



Universidad Nacional de Educación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Maestría en:

Tecnología e Innovación Educativa

La gamificación como estrategia de mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica

Trabajo de titulación previo
a la obtención del título de
Magíster en Tecnología e
Innovación Educativa

Autor:

Miguel Angel Suquilanda Narváez

CI: 0105677405

Tutor:

Jaime Iván Ullauri Ullauri

CI: 0102847472

Azogues, Ecuador

22-octubre-2023

Resumen

Este proyecto se sumerge en la exploración de la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora y transformadora, específicamente dirigida a potenciar la enseñanza de Lengua y Literatura en estudiantes de Décimo Año de Educación Básica. Se busca examinar cómo la integración de elementos lúdicos puede influir en la motivación y el rendimiento estudiantil mediante la incorporación efectiva de elementos lúdicos en el proceso educativo. La metodología cualitativa empleada facilita el análisis de cómo la gamificación afecta la interacción y el compromiso de los estudiantes con el contenido educativo. A través de este análisis, se identifican categorías clave como la imperante necesidad de innovación en las prácticas pedagógicas; se sugiere que la gamificación puede tener un impacto positivo en el aprendizaje y los desafíos inherentes a su implementación. Los expertos, tras una evaluación meticulosa, otorgan una valoración positiva y destacada a la propuesta, subrayando su pertinencia y la contribución significativa que representa para el ámbito educativo. La revisión de la literatura, así como las valoraciones de los expertos revisores, indican una correlación positiva entre la gamificación y la mejora en la participación y rendimiento de los estudiantes, resaltando, a su vez, la crucial importancia de proveer una formación docente adecuada y asegurar la disponibilidad de recursos necesarios para una implementación exitosa. En conclusión, este proyecto resalta la gamificación no solo como una metodología pertinente, sino como una herramienta clave y esencial para la educación contemporánea, ofreciendo soluciones prácticas, actualizadas y efectivas ante los desafíos presentes en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Palabras clave: gamificación, evaluación, aprendizaje, motivación

Abstract

This project delves into the exploration of gamification as an innovative and transformative pedagogical strategy, specifically aimed at enhancing the teaching of Language and Literature to tenth-year students in Basic Education. It seeks to examine how the integration of playful elements can influence student motivation and performance by effectively incorporating these elements into the educational process. The qualitative methodology used facilitates the analysis of how gamification affects student interaction and engagement with educational content. Through this analysis, key categories are identified such as the pressing need for innovation in pedagogical practices; it is suggested that gamification may have a positive impact on learning and the inherent challenges to its implementation. Experts, after a meticulous evaluation, give a positive and outstanding assessment of the proposal, highlighting its relevance and the significant contribution it represents to the educational field. The literature review, as well as the evaluations of the expert reviewers, indicate a positive correlation between gamification and improvements in student participation and performance, while also emphasizing the crucial importance of providing adequate teacher training and ensuring the availability of necessary resources for successful implementation. In conclusion, this project highlights gamification not only as a relevant methodology but also as a key and essential tool for contemporary education, offering practical, updated, and effective solutions to the current challenges in the teaching of Language and Literature.

Keywords: gamification, assessment, learning, motivation

Dedicatoria

Hoy, con el corazón desbordante de emoción y gratitud, deseo dedicar este triunfo no solo a quienes han alimentado mis sueños, sino también a esa luz brillante en mi vida, mi querida hija Ana Paula. A ti, pequeña estrella, te dedico especialmente estos logros; tu alegría y existencia han sido mi susurro de valentía en cada desafío.

A mis padres, pilares de fortaleza y confianza, les entrego este fruto de nuestro viaje. Sus sacrificios y esfuerzos, su fe inquebrantable en mis capacidades, han sido la vela que ha iluminado mi camino. Gracias por enseñarme a creer, por ser el origen de mi inspiración.

A mis hermanos y hermanas, que a pesar de la distancia, nunca han dejado de estar cerca. Este logro también es suyo. Su apoyo incondicional y amor han sido mi refugio y fortaleza. Vuestra confianza es el abrazo que me reconforta en la distancia, la voz que me impulsa a no desfallecer.

A mis profesores, maestros de sabiduría y paciencia, mi gratitud es infinita. Ustedes han esculpido mi mente, forjado mi carácter y encendido la llama de la curiosidad. Gracias por retarme a superarme y por ser guías en este laberinto de aprendizaje.

Gracias a todos, por tejerse en el tapiz de mi vida, por ser cómplices de mis aspiraciones y por caminar conmigo en esta aventura que hoy celebro junto a ustedes.

Agradecimiento

Deseo extender mi profundo agradecimiento a todos aquellos que han desempeñado un papel crucial en la elaboración de este trabajo.

Antes que nada, quiero expresar mi gratitud hacia mi asesor, Jaime Iván Ullauri, por brindarme una orientación experta, apoyo ininterrumpido y recomendaciones valiosas durante toda la fase de investigación. Su devoción y entrega han sido elementos esenciales para la culminación exitosa de este proyecto.

También quiero agradecer a todos los profesores y profesoras que han impartido conocimientos en mi trayectoria académica. Su pasión por la enseñanza y su compromiso con la excelencia me han inspirado a buscar la calidad en mi trabajo y a ampliar mis horizontes académicos.

Agradezco de manera especial a mi familia, en particular a mis padres, hermanos y seres queridos. Su amor incondicional, paciencia y apoyo constante han sido el cimiento sobre el cual he construido mis logros. Su confianza en mí ha sido mi motor en los momentos de duda y ha fortalecido mi determinación para alcanzar mis metas.

A cada una de las personas mencionadas y a aquellas que, de alguna manera, han dejado una huella en este proceso, les agradezco de todo corazón. Vuestra generosidad, apoyo y confianza han sido fundamentales en mi desarrollo académico y personal.

Con gratitud,

Miguel.

Índice

Resumen	II
Dedicatoria	IV
Agradecimiento	V
Índice de tablas	IX
Índice de figuras.....	X
Introducción.....	11
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1. Problema de investigación.....	13
1.1 Planteamiento del problema o problematización	13
1.2 Pregunta de investigación	15
1.3 Objetivos de investigación.....	15
1.4 Objetivo general.....	15
1.5 Objetivos específicos.....	16
1.6 Justificación.....	16
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	20
2.1 Antecedentes	20
2.1.1 Internacionales.....	20
2.1.2 Nacionales	22
2.1.3 Locales.....	24
2.2 Marco Legal.....	25
2.3 Marco Teórico	27

2.4	Fundamentos	27
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO		38
3.	Marco Metodológico.....	38
3.1	Paradigma.....	38
3.2	Enfoque.....	38
3.3	Tipo de investigación	39
3.4	Diseño (fases o pasos).....	39
3.5	Población muestra o Informantes claves	40
3.6	Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información.....	41
3.7	Criterios para seleccionar y/o determinar los participantes en la	42
3.8	Técnicas e instrumentos de recolección de la información	43
3.9	Operacionalización de las variables/categorías de estudio.....	43
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....		45
4.	Análisis e interpretación de la información	45
4.2	Cualitativo	45
CAPÍTULO V: PROPUESTA		51
5.	Diseño de la propuesta de intervención educativa.....	51
5.1	Problemática (en función de los resultados del diagnóstico).....	51
5.2	Justificación (aporte en el orden teórico y/o metodológico y/o práctico para la transformación en el contexto educativo)	52
5.3	Objetivo General de la propuesta.....	53
5.4	Fundamentos teóricos	53
5.5	Fundamentos pedagógicos	56

5.6 Estructura de la propuesta (fases previstas para su. desarrollo, recursos, temporización)	57
5.7 Validación de la propuesta	57
5.8 Validación de la propuesta de intervención educativa.....	76
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	80

Índice de tablas

Tabla 1 Fases de la propuesta	39
Tabla 2 Operacionalización de las variables.....	43
Tabla 3 Resumen de las sesiones didácticas	58
Tabla 4 Expertos	69
Tabla 5 Sesiones de la propuesta	78
Tabla 6 Evaluación de la propuesta por el experto 1	91
Tabla 7 Evaluación de la propuesta por el experto 2.....	102
Tabla 8 Evaluación de la propuesta por el experto 3.....	110
Tabla 9 Evaluación de la propuesta por el experto 4.....	121
Tabla 10 Matriz de las sesiones	131

Índice de figuras

Figura 1 Red semántica.....	48
Figura 2 Rúbrica de validación	62

Introducción

Este estudio se origina al detectar una problemática específica en la Unidad Educativa Sudamericano: los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica muestran una apatía notable hacia la asignatura de Lengua y Literatura. Este desinterés se manifiesta en un rendimiento deficiente en competencias clave como la comprensión lectora, la ortografía y la gramática. Ante esta realidad, surge la suposición de que es imperativo explorar y adoptar métodos pedagógicos innovadores que puedan revertir esta tendencia y fortalecer el proceso de aprendizaje."

En este contexto, los objetivos trazados para este trabajo se centraron en la implementación de la gamificación como metodología activa, buscando no solo captar el interés de los estudiantes, sino también mejorar su rendimiento académico en la asignatura mencionada.

En el panorama educativo actual, es crucial reconocer que los métodos tradicionales de enseñanza ya no son suficientes para abordar las necesidades y expectativas de una generación digitalmente nativa. Los estudiantes de hoy, inmersos en un mundo tecnológicamente avanzado, buscan experiencias de aprendizaje que sean interactivas, motivadoras y alineadas con su realidad cotidiana. En este sentido, la gamificación emerge no solo como una tendencia pedagógica, sino como una necesidad para mantener a los estudiantes comprometidos y participativos en su proceso educativo.

Además, es esencial subrayar la importancia de la adaptabilidad en la educación. Cada institución, docente y grupo de estudiantes es único, y lo que funciona en un contexto puede no ser efectivo en otro. El trabajo buscó proponer la gamificación en la Unidad Educativa Sudamericano, no solo presenta una solución a un problema específico, sino que también ofrece un modelo adaptable que puede inspirar y guiar a otros educadores en contextos similares. La flexibilidad y versatilidad de la gamificación, combinadas con una

implementación cuidadosa y reflexiva, poseen la capacidad de transformar radicalmente los métodos de enseñanza en el siglo XXI.

Sin embargo, como toda investigación, este trabajo no estuvo exento de desafíos. Entre las limitaciones enfrentadas se encontraron la resistencia inicial al cambio por parte de algunos actores educativos y la necesidad de adaptar ciertos recursos didácticos al contexto específico de la institución.

La metodología implementada se basó en un enfoque cualitativo, donde se priorizó la percepción y experiencia de los estudiantes. A través de la revisión de expertos para las sesiones centradas en la gamificación, se obtuvieron datos valiosos que respaldan

La estructura de este trabajo se organiza en capítulos que abordan desde el planteamiento del problema, el marco teórico que sustenta la propuesta, hasta la metodología empleada y los resultados obtenidos. Cada capítulo ofrece una visión detallada y fundamentada de los elementos más cruciales del estudio.

Finalmente, es imperativo destacar la trascendencia de esta investigación no solo para la Unidad Educativa Sudamericano, sino para la sociedad en general. En un mundo en constante evolución tecnológica y pedagógica es fundamental ajustar las tácticas de enseñanza para que se adecuen a las exigencias y particularidades de los alumnos contemporáneos. La gamificación, como se demuestra en este trabajo, se erige como una herramienta poderosa para lograrlo, ofreciendo una educación más dinámica, interactiva y, sobre todo, significativa para los estudiantes.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Problema de investigación

1.1 Planteamiento del problema o problematización

Durante las pasadas décadas, las naciones de América Latina y el Caribe han experimentado progresos notables en el ámbito educativo. A pesar de esto, aún se enfrenta la tarea pendiente de elevar la calidad educativa en estos territorios. Un informe de la UNESCO del año 2016 revela que más del 50% de los estudiantes de nivel básico en esta región presentan un rendimiento por debajo de lo esperado en áreas clave como lectura, matemáticas y ciencias, evidenciando así una carencia en la adquisición de conocimientos esenciales. Estos resultados evidencian la magnitud del problema educativo al que nos enfrentamos, con una brecha significativa entre los objetivos de adquirir conocimientos profundos y desarrollar habilidades avanzadas, y la realidad educativa actual.

A pesar de los debates y discusiones sobre la necesidad de una educación innovadora y de impacto, es evidente que muchos docentes continúan utilizando enfoques tradicionales de enseñanza. Resulta imperativo atender esta problemática para asegurar que los estudiantes obtengan las competencias y habilidades requeridas para afrontar los retos del siglo XXI. La calidad educativa no se limita únicamente a los contenidos del currículo; abarca también el método de enseñanza y el desarrollo de capacidades cognitivas, sociales, emocionales y tecnológicas en los alumnos.

Sobre el desarrollo de las habilidades tecnológicas, la educación ha enfrentado diversas dificultades para adaptarse a estos avances. Según Salazar y Abacín (2022), el desarrollo de habilidades tecnológicas en el ámbito educativo ha sido lento y desafiante, aunque la pandemia del COVID-19 haya impulsado rápidamente la incorporación de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, se han manifestado dificultades tales como la limitada conectividad a Internet, la insuficiencia de recursos tecnológicos, la carencia de infraestructura digital y la falta de capacitación en tecnología para docentes y

estudiantes. Estas limitaciones han revelado la existencia de un sistema educativo monolítico que no estaba listo para hacer la transición más allá de los enfoques convencionales de educación.

La enseñanza de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Sudamericano ha evidenciado desafíos significativos en la participación y rendimiento académico de los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica. A pesar de los esfuerzos pedagógicos, se ha observado una prevalencia de bajo interés y compromiso hacia la asignatura, lo que se refleja en los bajos promedios alcanzados. Este fenómeno no es aislado y se ha identificado en diversos contextos educativos a nivel global, donde la apatía o resistencia hacia la lectura y escritura se ha transformado en un problema común.

La falta de interés en la materia no solo se traduce en dificultades en la mejora de las competencias de lectura y de escritura, sino también en una serie de inconvenientes adicionales tales como deficiencias en la construcción gramatical, errores ortográficos persistentes, y una limitada capacidad para generar textos coherentes y críticos. La experiencia académica ha identificado que la falta de motivación e interés en la materia puede derivar en consecuencias a largo plazo, afectando no solo el desempeño académico del estudiante sino también su desarrollo lingüístico y comunicativo en variadas esferas de la convivencia social y profesional.

En el contexto de la era digital, donde los estudiantes están constantemente interactuando con tecnologías y plataformas digitales, surgen desafíos y oportunidades en cuanto a la enseñanza de Lengua y Literatura. La competencia de estímulos visuales y digitales, como videojuegos y redes sociales, ha reconfigurado las expectativas y formas de interacción de los estudiantes con los contenidos educativos. En este sentido, se identifica la necesidad de explorar metodologías que integren elementos lúdicos y tecnológicos en la travesía educativa.

La gamificación emerge como una estrategia pedagógica que podría ser instrumental para abordar esta problemática, al incorporar elementos de juego dentro del contexto educativo, con el objetivo de incrementar el entusiasmo y la implicación de los alumnos. Existen casos de éxito donde la implementación de estrategias de gamificación ha demostrado mejoras notables en la participación y formación de los estudiantes. No obstante, la validación de técnicas de gamificación en un contexto particular de la Unidad Educativa Sudamericano requiere una exploración y validación detallada para asegurar que la propuesta sea adaptativa y efectiva en abordar la problemática identificada.

Este trabajo, por lo tanto, busca diseñar, y evaluar sesiones didácticas que integren estrategias de gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura, con el objetivo de mejorar el interés, participación y rendimiento de los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica en la Unidad Educativa Sudamericano. La propuesta se fundamenta en la premisa de que una metodología que integre elementos lúdicos y participativos puede reconfigurar las opiniones y posturas de los alumnos respecto a la materia, fomentando un aprendizaje significativo y duradero.

1.2 Pregunta de propuesta

¿Cómo la implementación de la gamificación favorece la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes del Décimo Año de Educación General Básica Superior, considerando la fundamentación teórica, el diagnóstico de conocimientos previos y la validación por expertos de las destrezas con criterio de desempeño en la materia?

1.3 Objetivos de investigación

1.4 Objetivo general

Desarrollar una propuesta metodológica basada en la gamificación para mejorar significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en escolares del Décimo Año de Educación General Básica Superior, con base en

la fundamentación teórica, el diagnóstico de conocimientos previos y la validación por expertos de las destrezas con criterio de desempeño en la materia.

1.5 Objetivos específicos

1. Diagnosticar conocimientos previos de las destrezas con criterio de desempeño de la asignatura de Lengua y Literatura en escolares del Décimo Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Sudamericano.

2. Diseñar una propuesta metodológica basada en el uso de la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza, aprendizaje de la asignatura, Lengua y Literatura.

3. Validar por expertos la propuesta didáctica metodológica basada en el uso de la gamificación del nivel de conocimientos de las destrezas con criterio de desempeño de la asignatura de Lengua y Literatura.

1.6 Justificación

Sobre la gamificación como estrategia de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de Décimo Año de Educación Básica es importante por varias razones. En primer lugar, permite innovar y adaptar la educación a las necesidades del siglo XXI, especialmente en la asignatura que requiere habilidades comunicativas y creativas. La efectividad de la gamificación en este contexto específico genera conocimiento respaldando estrategias pedagógicas más efectivas. Además, enfrenta el problema del desinterés y la falta de estímulo en la asignatura, al integrar elementos lúdicos y motivadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La gamificación ha demostrado tener un impacto directo y positivo en la motivación y el rendimiento de los estudiantes, como se destaca en el trabajo de Prieto (2022) quien respalda la idea de que incorporar elementos de juego en el entorno educativo puede ser beneficioso para mejorar la experiencia de aprendizaje. Según el análisis sistematizado en su estudio, se concluyó que las estrategias de gamificación contribuyen significativamente a

enriquecer la motivación del alumnado y a elevar su rendimiento académico. El trabajo proporciona una base sólida y un punto de partida valioso para explorar cómo la gamificación puede ser utilizada de manera innovadora para enfrentar los desafíos educativos contemporáneos y promover una educación más inclusiva y efectiva.

La metodología de gamificación se está revelando como una herramienta valiosa y diversa, señala Martín (2022), con el objetivo de facilitar el aprendizaje en diferentes niveles educativos. El investigador encontró que los docentes perciben positivamente la gamificación, destacando aspectos como la facilidad de uso en el aula y la transformación del interés por el aprendizaje. Sin embargo, también se identificaron algunas limitaciones como la falta de correlación entre el uso de la gamificación y el rendimiento del usuario. Este estudio sugiere una necesidad de investigaciones futuras que puedan ayudar a entender mejor cómo se puede integrar la gamificación en la educación y cómo se pueden superar las limitaciones identificadas. También se enfatiza en la importancia de explorar otras metodologías activas y tecnologías emergentes para enriquecer la experiencia educativa y satisfacer las necesidades de los docentes y estudiantes en la era digital.

Por otro lado, las tecnologías existentes ayudan a optimizar el proceso de aprendizaje, desarrollando habilidades tecnológicas. Marc Prensky (2010), al respecto, argumenta que los enfoques educativos tradicionales no son adecuados para los individuos que han crecido en la era digital y sugiere la implementación de herramientas digitales y juegos como métodos para potenciar la enseñanza y el aprendizaje. Aboga por la integración de la gamificación y otras metodologías innovadoras que aprovechen las habilidades y competencias digitales de los alumnos con el propósito de promover una educación más eficaz y relevante.

Por su parte, en el trabajo de Granados (2020), se destaca la importancia de la tecnología en el proceso educativo, apuntando a cómo estas herramientas pueden redefinir la dinámica entre docentes y estudiantes, y fomentar la construcción colectiva de

conocimiento. La tecnología, vista no como un fin, sino como un medio, propicia ambientes de aprendizaje más interactivos y significativos. Este enfoque resalta la necesidad de una adaptación constante por parte de los docentes y las instituciones educativas para incorporar eficazmente las tecnologías emergentes en la pedagogía. Por lo tanto, en la línea de la gamificación, nuestro proyecto busca explorar cómo esta estrategia pedagógica, apoyada en tecnologías, puede contribuir a una experiencia educativa enriquecedora y alineada con los escenarios educativos modernos.

Así pues, este trabajo es necesario para abordar desafíos persistentes en el sistema educativo y elevar el nivel de la enseñanza. La gamificación como estrategia de enseñanza puede motivar a los estudiantes, despertar su interés y promover una participación activa en el aprendizaje. Además, proporciona la oportunidad de desarrollar habilidades relevantes para el mundo digital actual, como habilidades tecnológicas, comunicativas y colaborativas. La literatura sobre la gamificación en el proceso educativo de Lengua y Literatura, indica que se puede generar conocimiento y evidencia que beneficie a docentes y permita tomar decisiones informadas para implementar prácticas pedagógicas más innovadoras y efectivas.

La realización del trabajo respecto al uso de la gamificación como método para optimizar el proceso educativo en Lengua y Literatura es factible en base a las condiciones y recursos disponibles. En primer lugar, se menciona que la unidad cuenta con toda la infraestructura necesaria, lo que sugiere que existe un entorno propicio para llevar a cabo el trabajo. Además, se destaca que los estudiantes tienen acceso a tecnologías como computadoras o celulares, lo cual es fundamental para implementar la gamificación como enfoque pedagógico. Esta disponibilidad de recursos tecnológicos amplía las posibilidades de utilizar herramientas y plataformas digitales que apoyen la gamificación. Asimismo, existen todas las posibilidades para llevar a, lo que implica que no hay limitaciones externas o restricciones significativas que puedan obstaculizar su desarrollo. Esto incluye aspectos

como el apoyo institucional, el acceso a bibliografía y fuentes de información relevantes, junto con la cooperación y la intervención activa de los profesores y alumnos participantes.

Este trabajo tendrá diversos aportes e impactos significativos. Para empezar, beneficiará a los educandos de Décimo Año de Educación Básica al proporcionarles un enfoque pedagógico innovador y motivador que promoverá su interés, participación y desarrollo de habilidades comunicativas. Además, beneficiará a los docentes al brindarles nuevas metodologías y herramientas para enriquecer su práctica educativa y fomentar un aprendizaje más activo y colaborativo. A nivel institucional, este trabajo ofrecerá recomendaciones con el fin de elevar el estándar educativo y cerrar la brecha entre los objetivos educativos y la realidad actual. También tendrá un impacto sistémico al fomentar la adopción de enfoques pedagógicos más innovadores en las instituciones educativas.

En conclusión, la factibilidad de este proyecto se sustenta en la infraestructura tecnológica y el apoyo institucional con los que cuenta la Unidad Educativa Sudamericano, lo que garantiza un entorno adecuado para la implementación de la gamificación en el aula. Los beneficiarios directos serán los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica, quienes experimentarán una metodología de enseñanza innovadora que busca incrementar su motivación y rendimiento académico. La relevancia social y educativa de este trabajo radica en su potencial para responder a la creciente demanda de prácticas pedagógicas que integren las TIC y fomenten habilidades del siglo XXI. Además, este proyecto contribuirá a la comunidad educativa al proporcionar un modelo replicable y escalable que puede ser adaptado en diferentes contextos, promoviendo así una mejora continua en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes sobre estudios donde se implementa de la gamificación en la educación

El marco teórico se enfoca en la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de Lengua y Literatura. A través de una revisión exhaustiva de la literatura y diversas teorías pedagógicas, se establece una base sólida que respalda la relevancia y la capacidad de la gamificación dentro del contexto de la enseñanza. Esta sección del estudio proporciona una comprensión profunda de cómo la gamificación, al ser integrada adecuadamente en el currículo, puede transformar la dinámica del aula, transformando la educación en una experiencia más interactiva, estimulante y relevante para los estudiantes. Asimismo, se resalta la necesidad de ajustar las metodologías de enseñanza a las particularidades y requerimientos de los alumnos contemporáneos, considerando la gamificación como una respuesta innovadora a los desafíos educativos del siglo XXI.

2.1.1 Internacionales: estudios realizados sobre propuestas pedagógicas con enfoque en la gamificación

El trabajo "Desarrollo del lenguaje infantil: propuesta pedagógica desde el enfoque de la gamificación", Castillo (2022) ha llevado a cabo un estudio de relevancia sobre el uso de la implementación de la gamificación en el contexto educativo, centrándose de manera específica en el fomento del desarrollo lingüístico en niños de educación inicial, con el objetivo de mejorar su interacción y comunicación con el entorno. Durante su investigación, la autora ha identificado la necesidad de actualizar las estrategias utilizadas en la práctica educativa, especialmente en lo que respecta a la expresión y comprensión verbal en niños de cuatro a cinco años. Mediante un estudio realizado en el Centro de Educación Inicial "Julio Zabala", se constató la existencia de dificultades en el lenguaje de estos niños, lo cual

motivó la realización de una investigación que involucró observación, delimitación del tema y elaboración de un instrumento de recolección de información. Los resultados obtenidos resaltaron la importancia de que los docentes actualicen sus estrategias metodológicas para hacer frente a desafíos como los avances tecnológicos y los cambios generacionales. Como respuesta a estas necesidades, se propuso el enfoque de la gamificación, que utiliza recursos físicos y digitales para promover experiencias significativas de aprendizaje. La propuesta pedagógica desarrollada en esta investigación ha beneficiado a los niños de educación inicial, mediante la creación de actividades que fomentan el desarrollo del lenguaje y fortalecen las habilidades de expresión y comprensión verbal.

La investigación realizada por Castillo (2022) sobre el desarrollo del lenguaje infantil desde el enfoque de la gamificación es una contribución valiosa al campo educativo. Sus hallazgos y propuestas ofrecen ideas interesantes y aplicables. El estudio resalta la necesidad de actualizar las estrategias utilizadas en la actividad docente, en particular en el campo del lenguaje. Este hecho es significativo, ya que subraya la necesidad de estar actualizados respecto a los progresos y transformaciones en este sector. Además, la identificación de dificultades en el lenguaje de los niños y la propuesta de utilizar la gamificación como enfoque pedagógico. Asimismo, propone recursos físicos y digitales para promover experiencias significativas de aprendizaje para enriquecer el trabajo mediante diferentes herramientas y enfoques metodológicos.

Por su parte, Holguín et al. (2020), lleva a cabo una revisión sistemática para explorar el impacto de la gamificación en la enseñanza. A través de un análisis meticuloso de diversas bases de datos científicas, los autores identifican una correlación positiva entre la implementación de elementos de diseño de juego en el software educativo y la mejora en el rendimiento académico de los estudiantes. Los hallazgos del estudio subrayan que la gamificación, especialmente cuando se aplica con parámetros cognitivos adecuados y bajo la guía de un educador, no solo puede incrementar la comprensión y retención de conceptos, sino que también fomenta el trabajo en equipo y mejora la toma de decisiones

en los estudiantes. Estos autores proporcionan un antecedente crucial sobre cómo la gamificación se está posicionando como una estrategia pedagógica valiosa para hacer que la enseñanza de las matemáticas sea más interactiva y efectiva, lo que resalta su relevancia en el ámbito educativo contemporáneo.

2.1.2 Nacionales: investigaciones sobre la gamificación para potenciar habilidades

En el trabajo realizado por Muñoz (2020), se investigó la aplicación de tácticas de gamificación con el objetivo de potenciar las habilidades digitales de los profesores. La investigación se enfocó en fomentar habilidades y saberes para el manejo eficiente de recursos digitales dentro del ámbito educativo. Se realizó en un contexto educacional concreto, buscando dotar a los docentes de los recursos indispensables para implementar la gamificación como una estrategia innovadora en la dinámica de enseñanza y aprendizaje. El trabajo de investigación abordó la importancia de la gamificación en la motivación de los estudiantes y en la mejora de la participación y el compromiso en el aula. Los resultados obtenidos proporcionaron una base sólida para la aplicación de tácticas de gamificación en la actividad educativa, en beneficio tanto de los docentes como de los estudiantes.

Este estudio se enfoca en perfeccionar las habilidades digitales de los profesores, lo cual es fundamental en el contexto actual. Esto puede ser muy relevante para el trabajo, ya que brinda una perspectiva sobre cómo mejorar y reforzar las habilidades digitales de los docentes en sus campos específicos de conocimiento. Además, se enfoca en el uso efectivo de herramientas digitales en el contexto educativo, pues brinda la oportunidad de investigar y examinar las formas en que estas herramientas pueden fortalecer y enriquecer el proceso educativo. El trabajo también aborda la importancia de la gamificación en la motivación de los estudiantes y en la mejora de la participación y el compromiso en el aula.

Por su parte, en la tesis titulada "La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza en la Unidad Educativa 'Guayasamín'", Aguirre (2021)



investigó sobre la implementación de la gamificación como estrategia didáctica con el objetivo de optimizar la enseñanza en dicha institución educativa. La autora se centró en la implementación de estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza, con el objetivo de fomentar la participación activa, el interés y la motivación de los estudiantes. El estudio se realizó en la Unidad Educativa "Guayasamín" y se realizaron observaciones, análisis de datos y recopilación de información para evaluar la influencia de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los alumnos. Los resultados obtenidos proporcionaron evidencia de los beneficios de la implementación de la gamificación como un método innovador en el ámbito educativo, mejorando el compromiso de los estudiantes y su rendimiento académico.

Por otro lado, Lanchimba (2023) exploró la implementación de estrategias de gamificación educativa para potenciar la lectura crítica en una institución de educación básica en una zona rural. A través de un enfoque cualitativo y análisis documental, se diseñó y aplicó una estrategia didáctica gamificada, incluyendo actividades tanto digitales como con material concreto, adaptándose a las limitaciones de acceso a tecnología. La evaluación inicial mostró que los estudiantes tenían un conocimiento limitado sobre lectura crítica, pero tras la implementación de la estrategia de gamificación, se observó una mejora significativa en sus habilidades de lectura y comprensión. Los estudiantes lograron relacionar los textos con su contexto y emitir valoraciones críticas sobre los escritos analizados. A pesar de los desafíos tecnológicos en el entorno rural, la gamificación demostró ser una herramienta efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y motivar a los estudiantes en el estudio de la lectura crítica. Esta investigación resalta la versatilidad y el potencial de la gamificación como estrategia didáctica en diferentes contextos educativos.

2.1.3 Locales: estudios realizados sobre la gamificación en la materia de Lengua y Literatura.

La convergencia de estrategias gamificadas y la educación ha generado interés en su aplicación para mejorar los procesos educativos. La gamificación, inspirada en conceptos de diseño de juegos, ha demostrado ser eficiente para aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos en entornos educativos. Su aplicación ha sido investigada en diversos contextos, resaltando su potencial para elevar el nivel académico y la participación activa.

En un estudio realizado por Peña (2021) en la Universidad Nacional de Educación, se exploraron los fundamentos teóricos de la atención a la diversidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, sustentados en un modelo social de educación inclusiva. Se argumenta que la diversidad va más allá de las diferencias obvias como la discapacidad, abarcando variados ritmos y estilos de aprendizaje, capacidades, intereses, motivaciones, culturas, etnias, género, edad, diferencias socioeconómicas, sexuales, religiosas, entre otras. La investigación enfatiza la importancia de responder a estas diferencias mediante estrategias didácticas inclusivas como la gamificación. A través de un enfoque cualitativo y un estudio de caso en la Unidad Educativa Particular Alborada, se diagnosticó cómo se estaba atendiendo la diversidad de estudiantes en el sexto año de EGB. Los hallazgos revelaron que los docentes no estaban implementando prácticas educativas inclusivas, tanto teórica como prácticas, y mantenían concepciones segregantes sobre la atención a la diversidad. Debido a esto, se diseñaron actividades basadas en la gamificación como estrategia didáctica inclusiva, las cuales se plasmaron en un cuadernillo para ser utilizado como recurso didáctico en las clases de Lengua y Literatura.

Por otro lado, Salinas y Sánchez (2022) proponen un enfoque de integración curricular que utiliza estrategias gamificadas para abordar la enseñanza de los signos de puntuación. La propuesta involucra cinco estrategias diseñadas para abordar distintos aspectos de los signos de puntuación, como el punto, la coma y los signos de interrogación

y exclamación. Estas estrategias se implementan en una plataforma educativa, siguiendo una estructura de tres etapas: anticipación, construcción y consolidación. Estas etapas se diseñan para valorar los saberes previos de los alumnos, reforzar los aprendizajes y culminar en misiones gamificadas que evalúan el progreso del estudiante.

Los resultados de la implementación demuestran mejoras significativas en el rendimiento estudiantil, con un alto porcentaje de aciertos en la identificación de oraciones con signos de puntuación correctos. La gamificación asimismo propicia un incremento en el entusiasmo y la implicación de los alumnos, con una mayoría alcanzando los objetivos establecidos y mejorando su rendimiento académico.

La autoevaluación y coevaluación emergen como herramientas cruciales en esta propuesta. Los estudiantes expresan satisfacción y un compromiso genuino con las estrategias gamificadas, evidenciando una participación motivada intrínsecamente. La coevaluación fomenta la crítica constructiva y proporciona una evaluación holística de la efectividad de las estrategias.

En términos de recomendaciones, se sugiere la continuación de la autoevaluación y coevaluación para evaluar el impacto de las estrategias gamificadas. Además, se propone adaptar actividades para estudiantes con necesidades educativas especiales y promover la reflexión sobre el uso de la coma en la escritura de textos. Una fase de orientación previa a la implementación también se sugiere para familiarizar a los estudiantes con la plataforma y su funcionamiento.

2.2 Marco Legal

El presente trabajo sobre la gamificación como estrategia de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de Décimo Año de Educación Básica en la Unidad Educativa Sudamericano de la ciudad de Cuenca, Ecuador, se enmarca dentro del contexto normativo y legal que rige la educación en Ecuador y busca contribuir al desarrollo de prácticas pedagógicas innovadoras y efectivas en el ámbito

educativo. A continuación, se detallan las bases legales en las cuales está fundamentado este trabajo.

2.2.1 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2016), sienta las bases de la educación en Ecuador, enfatizando su carácter inclusivo, equitativo y participativo. Esta normativa no únicamente afirma la educación como un derecho irrevocable de todos los ciudadanos, sino que también establece la responsabilidad del Estado en garantizar una educación de calidad. Además, destaca la relevancia de la implicación activa de toda la sociedad, incluyendo a individuos y familias, en el proceso educativo, reconociendo que la educación es una tarea compartida que requiere del compromiso de todos. Dentro del contexto de este trabajo, la gamificación se presenta como una estrategia pedagógica que promueve precisamente esos valores. Al ser una metodología centrada en el estudiante, la gamificación fomenta la participación activa, la inclusión y la equidad, facilitando que todos los alumnos, sin importar sus capacidades o historias personales, participen de forma activa y significativa en su proceso educativo.

2.2.2 Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 "Toda una vida"

El Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 "Toda una vida" (2017) representa un plan estratégico detallado para el desarrollo integral del Ecuador. Dentro de este plan, la educación es vista no solo como un medio para transmitir conocimientos, sino como una herramienta transformadora que puede impulsar el progreso socioeconómico y cultural del país. Al establecer la educación de calidad como una prioridad, el plan reconoce la urgencia de superar los métodos convencionales y buscar metodologías que estén en sintonía con las demandas y desafíos de una sociedad en constante evolución. En este marco de acción, la gamificación se presenta como una propuesta pedagógica alineada con la visión del plan. La gamificación no es simplemente una técnica didáctica, sino una filosofía educativa que

busca hacer del aprendizaje una experiencia más interactiva, motivadora y significativa. Al incorporar elementos lúdicos en el proceso educativo, se pretende atraer el interés de los alumnos, estimular su inquisitividad y fomentar un proceso de aprendizaje independiente y reflexivo.

2.2.3 Política Nacional de Convivencia Nacional

Finalmente, la Política Nacional de Convivencia Nacional (2021) enfatiza la creación de ambientes educativos donde prevalezcan el respeto, la inclusión y la participación activa. Esta política reconoce la importancia de fomentar valores y habilidades que permitan una convivencia armónica y constructiva. En este marco, la gamificación se presenta como una herramienta pedagógica alineada con estos principios, ya que, a través del juego, se promueven valores como la colaboración, el respeto mutuo y la solución no violenta de desacuerdos, contribuyendo de esta manera a la educación completa de los estudiantes.

1.3 Marco Teórico

2.4 Fundamentos

2.4.1 Constructivismo

El constructivismo en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje según Vargas y Acuña (2020), en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje, lo definen como la creación activa del conocimiento por parte del individuo en interacción con otros. Esta teoría y método de enseñanza implica una interacción entre el profesor y el estudiante y requiere la planificación de aspectos complementarios como metas, contenidos, recursos necesarios y evaluación. Además, el conocimiento pedagógico se considera un dominio específico de la labor docente que implica reflexionar sobre la relación entre el maestro y sus alumnos, así como las condiciones en las que se lleva a cabo el proceso educativo. La epistemología constructivista se considera la base que orienta la metodología de enseñanza y aprendizaje.

Por otro lado, el saber didáctico, dentro de esta perspectiva, no es simplemente un conjunto de técnicas o estrategias, sino que se erige como un dominio específico dentro de la labor docente. Tünnermann (2011) menciona que este saber implica una profunda reflexión sobre cómo se establecen las relaciones entre el profesor y sus estudiantes, y sobre las condiciones óptimas para que se logre un proceso de aprendizaje que tenga un significado real y profundo. Es decir, no se trata solo de transmitir contenidos, sino de entender cómo estos son asimilados, reinterpretados y aplicados por los alumnos en distintos contextos.

2.4.2 Gamificación

Por su parte, la gamificación se define como una estrategia activa que implica la incorporación de elementos, mecánicas y principios característicos de los juegos en entornos que no son necesariamente de ocio. Su finalidad principal es motivar, involucrar y enriquecer la experiencia de los participantes. (Briceño, 2022). En otras palabras, se trata de utilizar características lúdicas, como la competencia, los logros, las recompensas y los desafíos, para incentivar la participación y el aprendizaje en distintos ámbitos, como la educación, el trabajo, la salud o el marketing. Al incorporar elementos de juego en estas áreas, la gamificación busca fomentar la motivación intrínseca, el compromiso y la resolución de problemas de manera más divertida y efectiva. Como menciona Pascuas (2017) la gamificación no consiste únicamente en transformar una actividad monótona en una actividad entretenida, sino en convertir una actividad fascinante en una experiencia atractiva y memorable. Por lo tanto, la gamificación requiere no solo la inclusión de elementos lúdicos en la actividad, sino también la creación de una experiencia coherente y completa que involucre al usuario y lo estimule a completar una tarea.

Ahora bien, la gamificación enfocada en la parte educativa es una metodología que incorpora componentes y principios de los juegos en el ámbito educativo con el propósito de estimular la participación, motivación y aprendizaje de los estudiantes. Su premisa central

es que la inclusión de elementos de juego puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y eficaz. En este contexto, Borrás (2015) indica que la gamificación implica el uso de componentes, mecánicas y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son intrínsecamente juegos. con el propósito de atraer la participación de los usuarios y abordar desafíos o resolver problemas. Es importante aclarar que no se trata solo de realizar juegos por motivación, sino de llevar a cabo juegos serios en todo el sentido de la palabra, con un objetivo claro dentro del campo educativo. Así, la diferencia entre jugar y juego es significativa, ya que el último está dirigido por reglas que guían hacia un objetivo, y su estructura se elabora cuidadosamente de principio a fin.

Se han observado diversos beneficios de la gamificación en la enseñanza, Briceño (2022) menciona cuatro en específico y estos son: en primer lugar, genera un ambiente de aprendizaje entretenido y participativo, creando un contexto emocionante y entretenido. También genera adhesión al aprendizaje al activar la liberación de dopamina en el cerebro, lo que aumenta la retención de conocimientos. Además, la gamificación permite a los estudiantes ver la aplicación práctica de lo que están aprendiendo, estimulándolos a desarrollar habilidades que podrán utilizar en situaciones reales. También redefine la percepción y efectividad de la retroalimentación, brindando una retroalimentación significativa y de alta calidad mientras se logran los objetivos.

La gamificación, en consecuencia, quiere involucrar al educando al proceso de aprendizaje, que es todo lo contrario a una enseñanza tradicionalista que aleja y desmotiva al mismo, dado que jugar es la motivación que el estudiante necesita para disfrutar de su desarrollo. Según un estudio realizado por la Universidad Católica de Valparaíso (2015) también existen otros beneficios de los ya antes mencionados, de entre todos los beneficios podemos nombrar los siguientes: ofrece una pronta retroalimentación a los alumnos, estimula momentos de aprendizaje activo, contribuye a la mejora de los conocimientos de los estudiantes, suministra datos al instructor del curso, favorece la interacción entre compañeros y entre pares, incentivando la participación activa de los estudiantes en el

aula.. Además, mencionan algunas de las herramientas que más se utilizan en la parte educativa y que ayudan a elaborar estas nuevas metodologías, estas son las siguientes: Genially, Duolingo, Minecraft, Kahoot, GeoGebra, entre otros. Debemos entender que la combinación de estas herramientas y la metodología activa están orientadas a obtener resultados positivos para los aprendizajes esperados a través de reglas y recompensas.

Por otra parte, sobre el término juego, Coello (2019) dice que es un recurso educativo usado desde hace siglos, sin embargo, no se le ha dado la importancia, sobre todo en la educación tradicionalista, donde impera la palabra del docente y las metodologías conductistas. Estos modelos tradicionalistas estigmatizan al juego como una pérdida de tiempo, como un vicio y que es el antónimo de lo que realmente es la educación. Pero, las personas desde pequeños disfrutamos del juego y en muchas ocasiones hemos aprendido algo a partir de la acción, ese tipo de conocimientos han quedado de forma permanente en nuestro subconsciente porque ha sido un método eficaz de aprendizaje. Por tanto, comprender al juego como una metodología educativa no es descabellado, puesto que ayuda a desarrollar el conocimiento de manera íntegra, pero solamente si es desarrollado de manera eficiente.

2.4.3 Metas y desafíos

El establecimiento de metas y desafíos es una estrategia fundamental en el juego para motivar a los estudiantes en el aula. Al plantear objetivos claros y desafiantes, se genera un sentido de propósito y dirección en los estudiantes, lo que aumenta su motivación intrínseca. Según la investigación de Mendes, Lima y Reis. (2022) la gamificación proporciona la oportunidad de comprometer a los estudiantes de forma activa al establecer metas atractivas y desafiantes, lo que les proporciona una sensación de éxito y satisfacción a medida que avanzan hacia ellas. Además, los retos presentados en la gamificación ofrecen a los estudiantes la posibilidad de superar obstáculos y perfeccionar sus habilidades, lo que genera un sentimiento de competencia y satisfacción personal.

La gamificación puede emplear diferentes enfoques para establecer metas y desafíos en el aula. Por ejemplo, se pueden diseñar niveles de aprendizaje que representen diferentes etapas de dominio de un tema o concepto. A medida que los estudiantes superan cada nivel, se sienten motivados para avanzar hacia el siguiente, experimentando una sensación de progresión y logro. Además, se pueden plantear desafíos específicos que requieran la aplicación de conocimientos o la resolución de problemas, lo que fomenta el desarrollo del pensamiento crítico y la expresión de la creatividad

Es importante resaltar que las metas y desafíos deben ser adecuados al nivel del desarrollo de habilidades y adquisición de conocimientos por parte de los alumnos, de manera que sean lo suficientemente desafiantes como para mantener su interés y motivación, pero también alcanzables para evitar la frustración y el desaliento. Tal como señala un estudio realizado por Prieto (2022) es aconsejable establecer niveles de dificultad progresivos, de manera que la actividad se ajuste gradualmente a los avances del estudiante y este no pierda de vista el desafío planteado. La gamificación permite adaptar el nivel de dificultad de los desafíos según las necesidades individuales de los estudiantes, ofreciendo un entorno personalizado y diferenciado.

Además de establecer metas y desafíos, la gamificación también puede utilizar otros elementos motivacionales, como recompensas y reconocimientos, para incentivar el esfuerzo y el logro de los estudiantes. Por ejemplo, se pueden otorgar puntos, insignias o niveles especiales como recompensa por completar tareas o alcanzar metas específicas. Estas recompensas virtuales, combinadas con la retroalimentación positiva, refuerzan el sentido de logro y motivan a los estudiantes a seguir participando y progresando en su aprendizaje.

2.4.4 Retroalimentación

Otro de los puntos importantes dentro de este tema es la retroalimentación, pues la retroalimentación efectiva es fundamental para el proceso educativo, dado que suministra a

los alumnos información sobre su desempeño y les permite ajustar su enfoque y mejorar sus resultados. Respecto a esto Canabal y Margalef (2017) mencionan que la retroalimentación va más allá de simplemente proporcionar información, ya que implica generar un efecto en el aprendizaje futuro. Es necesario que provoque una mejora en el estudiante como resultado de dicha retroalimentación. Además, esto aumenta la motivación y ayuda a mantener el aprendizaje a largo plazo, siempre y cuando fomente el diálogo y no se limite únicamente a dar indicaciones o correcciones.

En la gamificación puede manifestarse de diferentes maneras, por ejemplo, se puede proporcionar retroalimentación inmediata en tiempo real a medida que los estudiantes avanzan en el juego o completan tareas. Esta retroalimentación puede ser visual, auditiva o incluso táctil, creando una experiencia multisensorial que refuerza el sentido de logro y avance. Además, puede abarcar detalles concretos acerca de las capacidades sobresalientes y las áreas que necesitan mejorar por parte de los estudiantes, permitiéndoles comprender en qué aspectos están sobresaliendo y en qué aspectos pueden enfocarse para mejorar.

La retroalimentación en la gamificación también puede adoptar la forma de recompensas y reconocimientos. Por ejemplo, cuando los estudiantes alcanzan un nivel determinado, resuelven un desafío difícil o completan una tarea de manera sobresaliente, pueden recibir una recompensa virtual, como una insignia, un trofeo o puntos adicionales. Estas recompensas fortalecen la sensación de éxito y alientan a los estudiantes a mantener su esfuerzo y superación personal.

Es importante destacar que la retroalimentación en la gamificación debe ser constructiva y orientada al crecimiento. No se trata simplemente de proporcionar elogios vacíos, sino de brindar a los estudiantes información significativa que les permita reflexionar sobre su desempeño y tomar medidas para mejorar. Por ello, debe ser clara, específica y relevante, destacando tanto los aspectos positivos como las áreas de mejora. Además,

resulta fundamental que los alumnos obtengan retroalimentación de forma constante y oportuna, de modo que puedan realizar ajustes en su aprendizaje de manera inmediata.

2.4.5 Tipos de gamificación

La gamificación basada en logros y recompensas es una estrategia poderosa para motivar a los participantes a alcanzar metas y superar desafíos. Este enfoque se centra en otorgar incentivos a medida que los participantes avanzan y completan tareas dentro de un contexto gamificado.

Una de las formas más comunes de recompensa en la gamificación basada en logros y recompensas es a través de sistemas de puntos. Al respecto de esto Contreras (2016) señala que a medida que los participantes van progresando en las actividades, se les asignan puntos que reflejan su desempeño. Estos puntos pueden acumularse y desbloquear niveles más altos, lo que brinda un sentido de logro y progresión.

Además de los puntos, las insignias también son una forma popular de recompensa virtual en este enfoque de gamificación. Las insignias representan logros específicos o habilidades adquiridas por los participantes. Estas insignias pueden exhibirse en perfiles virtuales, lo que crea un sentido de reconocimiento y prestigio dentro de la comunidad gamificada.

Otra opción para las recompensas en la gamificación basada en logros y recompensas son los premios físicos. Estos premios tangibles pueden ser ofrecidos a los participantes que alcancen ciertos niveles de rendimiento o completen desafíos difíciles. Por ejemplo, un estudiante puede recibir un certificado especial o un regalo físico como recompensa por su destacado desempeño en una actividad gamificada.

La clave de este enfoque es asegurarse de que las recompensas sean significativas y estén alineadas con los intereses y metas de los participantes. Las recompensas pueden ser personalizadas según las preferencias individuales, lo que aumenta la motivación

intrínseca de los participantes. Por ejemplo, un estudiante interesado en la música podría recibir una recompensa relacionada con la música, como un vale de regalo para una tienda virtual de música.

Contreras (2016) indica que es importante destacar que la gamificación basada en logros y recompensas no se trata solo de incentivos externos. Si bien las recompensas tangibles y virtuales juegan un rol importante en la motivación inicial, el objetivo final es fomentar la motivación intrínseca de los participantes. Esto se logra mediante el diseño de tareas desafiantes y significativas que involucren a los participantes y les brinden un sentido de propósito. Por ejemplo, en un entorno educativo, se pueden establecer metas de aprendizaje claras y desafiantes que los estudiantes deben alcanzar. A medida que los estudiantes progresan en su aprendizaje y superan obstáculos, se les otorgan recompensas que refuerzan su sentido de logro y los motivan a seguir avanzando.

2.4.6 Mecánicas, dinámicas y técnicas.

La implementación de un sistema de gamificación no se limita únicamente a comprender las clasificaciones existentes, sino que también implica familiarizarse con las mecánicas, dinámicas y técnicas que respaldan estos procedimientos. Comprender estos componentes es esencial para diseñar un sistema de gamificación eficaz. A continuación, se describe cada una de estas partes para un mejor entendimiento:

Las **mecánicas** de juego, según Sierra y Fernández (2019), desempeñan un rol importante en la configuración de la vivencia del jugador y en la generación de las emociones deseadas por el diseñador. El diseño es fundamental para lograr combinar los elementos de manera que las emociones se generen de forma gradual, sirviendo como cambio entre etapas y logros. Las mecánicas cumplen el papel de directrices que dirigen la conducta de los participantes en el contexto de la gamificación, siendo necesario sacarlos de su zona de confort para lograr su involucramiento.

Entre las principales mecánicas de juego propuestas en la gamificación por Sierra y Fernández (2019), se encuentran: la recolección de ítems, que recompensa las acciones del jugador con objetos virtuales como monedas o trofeos, infundiendo una sensación de logro. Los puntos, por su parte, ofrecen una retroalimentación instantánea y cuantificable del rendimiento, incentivando la motivación intrínseca al reflejar el esfuerzo del participante. El progreso se marca a través de niveles que, al ser alcanzados, desbloquean nuevos desafíos y recompensas, fomentando la superación personal. Los retos, ya sean individuales o colectivos, estimulan la competencia sana y la colaboración, mientras que las clasificaciones permiten a los participantes medir su rendimiento en comparación con otros, incentivando la mejora continua. Los premios, ya sean virtuales o tangibles, celebran los logros y fomentan la perseverancia. Finalmente, el feedback constante asegura que los jugadores reciban reconocimiento por sus éxitos y orientación constructiva, manteniendo así un ciclo de motivación y mejora continua.

Por otra parte, las **dinámicas**, mencionan Sierra y Fernández (2019), son elementos esenciales que impulsan la participación y motivación de los jugadores, ya que responden a sus motivaciones, inquietudes y deseos individuales. Un buen diseño de mecánicas logra una transición fluida entre espacios, procesos y resultados, evitando emociones abruptas y generando una progresión perceptible. Estas mecánicas actúan como guías con el propósito de orientar las acciones de los participantes en el contexto de la gamificación.

La dinámica de **recompensa** busca reconocer y premiar las acciones realizadas por los jugadores, brindándoles un sentido de logro y satisfacción. Estas recompensas pueden ser tanto virtuales, como puntos o insignias, como tangibles, como premios físicos, y se emplean para aumentar la motivación y la dedicación de los involucrados.

Otra dinámica relevante es la de **estatus**, que implica el posicionamiento de los jugadores dentro de un grupo. A través de la comparación con otros miembros, se genera

una motivación para alcanzar un estatus más alto, lo cual fomenta la competencia amigable y la superación personal.

La **competición** es otra dinámica que impulsa la motivación de los participantes. A través de la comparación de resultados con otros jugadores, se genera un espíritu competitivo y el deseo de superarse a sí mismos y a los demás. Finalmente, la dinámica de altruismo fomenta la cooperación mutua entre los jugadores. Mediante la cooperación y el respaldo recíproco, se crea un ambiente de trabajo en equipo que fortalece el sentido de comunidad y pertenencia.

Sobre las **técnicas**, García (2020) nos menciona que estas nos permiten utilizar puntos, insignias y clasificaciones como elementos motivadores y de retroalimentación tanto para los docentes como para los estudiantes. Los puntos desempeñan un papel crucial al determinar el nivel de consecución de una tarea. Además de proporcionar una medida cuantitativa, los puntos permiten identificar el desempeño individual y compararlo con otros participantes. La obtención de puntos está estrechamente relacionada con las recompensas y facilita una comunicación de doble sentido entre el profesor y el alumno. Además, los puntos ofrecen una visión global de la tarea al señalar las partes que son más complicadas y las que son más sencillas, lo que facilita futuras actividades. De acuerdo con Prieto, Gómez y Said (2022), quienes realizaron un estudio sobre el comportamiento de los estudiantes introvertidos, se encontró que a pesar de su deseo de ser notados y participar en clase, solían experimentar vergüenza. Por lo tanto, los investigadores consideraron que era necesario encontrar una forma de motivarlos, y vieron en la gamificación una opción viable. Descubrieron que otorgar puntos a los estudiantes que hablaban en público podría tener un efecto positivo al fomentar más preguntas y participación por parte del alumnado. Según los resultados obtenidos, los estudiantes se involucraron más fácilmente en situaciones sociales cuando se comparaban con interacciones individuales y sociales que no empleaban la gamificación.

La utilización de **clasificaciones** o leaderboards es otra técnica relevante en la gamificación. Estas clasificaciones muestran la posición de cada individuo, lo cual brinda un valioso feedback para los estudiantes. Además, están vinculadas con las categorías de "jugadores" que participan en los sistemas de gamificación, lo que permite una monitorización constante del avance de los participantes.

En el contexto de esta tesis, se investigará la capacidad de estas estrategias para aumentar la motivación, la dedicación y el desempeño académico de los alumnos. Se analizará cómo la implementación de puntos, insignias y clasificaciones influye en la percepción de los participantes, en su sentido de logro y en su disposición a participar activamente en el proceso educativo. Asimismo, se examinará el impacto de estas técnicas en la retroalimentación y en el monitoreo del progreso de los estudiantes.

El objetivo central de este trabajo es establecer un fundamento teórico robusto respaldado por pruebas empíricas acerca de la efectividad de la gamificación en el ámbito educativo. A través de un enfoque metodológico riguroso, se espera obtener resultados que contribuyan al diseño y la implementación de estrategias gamificadas más efectivas, promoviendo así una vivencia de aprendizaje enriquecedora y estimulante para los alumnos.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3 Marco Metodológico

3.1 Paradigma

3.1.1. Paradigma interpretativo

Roy Lorenzo (2006) señala que el paradigma interpretativo se caracteriza por su enfoque cualitativo, que considera la globalidad y la contextualización y pretende ahondar en la investigación mediante enfoques abiertos y en desarrollo. Este enfoque se vale de la observación participativa, narrativas de vida, entrevistas, registros personales, cuadernos de campo, perfiles y análisis de casos para la recolección de datos. Las investigaciones que utilizan el paradigma interpretativo llegan a conclusiones y discusiones que están estrechamente relacionadas con un contexto educativo específico, pero también ayudan a comprender y actuar en otros contextos.

3.2 Enfoque

3.2.1 Enfoque cualitativo

Un enfoque cualitativo es un método de investigación que se centra en la exploración y comprensión de fenómenos sociales complejos a través de la interpretación detallada y sistemática de datos no numéricos, como entrevistas, observaciones, documentos y materiales visuales. Jiménez (2022) señala que la investigación cualitativa se enfoca en buscar una comprensión más profunda de los significados y las interpretaciones subjetivas de las creencias, motivaciones y actividades culturales humanas. Este enfoque se lleva a cabo a través de diversas aproximaciones metodológicas. Su objetivo es proporcionar una comprensión más amplia y profunda de estos aspectos. En contraste con los métodos cuantitativos, que se basan en datos numéricos y estadísticas, el enfoque cualitativo busca comprender la complejidad y la diversidad de las experiencias humanas y de las realidades sociales, en su contexto natural y con un énfasis en la interpretación de los significados y la subjetividad. En el enfoque cualitativo de investigación, el interés del

investigador se centra en entender los procesos, perspectivas y prácticas de los sujetos involucrados, evitando imponer categorías preconcebidas. En lugar de utilizar estadísticas numéricas, se obtienen hallazgos descriptivos y narrativos, los cuales se presentan mediante descripciones detalladas y análisis interpretativos.

3.3 Tipo de investigación

3.3.1 Método estudio de casos

La metodología del estudio de casos facilita el examen minucioso y contextualizado de circunstancias o problemas particulares mediante el análisis de casos auténticos o simulados, tanto en la educación como en la investigación. En el ámbito educativo, estimula el fomento de habilidades analíticas y críticas en los estudiantes, quienes utilizan los conocimientos obtenidos para entender y sugerir soluciones a los retos propuestos en los casos. El estudio de casos, mencionan Arango y Sanabria (2021), se caracteriza por su enfoque interdisciplinario, que beneficia el proceso de aprendizaje en varios campos y niveles educativos, facilitando la adquisición de conocimientos, así como el fomento de habilidades y actitudes. La metodología promueve el desarrollo crítico del contexto que es esencial para estimular la reflexión y análisis de los problemas estudiados. Lo importante de este método es que ofrece variadas posibilidades para elaborar estrategias.

3.4 Diseño (fases o pasos)

Tabla 1

Fases de la propuesta

	Fases	Objetivos
1	Fase 1: Revisión de literatura pertinente	Fundamentar teóricamente el uso de la gamificación como una metodología activa para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura.
2	Fase 2: Diagnosticar conocimientos previos de las destrezas con criterio de desempeño de la asignatura de Lengua y Literatura.	Diagnosticar los conocimientos previos de las destrezas con criterio de desempeño de la asignatura de Lengua y Literatura a través de la observación y las experiencias.
3	Fase 3: Diseñar la propuesta didáctica, por ejemplo: trabajo	Diseñar una propuesta metodológica basada en el uso de la gamificación para mejorar el proceso

cooperativo o proponer una serie de planificaciones.	de enseñanza, aprendizaje de la asignatura, Lengua y Literatura.
Fase 3.1: Enviar para ser aprobada por expertos para validación de la guía.	
4 Fase 5: Validar por expertos la propuesta didáctica metodológica basada en el uso. Fase 5.1 Análisis de las observaciones, comentarios y criterios de evaluación.	Validar a través de expertos el impacto de la propuesta metodológica basada en el uso de la gamificación del nivel de conocimientos de las destrezas con criterio de desempeño de la asignatura de Lengua y Literatura.

Nota. Presenta un desglose sintetizado de las fases y los objetivos de la propuesta metodológica.

3.5 Población muestra o Informantes claves

Con base en el contexto particular de este trabajo, se toma en cuenta a un grupo compuesto por 26 estudiantes pertenecientes al curso Décimo “A” de Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa Sudamericano, ubicada en el cantón Cuenca, provincia del Azuay. Este grupo está conformado por 15 estudiantes de género masculino y 11 estudiantes de género femenino, lo que refleja una distribución equitativa en términos de género en la muestra.

Es importante resaltar que este grupo de estudiantes presenta una composición sociodemográfica con características específicas que enriquecen el alcance de esta. Desde la perspectiva socioeconómica, se identifica que la mayoría de los estudiantes se encuentra en un nivel medio, lo que sugiere un contexto diverso en términos de antecedentes y experiencias familiares. Este rango socioeconómico puede tener implicaciones en la percepción y la participación de los alumnos en las estrategias de gamificación implementadas en el proceso de aprendizaje.

Con respecto a las adaptaciones de necesidades educativas especiales, se constata que los estudiantes de este grupo no presentan necesidades educativas especiales ni adaptaciones particulares, lo que contribuye a establecer un marco homogéneo de

condiciones de estudio y permite concentrarse en el análisis de la efectividad de la gamificación en un contexto convencional de educación.

En términos académicos, se evidencia que estos alumnos están en un nivel satisfactorio de competencia en el manejo de recursos tecnológicos. Dicha competencia resulta vital para la implementación exitosa de estrategias gamificadas, dado que implica una predisposición favorable para interactuar con las plataformas digitales y las tecnologías que se incorporan en el proceso de educación. Esta aptitud tecnológica proporciona una base sólida para la adopción y el aprovechamiento efectivo de la gamificación como enfoque innovador en la educación.

En consecuencia, la elección de esta muestra de estudiantes específicos en el trabajo se fundamenta en un enfoque que busca percibir cómo la gamificación puede influir en un grupo heterogéneo en términos de género, nivel socioeconómico, adaptaciones educativas y competencia tecnológica. La participación de estos 26 estudiantes de Décimo “A” de la Unidad Educativa Sudamericano en el cantón Cuenca, Azuay, brinda un escenario enriquecedor para evaluar de manera integral y holística el impacto de la gamificación en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de Lengua y Literatura.

3.6 Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información

Pertenencia al contexto escolar: Se incluirán casos que involucren estudiantes del Décimo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Sudamericano en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.

Gamificación: Se considerarán casos en los que se haya validado una estrategia de gamificación como parte de la metodología de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura.

Relevancia temática: Se incluirán casos que se relacionen directamente con la gamificación como estrategia de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

Recopilación de datos: Se considerarán casos en los que se disponga de información suficiente y relevante para medir la influencia de la gamificación en el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura, incluyendo datos sobre conocimientos previos.

3.6.1 Criterios de Exclusión de participantes:

Nivel educativo diferente: Se excluyen casos que involucren estudiantes de otros niveles educativos diferentes al Décimo Año de Educación Básica.

Ausencia de gamificación: Se excluyen casos en los que no se haya implementado una estrategia de gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Irrelevancia temática: Se excluyen casos que no estén directamente relacionados con la gamificación como estrategia de mejora en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Falta de datos significativos: Se omiten situaciones en las que no se cuente con datos significativos o adecuados para evaluar el efecto de la gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura

3.7 Criterios para seleccionar y/o determinar los participantes

La elección de un enfoque de selección no probabilístico se justifica debido a la accesibilidad y conocimiento previo de los estudiantes, quienes son mis propios alumnos en el contexto educativo donde trabajo. Esta selección intencional facilita una mayor participación activa, colaboración y autenticidad en la recopilación de datos, lo que, a su vez, contribuirá a una comprensión más profunda y la viabilidad de la gamificación como táctica para mejorar la instrucción de Lengua y Literatura en este contexto particular.

3.8 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

La autora Cano (2022) expresa que la observación en el ámbito educativo es un método que permite al docente recoger información directa sobre el desempeño y comportamiento del estudiante en tiempo real. Esta herramienta es dinámica y adaptable, proporcionando datos cualitativos que reflejan el proceso de aprendizaje individual. En contraste, la rúbrica de evaluación es un instrumento estructurado que establece criterios específicos y niveles de desempeño para la valoración de trabajos o habilidades de los estudiantes. Su uso implica una evaluación más sistemática y uniforme, ofreciendo una medida clara y compartida de lo que se espera en términos de logros educativos. Ambas, la observación y la rúbrica, son fundamentales en el proceso de evaluación, proporcionando un enfoque comprensivo que abarca tanto aspectos cuantitativos como cualitativos del aprendizaje. Podemos indicar entonces que para este trabajo se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos: Observación participante, análisis documental, ficha de observación, evaluación inicial y final, guion de preguntas, ficha de análisis

3.9 Operacionalización de las variables/categorías de estudio

Tabla 2

Operacionalización de las variables.

Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos
Planificación	Selección de contenidos basados en gamificación, organización de actividades y diseño de experiencias de aprendizaje	Relevancia y pertinencia de los contenidos de Lengua y Literatura en el contexto de la gamificación.	Análisis documental de planes de estudio y programas curriculares.
		Tipos de recursos gamificados utilizados	Observación participante.
Implementación	Metodología de enseñanza y dinámicas de interacción	Uso de estrategias de enseñanza y técnicas de gamificación.	Entrevistas semiestructuradas con docentes y estudiantes.

		Participación activa y grado de interacción entre estudiantes y docentes.	Grupos focales con estudiantes.
Evaluación	Medición del aprendizaje y retroalimentación	Evaluación formativa y sumativa de los resultados de aprendizaje.	Análisis de tareas y trabajos escritos.
		Calidad y pertinencia de la retroalimentación proporcionada a los estudiantes.	Observación de retroalimentación en el aula.
Motivación	Elementos motivadores y significado de las actividades gamificadas	Percepción de los estudiantes sobre la motivación generada por la gamificación.	Entrevistas individuales con estudiantes.
		Significado y relevancia de las actividades gamificadas para los estudiantes.	Análisis de diarios de clase y reflexiones de los estudiantes.
Participación	Nivel de participación y colaboración de los estudiantes	Grado de participación activa y colaboración entre los estudiantes.	Observación participante.
		Dinámicas grupales y trabajo en equipo durante las actividades gamificadas.	Registro audiovisual de actividades grupales.

Nota. Esta tabla muestra la estructura detallada para la operacionalización de las variables, desglosando las dimensiones, subdimensiones, indicadores, las técnicas e instrumentos

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4. Análisis e interpretación de la información

4.1. Cualitativo

Este capítulo se dedica a una evaluación exhaustiva y crítica de los resultados obtenidos, integrando la teoría y las opiniones de expertos para construir una comprensión holística de la implementación de la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura.

4.1.1 Necesidad de innovación pedagógica

A través de este trabajo de investigación, se ha evidenciado una necesidad imperativa de innovación pedagógica, destacando la gamificación como una estrategia clave para revitalizar el proceso educativo. La revisión exhaustiva de literatura y el análisis de los expertos han proporcionado un marco teórico robusto, resaltando la urgencia de adaptar las metodologías educativas a las expectativas y experiencias digitales de los estudiantes contemporáneos. La gamificación, integrando elementos lúdicos en el aprendizaje, emerge como una solución estratégica, alineándose con las motivaciones y preferencias de los estudiantes, y fomentando un entorno de aprendizaje activo y participativo. Este enfoque no solo busca captar la atención de los estudiantes, sino también facilitar un aprendizaje significativo, promoviendo habilidades críticas como la resolución de problemas y el pensamiento crítico. La correlación positiva entre la gamificación y la mejora en la implicación y resultados académicos de los estudiantes ha sido respaldada por los datos recopilados y analizados en este estudio, subrayando la gamificación no solo como una tendencia, sino como una necesidad educativa esencial en la actualidad.

4.1.2 Gamificación como estrategia

La gamificación se ha consolidado como una estrategia transformadora en el ámbito educativo, tal como se evidencia en la propuesta elaborada y las evaluaciones realizadas por expertos en este estudio. Esta metodología trasciende el uso convencional

de herramientas pedagógicas, convirtiéndose en un catalizador para la innovación y el cambio en la enseñanza de Lengua y Literatura. Al integrar elementos lúdicos en el proceso de aprendizaje, la gamificación crea un entorno dinámico y participativo que estimula la implicación activa de los estudiantes, fomentando así un aprendizaje más significativo y duradero. Los expertos han resaltado la eficacia de la gamificación, subrayando su impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Esta estrategia no solo capta la atención y el interés de los alumnos, sino que también les proporciona un contexto relevante y atractivo para el aprendizaje, lo que facilita una mayor retención y comprensión de los contenidos. Además, la gamificación promueve el desarrollo de habilidades críticas como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración.

4.1.3 Desafíos en la implementación

La implementación de la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura, según lo revelado por las evaluaciones de los expertos, presenta desafíos específicos que necesitan ser abordados para asegurar el éxito de la estrategia pedagógica. Uno de los retos más evidentes es la necesidad de ajustar y personalizar la propuesta didáctica para que se alinee más estrechamente con los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes. Los expertos han señalado la importancia de una planificación cuidadosa y una implementación reflexiva de las actividades gamificadas. Además, se ha identificado la necesidad de una evaluación más rigurosa y sistemática de la efectividad de la gamificación en el aula. Los expertos sugieren que se deben establecer métricas claras y objetivos de aprendizaje específicos para evaluar el impacto de la gamificación en el rendimiento y la motivación de los estudiantes. Esto permitirá realizar ajustes y mejoras continuas en la estrategia pedagógica. Otro desafío destacado por los expertos es la integración efectiva de la tecnología y los recursos digitales en las actividades gamificadas. Se sugiere que se debe hacer un uso más estratégico de las herramientas digitales

disponibles para enriquecer la experiencia de aprendizaje y facilitar la participación activa de los estudiantes.

4.1.4 Relación de categorías

A continuación, se establecen las relaciones entre las categorías identificadas anteriormente. Se desarrollaron las siguientes conexiones:

Relación entre innovación y gamificación: La gamificación ha adquirido un lugar destacado como una de las principales herramientas de innovación en la pedagogía, al proporcionar una metodología que se adapta a las necesidades y preferencias de los estudiantes modernos

Gamificación y resultados educativos: la implementación de la gamificación en la Unidad Educativa Sudamericano mostró una correlación positiva con la mejora en la implicación y los resultados académicos de los estudiantes en el ámbito de Lengua y Literatura.

Desafíos y soluciones propuestas: A pesar de los desafíos identificados, se propusieron soluciones, como la formación docente en gamificación y la búsqueda de recursos y herramientas adecuadas para su implementación.

4.1.5 Red semántica:

Al conectar las categorías y subcategorías identificadas, se construyó una red semántica que refleja la estructura y las relaciones del fenómeno estudiado. En el centro de esta red se encuentra la "Gamificación", conectada con nodos como "Innovación pedagógica", "Motivación estudiantil", "Desafíos de implementación", y "Resultados educativos". Estas conexiones reflejan la complejidad y la multidimensionalidad del proceso de integrar la gamificación en el currículo y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Figura 1

Red semántica



La construcción de una red semántica ha permitido visualizar y comprender las complejas interconexiones entre la gamificación y otros elementos clave del proceso educativo. Esta red destaca cómo la gamificación actúa como un catalizador para la innovación pedagógica, la motivación estudiantil y la mejora de los resultados educativos, al tiempo que subraya los desafíos inherentes a su implementación.

Es así que el análisis cualitativo reveló que la gamificación, aunque presenta desafíos, ofrece una solución prometedora para mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes en Lengua y Literatura. La adaptabilidad y versatilidad de esta metodología la posicionan como una herramienta valiosa para la educación contemporánea.

4.1.6 Interpretación de resultados

En el marco del presente trabajo, se llevó a cabo un estudio en la asignatura de Lengua y Literatura con estudiantes de Décimo Año, cuyas edades oscilan entre los 14 y 15 años. El análisis se centró en evaluar la efectividad de la implementación de estrategias

de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque no se aplicó, se efectuó una evaluación exhaustiva a través de la valoración de expertos, quienes emplearon una rúbrica detallada para tal fin. Dicha rúbrica, cuyo contenido se encuentra en el documento anexo a este trabajo, fue diseñada para medir aspectos clave como la claridad, la pertinencia, la coherencia y la relevancia de las sesiones gamificadas.

El análisis de datos se llevó a cabo mediante una evaluación detallada de las rúbricas completadas por expertos en el campo de la educación. Este método de revisión por pares se centró en determinar la efectividad de las sesiones de gamificación, evaluando su capacidad para promover un aprendizaje significativo y motivador en los estudiantes. El análisis buscó comprender específicamente el impacto positivo de la gamificación en la dinámica del aula y en el nivel de compromiso de los estudiantes con la asignatura de Lengua y Literatura. Los resultados esperados de esta evaluación incluían evidencia concreta sobre la eficacia de las estrategias de gamificación implementadas, con el objetivo de formular recomendaciones pertinentes para su uso en contextos educativos similares. Se anticipaba que el enfoque lúdico y participativo de la gamificación mejoraría habilidades críticas como la lectura, escritura y análisis crítico, que son esenciales para el dominio de la asignatura.

Los resultados obtenidos subrayan una imperante necesidad de innovación en las prácticas pedagógicas actuales. La información recopilada a través de la revisión de literatura y los documentos analizados revela una tendencia clara hacia la búsqueda de métodos más dinámicos y participativos de enseñanza, que se alineen mejor con las expectativas y experiencias digitales de los estudiantes de hoy.

La gamificación ha emergido de este estudio como una estrategia pedagógica prometedora, capaz de revitalizar la enseñanza de Lengua y Literatura. La guía didáctica desarrollada y las evaluaciones realizadas por los expertos han demostrado que la

integración de elementos lúdicos en el proceso educativo puede resultar en una mejora significativa en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

A pesar de los beneficios evidenciados, la implementación de la gamificación no está exenta de desafíos. Los resultados destacan la existencia de barreras como la resistencia al cambio por parte de algunos docentes y la falta de recursos adecuados. Sin embargo, las soluciones propuestas, basadas en las evaluaciones de los expertos, indican que estos obstáculos pueden superarse mediante estrategias como la formación docente y la asignación de recursos necesarios.

Los resultados indican un impacto positivo en la motivación y participación de los estudiantes tras la evaluación de estrategias de gamificación. Lo que sugiere que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para involucrar a los estudiantes en su propio proceso educativo.

En conclusión, los resultados de esta investigación proporcionan evidencia sólida del potencial de la gamificación como estrategia pedagógica innovadora y efectiva. A través de un análisis detallado, se ha logrado una comprensión profunda de cómo la implementación de la gamificación puede contribuir significativamente a la mejora de la enseñanza y el aprendizaje de Lengua y Literatura, superando los desafíos existentes y maximizando los beneficios para los estudiantes.

CAPÍTULO V: PROPUESTA

5. Diseño de la propuesta de intervención educativa

5.1 Problemática

El ámbito educativo contemporáneo enfrenta retos multifacéticos que trascienden las barreras tradicionales del aprendizaje. Aunque la educación ha evolucionado con el tiempo, todavía existen brechas significativas en la forma en que se imparte y cómo los estudiantes la reciben. Las metodologías tradicionales, centradas en la transmisión unidireccional de conocimientos, no siempre logran captar la atención de los estudiantes ni adaptarse a sus necesidades individuales. Este desafío se complica aún más con el constante avance de la tecnología y el creciente requerimiento de habilidades del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la colaboración y la capacidad de adaptación.

Con respecto a nuestro contexto, la apatía y desinterés manifestados por los estudiantes hacia la asignatura de Lengua y Literatura no solo representan un obstáculo para el logro de competencias lingüísticas esenciales, sino que también reflejan una problemática más profunda en el ámbito educativo. La falta de motivación en esta materia crucial puede tener raíces diversas, desde la percepción de que los contenidos no son relevantes para su vida cotidiana, hasta la posible falta de métodos pedagógicos que se ajusten a las necesidades y modos de aprendizaje contemporáneos.

Este desinterés puede desencadenar una serie de consecuencias negativas en el proceso educativo. Primero, la deficiente comprensión lectora limita la capacidad del estudiante para acceder a información, interpretarla y construir conocimiento en todas las áreas del currículo. Además, una inadecuada habilidad escrita no solo afecta la producción de textos académicos, sino que también puede influir en la autoestima del estudiante, en su capacidad para expresarse y en su interacción con el entorno. Los errores ortográficos y gramaticales, por su parte, pueden ser percibidos como una falta de rigor y seriedad, afectando la imagen profesional del individuo en el futuro.

Por otro lado, la materia de Lengua y Literatura no solo se centran en habilidades técnicas; también ayudan a fomentar el desarrollo del pensamiento crítico, la empatía y la comprensión cultural. La falta de interés en esta materia puede privar a los estudiantes de experiencias enriquecedoras que fomenten una visión más amplia y reflexiva del mundo. Por lo tanto, es esencial abordar esta problemática desde una perspectiva holística, considerando tanto las necesidades académicas como las socioemocionales de los estudiantes, y buscando estrategias pedagógicas que reaviven su pasión por el aprendizaje.

5.2 Justificación

La enseñanza de Lengua y Literatura, como eje fundamental en la formación integral de los estudiantes, enfrenta desafíos significativos en el contexto educativo contemporáneo. La apatía y el desinterés manifestados por los estudiantes hacia esta asignatura, sumados a las deficiencias en habilidades lectoras y escritas, resaltan la necesidad urgente de replantear las estrategias pedagógicas tradicionales. En este escenario, es imperativo buscar enfoques innovadores que no solo aborden las competencias lingüísticas, sino que también estimulen la motivación, el compromiso y la participación activa de los alumnos en su proceso de formación.

La gamificación, como metodología activa, emerge como una propuesta pedagógica prometedora para enfrentar estos desafíos. Al incorporar elementos lúdicos y dinámicos propios de los juegos en contextos educativos, la gamificación tiene la capacidad de revolucionar la vivencia de aprendizaje, tornándola más atractiva, interactiva y relevante. Esta estrategia no se limita a mejorar las destrezas académicas, sino que también busca cultivar habilidades socioemocionales, como la colaboración, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Además, en un mundo cada vez más digitalizado, donde los jóvenes interactúan constantemente con tecnologías y plataformas lúdicas, integrar la gamificación en el aula se alinea con sus intereses y experiencias cotidianas. Esta adaptación al entorno digital de los estudiantes puede ser la clave para reavivar su pasión por el aprendizaje y fortalecer su conexión con la materia.

Por lo tanto, el uso de la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura no solo responde a una necesidad pedagógica inmediata, sino que también se posiciona como una estrategia a largo plazo para formar ciudadanos críticos, reflexivos y competentes en la sociedad del siglo XXI. Es en este contexto la presente justifica su relevancia, con la esperanza de contribuir significativamente a la transformación educativa y al fortalecimiento de la calidad académica.

5.3 Objetivo General de la propuesta.

Diseñar e implementar sesiones didácticas pedagógicas basada en la metodología activa de la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura para estudiantes de Décimo Año de Educación Básica, con el propósito de incrementar su interés, mejorar sus habilidades lectoras y escritas, y fortalecer su competencia lingüística y gramatical, contribuyendo así a una experiencia educativa más significativa, motivadora y efectiva.

5.4 Fundamentos teóricos

La enseñanza de Lengua y Literatura en la Educación Básica es esencial para el desarrollo integral de los estudiantes. No solo implica adquirir competencias en lectura y escritura, sino también fomentar el pensamiento crítico, la interpretación y la habilidad para expresarse. Varios autores han resaltado la importancia de esta disciplina en la educación académica y personal de los alumnos. Santos (2023), por ejemplo, destaca que los estudios en el ámbito de la pedagogía lingüística han enfatizado aspectos como el desarrollo de las habilidades orales, la promoción activa de la lectura y la escritura, la instrucción literaria contemporánea y la evaluación de materiales culturales masivos, con

énfasis en la tecnología. Es vital comprender la influencia del lenguaje en la formación de identidades y su doble filo como medio de relación y potencial instrumento de distorsión.

5.4.1 Desafíos en la enseñanza de Lengua y Literatura

La enseñanza de Lengua y Literatura en el entorno educativo actual se enfrenta a desafíos significativos. A pesar de su vital importancia, se nota una falta de interés por parte de los estudiantes y se detectan dificultades en las habilidades de lectura, errores ortográficos y limitaciones en la escritura. Santos (2023) menciona que esta situación se agrava al considerar cómo se emplea el lenguaje en nuestra sociedad actual. Es imperativo que la instrucción en lectura y escritura se adapte y refleje las demandas de nuestra era digital. Las herramientas y medios contemporáneos, como la televisión y la publicidad en línea, están creando escenarios que exigen habilidades lectoras específicas para discernir y comprender la información de manera adecuada. Esta dinámica resalta la necesidad de soluciones innovadoras que se ajusten a las características de los estudiantes actuales. Además, la educación y los medios deben asumir una responsabilidad activa en la supervisión y promoción de un uso del lenguaje que sea tanto estándar como refinado.

5.4.2 Gamificación como metodología activa

La gamificación se ha establecido firmemente como una metodología activa que tiene como objetivo integrar elementos lúdicos en contextos tradicionalmente no lúdicos, como la educación. Según destacan autores como Batistello y Cybis (2019), las metodologías activas, dentro de las cuales se encuentra la gamificación, colocan al estudiante en el núcleo del proceso educativo, involucrándolo de manera directa en un trayecto participativo y reflexivo, con una orientación eminentemente práctica. En este marco, el rol del profesor evoluciona de manera significativa, asumiendo una función más de guía y facilitador que de simple transmisor de información. La esencia de estas metodologías radica en la resolución de problemas reales derivados de contextos sociales

o a través de la simulación de escenarios realistas. La gamificación, en particular, trasciende la mera idea de "jugar", y se enfoca en aprovechar la motivación intrínseca que los juegos proporcionan para potenciar el aprendizaje. Esto se traduce en una notable mejora en la motivación, la dedicación y la participación activa de los estudiantes, enriqueciendo así la experiencia educativa.

5.4.3 Beneficios de la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura

Usar la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura puede ofrecer múltiples beneficios. Entre ellos, se encuentra la posibilidad de hacer que la lectura y la escritura sean actividades más atractivas y significativas para los estudiantes. A través de desafíos, recompensas, narrativas y otros elementos lúdicos, es posible abordar y superar las dificultades que los estudiantes enfrentan en esta área del conocimiento. Además, Briceño (2022) menciona que la integración de juegos "gamificados" en estrategias pedagógicas no solo posibilita que estudiantes y profesores supervisen el desarrollo del aprendizaje, sino que también estimula a los participantes a esforzarse por alcanzar y cumplir metas. Esta motivación proviene de diversos factores: el deseo de superar desafíos, la conexión y colaboración con otros jugadores, y el descubrimiento de aspectos innovadores del juego. En el contexto de un aula, la gamificación actúa como un poderoso catalizador motivacional, instando a los estudiantes a persistir, incluso frente a obstáculos. Un aspecto crucial es la autonomía que otorga la gamificación; una vez que los estudiantes se familiarizan con ella, pueden avanzar de manera autónoma. Uno de los logros destacables de esta metodología es su capacidad para empoderar a los estudiantes, sumergiéndolos en un ambiente donde se sienten confiados y en control de su aprendizaje. Además, los juegos a menudo fomentan el pensamiento crítico y la solución de diversos problemas en un contexto lingüístico diferente, mejorando la capacidad de procesamiento y retención de la información.

5.5 Fundamentos pedagógicos

El constructivismo, una teoría educativa respaldada por figuras como Jean Piaget y Vigotsky, argumenta que los individuos no son meros productos de su entorno o predisposiciones, sino que construyen activamente su conocimiento mediante la interacción con su entorno y sus experiencias previas, tal como lo señaló Tünnermann (2011). Esta visión no concibe al estudiante como un mero receptor pasivo, sino como el protagonista central de su proceso de aprendizaje, en el cual, en lugar de recibir información de manera pasiva, la construye y la interpreta. En este marco, la gamificación se presenta como una herramienta que, al presentar desafíos en un formato lúdico, fomenta esta construcción activa del conocimiento. También se destaca que el aprendizaje constructivista subraya la importancia de la mediación social, la contextualización y la influencia de factores afectivos. Sin embargo, como señala Tünnermann (2011), es vital abordar el constructivismo no como una doctrina rígida, sino estar dispuesto a adaptar y revisar sus principios según las nuevas investigaciones y hallazgos en el campo educativo.

Teoría de la motivación: la motivación desempeña un papel fundamental en cualquier proceso de aprendizaje. Los investigadores en educación han indagado en cómo las necesidades humanas, desde las más básicas hasta las relacionadas con la autorrealización, influyen en nuestra motivación para aprender y tomar acción. La gamificación se basa en este principio al incorporar elementos que intensifican la motivación, como recompensas, insignias y competencias. Al satisfacer ciertas necesidades humanas, como el reconocimiento, el logro y la competencia, estos elementos pueden elevar la motivación de los estudiantes y, como consecuencia, impulsar su compromiso y participación en el proceso de aprendizaje. A menudo, señala Pomas (2008) los educadores mencionan la motivación, pero su comprensión y aplicación pueden ser limitadas. No debe ser vista solamente como una técnica para despertar el interés inicial en una clase, sino como un aspecto crucial de la personalidad que los educadores pueden cultivar y desarrollar. La motivación está estrechamente ligada al desarrollo de la

personalidad y es esencial para cualquier educador. Es fundamental relacionar la motivación con los valores y la afectividad en la educación, ya que esto proporciona una comprensión más completa de su importancia en el desarrollo íntegro de los alumnos. En esencia, lo que es valioso para un individuo es lo que lo motiva.

Gamificación: según Ortiz (2018) la gamificación ha surgido como una teoría pedagógica innovadora en la era de la sociedad del conocimiento y la tecnología. Con la rápida evolución de las inquietudes de los jóvenes en nuestro mundo tecnológicamente avanzado, los educadores enfrentan el desafío de adaptar sus estrategias pedagógicas. La gamificación, se ha destacado como una solución potencial a este desafío. Aunque la implementación de la gamificación tiene sus propias dificultades, los resultados indican que puede ofrecer múltiples beneficios, como una mayor motivación, planificación anticipada, socialización y un ambiente de aprendizaje más atractivo y enriquecedor.

5.6 Estructura de la propuesta

5.6.1 Validación de la propuesta

La iniciativa de intervención educativa que hemos presentado busca integrar la gamificación como una herramienta pedagógica esencial para enriquecer y revitalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de Lengua y Literatura dirigidas a los estudiantes de Décimo año de la Unidad Educativa Sudamericano. Para asegurar la efectividad y pertinencia de esta propuesta, se sometió a un meticuloso proceso de validación, en el que expertos en el área tuvieron la oportunidad de examinar y evaluar sus componentes. En este capítulo, desglosaremos de manera detallada tanto el proceso de validación como los criterios específicos que se emplearon durante la revisión. Además, se abordarán las valiosas observaciones y recomendaciones que estos expertos proporcionaron. Estas sugerencias no solo han sido cruciales para identificar áreas de mejora, sino que también han jugado un papel determinante en la optimización y fortalecimiento global de la propuesta educativa.

5.6.2 Selección de expertos

Se seleccionaron cuatro expertos en los campos de la educación, la tecnología y la enseñanza de Lengua y Literatura, basándose en criterios como experiencia en el campo y experiencia práctica al llevar a cabo la implementación de estrategias de gamificación en entornos educativos similares. La elección de estos especialistas tenía como finalidad obtener una evaluación crítica y provechosa que pudiera contribuir a mejorar y robustecer la propuesta de intervención, que en este caso consiste en sesiones didácticas que integran estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza.

5.6.3 Proceso de validación

Los expertos recibieron un documento que contenía la propuesta de intervención (que se adjunta a continuación), que incluía los objetivos, la metodología, las actividades propuestas, y los instrumentos de evaluación, junto con una guía para facilitar sus comentarios y observaciones. La revisión se realizó de manera independiente y los expertos proporcionaron sus comentarios y recomendaciones de manera escrita. A continuación, se presentan las sesiones, a manera de resumen, que constan en el trabajo; cabe señalar que el trabajo completo se encuentra en la parte de los anexos.

Tabla 3

Resumen de las sesiones didácticas

Sesión	Objetivo	Actividades	Metodología	Recursos	Evaluación
Sesión 1: El reino de las letras (La novela)	Identificar y comprender la evolución histórica y las características de los diferentes subgéneros de la novela.	Uso de herramientas digitales interactivas y técnicas colaborativas para analizar, clasificar y presentar	Incluye juegos interactivos, uso de Padlet para compartir ejemplos, subrayado de subgéneros en texto, adivinanzas, y construcción de	Textos, guía docente, Internet, computadora, proyector, entre otros.	Observación y escala descriptiva para evaluar la participación, conocimiento y habilidades adquiridas.

Sesión	Objetivo	Actividades	Metodología	Recursos	Evaluación
		conocimientos sobre la novela.	una línea de tiempo interactiva.		
Sesión 2: Cazadores de esencias literarias (Reseña literaria)	Identificar y comprender las características esenciales de una reseña literaria, redactar una reseña crítica y bien estructurada.	Juegos interactivos, búsqueda de información, concurso de "Batalla de Obras", y actividad interactiva para adivinar libros a través de emojis.	Uso de herramientas digitales como Genially, Wepik y Padlet, así como trabajo en equipo y discusiones grupales.	Textos, guía docente, Internet, computadora, entre otros.	Observación y lista de cotejo para evaluar la comprensión, análisis y expresión escrita de los estudiantes.
Sesión 3: CazaCronoLectos (El cronolecto)	Identificar, comprender y analizar las características distintivas de los cronolectos, y reflexionar sobre su influencia en la comunicación y la interacción social entre diferentes	Visualización y discusión de videos, análisis de ejemplos actuales de cronolecto juvenil, y ejercicios prácticos en parejas.	Enfoque participativo y colaborativo, con actividades prácticas y discusiones grupales para fomentar la reflexión crítica y el análisis lingüístico. Uso de recursos multimedia para ejemplificar y contextualizar los conceptos.	Material audiovisual, textos y ejemplos de cronolecto juvenil, cuadernos y material de papelería, computadoras, proyectores y acceso a internet.	Material audiovisual, textos y ejemplos de cronolecto juvenil, cuadernos y material de papelería, computadoras, proyectores y acceso a internet.

Sesión	Objetivo	Actividades	Metodología	Recursos	Evaluación
	grupos etarios.				
Sesión 4: La liga verboide (Los verboides)	Profundizar en el conocimiento y aplicación correcta de los verboides en diversas situaciones comunicativas, destacando su clasificación en infinitivos, gerundios y participios, y fomentando la capacidad analítica y creativa de los estudiantes.	Diferenciación de verboides mediante juegos interactivos, análisis y clasificación de verbos en diferentes contextos, creación de afiches creativos, participación en cuestionarios y debates, y diseño de insignias representativas.	Se adopta un enfoque lúdico y participativo, integrando juegos interactivos y actividades prácticas que permiten a los estudiantes experimentar y aplicar sus conocimientos de manera activa. Se promueve el trabajo colaborativo y la creatividad a través de la elaboración de materiales visuales y la participación en cuestionarios interactivos.	Materiales de papelería, recursos digitales como Padlet, Mural, Wordwall, Wepik y Quizizz, computadoras, proyector, parlantes, y acceso a internet.	Se evaluará la participación activa, la comprensión y aplicación correcta de los conceptos, la creatividad en la elaboración de materiales visuales, y la precisión en las respuestas a los cuestionarios y actividades prácticas.
Sesión 5: La metrópolis de las mayúsculas. (Las mayúsculas)	Reforzar y profundizar en las reglas de uso de las	Participación en juegos interactivos para identificar	Se implementa un enfoque interactivo y práctico,	Materiales de papelería, recursos digitales como	Se evaluará la participación activa, la comprensión y

Sesión	Objetivo	Actividades	Metodología	Recursos	Evaluación
	letras mayúsculas, fomentando la atención al detalle y la precisión en la escritura, y promoviendo la reflexión sobre la importancia de seguir las normas ortográficas para una comunicación efectiva.	el uso correcto de las mayúsculas, análisis de textos, creación de ejemplos propios, debates en grupos pequeños, y elaboración de un mural colectivo con las reglas aprendidas.	utilizando juegos didácticos y actividades de reflexión para facilitar la comprensión y aplicación de las reglas de uso de las mayúsculas. Se promueve la participación activa y el trabajo colaborativo para crear un ambiente de aprendizaje dinámico y motivador.	Kahoot, Genially y Padlet, textos para análisis, computadoras, proyector, y acceso a internet.	aplicación de las reglas de uso de las mayúsculas, la calidad de los ejemplos y textos creados, y la contribución al mural colectivo y a los debates en grupo.

Nota. La tabla proporciona un resumen conciso y estructurado de las sesiones didácticas planificadas, destacando los componentes clave de cada sesión para facilitar su comprensión y aplicación.

5.6.4 Criterios de validación

Los criterios de validación incluyeron la relevancia de la metodología de gamificación propuesta, la coherencia entre los objetivos y las actividades propuestas, la factibilidad de la implementación, y la adecuación de los instrumentos de evaluación, entre otros aspectos.

5.6.5 Resultados de la validación

Los resultados de la validación se presentan en esta sección, detallando las observaciones, comentarios y recomendaciones de cada uno de los expertos. Se resaltan tanto los aspectos positivos identificados por los expertos como las áreas que requieren mejora o ajuste.

5.6.6 Análisis de la validación de los expertos

Para el proceso de validación de la propuesta titulada “La gamificación como estrategia de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica”, se diseñó una rúbrica específica con diversos aspectos generales y específicos, en la cual los expertos evaluaron la propuesta basándose en su criterio profesional y utilizando una escala de valoración preestablecida. Es importante destacar que la validación se llevó a cabo en dos fases distintas: la primera estuvo a cargo del tutor del proyecto de investigación. Posteriormente, en la segunda fase se realizó por cuatro expertos en el área de didáctica y gamificación en educación, quienes evaluaron la propuesta. A continuación, se presenta la rúbrica de validación:

Figura 2

Rúbrica de validación

FICHA DE EVALUACIÓN

Nombre del autor: Miguel Ángel Suquilanda Narváez

Tema de investigación: La gamificación como estrategia de mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica.

Título de la propuesta: Guía didáctica para mejorar las clases de Lengua y Literatura utilizando la metodología activa de la gamificación.

Objetivo: Diseñar e implementar una guía didáctica pedagógica basada en la metodología activa de la gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura para estudiantes de Décimo Año de Educación Básica, con el propósito de incrementar su interés, mejorar sus habilidades lectoras y escritas, y fortalecer su competencia lingüística y gramatical, contribuyendo así a una experiencia educativa más significativa, motivadora y efectiva.

En función de lo expuesto le pido seguir el siguiente procedimiento:

Nombres y apellidos del experto:

Cédula de ciudadanía:

Correo electrónico:

Institución:

Experiencia profesional:

Califique según la escala de apreciación que se presenta a continuación.

Escala de apreciación

1	Nada
2	Poco
3	Medianamente
4	Mucho
5	Totalmente

A. Claridad: La propuesta es fácil de entender, es decir, la sintáctica y semántica son adecuadas y por ello, podría ser aplicada por los docentes o estudiantes sin mayor dificultad

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos	1	2	3	4	5	Observaciones
1. La propuesta está realizada con una redacción adecuada y utiliza un lenguaje académico comprensible para otros actores de la comunidad educativa.						
2. La propuesta presenta una escritura correcta, considerando las reglas ortográficas del idioma.						
3. La estructura gramatical es correcta y guarda concordancia con las reglas del idioma español.						
4. El significado de las palabras y oraciones que se plantean en la propuesta es el correcto (estructura semántica de la lengua)						
5. La propuesta es entendible, según la edad para la que se realiza						
Observaciones: Por favor, explicar los ajustes que deben considerarse con el fin de que se garantice que la intervención sea entendible para quienes la revisan.						

B. Pertinencia: La propuesta es adecuada para dar respuesta a la problemática del desinterés y la falta de motivación en la materia de Lengua y Literatura. Se entenderá como la relación que tiene la propuesta con el tema específico que aborda a partir de los objetivos específicos que esta plantea

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos	1	2	3	4	5	Observaciones
1. La propuesta evidencia la importancia en cuanto al desarrollo de la guía didáctica.						
2. Los fundamentos y la contextualización de la propuesta evidencian su importancia con relación al tema que aborda.						
3. La propuesta desarrollada tiene relación con el tema que se aborda en la investigación.						
4. El objetivo de la propuesta es acorde a la temática de la investigación						
5. La propuesta es pertinente para ser utilizada en el nivel Educación Básica Superior.						
Observaciones: Por favor referirse a, si deben realizarse o no ajustes en los elementos generales o conceptuales de la propuesta con el fin de que esta responda al objetivo que se plantea.						

C. Coherencia: Las actividades que conforman la propuesta están bien planteadas y las mismas contribuyen a alcanzar el objetivo de la propuesta..

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos		1	2	3	4	5	Observaciones
Sesión 1: El reino de las letras (La novela)	1. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida						
	2. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.						
	3. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.						
	4. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.						
Sesión 2: Cazadores de esencias literarias	5. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida						
	6. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.						
	7. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.						

	8. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.						
Sesión 3: CazCronoLectos (El cronolecto)	9. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida						
	10. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.						
	11. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.						
	12. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.						
Sesión 4: La liga verboide (Los verboídes)	13. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida						
	14. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.						
	15. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.						
	16. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.						

Sesión 5: La metrópolis de las mayúsculas (El uso de	17. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida							
	18. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.							
	19. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.							
	20. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.							
Observaciones: Por favor, referirse si las actividades de cada misión deben mantenerse, modificarse o eliminarse, justifique.								

D. Relevancia: Las actividades propuestas son importantes para mejorar los procesos de enseñanza en la materia de Lengua y Literatura, por lo que permite alcanzar el objetivo de la propuesta. De tal manera se considera útil para la investigación.

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos		1	2	3	4	5	Observaciones
Sesión 1: El reino de las letras (La novela)	1. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase						
	2. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior						
	3. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como metodología activa.						
Sesión 2: Cazadores de esencias literarias (Reseña	4. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase						
	5. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior						
	6. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como metodología activa.						
Sesión 3:	7. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase						

	8. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior						
	9. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como metodología activa.						
Sesión 4: La liga verboides (Los verboides)	10. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase						
	11. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior						
	12. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como metodología activa.						
Sesión 5: La metrópolis de las mayúsculas (El uso de las mayúsculas)	13. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase						
	14. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior						
	15. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como metodología activa.						

Observaciones: Por favor, referirse si las actividades de cada misión deben mantenerse, modificarse o eliminarse, justifique.

Criterio:

Con base a la revisión realizada y a su experiencia profesional señale la opción que considere apropiada

Opciones	
La propuesta es adecuada al problema que busca dar respuesta	
La propuesta requiere ajustes mínimos	
La propuesta requiere ajustes sustanciales	
La propuesta debe ser reelaborada	

Firma del evaluador:

De esta manera, cuatro expertos altamente calificados contribuyeron a la evaluación y mejora de nuestro trabajo a través de una rúbrica detallada. A continuación, se presentan los resultados obtenidos de dicha evaluación. Cabe aclarar que cada uno de los expertos tiene un número designado.

Tabla 4

Expertos

Experto	Título de tercer nivel	Título de 4to nivel	Doctorado
Experto 1		X	
Experto 2		X	
Experto 3		X	
Experto 4		x	

Nota. Esta tabla muestra el título alcanzado de cada experto.

5.6.6.1 Claridad

En términos de claridad, la experta 1 destaca que la propuesta presenta una redacción adecuada y utiliza un lenguaje académico comprensible. Señala que la escritura es correcta, respetando las reglas ortográficas del idioma español, con una estructura gramatical coherente y un significado preciso de palabras y oraciones. Además, subraya que la propuesta es comprensible y adecuada para la edad a la que está dirigida.

La segunda experta, señala que el documento está bien estructurado y las ideas se presentan de manera clara y concisa, facilitando la comprensión del lector. No obstante, la evaluadora señala la presencia de errores ortográficos y gramaticales que podrían entorpecer la interpretación del texto y restarle calidad académica. A pesar de estos errores, se destaca el uso adecuado de un lenguaje académico y la capacidad del autor para articular sus ideas de forma efectiva. La experta enfatiza la necesidad de una revisión minuciosa del documento para corregir estos errores y mejorar la calidad del trabajo,

asegurando así que la propuesta cumpla con los estándares académicos requeridos y sea accesible tanto para docentes como para estudiantes.

El tercer evaluador asigna una puntuación general destacada, indicando que la propuesta está bien articulada y presentada. No obstante, en el criterio específico relacionado con la adecuación de la propuesta para la edad a la que está dirigida, señala que hay aspectos que podrían necesitar ser revisados y adaptados para asegurar que sean completamente apropiados y comprensibles para los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica. El experto valora positivamente la redacción y la organización del documento, pero recomienda una revisión minuciosa para garantizar que el lenguaje y los conceptos utilizados sean totalmente accesibles y estén alineados con el nivel de comprensión del grupo etario objetivo. Esto asegurará que la propuesta no solo sea clara y bien estructurada, sino también plenamente adecuada para los estudiantes a los que se destina.

En la evaluación de la claridad de la propuesta microcurricular, el **cuarto** experto señala que la utilización del término "propuesta" podría ser un tanto ambigua, ya que, en el contexto de una investigación, esta palabra suele referirse a un apartado más amplio que la simple planificación de sesiones de clase. A pesar de este señalamiento, el experto reconoce que los demás elementos de escritura académica empleados en el documento son pertinentes y adecuados. Para mejorar la claridad y precisión del documento, se recomienda modificar la expresión "propuesta" por un término más específico y acorde al contenido del trabajo, asegurando así que la naturaleza y alcance del documento sean comprendidos de manera clara y precisa por los lectores.

5.6.6.2 Pertinencia

En cuanto a la pertinencia, la primera evaluadora evidencia la relevancia de la propuesta en el desarrollo de las sesiones didácticas. Menciona que los fundamentos y la contextualización presentados subrayan su importancia en relación con el tema abordado.

Además, destaca que el objetivo de la propuesta es coherente con la temática de la investigación y que es especialmente pertinente para ser utilizada en el nivel de Educación Básica Superior.

La segunda evaluadora resalta la significativa importancia del trabajo presentado, subrayando cómo aborda de manera directa y efectiva los desafíos contemporáneos en la enseñanza de Lengua y Literatura. La elección de la gamificación como estrategia pedagógica es valorada positivamente, reconociendo su capacidad para motivar a los estudiantes y generar un entorno de aprendizaje más interactivo y atractivo. La experta destaca que las sesiones didácticas propuestas se alinean de manera coherente con los objetivos planteados, ofreciendo una herramienta práctica y relevante para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En esta sección el tercer experto otorga una puntuación general alta, reflejando que la propuesta es significativamente pertinente y relevante para la problemática abordada. Sin embargo, en el aspecto específico de si la propuesta es entendible para la edad a la que está dirigida, el evaluador califica en que se debería mejorar. Esto indica que, aunque la propuesta es mayormente clara y adecuada para el grupo etario de Décimo Año de Educación Básica, existen elementos que podrían necesitar ajustes para asegurar una comprensión óptima por parte de los estudiantes. El experto reconoce la alineación de la sesión didáctica con los objetivos planteados en el contexto educativo, pero sugiere una revisión cuidadosa para garantizar que todos los componentes de la propuesta sean completamente accesibles y comprensibles para los estudiantes de este nivel educativo.

Por su parte, el cuarto experto destaca que las expresiones "propuesta" y "guía didáctica" utilizadas en el documento no son equivalentes ni corresponden a la planificación de sesiones de clase que se presenta. Señala que el documento carece de los fundamentos y la contextualización que caracterizan a una propuesta de investigación. En lugar de presentar un objetivo claro para la propuesta en su conjunto, el documento se centra en

detallar los objetivos específicos de cada sesión de clase. A pesar de estas observaciones, el experto reconoce la pertinencia del documento como una planificación de sesiones de clase, destacando su utilidad y relevancia en ese contexto específico. Para mejorar la coherencia y congruencia del documento, se recomienda modificar la terminología utilizada, reemplazando la palabra “propuesta” por un término más acorde con el contenido y la naturaleza del documento, asegurando así que se transmita de manera clara y precisa el propósito y alcance del trabajo presentado.

5.6.6.3 Coherencia

Desde la perspectiva de coherencia, **la primera experta** indica que las actividades propuestas son precisas y adecuadas para la edad establecida, permitiendo alcanzar el propósito de la propuesta y ajustándose al contexto específico de la problemática. Estas actividades, además, contribuyen significativamente al desarrollo de la gamificación como metodología activa.

La **segunda experta** elogia la estructura lógica y secuencial de las actividades presentadas, así como su alineación con los objetivos de aprendizaje establecidos. Sin embargo, sugiere una revisión detallada de las sesiones de actividades para garantizar una integración más coherente y efectiva de la metodología de gamificación. A pesar de esta recomendación, la evaluadora resalta la adecuación de las actividades para el grupo etario de los estudiantes y su pertinencia en el contexto educativo, asegurando que las propuestas pedagógicas son apropiadas.

El **tercer evaluador** menciona que, en su mayoría, las actividades propuestas en el documento están bien alineadas con las capacidades y el nivel de desarrollo de los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica. Sin embargo, no obstante, indica que hay margen de mejora y que algunas actividades podrían necesitar ajustes para asegurar una total precisión y adecuación a la edad de los estudiantes. El experto reconoce el esfuerzo por alinear las actividades con el grupo etario, pero sugiere que se realice una

revisión detallada para identificar y modificar aquellos elementos que podrían no estar completamente ajustados a las necesidades y capacidades de los estudiantes. Esto podría implicar simplificar o modificar ciertas actividades, o proporcionar orientación y apoyo adicional para asegurar que todos los estudiantes puedan participar y beneficiarse de la propuesta educativa.

El **cuarto experto** resalta que las actividades presentadas en el documento contribuyen efectivamente a alcanzar los objetivos de las Destrezas con Criterio de Desempeño (DCD) especificados en las sesiones planificadas. Sin embargo, señala que las actividades podrían ser optimizadas en términos de gamificación y metodología activa para lograr un impacto más significativo en el proceso de aprendizaje. Aunque las actividades están alineadas con el propósito de las sesiones planificadas, el experto menciona que no se puede precisar la coherencia con el contexto específico de la problemática, ya que este no está claramente definido en el documento. Además, el experto sugiere que las actividades podrían mantenerse o mejorarse, siempre considerando las teorías de aprendizaje significativo de Ausubel, así como las propuestas constructivistas de Piaget y Vygotsky, y las visiones de la pedagogía crítica. Esto debería reflejarse en el proceso de Anticipación, Construcción y Consolidación, que son esenciales para el desarrollo de una DCD efectiva. También se destaca la importancia de considerar que la propuesta educativa ecuatoriana sigue siendo socio-crítica constructivista hasta el momento, y que cualquier nueva propuesta debe superar esta visión educativa.

5.6.6.4 Relevancia

Respecto a la relevancia, la primera evaluadora señala que las actividades propuestas son adecuadas para ser ejecutadas dentro del aula para el ámbito educativo del nivel de Básica Superior. Estas actividades son esenciales para el desarrollo de la gamificación como metodología activa.

La segunda evaluadora, al considerar la relevancia y contribución de la propuesta a la investigación en el campo de la educación, enfatiza la importancia del trabajo destacando su potencial para transformar y enriquecer las prácticas pedagógicas en la enseñanza de Lengua y Literatura. La sesión didáctica es reconocida como una contribución valiosa al ámbito educativo, capaz de generar un impacto positivo y duradero en la manera en que los docentes y estudiantes interactúan con el material de aprendizaje.

En lo que respecta al **tercer experto**, el evaluador indica que las actividades propuestas en el documento son en su mayoría pertinentes al contexto educativo especificado, pero sugiere que hay aspectos que podrían mejorarse para asegurar su total relevancia y eficacia. El experto valora positivamente el esfuerzo por diseñar actividades que se alineen con el currículo y las necesidades de los estudiantes de Educación Básica Superior, reconociendo que la propuesta tiene el potencial de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, algunas actividades podrían necesitar ajustes o modificaciones para asegurar que sean completamente beneficiosas en el contexto educativo específico. El evaluador sugiere una revisión cuidadosa de cada actividad para identificar posibles áreas de mejora, asegurando que cada una de ellas contribuya de manera significativa al logro de los objetivos de aprendizaje y responda a las necesidades particulares de los estudiantes de Educación Básica Superior. Asimismo, se recomienda verificar que las actividades propuestas sean prácticas, factibles y que se integren de manera coherente en el plan de estudios existente.

El **cuarto experto** destaca la importancia de las actividades propuestas para el desarrollo de la gamificación como metodología activa, aunque sugiere que se debe potenciar aún más las actividades relacionadas con la gamificación. Esto se debe hacer de tal manera que se garantice una participación activa de todos los participantes, asegurando que los estudiantes dominen de manera pertinente las Destrezas con Criterio de Desempeño (DCD). El experto también señala un error en la redacción, sugiriendo revisar y corregir la palabra “mitología”, que parece ser un error tipográfico o de redacción, y debería ser

reemplazada por “metodología”. En resumen, el experto recalca la necesidad de fortalecer las actividades de gamificación para fomentar una participación más activa y efectiva de los estudiantes, y sugiere corregir errores de redacción para mejorar la claridad y precisión del documento.

5.6.6.5 Observaciones y recomendaciones

Finalmente, en las observaciones generales, la primera experta considera que la propuesta es especialmente pertinente en el contexto actual, caracterizado por un mundo cada vez más digital. Resalta la importancia de integrar herramientas tecnológicas para que los estudiantes no solo apliquen sus destrezas digitales, sino también adquieran nuevos conocimientos.

Por su parte, la **segunda experta** proporciona una serie de observaciones y recomendaciones constructivas con el objetivo de optimizar la calidad de la propuesta. Ella insiste en la importancia de realizar una revisión exhaustiva del documento para corregir los errores ortográficos y gramaticales identificados, con el fin de elevar el nivel académico del trabajo. También resalta la necesidad de clarificar el destino de las actividades propuestas en cada misión, instando a los autores a especificar si estas deben mantenerse, modificarse o eliminarse, y a justificar adecuadamente estas decisiones. Este comentario pone de manifiesto la importancia de una reflexión crítica y fundamentada sobre la pertinencia y eficacia de cada actividad dentro del marco de la propuesta. Su observación destaca la necesidad de un análisis minucioso y una justificación clara de las decisiones pedagógicas, reforzando la idea de que la calidad de la propuesta reside no solo en la innovación de las actividades, sino también en su alineación estratégica y su capacidad para responder de manera efectiva a las necesidades educativas identificadas.

Y el **tercer evaluador** extiende las felicitaciones por el trabajo realizado por ser una iniciativa innovadora donde se integran diversas actividades recreativas interactivas a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), con el objetivo de

mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica. Resalta la importancia del juego como un elemento clave que inevitablemente genera interés y participación activa por parte de los estudiantes en las distintas áreas educativas. Esta observación positiva refleja el reconocimiento del evaluador hacia el esfuerzo realizado para crear un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo, que no solo se centra en la adquisición de conocimientos, sino también en el desarrollo de habilidades y competencias a través de métodos innovadores y participativos. La mención específica del uso de las TICs demuestra la relevancia de la propuesta en el contexto educativo actual, donde la integración de la tecnología se ha convertido en un aspecto fundamental para la enseñanza y el aprendizaje. Finalmente, el evaluador concluye que la propuesta presentada es adecuada y responde de manera efectiva al problema que busca solucionar, destacando su potencial para contribuir significativamente al mejoramiento de los procesos educativos en el área de Lengua y Literatura.

El **cuarto** experto aclara que su evaluación se ha basado en la revisión de planificaciones microcurriculares de sesiones de clase, y no de una propuesta de investigación como tal. Desde esta perspectiva, destaca la pertinencia de los documentos evaluados, reconociendo su adecuación y relevancia en el contexto de la planificación de actividades educativas a nivel de aula. En este sentido, el experto sugiere una reconsideración de la terminología utilizada en el documento para reflejar de manera más precisa y coherente el contenido y el propósito de las planificaciones presentadas.

5.7 Validación de la propuesta de intervención educativa

Las instituciones educativas han priorizado la adquisición de conocimientos lingüísticos y literarios a través de diversos modelos pedagógicos, metodologías, recursos y estrategias. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos, se observa que los estudiantes, en particular en la Unidad Educativa Sudamericano, muestran un interés decreciente y enfrentan desafíos en

las clases de Lengua y Literatura, lo que se refleja en problemas como la falta de habilidades lectoras, dificultades en el desarrollo gramatical para la escritura de textos y numerosos errores ortográficos, entre otros. La cuestión central radica en cómo transformar la enseñanza de Lengua y Literatura para hacerla más atractiva, dinámica y efectiva para los estudiantes de Décimo año de Educación Básica.

La gamificación se posiciona como una estrategia pedagógica con el potencial de revitalizar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el campo de Lengua y Literatura. Esta metodología, que implica la incorporación de elementos y dinámicas de juegos en entornos educativos, se presenta como una oportunidad para estimular el interés, la participación y la motivación de los alumnos en las clases de Lengua y Literatura. En este sentido, la propuesta se enfoca en el diseño de una sesión didáctica que integra estrategias de gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura, con el propósito de abordar y contrarrestar los problemas previamente identificados.

La sesión didáctica propuesta, denominada "Aventuras Lingüísticas: Gamificando Lengua y Literatura", se estructura a través de varias sesiones que articulan el desarrollo de diversas destrezas lingüísticas y literarias, y se enfoca en la implementación de actividades gamificadas que buscan mejorar las habilidades lectoras, escritas y ortográficas de los estudiantes. A continuación, se destaca el nombre de cada sesión, las destrezas con criterio de desempeño (DCD), y la metodología que acompaña cada planificación desarrollada:

Tabla 5
Sesiones de la propuesta

Nombre de la sesión	Descripción
El reino de las letras: En esta sesión, los estudiantes exploran el vasto reino de las novelas, descubriendo sus secretos y maravillas.	Destreza con criterio de desempeño: LL.4.5.3. Elegir lecturas basándose en preferencias personales de autor, género, estilo, temas y contextos socioculturales, con el manejo de diversos soportes. Habilidad socioemocional: colaboración. Metodología: aprendizaje basado en juegos y aprendizaje colaborativo.
Cazadores de esencias literarias: aquí los estudiantes aprenden los puntos claves y esenciales de un libro para reseñarlo.	Destreza con criterio de desempeño: LL.4.5.7. Recrear textos literarios leídos o escuchados desde la experiencia personal, adaptando diversos recursos literarios. Habilidad socioemocional: comunicación efectiva y empatía Metodología: aprendizaje basado en juegos
CazaCronoLectos: los estudiantes están en una misión para descubrir y comprender los diferentes dialectos generacionales.	Destreza con criterio de desempeño: LL.4.1.3. Indagar sobre las variaciones lingüísticas socioculturales de Ecuador y explicar su influencia en las relaciones sociales. Habilidad socioemocional: empatía y comprensión interpersonal Metodología: aprendizaje activo y participativo
La liga verboide: los estudiantes deben identificar y capturar los tipos de verboides. Cada verboide puede ser clasificado y descrito en términos de sus características y usos.	Destreza con criterio de desempeño: LL.4.4.7. Matizar y precisar las ideas y los significados de oraciones y párrafos mediante el uso selectivo de verboides. Habilidad socioemocional: Colaboración y trabajo en equipo. Metodología: aprendizaje basado en juegos
La metrópolis de las mayúsculas: los estudiantes deben buscar los errores ortográficos relacionados con las mayúsculas y descubrir las reglas correctas.	Destreza con criterio de desempeño: LL.4.4.8. Comunicar ideas con eficiencia aplicando, de manera autónoma, las reglas de uso de las letras, de la puntuación y de la tilde. Habilidad socioemocional: creatividad y trabajo en equipo Metodología: gamificación y aprendizaje basado en proyectos

Nota. Esta tabla muestra una visión general de cada sesión incluida en la propuesta, proporcionando detalles esenciales para entender el propósito y contenido de cada una.

Cada sesión está diseñada para integrar elementos de juego, tales como misiones, retos, recompensas y sistemas de puntuación, con el objetivo de hacer que el aprendizaje de

Lengua y Literatura sea una experiencia más interactiva, motivadora y significativa para los estudiantes. La propuesta busca no solo mejorar las habilidades lingüísticas y literarias de los estudiantes sino también fomentar un ambiente de aprendizaje positivo, colaborativo y estimulante.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Este trabajo se ha enfocado en el desarrollo de una propuesta metodológica centrada en la gamificación, con el objetivo de enriquecer y revitalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes de Décimo Año de Educación General Básica Superior. A lo largo de este proyecto, se han logrado avances significativos en relación con los objetivos planteados, proporcionando aprendizajes valiosos y perspectivas innovadoras.

En relación al primer objetivo, que tenía como propósito fundamentar teóricamente el uso de la gamificación, se construyó una robusta base teórica que no solo respalda esta metodología en el ámbito educativo, sino que también destaca su versatilidad y adaptabilidad a diferentes contextos de aprendizaje. Mediante una exhaustiva revisión de literatura, se exploraron diversas teorías pedagógicas y estudios empíricos que han evidenciado los beneficios y los desafíos relacionados con la gamificación.

Específicamente en el contexto de la enseñanza de Lengua y Literatura, la gamificación se erige como una herramienta de gran impacto para estimular la motivación, el compromiso y la participación activa de los alumnos. Además, se identificaron las mejores prácticas y estrategias que han demostrado ser efectivas en contextos similares. Esta profunda inmersión teórica no solo sirvió como pilar para la ejecución de las siguientes etapas del proyecto, sino que también proporcionó una visión más amplia sobre cómo la gamificación puede ser integrada de manera efectiva en el currículo, respetando y potenciando los objetivos pedagógicos establecidos.

El diagnóstico de los conocimientos previos de los alumnos, alineado con el segundo objetivo, se basó en la observación directa y la experiencia acumulada en el aula. Esta combinación permitió identificar áreas específicas de mejora en las destrezas con criterio de desempeño. A través de este diagnóstico integral, se pudo comprender más profundamente las necesidades, puntos fuertes y áreas de mejora de los estudiantes. se

evidenció que aún hay margen para introducir innovaciones que hagan el proceso de aprendizaje más dinámico, participativo y acorde con las expectativas y motivaciones de los estudiantes en la actualidad. Esta perspectiva holística, que integra tanto resultados formales como experiencias cotidianas, proporcionó una base sólida para el diseño de intervenciones pedagógicas más efectivas y adaptadas a la realidad del aula.

Basándose en los resultados en el diagnóstico y reconociendo las áreas de oportunidad identificadas, se elaboró una propuesta metodológica en forma de una sesión didáctica que incorpora estrategias de gamificación específicamente diseñadas para la enseñanza de Lengua y Literatura. Esta guía, que responde al tercer objetivo, no solo se alinea con los contenidos curriculares, sino que va más allá, proporcionando a los docentes un compendio de actividades, dinámicas y recursos gamificados. Estos elementos, cuidadosamente seleccionados y estructurados, tienen el propósito de enriquecer y transformar la dinámica del aula, convirtiéndola en un espacio más interactivo, motivador y centrado en el estudiante. La guía se presenta como una herramienta educativa innovadora que busca responder a los desafíos actuales de la educación, ofreciendo alternativas que potencian el proceso de aprendizaje y la implicación activa de los estudiantes en su propia educación.

Por otra parte, el trabajo fue sometida a la validación de expertos, quienes aportaron su conocimiento y experiencia para asegurar la pertinencia y efectividad de la misma. Esta evaluación por parte de los expertos confirmó que la propuesta tiene el potencial de mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, contribuyendo al desarrollo de habilidades y competencias clave en los estudiantes. Este avance potencial, reflejado en la comprensión y asimilación del contenido específico de Lengua y Literatura, se espera que trascienda hacia áreas transversales del aprendizaje. Aunque la propuesta no se implementó directamente, se anticipa que, de llevarse a cabo, no solo enriquecería la experiencia educativa tradicional, sino que también fomentaría un entorno educativo que promueve la

interacción y la motivación. Se proyecta que los estudiantes, al sumergirse en este enfoque lúdico, fortalecerían competencias esenciales como el trabajo colaborativo, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para solucionar problemas. Además, se espera que la propuesta logre integrar de manera efectiva la teoría y la práctica, transformando a los estudiantes en protagonistas activos de su proceso educativo, y no meros receptores de información.

Proyectando hacia el horizonte de la educación, es imperativo reflexionar sobre cómo esta propuesta basada en la gamificación podría ser adaptada y ampliada para abarcar diversos contextos y niveles educativos. A lo largo de esta, se ha evidenciado que la gamificación no es simplemente una tendencia pasajera, sino una herramienta pedagógica con un profundo potencial para transformar la dinámica educativa. Su capacidad para hacer del aprendizaje una experiencia más enriquecedora, interactiva y centrada en el estudiante sugiere que su integración podría ser la clave para abordar muchos de los desafíos actuales de la educación. Además, considerando el constante avance de la tecnología y las preferencias de aprendizaje de las nuevas generaciones, es plausible que la gamificación se consolide como una estrategia pedagógica esencial en el futuro. Por ello, es crucial que las instituciones educativas y los educadores exploren más a fondo cómo pueden aprovechar al máximo esta metodología, adaptándola a sus contextos específicos y garantizando que esté en sintonía con los objetivos del plan de estudios y las necesidades de los alumnos.

Dentro del ámbito académico y de investigación de la UNAE, este estudio no solo aporta una nueva perspectiva sobre las metodologías educativas, sino que también subraya la urgencia de reconfigurar las prácticas pedagógicas tradicionales para ajustarse a las demandas y expectativas de las generaciones actuales. La gamificación, más allá de ser una simple técnica, representa una filosofía educativa que prioriza la experiencia del estudiante, reconociendo sus motivaciones intrínsecas y la relevancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta propuesta se alinea con la visión de la UNAE de

fomentar enfoques educativos vanguardistas y centrados en el alumno. Además, al integrar la gamificación en el currículo, se abre la puerta a una serie de posibilidades interdisciplinarias, donde áreas como la psicología, la tecnología y la pedagogía convergen para crear ambientes de aprendizaje más ricos y motivadores. En este sentido, este trabajo invita a la comunidad académica de la UNAE a explorar más a fondo las potencialidades de la gamificación y a reconocerla como un elemento fundamental en la capacitación de docentes preparados para los retos del siglo XXI.

6.2 Recomendaciones

El trabajo sobre la gamificación en el ámbito educativo ha demostrado su potencial para transformar las prácticas pedagógicas. Sin embargo, es esencial considerar una revisión continua del marco teórico. Dada la naturaleza evolutiva de la pedagogía y las metodologías educativas, mantenerse actualizado permitirá adaptar y mejorar las estrategias propuestas, especialmente en un campo tan dinámico como la gamificación.

Además, es fundamental que los educadores reciban formación específica sobre este tema. Esta formación debe ser holística, abarcando tanto la teoría como la práctica, permitiendo a los docentes experimentar de primera mano las ventajas de esta metodología. La formación docente es un pilar para garantizar la correcta implementación y aprovechamiento de las estrategias basadas en este tipo de metodología activa.

Por otro lado, estas evaluaciones, que deben considerar tanto los logros académicos como el desarrollo de habilidades transversales, permitirán medir el impacto a largo plazo de la gamificación en el proceso educativo.

Finalmente, la integración de herramientas tecnológicas también es un aspecto a considerar. La gamificación se beneficia enormemente de la tecnología, por lo que explorar y adoptar plataformas y aplicaciones adecuadas puede potenciar aún más la experiencia educativa. Además, la colaboración interdisciplinaria puede enriquecer la propuesta, permitiendo la creación de experiencias de aprendizaje más holísticas y completas.

Referencias

Alvarado, L. y García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens, Revista Universitaria de Investigación*, 9 (2), 190-191.

Álvarez, P., y Echevarría, C. (2023). Gamificación en tiempos de pandemia: Rediseño de una experiencia en educación superior. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 20(2). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92073956015>

Arango, A., y Sanabria, I. (2021). El método de estudio de casos en la enseñanza de las ciencias naturales. *Praxis & Saber*, 12(31), 1-17.

Batistello, P., & Cybis Pereira, A. T. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Arquitectura y Urbanismo*, 40(2), 31-42. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376862224003>

Bermeo, M. y Lima, E. (2022). Implementación de las TIC en los procesos de lectoescritura en los estudiantes de Educación. Universidad de Cuenca. 2021. Factores educativos que intervienen en la integración de las TIC dentro del séptimo grado de educación general básica. Universidad de Cuenca. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/36707/1/Trabajo%20de%20Titulaci%c3%b3n.pdf>

Briceño, C. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO*, 9(1), 11-22.

Cano Ruíz, A. (2022). ¿Cómo evaluar aprendizajes en el aula multigrado? Dilemas y propuestas de docentes rurales. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 13. <https://www.redalyc.org/journal/5216/521670731026/html/>

Carneiro, R., Toscano, J., y Díaz, T. (2021). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Fundación Santillana. <http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/438/1/LOS%20DESAFIOS%20DE%20LAS%20TICS%20PARA%20EL%20CAMBIO%20EDUATIVO.pdf>

Chirinos, M., Gil, N., y Cervantes, D. (2020). En tiempos de coronavirus: las tic's son una buena alternativa para la educación remota. Boletín. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8116140>

Coello, L. y Gavilanes, B. (2019). La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo. Diseño de aplicación lúdica. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728>

Collazos, C., et al. (2018). El uso de juegos serios para la enseñanza de la lectura y escritura en escuelas primarias de México. *Revista Tecnológica-ESPOL*, 31(2), 71-82.

Contreras, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. 19(2), 27-33. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331445859002.pdf>

Cueva, J. García, A. y Martínez, O. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *INDTEC*. 4(14), 205-227. <https://www.redalyc.org/journal/5636/563662154011/563662154011.pdf>

Díaz, J., Ruiz, A. y Eguez, C. (2021). Impacto de las TIC: desafíos y oportunidades de la Educación Superior frente al COVID-19. *Revista Científica UISRAEL*. 8(2). <http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631->

García, F., Cara, F., Martínez, A., y Cara, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una aproximación teórica. *Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24.

García, G. y Escribano, R. (2023). Gamificación, pandemia y aprendizaje de la historia de las ideas. Experimentos en el contexto Core Curriculum. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 26(2).
<https://www.redalyc.org/journal/3314/331474781004/html/>

Granados, M., Romero, L., Rengifo, A., y García, G. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. Revista Venezolana de Gerencia, 25(92).
<https://www.redalyc.org/journal/290/29065286032/29065286032.pdf>

Gutiérrez, L. (2021). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. Universidad Católica del Maule. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4169414.pdf>

Holguín, F., Holguín, E., y García, N. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. Telos, 22(1).

Jiménez, J., Contreras, J., y López, M. (2022). Lo cuantitativo y cualitativo como sustento metodológico en la investigación educativa: un análisis epistemológico. Revista Humanidades, 12(2). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=498070446014>

Jiménez, D., Gonzáles, J. y Tornel, M. (2020) Metodologías activas en la Universidad y su relación con los enfoques de enseñanza. Profesorado. 24(1). 76-94.
<https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/8173/PDF>

Lanchimba, O. (2023). Gamificación educativa para potenciar la lectura crítica. Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24390/1/UPS-MSQ513.pdf>

Martín, L., Palacios, A., y Gallego, Ó. (2022). ¿Jugamos o gamificamos? Evaluación de una experiencia formativa sobre gamificación para la mejora de las competencias digitales del profesorado universitario. Universidad de Sevilla.

Mendes, D., Lima, M., y Reis, T. (2022). Gamificación, “No tengo ni idea de lo que es”: un estudio en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física. *Alteridad. Revista de Educación*, 17(1), 12-23.
<https://www.redalyc.org/journal/4677/467769599002/html/>

Ministerio de Educación. (2016). Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).
Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación. (2021). Política nacional de convivencia escolar. Ministerio de Educación.

Mutzumura, J., Gutiérrez, H., Pastor, C. Zamudio, L. y Ruiz, R. (2018). Metodología activa y estilos de aprendizaje en el proceso de enseñanza en el curso de metodología de la investigación de una Facultad de Ciencias de la Salud. *Scielo*. 79(4).
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1025-55832018000400004&script=sci_arttext&tIng=en

Navas. M. (2019). La inclusión de las TIC en la educación en las personas con discapacidad. UPS.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17078/1/La%20inclusio%cc%81n%20de%20las%20TIC%20en%20la%20educacion%20de%20personas%20con%20discapacidad.pdf>

Ortiz, A., Jordan, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Scielo*.
<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/>

Questa, M., Tejera, A., y Zorrilla, V. (2022). El videojuego en el aula: su inclusión como estrategia didáctica. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 13(2), 5-21.
<https://www.redalyc.org/journal/4436/443672184002/html/>

Pacheco, A. e Infante, A. (2020). La resignificación de las TIC en un ambiente virtual de aprendizaje. Universidad de Huelva. <http://www.uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/537/398>

Pascuas, Y., Vargas, E. y Muñoz, J. (2017). Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura. Revista de investigación Scielo, 98, 45-56. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000300063

Peña, A. (2021). La gamificación como estrategia didáctica inclusiva para atender a la diversidad en las clases de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Alborada del año lectivo 2020-2021. Universidad Nacional de Educación. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1706/1/TESIS%20FINAL%20ANDR%c3%89S%20PE%c3%91A.pdf>

Pérez, J. (2015). El uso de las tic's y su incidencia en el interaprendizaje en el área de las ciencias naturales de los estudiantes del séptimo grado de educación general básica de la escuela "Nicolás Martínez" de la parroquia San Bartolomé de Pinllo del cantón Ambato, de la provincia del Tungurahua. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13881/1/Tesis.Final.Javier.Perez%20.pdf>

Pomares, J. (2008). Consideraciones conceptuales sobre motivación. MediSur, 6(1), 57-62. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180020298009>

Prieto, J., Gómez, J., y Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. Revista Electrónica Educare. 26(1), 251-273. <https://www.redalyc.org/journal/1941/194170643014/html/>

Salinas, D. y Sánchez, D. (2022). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación de los estudiantes de sexto

grado de EGB de la unidad educativa República del Ecuador. Universidad Nacional de Educación.

Sandoval, M. y Dorado C. (2017). Gamificación como estrategia pedagógica para los estudiantes de Medicina nativos digitales. Universidad Nacional Autónoma de México. <https://www.scielo.org.mx/pdf/iem/v8n32/2007-5057-iem-8-32-61.pdf>

Sánchez, R., Costa, O., Mañoso, L., Novillo, M. y Pericacho, F. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. Educación y Humanismo. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6786548>

Santos, J. (2023). Una reflexión sobre la enseñanza de la literatura y una propuesta renovadora. *Educação e Pesquisa*, 49. <https://www.redalyc.org/journal/298/29874394029/html/>

Sierra, M., y Fernández, M. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36). <https://www.redalyc.org/journal/2431/243158860006/243158860006.pdf>

Tünnermann, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades*, (48), 21-32. Unión de Universidades de América Latina y el Caribe.

Vargas, K., y Acuña, J. (2020). El constructivismo en las concepciones pedagógicas y epistemológicas de los profesores. *Revista Innova Educación*. 2(4), 555-575. <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/119/184>

Vizuite, M. (2019). La gamificación en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes de nivelación de la carrera de Comunicación Social. *Revista I+D Tecnológico*, 15(2), 28-41.

Anexos

Tabla 6

Evaluación de la propuesta por el experto 1

- A. Claridad:** La propuesta es fácil de entender, es decir, la sintáctica y semántica son adecuadas y por ello, podría ser aplicada por los docentes o estudiantes sin mayor dificultad

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos						Observaciones
1. La propuesta está realizada con una redacción adecuada y utiliza un lenguaje académico comprensible para otros actores de la comunidad educativa.					X	
2. La propuesta presenta una escritura correcta, considerando las reglas ortográficas del idioma.				X		
3. La estructura gramatical es correcta y guarda concordancia con las reglas del idioma español.					X	

Aspectos						Observaciones
4. El significado de las palabras y oraciones que se plantean en la propuesta es el correcto (estructura semántica de la lengua)					X	
5. La propuesta es entendible, según la edad para la que se realiza					X	
Observaciones: Por favor, explicar los ajustes que deben considerarse con el fin de que se garantice que la intervención sea entendible para quienes la revisan.						

B. Pertinencia: La propuesta es adecuada para dar respuesta a la problemática del desinterés y la falta de motivación en la materia de Lengua y Literatura. Se entenderá como la relación que tiene la propuesta con el tema específico que aborda a partir de los objetivos específicos que esta plantea

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos						Observaciones
1. La propuesta evidencia la importancia en cuanto al desarrollo de la guía didáctica.					X	

Aspectos						Observaciones
2. Los fundamentos y la contextualización de la propuesta evidencian su importancia con relación al tema que aborda.					X	
3. La propuesta desarrollada tiene relación con el tema que se aborda en la investigación.					X	
4. El objetivo de la propuesta es acorde a la temática de la investigación					X	
5. La propuesta es pertinente para ser utilizada en el nivel Educación Básica Superior.					X	
<p>Observaciones: Por favor referirse a, sí deben realizarse o no ajustes en los elementos generales o conceptuales de la propuesta con el fin de que esta responda al objetivo que se plantea.</p>						

C. Coherencia: Las actividades que conforman la propuesta están bien planteadas y las mismas contribuyen a alcanzar el objetivo de la propuesta.

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos							Observaciones
Sesión 1: El reino de las letras (La novela)	1. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida					X	
	2. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.					X	
	3. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.					X	
	4. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					X	
Sesión 2	5. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida					X	

	6. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.					X	
	7. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.					X	
	8. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					X	
Sesión 3: CazCronoLectos (El CronoLecto)	9. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida					X	
	10. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.					X	
	11. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.					X	

	12. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					X	
Sesión 4: La liga verboide (Los verboides)	13. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida					X	
	14. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.					X	
	15. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.					X	
	16. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					X	
Sesión	17. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida					X	

18. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.					X	
19. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.					X	
20. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					X	
Observaciones: Por favor, referirse si las actividades de cada misión deben mantenerse, modificarse o eliminarse, justifique.						
Me parece que la propuesta es pertinente al nivel de escolaridad, dado que en la actualidad estamos en un mundo digital, donde se debe utilizar las herramientas tecnológicas para que los estudiantes apliquen sus destrezas digitales y adquieran nuevos conocimientos.						

D. Relevancia: Las actividades propuestas son importantes para mejorar los procesos de enseñanza en la materia de Lengua y Literatura, por lo que permite alcanzar el objetivo de la propuesta. De tal manera se considera útil para la investigación.

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos							Observaciones
Sesión 1: El reino de las letras (La novela)	1. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					X	Todas las actividades propuestas pueden ser alcanzables y puestas en práctica en el aula, porque en la actualidad con el uso del internet y con los medios tecnológicos a nuestro alcance los estudiantes pueden trabajar de manera autónoma y colaborativa.
	2. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior					X	Todas las actividades propuestas en el ámbito educativo tienen la finalidad de construir aprendizajes y fomentar el trabajo colaborativo dentro y fuera del aula.

Aspectos							Observaciones
	3. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.					X	Considero que sí, la gratificación como metodología activa permite que los estudiantes den importancia al uso de las herramientas tecnológicas, donde pueden aprender y usar esas estrategias interactivas en otras asignaturas.
Sesión 2: Cazadores de <i>ocasionales. (Deseo)</i>	4. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					X	
	5. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior					X	
	6. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.					X	

Aspectos							Observaciones
Sesión 3: CazCronoLectos (El CronoLecto)	7. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					X	
	8. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior					X	
	9. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.					X	
Sesión 4: La liga (La CronoLecta)	10. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					X	
	11. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior					X	

Aspectos							Observaciones
	12. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.					X	
Sesión 5: La metrópolis de las maestrías (El uso de la tecnología)	13. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					X	
	14. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior					X	
	15. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.					X	
Observaciones: Por favor, referirse si las actividades de cada misión deben mantenerse, modificarse o eliminarse, justifique.							

Tabla 7
Evaluación de la propuesta por el experto 2

A. Claridad: La propuesta es fácil de entender, es decir, la sintáctica y semántica son adecuadas y por ello, podría ser aplicada por los docentes o estudiantes sin mayor dificultad

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos	1	2	3	4	5	Observaciones
1. La propuesta está realizada con una redacción adecuada y utiliza un lenguaje académico comprensible para otros actores de la comunidad educativa.				x		Revisar la redacción
2. La propuesta presenta una escritura correcta, considerando las reglas ortográficas del idioma.				x		Revisar signos de puntuación, el uso innecesario de la coma.
3. La estructura gramatical es correcta y guarda concordancia con las reglas del idioma español.					x	
4. El significado de las palabras y oraciones que se plantean en la propuesta es el correcto (estructura semántica de la lengua)					x	
5. La propuesta es entendible, según la edad para la que se realiza					x	
Observaciones: Por favor, explicar los ajustes que deben considerarse con el fin de que se garantice que la intervención sea entendible para quienes la revisan.						
Revisar la estructura y la redacción, así como también los signos de puntuación.						

B. Pertinencia: La propuesta es adecuada para dar respuesta a la problemática del desinterés y la falta de motivación en la materia de Lengua y Literatura. Se entenderá como la relación que tiene la propuesta con el tema específico que aborda a partir de los objetivos específicos que esta plantea

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos	1	2	3	4	5	Observaciones
1. La propuesta evidencia la importancia en cuanto al desarrollo de la guía didáctica.					x	Cumple con los criterios establecidos.
2. Los fundamentos y la contextualización de la propuesta evidencian su importancia con relación al tema que aborda.					x	Cumple con los criterios establecidos.
3. La propuesta desarrollada tiene relación con el tema que se aborda en la investigación.					x	Cumple con los criterios establecidos.
4. El objetivo de la propuesta es acorde a la temática de la investigación					x	Cumple con los criterios establecidos.
5. La propuesta es pertinente para ser utilizada en el nivel Educación Básica Superior.					x	Cumple con los criterios establecidos.
Observaciones: Por favor referirse a, sí deben realizarse o no ajustes en los elementos generales o conceptuales de la propuesta con el fin de que esta responda al objetivo que se plantea.						
Cumple con los criterios establecidos.						

C. Coherencia: Las actividades que conforman la propuesta están bien planteadas y las mismas contribuyen a alcanzar el objetivo de la propuesta.

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos		1	2	3	4	5	Observaciones
Sesión 1: El reino de las letras (La novela)	1. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida					x	Cumple con los criterios establecidos.
	2. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.					x	Cumple con los criterios establecidos.
	3. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.					x	Cumple con los criterios establecidos.
	4. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					x	Cumple con los criterios establecidos.
Sesión 2: Cazadores de esencias literarias (Reseña literaria)	5. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida					x	Cumple con los criterios establecidos.
	6. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.					x	Cumple con los criterios establecidos.
	7. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.					x	Cumple con los criterios establecidos.

	8. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					x	Cumple con los criterios establecidos.
Sesión 3: CazCronoLectos (El cronolecto)	9. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida					x	Cumple con los criterios establecidos.
	10. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.					x	Cumple con los criterios establecidos.
	11. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.					x	Cumple con los criterios establecidos.
	12. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					x	Cumple con los criterios establecidos.
Sesión 4: La liga verboide (Los verboides)	13. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida					x	Cumple con los criterios establecidos.
	14. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.					x	Cumple con los criterios establecidos.
	15. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.					x	Cumple con los criterios establecidos.
	16. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					x	Cumple con los criterios establecidos.

Sesión 5: La metrópolis de las mayúsculas (El uso de mayúsculas)	17. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida					x	Cumple con los criterios establecidos.
	18. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.					x	Cumple con los criterios establecidos.
	19. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.					x	Cumple con los criterios establecidos.
	20. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					x	Cumple con los criterios establecidos.
Observaciones: Por favor, referirse si las actividades de cada misión deben mantenerse, modificarse o eliminarse, justifique.							

Relevancia: Las actividades propuestas son importantes para mejorar los procesos de enseñanza en la materia de Lengua y Literatura, por lo que permite alcanzar el objetivo de la propuesta. De tal manera se considera útil para la investigación.

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos		1	2	3	4	5	Observaciones
Sesión 1: El reino de	1. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					x	
	2. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior					x	

Aspectos		1	2	3	4	5	Observaciones
	3. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.					x	
Sesión 2: Cazadores de esencias literarias (Reseña)	4. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					x	
	5. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior					x	
	6. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.					x	

Sesión 3: CazCronoLectos (El cronolecto)	7. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					x	
	8. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior					x	
	9. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.					x	
Sesión 4: La liga verboide (Los verboides)	10. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					x	
	11. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior					x	
	12. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.					x	
Sesión 5: La metrópolis de las (Las metrópolis)	13. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					x	
	14. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior					x	

	15. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.					x	
Observaciones: Por favor, referirse si las actividades de cada misión deben mantenerse, modificarse o eliminarse, justifique.							

Tabla 8
Evaluación de la propuesta por el experto 3

A. Claridad: La propuesta es fácil de entender, es decir, la sintáctica y semántica son adecuadas y por ello, podría ser aplicada por los docentes o estudiantes sin mayor dificultad

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos						Observaciones
6. La propuesta está realizada con una redacción adecuada y utiliza un lenguaje académico comprensible para otros actores de la comunidad educativa.					X	
7. La propuesta presenta una escritura correcta, considerando las reglas ortográficas del idioma.					X	
8. La estructura gramatical es correcta y guarda concordancia con las reglas del idioma español.					X	

Aspectos						Observaciones
9. El significado de las palabras y oraciones que se plantean en la propuesta es el correcto (estructura semántica de la lengua)					x	
10. La propuesta es entendible, según la edad para la que se realiza				x		
Observaciones: Por favor, explicar los ajustes que deben considerarse con el fin de que se garantice que la intervención sea entendible para quienes la revisan.						

B. **Pertinencia:** La propuesta es adecuada para dar respuesta a la problemática del desinterés y la falta de motivación en la materia de Lengua y Literatura. Se entenderá como la relación que tiene la propuesta con el tema específico que aborda a partir de los objetivos específicos que esta plantea

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos						Observaciones
6. La propuesta evidencia la importancia en cuanto al desarrollo de la guía didáctica.					x	

Aspectos						Observaciones
7. Los fundamentos y la contextualización de la propuesta evidencian su importancia con relación al tema que aborda.					x	
8. La propuesta desarrollada tiene relación con el tema que se aborda en la investigación.					x	
9. El objetivo de la propuesta es acorde a la temática de la investigación					x	
10. La propuesta es pertinente para ser utilizada en el nivel Educación Básica Superior.			x			
Observaciones: Por favor referirse a, sí deben realizarse o no ajustes en los elementos generales o conceptuales de la propuesta con el fin de que esta responda al objetivo que se plantea.						

C. **Coherencia:** Las actividades que conforman la propuesta están bien planteadas y las mismas contribuyen a alcanzar el objetivo de la propuesta.

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos							Observaciones
Sesión 1: El reino de las letras (La novela)	21. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida				X		
	22. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.					X	
	23. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.					X	
	24. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					X	
Sesi	25. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida				X		

Aspectos							Observaciones
	26. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.					X	
	27. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.					X	
	28. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					X	
Sesión 3: Caz Chama Lectos (II)	29. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida				X		
	30. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.					X	

Aspectos							Observaciones
	31. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.					X	
	32. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					X	
Sesión 4: La liga verboide (Los verboide)	33. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida				X		
	34. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.					X	
	35. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.					X	

Aspectos							Observaciones
	36. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					X	
Sesión 5: La metrópolis de las mayúsculas (El uso de las mayúsculas)	37. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida					X	
	38. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.					X	
	39. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.					X	
	40. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					X	

Aspectos						Observaciones
Observaciones: Por favor, referirse si las actividades de cada misión deben mantenerse, modificarse o eliminarse, justifique.						

D. **Relevancia:** Las actividades propuestas son importantes para mejorar los procesos de enseñanza en la materia de Lengua y Literatura, por lo que permite alcanzar el objetivo de la propuesta. De tal manera se considera útil para la investigación.

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos						Observaciones
Sesión 1: El reino de las letras (General)	16. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase				X	
	17. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior			x		
	18. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.				X	

Aspectos							Observaciones
Sesión 2: Cazadores de <i>Las Ciencias Humanas (Derecho)</i>	19. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					X	
	20. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior				X		
	21. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.					X	
Sesión 3: <i>Las Ciencias Exactas (Física)</i>	22. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					X	
	23. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior					x	

Aspectos							Observaciones
	24. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.					X	
Sesión 4: La liga verboide (Los	25. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					X	
	26. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior				X		
	27. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.					X	
Sesió	28. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					X	

Aspectos							Observaciones
	29. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior				X		
	30. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.					X	
<p>Observaciones: Felicito por la iniciativa de vincular diferentes actividades recreativas interactivas mediante las TICS como estrategia de mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica, el juego siempre determinará un interés por parte de los estudiantes en las diferentes áreas educativas.</p>							

Tabla 9
Evaluación de la propuesta por el experto 4

A. Claridad: La **propuesta** es fácil de entender, es decir, la sintáctica y semántica son adecuadas y por ello, podría ser aplicada por los docentes o estudiantes sin mayor dificultad

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos	1	2	3	4	5	Observaciones
1. La propuesta está realizada con una redacción adecuada y utiliza un lenguaje académico comprensible para otros actores de la comunidad educativa.				X		La expresión “propuesta” dentro de una investigación designa un apartado más amplio que la planificación de sesiones de una clase.
2. La propuesta presenta una escritura correcta, considerando las reglas ortográficas del idioma.				X		La expresión “propuesta” dentro de una investigación designa un apartado más amplio que la planificación de sesiones de una clase. Los demás elementos de escritura académica si son pertinentes.
3. La estructura gramatical es correcta y guarda concordancia con las reglas del idioma español.					X	
4. El significado de las palabras y oraciones que se plantean en la propuesta es el correcto (estructura semántica de la lengua)					X	
5. La propuesta es entendible, según la edad para la que se realiza				X		No del todo porque básicamente no se trata de una propuesta de trabajo de investigación sino de una planificación de sesiones de clase

Aspectos	1	2	3	4	5	Observaciones
Observaciones: Por favor, explicar los ajustes que deben considerarse con el fin de que se garantice que la intervención sea entendible para quienes la revisan.						

Recomiendo modificar la expresión “propuesta” por otra más pertinente.

B. Pertinencia: La **propuesta** es adecuada para dar respuesta a la problemática del desinterés y la falta de motivación en la materia de Lengua y Literatura. Se entenderá como la relación que tiene la propuesta con el tema específico que aborda a partir de los objetivos específicos que esta plantea

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos	1	2	3	4	5	Observaciones
1. La propuesta evidencia la importancia en cuanto al desarrollo de la guía didáctica.		X				Las expresiones “propuesta” o “guía didáctica” no corresponden ni son sinónimas de la planificación de sesiones de clase.
2. Los fundamentos y la contextualización de la propuesta evidencian su importancia con relación al tema que aborda.	X					El documento adjuntado no presenta fundamentos ni contextualización propios de una propuesta.
3. La propuesta desarrollada tiene relación con el tema que se aborda en la investigación.			X			Si tiene relación en tanto y en cuanto es una planificación de sesiones de clase y no una propuesta de trabajo de investigación.
4. El objetivo de la propuesta es acorde a la temática de la investigación	X					En el documento adjunto no se presenta el objetivo de la propuesta objetivo sino objetivos de las planificaciones de sesiones de clase.
5. La propuesta es pertinente para ser utilizada en el nivel Educación Básica Superior.			X			Tiene pertinencia en tanto y en cuanto es una planificación de sesiones de clase y no una propuesta de trabajo de investigación.

Observaciones: Por favor referirse a, sí deben realizarse o no ajustes en los elementos generales o conceptuales de la propuesta con el fin de que esta responda al objetivo que se plantea.

Nuevamente recomiendo modificar la expresión “propuesta” por otra más pertinente. Caso contrario algunos aspectos no tendría congruencia.

C. Coherencia: Las actividades que conforman la propuesta están bien planteadas y las mismas contribuyen a alcanzar el objetivo de la propuesta.

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos		1	2	3	4	5	Observaciones
Sesión 1: El reino de las letras (La novela)	1. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida					X	
	2. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.		X				Ayudan a alcanzar los objetivos de las Destrezas con Criterio de Desempeño presentes en las sesiones planificadas.
	3. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.				X		Sí, pero básicamente en función de las Destrezas con Criterio de Desempeño inherentes a las sesiones planificadas.
	4. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.				X		Pueden ser más efectivas en cuanto a la gamificación y a la metodología activa.

Sesión 2: Cazadores de esencias literarias (Reseña literaria)	5. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida					X	
	6. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.		X				Sí, pero si se trata del propósito de las sesiones planificadas.
	7. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.				X		No podría precisar la observación porque no está anotado en el documento "Sesiones de clase" el contexto específico de la problemática.
	8. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					X	
Sesión 3: CazCronoLectos (El cronolecto)	9. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida					X	
	10. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.						Sí, pero en función del propósito del documento "Sesiones de clase"
	11. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.				X		No podría precisar la observación porque no está anotado, en el documento "Sesiones de clase", el contexto específico de la problemática.
	12. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					X	

Sesión 4: La liga verboide (Los verboide)	13. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida					X	
	14. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.			X			Sí, pero en función del propósito del documento "Sesiones de clase"
	15. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.				X		No podría precisar la observación porque no está anotado, en el documento "Sesiones de clase", el contexto específico de la problemática.
	16. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					X	
Sesión 5: La metrópolis de las mayúsculas (El uso de mayúsculas)	17. Las actividades planteadas establecen precisión acorde a la edad establecida					X	
	18. Las actividades planteadas permiten alcanzar el propósito de la propuesta.			X			Sí, pero en función del propósito del documento "Sesiones de clase"
	19. Las actividades se ajustan al contexto específico de la problemática.			X			No podría precisar la observación porque no está anotado, en el documento "Sesiones de clase", el contexto específico de la problemática.
	20. Las actividades contribuyen al desarrollo de la gamificación como metodología activa.					X	

Observaciones: Por favor, referirse si las actividades de cada misión deben mantenerse, modificarse o eliminarse, justifique.

Las actividades pueden mantenerse o mejorarse siempre considerando lo que implica el Aprendizaje Significativo de Ausubel, la propuesta constructivista de Piaget y Vigostky más las visiones de la pedagogía crítica. Esto debe reflejarse en el proceso de Anticipación, Construcción y Consolidación con el cual se desarrolla una DCD. También considerando que la propuesta educativa ecuatoriana sigue siendo socio-crítica constructivista hasta el momento y que cualquier nueva propuesta debe superar esta visión educativa.

D. Relevancia: Las **actividades propuestas** son importantes para mejorar los procesos de enseñanza en la materia de Lengua y Literatura, por lo que permite alcanzar el objetivo de la propuesta. De tal manera se considera útil para la investigación.

Marque con una X según en el casillero que usted considere pertinente y realice una observación que justifique su calificación.

Aspectos		1	2	3	4	5	Observaciones
Sesión 1: El reino de las	1. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					X	
	2. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior					X	

	3. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.				X		Considero que se debe potenciar aún más las actividades relacionadas con la gamificación de forma que garanticen una participación activa de todos los participantes en función del dominio pertinente de la DCD por parte de los estudiantes. Revisar la palabra resaltada “mitología”.
Sesión 2: Cazadores de esencias literarias (Reseña literaria)	4. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					X	
	5. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior					X	
	6. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.						También en este caso considero que se debe potenciar aún más las actividades relacionadas con la gamificación de forma que garanticen una participación activa de todos los participantes en función del dominio pertinente de la DCD por parte de los estudiantes. Revisar la palabra resaltada “mitología”.
Sesión 3:	7. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					X	

	8. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior					X	
	9. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.						Igualmente considero que se debe potenciar aún más las actividades relacionadas con la gamificación de forma que garanticen una participación activa de todos los participantes en función del dominio pertinente de la DCD por parte de los estudiantes. Revisar la palabra resaltada “mitología”.
Sesión 4: La liga verboide (Los Laverboides)	10. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					X	
	11. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior					X	
	12. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.						Una vez más, considero que se debe potenciar aún más las actividades relacionadas con la gamificación de forma que garanticen una participación activa de todos los participantes en función del dominio pertinente de la DCD por parte de los estudiantes. Revisar la palabra resaltada “mitología”.
Sesión 5:	13. Las actividades planteadas son adecuadas para ejecutarlas dentro del aula de clase					X	

14. Las actividades planteadas son aplicables en el ámbito educativo en Educación Básica Superior					X	
15. Las actividades planteadas son importantes para el desarrollo de la gamificación como mitología activa.						Recomiendo potenciar aún más las actividades relacionadas con la gamificación de forma que garanticen una participación activa de todos los participantes en función del dominio pertinente de la DCD por parte de los estudiantes. Revisar la palabra resaltada “mitología”.
Observaciones: Por favor, referirse si las actividades de cada misión deben mantenerse, modificarse o eliminarse, justifique.						
<p>Mantengo la observación anterior a la altura de esta parte.</p> <p>OBSERVACIÓN: en vista de que no he revisado una propuesta sino unas planificaciones desesiones de clase me permito decir que, como planificaciones microcurriculares, son pertinentes</p>						

Tabla 10

Matriz de las sesiones

Destrezas con criterio de desempeño	Actividades de aprendizaje (estrategias metodológicas)	Recursos	Objetivos y criterios de evaluación	Indicadores de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
SESIÓN 1	<p>Objetivo: Identificar y comprender la evolución histórica y las características de los diferentes subgéneros de la novela, utilizando herramientas digitales interactivas y técnicas colaborativas para analizar, clasificar y presentar su conocimiento sobre el tema.</p>				
LL.4.5.3. Elegir lecturas basándose en preferencias personales de autor, género, estilo, temas y contextos socioculturales, con el manejo de diversos soportes.	<p><u>El reino de las letras (La novela)</u></p> <p>Anticipación</p> <p>-Utilizar una ruleta virtual con nombres de diferentes géneros literarios. Cada estudiante debe girar la ruleta y luego mencionar ejemplos de ese tipo de texto literario. https://app-sorteos.com/es/apps/la-ruleta-decide?hash=QK29ZK Esta actividad requerirá que formen 4 grupos. 1 representante de cada grupo pasará al frente para girar la ruleta desde la computadora del docente. (10 minutos)</p> <p>-Anotar sus ejemplos en un Padlet. https://padlet.com/msuquilanda/la-novela-ru9ejyr44iipqaoj Los estudiantes deben ser motivados a participar mediante un sistema de puntos, donde cada respuesta correcta suma 1 punto para su grupo. (10 minutos)</p> <p>-Mostrar palabras que comienzan con el prefijo "proto" y pedir a los estudiantes que adivinen su significado en un tiempo límite. Esto se presentará en un documento de Word. (10 minutos)</p> <p>Otorgar puntos por respuestas correctas y rápidas, los puntos que obtengan se conviertan en monedas virtuales, para ello se debe crear un "Tablero de Puntuación" visible para todos los estudiantes, donde se registrará los puntos ganados para cada grupo durante toda la clase.</p> <p>https://www.notebookcast.com/es/board/y8rwx7231570?intf=new# (10 minutos)</p> <p>Construcción</p> <p>Línea de tiempo interactiva:</p> <p>"Construcción de la Historia de la Novela". Proporciona a cada equipo un conjunto de tarjetas con eventos importantes en la historia de la novela. Los equipos deben ordenar las tarjetas cronológicamente en la línea de tiempo y explicar brevemente cada evento. https://drive.google.com/file/d/1odvy1ZAdLgIORG2yF2sr69PavdUert5/view?usp=sharing (20 minutos)</p> <p>Clasificación de novelas:</p> <p>Proporciona a los estudiantes diferentes tarjetas con títulos de novelas en letra roja. Cada equipo debe discutir y encontrar razones para clasificar las novelas</p>	<p>-texto y cuaderno del estudiante</p> <p>-guía docente</p> <p>-Internet</p> <p>-computadora</p> <p>-marcadores</p> <p>-proyector</p> <p>-Ruleta: https://app-sorteos.com/es/apps/la-ruleta-decide?hash=QK29ZK</p> <p>-Padlet: https://padlet.com/msuquilanda/la-novela-ru9ejyr44iipqaoj</p> <p>Notebookcast: https://www.notebookcast.com/es/board/y8rwx7231570?intf=new#</p> <p>Línea de tiempo: https://drive.google.com/file/d/1odvy1ZAdLgIORG2yF2sr69PavdUert5/view?usp=sharing</p> <p>Genially: https://view.genially.com/6520241f61b0b900112e055e/inter-active-content-completar-la-frase</p>	<p>O.LL.4.1. Reconocer las ventajas y los beneficios que la cultura escrita ha aportado en diferentes momentos históricos y en diversos contextos de la vida social, cultural y académica, para enriquecer la concepción personal sobre el mundo.</p> <p>CE.LL.4.8. Lee textos literarios en función de sus preferencias personales, los interpreta y sustenta su interpretación al debatir críticamente sobre ella, basándose en indagaciones sobre tema, género y contexto.</p>	<p>I.LL.4.8.2. Elige lecturas en función de sus preferencias personales de autor, género, estilo, temas y contextos socioculturales; maneja diversos soportes, y debate críticamente su interpretación basándose en indagaciones sobre tema, género y contexto. (J.4., I.3.)</p> <p>-Identifica la novela y sus características.</p> <p>-Conoce la historia de la novela.</p> <p>-Reconoce las clases de novelas.</p> <p>-Establece semejanzas y diferencias entre las clases de novelas.</p> <p>-Elige lecturas</p>	<p>Técnica: Evaluación de exposiciones</p> <p>Instrumento: Rúbrica de evaluación</p> <p>1 Dominio del Tema: 2</p> <p>2 Claridad en la exposición : 2</p> <p>3 Uso de material visual: 2</p> <p>4 Interacción con el público: 2</p> <p>5 Tiempo de exposición : 2</p>

Destrezas con criterio de desempeño	Actividades de aprendizaje (estrategias metodológicas)	Recursos	Objetivos y criterios de evaluación	Indicadores de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
	<p>en las categorías presentadas en la página 19. Otorga puntos o recompensas a los equipos que presenten las razones más interesantes y convincentes. (20 minutos)</p> <p>Presenta la información contenida en Genially: https://view.genial.ly/6520241f61b0b900112e055e/jinteractive-content-completar-la-frase. Una vez revisado los contenidos, prepara una serie de preguntas de forma oral relacionadas con el tema de la novela y los estudiantes deben responder correctamente basándose en la información revisada. (15 minutos)</p> <p>Consolidación</p> <p>-Solicitar a los estudiantes crear una presentación interactiva sobre los tipos de novelas utilizando herramientas como Prezi, Powtoon o Genially. (Trabajo en casa)</p> <p>Motivar a que incorporen elementos interactivos como minijuegos, acertijos o cuestionarios relacionados con la novela que están presentando, esto al final de cada intervención. De igual forma, llevar recompensas para quienes intervengan en estos juegos. (5 minutos para cada presentación)</p>			<p>basándose en preferencias personales de autor, género, estilo, temas y contextos socioculturales, con el manejo de diversos soportes.</p>	
<p>SESIÓN 2</p>	<p>Objetivo: identificar y comprender las características esenciales de una reseña literaria y, aplicando dicho conocimiento, redactarán una reseña crítica y bien estructurada, demostrando habilidades de análisis, síntesis y expresión escrita, y fomentando la retroalimentación colaborativa entre pares.</p>				
<p>LL.4.5.7. Recrear textos literarios leídos o escuchados desde la experiencia personal, adaptando diversos recursos literarios.</p>	<p>Cazadores de esencias literarias (Reseña literaria)</p> <p>Anticipación:</p> <p>Comenzar con un juego de "Verdad o Desafío". Los estudiantes deben elegir entre dar una opinión sobre un tema desconocido (adaptar el tema para que se produzca una discusión) o aceptar un desafío divertido (baile, canto, decir adivinanzas, o ejercicios físicos). Luego, discutir cómo es importante tener conocimiento antes de opinar. Los estudiantes serán seleccionados aleatoriamente. (10 minutos)</p> <p>A continuación, los estudiantes se convierten en "detectives" y deben buscar pistas (información) en los textos compartidos sobre la reseña. La idea es que busquen las características que contiene una reseña literaria. Otorgar puntos por cada hallazgo a los primeros que encuentren la información. Estos puntos deben ser visibles durante toda la clase, se puede compartir en una pizarra digital o en la pizarra física (20 minutos)</p> <p>Construcción</p> <p>Organizar un concurso de "Batalla de Obras". Los estudiantes compiten en equipos para mencionar obras literarias que hayan leído y discuten sus temas. Los estudiantes se dividirán en equipos y tendrán un tiempo limitado para discutir y mencionar obras</p>	<p>-texto y cuaderno del estudiante -guía docente -lápiz -lápices de colores -cartulinas -Internet -computadora Genially</p> <p>https://view.genial.ly/65203de42701bd001211a978/interactive-content-quiz-cubos</p> <p>Wepik https://wepik.com/share/9a4ee8b7-87ee-43ec-b32e-a3e557ff0745?lang=es#rs=link</p> <p>Padlet https://padlet.com/msuquilanda/mipadlet-resplandeciente-axook2tysx6bkgu4</p>	<p>O.LL.4.8. Escribir relatos y textos narrativos, expositivos, instructivos, descriptivos, explicativos y conversacionales, adecuados a una situación comunicativa determinada; emplear los recursos de las TIC como medios de comunicación, aprendizaje y expresión del pensamiento.</p> <p>CE.LL.4.9. Compone y recrea textos literarios que adaptan o combinan diversas estructuras y recursos</p>	<p>I.LL.4.9.1. Compone y recrea textos literarios que adaptan o combinan diversas estructuras y recursos, expresando intenciones determinadas (ironía, sarcasmo, humor, etc.) mediante el uso creativo del significado de las palabras y el uso colaborati</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Correcta identificación de las características de una reseña literaria. Coherencia y organización de las ideas. Originalidad y creatividad en la recreación del texto. Calidad de la retroalime</p>

Destrezas con criterio de desempeño	Actividades de aprendizaje (estrategias metodológicas)	Recursos	Objetivos y criterios de evaluación	Indicadores de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
	<p>literarias. Otorgar puntos a los equipos que mencionen más obras y discutan detalladamente. (20 minutos)</p> <p>Revisar la siguiente actividad interactiva. Proyectar los emojis de los personajes de la historia literaria, luego los estudiantes deben adivinar cuál es libro al que representan estos emojis. El estudiante que levante primero la mano tendrá la oportunidad de responder. https://view.genial.ly/65203de42701bd001211a978/interactive-content-quiz-cubos (10 minutos)</p> <p>Pedir nuevamente a los estudiantes que revisen la información sobre las características de la reseña literaria y reforzar la idea de la reseña literaria visualizando la siguiente presentación: https://wepik.com/share/9a4ee8b7-87ee-43ec-b32e-a3e557ff0745?lang=es#rs=link (10 minutos)</p> <p>Los estudiantes deben tomar notas en sus cuaderno de los aspectos más importantes planteados en la proyección. Al final hacer preguntas para saber qué entendieron y que proporcionen ideas con sus propias palabras. (10 minutos)</p> <p>Revisar el ejemplo de reseña literaria: https://www.elquintolibro.es/2019/10/resena-de-el-principito/ (10 minutos)</p> <p>Consolidación</p> <p>Leer el texto "La abeja haragana" https://www.ingenieria.unam.mx/dcsyhfi/material_didactico/Literatura_Hispanoamericana_Contemporanea/Autores_Q/QUIROGA/abeja.pdf (15 minutos)</p> <p>Una vez entendido el tema y el cuento, los estudiantes deben comenzar a organizar sus ideas sobre el texto "La abeja haragana" de Horacio Quiroga para comenzar a escribir su propia reseña literaria. (30 minutos)</p> <p>Compartir las reseñas entre pares. Los estudiantes deben comentar en las reseñas de sus compañeros, brindando feedback positivo y constructivo. Otorgar puntos por cada comentario y bonificaciones por comentarios de alta calidad. (10 minutos)</p> <p>Establecer un "Muro Literario" donde los estudiantes pueden pegar sus reseñas finales. https://padlet.com/msuquilanda/mi-padlet-resplandeciente-axook2tysx6bkgu4 (10 minutos)</p>		<p>literarios, expresa intenciones determinadas (ironía, sarcasmo, humor, etc.) mediante el uso creativo del significado de las palabras, la utilización colaborativa de diversos medios y recursos de las TIC, a partir de su experiencia personal.</p>	<p>vo de diversos medios y recursos de las TIC. (I.3., I.4.)</p> <p>-Escribe una reseña literaria.</p> <p>-Conoce que es una reseña.</p> <p>-Identifica la estructura de una reseña literaria.</p> <p>-Planifica y organiza sus ideas para escribir.</p> <p>-Corrige errores.</p> <p>-Recrea textos literarios leídos o escuchados desde la experiencia personal, adaptando diversos recursos literarios.</p>	<p>ntación brindada a los compañeros.</p>
<p>SESIÓN 3</p>	<p>Objetivo: identificar, comprender y analizar las características distintivas del cronolecto, especialmente enfocándose en las variaciones lingüísticas asociadas con diferentes grupos etarios. A través de herramientas multimedia y actividades prácticas, los alumnos evidenciarán su capacidad para reconocer y representar cronolectos en diversos contextos, y reflexionarán sobre la relevancia de estos en la comunicación y la interacción social</p>				
<p>LL.4.1.3. Indagar sobre</p>	<p><u>CazaCronoLectos (El cronolecto)</u></p>	<p>-texto y cuaderno del estudiante</p>	<p>O.LL.4.3. Analizar, con</p>	<p>I.LL.4.2.1. Explica la</p>	<p>Técnica:</p>

Destrezas con criterio de desempeño	Actividades de aprendizaje (estrategias metodológicas)	Recursos	Objetivos y criterios de evaluación	Indicadores de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
<p>las variaciones lingüísticas socioculturales de Ecuador y explicar su influencia en las relaciones sociales.</p>	<p>Anticipación</p> <p>Usar el video donde los estudiantes visualizan las diferencias entre los jóvenes y adultos y además escuchan cómo hablan. Posteriormente, identificar las diferencias lingüísticas que observan. https://www.youtube.com/watch?v=1xicsr-vPOo Usar un proyector y parlantes para asegurar que todos puedan ver y escuchar claramente. Cada estudiante anotará las diferencias lingüísticas que observen, asegurando la participación activa. Los estudiantes compartirán sus observaciones con la clase, lo que permite una discusión guiada por el docente sobre las diferencias notadas. (15 minutos)</p> <p>Construcción</p> <p>Usar el proyector para presentar a los estudiantes ejemplos actuales de cronolecto juvenil (por ejemplo, memes, tweets, videos). https://i.pinimg.com/736x/98/31/68/983168cfa48ee9d35e25fbc46aa40a62.jpg (10 minutos)</p> <p>Animar a los estudiantes a reflexionar y discutir sobre cómo estos ejemplos representan el cronolecto. (10 minutos)</p> <p>Presentar la información sobre el cronolecto, para ello se utilizará una presentación en Drive donde se identifican las características y ejemplos del cronolecto. https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vRQV--d_2Uq8og3z-5lxGRE84F4_XjuxxzY4griub1swwPLJHpmhDA_vOASRfzELg/pub?start=false&loop=false&delayms=3000 (20 minutos)</p> <p>Evaluar la comprensión del tema mediante Wordwall. https://wordwall.net/es/resource/61633208 Esto ayudará a proporcionar feedback inmediato sobre su comprensión (10 minutos)</p> <p>Consolidación</p> <p>Los estudiantes, en grupos, deben crear videos cortos representando diferentes cronolectos. Proporcionar guías claras sobre lo que se espera en los videos y criterios de evaluación. (Trabajo para la casa)</p> <p>Usar herramientas de grabación sencillas, como sus propios teléfonos o software de grabación en línea.</p> <p>Publicar reflexiones sobre lo aprendido en un blog de clase o en un foro de discusión. Deben incluir ejemplos personales y reflexionar sobre la importancia del cronolecto en la comunicación. (10 minutos)</p> <p>https://app.mural.co/t/espaciodeabajo0413/m/espaciodeabajo0413/1696298516158/63ca8749c392a47942db804689a372fd83129d52?sender=ud4f9a63025661f097dc34793</p>	<p>-guía docente -lápiz -lápices de colores -regla -Internet -computadora -proyector -parlantes -YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=1xicsr-vPOo Drive https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vRQV--d_2Uq8og3z-5lxGRE84F4_XjuxxzY4griub1swwPLJHpmhDA_vOASRfzELg/pub?start=false&loop=false&delayms=3000 Wordwall https://wordwall.net/es/resource/61633208 Mural https://app.mural.co/t/espaciodeabajo0413/m/espaciodeabajo0413/1696298516158/63ca8749c392a47942db804689a372fd83129d52?sender=ud4f9a63025661f097dc34793</p>	<p>sentido crítico, discursos orales relacionados con la actualidad social y cultural para evitar estereotipos y prejuicios.</p> <p>CE.LL.4.4. Organiza sus discursos según las estructuras básicas de la lengua oral, utiliza un vocabulario acorde con la intención (construir acuerdos, solucionar problemas, etc.) y con el contexto e integra una variedad de recursos, formatos y soportes, evaluando su impacto en la audiencia.</p>	<p>influencia de las variaciones lingüísticas sociales y situacionales de Ecuador en las relaciones sociales, y la correspondencia entre la estructura de la lengua y las formas de pensar y actuar de las personas. (I.3., S.3.)</p> <p>-Reconoce la importancia de la comunicación.</p> <p>-Identifica los tipos de cronolecto.</p> <p>-Utiliza correctamente el lenguaje oral y escrito.</p> <p>-Indaga sobre las variaciones lingüísticas socioculturales de Ecuador.</p> <p>-Explica la influencia en las relaciones sociales.</p>	<p>Cuestionario</p> <p>Instrumento: Prueba oral</p> <p>Claridad en la comunicación: ¿El estudiante expresa ideas de manera clara y coherente?</p> <p>Uso de ejemplos: ¿Incorpora ejemplos apropiados para ilustrar los tipos de cronolecto?</p> <p>Reflexión crítica: ¿Demuestra el estudiante una comprensión profunda del impacto del cronolecto en la comunicación?</p> <p>Uso del lenguaje: ¿Utiliza el estudiante un lenguaje apropiado para su edad y el contexto académico?</p>
<p>SESIÓN 4</p>	<p>Objetivo: identificar, comprender y emplear correctamente los verboides en su comunicación escrita y oral, destacando su clasificación en infinitivos,</p>				

Destrezas con criterio de desempeño	Actividades de aprendizaje (estrategias metodológicas)	Recursos	Objetivos y criterios de evaluación	Indicadores de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
	gerundios y participios. Mediante una serie de actividades dinámicas, interactivas y prácticas, se espera que los alumnos consoliden su entendimiento sobre la naturaleza y uso de los verboides, demostrando así una profunda comprensión gramatical y capacidad de análisis lingüístico.				
<p>LL.4.4.7. Matizar y precisar las ideas y los significados de oraciones y párrafos mediante el uso selectivo de verboides.</p>	<p><u>La liqa verboide (Los verboides)</u></p> <p><u>Anticipación</u></p> <p>Presentar a los estudiantes imágenes con diálogos y hacer que seleccionen los verbos que puedan encontrar. El docente debe leerlos en voz alta para reforzar las ideas para estudiantes con algún tipo de discapacidad auditiva. (10 minutos)</p> <p>Con los verbos identificados, los estudiantes diseñarán y elaborarán afiches. Se puede utilizar material como papelógrafos, lápices de colores y reglas. Establecer un criterio de evaluación que incluya creatividad, precisión gramatical y presentación visual para premiar al afiche más creativo. (15 minutos)</p> <p><u>Construcción</u></p> <p>Pedir a los estudiantes que busquen y resalten términos o conceptos claves en el texto "¿Qué son los verboides?" y sus respuestas serán anotadas en el siguiente Padlet: https://padlet.com/msuquilanda/marcadores-lrn78w9qvgqxtgqp (20 minutos)</p> <p>Tras identificar los conceptos, realizar un cuestionario interactivo sobre los verboides y sus tipos. https://quizizz.com/admin/quiz/5f7294439f5eb6001b607f89?source=quiz_share Esto facilitará la evaluación formativa y la retroalimentación instantánea (15 minutos)</p> <p>En equipos de tres, los estudiantes escribirán oraciones en sus cuadernos utilizando infinitivos, gerundios y participios, lo cual permitirá evaluar su comprensión y uso práctico de los verboides. (30 minutos)</p> <p><u>Consolidación</u></p> <p>Verificar, a través de la siguiente herramienta, que los estudiantes diferencien claramente el infinitivo, los gerundios y participios. https://wordwall.net/es/resource/61386608 Para ello, el docente debe proyectar las preguntas y los estudiantes deben responder las mismas en una hoja (10 minutos)</p>	<p>-texto y cuaderno del estudiante -guía docente -lápiz -lápices de colores -regla -papelógrafos -Internet -computadora -proyector -parlantes</p> <p>Padlet https://padlet.com/msuquilanda/marcadores-lrn78w9qvgqxtgqp</p> <p>Quizizz https://quizizz.com/admin/quiz/5f7294439f5eb6001b607f89?source=quiz_share</p> <p>Wordwall https://wordwall.net/es/resource/61386608</p>	<p>O.LL.4.10. Aplicar los conocimientos lingüísticos y explorar algunos recursos estilísticos en los procesos de composición y revisión de textos escritos para lograr claridad, precisión y cohesión.</p> <p>CE.LL.4.7. Produce diferentes tipos de textos periodísticos (reportajes, crónicas, noticias, entrevistas, artículos de opinión, entre otros) y académicos (artículos y proyectos de investigación, informes, reseñas, resúmenes, ensayos) con coherencia y cohesión, autorregulando la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, el uso de estrategias y procesos de pensamiento, matizando y precisando significados y apoyándose en diferentes formatos, recursos y</p>	<p>I.LL.4.7.3. Utiliza elementos gramaticales en la producción de textos periodísticos y académicos, matiza las ideas y los significados de oraciones y párrafos. (I.3., I.4.) -Identifica los tipos de verboides. -Utiliza los verboides correctamente en producciones orales y escritas. -Identifica el concepto de verboides. -Reconoce los verboides según la utilización del verbo. -Matiza y precisa las ideas y los significados de oraciones y párrafos mediante el uso selectivo de verboides.</p>	<p>Técnica: Cuestionario</p> <p>Instrumento: Prueba escrita</p>

Destrezas con criterio de desempeño	Actividades de aprendizaje (estrategias metodológicas)	Recursos	Objetivos y criterios de evaluación	Indicadores de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
			materiales, incluidas las TIC, y cita e identifica fuentes con pertinencia.		
SESIÓN 5	<p>Objetivo: identificar, comprender y aplicar correctamente las reglas del uso de mayúsculas en diversos contextos lingüísticos. A través de la revisión de materiales, ejercicios interactivos y creación de contenidos propios, los alumnos demostrarán su habilidad para distinguir y corregir errores relacionados con el uso inadecuado de las mayúsculas, valorando la importancia de este aspecto ortográfico en la claridad y coherencia de la comunicación escrita.</p>				
<p>LL.4.4.8. Comunicar ideas con eficiencia aplicando, de manera autónoma, las reglas de uso de las letras, de la puntuación y de la tilde.</p>	<p><u>La metrópolis de las mayúsculas (El uso de mayúsculas)</u></p> <p>Anticipación</p> <p>Presentar oraciones y solicitar a los estudiantes que corrijan la forma en que están escritas: https://app.mural.co/t/espaciodeabajo0413/m/espaciodeabajo0413/1696297651865/da8ad3a866dcf183c8bcecb3c81c02ae11ace3ff?sender=ud4f9a63025661f097dc34793 (15 minutos)</p> <p>Pedir que compartan sus respuestas e ir corrigiendo las oraciones que están presentadas en la aplicación digital. (10 minutos)</p> <p>Construcción</p> <p>Revisar las reglas del uso de las mayúsculas en el siguiente enlace: https://wepik.com/share/9a4ef2af-2bb4-4400-a8e3-b90578434238?lang=es#rs=link (30 minutos)</p> <p>Después de leer las reglas, los estudiantes deben crear insignias o avatares que representan cada regla para uso de mayúsculas. Aquí se pone a prueba su imaginación. (20 minutos)</p> <p>Cada estudiante debe proporcionar ejemplos para cada regla y los sube a una en la siguiente plataforma colaborativa. Esta plataforma debe ser compartida mediante un proyector. Los estudiantes pueden ingresar directamente desde su celular o en su defecto pueden proporcionar al docente los ejemplos para que el docente los vaya anotando. https://app.mural.co/t/espaciodeabajo0413/m/espaciodeabajo0413/1696298516158/63ca8749c392a47942db804689a372fd83129d52?sender=ud4f9a63025661f097dc34793 (15 minutos)</p> <p>A través del juego sopa de letras, identificar las reglas de las mayúsculas, reforzando la comprensión con la gamificación: https://wordwall.net/es/resource/61387752 (15 minutos)</p> <p>Analizar y destacar palabras con mayúsculas en el siguiente texto digital: https://www.eluniverso.com/noticias/ecuador/cuenc</p>	<p>-texto y cuaderno del estudiante</p> <p>-guía docente</p> <p>-lápiz</p> <p>-lápidas de colores</p> <p>-regla</p> <p>-papelógrafos</p> <p>-Internet</p> <p>-computadora</p> <p>-proyector</p> <p>-parlantes</p> <p>Mural https://app.mural.co/t/espaciodeabajo0413/1696297651865/da8ad3a866dcf183c8bcecb3c81c02ae11ace3ff?sender=ud4f9a63025661f097dc34793</p> <p>Wepik https://wepik.com/share/9a4ef2af-2bb4-4400-a8e3-b90578434238?lang=es#rs=link</p> <p>Wordwall https://wordwall.net/es/resource/61387752</p>	<p>O.LL.4.10. Aplicar los conocimientos lingüísticos y explorar algunos recursos estilísticos en los procesos de composición y revisión de textos escritos para lograr claridad, precisión y cohesión.</p> <p>CE.LL.4.7. Produce diferentes tipos de textos periodísticos (reportajes, crónicas, noticias, entrevistas, artículos de opinión, entre otros) y académicos (artículos y proyectos de investigación, informes, reseñas, resúmenes, ensayos) con coherencia y cohesión, autorregulando la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, el uso de</p>	<p>I.LL.4.7.3. Utiliza elementos gramaticales en la producción de textos en función de mejorar la claridad y precisión y matizar las ideas y los significados de oraciones y párrafos. (I.3., I.4.)</p> <p>-Utiliza las reglas del uso de las mayúsculas.</p> <p>-Escribe utilizando correctamente la lengua.</p> <p>-Identifica los usos de las mayúsculas.</p> <p>-Comunica ideas con eficiencia aplicando, de manera autónoma, las reglas de uso de las letras.</p>	<p>Técnica: Cuestionario</p> <p>Instrumento: Prueba escrita</p> <p>Comprensión de Reglas: Se evaluará si el estudiante demuestra una comprensión clara y detallada de las reglas del uso de mayúsculas. Reflexión y profundidad: Se considerará la capacidad del estudiante para reflexionar críticamente sobre la importancia del uso correcto de mayúsculas y cómo esto</p>

Destrezas con criterio de desempeño	Actividades de aprendizaje (estrategias metodológicas)	Recursos	Objetivos y criterios de evaluación	Indicadores de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
	<p>a-cuenta-con-su-primer-hospital-municipal-para-mascotas-nota/ (20 minutos) Discutir sobre las reglas que se aplican en el texto. (10 minutos)</p> <p>Consolidación</p> <p>Formar parejas y realizar los ejercicios presentados en el siguiente documento: https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vRLt4AbdCSV5okjvsCRc-LCY-bWmBFdQCUzyF0oVZGPyVDMhEIKNCN31AazgMDW5CbvaRa_21uL9in/pub Este trabajo se presentará como tarea. (Trabajo que se realizará en la casa)</p> <p>Finalmente, invitar a los estudiantes a compartir sus aprendizajes y dificultades sobre la clase en un blog colaborativo, reflexionando sobre la importancia del uso correcto de las mayúsculas. https://app.mural.co/t/espaciodeabajo0413/m/espaciodeabajo0413/1696298516158/63ca8749c392a47942db804689a372fd83129d52?sender=ud4f9a63025661f097dc34793 (15 minutos)</p>		<p>estrategias y procesos de pensamiento, matizando y precisando significados y apoyándose en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, y cita e identifica fuentes con pertinencia.</p>		<p>afecta la claridad de la comunicación. Expresión personal: Se valorará la inclusión de ejemplos personales que muestren cómo el estudiante aplica las reglas de mayúsculas en su escritura y comunicación diaria. Claridad y coherencia: Se observará si las ideas del estudiante se expresan de manera clara y coherente, haciendo uso correcto de las mayúsculas en su reflexión. Participación y colaboración: Se tomará en cuenta la contribución del estudiante al enriquecimiento de la discusión en el blog, a través de la interacción</p>

Destrezas con criterio de desempeño	Actividades de aprendizaje (estrategias metodológicas)	Recursos	Objetivos y criterios de evaluación	Indicadores de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
					n y colaboración con sus compañeros.

curriculares

Especificación de la adaptación para ser aplicada					
Especificación de la necesidad educativa	Destrezas con criterios de desempeño	Actividades de aprendizaje	Recursos	Evaluación	
				Indicadores de evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de evaluación
Los estudiantes pueden experimentar desafíos en la comprensión, recordación y aplicación de la información que es presentada de forma verbal o escrita. Pueden requerir instrucciones adicionales, tiempo extra, o formatos alternativos para procesar y entender la información proporcionada durante la lección.	Participar activa y constructivamente en entornos colaborativos digitales, con soportes visuales y verbales.	Proporcionar feedback continuo y reforzamiento positivo. Permitir la repetición de las actividades y juegos para mejorar y consolidar el aprendizaje.	<p>Aplicaciones de aprendizaje: Uso de apps y plataformas que permitan ajustar el nivel de dificultad y ofrezcan retroalimentación inmediata.</p> <p>Guías visuales: Creación de infografías o posters digitales con reglas y ejemplos visualmente atractivos y comprensibles.</p> <p>Asistente de aprendizaje: Incorporación de un asistente virtual o humano para facilitar y guiar durante las actividades digitales.</p> <p>Contenido multimedia adaptado: Vídeos y audios que expliquen las reglas y proporcionen ejemplos, con subtítulos y lenguaje sencillo.</p>	Todos los mencionados en la guía didáctica	<p>Portafolios digitales: Recoger evidencias del proceso de aprendizaje y las producciones de los estudiantes.</p> <p>Rubricas adaptadas: Desarrollar rúbricas que consideren las adaptaciones y proporcionen un marco de evaluación claro y justo.</p> <p>Autoevaluación y coevaluación: Fomentar la reflexión del estudiante sobre su propio aprendizaje y facilitar espacios para la evaluación entre pares con herramientas digitales.</p> <p>Registro anecdótico: Llevar un registro de las observaciones significativas durante las sesiones síncronas o en los foros de discusión.</p>

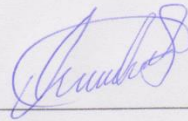


UNAE

Cláusula de Propiedad Intelectual

Miguel Angel Suquilanda Narváez, autor/a del trabajo de titulación “La gamificación como estrategia de mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Azogues, 22 de octubre del 2023



Miguel Angel Suquilanda Narváez
C.I: 0105677405



UNAE

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el
Repositorio Institucional

Miguel Angel Suquilanda Narváez en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “La gamificación como estrategia de mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 22 de octubre del 2023



Miguel Angel Suquilanda Narváez
C.I: 0105677405



Certificación del Tutor

UNAE

Yo, Jaime Iván Ullauri Ullauri, tutor/a del trabajo de titulación denominado “La gamificación como estrategia de mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica” perteneciente al estudiante: Suquilanda Narváez Miguel Angel, con C.I: 0105677405. Doy fe de haber guiado y aprobado el trabajo de titulación. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 2 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 06 de noviembre de 2023



Jaime Iván Ullauri Ullauri
C.I: 0102847472