



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

UTN
IBARRA - ECUADOR

Facultad de
Posgrado

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA-II COHORTE

**“USO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIAS
PARA EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES
DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD
EDUCATIVA “MARÍA ANGÉLICA IDROBO”**

**Trabajo de investigación previo a la obtención del Título de Magister en Tecnología e
Innovación Educativa**

AUTORA:

LIC. EMMA MARIETA FLORES

DIRECTORA:

MSc. SILVIA ROSARIO ARCINIEGA HIDROBO

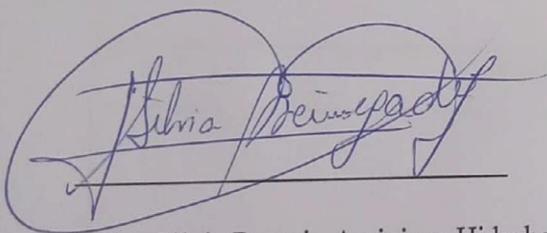
IBARRA-ECUADOR

2023

APROBACIÓN DE LA TUTORA

Yo MSc. SILVIA ROSARIO ARCINIEGA HIDROBO, en calidad de directora de la tesis titulada: **“USO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIAS PARA EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA ANGÉLICA IDROBO”** de tutoría de POSGRADO, para optar por el grado de Magister en INNOVACIÓN EDUCATIVA doy fe de que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a presentación privada y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Ibarra, a los 8 días del mes de noviembre del 2023.



MSc. Silvia Rosario Arciniega Hidrobo
C.I. 1001785557
DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

A Dios por sus bendiciones diarias, por mantenerme con salud y trabajo; gracias a mi familia pilar fundamental en mi vida.

A mi esposo; César a mis hijos Johana, Francisco, Richard, a mis nietos Danaé y Thiaguito por su paciencia infinita, comprensión y por horas de espera en los días que me encontraba dedicada a los estudios para culminar con éxito la maestría.

Le dedico el resultado de este trabajo a toda mi familia. Me han enseñado a ser la persona que soy hoy, mis principios, mis valores, mi perseverancia y mi empeño.

Marieta Flores

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte, a la Facultad de Posgrado y, de manera especial, a los miembros del consejo Universitario, por contribuir en mi formación a lo largo de estos años.

De igual forma agradezco a nuestra asesora PHd Andrea Basantes y a la directora de tesis MSc. Silvia Rosario Arciniega Hidrobo, por aportar con sus conocimientos para llevar de la mejor manera este trabajo de titulación, por sus valiosos conocimientos, apoyo y guía durante el desarrollo de este proyecto de grado.

A todos los docentes que, con su sabiduría, conocimientos y apoyo, motivaron a desarrollarme como persona y profesional en la Universidad Técnica del Norte.

A todos gracias.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA



Facultad d
Posgrado

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD
TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1001926177		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Flores Emma Marieta		
DIRECCIÓN:	Otavalo sucre 515 y Olmedo		
EMAIL:	marietaflores@hotmail.es		
TELÉFONO FIJO:	2600303	TELÉFONO MÓVIL:	0999861177
DATOS DE LA OBRA			
TÍTULO:	USO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIAS PARA EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "MARÍA ANGÉLICA IDROBO"		
AUTOR:	Flores Emma Marieta		
FECHA:	8 de noviembre del 2023		
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO			
PROGRAMA:	PREGRADO <input type="checkbox"/>		POSGRADO <input checked="" type="checkbox"/>
Título por el que opta:	Magister en Tecnología e innovación Educativa		
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Silvia Rosario Arciniega Hidrobo		

2. CONSTANCIAS

La autora manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es la titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

En la ciudad de Ibarra, a los 8 días del mes de noviembre 2023.

LA AUTORA

Firma 

C.C.: 1001926177

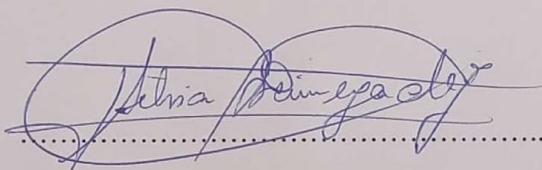
REGISTRO BIBLIOGRÁFICO**Guía:**

Fecha: Ibarra, 8 de noviembre de 2023.

Flores Emma Marieta, “USO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIAS PARA EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA ANGÉLICA IDROBO” TRABAJO DE GRADO. Magister en Innovación Educativa. Universidad Técnica del Norte.

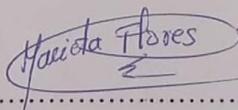
DIRECTOR: MSc. SILVIA ARCINIEGA HIDROBO

Fecha: Ibarra, 08 de noviembre de 2023



MSc. SILVIA ARCINIEGA HIDROBO

Directora



Lcd. EMMA MARIETA FLORES

Autora

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
APROBACIÓN DE LA TUTORA	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE GENERAL	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
CAPÍTULO I	1
1. EL PROBLEMA	1
1.1 Planteamiento del Problema	1
1.2 Antecedentes	3
1.3 Objetivos de la Investigación.....	5
1.3.1 Objetivo General.....	5
1.3.2 Objetivos Específicos	5
1.4 Justificación	6
CAPÍTULO II.....	8
2. Marco Conceptual.....	8
2.1 Teorías de aprendizaje en la era digital	8
2.2 Constructivismo	9
2.3 Aprendizaje basado en juegos.....	11
2.4 Gamificación.....	12
2.5 Elementos de la Gamificación	14
2.6 Desarrollo integral mediante la gamificación	16
2.6.1 Desarrollo cognitivo	17
2.6.2 Desarrollo afectivo – social	18
2.6.3 Beneficios de la Gamificación.....	18
2.7 Gamificación y educación	19
2.8 Aplicaciones web y gamificación como apoyo al aprendizaje.....	20
2.9 Herramientas para la gamificación en el nivel primario.....	21
2.10 Asignatura de Lengua y Literatura	27

2.11 La lectoescritura.....	29
2.11.1. Métodos de aprendizaje de la lectoescritura.....	29
2.12 Juegos para aplicar en lectoescritura	31
CAPÍTULO III.....	33
3. MARCO METODOLÓGICO.....	33
3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio.....	33
3.1.1. Área de estudio	33
3.1.2. Grupo de estudio.....	34
3.2. Enfoque y tipo de investigación.....	35
3.2.1. Enfoque Cuantitativo	35
3.3. Tipo de investigación.....	35
3.3.1. De campo	35
3.3.2. Documental.....	35
3.3.3. Descriptiva.....	36
3.4. Definición de variables de investigación	36
3.4.1 Operacionalización de variables	36
3.5. Métodos de investigación	37
3.5.1. Método Analítico	37
3.5.2. Método bibliográfico	37
3.6. Técnicas e instrumentos de investigación.....	38
3.6.1. Técnicas	38
3.6.2. Instrumentos	38
3.7. Población y muestra.....	38
3.8. Proceso investigativo	39
CAPÍTULO IV.....	41
4. Análisis e Interpretación de Resultados	41
CAPÍTULO V	54
5. Propuesta.....	54
5.1 Descripción de la propuesta.....	54
5.2 Alcance de la propuesta	54
5.3 Análisis de los contenidos y planificación curricular y la Gamificación.....	56
5.3.1 Contenido Curricular	56
5.3.2 Adaptación de la planificación académica	57
5.4 Desarrollo de la propuesta Sitio web educativo - gamificación	59

5.4.1 Aplicaciones digitales para el desarrollo de la propuesta.....	59
5.4.2 Ingreso a la aplicación	60
5.4.3 Pantalla principal	60
5.4.4 Introducción.....	61
5.4.5 ¿Por qué leo?.....	62
5.4.6 Narro experiencias	63
5.4.7 Leo para aprender	64
5.4.8 Aprendo a describir.....	65
5.4.9 Leo y disfruto.....	66
5.5 Implementación de la propuesta	67
5.6 Evaluación sobre la funcionalidad de la propuesta.....	68
5.6.1.1 Valoración y evaluación de la propuesta por expertos educativos	71
5.6.1.2 Análisis comparativo de la Educación tradicional vs. Gamificación	73
Conclusiones.....	74
Recomendaciones	76
BIBLIOGRAFÍA	77
ANEXOS	96
Anexo 1: Oficio Rector de la Unidad Educativa	
Anexo 2. Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa	
Anexo 3. Ficha de Valoración de la investigación de la propuesta	
Anexo 4. Encuesta de validación aplicada a los docentes	
Anexo 5. Fotografías de la investigación de campo	
Anexo 6. Guía de creación de estrategias de aprendizaje con Gamificación	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Diferencias entre aprendizaje basado en juegos y Gamificación	11
Tabla 2 Elementos de la Gamificación - Mecánicas.....	15
Tabla 3 Elementos de la Gamificación - Dinámicas.....	15
Tabla 4 Herramientas digitales Web para la Gamificación	22
Tabla 5 Características sobre aspectos técnicos y didácticos	24
Tabla 6 Ventajas y desventajas de las Herramientas digitales para Gamificación	25
Tabla 7 Operacionalización de variables	36
Tabla 8 Población	39
Tabla 9 Planificación Microcurricular por parcial – Unidad 1	57
Tabla 10 Herramientas Web 2.0 empleadas para la Gamificación	59
Tabla 11 Juego de Gamificación de ¿Por qué leo?	62
Tabla 12 Juego de Gamificación de Narro mis experiencias.....	63
Tabla 13 Juego de Gamificación – Leo para aprender	64
Tabla 14 Juego de Gamificación de Aprendo a describir	65
Tabla 15 Juego de Gamificación- Leo y disfruto.....	66
Tabla 16 Plantación para la implementación de la propuesta.....	67
Tabla 17 Resultados de la Encuesta sobre la funcionalidad	68
Tabla 18 Resultados de evaluación realizada por expertos	71
Tabla 19 Análisis comparativo enseñanza tradicional vs. Gamificación	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Elementos de la Gamificación.....	14
Figura 2 Análisis comparativo del nivel de utilización de las herramientas.....	26
Figura 3 Análisis comparativo del nivel de utilización de las	27
Figura 4 Fonética	30
Figura 5 Portada principal de Software Aprende y juega.....	32
Figura 6 Ubicación de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo” – Ibarra	33
Figura 7 Fotografía de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”.....	34
Figura 8 Opinión sobre la importancia del uso de las TIC en el aula.....	41
Figura 9 Conocimiento de los recursos tecnológicos	43
Figura 10 Conocimiento de los recursos tecnológicos	44
Figura 11 El docente ha diseñado actividades didácticas digitales.....	45
Figura 12 Utilización de plataformas educativas utilizadas en clase.....	46
Figura 13 Utilización de plataformas educativas utilizadas en clase.....	47
Figura 14 Utilización de material didáctico para Lengua y Literatura	48
Figura 15 Gamificación y didáctica para los estudiantes.....	49
Figura 16 Aplicaciones para realizar actividades de Gamificación.....	50
Figura 17 Perspectiva del docente sobre las aplicaciones	51
Figura 18 Implementación de la Gamificación.....	52
Figura 19 Posicionamiento sobre el uso de herramientas de Gamificación	53
Figura 20 Estructura y funcionamiento de la propuesta	55
Figura 21 Contenido Curricular de la Unidad 1 - Libro del 3er. EGB	56
Figura 22 Página de inicio de la propuesta	60
Figura 23 Menú Inicio – Identidad Institucional	61
Figura 24 Resultados de funcionalidad de la propuesta - docentes	70

RESUMEN

Con el auge de la Tecnología en la vida de las personas, se ha visto importante enfocar estas herramientas hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje, la Gamificación es relevante como recurso didáctico en diferentes contextos de aprendizaje, con importantes repercusiones en las formas de entender y practicar la enseñanza de la lengua. En el contexto de la presente tesis, que se enmarca la asignatura de Lengua y Literatura, partiendo de la elaboración del estado del arte sobre la Gamificación en general y la revisión de sus aplicaciones didácticas en los procesos de aprendizaje, se asume como hipótesis, que el empleo de estrategias gamificadas tiene un efecto positivo en los estudiantes, motiva y mejora su rendimiento, lo que se constata a través de la fundamentación, diseño y evaluación de un programa formativo completo de gamificación. Considera las principales herramientas que con mayor incidencia se utiliza *Kahoot*, *Educaplay* y *Genially*, metodológicamente, se recurre a planteamientos y técnicas de la investigación mixta cualitativa y cuantitativa para medir la eficiencia de la estrategia didáctica en el aprendizaje y su efecto motivador para validar el programa formativo de gamificación. Adicionalmente, el trabajo de investigación pone a disposición de las administraciones educativas un conjunto de recursos ludificados tales como los puntos, los niveles o el contenido de desbloqueo que se han validado para el aprendizaje. Las conclusiones de este trabajo pretenden contribuir a la literatura científica sobre las interacciones y repercusiones positivas existentes entre gamificación y aprendizaje, muestra que la gamificación mejora el rendimiento y motivación del alumnado, constata los beneficios de los participantes en su proceso de aprendizaje. El refuerzo de la percepción positiva acerca del uso educativo de la gamificación debe comprenderse como una variable relevante y significativa para completar el conjunto de procesos de aprendizaje, que conforman los diseños curriculares más eficientes para la enseñanza de idiomas que puedan responder a las necesidades e intereses de los estudiantes.

Palabras clave: Gamificación, enseñanza-aprendizaje, aplicaciones didácticas, motivación, rendimiento.

Autora: Flores Emma Marieta
Correo: marietaflores@hotmail.es

ABSTRACT

With the rise of Technology in people's lives, it has become important to focus these tools on the teaching-learning process, Gamification becomes relevant as a didactic resource in different learning contexts, with important repercussions on the ways of understanding and practice language teaching. In the context of this thesis, which is part of the Language and Literature subject, from the development of the state of the art on Gamification in general and the review of its didactic applications in learning processes, it is assumed as a hypothesis that El el The use of gamified strategies has a positive effect on students, motivates and improves their performance, which is verified through the foundation, design and evaluation of a complete gamification training program. The main tools that are used with the highest incidence are considered *Kahoot*, *Educaplay* and *Genially*, methodologically, qualitative and quantitative mixed research approaches and techniques are used to measure the effectiveness of the didactic strategy in learning and its motivating effect to validate the gamification program formative. Additionally, the research work makes available to educational administrations a set of gamified resources such as points, levels or unlocking content that have been validated for learning. The conclusions of this work intend to contribute to the scientific literature on the interactions and positive reactions between gamification and learning, it shows that gamification improves the performance and motivation of students, observes the benefits of the participants in their learning process. The reinforcement of the positive perception about the educational use of gamification must be understood as a relevant and significant variable to complete the set of learning processes, which configure the most efficient curricular designs for language teaching that can respond to the needs and interests of the students.

Keywords: Applied Linguistics, Gamification, Game Based Learning.

Author: Flores Emma Marieta
Email: marietaflores@hotmail.es

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

Las nuevas generaciones tienen una amplia presencia en la vida cotidiana en cuanto al uso de las tecnologías, convirtiéndolas en su apoyo y generación de dependencia de ellas, en el ámbito académico en la actualidad todavía no se ha explotado su potencial para cubrir las necesidades educativas y competencias digitales necesarias para las exigencias del siglo XXI (Lugo, 2010). Por tanto, es ineludible que los países adopten nuevos mecanismos y políticas que involucren la innovación educativa a través de la potenciación del uso de las TIC, para mejorar el crecimiento de la sociedad red y la adquisición de habilidades y competencias digitales en este mundo que demanda oportunidades de inclusión e igualdad.

América Latina, actualmente enfrenta problemas estructurales en la educación como son: modelos obsoletos, malla curricular alejada a la realidad, ausencia de políticas de integración que encaminen los recursos educativos y la falta de implementación de las TIC (Tecnologías de la Información la Comunicación) en el proceso enseñanza-aprendizaje, factores que afectan directamente a la calidad de la educación de la región (Ruiz-Almendaris, 2022).

Por otro lado, los autores Díaz-Vicario et al. (2020) señalan que, existe el 10% de analfabetismo en la región correspondiente a 34 millones de habitantes, la inversión para la ciencia y tecnología en educación es muy baja en la región en los últimos cinco años, así como la pobreza y la desigualdad, la falta de acceso a Internet, son factores que han provocado la ampliación de la brecha digital.

Antes de la pandemia existía la era digital, la cual ya exigía innovaciones pedagógicas dentro del ámbito educativo; sin embargo, la desigualdad social, económica y tecnológica en Latinoamérica no ha permitido que todos se adapten a una educación digital y virtual exitosa Mayorga-Albán et al. (2019). Frente a esta situación, la continuidad educativa obligó a las instituciones a embarcarse en la conectividad y la implementación de innovaciones tecnológicas, que tanto el docente y los estudiantes debieron utilizar para no paralizar las actividades educativas y mejorar el proceso educativo con nuevas herramientas tecnológicas.

La educación en el Ecuador hoy en día se presenta como un desafío pedagógico, incorporar las TIC en las aulas preescolares como estrategia didáctica, es un dilema, debido al poco desarrollo que ha existido en los últimos años, a pesar de que tuvo un auge las clases virtuales por el Covid19, se evidenció el poco nivel de conocimiento y preparación de los docentes sobre su uso, implementación, diseño y desarrollo de recursos educativos digitales (Vinueza-Vinueza & Simbaña-Gallardo , 2017). La poca infraestructura informática es otro aspecto relevante que ocasiona el retraso del país frente al uso de la tecnología, puesto que, las instituciones fiscales cuentan con tecnología obsoleta de más de 15 años o simplemente carecen de un centro o laboratorio de cómputo en las instituciones fiscales (Simbaña-Simba, 2022).

A nivel nacional, en el modelo tradicional de la educación según Solís-Cevallos et al. (2019) el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en la primaria, por lo general, los docentes utilizan una pedagogía pasiva, donde priman los procesos educativos conductistas, a través de la realización de actividades repetitivas, monótonas, aburridas, se trabaja bajo un enfoque expositivo, se focaliza la transmisión de conocimientos mediante la memorización, tiene una pedagogía ver balística y pasiva.

El Ministerio de Educación cuenta con un sitio web de recursos educativos digitales para todas las asignaturas básicas, entre ellas la de Lengua y Literatura en los niveles de primaria y secundaria, pero su entorno no es amigable para niños menores de 9 años, no se adapta a los contextos de los estudiantes, son insuficientes para cubrir las principales temáticas de manera significativa (MINEDUC, 2023). Por ello, la falta de innovación de los procesos educativos deriva en el estudiante, apatía, desinterés y falta de concentración por el aprendizaje que imparte el docente; por lo que, se hace necesario la utilización de las TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje de manera formativa, lúdica y creativa.

En la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo” en el cantón Ibarra, provincia de Imbabura, la asignatura de Lengua y Literatura ha tenido deficiencias en el tema de la lectoescritura, encontradas en los estudiantes del tercer Año de Educación General Básica (EGB); se evidencia escasa motivación e interés lectora, poco uso de herramientas de aprendizaje y recursos digitales. Los agravantes son la enseñanza conservadora, considerada así porque, los educadores únicamente tratan el proceso enseñanza-aprendizaje de manera mecánica, prevalecen las prácticas reproductivas y repetitivas, deja atrás la parte cognitiva, creativa y afectiva.

La innovación educativa en esta asignatura ha sido escasa, porque, la mayoría de los docentes no utiliza las TIC como estrategia de enseñanza, se limitan a la proyección de videos educativos en Youtube y a realizar consultas por Internet. Por lo tanto, se justifica la necesidad de trabajar en una propuesta más dinámica, donde las actividades a ejecutar se basen en el desarrollo de la autonomía cognitiva y las relaciones de colaboración y cooperación, se utilice las TIC en el aula de manera eficiente y eficaz; sobre todo, se requiere potenciar las capacidades, destrezas y habilidades de los estudiantes a través del uso de la lúdica, logra un aprendizaje que genere emoción en los pequeños.

El problema de la investigación se sustenta en las siguientes preguntas:

- 1.- ¿Qué beneficios tiene el uso de herramientas de Gamificación en el campo educativo?
- 2.- ¿Cuáles son las herramientas de Gamificación más significativas y utilizadas en la educación primaria?
- 3.- ¿Cómo influye la Gamificación en el desarrollo del aprendizaje como estrategia educativa en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de tercer año de EGB?

1.2 Antecedentes

A nivel mundial, el uso de las tecnologías digitales en el área de la educación juega un papel protagónico para el desarrollo de los países, China es un país pionero en innovación educativa, el 97% de los establecimientos educativos tienen acceso a Internet, implementó un sistema de administración de ciencia y tecnología, tiene el propósito de vincular la computación, informática y la inteligencia artificial en el campo educativo, a través de una enseñanza digital que usa dispositivos *In – Class* (Zhong & Yang, 2007). Las plataformas digitales son otra revolución, para Feijóo et al. (2021), argumentan que se desarrolló un software educativo enfocado a la educación Ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas (STEAM), donde se potencia la percepción, la cognición, el razonamiento y el aprendizaje ontológico a través del uso de la multimedia y la Gamificación como estrategia de apoyo.

En Latinoamérica se establecieron las Agendas Digitales para el 2024, con el propósito de cerrar brechas digitales y alcanzar el mismo nivel de competitividad a nivel mundial, que consiste en una serie de políticas y acciones que se deben implementar a nivel

regional para “establecer una digitalización universal e inclusiva, está vinculado principalmente con la infraestructura, la conectividad, el desarrollo de habilidades y competencias, y elementos esenciales para avanzar hacia una mejor gobernanza, una mayor seguridad y un mejor entorno habilitante” (CEPAL, 2018, pág. 4). Por cuanto, se observa que existen políticas y lineamientos que buscan reducir la brecha digital en países subdesarrollados, sin embargo, las estrategias no han funcionado con eficacia.

El Ministerio de Educación ecuatoriano plantea el Enfoque a la Agenda Educativa Digital como estrategia para la inclusión de las TIC como un proceso de innovación pedagógica que trascienda el conocimiento, implementado como instrumento de política pública, este documento plantea: “ejecutar, evaluar, planificar diversas estrategias y acciones que puedan materializar la transformación digital de la educación” (Loja, 2019, pág. 6). Para los años 2021-2025; el MINEDUC (2021) en su agenda plantea la integración de las Tecnologías para el aprendizaje y conocimiento, considera el contexto de la realidad actual, con el propósito de diseñar planes y programas enfocados en el aprendizaje y alfabetización digital, encaminada hacia la educación de la ciudadanía digital, mediante procesos de formación y creación de recursos informáticos.

Actualmente, el artículo Retos para el futuro de la conectividad nacional, considera que, para el avance de los pueblos es importante la democratización digital, es decir, el acceso a Internet, la nube y las herramientas telemáticas colaborativas (Cóndor-Sambache et al., 2020). Por cuanto, son trascendentales e ineludibles para el desarrollo directo en la industria, innovación, emprendimiento, evolución de negocios y especialmente, la educación.

En la encuesta Multipropósito realizada en el 2020, con relación a los porcentajes de hogares con acceso a Internet se obtuvo que, a nivel nacional, el total de viviendas correspondiente al 53,3% cuentan con este servicio, el 61,7% del área urbana y el 34,7% en el área rural. ^{OBJ} _{OBJ}, se evidencia que el porcentaje de conectividad si posibilita la implementación de las TIC en las clases (Andrade-Vargas, 2022): por cuanto, trabajar con una metodología de enseñanza de aula invertida, donde los educa puedan desarrollar su investigación, con nuevas estrategias y posibilidades de aprendizaje.

La Unidad Educativa “María Angélica Idrobo” en la actualidad, cuenta con una infraestructura tecnológica, conformada por un laboratorio de computación con 40 computadoras, pizarra digital, y conectividad; pero, no son utilizados con efectividad, puesto

que, desapareció en el año 2017 la asignatura de Computación en el nivel primario. En cuanto a las habilidades y competencias digitales, los docentes conocen muy poco sobre el uso de recursos didácticos informáticos, de ahí la importancia de la propuesta. Además, cabe recalcar que, la mayoría de los hogares cuentan con servicio a Internet, lo que permite implementar el uso de las TIC en el aula y realizar actividades digitales desde su hogar. Se ha comprobado que, en edades de 8 a 9 años, los niños y niñas aprenden de mejor manera a través de la lúdica, el juego, despierta el interés y satisfacción por realizarlos y el aprendizaje alcanzado es significativo, pues una estrategia es la Gamificación.

La Gamificación se presenta como una estrategia didáctica activa en la enseñanza de Lengua y Literatura, puede aportar con una serie de ventajas en su aplicación didáctica, de manera que, se consigue un aprendizaje significativo en el aula (Cordova-Amache, 2021). Los participantes en el juego se organizan en grupo, tienen que superar un reto mediante la resolución de una serie de enigmas o pruebas relacionadas antes de concluir el tiempo establecido (Gaitán, 2022).

De esta forma, el alumno lee, interpreta, dialoga, opina, escribe y crea para conseguir resolver el problema planteado. Los recursos digitales y la lectura comprensiva permiten que, los enigmas se resuelvan mediante el trabajo colaborativo y se consiga un producto final original que se pueda compartir y difundir fácilmente (Martí-Climent & García-Vidal, 2021).

1.3 Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo General

Usar herramientas de Gamificación como estrategias para el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Tercer año de Educación general básica de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”.

1.3.2 Objetivos Específicos

1. Elaborar el marco teórico sobre las herramientas tecnológicas de Gamificación en el ámbito educativo.

2. Diagnosticar las herramientas tecnológicas de Gamificación relevantes que pueden ser utilizadas en el aprendizaje de Lengua y Literatura.
3. Comparar las herramientas tecnológicas de Gamificación utilizadas en el aprendizaje de Lengua y Literatura.
4. Evaluar los resultados obtenidos del uso de las herramientas tecnológicas de Gamificación más utilizadas en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

1.4 Justificación

La presente investigación busca indagar cómo se puede aplicar la literatura científica en torno a las herramientas de Gamificación útiles para el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, en medio de un entorno de enseñanza ecuatoriano y así responder a las diversas incógnitas que se presentan a través de la educación virtual, con el propósito de brindar pautas o estrategias didácticas virtuales para potenciar el acompañamiento docente y así reforzar el aprendizaje de los estudiantes en la lectoescritura.

El principal desafío que presenta el sistema educativo en la actualidad es reducir al máximo las brechas digitales e innovar el proceso enseñanza–aprendizaje, por lo que se hace necesario que los docentes generen acciones viables que respondan a las exigencias y requerimientos de los estudiantes en sus distintos contextos y realidades (Martí-Climent & García-Vidal, 2021). Por lo tanto, la educación tecnológica y la implementación de las TIC son reconocidas como parte de las nuevas reformas educativas necesarias para el desarrollo de cada país.

Este proyecto investigativo es necesario implementar en la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo de la ciudad de Ibarra, porque permite a los educadores estar en constante aprendizaje y actualización de conocimientos para desarrollar las capacidades y habilidades digitales; además, promueve y mejora la calidad educativa, desarrolla y fortalece el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura mencionada en los alumnos de tercer año de básica elemental.

El propósito de la investigación es profundizar y examinar las ventajas y beneficios que aporta la Gamificación en el ámbito educativo, haciendo alusión a la necesidad de presentar el contenido de manera atractiva y lúdica; se expone un modelo de Gamificación

grupales donde priman actividades de manera colaborativa Melero-Vaquerizoq et al. (2021). Se aborda el tema como estrategia de aprendizaje, se trabaja sobre un enfoque de carácter lúdico, mediante el tratamiento del conocimiento de forma divertida, propone motivar al estudiante mediante el juego por descubrimiento, a través del empleo de técnicas mecánicas y prácticas para conseguir mejores resultados en el aprendizaje (Cordova-Amache, 2021).

Asimismo, refiere la importancia hacia el enfoque desde los derechos ecuatorianos, La Constitución de la República del Ecuador, en el Artículo 347 menciona que, es responsabilidad del Estado, Numeral 8: “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008, pág. 157). La ONU (Organización de Naciones Unidas) mediante un Plan maestro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establece lineamientos de cómo se puede contribuir al acceso y uso de la implementación de las TIC en el aula, el objetivo 4, menciona: “Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos” (UNESCO, 2019, pág. 12).

El presente trabajo de investigación es innovador y original con miras a un buen futuro, deja en el pasado los procesos tradicionales, el mismo permite emplear estrategias de Gamificación con herramientas educativas basadas en el juego, puesto que, contribuye al descubrimiento de destrezas y habilidades cognitivas y de lectoescritura de los estudiantes de manera eficiente (Reyes, 2018).

Por ende, la presente propuesta es trascendental para la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”, porque transforma la manera de enseñar y aprender, así como, la aplicación de las TIC y la Gamificación que plantean una estrategia motivadora diferente a partir de recursos digitales embebidas de la multimedia, para que estos generen en los pequeños, presencia, motivación y creatividad en la transmisión del conocimiento.

CAPÍTULO II

2. Marco Conceptual

En este apartado se presentan todos los criterios y conceptos para el sustento teórico - científico sobre la Gamificación como estrategia de enseñanza para la asignatura de Lengua y Literatura, los cuales son necesarios para el desarrollo de la presente propuesta.

2.1 Teorías de aprendizaje en la era digital

En el contexto de la globalización, la forma de enseñar y aprender ha cambiado significativamente en el siglo XXI, debido a que, los docentes tienen la necesidad de cambiar sus estrategias de enseñanza por los avances tecnológicos que se presentan día a día, además, su uso se ha convertido en una necesidad de buscar nuevos medios de expresión creativa (García-González, 2022). Según Uribe-Canónigo (2017) el uso de las TIC en el aula ha ido evolucionando e innovando a la educación, puesto que, han generado nuevas formas de trabajar, relacionarse, analizar y comunicarse; además, se logra que se construya el conocimiento mediante la interacción, siendo el principal recurso e instrumento, el uso de Internet.

Las teorías de aprendizaje centradas en el mundo digital son derivaciones de la teoría constructivista, donde las premisas del conocimiento abarcan dos sucesos: el realismo y la complejidad; comprende proyectar y explicar el aprendizaje sobre una sociedad red, con el propósito de mejorar el proceso educativo, dentro de conexiones de redes, donde pueden desarrollar su conocimiento de manera autónoma y colaborativa (Castillo & Jiménez, 2019).

En cuanto al Conectivismo, Uribe-Canónigo (2019) fundamenta que, es transformadora basada en el aprendizaje significativo de David Ausubel, además incorpora las TIC para el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje significativo de manera activa. En referencia a la evolución de estas teorías, según Matienzo (2020) han sido referentes en las teorías de aprendizaje digital, estas han permitido que la *Web* sea un instrumento mediador para el aprendizaje, desarrolla la creatividad, sociabilidad, un gestor de información y generación de nuevos entornos de aprendizaje. Comprende una evolución hacia una cibercultura para una educación integral, explica el aprendizaje complejo mediante medios digitales y el contenido interactivo a través de procesos específicos para entender, anticipar y explicar el conocimiento (Montenegro-Martínez & Pujol Tarrés, 2022).

2.2 Constructivismo

El modelo constructivista, la innovación educativa y la tecnología siempre estarán vinculados, se refiere a los cambios que se producen en la educación y los avances tecnológicos, asociados a las teorías cognitivistas, que dan relevancia a que, los educandos son quienes generen su propio conocimiento (Yoza-Zambrano & Moya , 2019). Para Reyero - Sáez (2019) la integración de las TIC en la metodología constructivista coadyuva a los procesos de enseñar a pensar, enseñar a aprender e incrementar el conocimiento mediante actividades que contribuyan a motivar, crear, practicar y retroalimentar la información.

El constructivismo se enfoca en la construcción del conocimiento a través actividades basadas en experiencias ricas en contexto de manera activa, ofrece un nuevo paradigma para la nueva era de la información, motivado por las nuevas tecnologías que ha surgido en los últimos años” (Hernández-Requena, 2022). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías aplicado en el aprendizaje propone la mediación por computadores y el uso de Internet como un medio creativo de los estudiantes, para que se expresen y demuestren que han adquirido nuevos conocimientos a través de la investigación (Rubio-Gaviria & Jiménez-Guevara, 2021).

Las aplicaciones representativas de las nuevas tecnologías como herramientas del aprendizaje constructivista son aquellas que trabajan en el entendimiento de cómo funciona el desarrollo cognitivo en los estudiantes; habilitan nuevas formas de enseñar y desarrolla eficazmente las actividades en el aula (EDUCREA, 2022); con estas aplicaciones educativas se logra un compromiso activo, participación en grupo, trabajo colaborativo, interacción frecuente, interactividad y retroalimentación.

Por ello, la necesidad de aplicar propuestas constructivistas se ha vuelto indispensable en el nivel primario, puesto que genera innovación en los procesos de enseñanza – aprendizaje, así como también, la inserción de alternativas que motiven a los estudiantes a un cambio en la forma de aprender para llegar a que el conocimiento adquirido sea significativo.

a) Conectivismo

El Conectivismo se origina del conductismo, cognitvismo y el constructivismo, promovido por Downes y Siemens, el punto de inicio es la persona misma, basado en la

diversidad de ideas y opiniones. Para Sánchez-Cabrero et al. (2019), es el nuevo paradigma de la educación en relación con al aprendizaje en la era digital y los procesos de e-learning hacia una revolución del ámbito pedagógico, es una teoría que enriquece el proceso enseñanza–aprendizaje, por ende, es considerada como teoría de aprendizaje de la era digital.

Según Cueva-Delgado et al. (2020), considera que es la integración de los principios explorados por las teorías del caos, redes neuronales, complejidad y auto-organización, como gestión del conocimiento es un proceso compartido y validado, utiliza herramientas digitales, mejora la habilidad de interactuar con las personas; maneja la teoría social y las redes de comunicación; permite que los estudiantes creen propuestas innovadoras que den respuestas a sus necesidades e intereses.

Su base de trabajo es el ciberespacio, posibilita el desarrollo del conocimiento y la creatividad a través de innovadores entornos de trabajo. Según Castillo & Jiménez (2019) esta teoría “concibe el conocimiento como una relación activa entre un sujeto y el entorno, por lo que el aprendizaje se da cuando el alumno se involucra en forma activa en un contexto complejo y realístico, como lo es la Internet” (pág. 9).

Conlleva el aprendizaje sobre un proceso de conexión de nodos o fuentes de información especializados, pues, existe la necesidad continua de nutrir y adquirir más conocimientos para estar informados, para lo cual, necesita de dispositivos tecnológicos para interactuar con la información, el servicio de Internet es su apoyo y fundamento; en fin, el Conectivismo trata de explicar el aprendizaje complejo en un ambiente de sociedad red sobre una rápida evolución (Gutiérrez-Campos, s.f.). El aprendizaje es colaborativo, interactivo, a través de la exposición y planteamientos de sus necesidades, también se pone en práctica el aprendizaje cooperativo, donde existe una conexión entre el docente y los estudiantes (Sobrino-Morrás, 2014).

En resumen, el conectivismo conlleva a trabajar en el aula mediante el uso del Internet, a través de la aplicación de herramientas digitales que propicien el trabajo activo, colaborativo, dinámico e interactivo; su objetivo es motivar y enseñar a los estudiantes de manera eficaz para obtener un aprendizaje significativo que trascienda en la vida diaria.

2.3 Aprendizaje basado en juegos

Se deriva de *game-based learning*, del cual nace la conocida abreviación GLB, también lo conocen como aprendizaje lúdico, es un aprendizaje que facilita la participación con experiencias de tipo activo, una estrategia educativa que busca resolver problemas por la falta de atención y desmotivación, que desarrolla actividades en contextos diseñados por los docentes, donde se busca desarrollar la capacidad del estudiante para aprender y jugar, pero a la vez, permite resolver problemas de la vida diaria (Góme- Muñiz & García-Andres, 2022)

El enfoque y la metodología que utiliza es el juego (analógico y/o digital) como medio de instrucción, es importante porque define el entendimiento de la clase, permite desarrollar los aprendizajes y favorecer la adquisición de habilidades y competencias digitales (Surmay-Solano & Bastidas-Vargas, 2022).

En la infancia, según UNICEF [Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia] (2020) es imprescindible reforzar el aprendizaje a través del juego, porque transforma las experiencias educativas. A continuación, se presenta las principales características que se obtiene al aplicar el juego como estrategia de enseñanza en edades tempranas:

- **Establecer un plan y seguimiento.**
- **Se aprende mediante la práctica de ensayos y errores mediante la aplicación de la imaginación y competencias para resolución de problemas.**
- **Se aplica conceptos de cantidad, ciencia y movimiento a la vida.**
- **Se realiza el razonamiento de manera lógica y analítica.**
- **Se mejoran las relaciones interpersonales y satisfacción de los propios logros.**

Tabla 1

Diferencias entre aprendizaje basado en juegos y Gamificación

Aprendizaje Basado en Juegos	Gamificación
Uso de juegos en el aula con un fin didáctico	Estrategias de juego en contextos no lúdicos (aula)
Adecuación del contenido al juego	Adecuación de las reglas o estrategias de juego al contenido
Juegos: reglas y objetivos concretos	Juegos: puntos o recompensas

Al jugar, se puede perder

No se pierde puesto que el objetivo suele ser la motivación

Jugar es gratificante en sí mismo

Puede ser o no gratificante

Nota: Se explica las diferencias de las estrategias el Aprendizaje basado en juegos y la Ludificación evidencia como estas se diferencian y se acoplan, para poder realizar un gran juego (Fernández-Rodríguez, 2022).

La Gamificación se define como: “el uso de mecánicas y estrategias de los juegos en contextos que no son un juego, es decir, se centra en la metodología. Por otro lado, la ludificación vendría a ser una visión más global, hacer que una actividad sea divertida y lúdica” (Fernández-Rodríguez, 2022, pág. 17). En consecuencia, busca que el aprendizaje esté motivado por un agente extra y la Gamificación funciona a largo plazo, debido a que se tiene que armar toda la trama y metodología del juego.

Por ello, los niños aprenden cuando disfrutan de lo que están haciendo, el juego se plantea de manera natural, genera de manera significativa las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales; además, estas actividades sientan bases sólidas en valores humanos, aspectos cognitivos, competencias sociales y emocionales (Claros-Perdomo et al., 2020). De ahí que, el juego permite compartir, negociar y resolver problemas, desarrolla la capacidad de autoafirmación, genera aptitudes de liderazgo, relaciones y trabajo en grupo; es decir, satisface la necesidad humana de divertirse, despierta la curiosidad y desarrolla la creatividad.

Sin embargo, frente a todos los aspectos importantes del juego en el proceso enseñanza aprendizaje, no es considerado de manera seria en la planificación del currículo, por el desconocimiento e incapacidad de apreciar los beneficios y valor del juego como fundamento para la adquisición de contenidos, y además, la ideología que se ha generado en referencia al juego, es que, jugar es perder el tiempo (UNICEF, 2020).

2.4 Gamificación

Para Gallego et al. (2020), consideran a la Gamificación como un método, técnica y estrategia de manera sincrónica, fundamentada por los juegos a través de generación de pensamientos y actividades mecánicas, mediante el uso de aplicaciones digitales, convirtiéndose en una potencial herramienta metodológica en la enseñanza. Se emplea el diseño de juegos o dinámicas lúdicas mediados por elementos multimedia, Hernández y Cobo

(s.f.) exponen que se lo realiza haciendo referencia a la parte cognitiva y a la parte de las acciones, requerimientos, habilidades, información, retos y premiaciones, lo que propone una nueva idea para aprender.

Según Barrios-Caballero et al. (2022) en su artículo exponen que, la ludificación no tienen nada que ver con los juegos de red o de teléfono, se considera los elementos básicos, la metodología y su enfoque, pero cambia la forma de desarrollar y la meta a alcanzar es a través de la búsqueda de experiencias atractivas; considerada como una herramienta eficaz para cambiar las perspectivas negativas por aprender de los estudiantes, porque induce a la motivación, placer, entretenimiento y bienestar de los mismos, aplica una pedagogía lúdica.

Es una estrategia que utiliza el juego y se realiza de manera mecánica en el ámbito docente para mejorar el proceso educativo de los educandos, para promover e aprendizaje de mejor manera los conocimientos y las habilidades para recompensar las acciones concretas (Surmay-Solano & Bastidas-Vargas, 2022). Una estrategia de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas (Gaitán, 2022).

La gamificación es una herramienta que puede convertir el aprendizaje en una actividad inversivo, pues el hecho de aprender mediante disfrute y diversión puede ser un medio para introducir a los alumnos en un estado de deleite, se refiere a la sensación de inmersión completa en una tarea o reflexión de satisfacción (Saucedo et al., 2020).

En la investigación titulada La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la lecto-escritura en el nivel primario, se propone el aprendizaje basado en juegos, como por ejemplo, el descubrimiento de palabras para reforzar la conciencia fonológica, reconocer letras y palabras para identificar la escritura y desarrollar los primeros rasgos, una caja de sonidos con el propósito de reconocer el sonido de las letras; juegos de adivinanzas para estimular y ejercitar la memoria y la imaginación, juegos de deducción que analizan los principios de la lectura y escritura (Cordova-Amache, 2021).

Por tanto, es importante fortalecer los ámbitos de aprendizaje utiliza la Gamificación con el uso de metodologías de enseñanza activas, para estimular y motivar al estudiante a aprender, para lo cual, los docentes deben estar preparados en conocimientos, competencias y

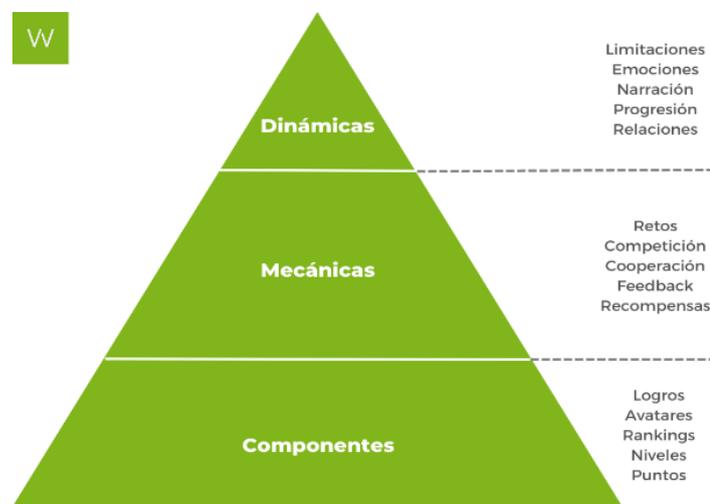
habilidades, ser capaces de diseñar sus recursos que planteen propuestas significativas que trascienda el conocimiento.

2.5 Elementos de la Gamificación

Es importante conocer los elementos que conforman la Gamificación para decidir el tipo de actividades didácticas que se pueda diseñar en cada uno de ellos, en la Figura 1 se presentan los más importantes:

Figura 1

Elementos de la Gamificación



Nota: Representa los tres elementos de la Gamificación, en el que se muestra su jerarquía y sus principales actividades. Tomado de (Biel & García-Jiménez, s.f.).

La Figura 1, expone los elementos de la Gamificación, presenta el área de componentes, que es la base para el funcionamiento de todos los juegos, debido a que hace referencia a los logros, avatares, *rankings*, niveles y puntos.

a) Mecánicas

Se hace referencia a los componentes básicos del juego, a las reglas, su motor y funcionamiento, es decir, se refiere al instructivo o las reglas y procedimientos que se siguen dentro de un juego o aplicativo (Carrión, 2018). Las actividades más habituales y representativas en este elemento son los siguientes:

Tabla 2*Elementos de la Gamificación - Mecánicas*

Tipo de juego	Metodología del juego
Colaboración	Trabajar juntos para conseguir un objetivo
Competición	Unos ganan y otros pierden. También contra uno mismo
Desafíos	Tareas que implican esfuerzo, que supongan un reto
Recompensas	Beneficios por logros
Retroalimentación	Cómo lo estamos haciendo
Suerte	El azar influye
Transacciones	Comercio entre jugadores, directamente o con intermediarios
Turnos	Participación secuencial, equitativa y alternativa

Nota: La Tabla 1, detalla los tipos de juegos mecánicos en el que se describe los diferentes tipos de juegos y la metodología de funcionamiento de cada uno de ellos. Tomado de (Biel & García-Jiménez, s.f., pág. 76).

b) Dinámicas

Para Acosta-Medina et al. (2020), se relacionan directamente con la motivación de los usuarios, define comportamiento y necesidades del jugador; surgen cuando utilizan las mecánicas. Entre las dinámicas destacan:

Tabla 3*Elementos de la Gamificación - Dinámicas*

Descripción	Metodología del juego
Emociones	Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad
Narración	Una historia continuada es la base del proceso de aprendizaje
Progresión	Evolución y desarrollo del jugador/alumno
Relaciones	Interacciones sociales, compañerismos, estatus, altruismo
Restricciones	Limitaciones o componentes forzosos.

Nota: La Tabla 2 detalla los tipos de juegos dinámicos en el que se describe los diferentes tipos de juegos y la metodología de funcionamiento de cada uno de ellos. Tomado de (Biel & García-Jiménez, s.f., pág. 75).

c) Componentes

Se hace referencia a los recursos y herramientas que se utilizan para crear y diseñar una actividad dinámica o juego, también se la conoce como estética que hace emerger las sensaciones, fantasías, vivencias y experiencia de usuario, hace las preguntas ¿Con qué quiero que lo hagan? (Anchez-Pacheco, 2019).

Según Rosas (2021) considera que la estética es la puerta de entrada de todo un sistema gamificado, la cual permite al usuario avanzar al universo que se ha creado; está muy relacionada al diseño visual y a la experiencia que pueda tener con el usuario con ésta.

Tabla 4

Elementos de la Gamificación - Componentes

Tipo de juego	Metodología del juego
Avatar	Representación visual del jugador
Colecciones	Elementos que pueden acumularse
Combate	Batalla definida
Desbloqueo de contenidos	Nuevos elementos disponibles tras conseguir objetivos
Equipos	Trabajo en grupo con un objetivo común
Gráficas sociales	Representan la red social del jugador dentro de la actividad
Huevos de Pascua	Elementos escondidos que deben buscarse
Insignias	Representación visual de los logros
Límites de tiempo	Competir contra el tiempo y con uno mismo
Misiones	Desafíos predeterminados con objetivos y recompensas
Niveles	Diferentes estadios de progresión y/o dificultad
Puntos	Recompensas que representan la progresión
Clasificaciones y barras de progreso	Representación gráfica de la progresión y logros
Regalos	Oportunidad de compartir recursos con otros
Tutoriales	Familiarizarse con el juego, adquisición de normas y estrategias

Nota: La Tabla 3 detalla los tipos de juegos en relación con Componentes, en el que se describe los diferentes tipos de juegos y la metodología de funcionamiento de cada uno de ellos. Tomado de (Biel & García-Jiménez, s.f., pág. 75).

2.6 Desarrollo integral mediante la gamificación

El desarrollo integral para Alonzo- Rivera et al. (2016), manifiestan que la educación debe fortalecer las capacidades, habilidades destrezas para potenciar el conocimiento académico a través de procesos activos, continuos, y participativos que busca la idealización y realización solida de los estudiantes a través de una formación que enfrente los retos y requerimientos del siglo XXI.

Al incorporar los elementos del juego y la tecnología para el proceso de enseñanza-aprendizaje permite enriquecer el cerebro, a través del desarrollo de la capacidad de aprender, generar y adquirir conocimientos, asimismo, conlleva a la toma de decisiones, potenciar de manera eficaz el desarrollo de la capacidad de razonamiento lógico – verbal, la deducción, la planificación y el orden; por otra parte, ayuda al desarrollo de habilidades cognitivas (Pérez-

Finol, 2022), a través del énfasis en cómo se actúa en cuanto a la resolución de los juegos relacionados con la parte científica del conocimiento

Por ello, es importante destacar que, para alcanzar el desarrollo integral del estudiante se usa como parte didáctica, la gamificación; el juego se ha convertido en una actividad fundamental en el desarrollo intelectual y físico de los infantes, al estimular la creatividad e innovación (Angulo-Aguilazocho & Lozanía-Cazares, 2017). Por ende, el proceso de crear y diseñar los juegos es fundamental, el docente se convierte en el orientador del conocimiento, debe poner énfasis en la temática abordada, los estímulos adecuados, las actividades, las acciones, las competencias, destrezas y habilidades a desarrollar, tanto cognitivo como motriz.

2.6.1 Desarrollo cognitivo

La Gamificación contribuye como medio de aprendizaje en el desarrollo evolutivo de los niños, más directamente de la memoria e inteligencia, pues permite recibir, procesar, analizar y entender la información, aplica a los procesos del pensamiento lógico - verbal, conocimientos sobre todo de lo que le rodea, desarrollo de la inteligencia para tomar decisiones que permita deducir y analizar las mejores propuestas para resolver problemas y adquirir habilidades académicas (Vera-Orihuela et al., 2019).

Las habilidades cognitivas de los niños según García-Martínez (2021) son aportadas por los juegos de manera positiva, donde se desarrolla los procesos cognitivos básicos como son la sensación, la percepción, la atención y la memoria, a través de la estimulación de las destrezas motrices y del pensamiento. Los principales juegos para fomentar el desarrollo son de memoria, los rompecabezas, cantos y movimientos, de búsqueda, de interpretar, de rellenar, encontrar diferencias, colorear entre otros.

Las principales contribuciones sobre el desarrollo cognitivo según Pérez-Finol (2022) que aporta la Gamificación son las siguientes:

- **El desarrollo sensorial y mental, relativamente difiere habilidades de clasificación, análisis e interpretación de la información después de la experiencia de la aplicación del juego de manera activa.**
- **Contribuciones afectivas, se establece vínculos afectivos (solidaridad,**

empatía, responsabilidad, respeto, entre otras), el trabajo colaborativo motiva a fortalecer las relaciones de los estudiantes.

- **Imaginación y creatividad, deriva acciones de hecho que determinan las mejores estrategias para crear o implementar acciones que permitan solucionar problemas.**

2.6.2 Desarrollo afectivo – social

Ante la complejidad de tratar el desarrollo afectivo de los infantes por ser susceptibles y complejas (lloran, gritan, se ríen, se molestan, entre otras), se determina que la Gamificación fomenta la motivación e interés en la realización de actividades lúdicas, a través de la generación de la curiosidad de ¿Cómo son? y ¿Cómo jugar los juegos? (Ayala-Mendoza & Gaibor-Rios, 2021). Elementos como la interacción entre estudiantes y docentes, los comportamientos, la competencia, la colaboración son esenciales para el desarrollo afectivo- social mediante la realización de los juegos. El trabajo autónomo y colaborativo, la capacidad y habilidades para resolver problemas, las relaciones interpersonales y el aprendizaje activo son factores esenciales que intervienen en el desarrollo de los estudiantes (Rodríguez-Torres et al., 2022).

Los principales juegos para potenciar el desarrollo afectivo-social para niños de 6 a 9 años pueden ser: cuentos interactivos, videos quizz, teatrillos, dibujo de emociones, juegos de memoria afectiva, dominio de los sentimientos, bingo, ruedas dinámicas, de relajación, de gráficas, de trabajo en grupo, entre otros (Cordova-Amache, 2021).

2.6.3 Beneficios de la Gamificación

Seguidamente, se presenta un análisis crítico de los autores (Andrade-Vargas, 2022); (Cabrera, 2021); (Pin Neira & Carrión-Mieles, 2022); (Pilamonta Herrera, 2021) y (Rodríguez- Orjuela, 2021) sobre los principales factores, incidencias, aspectos e ideales sobre los beneficios que aporta la Gamificación en el ámbito educativo:

- **Fomenta la motivación, competición, el interés, la creatividad y la imaginación.**
- **Están embebidos de contenidos atractivos, divertidos e interactivos para los estudiantes a través del uso de multimedia.**
- **Trabajo en equipo y colaboración.**

- **Modalidad de trabajo asincrónica y sincrónica (tiempo real).**
- **Aprendizaje divertido y eficiente.**
- **Mejora las relaciones personales e interpersonales.**
- **Desarrolla la concentración y atención.**

2.7 Gamificación y educación

Los impactos son significativos debido a que son positivos, específicamente en los aspectos de compromiso y logro, mejora la participación en el proceso enseñanza – aprendizaje y el rendimiento académico, el desarrollo de habilidades y competencias digitales (Carrión, 2018). En el artículo Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana de Sánchez-Pacheco (2019) establece que es considerada como una alternativa de innovación educativa, poniendo énfasis en el desarrollo de las potencialidades, aumento en la motivación, interés y la participación, así como desarrollo de experiencias didácticas innovadoras.

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 (Barrios-Caballero et al., 2022). Para García (2020) afirma que: “De hecho, no debe verse tanto como un proceso institucional, sino directamente relacionado con un proyecto didáctico contextualizado, con significatividad y transformador del proceso enseñanza-aprendizaje” (pág. 7). Por ello, se debe pensar a esta metodología de enseñanza como una estrategia activa para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

¿Por qué utilizar gamificación en la educación?

Frente a los nuevos retos del siglo XXI, tanto docentes y estudiantes se enfrentan a nuevos procesos y alternativas, donde el docente se convierte en el asesor del proceso educativo. El proceso y el alumno/a son personajes activos, hasta la introducción de nuevas competencias para que la educación se base en aprendizajes significativos de aspectos más realistas y sociales; en este proceso de gamificación, el profesorado ofrecerá un espacio motivador, flexible e interactivo (García, 2020).

A continuación, se presenta una síntesis sobre ¿Cómo aplicar la gamificación en el aula?, según Montes (2018), es necesario tomar en cuenta los siguientes aspectos para ejecutar la gamificación en el aula:

- **Definir un objetivo claramente.**
- **Ambientar la actividad con una narrativa.**
- **Proponer un reto específico.**
- **Establecer normas de participación.**
- **Permitir que cada estudiante cree su avatar.**
- **Crear un sistema de recompensas.**
- **Proponer una competición con rankings.**
- **Establecer niveles de dificultad creciente.**

2.8 Aplicaciones web y gamificación como apoyo al aprendizaje

Las herramientas Web o llamadas también Red Social son programas en línea, juegan un papel muy importante en la vida de las personas porque facilitan eficazmente la promoción de la información, la interacción, la colaboración y la interoperatividad, están conectadas a grandes servidores que sirven como alojamiento de los recursos digitales, relaciona el almacenamiento en la nube y se puede acceder desde cualquier sitio del mundo, pero, esto depende del buen funcionamiento del Internet (Rodrigo-Cano et al., 2019).

Estas aplicaciones cumplen varias funciones, entre otras, están estrechamente vinculadas con las actividades diarias, como es el manejo de redes sociales, de consulta, podcast, correo electrónico, las wikis, sitios web, aulas virtuales, entre otras; aboga por una red interactiva, refiere un proceso activo y tienen una disposición hacia la interactividad (Marín-Díaz et al., s.f.).

La Gamificación promueve el aprendizaje significativo y colaborativo con dinámicas de juego, que tienen una finalidad educativa, formativa e informativa, a través de educar en competencias, conocimientos y destrezas marcadas (Carrión, 2018). Asimismo, se demuestra los beneficios que otorgan la gamificación y las nuevas tecnologías en el contexto educativo excepcional e innovador, destaca la importancia fundamental del juego dentro del aprendizaje.

La gamificación permite crear satisfacción y motivación, aspectos esenciales que producen los juegos para que el alumnado aprenda de una manera mucho más creativa y sea capaz de sintetizar mejor su aprendizaje (San Andrés et al., 2022). Se trata de una estrategia educativa que excluye el aprendizaje memorístico de los contenidos de los programas educativos, como parte principal del conocimiento y evaluación, para dar paso a otro, en el que se prioriza el aprendizaje colaborativo, interactivo, argumentativo y por descubrimiento, desarrolla sus capacidades comunicativas (Carrión, 2018).

Hoy en día, existen innumerables aplicaciones Web enfocadas hacia la educación, que vinculan directamente a la Gamificación en el proceso enseñanza – aprendizaje como factor creativo e innovador (Claros-Perdomo et al., 2020). Estas herramientas son recursos didácticos que ayudan a mejorar el aprendizaje, la multimedia y la gamificación posibilitan la consecución y logro en los niños, así como la comprensión; incentiva al alumno a participar, compartir e interactuar en actividades, ya sea de forma individual o bien con su grupo-clase.

Por ende, las aplicaciones de Gamificación proyectan su capacidad expresiva, comprensiva y sintetizadora y son necesarias para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes como, interactuar, compartir, relacionarse y ampliar el conocimiento, con el empleo de juegos interactivos, mismos que apoyan, además, en la comprensión del tema dentro del proceso educativo.

2.9 Herramientas para la gamificación en el nivel primario

En las aplicaciones para desarrollar juegos educativos para niños, se deben considerar aspectos esenciales para aplicar en el aula, como, generar acciones de retos, desafíos, resolución de actividades educativas: crucigramas, acertijos, rellenos, sopa de letras, entre otras y, generar la opción de triunfo por el logro alcanzado (García, 2020). La Gamificación para infantes deben ser interactiva, utilizar la multimedia específicamente con imágenes, sonidos y videos, personajes animados y actividades didácticas que motiven a los educandos en su aprendizaje (Revelo-Sánchez et al., 2017).

Los docentes deben ser muy coherentes y asertivos en el momento de escoger el software educativo, considerar que sean amigables, entornos fáciles de utilizar, gratuitos, vistosos, simples y dinámicos; tratar de evitar que los juegos sean monótonos, aburridos, sin discriminación genérica y dirección autoritaria (Botella-Nicolás & Cabañero-Castillo, 2020).

En el nivel escolar según Gil-Quintana & Prieto-Jurado (2020) se debe verificar que propague la integración en grupo, el conocimiento y desarrollo cognitivo, el sentido rítmico, estructuración de ideas, enriquecimiento del lenguaje y la formación integral de la persona; en el aspecto cognoscitivo considerar que mejore sus facultades y autoestima, controle los impulsos, fortalezca la responsabilidad, aumente la voluntad y desarrolle la creatividad.

- **Quizizz, Empleo en el aula: evaluar y jugar (Ruiz D. , 2019).**
- **Educaplay, Herramienta colaborativa y de desempeño académico de los estudiantes del 7mo grado (Páez-Quinde & Anahuarqui-Gualan, 2022).**
- **Socrative, Herramienta para la evaluación de los aprendizajes en contextos virtuales (López-Hernández, 2022).**
- **Kahoot, en la formación de los futuros profesionales de la educación (Hernández-Ramos & Torrijos-Fincias, 2020).**
- **Genially, estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica (Mejía-Tigre et al., 2020).**

Tabla 4

Herramientas digitales web para la gamificación

Nombre de la herramienta	Descripción
<p data-bbox="357 1317 443 1346">Quizizz</p> 	<p data-bbox="624 1317 1382 1440">Herramienta para elaborar actividades de aprendizaje. Permite evaluar a los estudiantes mediante la creación de cuestionarios de diferentes tipos, niveles y asignaturas; evaluación, instrucción y práctica que motiva a los estudiantes a jugar y aprender (Ruiz D. , 2019).</p> <p data-bbox="624 1449 1050 1478">Acceso: https://quizizz.com/?lng=es-ES</p>
<p data-bbox="339 1505 461 1534">Educaplay</p> 	<p data-bbox="624 1505 1382 1655">Permite la creación de múltiples actividades educativas multimedia de manera atractivos como crucigrama, adivinanzas, sopa de letras, relleno, dictados entre otras. Se plantea la acción de enseñar jugar, crear, compartir de manera fácil e intuitiva Para funcionar necesita un Plugin de Flash (Páez-Quinde & Anahuarqui-Gualan, 2022).</p> <p data-bbox="624 1686 1026 1715">Acceso: https://www.educaplay.com/</p>
<p data-bbox="347 1715 453 1744">Socrative</p> 	<p data-bbox="624 1715 1382 1924">Es una aplicación de tipo multimedia, trabaja en tiempo real, que motiva a los estudiantes a participar en el aula, es sencilla, permite adaptar contenidos, permite realizar evaluación de tipo test y/o cuestionarios. Evalúa a los estudiantes de manera automática y permite conocer las opiniones a todos los estudiantes. Para funcionar necesita un navegador compatible con HTML5 (Gobierno de Canarias, s.f.).</p> <p data-bbox="624 1933 1007 1962">Acceso: https://www.socrative.com</p>

<p style="text-align: center;">Kahoot</p> 	<p>Es una herramienta útil para estudiantes y docentes, con el fin de repasar y aprender conceptos de manera entretenida e interactiva, mediante cuestionarios, de manera autónoma y grupal, se adapta a una clase virtual y se adapta cualquier tipo de elementos multimedia (Hernández-Ramos & Torrijos-Fincias, 2020).</p> <p>Acceso: https://kahoot.it/</p>
<p style="text-align: center;">Genially</p> 	<p>Es una herramienta para realizar aplicaciones interactivas, ofrece una gran variedad de plantillas para realizar presentaciones, video, infografías, juegos entre otras, plantea una sección de Gamificación en el que se utiliza cuestionarios/o test, permite adaptar elementos multimedia, su presentación es interesante, se adaptan cualquier recurso de tipo web (Mejía-Tigre et al., 2020).</p> <p>Acceso: https://genial.ly/es/</p>

Nota: Se muestra las definiciones, características generales de las aplicaciones planteadas en estudios educativos que hace alusión a la Gamificación como estrategia de enseñanza.

La figura 1, hace referencia a las Herramientas digitales online populares por su facilidad de uso y capacidad interactiva del artículo Tecnologías Web 2.0 en el proceso de formación educativa; en el que se destacan *Quizziz*, *Educaplay*, *Socrative*, *Kahoot* y *Genially* (San Andrés, 2022).

Hoy en día, existe una gran cantidad de herramientas digitales de tipo web para la aplicación de la Gamificación, según los autores que a continuación se menciona, las principales herramientas adecuadas y asertivas para niños son las que a continuación se presenta:

Tabla 5

Características sobre aspectos técnicos y didácticos de las Herramientas digitales para Gamificación

Descripción	<i>Quizziz</i>	<i>Educaplay</i>	<i>Socrative</i>	<i>Kahoot</i>	<i>Genially</i>
Funciona en línea	Si	Si	Si	Si	Si
Compatibilidad en navegadores 100% funcional	Microsoft Edge. Chrome. Firefox Safari Opera, etc.	Extra: Plugin de Flash Microsoft Edge. Chrome. Firefox Safari Opera, etc.	Extra: HTML-5 Microsoft Edge. Chrome. Firefox Safari Opera, etc.	Chrome, Firefox, Safari , Opera y Edge	Chrome, Firefox, Safari, Opera y Edge
Compatibilidad para edición crear recursos	Teléfono inteligente Tablets Computador	Teléfono inteligente Tablets Computador	Teléfono inteligente Tablets Computador	Teléfono inteligente Tablets Computador	Tablets Computador
Tipo de software	Básico - gratuita Libre	Básico - gratuita Avanzado - pagada	Básico - gratuita Avanzado - pagada	Básico - gratuita Avanzado - pagada	Básico - gratuita Avanzado - pagada
Nivel de complejidad de uso	Bajo	Bajo	Medio	Medio	Bajo
Tipo de forma de trabajo	Autónomo Grupal	Autónomo Grupal	Limitación de 50 alumnos Autónomo Grupal	Autónomo Grupal Colaborativa	Autónomo Grupal Colaborativa
Emisión de informes	Si	Si	Si	Si	Si
Nivel de personalización de recursos	Alto	Media	Baja	Media	Extremadamente alto
Trabaja en tiempo real	Si	Si	Si	Si	Si
Diversidad de actividades	Bajo Solo cuestionarios	Alto Actividades de tipo educativas crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras	Bajo Solo cuestionarios	Bajo Solo cuestionarios	Alto Infografías, gamificación, videos, presentaciones, imágenes interactivas, guías, material informativo entre otras.

Nota: Características en relación a funcionalidad y desarrollo de recursos didácticos, las forma de presentar los recursos desarrollados.

Adaptado de (quizziz., 2023); (Jurado-Enríquez, s.f.); (Educacion 3.0, 2023); (Hundred, 2023) y (Genially, 2022).

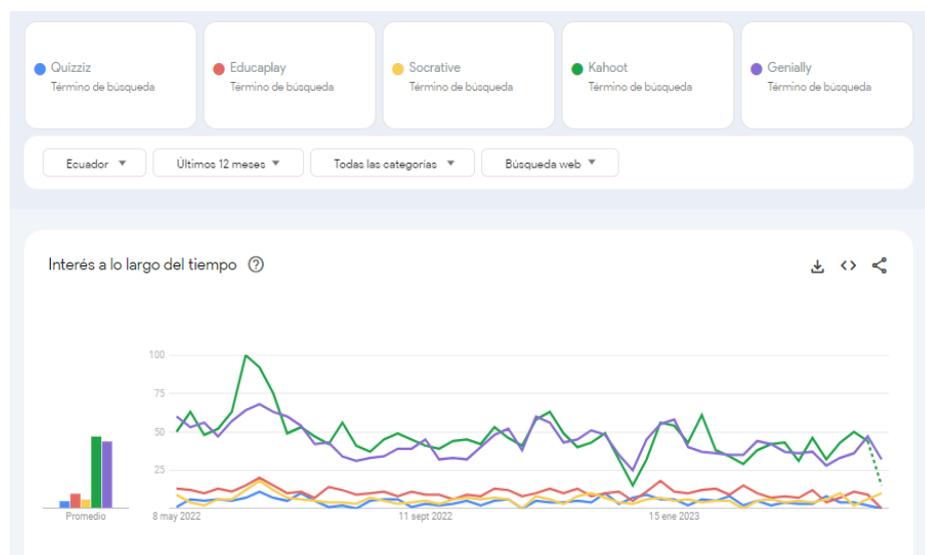
Tabla 6*Ventajas y desventajas de las Herramientas digitales para Gamificación*

	<i>Quizziz</i>	<i>Educaplay</i>	<i>Socrative</i>	<i>Kahoot</i>	<i>Genially</i>
	Detalle en los informes y anular valor de las respuestas.	Actividad atractiva y fácil de manejar	Se puede adaptar a cualquier contenido.	Las preguntas se pueden hacer en muy poco tiempo y con poca complejidad.	Alto grado de manejo de elementos multimedia e interactividad.
V	Revisión de errores al terminar.	Se puede insertar imágenes y archivo de audio	Incrementa la motivación y atención.	Permite las contestaciones de todos los alumnos de cada uno de los grupos ya que no hay número limitado de mandos a distancia.	Acople significativo con los recursos tipo web.
N	Diferentes tipos de preguntas que se pueden añadir (respuesta múltiple, completar, casilla de verificación, respuesta abierta y encuesta).	Ofrece su contenido en tres idiomas: español, francés e inglés.	Integra el juego a la sala de clases	Involucras a tus alumnos en el aprendizaje a partir del juego (motivación) y fijas en la memoria contenidos a través de una experiencia lúdica.	Ofrece una alta gama de diseños.
A	En tiempo real o como tarea.	Ofrece oportunidad de dictado es necesario tener micrófono y parlantes		Cooperación e intercambio de conocimientos.	Infinidad de efectos para animar.
J	- Compartir por correo, enlace o red social.				
A					
S					
D	Necesita tener conexión a Internet.	Necesita tener conexión a Internet.	Necesita tener conexión a Internet.	Necesita tener conexión a Internet.	Necesita tener conexión a Internet.
E					
S					
V	Se necesita bastante tiempo para crear y diseñar un recurso didáctico.	Una vez que se descarga el recurso ya no se pueden modificar.	Se necesita bastante tiempo para crear y diseñar un recurso didáctico.	Se necesita bastante tiempo para crear y diseñar un recurso didáctico.	Se necesita bastante tiempo para crear y diseñar un recurso didáctico.
N		Algunas actividades son limitadas en su uso.			Soporte móvil no es muy bueno.
T		Se necesita bastante tiempo para crear y diseñar un recurso didáctico.			
A					
J					
A					
S					

Nota: presenta una síntesis de las ventajas y desventajas de las herramientas para Gamificación. Adaptado de (clickeducacion, 2023); (MEP, 2022); (Forteza , s.f.); (emaze, 2023); (CDD, 2022) y (Genially, 2022).

Figura 2

Análisis comparativo del nivel de utilización de las herramientas para Gamificación



Nota: Presenta el análisis nivel de acceso de utilización de estas herramientas digitales en el Ecuador que proveen recursos para Gamificación en búsquedas del navegador Google Chrome. Recuperado de (Google, 2023).

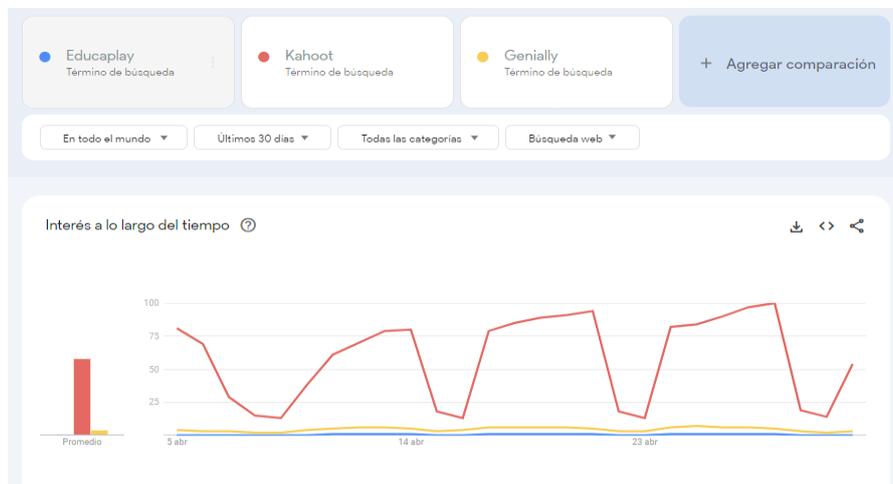
Por ello, se infiere que a nivel nacional la herramienta web 2.0 más utilizada es *Kahoot* por la simplicidad en el diseño y creación de juegos de aprendizaje, en el cual se potencia la competición entre alumnos mediante un sistema de evaluación continua.

La segunda aplicación web con mayor incidencia es *Genially*, debido a la gran facilidad de acoplamiento de los recursos multimedia, cuenta con una opción dedicada para gamificar a través de *Quiz* o escape *Room* a través de eficaces opciones de interactividad y animación. Finalmente, mencionar a *Educaplay* utilizada por ofertar la gran variedad de juegos educativos con el factor multimedia.

La Figura 3, demuestra que *Kahoot* es la herramienta más utilizada en referencia a las estudiadas en la presente propuesta a nivel internacional, evidencia un porcentaje muy significativo y relevante sobre las otras aplicaciones, por tanto, se infiere que, es una buena herramienta para desarrollar Gamificación.

Figura 3

Análisis comparativo del nivel de utilización de las 3 herramientas más usadas en el Ecuador para Gamificación



Nota: La representación gráfica presenta un análisis a nivel mundial de las tres herramientas digitales más utilizadas en el Ecuador en referencia a la Ilustración 2. Recuperado de (Google, 2023).

Por tanto, como se puede observar en la Figura 3, las tres aplicaciones más utilizadas en el Ecuador para el desarrollo de recursos didácticos digitales se diferencian; en primer lugar se adjudica la preferencia a *Kahoot*, seguidamente no con mucha diferencia mínima se encuentra *Genially* y en tercer lugar con un porcentaje menor a los anteriores tiene *Educaplay*; coincidiendo también en el cuadro de características, ventajas y desventajas al ser los mejores en la definición de beneficios y problemas en el estudio.

2.10 Asignatura de Lengua y Literatura

Según Guzhñay-Vélez (2020) expone que:

Corresponde a la materia de Lengua castellana y literatura, de manera preferente, el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas básicas: escuchar, hablar, leer y escribir, incluyendo un acercamiento, desde lo funcional, al uso reflexivo y consciente de la lengua y un conocimiento de la literatura como fenómeno artístico y cultural que debe ser respetado y conservado.

En el nivel del 3er. EGB, se especifica en el currículo en la asignatura de lengua y Literatura cumplir con el especificado en el Currículo del Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC, 2022):

- **La producción escrita: consiste en desarrollar la habilidad lingüística semántico, sintáctico y pragmático, con visión a mejorar la organización, estructuración y formulación de las ideas a través del texto.**
- **La comprensión de textos: se desarrolla los procesos de identificar palabras y significados para ser empleados en la construcción de ideas.**
- **La cultura escrita: la escritura y la expresión oral comprendido como medio de expresión y relación social.**

En niños y niñas de edades de 8 a 9 años, correspondiente a 3er. Año de General Básica se hace referencia a la lectoescritura como tema significativo ya que es un nivel de enseñanza que necesita afianzar destrezas, conocimientos, habilidades para poder leer y escribir correctamente. A continuación, se presenta la malla curricular que aborda el Ministerio de Educación.

Con respecto al tema de la Lectoescritura se hace referencia al cumplimiento de los siguientes objetivos de estudio:

- **“Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura” (MINEDUC, 2022, pág. 11).**
- **“Producir diferentes tipos de textos, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos” (MINEDUC, 2022, pág. 12).**
- **“Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje” (MINEDUC, 2022, pág. 12).**

En consecuencia, la planificación de tercer Año EGB consiste en mejorar los hábitos de lectura, el que comprenda la mecánica lectura, la lectura expresiva y sobre todo que comprendan y analicen lo que leen y escriben.

2.11 La lectoescritura

Son las aptitudes, destrezas y competencias para leer y escribir (Ayala-Mendoza & Gaibor-Rios, 2021); es capaz de leer y entender un documento en una lengua determinada de manera correcta, según Quiroz-Albán & Delgado-Gonzembach (2022) es una actividad de aprendizaje que se suscita generalmente en edades tempranas y en etapa inicial y/o básica de enseñanza para desarrollar el pensamiento, el escucha y empatía, el lenguaje, la concentración, autonomía y organización.

Por tanto, los principales aspectos que interfieren en la lectoescritura son la memoria, la percepción, la cognición, la conciencia y la capacidad inferencial, las principales habilidades que se alcanza ante una buena alfabetización son la del pensamiento, lingüísticas, motrices, físicas, socioemocionales e informacionales.

2.11.1. Métodos de aprendizaje de la lectoescritura

Los principales métodos de aprendizaje utilizados en niños menores a nueve años para la enseñanza – aprendizaje son:

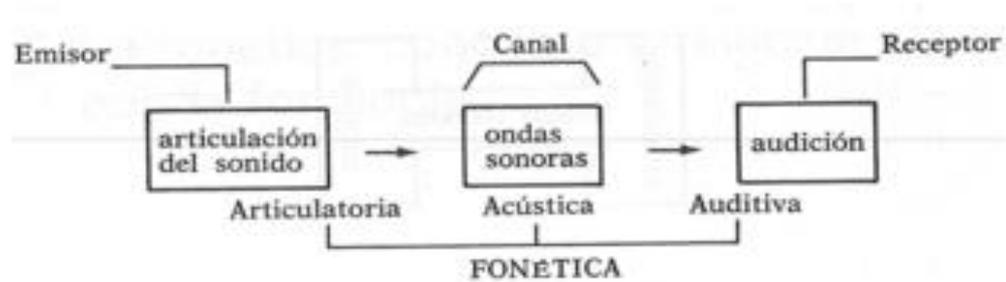
Fonético

Se focaliza en desarrollar las capacidades del escucha, la identificación y el uso de fonemas o patrones de sonido es decir, la capacidad de descodificación de los sonidos a través de la combinación y análisis de los patrones fonológicos y ortográficos; se enseña de manera sistemática las vocales, el alfabeto, entre los patrones de sonido con la ortografía, las grafemas a las que se representa (Rendón-Romero et al. , 2019).

Este método es eficaz, para el dominio de fundamentos de lectura y escritura, es adecuado para estudiantes entre 4 a 8 años que empieza a leer, primero se enseña las vocales (abiertas y cerradas) indica que vocales esta al inicio, medio y final de la palabra, después se incorpora los sonidos de los diptongos, para finalmente incorporar consonantes (Marí-Sanmillán, Gil-Llario, & Ceccato, 2019).

Figura 4

Fonética



Nota: Esquema representativo de cómo funciona la fonética, estableciendo los elementos básicos que se utiliza para ejecutarla. Fuente: (Rendón-Romero et al., pág. 219).

a) Silábico

Fue desarrollada en Alemania, sin embargo se adapta al castellano, la unidad básica de enseñanza es la sílaba como pronunciación, primero se enseña las vocales y después las consonantes, cada consonantes se enfatiza con cada vocal, unidas forman las palabras, este método se ayuda mucho de ilustraciones, gestos y asociaciones (Guerra, 2021).

Consiste en enseñar primero la grafía, y después el sonido fonético, se enseña primero la forma abierta ma – me – mi – mo – mu y después de manera cerrada por ejemplo am – em – im – om – um; después las sílabas mixtas y finalmente, las de cuatro letras (Huaraca, 2020).

En la publicación referencia a aportes a la neurociencia en la enseñanza de lectoescritura Inicial según Jiménez-Cardona (2019) con el silabeo se mejora la lectura mecánica, hace mucho énfasis en la memoria, la comprensión y expresión, sigue un orden lógico y detallado en la enseñanza, los resultados son observables y sonoros por eso la gran capacidad de captación, el método es fácil de aplicar sin embargo; puede ser poco significativo para los infantes, se aprende grafías sin saber o asociar el significado, se ha comprobado que el aprendizaje es lento y se dificulta la comprensión del tema.

b) Alfabético

Es un enfoque de enseñanza de escritura y lectura, se determina su nombre por seguir la secuencia de las letras del abecedario basa la relación entre letras y los sonidos del habla,

es un método mecánico porque basa el aprendizaje en la memoria del niño, primero se concentra en el aprendizaje de la grafía para después enfatizar en el sentido de la palabra, es una técnica compleja y necesaria en el aprendizaje (Miranda-Palma & Romero-González, 2019).

Su funcionamiento consiste en el conocimiento de los nombres y sonidos de las letras; menciona la forma de recordar las letras escritas y los nombres, y los sonidos de cada uno de ellos. Después se enseña a relacionar el sonido los fonemas con las letras que sería la grafía, permitiendo analizar las relaciones con la formación de las palabras. Es necesario medir el contenido de aprendizaje diario, realizar una retroalimentación de lo aprendido, es una enseñanza explícita debe enseñarse en forma organizada y en secuencia, inicia con las letras más sencillas y termina con las letras más complejas (Cotto-Pidgeon & Flores Reyes de Reichenbach, 2022).

Para Da Silva Oliveir & Nose-Filho (2019) la aplicación de actividades lúdicas como canciones, juegos educativos y otras actividades activas y dinámicas favorece la memorización e interiorización de las formas y tipo de letras (mayúscula y minúscula) son la esencia para este aprendizaje.

2.12 Juegos para aplicar en lectoescritura

Las actividades lúdicas deben promover las habilidades comunicativas, deben plantear la reflexión de las prácticas pedagógicas profesionales, el contexto de la lecto-escritura y la estructura del trabajo colaborativo; por lo cual, una estrategia idónea para estas actividades lúdicas se implementa la Gamificación (Cotto-Pidgeon & Flores Reyes de Reichenbach, 2022).

Según los autores (Marí-Sanmillán, 2019); (Cotto-Pidgeon & Flores Reyes de Reichenbach, 2022) y Da Silva Oliveir & Nose-Filho (2019) coinciden en que las mejores estrategias a emplear en niños y niñas para aprender la lectoescritura son las actividades lúdicas, en la que concuerdan las siguientes:

Los juegos más populares en edades de 8 a 9 años para realizar actividades de lectura y escritura son: crucigramas, adivinanzas, actividades por descubrimiento, encadenadas, tutti – frutti, *puzzle* de palabras, carreras de velocidad, encontrar la palabras, crucigramas, sopa de

letras, dictados, video quiz, mapas interactivos, diálogos, ordenación de letras y palabras, presentaciones, ruletas, entre otros.

Figura 5

Portada principal de Software Aprende y juega



Nota: La figura 6 presenta la portada del juego de la oca, donde los estudiantes avanzan al responder preguntas sobre la gramática y ortografía al lanzar un dado digital.
Fuente: (Iddocente, 2017).

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

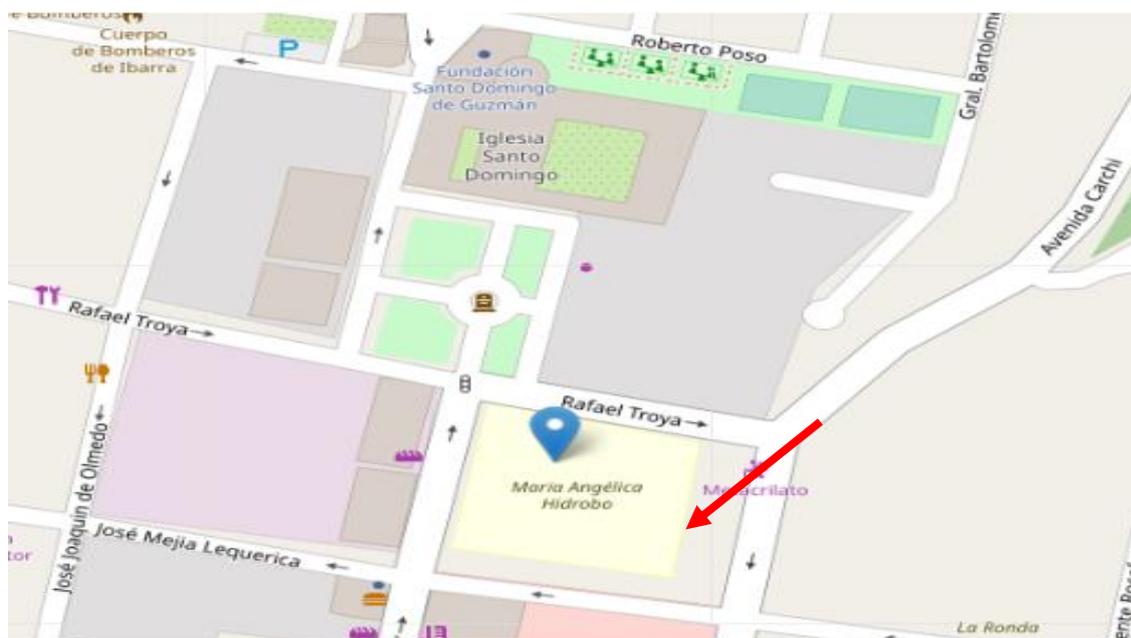
3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio

3.1.1. Área de estudio

La presente investigación se realizó en la parroquia El Sagrario, cantón Ibarra, provincia de Imbabura; en la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo, es una institución de educación regular, que oferta la modalidad presencial, en las jornadas matutina y vespertina, enfocada a la educación de nivel de Educación General Básica.

Figura 6

Ubicación de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo” – Ibarra



Nota: Croquis de ubicación de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”.
Recuperado de (UbicaEcuador, 2023).

Los datos informativos de la Escuela María Angélica Idrobo son los siguientes:

Nombre de la Institución: “María Angélica Idrobo”

Código AMIE: 10H00081

Dirección de Ubicación: Rafael Troya 1-67 y Bolívar

Tipo de Educación: Educación Regular
Provincia: Imbabura
Cantón: Ibarra
Parroquia: El Sagrario
Nivel Educativo que ofrece: Educación básica
Tipo de Unidad Educativa: Fiscal
Régimen escolar: Sierra
Educación: Hispana
Número de docentes: 42
Número de estudiantes: 1035

Figura 7

Fotografía de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”



Nota: Unidad Educativa de la parte frontal el cual, permite observar la totalidad de la institución educativa. Tomada de: Afueras de la Institución Educativa.

3.1.2. Grupo de estudio

Hoy en día, la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo” cuenta con 42 docentes, de los cuales están designados 3 docentes para los terceros EGB en tres paralelos “A”, “B”, y “C” (ver anexo 1); en la jornada matutina laboran 26 docentes incluidos profesores de áreas especiales como son Cultura Física, Cultura Estética, Inglés, Proyectos Interdisciplinarios y Desarrollo Humano Integral. Además, cuenta con 125 estudiantes de los tres paralelos.

3.2. Enfoque y tipo de investigación

El enfoque de investigación que se aplicó fue de tipo mixto; porque se integran métodos cuantitativos y cualitativos, sostienen los métodos secuenciales y probatorios, para tener un mejor entendimiento del estudio (Arias-Chávez & Cangalaya-Sevillano, 2019). En la indagación se consideró las características y cualidades de la Gamificación frente a las necesidades y eficiencia de las aplicaciones digitales planteadas.

3.2.1. Enfoque Cuantitativo

Esta investigación aplicó un método de investigación cuantitativo que utilizó herramientas de análisis matemático-estadístico para describir, explicar y predecir fenómenos mediante datos numéricos en este caso el análisis de la aplicación de una encuesta (ver anexo 2) para determinar conclusiones y acciones a tomar (Rasinger, 2020). Por lo tanto, se procedió a exponer una estadística con datos y gráficos demostrativos de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes.

3.3. Tipo de investigación

3.3.1. De campo

Consiste en la recolección de información de fuentes primarias, como la toma de datos de la realidad tal como se presentan, en el cual se utilizan técnicas de recolección de datos como son las encuestas, entrevistas, el fichaje entre otros (Hernández-Sampieri et al., 1997). En este sentido, se aplicó una encuesta (ver anexo 2) a docentes y se aplicó varios juegos a los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura aplicado a los terceros años de EGB, de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”.

3.3.2. Documental

Se refiere a la consulta externa de documentos de manera física (libros - biblioteca) y/o digital (Internet - navegador) para acceder a la información de forma implícita para definir el punto de vista teórico – científico sobre el tema de indagación (Vasilachis, 2019). Por tanto, sirvió para la recolección de información de manera teórica y científica a través de

fuentes seguras para desarrollar el marco teórico y los principales argumentos técnicos, pedagógicos y tecnológicos sobre la aplicación de la Gamificación en el aula.

3.3.3. Descriptiva

Es un método científico, aquella que indaga el ¿qué? del fenómeno de investigación, analiza las características y sucesos propios mediante la aplicación de un método observacional a través de la recopilación en gran cantidad de información (Hernández-Sampieri et al., 1997). Se utilizó la investigación descriptiva para establecer características del proceso enseñanza – aprendizaje, permite realizar comparaciones, validez de condiciones existentes a través del desarrollo del marco teórico y características principales de la Gamificación en la propuesta.

3.4. Definición de variables de investigación

A continuación, se presenta la relación de causa y efecto de las principales temáticas que comprende la investigación:

3.4.1 Operacionalización de variables

Seguidamente se presenta la variable dependiente que es el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, y la variable independiente correspondiente al tema de Gamificación en el aula:

Tabla 7

Operacionalización de variables

Variable independiente	Definición conceptual	Dimensiones	Indicador	Escala	Instrumento
Gamificación	Es un término que se utiliza para describir aquellas características de un sistema interactivo que tienen como objetivo motivar y comprometer a los usuarios finales a	Diseño	Número de didácticas diseñadas para las/os estudiantes	Nominal	Cuestionario/encuesta
		Mecánica	Número de didácticas aplicadas a las/os estudiantes	Nominal	Cuestionario/encuesta

Variable dependiente	Definición conceptual	Dimensiones	Indicador	Escala	Instrumento
	través del uso y la mecánica de estímulos comúnmente incluidos en los juegos.	Componentes	Número de materiales e innovaciones considerados	Nominal	Cuestionario/encuesta
Proceso de enseñanza-aprendizaje/lengua y literatura	La enseñanza incide sobre el aprendizaje como guía y son las tareas de aprendizaje desarrolladas por el alumno las responsables del buen rendimiento.	Aptitudes/habilidades	Número de destrezas desarrolladas por el alumno	Nominal/ordinal	Cuestionario/encuesta
		Actitudes	Nivel de predisposición frente al proceso	Nominal/ordinal	Cuestionario/encuesta
		Conocimiento	Porcentaje de desempeño en el área estudiada	Nominal/ordinal	Cuestionario/encuesta

Nota: La Tabla 1, refiere a la información referente a las variables de investigación que relacionan a la temática y problemática que aborda la investigación; define la información relevante a la variable dependiente e independiente.

3.5. Métodos de investigación

En el presente estudio se estimó los siguientes métodos:

3.5.1. Método Analítico

Es un método empírico empleado particularmente en las ciencias sociales y humanas, se define como un método científico aplicado al análisis de los discursos que pueden tener diversas formas de expresión, tales como las costumbres, el arte, los juegos lingüísticos y, de manera fundamental, la palabra hablada o escrita (Lopera et al., 2000). En el estudio permitió determinar el problema a resolver, selección de procesos de recolección de datos, elaboración de la propuesta, la implementación con los estudiantes, elaboración de conclusiones y recomendaciones.

3.5.2. Método bibliográfico

Consiste en la recolección de la información de manera teórica – científica y de la obtenida en la investigación de campo (entrevistas, encuestas, fichas de observación), para

definir la documentación completa y práctica referente a la aplicación de la Gamificación en los estudiantes del 3ros. Año EGB en la asignatura de Lengua y Literatura a través de las mejores estrategias, métodos y actividades didácticas que contribuyan a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

3.6. Técnicas e instrumentos de investigación

3.6.1. Técnicas

Encuesta, se aplicó un cuestionario a los docentes de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo” (ver anexo 2) que asisten en la sección matutina, con preguntas referentes a la lectoescritura y la aplicación de las TIC y gamificación en el aula; con el propósito de recolectar información relevante de las deficiencias y oportunidades de emplear nuevas estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.

Observación, permitió percibir los hechos de la reales de la problemática de estudio en relación al tipo de enseñanza impartido en la asignatura de Lengua y Literatura, haciendo hincapié en el tipo de enseñanza, las actividades académicas, los recursos didácticos utilizados y las estrategias empleadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.6.2. Instrumentos

Ficha de observación, se aplicó a estudiantes y docentes de 3ros años EGB, niños y niñas entre 8 y 9 años de edad, evidencia aspectos sobre el tipo de enseñanza, los recursos y actividades académicas empleados, posiciones del estudiante y docente al proceso de enseñanza, y temas relevantes relacionadas a las actividades didácticas.

Cuestionario, se aplicó diez preguntas relacionadas al proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, la implicación de las TIC en el proceso educativo, y la utilización de la Gamificación en actividades de tipo lectoescritura.

3.7. Población y muestra

Población objeto de estudio, comprenden los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”.

Tabla 8*Población*

Población	Número
Estudiantes 3 EGB “A”	32
Estudiantes 3 EGB “B”	31
Estudiantes 3 EGB “C”	32
Docentes sección matutina	26
Total	121

Nota: Datos referentes a toda la población a considerar para el estudio. Recuperado de: Archivos de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”.

Muestra

Se aplicó un muestreo de tipo estratificado intencionado, porque se enfoca en estudios con poblaciones pequeñas para poder alcanzar una muestra representativa, utilizado en la investigación cuantitativa para tomar casos agrupados que tengan alguna característica (Carpio-Escobar, 2019). Por ello, se consideró a todos los docentes de la sección matutina y estudiantes pertenecientes a los 3ros. Años de EGB, en edades comprendidas entre 8 a 9 años, por lo cual, no se hizo necesario el cálculo de la muestra.

3.8. Proceso investigativo**Fase 1 – Fundamentación de la Gamificación**

Dentro de este parámetro se fundamentó el empleo de la gamificación en el proceso enseñanza- aprendizaje de Lengua y Literatura, se realizó una recopilación de datos bibliográficos de diferentes fuentes y trabajos con el fin de obtener la información necesaria sobre herramientas gamificadoras y su uso dentro de la educación como estrategias interactivas que ayuden a mantener el interés y creatividad de los estudiantes, lo cual me permitió elaborar el marco teórico, así como también el modo adecuado de ejecutarlas dentro del aula de clases, obteniendo una visión clara y además saber con cuál de ellas proceder en nuestro campo de estudio.

Fase 2 - Diagnóstico sobre el proceso enseñanza -aprendizaje

Luego de describir cada una de las herramientas y fundamentar el marco teórico, se aplicó una encuesta (ver anexo 2) a los educadores de la Institución de la sección matutina del 3er. EGB para conocer el nivel del uso de la gamificación y las Tic dentro de las horas clases, que permita identificar el tipo de enseñanza aplicado en la asignatura.

Fase 3 Elaboración de Estrategia Educativa

Se diseñó una propuesta didáctica con el empleo de la gamificación como estrategia interactiva con la utilización de las herramientas web *Kahoot*, *Educaplay* y *Genially*, en el proceso enseñanza- aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de tercer año de Educación Básica. Se elaboró actividades académicas que puedan ser aplicadas mediante el uso de las herramientas digitales de la gamificación, a fin de conseguir los mejores resultados de enseñanza- aprendizaje en los estudiantes de tercer año de la Unidad “María Angélica Idrobo” en el área de Lengua y literatura. Evaluar la calidad y efectividad de las estrategias interactivas utilizadas dentro del proceso enseñanza- aprendizaje con el uso de la gamificación, en los estudiantes.

Este último objetivo permitió evaluar los resultados obtenidos, en motivación y rendimiento académico de cada uno de los involucrados, además nos mostró la calidad y efectividad de la estrategia interactiva aplicada, mediante la elaboración de conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

4. Análisis e Interpretación de Resultados

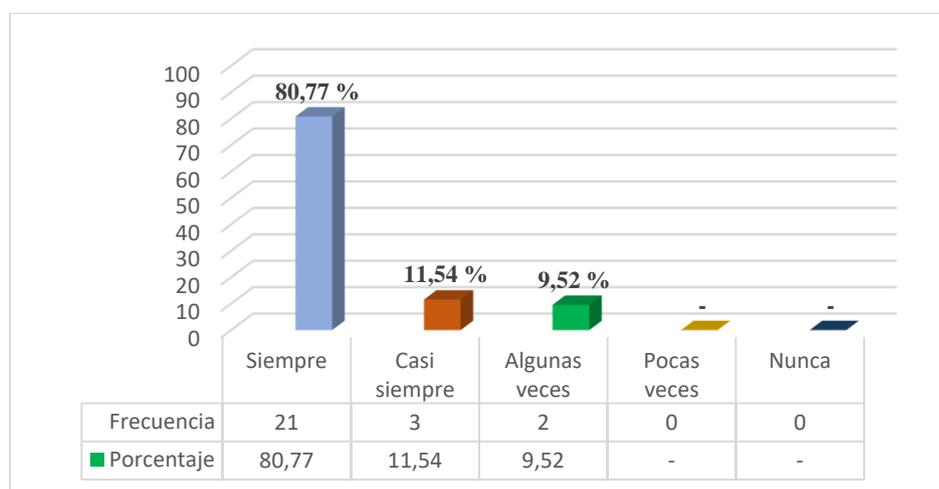
En este capítulo, se presenta los resultados de la investigación a través de una aplicación de una encuesta aplicada a 26 docentes de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo” de manera *online* para determinar la aplicación de la Gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura; aplicado a los niños de Tercer Año de Educación General Básica. Una vez recogida la información se procedió a tabular y analizar los resultados obtenidos para después ser interpretados a través de un gráfico estadístico.

1.1. Diagnóstico de la encuesta aplicada a los docentes

1. ¿Considera Ud. importante el uso de las TIC en el proceso enseñanza – aprendizaje?

Figura 8

Opinión sobre la importancia del uso de las TIC en el aula



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Análisis e interpretación:

Los resultados muestran que la mayoría de docentes correspondiente al 80,77% menciona que *siempre* es importante el uso de las TIC en el proceso enseñanza – aprendizaje; sin embargo, un bajo porcentaje del 9,52% expone que solo es algunas veces. Determina, que

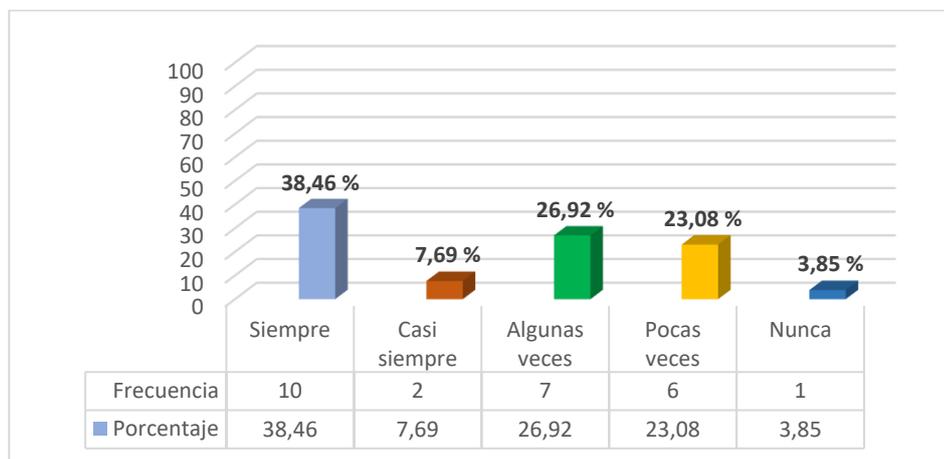
los educadores están conscientes sobre la trascendencia del uso de las TIC en el aula porque mejora el proceso, interés y motivación de los educandos.

La importancia de la aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje es trascendental, porque permite favorecer el proceso educativo hacia la educación integral y de calidad Córdor-Sambache et al. (2020), al estar a la vanguardia y tener variedad de estrategias didácticas digitales que comprende los elementos multimedia que son adorados por los estudiantes (nativos digitales) como son los videos, imágenes, texto y sonidos (Martí-Climent & García-Vidal, 2021). Por lo tanto, el uso de las TIC en la educación es simplemente eludible y trascendental porque eliminan barreras sobre el acceso a la información y pone en consideración a la Gamificación como estrategia didáctica.

2. ¿Tiene Ud. conocimiento sobre los recursos tecnológicos que existen en su institución para el desarrollo de su práctica educativa?

Figura 9

Conocimiento de los recursos tecnológicos con los que cuenta la institución



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Análisis e interpretación:

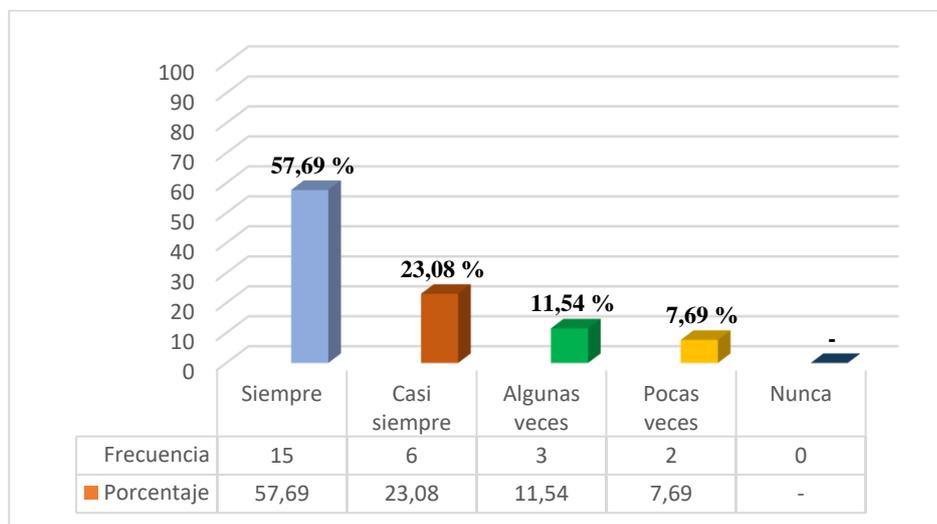
La gráfica nos presenta resultados dispersos, a pesar de ello, se observa que el mayor porcentaje del 38,46% de los docentes afirman que *siempre* tienen conocimientos sobre los recursos tecnológicos con la que cuenta la Institución, un menor porcentaje de 26,92% afirma que algunas veces y el 23,08% menciona que solo pocas veces tiene el conocimiento. Evidencia, que los docentes no tienen conocimiento de estos dispositivos de manera completa, por ende, desconocen su potencial y no son considerados para la aplicación en clase.

Según Feijóo et al. (2021), para brindar una formación integral y de calidad es necesario implementar en las aulas equipamientos tecnológicos que estén a la vanguardia y provoquen innovación educativa, considera cuatro ejes fundamentales como es el punto de vista social, la cultura, el contexto político y económico de un país. Los establecimientos chinos actualmente, sus aulas poseen cámaras de video, pizarras digitales, computadores portátiles, tablets, laboratorios de computación y robótica, equipos de audio y video y sobre todo conectividad a Internet (Cordova-Amache, 2021). Por ende, los docentes son capacitados en alto nivel en competencias de TIC, factores que han marcado la diferencia en calidad educativa.

3. ¿Considera que el uso de las TIC en el aula provoca a innovación educativa?

Figura 10

Conocimiento de los recursos tecnológicos con los que cuenta la institución



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Análisis e interpretación:

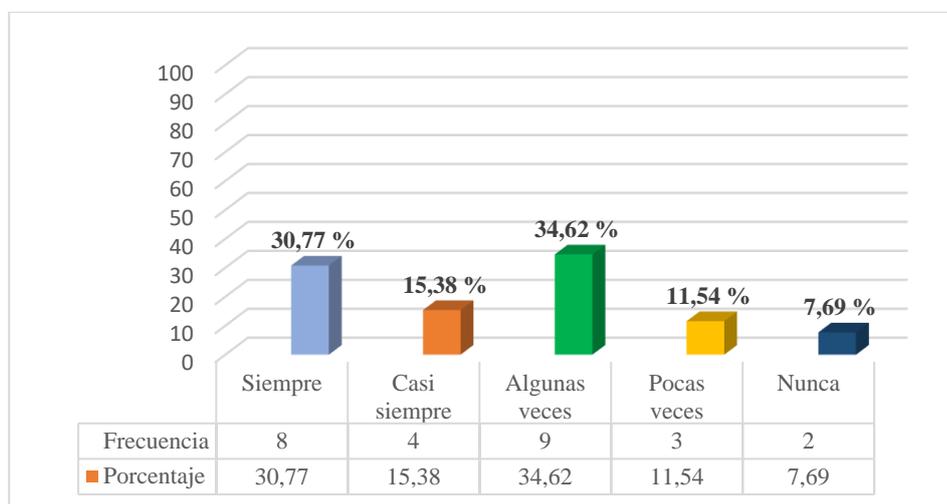
Luego de los datos obtenidos se evidencia que más de la mitad de encuestados correspondiente al 57,69% afirma que *siempre* el uso de las TIC en el aula provoca innovación educativa, así mismo un porcentaje elevado del 23,08% manifiesta que casi siempre y apenas un porcentaje reducido de 7.69% expone que pocas veces. Por aquello, se percibe que no están los docentes convencidos totalmente que la utilización de las TIC implica un cambio significativo en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Por tanto, según Palacios-Núñez et al. (2021) la innovación educativa tiene un enfoque constructivista, no solo comprende utilizar las TIC en el aula, sino llegar a una educación integral a través de docentes motivados y creativos que generen un entorno innovador en el ámbito de aprendizaje, donde los estudiantes desarrollen el pensamiento crítico, pero el docente debe alcanzar eficiencia y optimización en la creación de ambientes educativos, por ende, la utilización de recursos o aplicaciones tecnológicas es vital para lograr la calidad educativa.

4. ¿Ud. ha diseñado y desarrollado actividades didácticas digitales para las clases con los estudiantes?

Figura 11

El docente ha diseñado actividades didácticas digitales



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Análisis e interpretación:

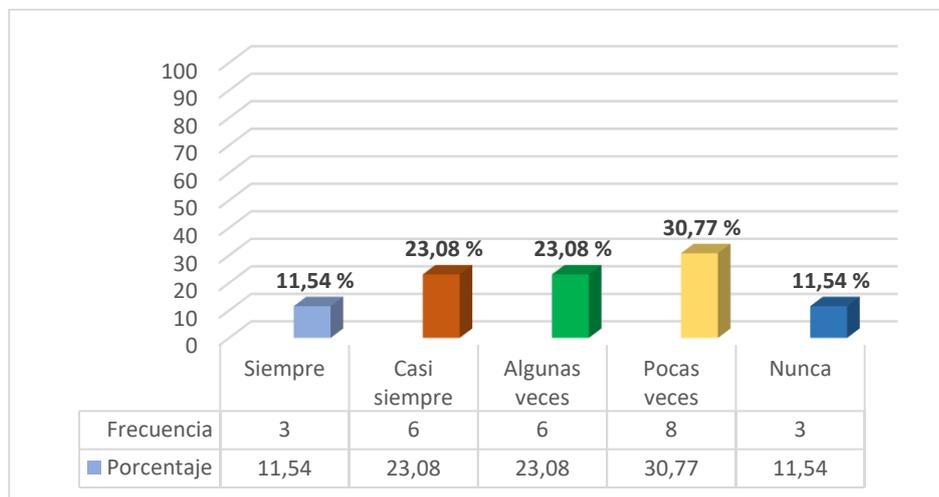
La representación estadística expone dos porcentajes con mayor incidencia; el mayor el 34,62% de docentes que expone que *algunas veces* ha diseñado y desarrollado actividades didácticas digitales para las clases y el 30,77% expone que siempre lo hace. Sin embargo, se evidencia también que existe un significativo número de docentes que no lo han hecho, por ello, se infiere que existe la necesidad de capacitar a los docentes de cómo elaborar recursos e instrumentos didácticos educativos de manera pertinente y congruente con lo que requiere aprender los educandos.

Los recursos didácticos digitales favorecen al proceso enseñanza-aprendizaje porque apoya a la exposición de contenidos, se pone en práctica actividades activas y creativas, y mejora la comprensión del contenido por la comprensión auditiva y visual (Andrade-Vargas, 2022). Por lo tanto, el desarrollo de recursos didácticos mediados por Gamificación se presentan como una propuesta activa que motiva y emociona a los estudiantes al considerar el juego en el proceso educativo ya que están muy compenetrados e identificados con este tipo de herramientas digitales.

5. ¿Actualmente utiliza plataformas digitales educativas para sus clases?

Figura 12

Utilización de plataformas educativas utilizadas en clase



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Análisis e interpretación:

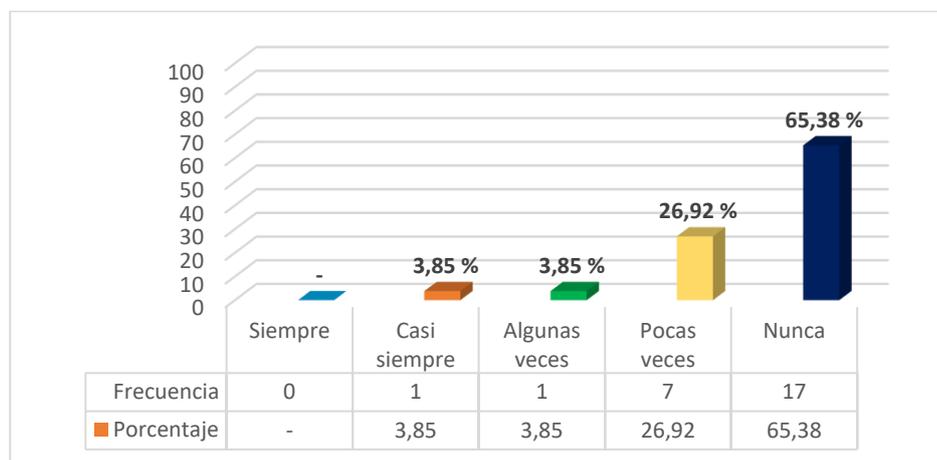
Los resultados presentan que el 30,77% de los docentes mencionan que *pocas veces* utilizan plataformas digitales en sus clases, el 11,54% dice que no lo han hecho nunca. No obstante, un grupo del 23,08% dice que casi siempre lo hacen y apenas el 11,54% manifiesta que siempre. En consecuencia, se argumenta que los docentes tienen falencias y problemas para utilizar la Gamificación en sus clases, por ello, existe la necesidad de abordarla e implementarla en el proceso educativo.

Es evidente que el tema de la Gamificación no está fortalecido en la Institución estudiada, por cuanto se requiere que el docente conozca sobre los beneficios del tema para educar de manera diferente y significativamente mediante el involucramiento y la integración sobre un fin común (Ramirez -Soasti, 2019). En concordancia, se deduce que la importancia de la Gamificación en la educación busca alcanzar una alta motivación para la adquisición y construcción de nuevos conocimientos, la innovación, la productividad y la adquisición de habilidades; en el cual se debe como docente analizar y contemplar criterios pedagógicos, de infraestructura, funcionalidad, operatividad para la construcción de un juego.

6. ¿Usted ha utilizado herramientas de Gamificación en clases para el proceso enseñanza – aprendizaje donde genera puntos, niveles, premios, etc.?

Figura 13

Utilización de plataformas educativas utilizadas en clase



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Análisis e interpretación:

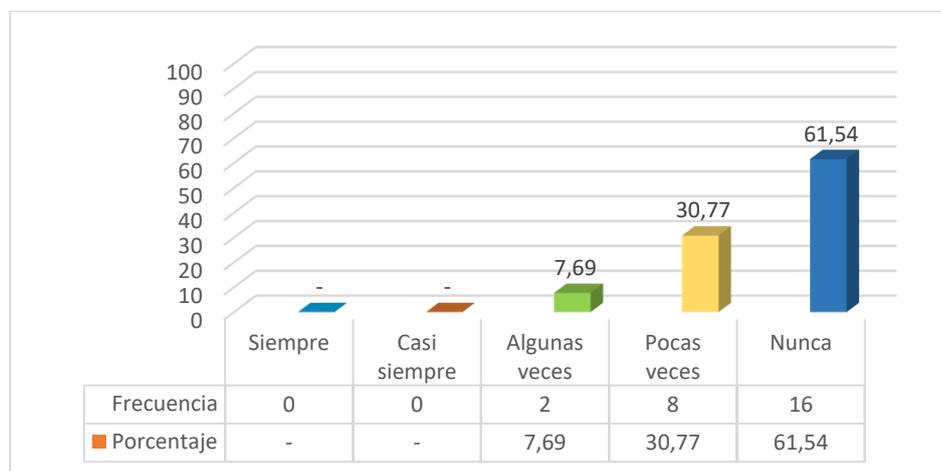
La representación gráfica presenta que la mayoría de los docentes correspondiente al 65.38% *nunca* ha utilizado herramientas de Gamificación en clases para el proceso enseñanza – aprendizaje donde se genera puntos, niveles, premios, etc. A esto, se suma el 26,92% de los docentes que menciona que lo ha hecho pocas veces y solo un poquísimo porcentaje del 3,85% expone solo lo ha utilizado algunas veces. Resultados que evidencian que los docentes no utilizan los juegos que contengan todos los elementos, por lo cual, se evidencia la necesidad de instruir al docente en esta metodología de trabajo.

Las herramientas de Gamificación como nuevas metodologías de enseñanzas requieren de una reflexión como estrategia metodológica y un considerado nivel de instrucción, en el que se ponen a consideración la temática, las dinámicas, las mecánicas y los componentes del juego (Leyre & García - Jiménez, s.f.). Para Aldana (2021) la sensación de los juegos al contener límites, niveles, puntos, premios, insignias, puntuación, dados, retos, etc., con el fin dirigir o modificar el comportamiento de los educandos hacia el aprendizaje con el objetivo de enriquecer y desarrollar el conocimiento, por lo cual, su uso es primordial más aun en tempranas edades por su motivación y metodología de trabajo.

7. ¿Cómo educador, tiene Ud. acceso a material didáctico idóneo para el desarrollo de sus clases de Lengua y Literatura que involucre la Gamificación?

Figura 14

Utilización de material didáctico para Lengua y Literatura



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Análisis e interpretación:

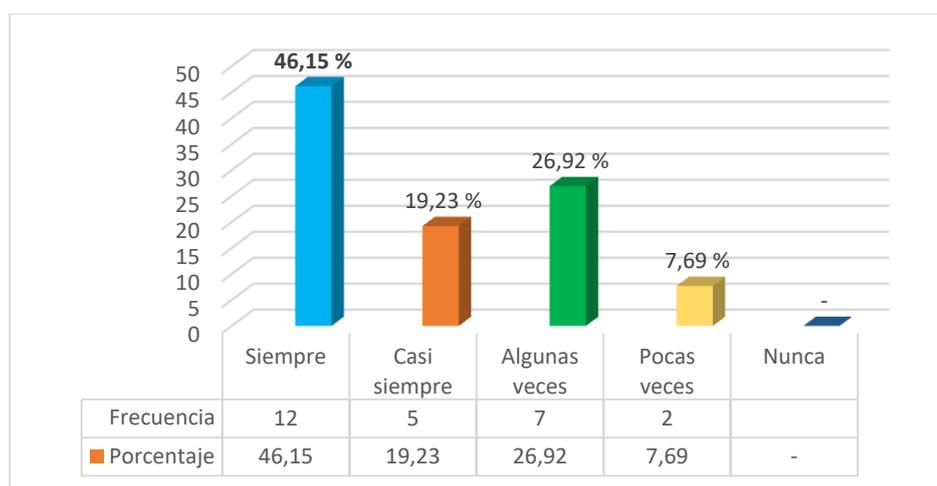
Los resultados obtenidos muestran que más de la mitad de docentes correspondientes al 61,54% mencionan *nunca* tener acceso a material didáctico idóneo para el desarrollo de sus clases de Lengua y Literatura que involucre la Gamificación. El 20,77% menciona que lo ha hecho pocas veces y apenas el 7.69% expone que ha ingresado algunas veces a este material didáctico. Siendo notorio, que los educadores no están utilizando la metodología de la Gamificación en el aula, ya sea por desconocimiento y/o falta de orientación sobre el tema.

Los autores Soler et al. (2019), manifiestan que los recursos didácticos que involucran la Gamificación son relevantes en el proceso educativo porque son medios que favorecen y facilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje, apoya a la presentación de contenidos de currículo, influyen en las explicaciones, condicionan y predeterminan el método de enseñanza. Así mismo, Vargas - Murillo (2017) facilitan las actividades del docente al servir de motivación y guía presenta a los estudiantes actividades motivadoras y relevantes con el uso de las TIC en el aula y las tareas enviadas a casa, favoreciendo a la salud en la estimulación de los órganos sensoriales y las destrezas motrices.

8. ¿De acuerdo a su experiencia, considera que es didáctico la aplicación de la Gamificación en las actividades educativas?

Figura 15

Gamificación y didáctica para los estudiantes



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Análisis e interpretación:

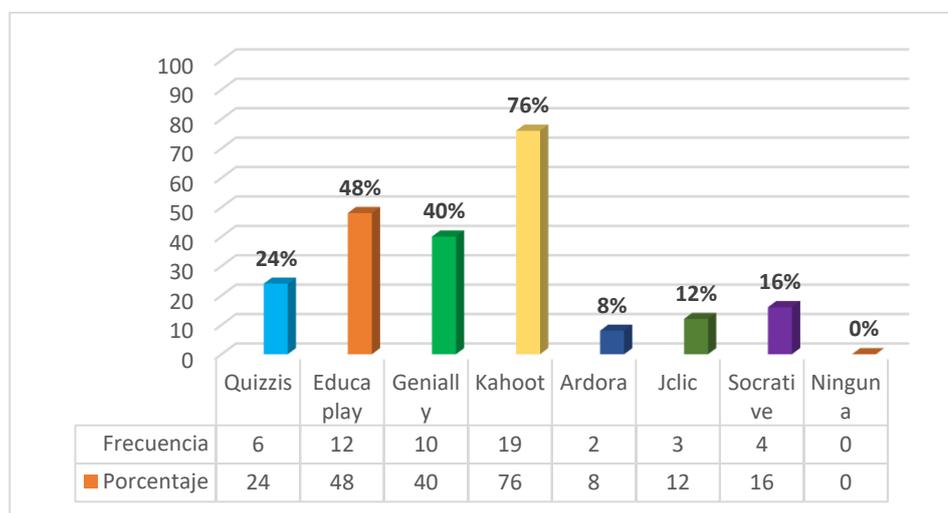
La representación gráfica muestra que un alto porcentaje referente al 46,15% de docentes manifiestan que *siempre* están de acuerdo en que la aplicación de la Gamificación en las actividades educativas son didácticas y el 19,23% manifestó que casi siempre. Aun cuando, el 26,92% de los educadores expresó que son actividades didácticas solo alguna veces y un reducido grupo del 7,69% menciona que pocas veces lo es.

En consecuencia, se deduce que la mayoría de las docentes está consientes sobre la importancia de la Gamificación como instrumento didáctico; según Torres (2022) estos instrumentos didácticos son relevantes porque tratan el aprendizaje de manera transparente y fomenta el autoaprendizaje.

9. ¿De la siguiente lista de aplicaciones para Gamificación, cuál usted sabe utilizarlas?

Figura 16

Aplicaciones para realizar actividades de Gamificación



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Análisis e interpretación:

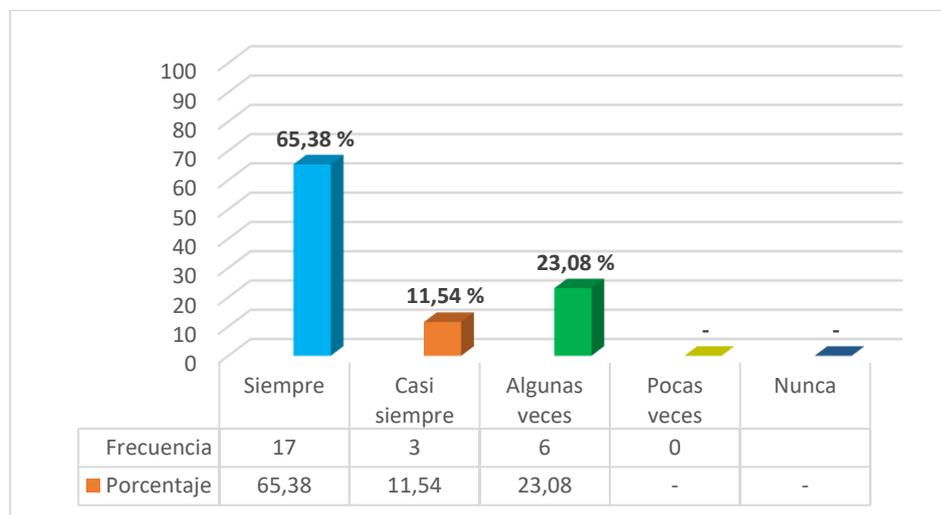
Los resultados encontrados fueron que la mayoría de los docentes correspondiente al 76% asegura haber utilizado **Kahoot**, seguidamente el 48% manifestó manejar **Educaplay** y el 40% expone trabajar con **Genially**. Por ello, se evidencia que la mayoría de los docentes tienen conocimientos por lo menos en una aplicación para Gamificación, esto se debe a las capacitaciones realizadas en Mi Capacito del Ministerio de Educación donde las plataformas con mayores porcentajes son las de mayor promoción. Sin embargo, no son utilizadas en el proceso educativo por diversos factores de infraestructura, planificación y conocimiento en la aplicación.

Kahoot es una herramienta que permite aprender y repasar contenidos, ideal para jugar a repasar acontecimientos (Martín-Sánchez, 2022), Educaplay sirve para compartir y crear actividades que conlleva el aprendizaje a través de la emoción (Intef, 2022) y Genially es importante porque facilita la interactividad y la animación para motivar e interesar a los estudiantes (Cárdenas, 2019). Estas tres herramientas son trascendentes porque permiten desarrollar metodologías activas para el aprendizaje y desarrollar el pensamiento hacia la creatividad.

10. ¿Considera Ud. que las aplicaciones de Gamificación mejora el proceso enseñanza - aprendizaje?

Figura 17

Perspectiva del docente sobre las aplicaciones para Gamificación



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Análisis e interpretación:

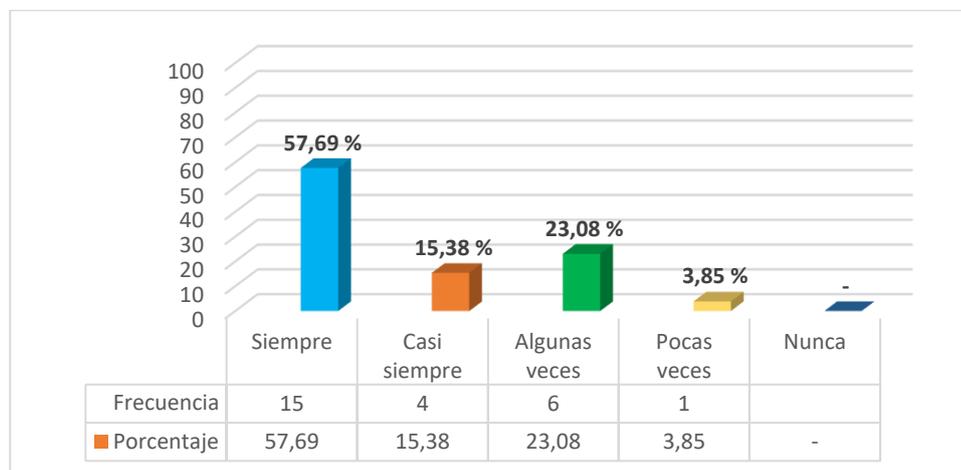
La representación gráfica presenta que más de la mitad de docentes correspondiente al 65,38% consideran que es *siempre* las aplicaciones de Gamificación mejora el proceso enseñanza – aprendizaje; por el contrario, existe un porcentaje significativo del 23,08% que estima que únicamente algunas veces lo hace. Por ende, se infiere que la mayoría de los docentes tienen conocimiento sobre que la Gamificación debido a que contribuye significativamente al proceso educativo por sus múltiples beneficios.

La Gamificación es importante porque tiene el propósito de “fomentar el autoaprendizaje haciendo que el alumno deje de ser un receptor pasivo y pase a ser un valor activo en el aprendizaje” (Torres, 2022, pág. 14). Por otro lado, Cordova-Amache (2021) expone que se mejora el aprendizaje debido a que promueven un sentimiento de progresión por subir de nivel con su experiencia propia de avance en la comprensión de contenidos. Por concerniente, esta metodología mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje porque motiva y facilita aprender mediante procesos activos creativos.

11. ¿Le gustaría implementar Gamificación para potenciar las habilidades y destrezas en lectoescritura?

Figura 18

Implementación de la Gamificación



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos manifiestan que más de la mitad de los docentes correspondiente al 57,69% exponen estar *siempre* dispuestos a implementar Gamificación en sus clases para potenciar las habilidades y destrezas en lectoescritura. Sin embargo, existió un grupo considerable del 23,08% menciona que solo desearía implementar algunas veces. En consecuencia, se deduce que se necesita concientizar y demostrar todas las ventajas y beneficios que existe al utilizar aplicaciones para juegos educativos en el proceso enseñanza –aprendizaje.

El uso de la Gamificación en el aula, es una fuente de aprendizaje específicamente motivadora, sirve para afianzar conceptos en calidad de evaluación, reforzar habilidades digitales, mejora el uso de la lógica y la estrategia para la resolución de problemas (López-López, 2019). También Martínez - Carrera et al. (2019), comentan que el área social esta metodología permite estimular las relaciones interpersonales porque requiere que se utilice en grupo, por consiguiente las personas deben aprender a comunicarse y trabajar conjuntamente, por cuanto, su uso favorece el trabajo colaborativo.

12. ¿Le gustaría utilizar una herramienta digital para reforzar la lectoescritura mediante juegos educativos?

Figura 19

Posicionamiento sobre el uso de herramientas de gamificación



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Análisis e interpretación:

La gráfica nos presenta que más de la mitad de docentes con un porcentaje del 57,69% manifestaron que *siempre* les gustaría utilizar una herramienta digital para reforzar la lectoescritura a través de juegos educativos y el 26,92% menciona que casi siempre estaría de acuerdo. Al contrario, existe el 11,54% de los educadores que exponen que lo realizarían solo algunas veces y el 3,85% exterioriza que pocas veces. Resultados que deducen que la mayoría de los docentes les agrada experimentar con propuestas digitales por medio de la Gamificación para reforzar la lectoescritura en los niños y niñas.

La utilización de la Gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje en niños y niñas para aprender la lectoescritura aumenta la motivación del aprendizaje; es decir, les da curiosidad y predisposición por aprender genera gran aceptación por el hecho que van a jugar aprendiendo (Barros -Pozo & Medina-Chicaiza, 2021). Por cuanto, esta metodología de enseñanza contribuye a estimular el interés para realizar las tareas, contribuye el trabajo cooperativo y la resolución de conflictos, desarrolla la concentración, y mejora las habilidades motrices y digitales.

CAPÍTULO V

5. Propuesta

5.1 Descripción de la propuesta

La presente propuesta es una herramienta digital de Gamificación *Kahoo*, *Genially* y *Educaplay*; que sirve como estrategia para el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del Tercer Año de Educación Básica en la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo” de la ciudad de Ibarra.

¿Para qué?

Elaborar material didáctico de apoyo a la asignatura específicamente temas de lectoescritura para niños y niñas entre 8 a 9 años de edad mediante juegos digitales educativos para generar innovación en el aula y mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje.

¿Qué se va hacer?

Desarrollar una estrategia didáctica a través del desarrollo de un sitio web de juegos educativos que involucre la temática de los contenidos curriculares del Bloque 1 de la asignatura de Lengua y Literatura para el 3er. EGB.

¿Cómo se lo realizó?

Se planteó una planificación curricular que plantea a la gamificación como estrategia didáctica, a través de un sitio educativo embebido con actividades lúdicas para promover el uso de estas herramientas didácticas para generar creatividad e interés en los educandos por sus beneficios y ventajas.

5.2 Alcance de la propuesta

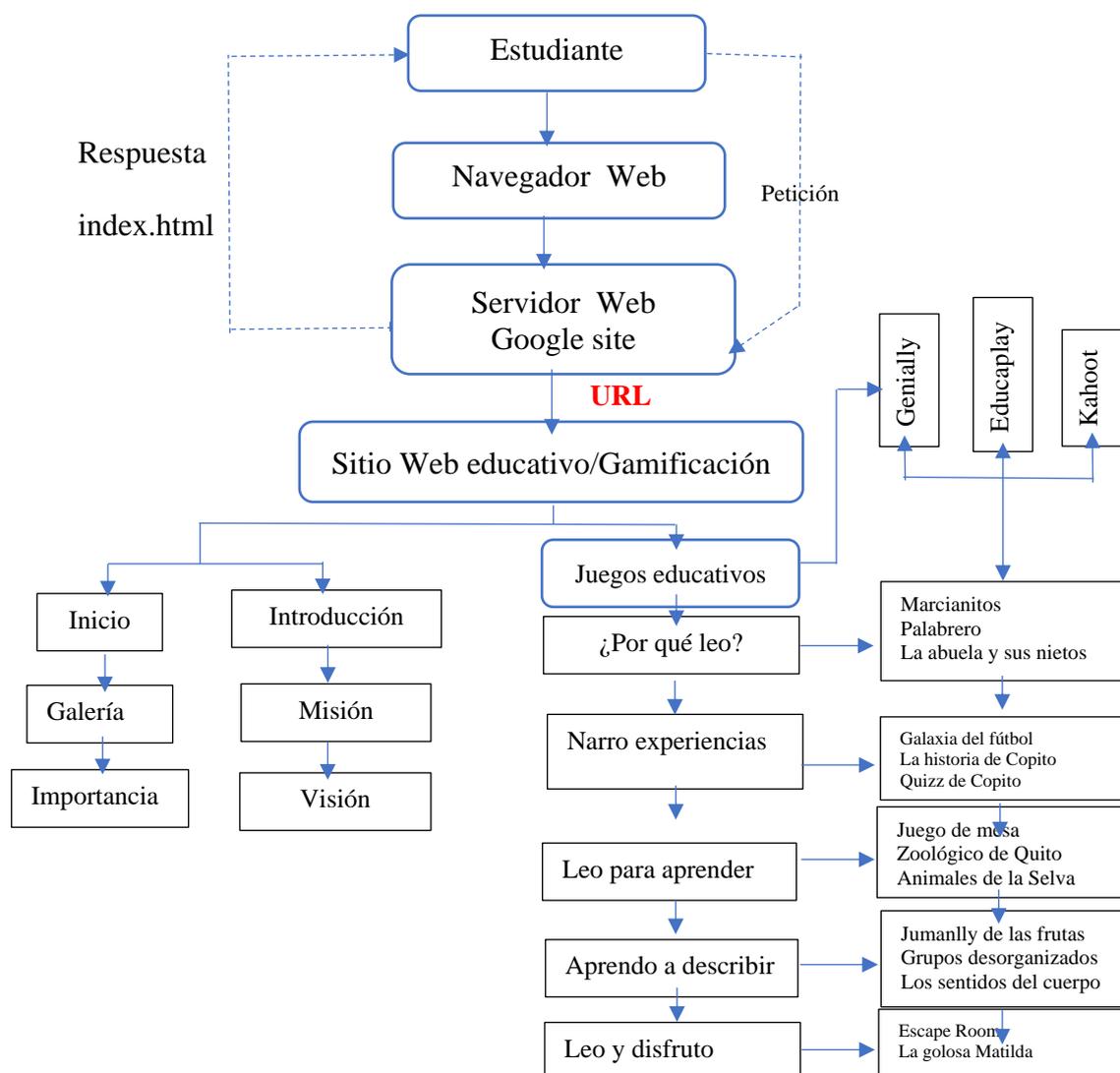
La presente propuesta corresponde al desarrollo de una estrategia didáctica que involucra los elementos básicos de Gamificación para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje asociado a la lectoescritura. Abarca dos aspectos fundamentales para la implementación de la propuesta. Pedagógicamente comprende actividades como escuchar y leer lecturas, completar frases, ordenar palabras y oraciones, descubrir palabras escondidas,

expresar sentimientos e ideas, informar sobre acontecimientos, frases, saludos, dichos de uso cotidiano, compartir ideas, situaciones y experiencias de la vida cotidiana. Tecnológicamente, abarca la vinculación de 4 plataformas como base fundamental del desarrollo de la propuesta digital para gamificación como es *Google sites*, *Kahoot*, *Genially* y *Educaplay* en su versión gratuita, el cual contiene una serie de actividades para reforzar los temas de lectoescritura.

5.3 Estructura y funcionamiento de la Propuesta

Figura 20

Estructura y funcionamiento de la propuesta



Nota: La gráfica corresponde a una descripción gráfica del funcionamiento de la herramienta didáctica digital para apoyo de la asignatura de Lengua y Literatura explica de manera detallada su funcionamiento y estructura.

La Figura 20 expone como opera un sitio web haciendo referencia estudiante/servidor y petición/respuesta; así mismo, representa como está estructurado el sitio web educativo y como está representado las herramientas de Gamificación.

5.3 Análisis de los contenidos y planificación curricular y la Gamificación

Para la determinación del contenido y planificación curricular se consideró el Bloque 1 de la Asignatura de Lengua y Literatura del Tercer Año de EGB propuesto por el Ministerio de Educación; en el que se analizó las Marco destrezas a desarrollar del libro de trabajo para plantear las actividades pedagógicas a reforzar por medio del desarrollo de los juegos educativos.

5.3.1 Contenido Curricular

Figura 21

Contenido Curricular de la Unidad 1 - Libro del 3er. EGB Lengua y Literatura

 UNIDAD 1	LENGUA Y CULTURA	¿Por qué leo?
	COMUNICACIÓN ORAL	Narro mis experiencias
	LECTURA	Leo para aprender
		Me ejercito en la comprensión de oraciones
		Leo en voz alta
	ESCRITURA	¡Aprendo a describir!
		Ortografía: Uso de la “m” antes de la “p” y de la “b”
Ortografía: Uso de la “b” antes de la “r” y de la “l”		
Me ejercito: Escribo oraciones		
LITERATURA	Leo y disfruto	
	La golosa Matilda	
	Choco busca una mamá	
EVALUACIÓN		

Nota: La gráfica presenta la temática de estudio del Libro de Trabajo de Lengua y Literatura de 3ro. EGB del Ministerio de Educación. Fuente: (MINEDUC, 2016).

La Figura 21, presenta la temática del currículo del 3er. Grado de la Asignatura de Lengua y Literatura, especifica los 5 ejes transversales que comprende la educación integral con las actividades básicas del desarrollo de la lectoescritura y la ortografía. Además, se plantea las actividades a desarrollar del libro de trabajo a reforzar a través de actividades lúdicas que apoyen lo aprendido en el aula.

5.3.2 Adaptación de la planificación académica

Tabla 9

Planificación microcurricular por parcial – Unidad 1

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR							
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN:			ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MARÍA ANGÉLICA IDROBO”				
NOMBRE DEL DOCENTE:			Fecha de inicio		Fecha de finalización		
Área	LENGUA Y LITERATURA	Grado	TERCERO	Paralelo	Año Lectivo:		
Asignatura	LENGUA Y LITERATURA						
Unidad Didáctica N.º 1	Título de la Unidad	LEO, ME DIVIERTO Y APRENDO					
Objetivo de la Unidad	Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos y las situaciones comunicativas, para desarrollar una actitud de indagación frente a los textos escritos. (Ref. O.LL.2.1.)						
Criterios de evaluación	CE.LL.2.1. Diferencia la intención comunicativa de diversos textos de uso cotidiano y expreso con honestidad, opiniones valorativas sobre la utilidad de esos textos. CE.LL.2.3. Dialoga, demuestra capacidad de escucha, manteniendo el tema de conversación, expresa ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente y siguiendo las pautas básicas de la comunicación oral, a partir de una reflexión sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística						
APENDIZAJE DISCIPLINAR							
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ESTRATEGIA METODOLÓGICA GAMIFICACIÓN	ACTIVIDADES EVALUATIVAS			
Distinguir la intención comunicativa (persuadir, expresar emociones, informar, requerir, etc.) que tienen diversos textos de uso cotidiano. (Ref.LL.2.1.1.)  Compartir de manera espontánea sus ideas,	Reconoce el uso de textos escritos en la vida cotidiana, identifica su intención comunicativa. (Ref. I.LL.2.1.1.)  Muestra capacidad de escucha al mantener el tema de conversación e	Por qué leo Narro mis experiencias Leo para aprender Aprendo a describir Leo y disfruto PROCESO DE ESCUCHAR Preparación Percepción Comprensión Interpretación Reacción	JUEGOS DE ¿POR QUÉ LEO? Marcianitos visitándonos - lugares preferidos Palabrero de la pájara pinta La abuela y sus nietos leen	Técnica: Observación E. FORMATIVA <ul style="list-style-type: none">• Tareas.• Deberes.• Trabajo en clase.• Investigaciones.• Trabajo individual• Trabajos de grupos E. SUMATIVA			

<p>experiencias en situaciones informales de la vida cotidiana. (Ref. LL.2.2.1.)</p>  <p>Dialogar con capacidad para escuchar y mantener el tema en situaciones informales de la vida cotidiana. (Ref.LL.2.2.2.)</p> 	<p>intercambiar ideas. (Ref. I.LL.2.3.1.)</p> <p>Interviene espontáneamente en situaciones informales de comunicación oral, expresa ideas, experiencias y necesidades. (Ref. I.LL.2.3.2.)</p> 	<p>Integración</p> <p>ACTIVIDADES DE PRELECTURA</p> <p>PRELECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Observar con mucha atención Hacer preguntas <p>LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Escuchar la lectura Leer en voz alta Pronunciar las palabras con una buena entonación Leer varias veces <p>POSLECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Elaborar cuestionarios Recrear lo leído Aprender a leer con fonemas Leer el párrafo Observar las letras Leer palabras Leer series silábicas Ordenar palabras para formar oraciones <p>ETAPAS DE ESCRIBIR</p> <ul style="list-style-type: none"> Precepción Imitación Ejercitación Escritura <p>ETAPAS DE HABLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> Percepción Conversación Evaluación 	<p>NARRO MIS EXPERIENCIAS</p> <p>Galaxia del fútbol La historia de Copito Quizz de Copito</p> <p>LEO PARA APRENDER</p> <p>Juego de mesa Zoológico de Quito Animales de la Selva Quizz Animales de África</p> <p>APRENDO A DESCRIBIR</p> <p>Jumanlly de las frutas Grupos desorganizados Los sentidos del cuerpo humano</p> <p>LEO Y DISFRUTO</p> <p>Escape Room La golosa Matilda</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas escritas, prácticas y mixtas al final de cada parcial.
ELABORADO POR:		REVISADOR POR:		APROBADO POR.
DOCENTE:		COORDINADOR DE LA C. TÉCNICO PEDAGÓGICA/JEFE DE ÁREA		SUBDIRECTORA
FECHA:		FECHA		FECHA

Nota: La Tabla 9 presenta la Planificación Microcurricular planteada por el Ministerio de Educación, el cual contiene la adaptación de la Gamificación como estrategia didáctica curricular, el cual plantea las actividades lúdicas como apoyo al aprendizaje de las actividades enfocadas a la lectoescritura. Fuente: (MINEDUC, 2016).

5.4 Desarrollo de la propuesta Sitio web educativo - gamificación

El sitio web sirve como un interfaz gráfico para el acceso de los estudiantes a las actividades lúdicas, utilizado con el propósito de clasificar y organizar las diferentes etapas contempladas en la Planificación Curricular a cada uno de los juegos de refuerzo. Así mismo destacar que se tomó a consideración para la realización de las actividades de Gamificación las que engloba el contexto del libro de trabajo.

5.4.1 Aplicaciones digitales para el desarrollo de la propuesta

Se utilizó herramientas web 2.0 para el proceso de diseño y desarrollo de las actividades lúdicas, siendo las principales las siguientes:

Tabla 10

Herramientas Web 2.0 empleadas para la Gamificación

N°	Descripción	Funcionalidad	Ícono
PLATAFORMAS PARA DESARROLLAR GAMIFICACIÓN			
1	Kahoot Evaluaciones de todos los temas curriculares	Elaboración de cuestionarios interactivos. Permitted la participación de los alumnos de forma individual y grupal. Fácil uso, utilización de puntos, insignias y premios, entre otros. Proporcionó versión gratuita limitada.	
2	Genially Juegos interactivos de Gamificación	Facilitó plantillas para crear juegos. Acoplamiento de recursos multimedia. Herramientas para crear actividades vistosas e interactivas. Proporcionó versión gratuita limitada.	
3	Educaplay Variedad de actividades lúdicas de manera interactiva.	Creación de actividades educativas multimedia Dinamizar las actividades lúdicas. Fácil uso, crear, evaluar, y compartir actividades educativas online. Proporcionó versión gratuita limitada.	
HERRAMIENTAS DE ACOMPAÑAMIENTO EN EL DISEÑO DE LOS JUEGOS Y SITIO WEB			
1	Google sites Herramienta para creación del sitio web educativo	Se utilizó para crear un sitio web totalmente gratuito, muy sencillo de utilizar, se acopla a varias herramientas web 2.0 y es multiusuario	
2	Cooltext Generador de texto para el sitio web	Aplicación para crear texto de manera vistosa, totalmente gratis y de fácil uso.	
3	Google Docs Instrumentos de trabajo de escritura	Plataforma para redacción de texto, gratuito y accesible.	

4	Youtube	Herramienta para el alojamiento de videos de forma online, se utilizó para fusionar los link en el sitio web.	
5	Animaker Creación de videos animados	Herramienta sencilla y de fácil uso para crear videos y facilita diversidad en la creación de personajes, fondos, plantillas- Parcialmente gratis.	

Nota: La Tabla 10 describe todas las aplicaciones web utilizadas para la realización de la propuesta, específicamente expone cual fue su uso en cada parte o utilidad del proyecto.

5.4.2 Ingreso a la aplicación

Para acceder a la propuesta se necesita de conexión a Internet y un navegador (comprobados en Google Chrome, Firefox y Opera); en Google Sites el link de acceso generado es la siguiente url:

<https://sites.google.com/view/gamificacin-juegosinteractivos/inicio>

5.4.3 Pantalla principal

Figura 22

Página de inicio de la propuesta



Nota: Se presenta la página web del sitio educativo de Gamificación de Lengua y Literatura, segmentada en tres secciones, el índice de acceso general, el banner

representativo de juegos y el área de carrusel de fotografías y un video animado sobre la importancia de leer y escribir.

La Figura 22, presenta la portada principal de la propuesta, una imagen gif con movimiento, el cual brinda una escenificación de juegos con la Literatura; así mismo, presenta una galería de fotos más relevantes de la institución y el proyecto, y finalmente se expone un video animado en el cual explica un dibujo de docente porque es importante leer y escribir.

5.4.4 Introducción

Figura 23

Menú Inicio – Identidad Institucional

The image shows a digital menu for the 'Unidad Educativa "María Angélica Idrobo"'. At the top left is the school's logo, which features a globe and the text 'UNIDAD EDUCATIVA MARÍA ANGÉLICA IDROBO'. To the right of the logo, the school's name is written in large, red, stylized letters. Below the header, there is a paragraph of text describing the school's mission and current student numbers. A central photograph shows a group of school staff members standing in front of the school building. Below the photo is a navigation bar with five dots, the first of which is filled. Underneath the photo is a section titled 'IDENTIDAD INSTITUCIONAL' in bold, black letters. This section is divided into three sub-sections: 'VISION', 'MISION', and 'IDEARIO', each with a red heading. The 'VISION' section describes the school's goal for 2023. The 'MISION' section states the school's commitment to providing integral education. The 'IDEARIO' section lists several guiding principles for the school's development and student well-being.

Unidad Educativa "María Angélica Idrobo"

La Escuela de Educación General Básica "María Angélica Idrobo" es una institución educativa, que acoge a estudiantes provenientes de diferentes sectores del Cantón Ibarra y sus alrededores para que se integren proactivamente en desarrollo local, regional y nacional.

El centro educativo fue creado hace muchos años atrás como una proyección de la misión educadora en este tiempo, ha desplegado importantes acciones en pro de la formación de sus educandos y la búsqueda de la calidad educativa.

Actualmente la oferta educativa cuenta con 1042 estudiantes, en la jornada matutina con 770 estudiantes y en la jornada vespertina con 272 estudiantes.

IDENTIDAD INSTITUCIONAL

VISION

La Escuela de Educación General Básica "María Angélica Idrobo" para el año 2023 se constituirá en una institución de excelencia reconocida a nivel nacional en la formación de niños(as) y jóvenes, con infraestructura y tecnología acorde a las exigencias actuales, a través de un enfoque pedagógico que contribuya a una formación científica, técnica, artística, cultural y el fortalecimiento de valores para la construcción de una sociedad que aporte al buen vivir.

MISION

La Escuela de Educación General Básica "María Angélica Idrobo" es una Institución Fiscal que ofrece una educación integral, que fortalezca el desarrollo personal de niños(as) y jóvenes, con recursos humanos, técnicos y tecnológicos, para formar entes críticos, autónomos, solidarios y creativos; comprometidos con la institución, la familia y la comunidad.

IDEARIO

Los diferentes actores dentro de la construcción del ideario han considerado el artículo 29 de la Constitución, los artículos 1, 2 y 3 de la LOEI, que además sustentan el principio fundamental del "Buen Vivir"

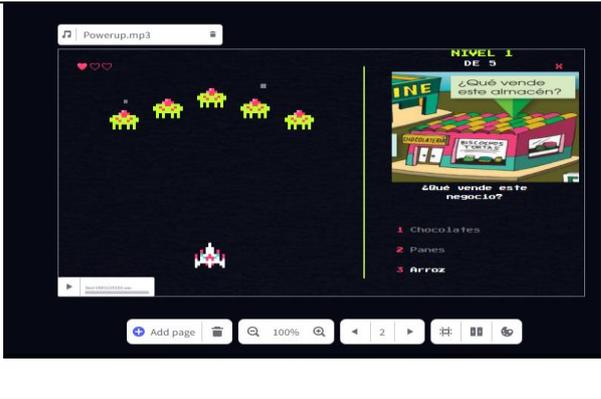
- La institución potencia la capacidad intelectual, creativa y crítica de los estudiantes y docentes, para que contribuyan activamente a la transformación social, cultural y económica: local, regional y nacional.
- Estimula el espíritu de investigación responsable y productiva, con principios de justicia, innovación y solidaridad.
- Desarrolla en los estudiantes destrezas y competencias mediante una educación integradora que les permitan desempeñarse como entes críticos, autónomos a través de una formación científica y tecnológica.
- Genera espacios y ambientes que permitan a los estudiantes sentirse seguros y motivados.

Nota: Se presenta la Historia de la Institución, la identidad Institucional del Centro Educativo como es la visión, misión e ideario. Tomado de: Fotografías de la autora.

5.4.5 ¿Por qué leo?

Tabla 11

Juego de Gamificación de ¿Por qué leo?

Gamificación	Juego	Descripción
<p>Genially</p> <p>Marcianitos visitándonos - lugares preferidos</p>		<p>Objetivo: Relacionar los contextos de la cotidianidad para comprender que la lengua escrita se usa con diversas necesidades o situaciones.</p> <p>Detalle de juego: Asociar la imagen con la posibilidad otorgada en el juego. Individual No límite de tiempo</p>
<p>Educaplay</p> <p>Palabrero</p>		<p>Objetivo: Ampliar el conocimiento de un tema, detectar el contexto relevante de una lectura.</p> <p>Detalle de juego: Encontrar las palabras claves que existía en la lectura (sopa de letras y crucigrama) Individual No límite de tiempo</p>
<p>Kahoot</p> <p>La abuela y sus nietos leen</p>		<p>Objetivo: Explicar que todo texto tiene un propósito o intención según la observación.</p> <p>Detalle de juego: Observar correctamente y responde la pregunta sobre la gráfica. Límite de tiempo Grupal</p>

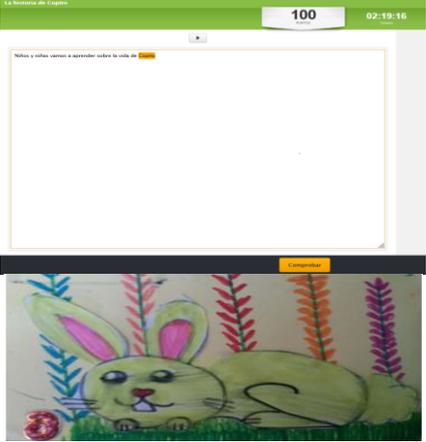
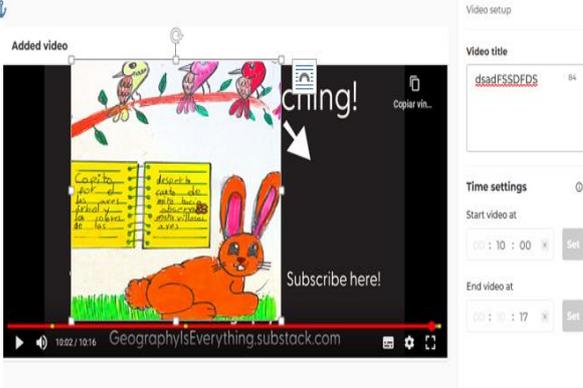
Nota: Descripción de los juegos educativos correspondientes a la fase del ¿Por qué leo? realizados en *Genially*, *Educaplay* y *Kahoot* con su respectivo proceso y descripción.

Fuente: (MINEDUC, 2016).

5.4.6 Narro experiencias

Tabla 12

Juego de Gamificación de Narro mis experiencias

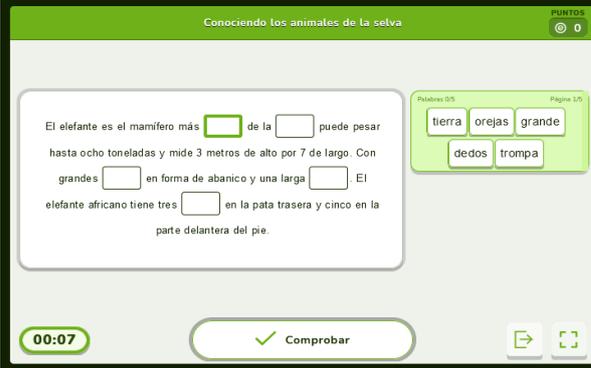
Gamificación	Juego	Descripción
<p>Genially</p> <p>Galaxia del fútbol</p>		<p>Objetivo: Deducir criterios a base de observaciones para establecer coherencia en las composiciones.</p> <p>Detalle de juego: El estudiante observa gráficos sobre el futbol y debe redactar la historia en Google Docs en el cual se escribe las historias de los estudiantes en un mismo documento. Trabajo Colaborativo. No límite de tiempo</p>
<p>Educaplay</p> <p>La historia de Copito</p>		<p>Objetivo: Escuchar las historias escritas de los estudiantes reproducidos en un audio, describir sus ideas y experiencias.</p> <p>Detalle de juego: Se escucha el audio del cuento y el estudiante debe ir digita o al dictado lo referido en el aula. Individual No límite de tiempo</p>
<p>Kahoot</p> <p>Quizz de Copito</p>		<p>Objetivo: Evidenciar las propuestas de compañeros para la percepción de alcances y mejoras a partir del desarrollo de cuentos. .</p> <p>Detalle de juego: Se realiza un QUIZZ sobre un video y el estudiante debe ir completa la historia a partir de lo evidenciado. Trabajo Colaborativo. Límite de tiempo</p>

Nota: Descripción de los juegos educativos correspondientes a la fase de Narro mis experiencias realizados en *Genially*, *Educaplay* y *Kahoot* con su respectivo proceso y descripción. Fuente: (MINEDUC, 2016).

5.4.7 Leo para aprender

Tabla 13

Juego de Gamificación – Leo para aprender

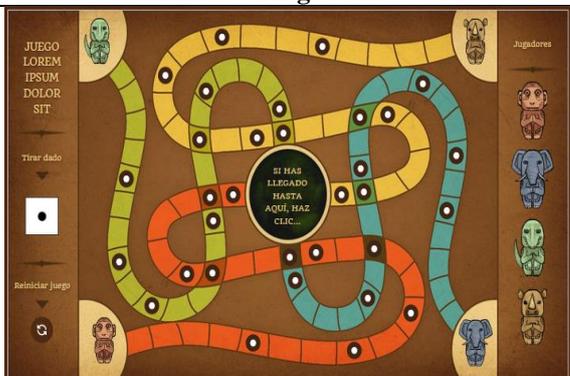
Gamificación	Juego	Descripción
<p>Genially</p> <p>Juego de mesa Zoológico de Quito</p>		<p>Objetivo: Determinar los animales que existen en el Zoológico a partir de la lectura de características de animales.</p> <p>Detalle de juego: Se juega grupalmente, el estudiante lanza un dado describe pistas y debe adivinar el animal es penalizado según el juego, se aplica un dado digital para los avances.</p> <p>Trabajo Colaborativo. Sin límite de tiempo</p>
<p>Educaplay</p> <p>Características de los animales de la Selva</p>		<p>Objetivo: Leer y analizar las características de los animales para poder identificarlos.</p> <p>Detalle de juego: El estudiante debe completar las características más relevantes de los animales considera el sentido de la oración.</p> <p>Individual Sin límite de tiempo</p>
<p>Kahoot</p> <p>Quizz Animales de África</p>		<p>Objetivo: Leer y analizar sobre las características de los animales y determinar sus peculiaridades.</p> <p>Detalle de juego: Juego grupal, realizar preguntas sobre las características de los animales en África.</p> <p>Grupal Límite de tiempo</p>

Nota: Descripción de los juegos educativos correspondientes a la fase de *Leo para aprender* realizados en *Genially*, *Educaplay* y *Kahoot* con su respectivo proceso y descripción. Fuente: (MINEDUC, 2016).

5.4.8 Aprendo a describir

Tabla 14

Juego de Gamificación de Aprendo a describir

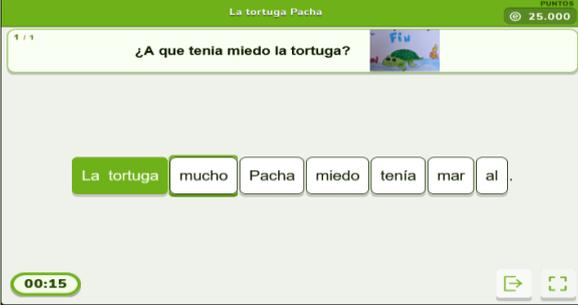
Gamificación	Juego	Descripción
<p>Genially</p> <p>Jumanly de las frutas</p>		<p>Objetivo: Analizar las características de las frutas refiriendo a los colores, tamaños y formas.</p> <p>Detalle de juego: El estudiante tira un dado digital y tiene que realizar actividades o resolver acertijos relacionado a las frutas. Grupal Sin límite de tiempo</p>
<p>Educaplay</p> <p>Grupos desorganizados</p>		<p>Objetivo: Analizar, organizar y clasificar elementos de un mismo grupo.</p> <p>Detalle de juego: Se debe determinar cuáles grupos están presentes, después escoger las palabras que sean pertenecientes al mismo grupo. Individual Sin límite de tiempo</p>
<p>Kahoot</p> <p>Los sentidos del cuerpo humano</p>		<p>Objetivo: Determinar que hace los sentidos relaciona a los objetos y sonidos.</p> <p>Detalle de juego: Responder a preguntas según el color y la alternativa. Grupal Límite de tiempo</p>

Nota: Descripción de los juegos educativos correspondientes a la fase del ¿Por qué leo? realizados en Genially, Educaplay y Kahoot con su respectivo proceso y descripción.
Fuente: (MINEDUC, 2016).

5.4.9 Leo y disfruto

Tabla 15

Juego de Gamificación- Leo y disfruto

Gamificación	Juego	Descripción
<p>Genially</p> <p>Escape Room</p>		<p>Objetivo: Analizar la secuencia de la historia para resolver las adivinanzas y preguntas.</p> <p>Detalle de juego: Visualizar el video sobre La tortuga Pacha y recordar sucesos para responder acertadamente las preguntas. Grupal Límite de tiempo</p>
<p>Educaplay</p> <p>Orden a la tortuga Pacha</p>		<p>Objetivo: Analizar la congruencia de las oraciones para determinar el orden de las palabras.</p> <p>Detalle de juego: Se responde con la pregunta planteada una oración que está en desorden a través de la organización. Individual Límite de tiempo</p>
<p>Kahoot</p> <p>Reconocer los personajes</p>		<p>Objetivo: Recordar la lectura realizada por los estudiantes a través de preguntas.</p> <p>Detalle de juego: Leer la pregunta, escoger un color y realizar en el menor tiempo posible para alcanzar buen puntaje. Grupal Límite de tiempo</p>

Nota: Descripción de los juegos educativos correspondientes a la fase de Leo y disfruto realizados en Genially, Educaplay y Kahoot con su respectivo proceso y descripción. Fuente: (MINEDUC, 2016).

5.5 Implementación de la propuesta

Una vez desarrollada la propuesta sobre Gamificación se procede a elaborar un plan de implementación para evaluar funcionamiento y eficacia. A continuación, se presenta las principales actividades realizadas:

Tabla 16

Plantación para la implementación de la propuesta

ACTIVIDADES	OBJETIVO	DETALLE	RECURSOS
Legalización	Exponer la importancia de la propuesta a Autoridades y docentes	Enviar un oficio al Rector para pedir la autorización de la implementación de la propuesta con los 3ros. EGB.	- Computador - Impresora - Autoridades - Investigadora
Planificación	Determinar hora y fecha de la implementación de la propuesta para organizar actividades de aplicación.	Se realizó una reunión con el Rector, Vicerrector y docentes del 3ro. EGB para explicar el objetivo de implementación de la propuesta. Se consiguió permiso del uso de Laboratorio de computación. Orden de los cursos a realizar la implementación. Se constituyó conversatorio con el docente técnico en Informática para determinar los requisitos de acceso a la propuesta y el uso del laboratorio de computación.	- Convocatoria a docentes - Docentes de los 3ros EGB - Docente técnico
Capacitación e implementación	Capacitar a estudiantes y docentes sobre el funcionamiento del sitio web educativo de Gamificación	- Acceso al link al sitio educativo de Gamificación - Explicación de acceso a módulos - Desarrollo de juegos e manera ordenada.	-Estudiantes -Docentes -Laboratorio de Computación -Servicio de Internet. - Aplicación de encuesta de funcionalidad

Nota: La Tabla 16 presenta un detalle de cómo se procedió a realizar la planificación de la propuesta.

La tabla 16 presenta una planificación ordenada de todas las actividades principales y necesarias para realizar pruebas de adaptación, manejo y utilización de la propuesta a través de una clase de inducción realizada por la autora.

5.6 Evaluación sobre la funcionalidad de la propuesta

Para la evaluación de la funcionalidad del Sitio Web educativo de Gamificación se aplicó una encuesta (Ver anexo 4) de manera física a los docentes que dictan y recibieron capacitación sobre la utilización de la propuesta a los tres docentes tutores de los 3ros. EGB.

Tabla 17

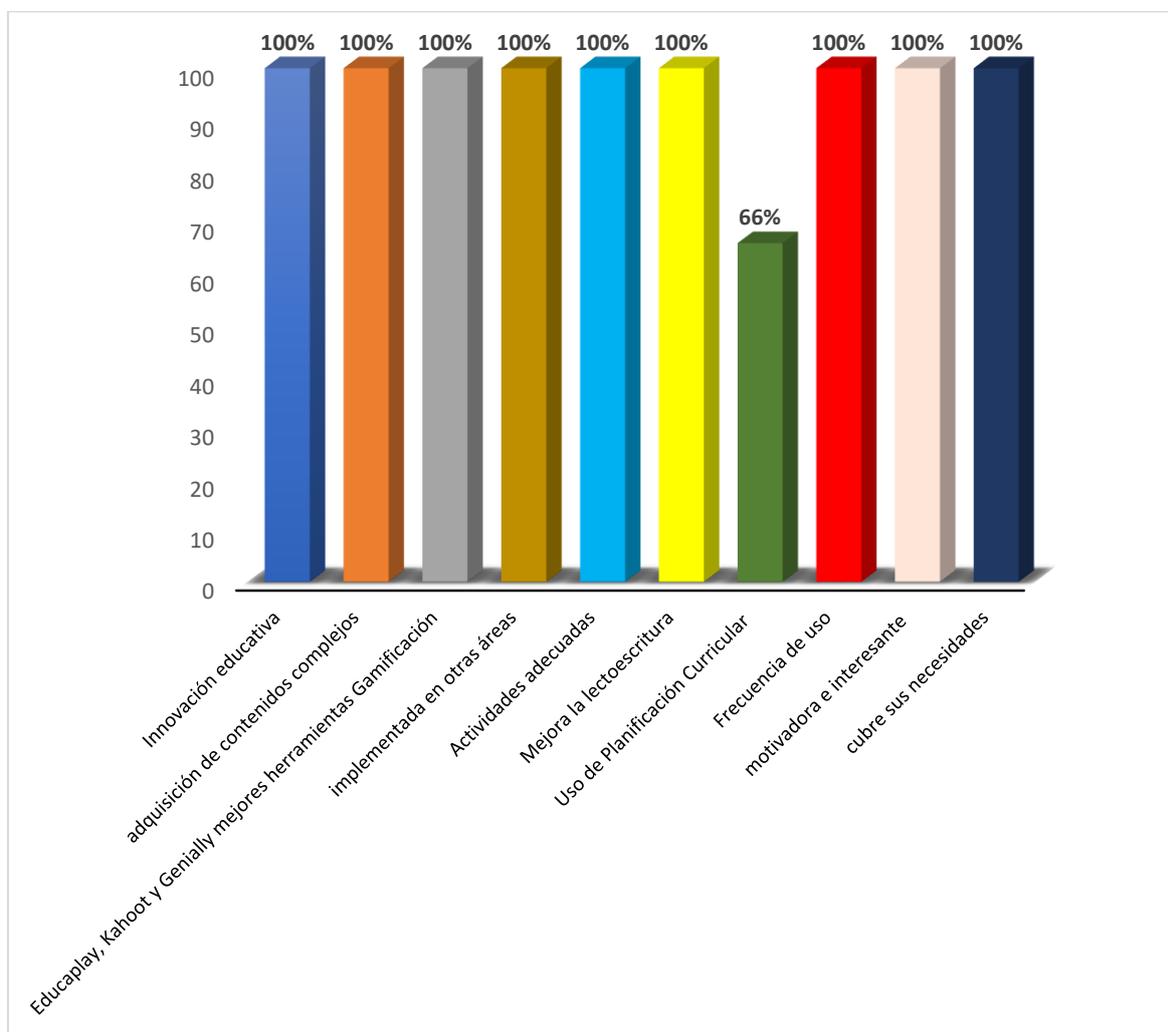
Funcionalidad de la propuesta

<i>Pregunta 1. ¿De acuerdo a la capacitación recibida cree que la herramienta es fácil para utilizarla?</i>						
Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Total	% Logro	Interpretación	
Nunca	0	0%	3	100%	Los resultados muestran que el uso de la herramienta de Gamificación es muy fácil de utilizarla.	
Casi Nunca	0	0%				
Ocasionalmente	0	0%				
Frecuentemente	0	0%				
Muy frecuentemente	3	100%				
<i>Pregunta 2. ¿Referente a la capacitación recibida, cree que la herramienta del Sitio Web Educativo es motivadora e interesante para los niños y niñas?</i>						
Nunca	0	0%	3	100%	Según la percepción de los docentes se evidencia que existe mucha aceptabilidad de la herramienta de Gamificación en considerar en su totalidad que es motivadora e interesante.	
Casi Nunca	0	0%				
Ocasionalmente	1	2%				
Frecuentemente	2	3%				
Muy frecuentemente	3	100%				
<i>Pregunta 3. ¿De acuerdo con la capacitación recibida con qué frecuencia considera que utilizaría la herramienta de Gamificación?</i>						
Nunca	0	0%	3	100%	Todos los docentes están de acuerdo en utilizarla muy frecuentemente porque les agradó la herramienta de Gamificación.	
Casi Nunca	0	0%				
Ocasionalmente	0	0%				
Frecuentemente	0	0%				
Muy frecuentemente	3	100%				
<i>Pregunta 4. ¿Con que frecuencia utilizaría la Planificación Curricular con Gamificación planteada en la propuesta?</i>						
Nunca	0	0%	3	66%	Los resultados evidencian que la mayoría de docentes están dispuestos a utilizar la planificación curricular con la adaptación de Gamificación planteada en la propuesta, por tanto, los docentes están de acuerdo con lo planteado.	
Casi Nunca	0	0%				
Ocasionalmente	0	0%				
Frecuentemente	0	33%				
Muy frecuentemente	0	66%				
<i>Pregunta 5. ¿Considera que con la herramienta de Gamificación el estudiante mejoraría los aspectos de lectoescritura?</i>						

Nunca	0	0%			Los resultados obtenidos reflejan que todos los docentes consideran que la propuesta si aporta a mejorar la lectoescritura.
Casi Nunca	0	0%			
Ocasionalmente	0	0%	3	100%	
Frecuentemente	0	0%			
Muy frecuentemente	3	100%			
<i>Pregunta 6. ¿Considera que las actividades lúdicas propuesta en el Sitio web de Gamificación son adecuadas para los estudiantes de los terceros años de educación básica?</i>					
Nunca	0	0%			El logro es muy relevante al obtener que todos los docentes estén de acuerdo en que los juegos son aceptables para los estudiantes.
Casi Nunca	0	0%			
Ocasionalmente	0	0%	3	100%	
Frecuentemente	0	0%			
Muy frecuentemente	3	100%			
<i>Pregunta 7. ¿Considera que la Gamificación debe ser implementada en otras áreas?</i>					
Nunca	0	0%			La totalidad de los docentes manifiesta que la Gamificación debe ser implementada en otras áreas.
Casi Nunca	0	0%			
Ocasionalmente	0	0%	3	100%	
Frecuentemente	0	0%			
Muy frecuentemente	3	100%			
<i>Pregunta 8. ¿En su criterio cuál es la mejor herramienta para crear Gamificación?</i>					
Educaplay	0	0%			La totalidad de docentes están conformes con las herramientas de Gamificación al considerarlas todas adecuadas.
Genially	0	0%			
Kahoot	0	0%	3	100%	
Todas	3	100%			
Ninguna	0	0%			
<i>9. ¿En su experiencia con la aplicación de la propuesta considera que favorece adquisición de contenidos complejos?</i>					
Nunca	0	0%			Todos los docentes consideran que la propuesta aplicada favorece a la adquisición de conocimientos.
Casi Nunca	0	0%			
Ocasionalmente	0	0%	3	100%	
Frecuentemente	0	0%			
Muy frecuentemente	0	100%			
<i>10. ¿Considera que la propuesta de Gamificación planteada genera un cambio significativo en el proceso enseñanza – aprendizaje?</i>					
Nunca	0	0%			Todos los docentes están de acuerdo que la propuesta genera innovación educativa al generar cambios significativos en el proceso educativo,
Casi Nunca	0	0%			
Ocasionalmente	0	0%	3	100%	
Frecuentemente	0	0%			
Muy frecuentemente	3	100%			
PORCENTAJE DE LOGRO				966%	
PORCENTAJE TOTAL DE LOGRO				9,6%	

Nota: La Tabla 17 presenta un resumen de resultados obtenidos acerca de la validación de la propuesta en el contexto de funcionalidad sobre aceptación de la misma.

Fuente: Encuesta de validación de aceptabilidad (Ver anexo 4).

Figura 24*Resultados de funcionalidad de la propuesta - docentes*

Nota: La Figura 24 presenta un resumen de la validación y aceptabilidad realizada por los docentes después de la implementación de la herramienta de Gamificación. Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Terceros General Básica.

Una vez realizada la validación a los docentes se determina que la aceptación de la Herramienta de Gamificación para la Asignatura de Lengua y Literatura es muy significativa y positiva; ya que están de acuerdo a que es funcional,, se adapta a las necesidades, contribuye a potenciar el proceso educativo y aporta a la educación innovadora. En consecuencia, la validación fue exitosa y su funcionalidad es operativa al tener que la totalidad de docentes están de acuerdo a utilizarla muy frecuentemente.

5.6.1.1 Valoración y evaluación de la propuesta por expertos educativos

Para esta evaluación se consideró a tres profesionales de la Educación con trayectoria impecable y representativa en el ámbito educativo, los cuales evaluaron a la herramienta de Gamificación como estrategia educativa:

Tabla 18

Resultados de evaluación realizada por expertos

ASPECTOS PEDAGÓGICOS					
Criterios	Muy aceptable	Bastante aceptable	Aceptable	Poco aceptable	Inaceptable
La herramienta es organizada, congruente y adecuada para niños y niñas de 9 años	33,3%	66,3%			
La propuesta contribuye a mejorar capacidades de lectoescritura		100%			
Utiliza la herramienta de Gamificación propuesta una metodología activa.	100%				
El material didáctico utilizado está acorde a niños y niñas de 8 a 9 años.		100%			
Aumenta la concentración e interés de los estudiantes para realizar las actividades.	33,3%	66,3%			
Mejora el proceso enseñanza – aprendizaje.	100%				
Mejora el uso de la lógica en resolución de problemas.	100%				
Permite el aprendizaje por ritmos, es decir el estudiante tiene todo el tiempo para realizar los juegos propuestos.		66,3%	33,3%		
Según su experiencia es una herramienta educativa factible.		100%			
Mejora el entendimiento de contenidos.	66,3%	33,3%			
Es una propuesta que genera innovación	66,3%	33,3%			
Los temas tratados engloban los contextos de la realidad de los estudiantes.	100%				
ASPECTOS TECNOLÓGICOS					
Criterios	Muy aceptable	Bastante aceptable	Aceptable	Poco aceptable	Inaceptable
Según su criterio la propuesta es de fácil uso para los niños.		100%			
La herramienta de gamificación utiliza recursos digitales vistosos y/o entretenidos.		100%			
Los instrumentos didácticos están bien estructurados y diseñados para edades de 8 a 9 años.	66,3%	33,3%			

Según su experiencia, las herramientas para Gamificación utilizadas <i>Kahoot</i> , <i>Educaplay</i> y <i>Genially</i> son adecuadas y recomendadas.	100%
El entorno gráfico presentado es acorde para niños de 8 a 9 años.	100%
Se adapta a cualquier entorno visual y digital (computadora, teléfonos, tableta entre otros)	100%
Usted recomendaría esta aplicación a otros docentes.	100%
La propuesta es original y creativa.	100%

Nota: La gráfica representa los resultados obtenido de los instrumentos de validación aplicados a expertos en educación. Fuente: Instrumento de Validación aplicado a expertos.

La Tabla 18 muestra los resultados definidos por expertos en educación en el cual se obtuvo porcentajes favorables en cuanto a la funcionalidad y aceptación de la propuesta desarrollada, al exponer todos que recomiendan a otros docentes la utilización de la herramienta de Gamificación, al obtener un nivel significativo de aceptación en cuanto al desarrollo de aspectos pedagógicos y concluir en que la propuesta es Bastante aceptable para mejorar el proceso enseñanza –aprendizaje y considerar que es una propuesta que conlleva a generar innovación.

Así mismo, los expertos educativos manifiestan que la propuesta está bien diseñada y que los recursos de multimedia realizados están bien logrados especifica motivación e interés para los niños y niñas. Mencionar también, dos factores primordiales que su uso es de gran facilidad y que el entorno grafico es adecuado para los niños, finalmente que los expertos manifiestan que es una herramienta totalmente original y creativo.

5.6.1.2 Análisis comparativo de la Educación tradicional vs. Gamificación

Tabla 19

Análisis comparativo enseñanza tradicional frente aplicación de la Gamificación

Evaluación	ANTES	DESPUÉS
Aspectos	Metodología tradicional	Metodología con gamificación
Procesos educativos	Procesos pasivos (lecturas de libro, repeticiones y transcripciones). El profesor explica y el alumno escucha. Exige la memorización Aprendizaje rígido, ordenado, autoritario. Complejidad en la enseñanza.	Procesos activos (resolución de juegos y actividades lúdicas). Descubre los conocimientos con autonomía manera autónoma y/o colaborativa. Mejora el análisis y la lógica. Aumento de la atención y concentración
Estrategias didácticas	Temor Apatía Pasivas Formales Contenidos monótonos Los contenidos se ofrecen como segmentos fragmentados	Motivación Emoción Dinámicas Divertidas Contenidos divertidos Uso de nuevas tecnologías Estimula la persistencia Mejora la asimilación teoría y práctica.
Recursos didácticos	Estáticos Concretos	Interactivos Digitales
Ritmos de aprendizaje	Es determinado por el profesor y el grupo	El usuario autorregula sus propios aprendizajes, responsabilidad y compromisos.
Rol del docente	Informa conocimientos Docente centro del aprendizaje Transmite conocimiento Posee autoridad	Moderador Orientador Motivador
Rol de estudiante	Tiene poco involucramiento en el descubrimiento del conocimiento. Agente pasivo Recibe órdenes y las realiza	Activo desarrolla tareas colaborativas y creativas

Nota: Se representa un análisis comparativo sobre la educación tradicionalista y la gamificación a través de la experiencia y percepción apreciada por la investigadora y docentes después de la implementación de la propuesta.

La tabla 19 describe las diferencias entre las dos metodologías de enseñanza tradicional ejecutada con respecto a la lectoescritura en relación con la implementación del sitio web educativo de gamificación concernientes a los aspectos técnicos como procesos, métodos, estrategias educativas, los recursos didácticos, el ritmo de aprendizaje, roles del estudiante y del docente.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La estrategia de enseñanza de gamificación complementó el proceso de enseñanza – aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes de los terceros años de EGB. Así mismo, los docentes y expertos educativos coinciden en que esta herramienta educativa es factible debido a que existe la predisposición total en su uso, complementa las labores pedagógicas e involucra positivamente a los educandos en el proceso educativo.

La elaboración del marco teórico de la presente propuesta fue complejo, porque necesitó del fortalecimiento del pensamiento crítico sobre la determinación de los diferentes aspectos pedagógicos, educativos y sociales que contextualizan los elementos y beneficios de la Gamificación en el aula.

En el diagnóstico, las herramientas tecnológicas de Gamificación más relevantes analizadas en la presente indagación para el aprendizaje de Lengua y Literatura, según un análisis de *Google Trend* que se enfocó en la mayor incidencia de uso y búsquedas fueron *Kahoot*, *Educaplay* y *Genially* en Ecuador y el mundo. Así mismo, a estos resultados lo reafirmaron los docentes quien expresaron conocer estas herramientas, por lo tanto, se considera a estas herramientas como adecuadas y precisas para crear instrumentos didácticos.

A través de un análisis comparativo de los aspectos fundamentales pedagógicos y tecnológicos de la enseñanza tradicional en relación a la enseñanza con gamificación se dedujo que la propuesta es creativa y motivadora para docentes y estudiantes porque mejora, apoya y complementa los procesos enseñanza – aprendizaje de las actividades lectoescritura de manera significativa al evidenciar que a los niños y niñas les gusta trabajar con esas estrategias didácticas y los docentes están completamente de acuerdo en que brindan múltiples beneficios ineludibles como son motivación, concentración, emoción y responsabilidad por aprender jugando.

En la evaluación de las herramientas de gamificación de los docentes fue positivo, ya que en su totalidad consideran estar de acuerdo en que la propuesta planteó la forma de aprender jugando, además favorece en la adquisición de contenidos complejos. Por su

parte, los expertos educativos coinciden en que la herramienta es una gran estrategia en innovación educativa porque es una propuesta original y creativa que contienen los elementos pedagógicos necesarios para ser implementado en las instituciones educativas.

Recomendaciones

A los docentes, utilizar la presente propuesta “estrategias didácticas para la asignatura de Lengua y Literatura” en sus clases porque motiva a los estudiantes a demostrar una actitud positiva frente al proceso de enseñanza, al generar significativamente interés, expectativas y emoción al utilizar los recursos didácticos de gamificación para apoyar la lectoescritura, además es una herramienta didáctica que aborda el contexto de los estudiantes en cuanto a entorno, costumbres, necesidades e intereses.

A los docentes, analizar para investigaciones futuras sobre la gamificación en la educación conocer el contexto donde se desarrollan los estudiantes para abordar las necesidades y requerimientos que necesita en el proceso enseñanza-aprendizaje; así mismo, analizar las diferentes herramientas de gamificación existentes en la web idóneas y adecuadas para el trabajo autónomo y colaborativo para lograr desarrollar recursos didácticos con alta eficacia y calidad.

A los docentes, capacitarse y/o utilizar las herramientas de gamificación *Kahoot*, *Educaplay* y *Genially* por su entorno intuitivo y fácil de manejar; también porque proporcionan gran cantidad de recursos de apoyo digital en cuanto a diseño de plantillas y manejo de archivos multimedia para crear material didáctico a través de actividades lúdicas que envuelven a los estudiantes por su ambiente del juego.

A los educadores, analizar los cuadros comparativos de la educación tradicional con respecto a la aplicación de la gamificación, para discernir y meditar los múltiples beneficios, ventajas y características que estos aportan a la educación sobre todo en la motivación, interactividad, tipo de contenido, acciones y atributos en el tratamiento de los contenidos curriculares.

A las autoridades educativas y los docentes, considerar proyectos educativos que involucren el uso de la Gamificación en el proceso de enseñanza –aprendizaje porque su aporte fundamental en la motivación por aprender es trascendental debido a su poder de potenciar las capacidades y destrezas de los estudiantes en las áreas cognitivas y digitales.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta-Medina, J., Torres-Barreto, M., Paba-Medina, M., & Alvarez-Melgarejo, M. (2020). *Análisis de la gamificación en relación a sus elementos*. Obtenido de <https://hal.science/hal-02548860/>
- Aldana, G. (2021). *La Gamificación como Estrategia Pedagógica para Mejorar los Procesos de Comprensión Lectora en los Estudiantes de Quinto de Primaria*. Obtenido de Universidad de Santander: <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/61da7961-b696-412c-b28e-20b64bd20cde/full>
- Alonzo-Rivera, D., Valencia-Gutiérrez, M., Vargas-Contreras, J., Bolívar-Fernández, N., & García-Ramírez, M. (2016). *Los estilos de aprendizaje en la formación integral de los estudiantes*. Obtenido de Boletín Redipe, ISSN-e 2256-1536, Vol. 5, Nº. 4, págs. 109-114: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6064438>
- Anchez-Pacheco, C. (2019). *Elementos de la Gamificación y sus impactos en la enseñanza y el aprendizaje*. Obtenido de Identidad Bolivariana, 51-62: <https://identidadbolivariana.itb.edu.ec/index.php/identidadbolivariana/article/view/56>
- Andrade-Vargas, M. (2022). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la lecto-escritura en niños de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Luis Leoro Franco", año lectivo 2021-2022*. Obtenido de Universidad Técnica del Norte: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13392/2/PG%201238%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Angulo-Aguilazocho, M., & Lozanía-Cazares, M. (2017). *El desarrollo integral humano: un desafío para el desarrollo comunitario en los procesos de globalización*. Obtenido de Ra Ximhai, vol. 1, núm. 3, septiembre-diciembre, pp. 509-520: <https://www.redalyc.org/pdf/461/46110305.pdf>

- Arias-Chávez, D., & Cangalaya-Sevillano, L. (2019). *La tesis: mitos y errores*. Obtenido de <https://editorial.upc.edu.pe/la-tesis-mitos-y-errores-4u56o.pdf>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Ayala-Mendoza, A., & Gaibor-Rios, K. (2021). *Aprendizaje de la lectoescritura en época de pandemia*. Obtenido de Revista Científica Retos de la Ciencia, vol. 5, n. e, pp. 13-22.: <http://eprints.rclis.org/43085/>
- Barrera, Barragán, & Ortega. (2017). La realidad educativa ecuatoriana desde una perspectiva docente. *Revista Iberoamericana de Educación*, 9-20. Obtenido de <https://rieoei.org/RIE/article/download/2629/3612/>
- Barrios-Caballero, M., Alarcón-Alarcón, N., & Beltrán-Garzon, F. (2022). *La Gamificación Como Estrategia Lúdico Pedagógica Para Fortalecer La Comprensión Lectora en los Estudiantes de Segundo Grado*. Obtenido de Universidad de Santander: <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/1d6a15da-af09-42dc-b39c-fba9fecc32f6/full>
- Barros -Pozo, D., & Medina-Chicaiza, R. (2021). *Gamificación - Reflexiones teóricas desde el enfoque empresarial*. Obtenido de Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, ISSN-e 2477-9083, Vol. 6, N°. 27. Universidad Técnica de Ambato: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8274396>
- Biel, L., & García-Jiménez, A. (s.f.). *GAMIFICAR: EL USO DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL*. Obtenido de Mahidol University International College y Sichuan International Studies University, College of: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

- Botella-Nicolás, A., & Cabañero-Castillo, E. (2020). *Juegos y gamificación en las aulas de música de educación primaria*. Obtenido de Núm. 73. Universitat de València:
<https://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1755>
- Cabrera, A. (2021). *La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria*. Obtenido de Universidad Autónoma de Nuevo León: <http://eprints.uanl.mx/22328/>
- Cárdenas, J. (2019). “*Genially*” llega para facilitar la labor creativa a los docentes. Obtenido de Revista Información educativa y gestión:
<https://exitoseducativo.net/genially-para-docentes/>
- Carpio-Escobar, N. (2019). *Introducción a los tipos de muestreo*. Obtenido de Alerta, Revista científica Del Instituto Nacional De Salud, 2(1), 75–79.:
<https://www.lamjol.info/index.php/alerta/article/view/7535>
- Carrión, E. (2018). *El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior*. Obtenido de
<https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/download/340828/431612>
- Carrión, E. (2018). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *Revista DIM-36*, 7-12. Obtenido de
<https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/download/340828/431612>
- Castillo, M., & Jiménez, J. (2019). *Las teorías de aprendizaje, bajo la lupa TIC*. Obtenido de universidad de Panamá, Panamá. ISSN: 1563-2911:
<http://portal.amelica.org/ameli/journal/226/226955009/html/>
- CDD. (2022). *Centro de Desarrollo de la Docencia*. Obtenido de
https://cdd.udd.cl/files/2018/10/Manual_Socrative.pdf
- CEPAL. (2018). *Agenda Digital 2024 para América Latina y el Caribe (eLAC2024)*. Obtenido de La Comisión Económica para América Latina:
<https://www.cepal.org/es/agenda-digital-america-latina-caribe-elac2022/agenda-digital-2024>

- Claros-Perdomo, D., Millán-Rojas, E., & Gallego-Torres, A. (2020). *Uso de la realidad aumentada, gamificación y m-learning*. Obtenido de Rev. Fac. ing. vol.29 no.54 Tunja: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-11292020000100045
- clickeducacion. (2023). *Quizizz: pros, contras y características únicas*. Obtenido de <https://clickeducacion.com/quizizz-pros-contras-y-caracteristicas-unicas/1458/>
- Cóndor-Sambache, D., Vinueza-Villalba, M., & Ayuy-Cevallos, J. (2020). *Brecha digital: conectividad y equipamiento en instituciones de educación fiscal en Ecuador*. Obtenido de Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador. Vol. 7 Núm. 166-182: <https://www.gigapp.org/ewp/index.php/GIGAPP-EWP/article/view/221>
- Cordova-Amache, J. (2021). *La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática*. Obtenido de Universidad César Vallejo: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69883>
- Cotto-Pidgeon, E., & Flores Reyes de Reichenbach, M. (2022). *El método fonológico comprensivo: Un aporte a la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en español*. Obtenido de Estud. pedagóg. vol.48 no.2 Valdivia: https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052022000200327&script=sci_arttext&tlng=en
- Cueva-Delgado, J., García-Chávez, A., & Martínez-Mooina, O. (2020). *La influencia del conectivismo para el uso de las tic en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de Universidad Nacional de Educación: <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/1975>
- da Silva Oliveir, G., & Nose-Filho, K. (2019). *Comparac,~ao de diferentes func,~oes de ativac,~ao no*. Obtenido de Universidade Federal do ABC (UFABC): <https://lcv.fee.unicamp.br/images/BTSym-19/Papers/033.pdf>
- Díaz-Vicario, A., Mercader Juan, C., & Gairín-Sallán, J. (2020). *Uso problemático de las TIC en adolescentes*. Obtenido de REDIE vol.21 Ensenada. ISSN 1607-4041:

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412019000100103

Educacion 3.0. (2023). *Qué es Socrative y cómo empezar a usarlo*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/que-es-socrative/>

EDUCREA. (2022). *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje*. Obtenido de <https://educrea.cl/el-modelo-constructivista-con-las-nuevas-tecnologias-aplicado-en-el-proceso-de-aprendizaje/>

emaze. (2023). *Ventajas y desventajas de Genially*. Obtenido de <https://www.emaze.com/@ALRZLLOZI>

Espinoza, E. (2020). Características de los docentes en la educación básica de la ciudad de Machala. *Transformación*, 292-310. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-29552020000200292

Feijóo, C., Fernández, J., Arenal, A., Armuña, C., & Ramos, S. (2021). *Tecnología educativa en China*. Obtenido de Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado: https://intef.es/wp-content/uploads/2021/11/2021_06_EdTech-China_INTEF-_def.pdf

Feijóo, C., Fernández, J., Arenal, A., Armuña, C., & Ramos, S. (2021). *Tecnología educativa en China*. Obtenido de Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado: https://intef.es/wp-content/uploads/2021/11/2021_06_EdTech-China_INTEF-_def.pdf

Fernández-Cobo, R., Sánchez-Fortún, J., Domínguez-Oller, J., & Asensio-Pastor, M. (s.f.). *Un diseño de Gamificación en el aula de literatura infantil y juvenil para mejorar las estrategias de lectura y escritura en el grado de educación primaria*. Obtenido de Universidad de Almería: https://www.researchgate.net/profile/Raquel-Fernandez-Cobo/publication/340607070_UN_DISENO_DE_GAMIFICACION_EN_EL_AULA_DE_LITERATURA_INFANTIL_Y_JUVENIL_PARA_MEJORAR_LAS_ESTRATEGIAS_DE_LECTURA_Y_ESCRITURA_EN_EL_GRADO_DE_EDUCACION_PRIMARIA/links/5e947950a6fd

- Fernández-Rodríguez, M. (2022). *Los principios generales de la ludificación, el aprendizaje basado en juegos, y los juegos serios*. Obtenido de Revista Alea Jacta Est, ISSN-e 2659-983X, N°. 4, págs. 87-106:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8695573>
- Forteza , A. (s.f.). *Socrative, Observatorio de tecnología educativa nº 14*. Obtenido de https://intef.es/observatorio_tecno/socrative-evaluacion/
- Gaitán, V. (2022). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de Revista Educativa: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gallego, F., Molina , R., & Llorens, F. (2020). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. Obtenido de Dpto. de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial. Universidad de Alicante:
[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicion%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicion%CC%81n).pdf)
- García, F. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 16-24. Obtenido de <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2020/09/PDF-8.pdf>
- García-González, J. (2022). *Estilos de aprendizaje en la era digital*. Obtenido de V Congreso Mundial de Estilos de Aprendizaje:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4637014>
- García-Martínez , F. (2021). *Juego, Plasticidad Cerebral y Habilidades Cognitivas*. Obtenido de Vol. 5 Núm. 1. Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Querétaro:
<https://revistasaludybienestarcolectivo.com/index.php/resbic/article/view/124>
- Genially. (2022). *4 razones para utilizar Genially si lo tuyo es el diseño*. Obtenido de <https://blog.genial.ly/genially-disenadores/>
- Genially. (2022). *Trabaja en equipo en tiempo real en Genially* . Obtenido de <https://support.genial.ly/es/support/solutions/articles/80001033541-trabaja-en-equipo-en-tiempo-real-en-genially>

- Gil-Quintana, J., & Prieto-Jurado, E. (2020). *La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles*. Obtenido de Perfiles educativos vol.42 no.168 Ciudad de México:
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982020000200107
- Giraldo, C. (2015). La escritura en el aula como instrumento de aprendizaje. Estudio en universidades. *Ánfora*, 39-59. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/pdf/3578/357839273002.pdf>
- Gobierno de Canarias. (s.f.). *Herramienta: Socrative*. Obtenido de Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes:
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2015/09/29/herramienta-socrative/>
- Gómez- Muñiz , V., & García-Andres, J. (2022). *¿Aprendizaje basado en juegos? ¿"Catedral 1221" como ejemplo práctico*. Obtenido de Núm. 48. C.E. La Merced y San Francisco Javier, Jesuitas Burgos :
<https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/cli/article/view/7292>
- González-López, M. (2022). *Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria*. Obtenido de Universidad Autónoma de Chihuahua :
<http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/83>
- Google. (2023). *Goole Trends*. Obtenido de
<https://trends.google.com/trends/explore?geo=EC&q=Quizziz,Educaplay,Socrative,Kahoot,Genially&hl=es-US>
- Guerra, B. (2021). *Método silábico, eficaz para enseñar lectoescritura a distancia. Estudiantes con discapacidad intelectual leve*. Obtenido de
<http://repositorio2.udelas.ac.pa/handle/123456789/1033>
- Gutiérrez-Campos, L. (s.f.). *Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones*. Obtenido de pp. 111-112.: [Http:Dialnet-ConectivismoComoTeoriaDeAprendizaje-4169414.pdf](http://Dialnet-ConectivismoComoTeoriaDeAprendizaje-4169414.pdf)

- Guzhñay Vélez, K. (2020). *Aprendizaje de lengua y literatura mediante rúbricas de evaluación*. Obtenido de <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/103>
- Guzmán et. al, M. (2016). *Guía básica de Educaplay*. Costa Rica: Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación. Obtenido de <https://mep.janium.net/janium/Documentos/11057.pdf>
- Hernández Ramos, J., & Torrijos Fincias , P. (2020). *Kahoot! en la formación de los futuros profesionales de la educación*. Obtenido de Hekademos: revista educativa digital, ISSN-e 1989-3558, N°. 29, págs. 23-31. Universidad de Salamanca: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7815952>
- Hernández-Sampieri , C., Fernández-Collado, C., & Baptista Lucio, P. (1997). *Metodología de la investigación*. Obtenido de MCGRAW-HILL. ISBN 968-422-931-3: https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf
- Herrera, M., Cochancela, & María. (2020). Aportes de las reformas curriculares a la educación obligatoria en el Ecuador. *Revista Scientific*, 362-383. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5636/563662155020/html/>
- Huaraca, P. (2020). *Guía didáctica para potenciar la conciencia fonológica en el aprendizaje de la lectoescritura en el segundo grado de Educación General Básica de la unidad educativa Archidona. (Revisión)*. Obtenido de Roca: Revista Científico - Educaciones de la provincia de Granma, ISSN-e 2074-0735, Vol. 16, N°. 1, págs. 122-131. Universidad Tecnológica Indoamérica: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7414316>
- Hundred. (2023). *¿Quieres mejorar la motivación en tu clase y los resultados?* . Obtenido de <https://hundred.org/es/innovations/4-kahoot>
- Iddocente. (2017). *La gamificación*. Obtenido de <https://iddocente.com/la-gamificacion-educativa-aliado-estimulante-efectivo/>

- INEC. (2021). *Indicadores de la Tecnología y Comunicación*. Obtenido de https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2020/202012_Boletin_Multiproposito_Tics.pdf
- INFOD. (2020). *Edición digital con genially*. Buenos Aires: Instituto Nacional de formación Docente. Obtenido de <https://red.infod.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Tutorial-Genially.pdf>
- Intef. (2022). *EducaPlay: ¿Y si todo fuese un juego?* Obtenido de Instituto Nacional de Tecnologías y de Formación Profesordo. Observatorio de tecnología educativa n° 37: https://intef.es/observatorio_tecno/educaplay-y-si-todo-fuese-un-juego/
- Iquise, M., & Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aroni.pdf
- Jiménez-Cardona, M. (2019). *Aportes de la neurociencia a la enseñanza de la lectoescritura inicial*. Obtenido de Universidad Externado de Colombia: <https://bdigital.uexternado.edu.co/entities/publication/1bc76909-be35-4f04-a8a3-09a677b735a2/full>
- Jurado-Enríquez, E. (s.f.). *Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior*. Obtenido de Rev. Cubana Edu. Superior vol.41 no.2 La Habana: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012
- Jurado-Flores, I. (2021). *Innovando en Gamificación y en Expresión teatral en I.P.E.N N°193*. Obtenido de Universidad del Siglo XXI: <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/22485>
- Lanchimba-Andrango, O. (2023). *Gamificación educativa para potenciar la lectura crítica*. Obtenido de Universidad Politécnica Salesiana: <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24390>
- Leyre, A., & García - Jiménez, A. (s.f.). *Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español*. Obtenido de Mahidol University International College y

- Sichuan International Studies University, College of International Education:
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- Loja, E. (2019). *Diseño de políticas de TIC para la educación en el Ecuador: el caso de la Agenda Educativa Digital 2017-2021*. Obtenido de FLACSO Ecuador. FLASCO Ecuador: <https://adnz.uchile.cl/index.php/REPP/article/view/54994>
- Lopera, J., Ramírez, C., & Ortiz, J. (2000). *El método analítico*. Obtenido de Universidad de ANtoquia: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rpsua/v2n2/v2n2a8.pdf>
- López- López, M. (2019). *La importancia de la gamificación*. Obtenido de Vol. 4, Núm. 24: <http://www.apps.buap.mx/ojs3/index.php/insigne/article/view/1442>
- López-Hernández, S. (2022). *Socrative:herramienta para la evaluación de los aprendizajes en contextos virtuales*. Obtenido de Vol. 1 Núm. 2. REICIT. Universidad de Panamá:
<https://revistas.up.ac.pa/index.php/REICIT/article/view/2609>
- Lugo, M. (2010). *Las políticas TIC en la educación de América Latina*. Obtenido de Revista Fuentes, ISSN 1575-7072, ISSN-e 2172-7775, Vol. 10, págs. 52-68:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3350342>
- Marín-Díaz, V., Sampedro-Requena, B., & Figueroa-Flores, J. (s.f.). *Inclusividad en las herramientas Web 2.0*. Obtenido de
<https://www.scielo.br/j/es/a/6865HrthFH5qJyBQsS3cwTd/?lang=es>
- Marí-Sanmillán, M., Gil-Llario, M., & Ceccato, R. (2019). *Influencia de los métodos de enseñanza en el aprendizaje y desarrollo de la lectura*. Obtenido de Revista INFAD de Psicología = International Journal of Developmental and Educational Psychology, vol. 3, n. 1, pp. 177-186. DOI:
<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2019.n1.v3.1467>:
<https://repositorioinstitucional.ceu.es/handle/10637/12365>
- Martí-Climent, A., & García-Vidal, P. (2021). *Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria*.

- Didáctica. Lengua y Literatura*. Obtenido de Universitat de València. Vol. 33.:
<https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/77660>
- Martínez - Carrera, I., Martínez - Carrera, S., & Camisero, A. (2019). *Importancia de la Gamificación como recursos en la educación*. Obtenido de ISBN 978-94-92805-08-9, págs. 46-49: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7359904>
- Martín-Sánchez, S. (2022). *Kahoot. ¿Evaluamos o jugamos?* Obtenido de Observatorio de tecnología educativa nº 25: https://intef.es/observatorio_tecno/kahoot-evaluamos-o-jugamos/
- Matienco, R. (2020). *Evolución de la Teoría del Aprendizaje Significativo y su aplicación en la educación*. Obtenido de Vol. 2 Núm. 3:
<https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15>
- Mayorga-Albán, A., Navas, Y., & Pacheco-Mendoza, S. (2019). *Desafíos pedagógicos ante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación Superior del Ecuador*. Obtenido de Revista Yachana, Vol. 3 Núm. 2:
<http://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/yachana/article/view/24>
- ME, Ministerio de Educación. (2016). *Lengua y literatura en el subnivel elemental*. Quito: Gobierno Nacional del Ecuador. Obtenido de <https://ecuaeduc.com/curri/0/g5.pdf>
- ME, Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Transformaciones educativas en Ecuador*. Quito: Gobierno Nacional del Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Transformaciones-educativas-en-Ecuador.pdf>
- Mejía-Tigre, N., García-Herrera, D., Erazo-Álvarez, J., & Narváez-Zurita, I. (2020). *Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica*. Obtenido de CIENCIAMATRIA, ISSN-e 2610-802X, ISSN 2542-3029, Vol. 6, Nº. Extra 3, págs. 520-542:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8318357>
- Melero-Vaquero, B., Maneiro-Dios, R., Carrillo-López, P., & Moral-García, J. (2021). *La gamificación como propuesta didáctica innovadora para el área de educación*

física. Obtenido de Núm. 26:

<https://revistas.upsa.es/index.php/papeleseducacion/article/view/610>

MEP. (2022). *Guía básica de Educaplay*. Obtenido de Ministerio de Educación Pública:

<https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf>

Miguelena, R., & De Puy, M. (2017). Importancia de la Gamificación en la Educación

Aplicado en Entornos de la Investigación. *LACCEI International Multi-Conference for Engineering, Education, and Technology*, 19-21. Obtenido de

http://www.laccei.org/LACCEI2017-BocaRaton/student_Papers/SP282.pdf

MINEDUC. (2016). *Lengua y Literatura 3er. Grado. Educación General Básica -*

Subnivel Elemental. Obtenido de Ministerio de Educación:

[https://educacion.gob.ec/wp-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/09/Curriculo/LENGUA/Lengua_3BGU.pdf)

[content/uploads/downloads/2016/09/Curriculo/LENGUA/Lengua_3BGU.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/09/Curriculo/LENGUA/Lengua_3BGU.pdf)

MINEDUC. (2021). *Agenda Educativa Digital 2021-2025*. Obtenido de

<https://educacion.gob.ec/agenda-educativa-digital/>

MINEDUC. (2022). *Guías de Implentación de Currículo - Básica Elemental*. Obtenido de

[https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/12/GUIAS-DE-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/12/GUIAS-DE-IMPLEMENTACION-DEL-CURRICULO-DE-LENGUA-SUBNIVEL-ELEMENTAL.pdf)

[IMPLEMENTACION-DEL-CURRICULO-DE-LENGUA-SUBNIVEL-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/12/GUIAS-DE-IMPLEMENTACION-DEL-CURRICULO-DE-LENGUA-SUBNIVEL-ELEMENTAL.pdf)

[ELEMENTAL.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/12/GUIAS-DE-IMPLEMENTACION-DEL-CURRICULO-DE-LENGUA-SUBNIVEL-ELEMENTAL.pdf)

MINEDUC. (2023). *Recursos Educativos Digitales*. Obtenido de Ministerio de Educacion

: [https://estudiosecuador.com/recursos-educativos-ministerio-de-](https://estudiosecuador.com/recursos-educativos-ministerio-de-educacion/#:~:text=Ministerio%20de%20Educaci%C3%B3n%3F-,%C2%BFC%C3%B3mo%20acceder%20a%20los%20recursos%20educativos%20digitales%3F,%2C%20Media%2C%20Superior%20o%20Bachillerato.)

[educacion/#:~:text=Ministerio%20de%20Educaci%C3%B3n%3F-](https://estudiosecuador.com/recursos-educativos-ministerio-de-educacion/#:~:text=Ministerio%20de%20Educaci%C3%B3n%3F-,%C2%BFC%C3%B3mo%20acceder%20a%20los%20recursos%20educativos%20digitales%3F,%2C%20Media%2C%20Superior%20o%20Bachillerato.)

[,%C2%BFC%C3%B3mo%20acceder%20a%20los%20recursos%20educativos%20](https://estudiosecuador.com/recursos-educativos-ministerio-de-educacion/#:~:text=Ministerio%20de%20Educaci%C3%B3n%3F-,%C2%BFC%C3%B3mo%20acceder%20a%20los%20recursos%20educativos%20digitales%3F,%2C%20Media%2C%20Superior%20o%20Bachillerato.)

[digitales%3F,%2C%20Media%2C%20Superior%20o%20Bachillerato.](https://estudiosecuador.com/recursos-educativos-ministerio-de-educacion/#:~:text=Ministerio%20de%20Educaci%C3%B3n%3F-,%C2%BFC%C3%B3mo%20acceder%20a%20los%20recursos%20educativos%20digitales%3F,%2C%20Media%2C%20Superior%20o%20Bachillerato.)

Miranda-Palma, C., & Romero-González, R. (2019). *Un software educativo como una*

herramienta pedagógica en la mejora de las habilidades de lectoescritura

utilizando el método ecléctico. Obtenido de Revista Tecnología, Ciencia y

Educación N.º 13: [https://www.tecnologia-ciencia-](https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/291)

[educacion.com/index.php/TCE/article/view/291](https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/291)

- Montenegro-Martínez, M., & Pujol Tarrés, J. (2022). *Conocimiento situado: un forcejeo entre el relativismo construccionista y la necesidad de fundamentar la acción*. Obtenido de Interamerican Journal of Psychology, vol. 37, núm. 2, pp. 295-307: <https://www.redalyc.org/pdf/284/28437209.pdf>
- Montes, I. (2018). La gamificación en el aula: aprender jugando, aprender con alegría. *Revista Para el Aula*, 31-32. Obtenido de https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_028_0012.pdf
- ONU. (2022). *Objetivos del Desarrollo Sostenible*. Obtenido de Organización de Naciones Unidas: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- Páez-Quinde, M., & Anahuarqui-Gualan, A. (2022). *Herramienta colaborativa educaplay y el desempeño académico de los estudiantes del 7mo grado de la escuela de educación básica "Jerusalén"*. Obtenido de Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica: <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34191>
- Palacios-Núñez, M., Toribio-López, P., & Acosta1, Á. (2021). *Innovación educativa en el desarrollo de aprendizajes relevantes: una revisión sistemática de literatura*. Obtenido de Universidad y Sociedad vol.13 no.5 Cienfuegos : http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000500134
- Pérez-Finol, A. (2022). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños* . Obtenido de Universidad Espíritu Santo: <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Pilamonta Herrera, M. (2021). *Gamificación para el aprendizaje de lecto-escritura mediante recursos tecnológicos*. Obtenido de Universidad Israel: <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2737/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2021-022.pdf>
- Pin Neira, M., & Carrión-Mieles, J. (2022). *GamificaciónEstrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura*. Obtenido de Sinapsis: La revista científica del ITSUP, ISSN-e 1390-9770, Vol. 21, N°. 1. Universidad San Gregorio de Portoviejo: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8627128>

- Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. (2015). La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *UMDU*, 21. Obtenido de http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_continua.pdf
- Prefectura de Imbabura. (2019). *Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial de la Provincia 2019 -2023*. Obtenido de https://www.imbabura.gob.ec/sil/actualizacion-pdot/diagnostico/ficha_territorial_imbabura_04032020.pdf
- Quiroz-Albán, D., & Delgado-Gonzembach, J. (2022). *Estrategias metodológicas una práctica docente para el alcance de la lectoescritura*. Obtenido de Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo: <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2468>
- quizizz. (2023). *Quizizz página principal*. Obtenido de <https://quizizz.com/admin/quiz/60430b28ad1e9b001c639343/trabajo-en-equipo-o-colaborativo>
- Ramirez -Soasti, M. (2019). *Gamificacion: Unéxperiencia Educativo-comunicativa Di Aprendizamiento Ludico*. Obtenido de Universidad Politécnica Salesiana: <https://pure.ups.edu.ec/es/publications/gamificacion-a-communicative-educational-experience-of-playful-le>
- Rasinger, S. (2020). *La investigación cuantitativa en Linguística*. Obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=0h4EEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=investigacion+cuantitativa&ots=8L5i-Lt_X6&sig=L_9B4LKCAydo6K7TUdcg5reg2-U#v=onepage&q&f=false
- Rendón-Romero, S., García-Jiménez, E., & Navarro, P. (219). *La lectura de palabras: la influencia del procesamiento fonológico y del método lectoescritor*. Obtenido de Vol. 21 Núm. 1: <https://revistascientificas.us.es/index.php/fuentes/article/view/6423>
- Revelo-Sanchez, O., Collazos-Ordoñez, C., & Jiménez-Toledo, J. (2017). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura*. Obtenido de Lámpsakos, núm. 19, pp. 31-46.

Universidad Católica Luis Amigó:

<https://www.redalyc.org/journal/6139/613964506004/html/>

- Reyero-Sáez, M. (2019). *La educación constructivista en la era digital*. Obtenido de Revista Tecnología, Ciencia y Educación N.º 12: <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/244>
- Rodrigo-Cano, D., Aguaded Gómez, I., & García-Moro, F. (2019). *Metodologías colaborativas en la Web 2.0. El reto educativo de la Universidad*. Obtenido de Vol. 17. Núm. 1. Universidad Politécnica de Valencia: <http://polipapers.upv.es/index.php/REDU/article/view/10829>
- Rodríguez- Orjuela, H. (2021). *La Gamificación y sus Efectos en la Comprensión Lectora en Estudiantes del Grado Quinto*. Obtenido de Universidad de Santander: <https://repositorio.udes.edu.co/items/8b1511da-c383-4578-b35e-ff4103fb9a59>
- Rodríguez-Torres, Á., Cañar-Leiton, N., & Gualoto-Andrango, O. (2022). *Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática*. Obtenido de Vol 7, núm. 2, pp. 662-681: <ile:///Dialnet-LosBeneficiosDeLaGamificacionEnLaEnsenanzaDeLaEduc-8638034.pdf>
- Romero, S. (2020). *Guía de uso de la herramienta de diseño gráfico CANVA*. Bibliosaude. Obtenido de https://bibliosaude.sergas.gal/DXerais/864/GUIA_CANVA.pdf
- Rosas, R. (2021). *Qué es la gamificación, elementos y beneficios*. Obtenido de Infografía: <https://rosanarosas.com/que-es-gamificacion-como-funciona/>
- Rubio-Gaviria, D., & Jiménez-Guevara, J. (2021). *Constructivismo y tecnologías en educación. Entre la innovación y el aprender a aprender*. Obtenido de Rev.hist.educ.latinoam. vol.23 no.36 Tunja.ISSN 0122-7238. Universidad Pedagógica Nacional, Colombia: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0122-72382021000100061

- Ruiz, D. (2018). *Quizizz en el aula: evaluar jugando*. Palencia: Observatorio de Tecnología Educativa. Obtenido de <https://intef.es/wp-content/uploads/2018/11/Quizizz-en-el-aula-Evaluar-jugando.pdf>
- Ruiz, D. (2019). *Quizizz en el aula : evaluar jugando*. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/196463>
- Ruiz-Almendaris, A. (2022). *Las TICs en la educación de América Latina y El Caribe*. Obtenido de Revista Comunicar: <https://www.grupocomunicar.com/wp/revista-comunicar/las-tics-en-la-educacion-de-america-latina-y-el-caribe/>
- San Andrés, E., Rodríguez, M., Pazmiño, M., & Mero, K. (2022). *Tecnologías Web 2.0 en el proceso de formación universitaria: programa de capacitación para favorecer el conocimiento y habilidades de los docentes*. Obtenido de Form. Univ. vol.15 no.1 La Serena: https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062022000100127&script=sci_arttext
- Sánchez-Cabrero, R., Costa-Román, Ó., Mañoso-Pacheco, L., Novillo López, M., & Pericacho-Gómez, F. (2019). *Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital*. Obtenido de Educación y Humanismo, ISSN 0124-2121, Vol. 21, N°. 36, págs. 121-136: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6786548>
- Sánchez-Pacheco, C. (2019). *Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana*. Obtenido de Revista Docentes 2.0, 7(2), 96–105: <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/16>
- Saucedo, M., Cedeño, G., & Hurtado, M. (2020). La gamificación: Estrategia pedagógica en la educación básica superior. *Revista de investigación e innovación*, 87-103. Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1078/792>
- Simbaña-Simba, V. (2022). *Percepciones y relatos sobre el uso de las TIC por parte de docentes y estudiantes en los colegios rurales de Alangasí*. Obtenido de Universidad Andina Simón Bolívar: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8738/1/T3830-MIE-Simba%C3%B1a-Percepciones.pdf>

- SITEAL. (2022). *Enfoque de la Agenda Educativa Digital*. Obtenido de Oficina para América Latina y el Caribe del IIEP UNESCO:
<https://siteal.iiep.unesco.org/bdnp/289/enfoque-agenda-educativa-digital>
- Sobrino-Morrás, Á. (2014). *Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista*. Obtenido de Propuesta Educativa, núm. 42, noviembre, pp. 39-48. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. Buenos Aires, Argentina:
<https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041713005.pdf>
- Soler, M., Caña, R., Bentabol, M., Cortes, L., Muñoz, M., Pagola, A., & Lopez, A. (2019). *Gamificación in education and active methodologies at Higher education*. Obtenido de Universidad de Málaga:
<https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/17914>
- Solís-Cevallos, M., Laz, E., & Pazmiño-Campuzano, M. (2019). *Esfero rojo, esfera azul. Un enfoque tradicional de la educación actual en el Ecuador*. Obtenido de Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, ISSN-e 2542-3088, Vol. 4, págs. 803-827:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7440789>
- Surmay-Solano, W., & Bastidas-Vargas, L. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés*. Obtenido de
<https://repositorio.unbosque.edu.co/handle/20.500.12495/9704>
- Tenesaca, M., & Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe*. Azogues: UNAE. Obtenido de
<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificacion.pdf>
- Torres, M. (2022). *La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño*. Obtenido de Escuela de Arte y Superior de Diseño de Castelló (España):
<http://Downloads/11473-43204-1-PB.pdf>
- UbicaEcuador. (2023). *María Angelica Idrobo -Ibarra*. Obtenido de
<https://www.ubica.ec/info/MARIA-ANGELICA-IDROBO>

- UNESCO. (2017). *Enfoque de la Agenda Educativa Digital*. Obtenido de SITEAL: <https://siteal.iiep.unesco.org/bdnp/289/enfoque-agenda-educativa-digital>
- UNESCO. (2019). *Educación básica*. México: SITEAL. Obtenido de https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_informe_pdfs/siteal_educacion_basica_20190521.pdf
- UNICEF. (2020). *Aprendizaje a través del Juego*. Obtenido de Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Uribe-Canónigo, R. (2017). *El aprendizaje en la era digital. Perspectivas desde las principales teorías*. Obtenido de SENA, Tecnoparque Nodo Ocaña, Grupo de Investigación GINDET, Ocaña - Colombia: <http://1717-Texto%20del%20artículo-17920-2-10-20220727.pdf>
- Uribe-Canónigo, R. (2019). *El aprendizaje en la era digital. Perspectivas desde las principales teorías*. Obtenido de Revista de investigación. Administración e ingeniería. ISSN: 2346-030X: <https://revistas.udes.edu.co/aibi/article/view/1717>
- Vargas - Murillo , G. (2017). *Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje*. Obtenido de Cuad. - Hosp. Clín. vol.58 no.1 La Paz, Bolivia. ISSN 1562-6776: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011
- Vasilachis, I. (2019). *Estrategias de investigación - Volumen II*. Obtenido de <https://www.gedisa.com/gacetillas/240022.pdf>
- Vera-Orihuela, R., Carmenate-Figueroa, Y., & Toledo-Sánchez, M. (2019). *Juegos para el desarrollo cognitivo desde la clase de Educación Física*. Obtenido de Conrado vol.15 no.69: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400192
- Vinueza-Vinueza, S., & Simbaña-Gallardo , V. (2017). *Impacto de las TIC en la Educación Superior en el Ecuador*. Obtenido de Revista Publicando, 4 No 11. (1), p. 355-368. ISSN 1390-9304: <https://core.ac.uk/download/pdf/236644472.pdf>

Yoza-Zambrano, C., & Moya, M. (2019). *El modelo constructivista, la tecnología y la innovación educativa*. Obtenido de Revista: Atlante. ISSN: 1989-4155. Pontificia Universidad Católica del Ecuador:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/modelo-constructivista.html>

Zhong, X., & Yang, X. (2007). *La reforma del Sistema de Ciencia y Tecnología y su impacto en el Sistema Nacional de Innovación de China*. Obtenido de Economía, vol. 4, núm. 11, pp. 83-95. Universidad Nacional Autónoma de México. Distrito Federal, México:

<https://www.redalyc.org/pdf/3635/363542892003.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Oficio Rector de la Unidad Educativa

Anexo 2. Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa

ENCUESTA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MARÍA ANGÉLICA IDROBO"

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado docente de la Unidad Educativa "María Angélica Idrobo", solicitó comedidamente a usted, se sirva a responder el presente instrumento que tiene como objeto implementar como estrategia de enseñanza – aprendizaje a la Gamificación. El resultado de esta encuesta será utilizado en el trabajo investigativo para la maestría en Tecnología e Innovación Educativa.

Gracias por su colaboración.

¿Considera Ud. importante el uso de las TIC en el proceso enseñanza – aprendizaje? *

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

¿Tiene Ud. conocimiento sobre los recursos tecnológicos que existen en su institución para el desarrollo de su práctica educativa? *

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

¿Considera que el uso de las TIC en el aula provoca a innovación educativa? *

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

¿Ud. ha diseñado y desarrollado actividades didácticas digitales para las clases con los estudiantes? *

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

¿Actualmente utiliza plataformas digitales educativas para sus clases? *

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

¿Usted ha utilizado herramientas de Gamificación en clases para el proceso enseñanza – aprendizaje donde genera puntos, niveles, premios, etc.? *

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

¿Cómo educador, tiene Ud. acceso a material didáctico idóneo para el desarrollo de sus clases de Lengua y Literatura que involucre la Gamificación? *

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

¿De acuerdo a su experiencia, considera que es didáctico la aplicación de la Gamificación en las actividades educativas? *

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Pocas veces
- Nunca

<p>¿De la siguiente lista de aplicaciones para Gamificación, cuál usted sabe utilizarlas *</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> Kahoot<input type="radio"/> Genially<input type="radio"/> Quizzis<input type="radio"/> Educaplay<input type="radio"/> Todas<input type="radio"/> Ninguna<input type="radio"/> Otro: _____	<p>¿Considera Ud. que las aplicaciones de Gamificación mejora el proceso enseñanza -aprendizaje? *</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> Siempre<input type="radio"/> Casi siempre<input type="radio"/> Algunas veces<input type="radio"/> Pocas veces<input type="radio"/> Nunca
<p>¿Le gustaría implementar Gamificación para potenciar las habilidades y destrezas en lectoescritura? *</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> Siempre<input type="radio"/> Casi siempre<input type="radio"/> Algunas veces<input type="radio"/> Pocas veces<input type="radio"/> Nunca	<p>¿Le gustaría utilizar una herramienta digital para reforzar la lecto-escritura mediante juegos educativos? *</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> Siempre<input type="radio"/> Casi siempre<input type="radio"/> Algunas veces<input type="radio"/> Pocas veces<input type="radio"/> Nunca <p><input type="button" value="Enviar"/> Borrar formulario</p>

LINK DE ACCESO: <https://forms.gle/iC56c1CxUJFMgZjV8>

Anexo 3. Ficha de Valoración de la investigación de la propuesta



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO



FICHA DE VALORACIÓN A LA PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN

1. Datos Personales del Especialista

Nombres y apellidos: _____

Grado académico (área): _____

Experiencia en el área: _____

2. Autovaloración del especialista

Marcar con un “x” en la casilla que considere lo adecuado.

ASPECTOS PEDAGÓGICOS					
Criterios	Muy aceptable	Bastante aceptable	Aceptable	Poco aceptable	Inaceptable
La propuesta es organizada, congruente y adecuada para niños de 9 años					
La propuesta contribuye a mejorar capacidades de lectoescritura					
Utiliza la herramienta una metodología activa					
El material didáctico utilizado está acorde a niños y niñas de 8 a 9 años.					
Aumenta la concentración e interés					
Mejora el proceso enseñanza - aprendizaje					
Mejora el uso de la lógica en resolución de problemas					
Permite el aprendizaje por ritmos					
Según su experiencia es una herramienta educativa factible					
Mejora el entendimiento de contenidos					
Es una propuesta que genera innovación					
ASPECTOS TECNOLÓGICOS					
Criterios	Muy aceptable	Bastante aceptable	Aceptable	Poco aceptable	Inaceptable
Según su criterio la propuesta es de fácil uso para los niños.					
La herramienta de gamificación utiliza recursos digitales vistosos y/o entretenidos.					
Los instrumentos didácticos están bien estructurados y diseñados para edades de 8 a 9 años.					

Las herramientas para Gamificación utilizadas (kahoot, Educaplay y Genially son adecuadas y recomendadas.					
El entorno gráfico presentado es acorde para niños de 8 a 9 años.					
Se adapta a cualquier entorno visual y digital (computadora, teléfonos, tableta entre otros)					
Usted recomendaría esta aplicación a otros docentes.					
La propuesta es original y creativa					

Firma:

Fecha de aplicación:

Anexo 4. Encuesta de validación aplicada a los docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13
INSTITUTO DE POSGRADO



ENCUESTA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA ANGÉLICA IDROBO”

CONSENTIMIENTO INFORMADO.

Estimado docente de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo”, solicitó comedidamente a usted, se sirva a responder el presente instrumento que tiene como objeto validar como estrategia de enseñanza – aprendizaje a la Gamificación a través de la aplicación del Sitio web de gamificación en el aula.

Marque con X, la respuesta que considere la correcta:

1. *¿De acuerdo a la capacitación recibida cree que la herramienta es fácil para utilizarla?*

Nunca	
Casi Nunca	
Ocasionalmente	
Frecuentemente	
Muy frecuentemente	

2. *¿Referente a la capacitación recibida, cree que la herramienta del Sitio Web Educativo es motivadora e interesante para los niños y niñas?*

Nunca	
Casi Nunca	
Ocasionalmente	
Frecuentemente	
Muy frecuentemente	

3. *¿De acuerdo con la capacitación recibida con qué frecuencia considera que utilizaría la herramienta de Gamificación?*

Nunca	
Casi Nunca	
Ocasionalmente	
Frecuentemente	
Muy frecuentemente	

4. *¿Con que frecuencia utilizaría la Planificación Curricular con Gamificación planteada en la propuesta?*

Nunca	
Casi Nunca	
Ocasionalmente	
Frecuentemente	
Muy frecuentemente	

5. *¿Considera que con la herramienta de Gamificación el estudiante mejoraría los aspectos de lectoescritura?*

Nunca	
Casi Nunca	
Ocasionalmente	
Frecuentemente	
Muy frecuentemente	

6. *¿Considera que las actividades lúdicas propuesta en el sitio web de Gamificación son adecuadas para los estudiantes de los terceros años de educación básica?*

Nunca	
Casi Nunca	
Ocasionalmente	
Frecuentemente	
Muy frecuentemente	

7. *¿Considera que la Gamificación debe ser implementada en otras áreas?*

Nunca	
Casi Nunca	
Ocasionalmente	
Frecuentemente	
Muy frecuentemente	

8. *¿En su criterio cuál es la mejor herramienta para crear Gamificación?*

Educaplay	
Genially	
Kahoot	
Todas	
Ninguna	

9. *¿En su experiencia con la aplicación de la propuesta considera que favorece adquisición de contenidos complejos?*

Nunca	
Casi Nunca	
Ocasionalmente	
Frecuentemente	
Muy frecuentemente	

10. *¿Considera que la propuesta de Gamificación planteada genera un cambio significativo en el proceso enseñanza – aprendizaje?*

Nunca	
Casi Nunca	
Ocasionalmente	
Frecuentemente	
Muy frecuentemente	

Gracias por su atención

Anexo 5. Fotografías de la investigación de campo

Fotografía Docentes de los 3ros. De Básica



Fotografía Laboratorio de Computación



Fotografía Aula tradicional – Tercero “A”



Fotografía Aula tradicional – Tercero “B”



Fotografía Aula tradicional – Tercero “C”



Fotografía Implementación de la propuesta – Tercero “A”



Fotografía Implementación de la propuesta – Tercero “B”



Fotografía Implementación de la propuesta – Tercero “C”



Anexo 6. Guía de creación de estrategias de aprendizaje con Gamificación

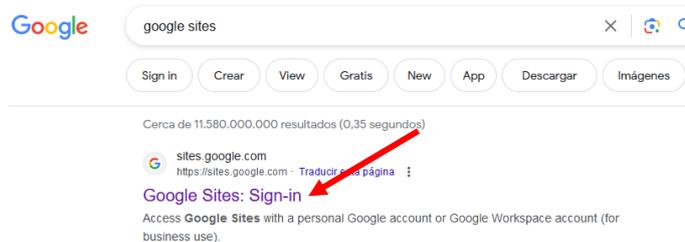
CREACIÓN DEL SITIO WEB EDUCATIVO

1. Sitio web Google sites

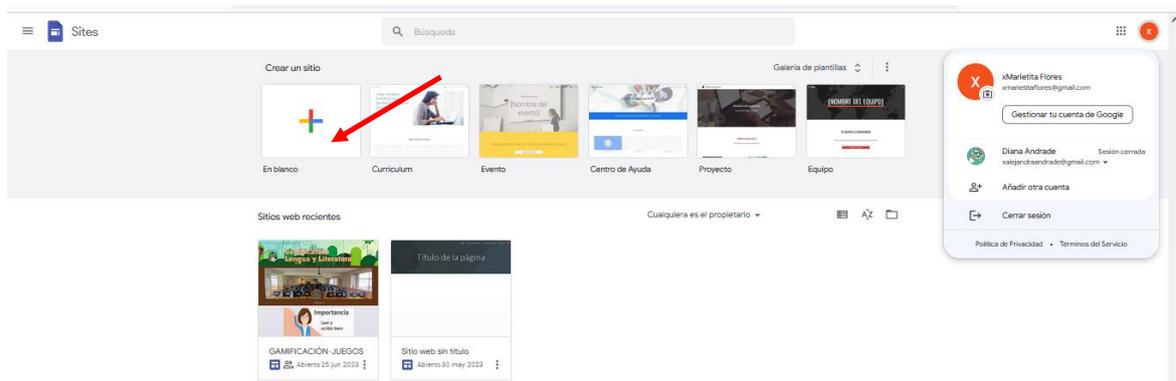
Cabe destacar que las herramientas Google funcionan automáticamente con la cuenta de Gmail, por lo tanto es conveniente tener abierta esta cuenta para acceder a Google sites para que el proceso sea directo y al instante. Es decir, no se requiera registrar la cuenta.

Pasos

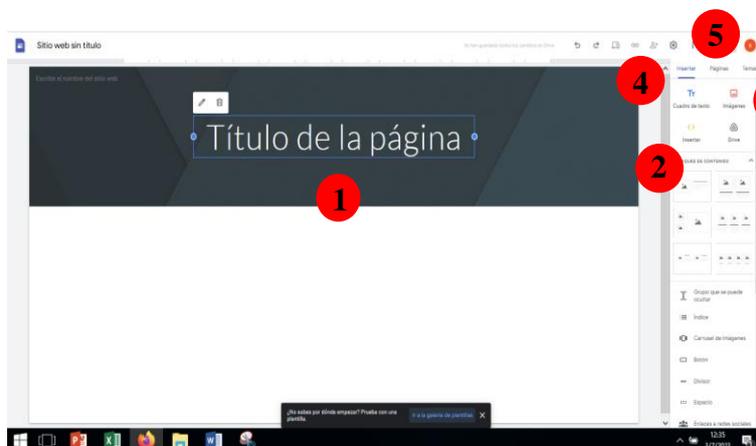
En el buscador escribe Google sites



- Ingresamos a la plataforma de Goggle Sites en este entorno
- Escogemos crear un sitio



1.1 Diseño del Sitio web educativo

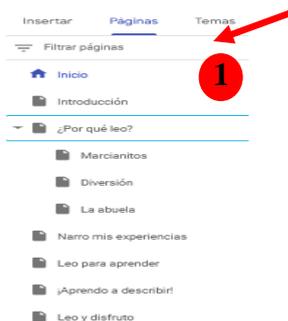


Hacer clic para:

1. Se inserta el título del sitio.
2. Inserta los enlaces a otras aplicaciones web.
3. Insertar imágenes.
4. Insertar texto.
5. Manejo de Sub páginas.

1.2 Menú y sub índices

Clic en página



Menú - ¿Por qué leo?

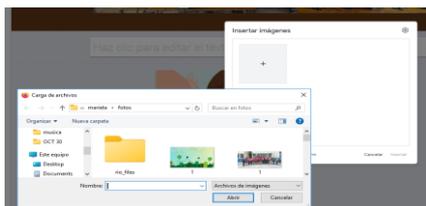


1.3 Portada principal - Uso del carrusel de imágenes

Carrusel de imágenes

Insertar

Agregar las fotografías desde una ubicación

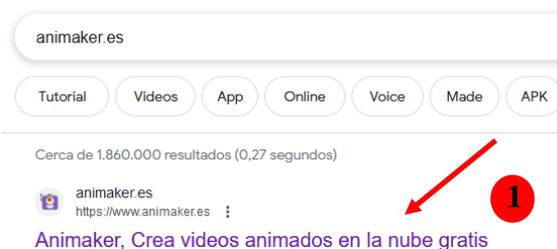


2. Animaker - Video animado de introducción a la propuesta

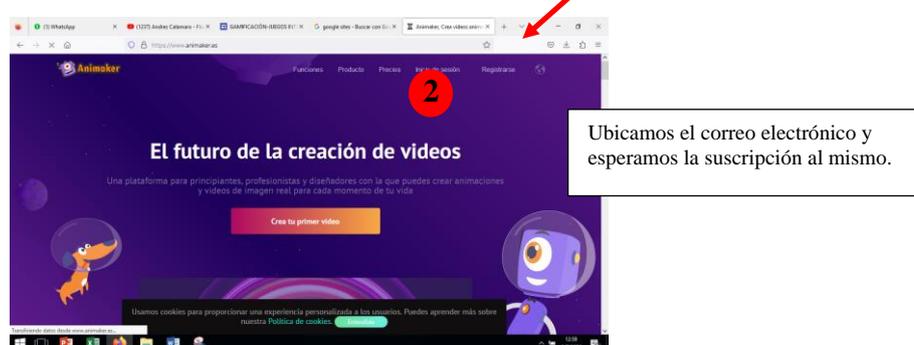
Es un video que presenta a los niños y niñas de que se trata el sitio educativo de gamific a través de un gráfico que simula la figura de una profesora la cual contiene movimientos...

Pasos:

Accedemos a Google y escribimos animaker.es

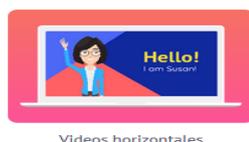


Clic en registrarse



Una vez registrado, escogemos crear presentación horizontal y trabajamos con la paleta de herramientas

Crear proyecto



Videos horizontales

Pantalla de trabajo



4. Es la barra de herramientas aquí se puede insertar gráficos, audios, texto, videos, entre otros a través de una gama extensa de alternativa, destacar que estos recursos tienen movimiento.

5. Brinda una gama de personajes los cuales tienen movimientos
6. Son las diapositivas para elaborar el video animado.
7. Una vez terminado de diseñar el video se procede a publicar y copiar el url para poner en el sitio web.

3. Inserción de texto e imágenes en el Sitio web

Para colocar textos animados es necesario diseñarlos en cooltext que es una herramienta digital web 2.0 para realizar letras

Pasos:

Buscar n google sites cooltext



Escogemos el tipo de letra



Escribir el contenido del texto



Luego insertamos en google sites en la opción **Insertar** **hipervínculo**

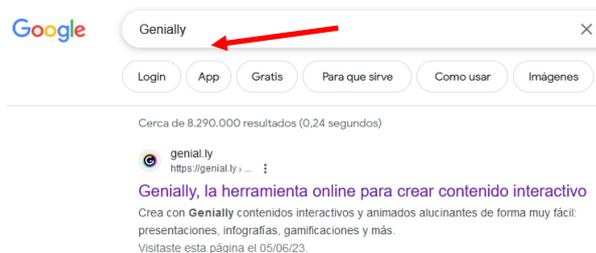


4. Recurso didáctico Genially – Gamificación

Es una plataforma web 2.0 , contiene una sección dedicada específicamente para Gamificación, se puede insertar gran cantidad de elementos multimedia.

4.1 Ingreso a Genially

Primero realizamos una búsqueda en Google



Clic en registrar

¿Aún no tienes cuenta? **REGÍSTRATE** ES ▾

Ingresamos una cuenta de email

Iniciar sesión

o con tu email y contraseña:

Recuérdame
 [¿Has olvidado tu contraseña?](#)

Entrar

Escogemos crear genially



Escogemos gamificación



Escogemos los juegos a diseñar y crear, existe más de 70 plantilla para gamificación



4.2 Juego Marcianito

Clic en el juego



Escribimos las repuesta correcta e incorrecta



Hacemos clic en la siguiente pantalla para otra pregunta



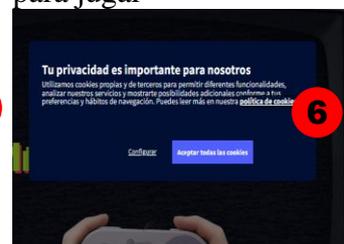
Una vez terminado hacemos clic en presentar



Llenamos los detalles



Aceptamos los cookies para jugar



5. Recurso didáctico Educaplay– Gamificación

Es una aplicación web 2.0 permite diseñar recursos didácticos digitales a través de la representación de varias alternativas de escenarios y actividades que representan juegos.

5.1 Ingreso y registro a educaplay



Buscamos en el buscador Goolge educaplay.es

Ingresamos a la pantalla principal

Hacemos clic en Registrar

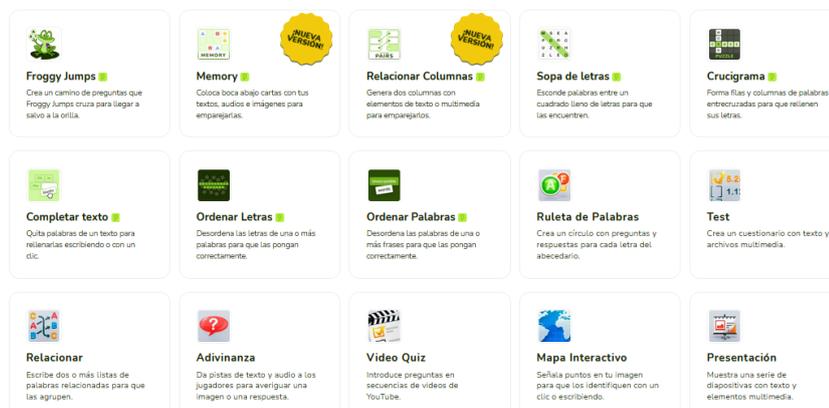


Una vez registrado el usuario, hacer clic en crear actividad

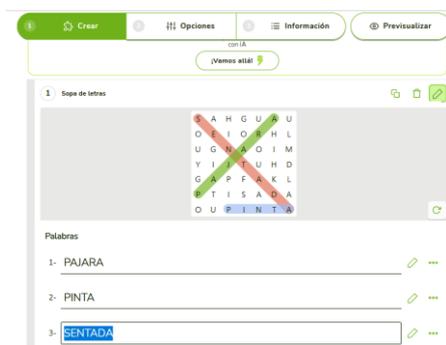


Escojemos el tipo de juego a diseñar

Crear actividad



5.1 Juego Sopa de letras



Escribimos las palabras que queremos que descubran en la sopa de letras y aceptar.

Hacer clic en comenzar, esperar que cargue los elementos multimedia.



Buscar las palabras arrastrando el mouse sobre la sopa de letras



6. Aplicación Kahoot

Es una aplicación que puede evaluar test de cualquier tema, de manera grupal o autónoma a mara de juego y competencia, en el que se detalla insignias, retos, carreras, puntajes entre otros.

Google

Play PIN Code Log Create Com Imágenes Registrarse

Cerca de 46.100.000 resultados (0,39 segundos)

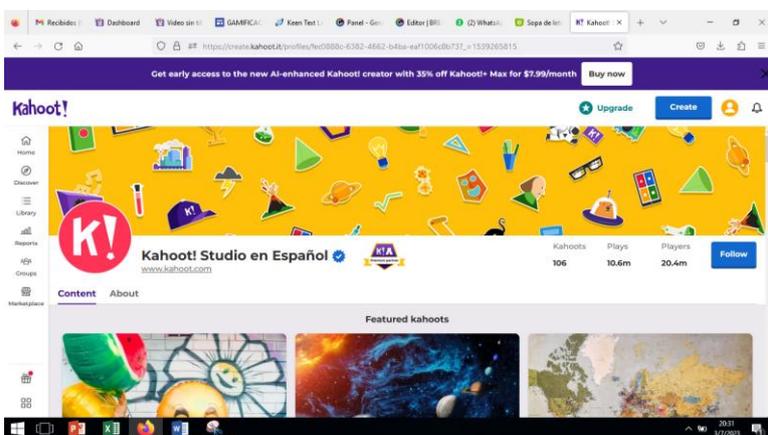
 kahoot.es
<https://kahoot.es/>

 kahoot.com
<https://kahoot.com/home/kahoot-plus/>

Aprendizaje divertido para toda la familia - Kahoot!
 Kahoot!+ permite a los niños aprender matemáticas con las apps de DragonBox, aprender a leer y escribir con las apps de Poio, además de ofrecer juegos y quizzes ...

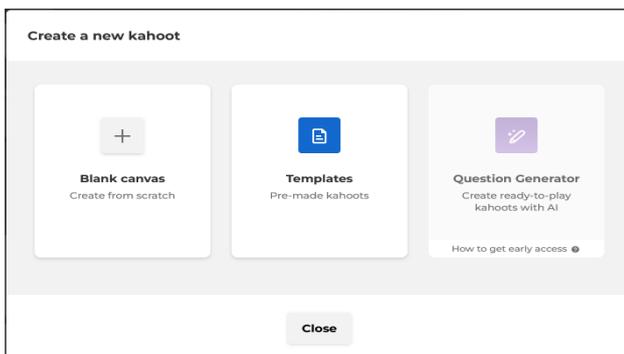
6.1 Ingreso y registro

Clic en registrar



The screenshot shows the Kahoot! website interface. At the top, there is a navigation bar with 'Upgrade' and 'Create' buttons. Below this is a large banner for 'Kahoot! Studio en Español' with a 'Create' button. A red arrow points to the 'Create' button in the top right corner of the page.

Escoger el tipo de plantilla

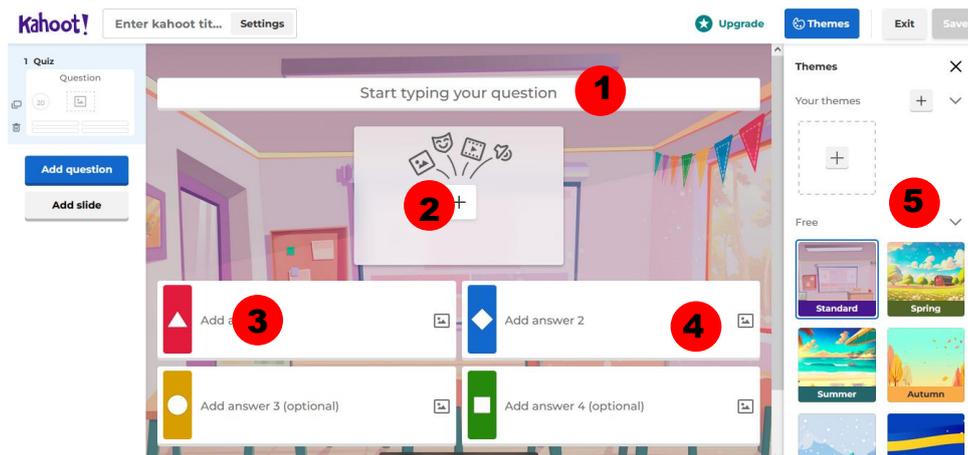


The screenshot shows the 'Create a new kahoot' dialog box. It contains three main options:

- Blank canvas**: Create from scratch
- Templates**: Pre-made kahoots
- Question Generator**: Create ready-to-play kahoots with AI

There is also a 'How to get early access' link and a 'Close' button at the bottom.

Crear la evaluación



Escribir la pregunta

Poner la imagen que hace referencia

Añadir las alternativas de solución.

Marcar la pregunta correcta para la validación.

Escoger el ambiente o el fondo de la clase.



Clic en guardar



Publicar la actividad

La abuela y sus nietos - Kahoot

