontrara nuestro banco de preguntas realizado, abrimos una de esas preguntas y daremos click en opción "Iniciar una prueba en vivo" opción clásica. Automáticamente nos genera un código el cual debemos compartir con nuestros estudiantes, empezamos a realizar la evaluación:

Figura N° 17. Código PIN Quizizz

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

6. Tenemos otras opciones como la de EXPLORAR, escribimos cualquier tema que queremos consultar, explorar, aprender y conocer, sobre diferentes textos.

Figura N° 18. Explorar Quizizz

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Presentación de infografías:

Figura N° 19. Genially Net

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Según (Ruiz, 2021) Quizizz nos permite hacer una evaluación formativa de lo que van aprendiendo nuestros alumnos e intervenir en el proceso cuando detectamos “lagunas”. Es una evidencia más de las muchas que tenemos en cuenta a la hora de evaluar, tanto los aprendizajes de los alumnos, como el propio proceso de enseñanza. En algunas unidades se evalúa con presentaciones de equipo, en otras con investigaciones, en otras con controles escritos, con rúbricas, con dianas de autoevaluación, con supuestos prácticos y en casi todas con Quizizz.

Quizizz es una herramienta similar a Kahoot, esta aplicación nueva, de fácil acceso y uso incluye algunas mejoras, con respecto a otras webs para crear “concursos”, tiene un amplio aspecto de opciones para crear diferentes tipos de cuestionarios de distinta metodología con enfoque al progreso y nivel educativo de la persona, o test que se lo puede realizar en el aula o enviarlos a casas. Quizizz ha sido una de las mejores aplicaciones tecnológicas de la gamificación dentro del ámbito instructivo.

Nombre: Genially

Objetivo: Proporcionar herramientas para la creación de recursos con efectos y animaciones con el fin de que la presentación de contenidos sea más dinámica e interactiva, es por ello que algunos de los objetos proporcionados para el diseño del recurso cuentan con opciones de interactividad cuya aparición, permanencia y salida del recurso pueden ser configuradas previamente.

Proceso: Según (Velasco, 2018) Genially es una herramienta de software “startup” de diseño en presentaciones en formato multimedia que nos permite generar contenidos interactivos sin necesidad de programar y sin tener conocimientos de diseño. Es decir, podemos diseñar infografías, diseños interactivos, presentaciones, mapas, microsites, etc. con el típico interfaz de "arrastrar y soltar" y, además, podemos dotarlo de cierta interactividad para el usuario e incrustarlo fácilmente en una web o generar una presentación interactiva para visualizar en el navegador de manera fácil e interesante.

Pasos:

1. Desde nuestro buscador colocamos Genially, a continuación, damos click en Registrar, o Iniciar sesión si es que tenemos una cuenta de correo institucional y nuestra contraseña.

Figura N° 20. Registro Genially

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

2. Se nos desplegara diferentes iconos para desarrollar o crear un nuevo Genially, desde presentaciones, gamificación. Imágenes, video presentaciones, etc. Escogemos Cualquiera de nuestro gusto para la elaboración.

Figura N° 21. Que puedes crear en Genially

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

3. Escogemos cualquier plantilla para elaborar nuestro siguiente diseño, puede ser cualquier de tu gusto, yo por ejemplo escogí esta plantilla para mi diseño. Allí podremos modificar desde texto, tamaño, imágenes, recursos, etc. Al finalizar damos en la opción superior derecha “LISTO”

Figura N° 22. Editor de Genially

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

4. A continuación, damos click en la opción Compartir, y aparecerá la elección de compartir el link o copiar el link, podemos compartir por email y redes sociales.

Figura N° 23. Enlace Quizizz

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

5. ¡Listo!, puedes ver tu presentación e indicárselos a tus estudiantes y compañeros.

Evaluación:

Según (Monereo, 1999) "La evaluación cubre un amplio espectro de objetivos, desde acreditar conocimientos, competencias, capacidades; hasta dar un feedback al alumnado y al profesorado de los procesos de aprendizaje en sí."

Genially una herramienta que sirve tanto para evaluar como para guiar al aprendizaje. Permite al alumnado saber qué se espera de él en cada tarea o actividad y en qué grado se quiere llegar.

En la actualidad internet nos ofrece una variedad de contenidos de presentación cuyo objetivo es la creación de recursos educativos e innovación para su desarrollo. Genially o Genial.ly es una alternativa innovadora y animada que nos ofrece el desarrollo de videos, presentaciones, Infografías, Posters, Dossier, Diseños visuales e interactivas. Es una herramienta online de conexión a internet, en el cual crearemos una interactividad con los usuarios, dinamismo en la composición de las presentaciones, es sencillo ya que no es necesario saber de diseño o conocimiento de esto, es colaborativa ya que puedes observar las creaciones de otras personas. Sin duda es una aplicación de fácil uso, sencilla que nos ayuda al desarrollo artístico y al aprendizaje educativo de manera divertida.

Nombre: Canva

Figura N° 24. Enlace Canva

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Objetivo

Canva es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación fundada en 2012, y que ofrece herramientas online para crear tus

propios diseños, tanto si son para ocio como si son profesionales. Su método es el de ofrecer un servicio freemium, que puedes utilizar de forma gratuita, pero con la alternativa de pagar para obtener opciones avanzadas.

Sirve tanto para diseñadores aficionados como para los más experimentados, incluyendo su propio banco de imágenes y una serie de herramientas variadas. Si eres un diseñador experimentado podrás obtener muy buenos resultados de forma rápida y sencilla, y si eres un aficionado no necesitarás conocimientos para obtener resultados decentes.

Canva ofrece una colección de 8000 plantillas gratuitas para 100 tipos de diseño con múltiples finalidades. También te permite hacer tus propios diseños desde cero, añadiéndoles imágenes, otros elementos y textos. Para ello utiliza una interfaz en la que sólo tienes que mover con el ratón los elementos del menú a la composición.

Entre los diseños que se puede crear con Canva están logos, posters y tarjetas de visita. También se puede crear flyers, portadas, programas e invitaciones, así como folletos, calendarios, horarios, encabezados para correos electrónicos y publicaciones para redes sociales entre otras muchas cosas.

Proceso

1. Para utilizar Canva, lo primero que debes hacer es crearte una cuenta de usuario. Puedes hacerlo utilizando tus datos de Google, los de Facebook, o simplemente con tu correo y contraseña. Debajo de estas opciones tendrás la de iniciar sesión por si ya tienes una cuenta creada.

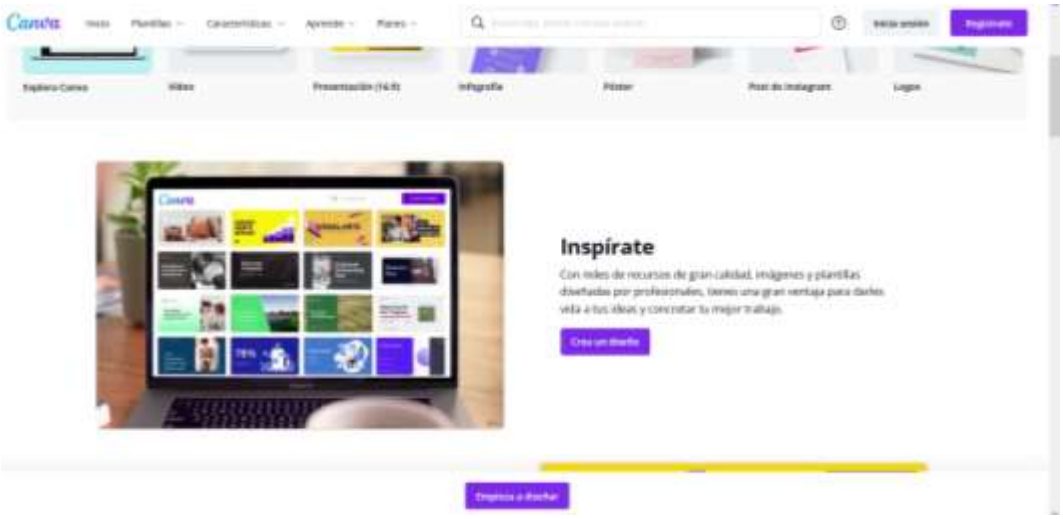

Figura N° 25. Canva

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

2. Cuando te creas una cuenta, Canva te preguntará el uso que le quieras dar. Con esta información, la web depurará las sugerencias que vas a ver en tu pantalla principal para crear diferentes tipos de contenido dependiendo de cuál sea el uso que le vayas a dar. También tendrás constantemente una promoción para usar la versión de pago gratis durante 30 días.
3. Cuando inicies sesión, en la pantalla principal de Canva tendrás una portada con sugerencias con tipos de diseños, y un buscador para que escribas lo que quieres crear y se te muestren sugerencias.

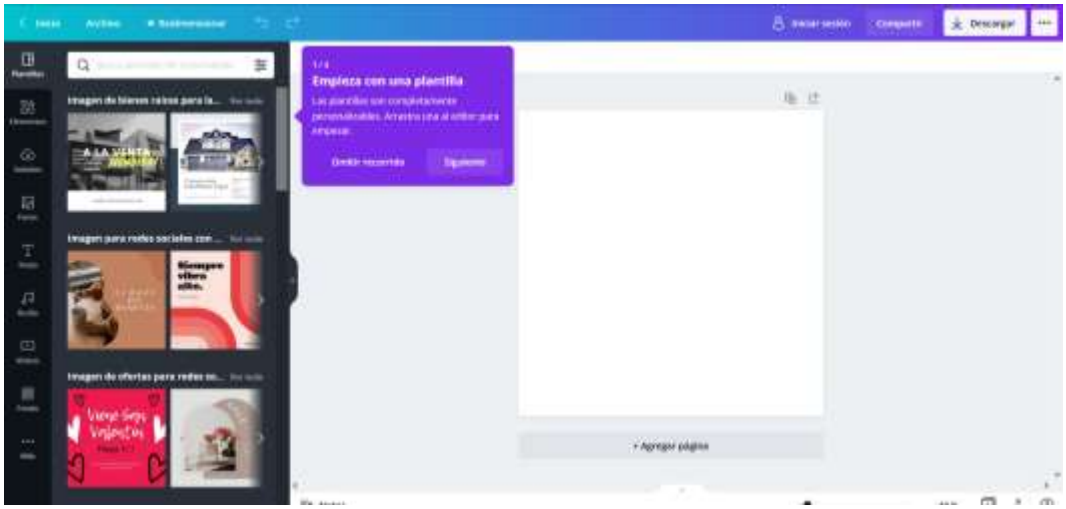

Figura N° 26. Proceso Canva

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

4. Una vez hayas terminado, lo que puedes hacer dependerá de cada tipo de diseño. Podrás descargarlos e imprimirlos en algunos casos. Si seleccionas la opción de imprimir será como si le compraras a Canva tu diseño, se convertirá en una papelería y podrás imprimir varias unidades a determinado precio que dependerá del papel o la cantidad que quieras.

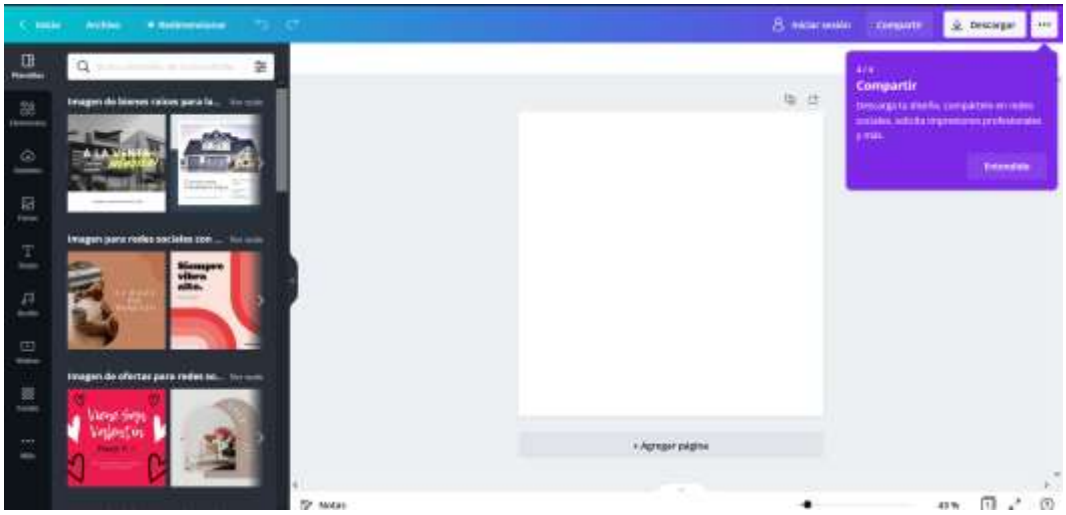

Figura N° 27. Proceso Canva

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Evaluación

Canva ofrece diferentes opciones para la evaluación individual:

- Entrega de trabajos, informes, presentaciones, imágenes y archivos en general a través de la herramienta Tarea
- Entrega de carpetas o archivos más pesados a través de Google Drive
- Entrega de videos previamente cargados a Youtube a través de enlace
- Cuestionarios con diferentes tipos de preguntas a través de la herramienta Examen
- Participación en Foros

También se puede realizar encargos o trabajos grupales utilizando la herramienta Conjunto de grupos, antes de configurar la tarea.

Diseño

Contenido del Bloque

Los contenidos se ajustan Unidad N° 1: La sociedad del futuro.

Del contenido del bloque se planifica diseñar el recurso tecnológico con los temas: Género Épico y Poemas épicos.

En este subnivel, se pretende que los estudiantes desarrollen las destrezas y habilidades establecidas dentro de cada objetivo.

Cuadro N° 5. Contenidos de la unidad 1 de Lengua y Literatura

Unidad Nº 1: La Sociedad del Futuro						
Contenidos	**Método**	**Actividades/Ciclo de aprendizaje ERCA**	**Recursos tecnológicos**	**Indicador de desempeño**	**Evaluación**	**Tiempo**
GÉNERO ÉPICO	Metodo Activo. Metodo constructivista Metodo significativo	**E**: Realiza el Quiz de conocimientos previos. **R**: Accede al icono y conoce todo sobre el tema. **C**: Observa el video y reafirma tus conocimientos. **A**: Realiza un test de evaluación para pasar al siguiente contenido.	Genially Kahoot	LL.5.3.3. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión.	Kahoot	90 min
LOS POEMAS ÉPICOS		**E**: Observa el video e introdúcete al conocimiento.	Genially Kahoot	LL.5.4.5. Producir textos mediante el uso de diferentes soportes impresos y digitales.	Kahoot	90 min

Unidad Nº 1: La Sociedad del Futuro						
Contenidos	**Método**	**Actividades/Ciclo de aprendizaje ERCA**	**Recursos tecnológicos**	**Indicador de desempeño**	**Evaluación**	**Tiempo**
		R: Accede al icono y conoce todo sobre el tema. **C:** Observa el video y reafirma tus conocimientos. **A**: Realiza un test de evaluación para pasar al siguiente contenido.				

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Metodología

Una educación de calidad en el interior del aula convierte el proceso de enseñanza y aprendizaje en un valor social y de calidad, más aún con la propuesta de herramientas digitales que hoy en día es un medio alternativo importante de aprendizaje, en el que los programas educativos desarrollados por el docente acorde a la pertinencia de los conocimientos que se construyen y las competencias que se desarrollan, así como de la eficacia y eficiencia de las metodología centradas en el campo andrológico. La metodología utilizada está centrada en la actividad y participación de los estudiantes que favorezca el pensamiento racional y crítico-significativo, el trabajo individual y cooperativo utilizando elementos necesarios para el correcto proceso dentro de la planificación apta para la ejecución de la destreza con criterio de desempeño, estrategias metodológicas, recursos, evaluación. El objeto central de la práctica educativa es que el estudiante alcance el máximo desarrollo de sus capacidades y no el de adquirir de forma aislada el conocimiento.

Los estudiantes deben ser capaces de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear; de tal manera que este accionar culmine en aprendizajes para la vida.

Desarrollo

Diseño de la presentación de la interfaz Canva

Para poner en marcha este proceso de aprendizaje interactivo se envía a los estudiantes un enlace mediante WhatsApp.

Esta presentación fue diseñada para que el estudiante complemente una enseñanza-aprendizaje significativa, a través de la presentación de infografías.

Aquí se presentan los primeros conceptos del abordaje de la lectura objeto de trabajo en la clase.

Se describen los pasos de la lectura que son la prelectura, la lectura, y la pos-lectura.

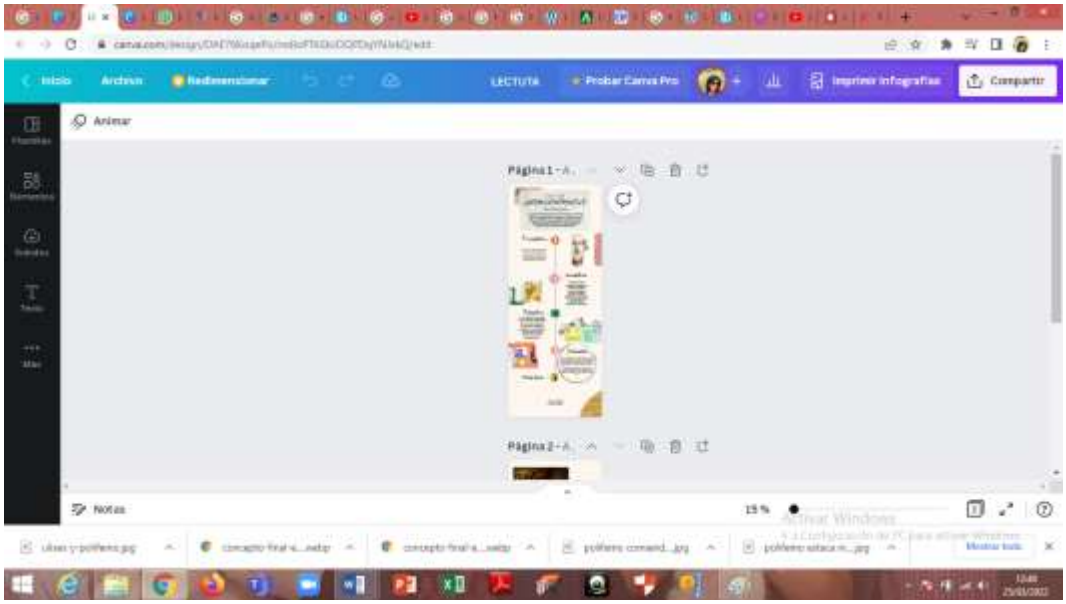

Figura N° 28. Proceso Canva

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Enlace del Canva

El enlace de las actividades descritas es el siguiente:

https://www.canva.com/design/DAE76KoqePo/jScfFJeXneeAu3baqnHzmw/view?utm_content=DAE76KoqePo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview

Para conocimiento, se instruye indicando paso a paso la forma de ingresar al interfaz de Canva.

Aplicación de la infografía de Genially

Figura N° 29. Presentación Geanilly

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Al ingresar al enlace, podrá el estudiante observar todo lo relacionado al tema de clase, con elementos interactivos que le direccionan a la aplicación de la información, así como infografías que harán que su proceso de aprendizaje sea entretenido divertido y eficaz.

Enlace de Geanilly:

https://view.genial.ly/623d48122cc36e0012d56f41/presentation-presentacion-historica

Figura N° 30. Presentación Geanilly

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Lectura autónoma

Figura N° 31. Presentación Geanilly

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Aquí podemos observar que luego de ralizada la lectura haremos las reflexiones a fin de cumplir con e proceso de comprencion

Figura N° 32. Presentación Geanilly

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Figura N° 33. Presentación Geanilly

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Diseño de la evaluación formativa con el uso de Kahoot

En este espacio el estudiante a manera de juego será sometido a una evaluación sin que perciba que es así, pues con el juego se pierde ese temor y se garantiza un mejor resultado.

Enlace de Kahoot: https://kahoot.it/challenge/01482295?challenge-id=436478d2-750b-49b8-8407-9cd06e73b345_1648394087527

Figura N° 34. Presentación Kahoot

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

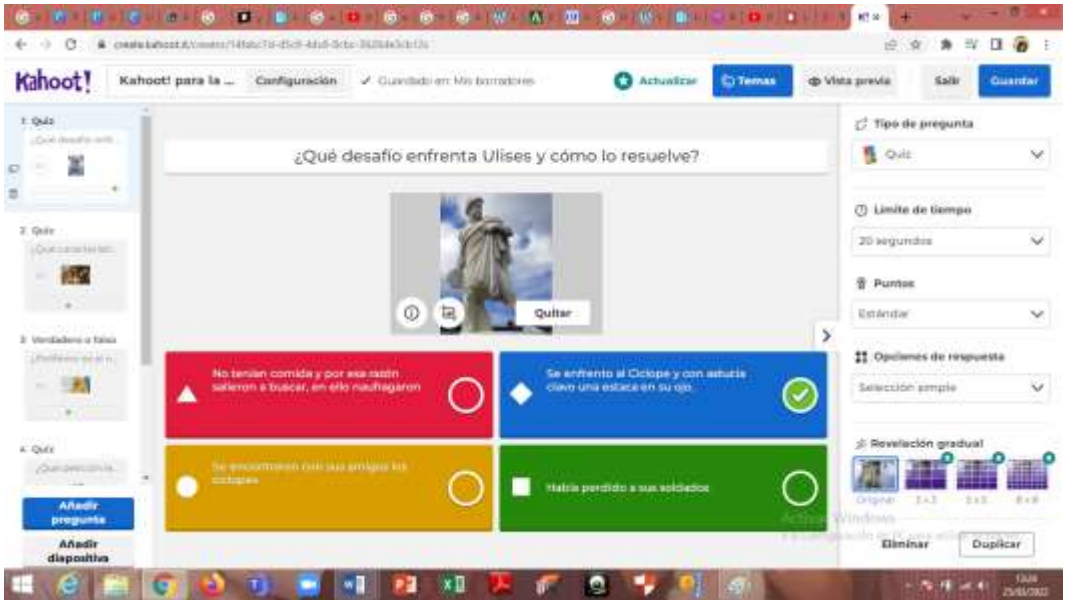

Figura N° 35. Evaluación Kahoot

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

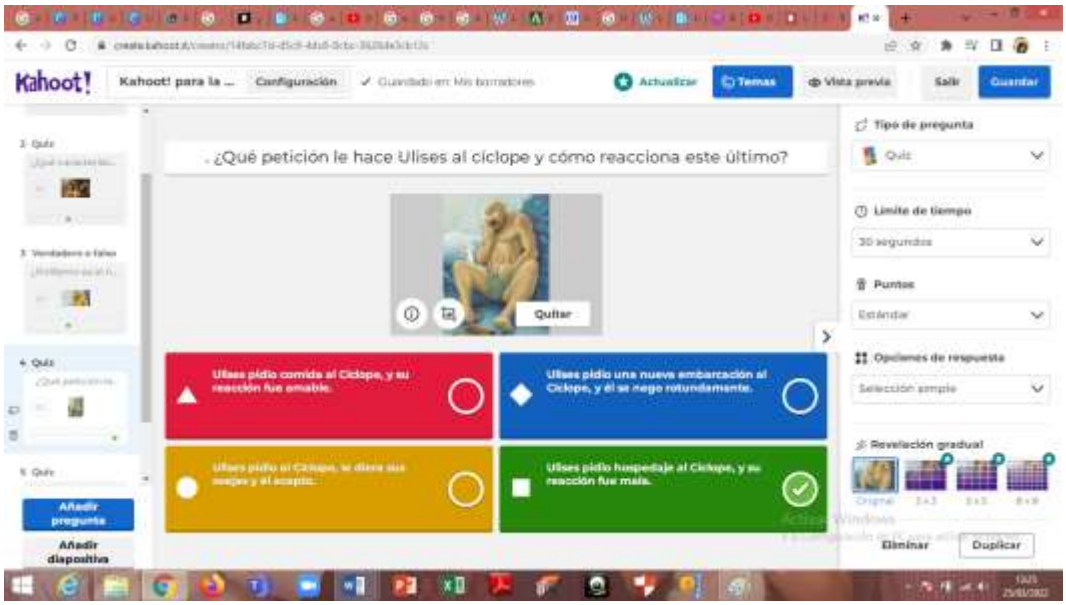

Figura N° 36. Evaluación Kahoot

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Podemos observar cómo una vez aplicado el juego la evaluación se lleva a cabo éxito y los estudiantes despiertan la curiosidad por acertar las respuestas promoviendo la retroalimentación inmediata.

Figura N° 37. Evaluación Kahoot

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis de los Resultados de la Encuesta

El instrumento está basado en 10 preguntas, aplicado a 32 estudiantes a quienes se les facilito el uso de las herramientas tecnológicas Genially, Kahoot, y Canva, mediante una clase virtual, arrojando los siguientes resultados:

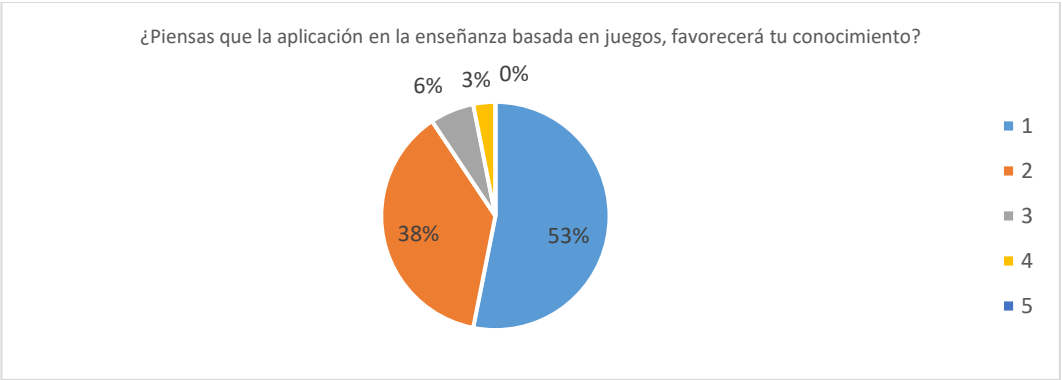

Gráfico N° 25. Pregunta 1

Fuente: Evaluación a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e Interpretación de resultados

En la evaluación, el 91% de los usuarios indican que están de acuerdo de que la aplicación en la enseñanza basada en juegos favorecerá el conocimiento, el 6%

permaneció neutral y el 3% no está de acuerdo con que la aplicación de juegos en la enseñanza mejore sus conocimientos.

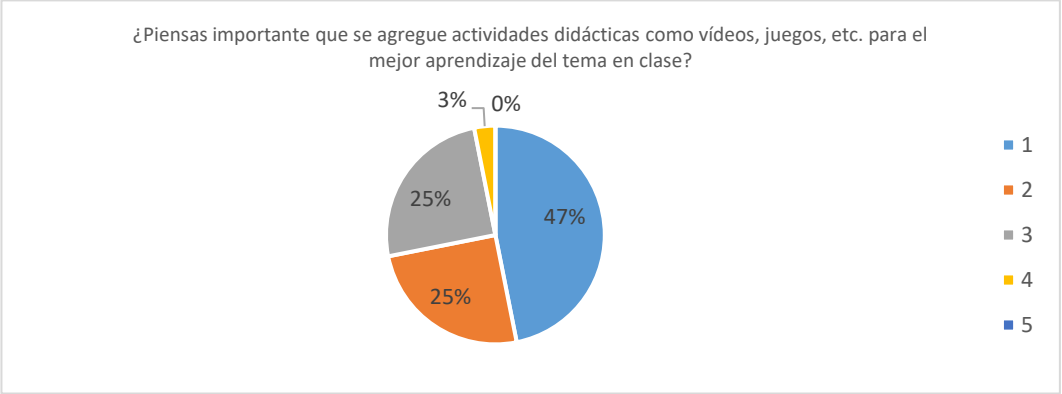

Gráfico N° 26. Pregunta 2

Fuente: Evaluación a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e Interpretación de resultados

En la evaluación, el 72% de los usuarios indican que están de acuerdo con que se agregue actividades didácticas para mejorar el aprendizaje dentro de los temas de clase, el 25% permaneció neutral y el 3% no está de acuerdo con que se incorpore actividades didácticas dentro de los temas de clase.

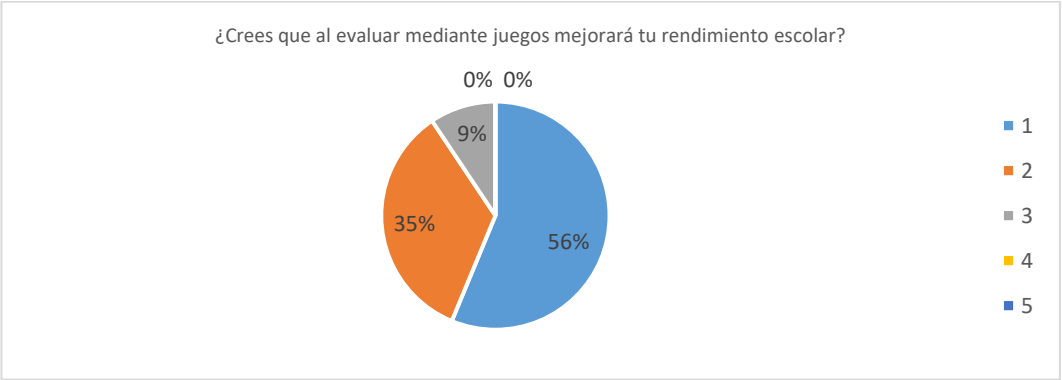

Gráfico N° 27. Pregunta 3

Fuente: Evaluación a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e Interpretación de resultados

En la evaluación, el 91% de los usuarios indican que las evaluaciones mediante juegos mejoraran el rendimiento escolar y el 9% permaneció neutral ante la premisa.

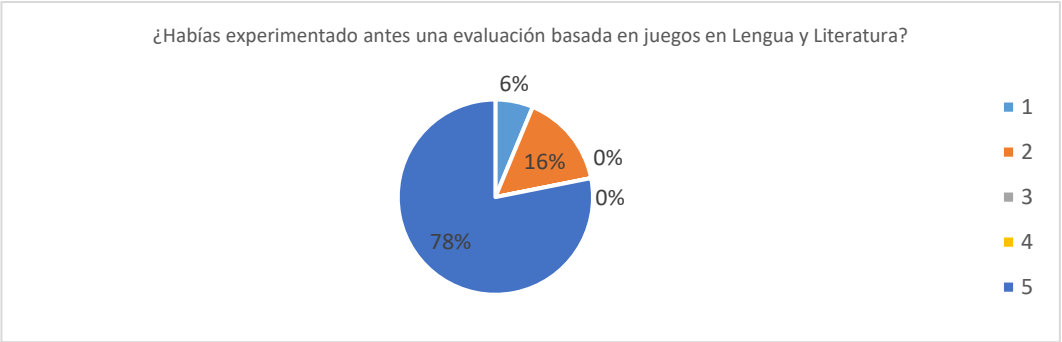

Gráfico N° 28. Pregunta 4

Fuente: Evaluación a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e Interpretación de resultados

En la evaluación, el 22% de los usuarios indican que, si habían experimentado evaluaciones basadas en juegos dentro de la asignatura de Lengua y Literatura, y el 782% mencionan que no habían participado de este tipo de experiencias.

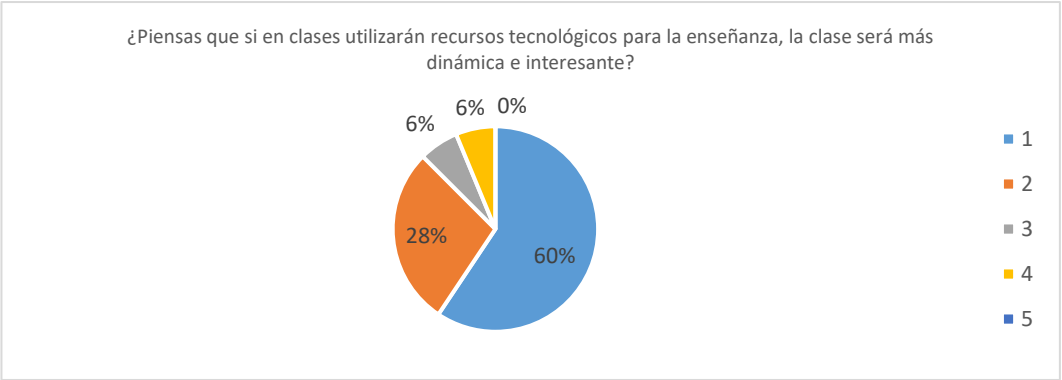

Gráfico N° 29. Pregunta 5

Fuente: Evaluación a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e Interpretación de resultados

En la evaluación, el 88% de los usuarios indican que están de acuerdo con el uso de recursos tecnológicos para la enseñanza, ya que la clase se volvería más dinámica e interesante, el 6% permaneció neutral y el restante 6% no está de acuerdo con que se utilice ese tipo de recursos dentro de la clase.

Gráfico N° 30. Pregunta 6

Fuente: Evaluación a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e Interpretación de resultados

En la evaluación, el 94% de los usuarios indican que están de acuerdo con la implementación de la gamificación dentro de la enseñanza que otorga la institución, y el 6% no está de acuerdo con que se incluya la gamificación en la enseñanza.

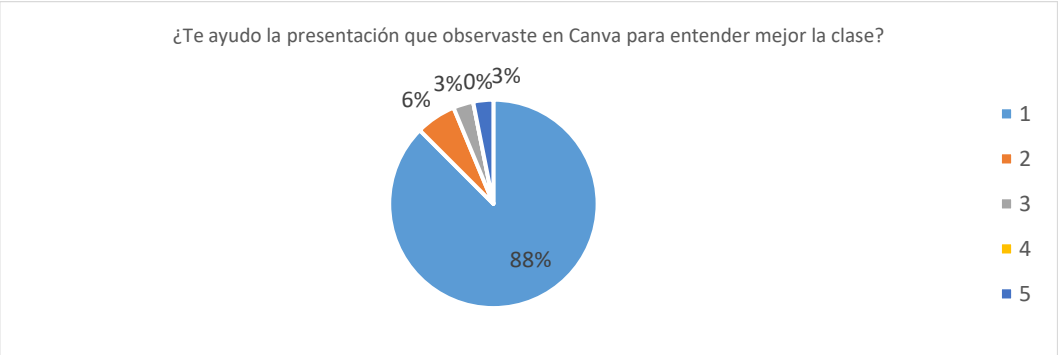

Gráfico N° 31. Pregunta 7

Fuente: Evaluación a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e Interpretación de resultados

En la evaluación, el 94% de los usuarios indican que la información proporcionada por la herramienta Canva colaboro a un mejor entendimiento de la clase, el 3% permaneció neutral y el restante 3% no está de acuerdo con que la presentación observada ayudo a entender la información.

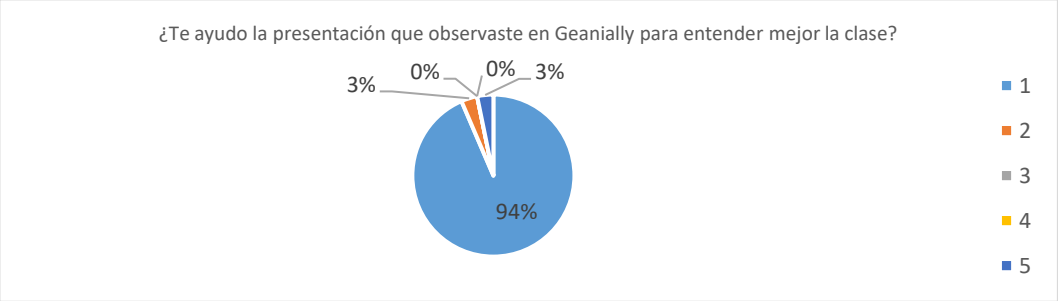

Gráfico N° 32. Pregunta 8

Fuente: Evaluación a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e Interpretación de resultados

En la evaluación, el 97% de los usuarios indican que están de acuerdo con que la presentación de la aplicación Genially ayudo a entender mejor la clase y el 3% no está de acuerdo con que la clase dada mediante esta herramienta ayude a mejorar la clase.

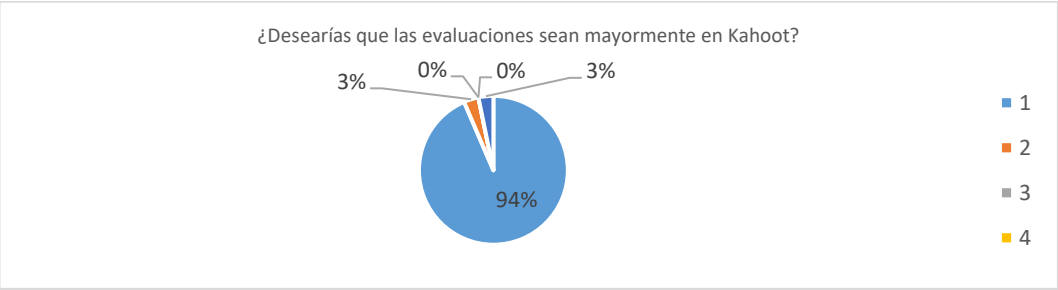

Gráfico N° 33. Pregunta 9

Fuente: Evaluación a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e Interpretación de resultados

En la evaluación, el 97% de los usuarios indican que están de acuerdo con que las evaluaciones sean desde la herramienta Kahoot, y el 3% no está de acuerdo con rendir las evaluaciones en esta aplicación.

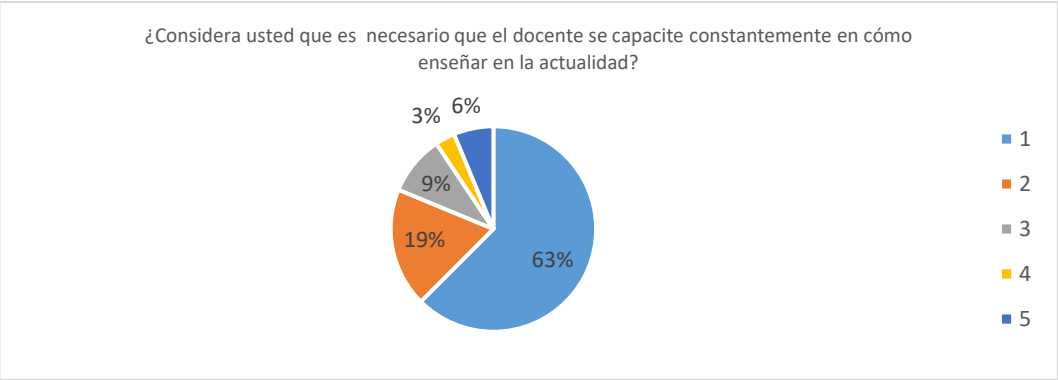

Gráfico N° 34. Pregunta 10

Fuente: Evaluación a estudiantes

Elaborado por: Martha Lucia Velastegui Tapia

Análisis e Interpretación de resultados

En la evaluación, el 81% de los usuarios indican que están de acuerdo con que los docentes se capaciten constantemente sobre enseñanza y métodos actuales, el 9% permaneció neutral y el 10% no está de acuerdo con que los docentes sean capacitados.

CONCLUSIONES

Las conclusiones de la implementación son los siguientes:

- En cumplimiento del objetivo general se analizó las estrategias gamificadas del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Luis Alfredo Martínez" donde se concluyó que, si bien los docentes emplean herramientas tecnológicas en el desarrollo del proceso académico, no se ha implementado la gamificación como parte de la enseñanza de la asignatura.
- Finalmente, para poder diseñar estrategias Gamificadas para la enseñanza de Lengua y Literatura, se procedió a realizar presentaciones con infografías dentro de las plataformas de Genially y Quiz, así como una evaluación diseñada el Kahoot, lo cual tuvo una acogida muy favorable dentro de los estudiantes quienes se observaron motivados en recibir clases de esta manera innovadora, lejos de la monotonía de una clase tradicional.

Las conclusiones de la investigación son los siguientes:

- En cumplimiento del objetivo general se analizó las estrategias gamificadas del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de la Unidad Educativa Luis Alfredo Martínez, través de las preguntas 4 y 5 del cuestionario de estudiantes, donde se concluyó que, si bien los docentes emplean herramientas tecnológicas en el desarrollo del proceso académico, no se ha implementado la gamificación como parte de la enseñanza de la asignatura.
- Para poder identificar las estrategias de gamificación adecuadas para su implementación en los estudiantes de se estableció las preguntas 6, 7 y 9, donde los estudiantes tuvieron un resultado favorable a la implementación de plataformas de enseñanza por medio de juegos, lo que permitió establecer que el uso de Genially y Kahoot serían la propuesta académica del proyecto.

- Para poder sistematizar los modelos de enseñanza-aprendizaje desarrollados por los estudiantes aprendizaje de la Unidad Educativa Luis Alfredo Martínez para los estudiantes del primer año de bachillerato paralelo “A” de la asignatura de Lengua y Literatura, se determinó el contenido de la materia que debe incluir en las plataformas con el fin de estructurar un esquema didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje
- Finalmente, para poder diseñar estrategias Gamificadas para la enseñanza de las Lengua y Literatura, se procedió realizar presentaciones, infografías y evaluaciones que ayudaron en el proceso de enseñanza aprendizaje lo cual se reflejó en la obtención de podios dentro del juego los cuales fueron canjeados por puntos y al final se evidencio mejoramiento de su aprendizaje.

RECOMENDACIONES

Las recomendaciones establecidas para el presente proyecto son las siguientes:

- Para mantener actualizadas las estrategias de gamificación que se implanten dentro de la Unidad Educativa “Luis Alfredo Martínez”, es necesario evaluaciones periódicas tanto a docentes como a estudiantes sobre el uso las herramientas tecnológicas y así determinar ventajas y desventajas de las metodologías planteadas.
- Mantener a los docentes capacitados sobre nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje con herramientas tecnológicas.
- Mejorar las estrategias para optimizar los recursos tecnológicos a fin de alcanzar mayores beneficios académicos, con un adecuado contenido didáctico.

BIBLIOGRAFÍA

Abreau, M. (2020). *Aprendizaje en red*. Obtenido de Recursos Educativos Abiertos. Centro de Documentación e Información Científico Técnica: https://www.ecured.cu/Aprendizaje_en_Red

Andruetto, M. T. (2009). *Hacia una literatura sin adjetivos.* Fundación Cuatro Gatos.

Aramburo Herrera, A. (2020). *La gamificación como herramienta de aprendizaje. Escape Room Literario, una propuesta innovadora motivacional [Tesis de masterado]*. Universidad de Almería. Recuperado el 02 de abril de 2021, de http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/10086/ARAMBURO%20HERRERA%2c%20ANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Asamblea Nacional. (31 de marzo de 2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural (Codificación No Oficial). *Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 417*. Quito: Dirección Nacional de Normativa Jurídico Educativa del Ministerio de Educación. Recuperado el 2 de abril de 2021, de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf

Asamblea Nacional de la República del Ecuador. (Ultima modificación: 25 de octubre de 2008). Constitución de la República del Ecuador. *Registro Oficial 449*. Quito. Recuperado el 01 de marzo de 2021, de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Constitucion.pdf

Aula Planeta. (16 de octubre de 2017). *Ventajas del aprendizaje basado en el pensamiento o Thinking-Based Learning (TBL)*. Obtenido de https://www.aulaplaneta.com/2017/10/16/recursos-tic/ventajas-del-aprendizaje-basado-pensamiento-thinking-based-learning-tbl/

Babenco, J. (2019). *Gamificación de Grupos: sus bases en las teorías y modelos del comportamiento humano.* Obtenido de https://www.academia.edu/39358480/Gamificacion_de_Grupos_por_Julian_Babenco_Maschke20190603_9431_riv9hc

Bajaña Bajaña, N. R. (2020). *Estrategia de gamificación para el aprendizaje de lengua y literatura [Examen complexivo de maestría]*. Universidad Casa Grande. Recuperado el 03 de abril de 2021, de http://200.31.31.137:8080/bitstream/ucasagrande/2622/1/Tesis2795BAJe.pdf

Béjar, M. (Febrero de 2014). Una mirada sobre la Educación. Neuroeducación. Padres y Maestros. *Comillas*(355), 49-52. Obtenido de https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/download/2622/2322

Bello, A. (2013). *Procesos y Resultados de la Enseñanza.* Materiales Educativos.

Blanco Sánchez, M. I. (2012). *Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía. Aplicación a la Unidad de Trabajo "Participación de los trabajadores en la empresa" [Tesis de masterado].* Universidad de Valladolid. Obtenido de https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1391/TFM-E%201.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bruzual Leal, R. (2008). La enseñanza de la lengua y la literatura en la voz de Carlos Lomas. *Educere, 12*(40), 189-194. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/356/35604023.pdf

Caicedo López, H. (2012). *Neuroaprendizaje. Una propuesta educativa.* Ediciones de la U.

Camacho Álvarez, M. M. (2011). *Materiales didácticos para la educación especial.* EUNED.

Cañal de León, P. (2002). *La innovación educativa.* AKAL.

Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and education: a literature review. 50-57. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/266515512_Gamification_and_Education_a_Literature_Review

Carbajal García, S. E. (2016). El aprendizaje del lenguaje y los saberes necesarios para la educación de hoy. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*(20), 179-196. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846839008.pdf

Carolei, P., Munhoz, G., Gavassa, R., & Ferraz, L. (2016). Gamificação como elemento de uma política pública de formação de professore; vivências mais imersivas e investigativas. *SBC – Proceedings of SBGames, 10*, 1253-1256. Obtenido de http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157758.pdf

Castro Solar, L. M. (octubre-diciembre de 2020). La gamificación como un espacio para la lectura crítica. Desafíos de la cultura en la escuela contemporánea. *Experiencias Investigativas y Significativas, 6*(6), 69-82. Recuperado el 24 de mayo de 2021, de http://experiencias.iejuliussieber.edu.co/index.php/Exp-inv/article/view/168

Chicaiza Moreta, V. M. (2016). *La aplicacion de las TIC's en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la escuela de Educación General Básica Joseph Matías de Villalva de la parroquia Emilio María Terán del cantón Píllaro [Tesis de licenciatura].* Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6254/1/FCHE-SEB-1067.pdf

Congreso Nacional. (Ultima modificación: 28 de julio de 2009). Código de la niñez y Adolescencia. *Registro Oficial 737*. Quito. Recuperado el 02 de abril de 2021, de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-CODIGO_DE_LA_NINEZ_Y_ADOLESCENCIA.pdf

Contreras Espinosa, R. S., & Eguía Gómez, J. L. (julio-diciembre de 2017). Gamificación en educación: diseñando un curso para diseñadores de juegos. *Kepes, 14*(16), 91-120. Recuperado el 28 de marzo de 2021, de https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/2691/2489

Contreras Espinosa, R. S., & Eguia, J. L. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas.* Instituto de la Comunicación (InCom-UAB). Universitat Autónoma de Barcelona. Recuperado el 23 de mayo de 2021, de http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5932/Exp

eriencias%20de%20gamificaci%C3%B3n%20en%20aulas.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=79

Diggelen, M. V. (2012). *Principles of gamification*. Recuperado el 6 de enero de 2015, de https://www.youtube.com/watch?v=Peqh-EBm1Fk

Duchimasa Ochoa, F. G. (2016). *Propuesta metodológica para enseñar Lengua y Literatura en el quinto año de educación general básica (EGB) de la Unidad Educativa Gabriel Cevallos García, año lectivo: 2015 – 2016 [Tesis de licenciatura]*. Universidad Politecnica Salesiana sede Cuenca. Obtenido de https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12983/1/UPS-CT006761.pdf

Edu Forics. (25 de abril de 2017). *Aprendizaje basado en proyectos: un proyecto auténtico y real*. Obtenido de Fundación SM: https://www.eduforics.com/es/aprendizaje-basado-proyectos/

Enciclopedia Concepto. (23 de septiembre de 2020). *Pedagogía*. Obtenido de https://concepto.de/pedagogia

Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de Educativa: https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/

Gaitán, V. (16 de Septiembre de 2020). *¿Qué es la gamificación?* Obtenido de Educativa España: https://www.educativa.es/que-es-la-gamificacion/

García Mogollón, M., & Mogollón Rodríguez, M. (2020). Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado. *IPSA Scientia, revista científica multidisciplinaria, 5*(1), 127-142. Recuperado el 25 de mayo de 2021, de https://latinjournal.org/index.php/ipsa/article/view/997

García Ruiz, R., Pérez Rodríguez, A., & Torres, A. (2018). *Educar para los nuevos Medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital*. Universidad Politécnica Salesiana. Editorial Universitaria Abya-Yala. Recuperado el 3 de marzo de 2021, de https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educar%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62

González, C. S., Collazos, C. A., & García, R. (enero de 2016). Desafío en el diseño de MOOCs: incorporación de aspectos para la colaboración y la gamificación. *RED-Revista de Educación a Distancia, 48*(7), 1-23. Recuperado el 03 de abril de 2021, de https://revistas.um.es/red/article/view/253491/191281

GoogleSites. (2020). *Pedagogía Constructivista*. Obtenido de Modelos Pedagógicos: https://sites.google.com/site/modelospedagogicoseneducacion/pedagogia-constructivista

Grajales G., T. (27 de marzo de 2000). *Tipos de investigación.* Recuperado el 7 de 03 de 2021, de https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1RM1F0L42-VZ46F4-319H/871.pdf

Guerrero Ruiz, P., & López Valero, A. (septiembre-diciembre de 1993). La didáctica de la Lengua y la Literatura y su enseñanza. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*(18), 21-27. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117784

Hernanz Moral, J. A., & Watty Urquidi, M. (2015). *Tendencias y desafíos en la innovación educativa: un debate abierto.* Fundación para la Educación Superior Internacional, A.C. Obtenido de https://www.uv.mx/dgdaie/files/2016/10/E-book-TDIE.pdf

Herrera Verduga, L. Y. (2020). *La gamificación como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza - aprendizaje del área de lengua y literatura [Examen complexivo].* Universidad Técnica de Machala. Recuperado el 03 de abril de 2021, de http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/16270/1/E-10674_HERRERA%20VERDUGA%20LILIAN%20YANITZA.pdf

Iquise Aroni, M. E., & Rivera Rojas, L. G. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.* Universidad San Ignacio de Loyola. Obtenido de https://repositorio.usil.edu.pe/items/55ef43e0-7ecf-4be7-82d2-16908598aee4

Itesca. (2018). *Aprendizaje Basado en Problemas. Técnicas Didácticas.* Programa de Desarrollo de Habilidades Docentes. TEC de Monterrey. Dirección de Investigación e Innovación Educativa. Obtenido de http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo_academico/Metodo_de_Aprendizaje_Basado_en_Problemas.pdf

Izquierdo Arellano, E. (1995). *Didáctica y aprendizaje grupal* (Sexta ed.). Gradimar.

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education Pfeiffer essential resources for training and HR professionals.* John Wiley & Sons.

Lizano Zambrano, K. R., & Pinela Cuzco, E. S. (2018). *La gamificación en el aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura. Propuesta: software educativo [Tesis de licenciatura].* Universidad de Guayaquil. Recuperado el 03 de abril de 2021, de http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/35152/1/BFILO-PSM-18P113.pdf

Lucio Gil, R. (21 de julio de 2015). Neuroeducación, un nuevo paradigma educativo. *El Nuevo Diario*. Obtenido de https://www.elnuevodiario.com.ni/opinion/362850-neuroeducacion-nuevo-paradigma-educativo/

Majmutov, M. (2013). *Las ilustraciones.* Pueblo y educación.

Martínez Ezquerro, A. (2020). Innovación en E/A de Lengua y Literatura: conceptos y análisis desde perspectiva diacrónica. *Revista De Estudios Socioeducativos. ReSed*(8), 235-249. Obtenido de https://revistas.uca.es/index.php/ReSed/article/view/5780/6526

Martínez, F. (08 de marzo de 2017). *Contructivismo y Fitness*. Obtenido de http://contructivismos.blogspot.com/

Medina Rivilla, A. M. (2015). *Innovación de la educación y de la docencia* (Segunda ed.). Centro de Estudios Ramón Areces.

Méndez Bazán, B. G. (2011). *Diseño de estrategias didácticas en el área de Lengua y Literatura para fortalecer la ortografía en los estudiantes de séptimo año de educación básica del Centro Educativo Presidente Tamayo de la*

parroquia José Luis Tamayo [Tesis de licenciatura]. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Obtenido de https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/355/M%c3%a9ndez%20Baz%c3%a1n%20Blanca.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mendoza Fillola, A., & Cantero Serena, F. J. (2003). Didáctica de la Lengua y la Literatura para Primaria. En *Didáctica de la Lengua y de la Literatura: aspectos epistemológicos* (págs. 3-31). Pearson / Prentice Hall. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/284644500_Antonio_Mendoza_Fillola_Francisco_Jose_Cantero_Serena_2003_Didactica_de_la_Lengua_y_la_Literatura_aspectos_epistemologicos

Miao, F., Mishra, S., Orr, D., & Janssen, B. (2020). *Directrices para la elaboración de políticas de recursos educativos abiertos.* (Unesco, & C. O. Learning, Edits.) Canadá: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado el 01 de marzo de 2021, de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373558

Morales Billini, D. (2018). *Métodos y Técnicas Didácticas*. Obtenido de UNIBE: https://www.unibe.edu.do/docentes/2015/11/25/metodos-y-tecnicas-didacticas-2/

Orejudo González, J. P. (abril de 2019). Gamificar tareas de lectura en una segunda lengua: un estudio preliminar. *Revista de estudios y experiencias en educación, 18*(36), 95-103. Recuperado el 22 de mayo de 2021, de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-51622019000100095&script=sci_arttext&tlng=e

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educacion Pesquisa, 44*(1), 1-17. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7315128

Parra, E., & Torres, M. (2018). La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*(9), 160-173. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6994674

Pazmiño López, E. (2011). *Los recursos didácticos ayudan en el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de cuarto año paralelos "A" y "B" de la Escuela de Educación Básica "Humberto Mata Martínez" del cantón Quito [Tesis de licenciatura].* Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/2822/1/tebs_2011_647.pdf

Pedagogía. (2020). *Jean Piaget*. Obtenido de La Red de Profesionales de la Educación: https://pedagogia.mx/jean-piaget/

Pérez-Manzano, A., & Almela-Baeza, J. (2018). Gamificación transmedia para la divulgación científica y el fomento de vocaciones procientíficas en adolescentes. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*(55), 93-103. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6353342

Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). *Game-based learning: Latest evidence and future directions.* National Foundation for Educational Research. Obtenido de https://www.nfer.ac.uk/nfer/publications/GAME01/GAME01.pdf

Prieto Andreu, J. M. (enero-junio de 2020). Una revision sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Revista Interuniversitaria, 32*(1), 73-99. Recuperado el 03 de abril de 2021, de https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/142149/Sin_titulo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Richards, J., & Rodgers, T. (2019). *Enfoque y métodos en la enseñanza del idioma.* Colleccion Cambridge de la didáctica de la lengua.

Riquelme, M. (10 de marzo de 2022). *Estrategias metodológicas (definición y tipos)*. Obtenido de Web y Empresas: https://www.webyempresas.com/estrategias-metodologicas/

Roe, J. (2018). *Investigación e innovación en metodologías de aprendizaje RIMA*. Obtenido de Universitat Politécnica de Catalunya. BarcelonaTech: https://www.upc.edu/rima/es/grupos/giac-grupo-de-interes-en-aprendizaje-cooperativo/bfque-es-aprendizaje-cooperativo

Sampieri Hernández, R., Collado Fernández, C., & Lucio Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). McGraw-Hill Interamericana. Recuperado el 24 de marzo de 2021, de https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf

Saucedo James, M. A., Cedeño Zambrano, G. A., & Hurtado Mora, M. J. (2021). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior. *Magazine de las ciencias: revista de investigación e innovación, 5*(CISE), 87-103. Obtenido de https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1078/792

Universia. (20 de marzo de 2018). *Que es el aprendizaje significativo*. Obtenido de https://www.universia.net/ec/actualidad/vida-universitaria/que-aprendizaje-significativo-1130648.html

Universidad Internacional de La Rioja. (13 de octubre de 2020). *La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla*. Obtenido de Educación: https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica%20que%20nos%20permite%20emplear%20diversos,conocimientos%20y%20mejorar%20la%20atenci%C3%B3n.

Webscolar. (2012). *Estrategias didácticas utilizadas por los docentes.* Obtenido de Ciencias de la Educación: https://www.webscolar.com/estrategias-didacticas-utilizadas-por-los-docentes

Yépez Tacuri, J. A. (2012). *Propuesta de una nueva metodologia para el aprendizaje de matemáticas en el segundo de bachillerato especialidad contabilidad de la Unidad Educativa Rincon del Saber [Tesis de licenciatura].* Universidad Central del Ecuador.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps* (Primera ed.). O'Reilly Media.

ANEXOS

Anexo 1. Consentimiento y confidencialidad de los entrevistados

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES
USO DE LA GAMIFICACIÓN MEDIANTE HERRAMIENTAS DIGITALES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO.

CONSENTIMIENTO Y CONFIDENCIALIDAD DE LOS ENTREVISTADOS

Buenos días/tardes Sr/Sra_____. Pertenezco a la UTI. Estoy realizando una investigación relacionada con el uso de la gamificación una herramienta digital para mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. El objetivo es determinar el uso de la herramienta gamificación a través de herramientas digitales para mejorar el aprendizaje en el área de lengua y literatura en estudiantes del primer año de bachillerato. Lo que se prende es valorar el uso de estas herramientas en el aula de clase y su incidencia en el aprendizaje de la signatura. La encuesta tomará aproximadamente unos minutos. Toda la información que se obtenga será tratada con estricta confidencialidad y sus respuestas y nombre jamás serán revelados. Le pediría entonces que contestara a las preguntas con toda honestidad, diciéndome lo que sabe, lo que siente o piensa. Tome el tiempo que necesite para responder a las preguntas.

¿Acepta participar en esta encuesta?
SI__NO__ Si contesta SI, continúe con la siguiente pregunta. Si contesta NO, termine la entrevista. ¿Tiene alguna pregunta antes de comenzar? (Conteste a las preguntas).
¿Podemos iniciar ahora?

Agradezco su participación.

Investigador:
Directora Tesis:

Anexo 2. Encuestas estudiantes

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

USO DE LA GAMIFICACIÓN MEDIANTE HERRAMIENTAS DIGITALES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO.

Encuestas estudiantes

Esta guía será anexada al formato digital

Instrucciones: contesta las preguntas con toda honestidad

1. Completa tus datos demográficos

Nombre y código	Sexo	Edad	Residencia Mulalillo	Otros

2. Señala cuales de estos recursos utiliza tu docente de Lengua y Literatura en tus clases:
   Cuadro mural, Tablero de lengua, alfabeto silábico, alfabeto móvil, recursos de la web
3. ¿Durante la clase de lengua y Literatura se permite la expresión de ideas propias?
   Siempre _____ Casi siempre _____ Nunca _____
4. ¿Los recursos didácticos que tu docente utiliza, permite que aprendas a escribir de formas adecuada?
   Siempre _____ Casi siempre _____ Nunca _____
5. ¿Los docentes generalmente utilizan recursos didácticos con el uso de la tecnología en sus clases?
   Siempre _____ Casi siempre _____ Nunca _____

6. ¿Tu motivación de aprendizaje aumenta al visualizar recursos didácticos de Lengua y Literatura?

   Siempre _____ Casi siempre _____ Nunca _____

7. ¿Te gustaría que tu docente utilice recursos didácticos de las plataformas de internet, como Kahoot o Quizizz?

   Siempre _____ Casi siempre _____ Nunca _____

8. ¿Utilizas algún juego para divertirte, que sea accesible desde la web?

   Siempre _____ Casi siempre _____ Nunca _____

9. ¿Te parece divertido que tu maestro utilice algún juego similar a los que utilizas en el aprendizaje de Lengua y Literatura?

   Siempre _____ Casi siempre _____ Nunca _____

10. Has observado el uso de algunos de estos recursos tecnólogos de parte de tu docente, marca los que haya utilizado en su clase

Agradezco su participación.

Anexo 3. Entrevista a docentes

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES
USO DE LA GAMIFICACIÓN MEDIANTE HERRAMIENTAS DIGITALES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO.

Entrevista a docentes

Esta guía será anexada al formato digital

Instrucciones: contesta las preguntas con toda honestidad

1. Complete sus datos demográficos

Nombre y código	Sexo	Edad	Residencia Mulalillo	Otros

2. Señale cuál de estos recursos didácticos utiliza en la enseñanza de Lengua y Literatura: Cuadro mural, Tablero, de lengua, alfabeto, silábico, alfabeto móvil. Señale si utiliza otros _____
3. ¿Durante el desarrollo de sus clases se abre espacios de diálogo para la expresión de ideas de sus estudiantes?
   Siempre _____ Casi siempre _____ Nunca _____
4. ¿Considera que los recursos didácticos que usted utiliza permiten aprender el correcto uso de las reglas de escritura?
   Siempre _____ Casi siempre _____ Nunca _____
5. ¿En sus clases usted generalmente utiliza recursos didácticos mediados por el uso de la tecnología?

Siempre _____ Casi siempre _____ Nunca _____

6. ¿Considera usted que el uso de recursos didácticos despierta la motivación por aprendizaje la asignatura de Lengua y Literatura?

   Siempre _____ Casi siempre _____ Nunca _____

7. ¿Ha utilizado o conoce la utilidad de estos recursos didácticos de las plataformas de internet como Kahoot o Quizizz?

   Siempre _____ Casi siempre _____ Nunca _____

8. ¿En su labor como docente de lengua y Literatura ha utilizado algún juego accesible desde la web en sus clases?

   Siempre _____ Casi siempre _____ Nunca _____

9. ¿Piensa usted que el uso de juegos es pertinente en el aprendizaje de Lengua y Literatura?

   Siempre _____ Casi siempre _____ Nunca _____

10. ¿En su labor docente a utilizado algunos de los recursos tecnólogos descritos a continuación?

Agradezco su participación.

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

La gamificación como recurso didáctico para el aprendizaje de lengua y literatura en el primer año de la unidad educativa Luis Alfredo Martínez

1. Datos Personales del Especialista

Nombres y apellidos: Marco Vinicio Guashpa Gabin

Grado académico (área): Magister

Experiencia en el área: 20 años

2. Autovaloración del especialista

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	3		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas con la propuesta.		2	
Referencias de propuestas similares en otros contextos		2	
TOTAL	9		
Observaciones: Un trabajo interesante de implementar con otros compañeros docentes			

1. Valoración de la propuesta

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	x				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				

Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	x				
Apreciación cualitativa: Una forma muy didáctica de explicar el uso de estos recursos y de utilizar los medios electrónicos					
Observaciones:					

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

……..

Firma

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

La gamificación como recurso didáctico para el aprendizaje de lengua y literatura en el primer año de la unidad educativa Luis Alfredo Martínez

1. Datos Personales del Especialista

Nombres y apellidos: Nelly Narcisa Angulo Remache

Grado académico (área): Magister

Experiencia en el área: 25 años

2. Autovaloración del especialista

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.		2	
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas con la propuesta.		2	
Referencias de propuestas similares en otros contextos		2	
TOTAL		6	
Observaciones: Un trabajo interesante de implementar con otros compañeros docentes			

2. Valoración de la propuesta

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta		x			
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)		x			
Pertinencia del contenido de la propuesta			x		

Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	x				
Apreciación cualitativa: Una forma muy didáctica de explicar el uso de estos recursos y de utilizar los medios electrónicos					
Observaciones:					

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

……..

Firma

Anexo 4. Cuestionario dirigido a Estudiantes

EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

ENCUESTA ESTUDIANTES

INSTRUCCIONES GENERALES

El objetivo del presente trabajo de investigación es recolectar la información necesaria para determinar la factibilidad del uso de la estrategia de gamificación para la enseñanza – aprendizaje de la Unidad Educativa Luis Alfredo Martínez para los estudiantes del primer año de bachillerato paralelo "A" de la asignatura de Lengua y Literatura; por tal razón agradecemos su ayuda, la información enviada será anónima y confidencial

Agradecemos dar su respuesta con transparencia y veracidad a todas las preguntas del cuestionario.

INSTRUCCIONES ESPECÍFICAS

Lea las preguntas detenidamente y responda considerando un rango del 1 al 5 donde 4 y 5 son la mayor escala posible, 3 es una puntuación neutral y los valores de 1 y 2 son los más bajos posibles

Sírvase colocar una X en la casilla correspondiente, solo puede marcar en una casilla por pregunta

N°	**PREGUNTA**	**ALTERNATIVAS**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	¿Piensas que la aplicación en la enseñanza basada en juegos, favorecerá tu conocimiento?					
2	¿Piensas importante que se agregue actividades didácticas como vídeos, juegos, etc. para el mejor aprendizaje del tema en clase?					

N°	PREGUNTA	ALTERNATIVAS				
		1	2	3	4	5
3	¿Crees que al evaluar mediante juegos mejorará tu rendimiento escolar?					
4	¿Habías experimentado antes una evaluación basada en juegos en Lengua y Literatura?					
5	¿Piensas que, si en clases utilizarán recursos tecnológicos para la enseñanza, la clase será más dinámica e interesante?					
6	¿Crees importante implementar dentro de la enseñanza la gamificación (juegos) en nuestra institución?					
7	¿Te ayudo la presentación que observaste en Canva para entender mejor la clase?					
8	¿Te ayudo la presentación que observaste en Geanially para entender mejor la clase?					
9	¿Desearías que las evaluaciones sean mayormente en Kahoot?					
10	¿Considera usted que es necesario que el docente se capacite constantemente en cómo enseñar en la actualidad?					

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 5. Valoración de especialistas

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: Recursos gamificados dentro de la planificación didáctica de Lengua y Literatura para despertar la motivación en la lectura comprensiva, aplicado a los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Luis Alfredo Martínez"

1. Datos Personales del Especialista

Nombres y apellidos: Marco Vinicio Guashpa Gabin
Grado académico (área): Magister en Innovación y Liderazgo Educativo
Experiencia en el área: 20 años

2. Autovaloración del especialista

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	3		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas con la propuesta.		2	
Referencias de propuestas similares en otros contextos		2	
TOTAL	9		
Observaciones: Un trabajo interesante de implementar con otros compañeros docentes			

1. Valoración de la propuesta

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	x				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	x				
Apreciación cualitativa: Una forma muy didáctica de explicar el uso de estos recursos y de utilizar los medios electrónicos					
Observaciones:					

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

.....
Firma

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: Recursos gamificados dentro de la planificación didáctica de Lengua y Literatura para despertar la motivación en la lectura comprensiva, aplicado a los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Luis Alfredo Martínez"

1. Datos Personales del Especialista

Nombres y apellidos: Nelly Narcisa Angulo Remache
Grado académico (área): Magister en Gestion Eductiva y Desarrollo Social
Experiencia en el área: 26 años

2. Autovaloración del especialista

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.		2	
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas con la propuesta.		2	
Referencias de propuestas similares en otros contextos		2	
TOTAL		6	
Observaciones: Un trabajo interesante de implementar con otros compañeros docentes			

2. Valoración de la propuesta

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta		x			
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)		x			
Pertinencia del contenido de la propuesta			x		
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	x				
Apreciación cualitativa: Una forma muy didáctica de explicar el uso de estos recursos y de utilizar los medios electrónicos					
Observaciones: La propuesta está bien estructurada y su aplicación es viable para fortalecer la enseñanza de lectura comprensiva en los estudiantes de la Unidad Educativa "Luis Alfredo Martínez"					

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

UNIDAD EDUCATIVA "LUIS A. MARTÍNEZ" RECTORADO MULALILLO-SALCEDO-COTOPAXI

Firma

Anexo 6. Autorización del responsable sobre la aplicación de la encuesta

Mulalillo, 10 de octubre 14 de 2021

Msc.

Nelly Angulo

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LUIS ALFREDO MARTINEZ"

Presente

De mi consideración:

Martha Lucía Velastegui Tapia, maestrante de la Universidad Tecnológica Indoamérica, me dirijo a usted con un atento y respetuoso saludo con el fin de solicitar muy comedidamente me autorice la aplicación de un test a los estudiantes de primer año de bachillerato así como a 7 docentes de la institución con el fin de realizar las encuestas y poder analizar la pertinencia de mi estudio de investigación, indicando que todos los datos recolectados serán de carácter académico y con el fin debe realizar mi trabajo de titulación.

Con la seguridad de que mi petición será aprobada favorablemente anticipo mi agradecimiento.

Atentamente,

Lucia Velastegui
CI 0502225246

Aprobado por:
Nelly Angulo
CI 0501623896

UNIDAD EDUCATIVA "LUIS A. MARTINEZ" RECTORADO MULALILLO-SALCEDO