



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

UNIDAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN ORIENTACIÓN EDUCATIVA

Artículo Profesional de Alto Nivel presentado en opción
al Grado Académico de Magister en Educación
Mención Orientación Educativa

TEMA

La Gamificación En El Proceso De Enseñanza -
Aprendizaje En Línea Del Nivel Básica Media

AUTORA

Lcda. Betsabé Patricia Coello Arias

TUTORA

MsC. Dayana Margarita Lescay Blanco

QUEVEDO- ECUADOR
2021

AUTORÍA

Yo, **Betsabé Patricia Coello Arias** con C.I. **1207243286**, declaro que el trabajo aquí descrito es de mi autoría con el tema "LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LÍNEA DEL NIVEL BÁSICA MEDIA"; se ha desarrollado de manera íntegra, respetando derechos intelectuales mediante las citas en las cuales indican la autoría, y cuyos datos se detallan de manera más completa en la bibliografía. En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, autenticidad y alcance del presente trabajo.

La Universidad Técnica Estatal de Quevedo, puede hacer uso de los derechos correspondiente a este trabajo, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, y por la normatividad institucional vigente.

Quevedo, 22 de marzo del 2022



Lcda. Betsabé Patricia Coello Arias
C.I. 120724328-6

CERTIFICACIÓN

Lic. Dayana Margarita Lescay Blanco, PhD, en calidad de Tutora de Artículo Profesional de Alto Nivel, previa a la obtención del Grado Académico de Magister Orientación Educativa.

Certifica:

Que la Lic. Betsabé Patricia Coello Arias, autor del Artículo Profesional de Alto Nivel titulado **LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LÍNEA DEL NIVEL BÁSICA MEDIA** ha cumplido con todos los requisitos de su investigación y esta apto para la presentación a defensa de su trabajo.

Quevedo, 24 de marzo del 2022



Lic. Dayana Margarita Lescay Blanco, PhD
Tutora

ACEPTACIÓN DE PUBLICACIÓN

Por este medio comunicamos que el artículo **LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LÍNEA DEL NIVEL BÁSICA MEDIA**, de la autoría de **Betsabé Patricia Coello Arias, Dayana Margarita Lescay Blanco y con índice de duplicidad 2% según URKUND**, ha sido aceptado para publicar en el Vol. VIII, Edición Especial (mayo 2022) de la **Revista Mikarimin. ISSN 2528-7842**; luego de contar con el parecer positivo de dos especialistas durante el proceso de arbitraje por el método doble-ciego.

Mikarimin. Revista Científica Multidisciplinaria. ISSN 2528-7842, publicación arbitrada del Centro de Investigación y Desarrollo de la Universidad Regional Autónoma de Los Andes – Extensión Santo Domingo, Ecuador, está indizada en importantes bases de datos internacionales como **DOAJ, OAJI, Latindex Catálogo, REDIB y Scientific International Indexing**, entre otras.

MRCM se publica cuatrimestralmente en línea en <http://45.238.216.13/ojs/index.php/mikarimin> y cumple los requisitos del Grupo 2 de la Clasificación de Publicaciones Seriadas del Ministerio de Educación Superior de la República de Cuba.

Sirva la presente para acreditar la aceptación de publicación del artículo, a [24-02-2022].



Ing. Silvio Amable Machuca Vivar
Editor de Revista Mikarimin

Universidad Regional Autónoma de Los Andes – Extensión Santo Domingo

La Gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje en línea del nivel Básica Media

Autoras: Betsabé Patricia Coello Arias¹

Dayana Margarita Lescay Blanco²

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: bcoelloa2@uteq.edu.ec

Fecha de recepción:

Fecha de aceptación:

RESUMEN

Este artículo busca presentar la Gamificación como parte del proceso de enseñanza aprendizaje en línea del nivel básica media, los conceptos y enfoques teóricos, la estructura y experiencias, con el fin de ofrecer una aproximación que permita incorporar esta estrategia didáctica, en los diseños pedagógicos. Para dar cumplimiento al objetivo se analiza las diferentes herramientas que se utilizarán el uso de las herramientas didácticas y la implementación de las mismas. La Gamificación es una estrategia basada en el aprendizaje significativo, constructivista y colaborativo, que contiene componentes innovadores y motivadores. La complejidad de su estructura se basa en el desarrollo de la dinámica (narrativa/historia), la mecánica (reglas del juego) y componentes (herramientas de apoyo) que debe ser motivadora. Depende de la creatividad para su diseño, pero no es necesariamente mediada por alta tecnología, por lo cual la estética es fundamental para que sea llamativa. La

¹ Estudiante de la Maestría en Educación, mención Orientación Educativa. Dirección de Posgrado. Universidad Técnica Estatal de Quevedo. Ecuador.

² Docente de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Doctora en Ciencias Pedagógicas. Máster en Investigación Educativa. Licenciada en Educación, Especialidad Química. Presidenta de Titulación de la Facultad. Docente Investigadora. Universidad Técnica de Manabí. Ecuador. Email: dayana.lescay@utm.edu.ec. <https://orcid.org/0000-0002-6244-3793>

metodología utilizada en la estructuración de este trabajo fue empírica-analítica de corte descriptivo lo cual corresponde a un enfoque cuali-cuantitativo.

Palabras Clave: Gamificación, recursos educativos, proceso, enseñanza aprendizaje, innovación

ABSTRACT

This article seeks to present gamification as part of the process of teaching online learning of the middle basic level, theoretical concepts and approaches, structure and experiences, in order to offer an approach that allows incorporating this didactic strategy, in the pedagogical designs. To achieve the objective, the different tools that will be used in the use of teaching tools and the implementation of these tools are analyzed. Gamification is a strategy based on meaningful, constructivist and collaborative learning, containing innovative and motivating components. The complexity of its structure is based on the development of dynamics (narrative/history), mechanics (rules of the game) and components (support tools) that must be motivating. It depends on the creativity for its design, but it is not necessarily mediated by high technology, so the aesthetics is fundamental to make it striking. The methodology used in the structuring of this work was empirical-analytical and descriptive, which corresponds to a qualitative-quantitative approach.

Keywords: Gamification, educational resources, process, teaching learning, innovation

INTRODUCCIÓN

Los grandes cambios que se ha dado en la sociedad a lo largo del tiempo, han generado que los sistemas educativos de diferentes partes del mundo, se vean obligados a realizar mejoras significativas en sus estructuras. Por ejemplo, han optado por implementar sistemas de aprendizajes que sean diferentes a los tradicionales, han realizado

programas de capacitación a docentes, han efectuado cambios de infraestructuras, etc.

No obstante, a pesar de haber realizado todas estas mejoras, no se ha podido constatar que éstas, hayan tenido efectividad, dado que, aún los sistemas educacionales carecen de muchas falencias, porque solo se han centrado en mejorar la calidad de la educación y no en mejorar la calidad académica de los estudiantes.

Es así que para poder resolver este problema los sistemas de educación actualmente están en la búsqueda de estrategias que les permita corregir los defectos que posee la oferta. Es así que para empezar a realizar estos cambios todo para mejorar la educación en general. Pero en el transcurso de los últimos tiempos el sistema educativo se ha visto forzado a realizar cambios súbitos con la llegada de la digitalización, es decir instrumentos que nos permiten obtener información con más rapidez o aun inmediata.

En cuanto a la necesidad de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje se lo considera como una técnica que permite utilizar diversos recursos y herramientas en el aula que ayudan a los docentes a motivar a los alumnos, personalizar actividades y contenidos en función de las necesidades de cada estudiante, promoviendo la adquisición de conocimientos y mejorar la atención. Este tipo de aprendizaje está ganando terreno en los métodos de formación por su carácter lúdico, que facilita la interiorización del conocimiento de una forma más divertida y genera una experiencia positiva para el estudiante (“Consideraciones Sobre Aula Invertida y Gamificación En El Área de Ciencias Sociales,” 2021).

La gamificación reúne disciplinas clásicas y campos interdisciplinarios muy novedosos a nivel mundial con objetivos orientados a la búsqueda de las diferentes herramientas que se utilizan en el proceso de enseñanza aprendizaje en línea. Esto trae consigo la responsabilidad de docentes e instituciones a la hora de innovar en nuevas metodologías (Ortiz-Colón et al., 2018).

Con respecto a lo ya mencionado sobre la gamificación se afirma que este conforma un factor importante dentro del aprendizaje. La implementación de la tecnología nos ofrece muchos beneficios, en donde las instituciones educativas empiezan a ser parte de nuevos retos, en donde se mejorará la calidad educativa, y se obtendrá un mayor alcance en la enseñanza aprendizaje.

En los últimos años, a nivel internacional, la Gamificación ha sido aplicada en múltiples iniciativas educativas para enseñar y aprender demostrando ser una estrategia que logra motivar a los estudiantes a realizar actividades que antes podían parecerles aburridas, crear hábitos de trabajo y esfuerzo, involucrar a los estudiantes, fomentar la participación y autonomía en la resolución de problemas (Virginia & Espinales, 2020). En Ecuador, la Gamificación ya ha sido explorada con éxito en los ámbitos de Educación como una estrategia didáctica motivacional, que permitió incidir de forma positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para (Ministerio de Educación Realizó Taller de Gamificación Para Docentes En 'Colombia 4.0' - Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2020) La gamificación o videojuegos es una herramienta pedagógica que el Ministerio de Educación pone a disposición de los docentes, con el fin de que ellos puedan transformar sus aulas de clase en espacios de innovación y creatividad, los estudiantes generan sus propios contenidos e historias y los llevan a un videojuego, siendo esta una manera práctica, divertida e innovadora para que se apropien de contenidos e información.

Todo esto estará unido al tratamiento habitual, dentro de las prácticas innovadoras, del juego como agente, aunque no el único, para mejorar áreas importantes en el desarrollo del aprendizaje, como lo es área cognitiva y conductual (Gil Quintana & Prieto Jurado, 2019). Por último, será necesario afrontar la transición en los centros educativos a medida que se han ido aconteciendo estos cambios y han venido a formar parte de ellos diversas generaciones con sus características propias.

La Gamificación ha sido abordada por (Godoy, 2019) como influyente en las áreas cognitivas, la competencia amistosa y la colaboración en varios contextos, lo que permite señalar que la educación gamificada se constituye como una herramienta didáctica motivadora en la práctica educativa. Además, diferentes estudios que a lo largo de la historia han reflexionado acerca del papel de la educación y, partiendo de la corriente pedagógica de la escuela nueva, se apoya premisa sobre la gran importancia del juego en el aprendizaje.

A partir de estas manifestaciones, se declara como problema científico el siguiente: ¿Cómo contribuir al desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de séptimo año, en el área de Lengua y Literatura, haciendo uso de la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje virtual en el Nivel Básica Media de la Unidad Educativa Bolivariano, del Cantón Quevedo, provincia Los Ríos?

Para dar solución a esta problemática se declara como objetivo Diseñar una estrategia didáctica en el uso de la gamificación para favorecer el aprendizaje de los estudiantes de séptimo año, en la asignatura Lengua

y Literatura en la modalidad virtual en la unidad educativa Bolivariano, Cantón Quevedo, Los Ríos

DESARROLLO

La influencia de la gamificación en la educación permite emplear algunos recursos y herramientas en el aula que ayudan a los docentes a motivar a los alumnos, personalizando las actividades y los diferentes contenidos en función de las necesidades de cada estudiante, favoreciendo la adquisición de conocimientos y mejorando la atención. Para (Prieto Andreu, 2020) señala que, para gamificar el aprendizaje es necesaria una transformación de materiales didácticos adecuándolos a las nuevas experiencias y formas expresivas de la sociedad digital, cambiando el enfoque de aprendizaje basándolo en la producción de materiales educativos basados en la lógica de los juegos en línea.

Partiendo de un estudio (Gil-quintana, 2020) indica que se aplicó cuestionarios y entrevistas estructuradas y semiestructuradas que permitieron recopilar datos cuantitativos y cualitativos. Verificando que los profesores y alumnos señalan múltiples ventajas de la gamificación, entre las que se destaca es el aumento de la participación y la interacción en el aula, la motivación hacia el aprendizaje y la diversión en las experiencias educativas. Con ello se involucran elementos didácticos, entre ellos, los contenidos y los estándares de aprendizaje asignados al correspondiente nivel curricular.

Centrándonos en la parte educativa, la gamificación gana ventaja en las aulas promoviendo así una participación favorable ante las diferentes áreas de conocimiento. Construyendo insignias en las diferentes herramientas que se usan en la gamificación, tomando en cuenta los procesos de cada uno de ellos. Si bien es cierto que la gamificación tiene un componente lúdico, se trata de algo más que un juego. Por lo tanto, para llegar a la meta hay que afrontar algunos desafíos respetando las reglas. La retroalimentación, los premios o compensaciones adquieren un papel decisivo en el proceso (Salas Labayen, 2021)

La eficaz vinculación que existe entre los elementos del juego y la acción educativa despierta en el estudiante el interés en el aprendizaje y conducirá al desarrollo de su potencial. De acuerdo con (Pérez Gallardo & Gértrudix-Barrio, 2021) la gamificación se traduce en una actividad que adopta las estrategias y mecánicas propias del juego, pero se desarrolla en un contexto formal no lúdico. Estas prácticas buscan una implicación de los participantes y están orientadas hacia la consecución de un fin específico (modificar conductas, adquirir conocimientos, mejorar habilidades), por tanto, promueven una transformación que generan una experiencia gratificante.

A lo largo del artículo se analizan las ventajas de la gamificación como recurso didáctico, así como las principales preguntas que debe hacerse un docente si piensa en utilizar o diseñar algún juego en su asignatura (Salas Labayen, 2021). El respeto de los ritmos de aprendizaje, según estos mismos autores, favorece el concepto de justicia social que hace que el aula se convierta en un espacio democrático e inclusivo, independientemente de las características del alumnado y de sus necesidades educativas (Rodríguez Jiménez et al., 2019)

Desde una nueva perspectiva, la gamificación permite obtener resultados en función de los objetivos marcados, gracias a tres factores fundamentales: (i) la creación de una experiencia de usuario/a basada en el juego; (ii) la consecución de retos; y (iii) la recompensa y el crecimiento (Fernández Arias, 2020). Además, presenta una serie de ventajas sustanciales para la sociedad actual, como, por ejemplo, la posibilidad de adquirir a través del juego las competencias demandadas por una sociedad cada vez más concienciada en temas fundamentales como la igualdad de género, la conservación del medio ambiente o el desarrollo comunitario.

(García Casaus et al., 2021) sostiene que, la estrecha relación que tiene la gamificación con la motivación, desarrollando componentes fundamentales para así motivar al alumnado en función. Citando a (González Gomila, 2020) trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, en este caso en concreto, un breakout para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los estudiantes.

Como lo hace notar (Roa González, 2021) la gamificación ha recibido mucha atención por parte de la comunidad académica y los medios de comunicación, destacando sus posibilidades y ventajas como elemento dinamizador de los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como la mejora de la motivación en el alumnado. En la opinión de (Irene García Lázaro, 2019) expone un modelo de gamificación grupal como es el Escape Room como recurso óptimo para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En los últimos años ha habido un aumento del interés académico en la gamificación y estudios previos han demostrado la eficacia de las herramientas de gamificación en el aula frente a las metodologías convencionales. La utilización de herramientas de gamificación (Mentimeter y Quizizz) pretende valorar cómo los estudiantes perciben si han contribuido a lograr un aprendizaje significativo (Badoiu et al., 2021). Desde la posición de (García Martín & García Martín, 2021) señalan un promedio de quince herramientas digitales como (plataformas educativas, blogs, wikis, herramientas de gamificación, herramientas para crear contenido colaborativo, contenido interactivo).

(Rojas-Viteri et al., 2021) demostró que Kahoot es una herramienta digital que motiva el proceso de enseñanza-aprendizaje incentivando al estudiantado a asistir a clases y participar de forma más activa en el aula. Como expresa (Laura et al., 2021) cobran más importancia la redacción de libros y cómics virtuales con herramientas como Pixton y Book Creator, que no solo mejoran la motivación de los alumnos, sino las habilidades de escritura y lectura, aplicando elementos de gamificación para motivar la participación y autoaprendizaje.

Según (Calvo Roselló & López Rodríguez, 2021), “escape room inversa” la plantea como un regreso al “templo del saber”, el aula, no en conseguir salir de ella. Esto nos permitió jugar con todos los espacios de la Escuela y resultó una experiencia enormemente divertida y constructiva. Los alumnos tuvieron que resolver varios problemas específicos de la materia y también interesantes enigmas matemáticos para superar la prueba.

Ahora bien, la gamificación y la realidad aumentada se convierten, entonces, en el pilar didáctico para el diseño del aplicativo Lagoon hero, consolidándose como el eje vertebral en cada una de las etapas del modelo instruccional ADDIE —análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación—, usado para el diseño del aplicativo en conformidad con las necesidades particulares que dieron inicio a la presente investigación, como lo son el fomento de actitudes de cuidado y la preservación de la biodiversidad a partir de un aplicativo tecnológico (Torres-Parra et al., 2020).

Asimismo, tenemos otro método innovador y efectivo denominado aula invertida (flipped classroom), su objetivo es proporcionar el rol activo al estudiante con relación a su propio aprendizaje, dejando a un lado las posturas pasivas de recepción y memorización de la información. Este método invierte el proceso de enseñanza-aprendizaje buscando dinamizar la clase y potenciar el aprendizaje autónomo a través de la participación activa del estudiante en la búsqueda del conocimiento (“Consideraciones Sobre Aula Invertida y Gamificación En El Área de Ciencias Sociales,” 2021).

El diseño de la investigación es de enfoque mixto cuali-cuantitativo, con un tipo de investigación Documental y descriptiva y utilizando el método deductivo. De ahí con este estudio se pretende establecer a la Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en línea para el desarrollo de las competencias y en el incremento del nivel de motivación de los estudiantes.

La población objeto de estudio proviene de la Unidad Educativa Bolivariano, del Cantón Quevedo, provincia Los Ríos y está descrita de la siguiente manera:

Tabla 1.

Población Estudiada

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN	NÚMERO DE PERSONAS
Estudiantes:	34
Docentes:	25

Elaborado por: autores.

Para realizar el levantamiento de información se hizo uso de toda la población debido a que esta no es extensa y puede ser abordada sin ningún inconveniente.

Con el propósito de obtener información relevante y saber los requerimientos de los estudiantes, y los métodos y técnicas que los docentes están utilizando en sus clases. Se realizan 2 encuestas, una para estudiantes y la otra para profesores. Cada encuesta está compuesta de 6 preguntas con respuestas de opción múltiple que serán presentadas a continuación con sus análisis respectivos.

“La investigación por encuesta parte del supuesto de que podemos obtener información sobre las características de una determinada población preguntando a una parte o a la totalidad de esa población” (González, 2019).

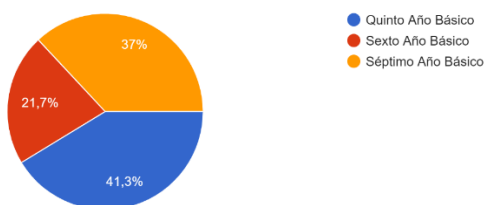
Es importante recalcar que las encuestas fueron realizadas de forma digital utilizando la herramienta tecnológica de Google form.

ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

Esta encuesta fue realizada a estudiantes donde el 54.3% son de sexo femenino y el 45.7% son de sexo masculino. Los resultados obtenidos de esta encuesta se muestran a continuación:

1. ¿En qué año escolar se encuentra?

Gráfico 1.



Año Escolar de estudiantes

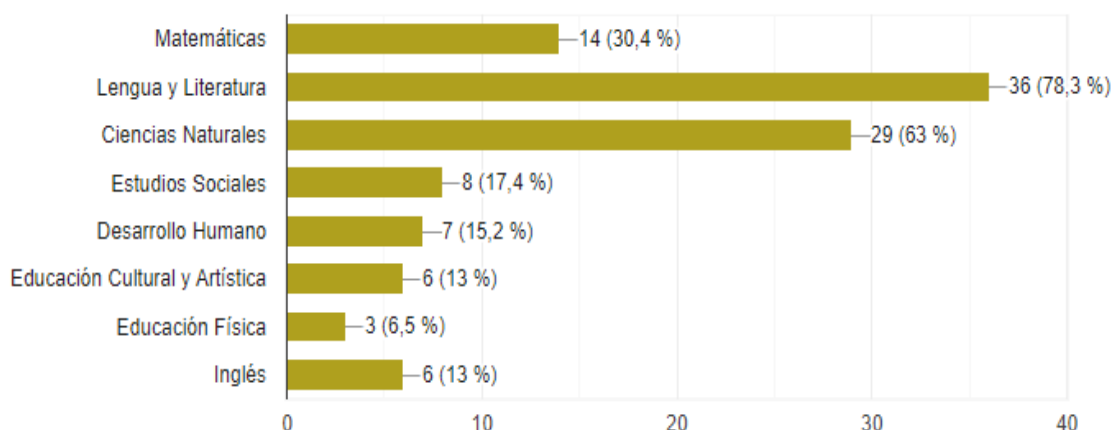
Elaborado por: autores.

Análisis e interpretación

Según la cantidad de encuestados de la Unidad Educativa Bolivariano, del Cantón Quevedo, provincia Los Ríos el 41% de estudiantes se encuentran cursando el quinto año de educación básica, otro 21,7% pertenece al sexto año y el restante que es de 37% del séptimo siendo estos los alumnos de mayor importancia debido a que el presente trabajo de investigación está dirigido para ellos.

2. ¿Cuáles son las asignaturas que más te motivan?

Gráfico 2 Asignaturas que motivan a los estudiantes



Elaborado por: autores.

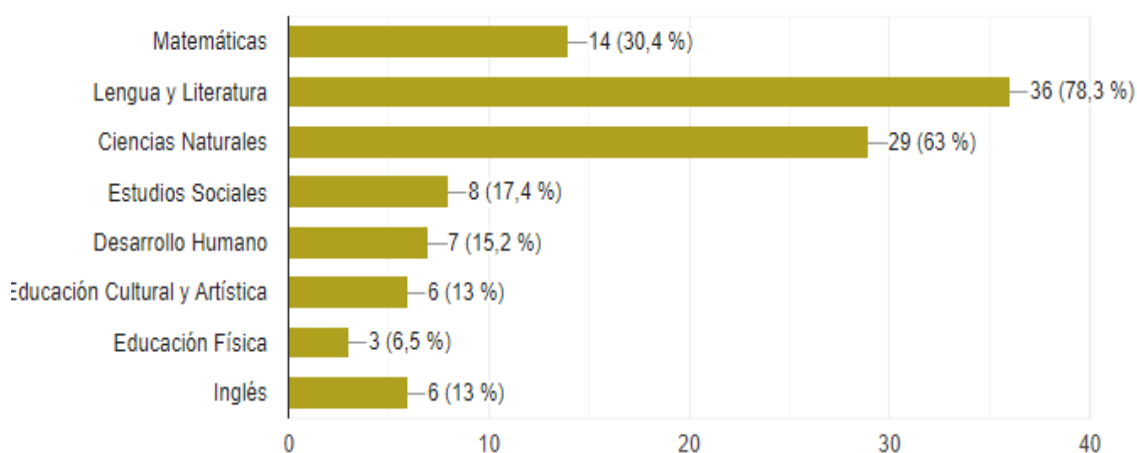
Análisis e interpretación

De acuerdo con los resultados expuestos por la pregunta 2, el 78.3% de los alumnos mencionaron que la asignatura de Lengua y Literatura es la que más le motivan siendo así que existen ciertos factores que hacen que esta materia sea entretenida y despierte el interés de los estudiantes. Por otra parte, la materia que menos motiva a los estudiantes es la de educación física con 6.5% esto puede darse por la carga física que genera en el alumnado y las estrategias didácticas que el docente ha empleado.

3. ¿En cuál de las asignaturas las docentes utilizan recursos tecnológicos que te motiven el aprendizaje?

Gráfico 3 .

Asignaturas que usan recursos tecnológicos



Elaborado por: autores

Análisis e interpretación

A partir de los resultados que muestra el presente gráfico se puede deducir que una de las razones por las que el alumno se siente motivado por la asignatura es porque el docente hace uso de recursos tecnológicos que generan que el aula de clase sea más atractiva e interesante. Por esta razón, en la materia que más utilizan ese tipo de recursos es la de lengua literatura porque tiene un 78.3%, esto revela la importancia que tiene la tecnología actualmente en el ámbito académico, porque ésta ayuda a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos.

4. Diga ¿por qué le gusta más?

Gráfico 4

Razones del por qué le gusta esas clases.



Elaborado por: autores

Análisis e interpretación

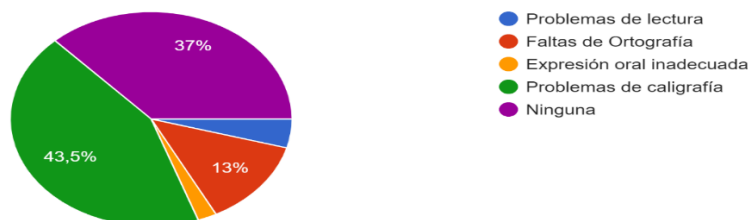
En referencia de la gráfica expuesta se puede determinar que al 37% de estudiantes le gusta la clase de lengua y literatura por los temas que son proporcionados son interesantes, no obstante, existe un 32,6% que

manifiesta que les gusta por la creatividad que emplea la docente al momento de dar su clase, y por último un 30.4% hace mención que es porque las clases son bien participativas.

5. ¿Cuáles son los principales problemas de aprendizaje que tú posees en lengua y literatura?

Gráfico 5

Problemas de Aprendizaje



Elaborado por: autores

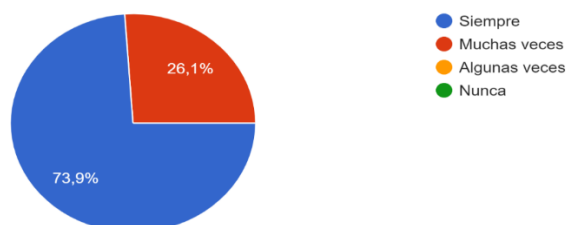
Análisis e interpretación

En el siguiente gráfico se puede determinar que existen 3 principales problemas de aprendizajes en los alumnos encuestados y estos son: Problemas de caligrafía con un 43.5%, de faltas ortográficas con un 13% y un 5% con problemas de lectura. Esto se debe a que no se están abordando bien y a que las estrategias y actividades que se están usando no son las adecuadas.

6. ¿Cuándo usted tiene problemas en el aprendizaje el docente realiza trabajos extras para reforzar su capacidad de aprendizaje?

Gráfico 6.

Trabajos extras para reforzar su aprendizaje



Elaborado por: autores

Análisis e interpretación

En el siguiente gráfico denota que existe una gran responsabilidad por parte del docente con el aprendizaje a sus alumnos, puesto que, un 73.9% de alumnos mencionan que el docente realiza trabajos extras para

mejorar y reforzar los vacíos académicos que los estudiantes van presentando después de haber recibido las clases.

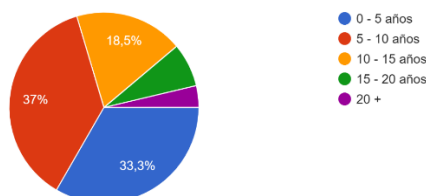
ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

Esta encuesta fue realizada a docentes donde el 76% son de sexo femenino y el 24% son de sexo masculino. Los resultados obtenidos de esta encuesta se muestran a continuación:

1. ¿Qué tiempo tiene ejerciendo su profesión docente?

Gráfico 7 -

Tiempo que tiene ejerciendo la profesión



Elaborado por: autores

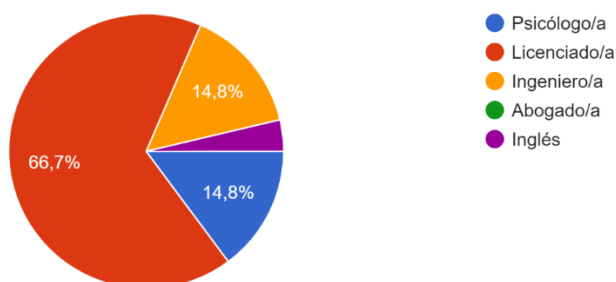
Análisis e interpretación

Dado los datos detallados en la siguiente gráfica el 37 % de profesores han ejercido la docencia en un periodo de tiempo entre 5 a 10 años, otro 33.3% entre 0 a 5 años, un 18.5% de 10 a 15 años y de 15 a 20 años un 7.4%. Esto significa que el personal docente tiene poca experiencia en el ámbito académico y puede inferir en el aprendizaje de los estudiantes.

2. Nivel de Educación en Pregrado

Gráfico 8.

Nivel de Educación



Elaborado por: autores

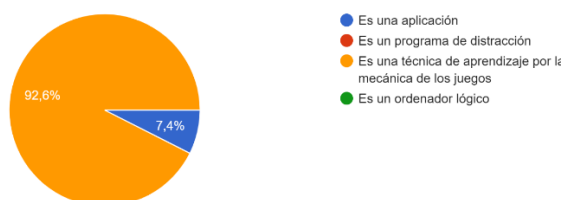
Análisis e interpretación

Mediante los resultados expresados en la gráfica podemos deducir que el nivel de educación que tienen los docentes, es el de licenciatura porque la mayoría de ellos tienen ese tipo de especialización. Con un 66.7% los docentes son licenciados, mientras tanto un 14.8% cuenta con un nivel de educación de psicología y abogacía.

3. ¿Qué es una herramienta de gamificación?

Gráfico 9.

Herramienta de gamificación



Elaborado por: autores

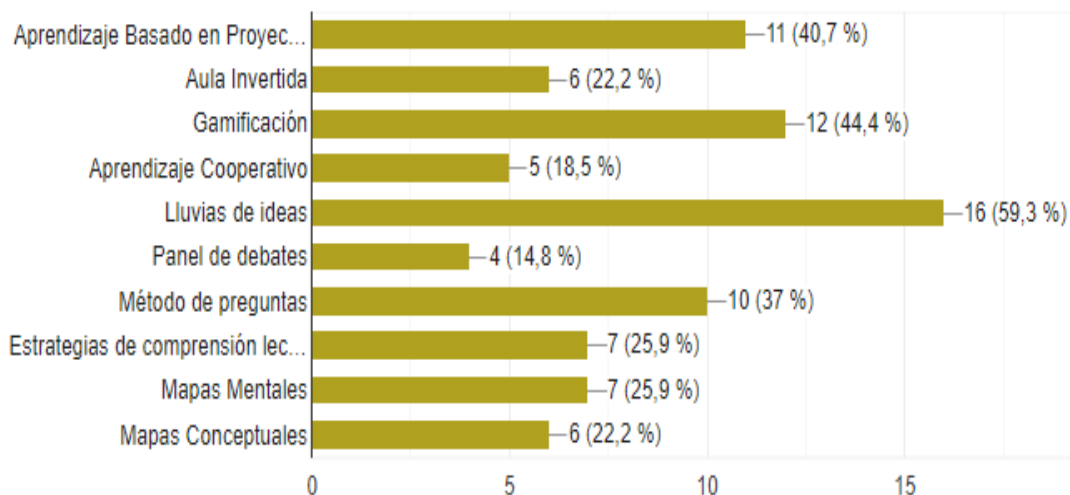
Análisis e interpretación

Según el gráfico el 92.6% de las personas encuestadas mencionan que la gamificación es una técnica de aprendizaje por la mecánica de juego, esto significa que existe un conocimiento previo sobre este tipo de técnicas. Mientras tanto un 7.4% desconoce totalmente sobre este tipo de conceptos.

4. ¿Qué métodos y técnicas utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Gráfico 10.

Métodos y Técnicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje



Elaborado por: autores.

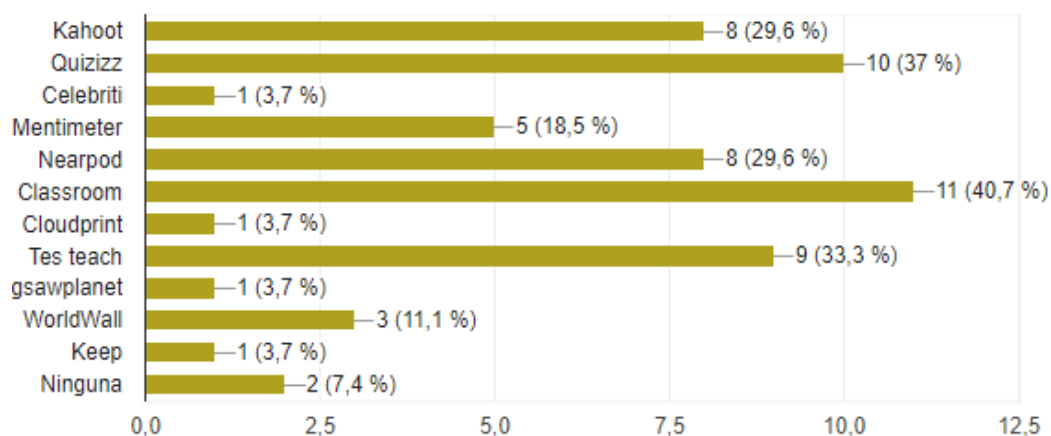
Análisis e interpretación

En el presente gráfico se puede determinar que el método y técnica de enseñanza en el proceso de aprendizaje que más se utiliza, es el brainstorming (Lluvia de idea), con el 59.3% esta técnica es la más usada. Por otro lado, el aprendizaje basado en juegos secunda con un 40.7%, y la gramificación con 44 .4%. Esto quiere decir, que los profesores han visto la necesidad de emplear estas metodologías dentro de sus planificaciones curriculares.

5. ¿Qué herramienta digital has usado dentro de la Gamificación?

Gráfico 11.

Herramienta digital en la gamificación



Elaborado por: autores

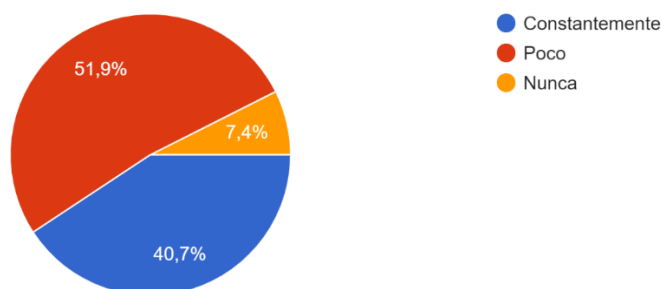
Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos de la siguiente pregunta, se puede determinar que el personal docente ha utilizado una serie de herramientas digitales para gamificar sus clases, una de ellas, es el uso de aplicaciones digitales, entre ellas están, Kahoot, Classroom, Tes Teach, Nearpood, entre otras, sin embargo, de acuerdo a los datos planteados la que más utilizado es la de Classroom con un 40.7%, seguida por Tes Teach con un 33.3%, luego le sigue Quizizz con 37 % y Kahoot y Nearpood 29.6% estás, son las apps más representativas que los docentes han utilizados para ejecutar la gamificación en sus aulas de clases.

6. ¿Ha recibido usted en los últimos tiempos la capacitación necesaria o requerida sobre el uso de la gamificación?

Gráfico 12

Capacitación sobre el uso de la gamificación



Elaborado por: autores

Análisis e interpretación

En la gráfica planteada podemos inferir que un 51.9% de los docentes no han recibido capacitaciones sobre como gamificar las clases, es decir, tienen poco conocimiento sobre cómo usar la gamificación con la enseñanza. Esto se debe a que la unidad Educativa seguramente no ha proporcionado los recursos necesarios para que los docentes puedan capacitarse en este tema. Mientras tanto otro 40.7% afirma que, si se ha capacitado, esto pudieron haberlo hecho por cuenta propia.

PROPUESTA

En el presente trabajo de investigación se pretende proponer una guía didáctica para la asignatura de lengua y literatura, de los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Bolívariano, del Cantón Quevedo, provincia Los Ríos.

A continuación, se describirán las estrategias y actividades propuestas mediante un plan curricular de la guía didáctica:

Plan curricular de la guía didáctica

PLAN CURRICULAR DE LA GUÍA DIDÁCTICA							
DOCENTE :	ÁREA	ASIGNATURA	GRADO / CURSO	TIEMPO		DURACIÓN	
				SEMANAS	PERÍODOS	INICIO	FINAL
.	LENGUA Y LITERATURA	LENGUA Y LITERATURA	SÉPTIMO AÑO BÁSICO	3	10		
UNIDAD DIDÁCTICA		GRAMIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA					
OBJETIVO DE LA GUÍA DIDÁCTICA		Mejorar el proceso de enseñanza –aprendizaje de los estudiantes de la unidad Educativa Bolivariano mediante el uso de la gamificación					
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS		ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN			
				TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN			
Flipped classroom with Just In Time Teaching (Aula invertida con enseñanzas justo a tiempo).		Actividad 1. Aprende y Gana. palabra correcta Actividad 2. Juega estudiando. Actividad 3. Dictado de palabras. Actividad 4. Formulación de Oración. Actividad 5. Quién quiere ser millonario	- Texto del estudiante - Guía del docente - Internet - Hojas de trabajo - Laptop - Página web Play Factile - Apps palabra correcta - Página Web Kahoot - Apps Padlet - Apps Mentimeter	- Deberes y talleres en clases - Trabajos individuales - Trabajos grupales - Participación de juegos. - Trabajos en equipo - Participación activa de estudiantes			

Elaborado por: autores

DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

Las estrategias didácticas determinan la forma de llevar a cabo un proceso didáctico, brindan claridad sobre cómo se guía el desarrollo de las acciones para lograr los objetivos. En el ámbito educativo, una estrategia didáctica se concibe como el procedimiento para orientar el aprendizaje del alumno. Dentro del proceso de una estrategia, existen diferentes actividades para la consecución de los resultados de aprendizaje. Estas actividades varían según el tipo de contenido o grupo con el que se trabaja (Gutiérrez, Gutiérrez, & Gutiérrez, 2018).

Para que las actividades sean implementadas exitosamente, es importante que los estudiantes tengan muy claro y entiendan las mecánicas y dinámicas de los juegos.

ACTIVIDAD 1

Nombre de la actividad: Aprende y Gana.

Objetivo de la actividad: Motivar a los estudiantes a aprender sobre ortografía de una forma interactiva.

Procedimiento de la actividad: La siguiente actividad consiste en dividir a los estudiantes de su aula virtual por grupos. Cada grupo tendrá un nombre asignado de acuerdo a las reglas de la ortografía, por ejemplo, El grupo 1 puede llamarse "puntuación", el grupo 2 "Acento".... y así sucesivamente. Estos nombres de grupos deberán ser asignados por el docente y se los pondrá con el propósito de que los estudiantes se aprendan las reglas gramaticales indirectamente. Luego de haber sido asignado, es importante que el docente realice una explicación del por qué se les asigna cada uno de estos nombres a los grupos que van a participar en esta actividad.

A partir de eso, el docente empieza a explicar en qué consiste el juego .El juego consiste en que cada grupo debe armar una palabra de una serie de letras desordenadas. El docente les mostrará y ellos en grupo deben armarlas y juntos dirán cuál es la palabra, el grupo que logre adivinar más rápido irá obteniendo estrellitas. También. tienen que competir en por poner la palabra correcta en una oración. La apps proporcionará una frase y las opciones para completar te presenta una mal escrita y una correctamente escrita, el grupo debe escoger la que corresponde, el que lo haga más rápido gana puntos.

Recursos a utilizar: Laptop, internet, Apps "PALABRA CORRECTA", Zoom.

Responsable: Docente de la asignatura.

Tiempo de la actividad: 45 minutos.

Técnica del PNI (positivo, negativo, interesante)

Positivo	Negativo	Interesante
1.- Fomenta el trabajo en equipo 2.-Es sencilla 3.-Genera la interacción	1.-Toma mucho tiempo explicarla 2.-Puede ser muy fácil de entender 3.-Las fallas de internet pueden perjudicar a la actividad	1.-Se aprenderá sobre ortografía de forma interactiva. 2.-Los estudiantes aprenderán reglas gramaticales. 3.- Intenta buscar soluciones rápidas

Elaborado por: autores

ACTIVIDAD 2

Nombre de la actividad: Juega estudiando

Objetivo de la actividad: Incentivar el aprendizaje de los estudiantes mediante preguntas y respuestas rápidas.

Procedimiento de la actividad: El docente debe de crear una serie de preguntas con respuestas múltiples, para esta actividad se hará uso de la plataforma digital, kahoot. El estudiante deberá responder la pregunta lo más rápido posible. El total de preguntas por responder son 20, cada estudiante debe responder 3 preguntas por rondas durante el juego. Los estudiantes o el estudiante que no logre responder las 3 preguntas quedan automáticamente fuera del juego y tiene que cumplir con una penitencia. El estudiante que logre mantenerse hasta el final este será ganador de 2 puntos directos al examen.

Recursos a utilizar: Lista de estudiante, internet, laptop, apps Kahoot

Responsable: Docente de la asignatura.

Tiempo de la actividad: 45 minutos

Técnica del PNI (positivo, negativo, interesante)

Positivo	Negativo	Interesante
1.-Proporciona desafíos originales 2.-Fortalece el pensamiento lateral de los alumnos. 3.-Genera competitividad	1.-Puede generar Ansiedad. 2.-No involucra a todos los alumnos hasta el final 3.- Se debe tener acceso a Kahoot para realizar la actividad	1.-Capta la atención de los estudiantes. 2.-Se hace uso de herramientas tecnológicas. 3.-Desarrolla habilidad verbal en los alumnos

Elaborado por: autores

ACTIVIDAD 3

Nombre de la actividad: Dictado de palabras

Objetivo de la actividad: Mejorar la ortografía de los alumnos mediante un juego ortográfico

Procedimiento de la actividad: En esta actividad se formará 2 grupos dependiendo de la cantidad de alumnos que tenga, si tiene 20 niños serían 10 integrantes para cada equipo. En cada grupo habrá uno a quién se le asigne el rol de impostor, y sólo el elegido sabrá que ha sido seleccionado para ello. El resto de estudiantes no sabrán de quién de los participantes es un jugador normal o un impostor ortográfico. El docente a cada grupo les asignará una serie de 40 palabras de estos 40 ,20 solos serán las correctas y estas 20 armarán una frase o un párrafo. Las palabras que les asigne el docente, serán palabras Homónimas, que son palabras que tienen igual escritura y misma pronunciación, pero con diferentes significados. El rol del impostor es tratar de que sus demás compañeros no logren armar la frase rápidamente, sino que se tarden lo más que puedan

El tiempo para tratar de armar la frase será de 20 minutos, en los primeros 10 minutos el grupo podrá encontrar a los impostores y sacarlos de su aula, si logra descubrirlos estos deberán decir la mitad de la frase y sacarlos del Aula. El objetivo de los compañeros del grupo es identificar a los impostores y eliminarlos, mientras van armando la frase. Durante los 10 minutos en cada dos minutos los integrantes del grupo deben solicitar una votación entre los participantes para determinar si uno de ellos es, efectivamente, un impostor. Si ellos deciden mediante votación que tal miembro es el impostor deben de sacarlo del aula. Si no es, pues deben de seguir hasta encontrarlos. Si pasado los 10 minutos no encontraron a los impostores, pues el grupo pierden y los impostores ganan puntos extras, pero si los miembros del grupo lo descubren y arman la frase rápidamente ganan puntos extras, por descubrir a los impostores y armar las frases correctamente. Y el grupo que más rápido logre eso también llevará puntos extras, adicional a eso ellos también tendrán un párrafo con las palabras incorrectas armados, para tratar de hacer que sus demás compañeros se equivoquen,

Recursos a utilizar: Texto de internet, laptop, Zoom plataforma digital, App Mentimeter.

Responsable: Docente de la asignatura.

Tiempo de la actividad: 40 minutos.

Técnica del PNI (positivo, negativo, interesante)

Positivo	Negativo	Interesante
1.-Es creativa 2.-Fortalece el pensamiento Vertical, analítico y crítico	1.-Genera el debate y discusión. 2.-Puede tomar más tiempo del establecido en la actividad	1.-Genera incertidumbre 2.-Fomenta la toma de decisiones

Elaborado por: autores

ACTIVIDAD 4

Nombre de la actividad: Formulación de Oración.

Objetivo: Fortalecer el vocabulario por medio de la imaginación.

Procedimiento: Este juego consiste en adivinar una palabra dando una letra por turno. En cada fallo que tenga los estudiantes, se pintará una parte de un muñeco representado en una horca. Si se acaba de completar el dibujo del muñeco sin haber acertado, gana el que ha propuesto la palabra a adivinar.

Recursos: Laptop, Zoom, plataforma digital, power point.App Padlet

Responsable: Docente de la asignatura.

Tiempo de la actividad: 30 minutos

Técnica del PNI (positivo, negativo, interesante)

Positivo	Negativo	Interesante
1.-Es fácil de comprender 2.-Expande la imaginación y creatividad	1.-No fomenta el conocimiento directo. 2.-No es muy extensa la actividad.	1.-Fortalece el vocabulario. 2.-Participación Activa

Elaborado por: autores

ACTIVIDAD 5

Nombre de la actividad: ¿Quién quiere ser Millonario?

Objetivo: Evaluar el aprendizaje de los estudiantes por medio de preguntas y respuestas.

Procedimiento de la actividad: Para esta actividad se utilizará la página web Play Factice. Dónde el docente deberá de plantear una serie de preguntas abiertas que serán respondidas por los estudiantes. El alumnado será dividido en 4 grupos. Cada grupo será representado por un avatar que es presentado por la página (este Avatar puede ser una fruta, un animalito, etc.), ya conformado los 4 Grupos con sus respectivos Avatar. Empieza el juego. En un tablero de la página se mostrará las preguntas con su valor respectivo, dependiendo de la complejidad de la pregunta es su valor. Por ejemplo, las preguntas más sencillas tendrán un valor entre \$100 y \$ 200, y las preguntas más complejas hasta \$500. Entonces al momento de jugar el grupo tiene la libertad de escoger entre las preguntas que cuestan más y las que cuestan menos. En caso de que el grupo pueda responder bien la pregunta se le asignará el valor correspondiente a la pregunta, pero si no se la responde bien en vez asignarle, se le quitará y restará el mismo valor de la pregunta. El equipo que gane será el que más puntos obtenga de las preguntas respondidas.

Recursos: Laptop, Zoom, plataforma digital, internet, Cuenta de Play Factice, lista de estudiante.

Responsable: Docente de la asignatura.

Tiempo de la actividad: 30 minutos

Técnica del PNI (positivo, negativo, interesante)

Positivo	Negativo	Interesante

1.-Expande el conocimiento. 2.- Se desarrolla la inteligencia a partir de las emociones de los alumnos 3.-Mejoran la concentración y la participación activa	1.-Puede producir un conflicto cognitivo mental 2.- Pueden Surgir conversaciones paralelas. 3.-Puede ser monótona	1.-Ayuda en el proceso de formación del estudiante. 2.- Evalúa el aprendizaje de los estudiantes 3.-Despierta el interés y el desarrollo del potencial en el estudiante
--	---	---

Elaborado por: autores

CONCLUSIONES

- En conclusión, el uso de la Gamificación en el Área de Lengua y Literatura, se caracteriza por su versatilidad y fácil manejo por los docentes en tiempos de pandemia dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa “Bolivariano”; aportando al conocimiento de forma dinámica e innovadora sacando de la monotonía a discentes y docentes, conociendo de nuevas estrategias, y a su vez desarrollando diferentes actividades con la finalidad de mejorar el desempeño académico de los estudiantes, el mismo que se verá reflejado en sus calificaciones, y en la disposición que va a tener para aprender.
- Por último, en el ámbito educativo la gamificación aporta de manera significativa y de forma imprescindible para el docente, porque al encontrarnos impartiendo clases mediante el uso de la tecnología, en un entorno virtual es necesario utilizar las diferentes herramientas web 3.0 que nos facilitan la interacción de docente y discente permitiendo así tener un entorno más dinámico y motivador.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Badoiu, G. A., Escrig-Tena, A. B., Segarra-Ciprés, M., García-Juan, B., & Salvador-Gómez, A. (2021). *Herramientas de gamificación: efectos sobre el aprendizaje significativo, el engagement y el estrés de los estudiantes*.
<https://doi.org/10.4995/inn2020.2020.11848>
- Calvo Roselló, V., & López Rodríguez, M. I. (2021). Gamificación en el aula: una experiencia de “escape room inversa.” *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 19(1). <https://doi.org/10.4995/redu.2021.15666>
- Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. (2021). *Universidad y Sociedad*, 13(3).
- Fernández Arias, P. (2020). LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS SOCIALES GAMIFICATION AS A TECHNIQUE FOR ACQUIRING SOCIAL SKILLS. *Revista Prisma Social*, 31.
- García Casaus, Fátima., Cara Muñoz, J. Francisco., Martínez Sánchez, J. A., & Cara Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Logía, Educación Física y Deporte: Revista Digital de Investigación En Ciencias de La Actividad Física y Del Deporte*, 1(2).
- García Martín, J., & García Martín, S. (2021). Uso de herramientas digitales para la docencia en España durante la pandemia COVID-19. *Revista Española de Educación Comparada*, 38. <https://doi.org/10.5944/reec.38.2021.27816>
- Gil Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1). <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>
- Gil-quintana, J. (2020). Estudio multicaso de centros educativos españoles. *IISUE Instituto de Investigación Sobre La Universidad y Educación*, XLII.
- Godoy, M. E. (2019). La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación . *Revista ESPACIOS*, 40(15).
- González Gomila, P. (2020). “Gamificación en el aula E. Física.” *Memoria de Trabajo de Fin de Grado. Universitat de Les Illes Balears*.
- Irene Garcia Lázaro. (2019). ESCAPE ROOM COMO PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN. *Revista Educativa Hekademos*, 27.
- Laura, K., Noa, S., Lujano, Y., Alburquerque, M., Medina, G., & Pilicita, H. (2021). Una nueva perspectiva desde la enseñanza de inglés. El aprendizaje invisible y sus aportes en la adquisición de una lengua extranjera. *Revista Innova Educación*, 3(3). <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.03.009>
- Ministerio de Educación realizó taller de Gamificación para docentes en ‘Colombia 4.0’ - Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (n.d.). Retrieved November 19, 2021, from https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-378143.html?_noredirect=1

- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Pérez Gallardo, E., & Gértrudix-Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revision bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 28. <https://doi.org/10.18172/con.4741>
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de La Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1). <https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Roa González, J. (2021). Evaluación de la implantación de la Gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española. *ReiDoCrea: Revista Electrónica de Investigación Docencia Creativa*. <https://doi.org/10.30827/digibug.66357>
- Rodríguez Jiménez, C., Ramos Navas-Parejo, M., Santos Villalba, M. J., & Fernández Campoy, J. M. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*, 2(1). <https://doi.org/10.24310/ijne2.1.2019.6557>
- Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A., & Bracero-Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Cátedra*, 4(1). <https://doi.org/10.29166/catedra.v4i1.2815>
- Romero Rodríguez, A., & Espinosa Gallardo, J. (2020). GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL: UN PROYECTO PARA AUMENTAR LA SEGURIDAD EN EL ALUMNADO A TRAVÉS DE LA SUPERACIÓN DE RETOS. *Edetania. Estudios y Propuestas Socioeducativas*, 56. https://doi.org/10.46583/edetania_2019.56.505
- Salas Labayen, M. R. (2021). Gamificar en el aula. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 387. <https://doi.org/10.14422/pym.i387.y2021.001>
- Santamaría, A., & Alcalde, E. (2020). Una experiencia universitaria de gamificación en línea o en el aula presencial: ¿es este recurso de aprendizaje posible en ambos entornos? *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 20(4). <https://doi.org/10.1590/1984-6398202016390>
- Torres-Parra, E. A., Linares-Gómez, I. L., Martínez-Bejarano, F. V., Cárdenas, Y. P., & Velandia, J. (2020). Lagoon Hero: de la gamificación en el aula a la preservación de la biodiversidad. *Virtu@lmente*, 7(2). <https://doi.org/10.21158/2357514x.v7.n2.2019.2548>
- Virginia, A., & Espinales, M. (n.d.). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*.