

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



TEMA:

LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN NIÑOS DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICUALR “OVIEDO”, AÑO LECTIVO 2021-2022

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, especialidad Educación Básica

AUTOR(A):

Zambrano López Angie Yesenia

DIRECTOR(A):

MsC. Hernández Martínez Evelyn Estefanía

Ibarra, 2023



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN

A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100474359-9		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Zambrano López Angie Yesenia		
DIRECCIÓN:	Ricardo Sánchez y Sánchez Cifuentes 31-35		
EMAIL:	angieyess752@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	2603198	TELF. MOVIL	0984094605

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	La gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Lengua y Literatura en niños de séptimo año de Educación Básica en la Unidad Educativa Particular "Oviedo", año lectivo 2021-2022
AUTOR (ES):	Zambrano López Angie Yesenia
FECHA: AAAAMMDD	21-07-2022
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Educación Básica
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Evelyn Estefanía Hernández Martínez

CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 06 días, del mes de abril de 2023

EL AUTOR:

A handwritten signature in black ink, enclosed within a circular scribble. The signature is written in a cursive style and includes the name "Angie Zambrano" written horizontally across the middle of the scribble.

(Firma).....

Nombre: Zambrano López Angie Yesenia

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 06 de abril de 2023

MSc. Evelyn Estefanía Hernández Martínez

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



firmado electrónicamente por:
**EVELYN ESTEFANIA
HERNANDEZ MARTINEZ**

(f)

MSc. Evelyn Estefanía Hernández Martínez

C.C.: 1003333620

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación “La gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Lengua y Literatura en niños de séptimo año de Educación Básica en la Unidad Educativa Particular “Oviedo”, año lectivo 2021-2022” elaborado por Angie Yesenia Zambrano López, previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Básica, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



firmado electrónicamente por:
JUAN CARLOS LÓPEZ
GUTIERREZ

(f):

PhD. Juan Carlos López

C.C.: 0960092674



firmado electrónicamente por:
EVELYN ESTEFANIA
HERNANDEZ MARTINEZ

(f):

MSc. Evelyn Estefanía Hernández Martínez

C.C.: 1003333620



firmado electrónicamente por:
JUAN CARLOS LÓPEZ
GUTIERREZ

(f):

PhD. Juan Carlos López

C.C.: 0960092674

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación está dedicado a Dios, ya que, sin su guía y sabiduría no sería posible su conclusión. A mi madre, sin su apoyo, consejos y motivación no hubiese perseverado; demás amigos y allegados, gracias.

AGRADECIMIENTO

Doy las gracias a la Universidad Técnica del Norte, sus docentes y de manera especial a mi tutora, sus palabras, virtudes, paciencia este trabajo no lo hubiese logrado. A la Unidad Educativa Particular “Oviedo”, por permitir el acceso al campo investigativo y su apoyo de manera profesional e invaluable. A mi madre, que ha sido el motor que impulsa mis sueños y esperanzas, esta conclusión de mis estudios es gracias a ella, una meta más conquistada.

RESUMEN

El desarrollo de habilidades cognitivas es clave en la formación social y de aprendizaje de los estudiantes para la ejecución de tareas conjunto al uso práctico y teórico del conocimiento adquirido. El objetivo principal del estudio fue establecer la gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación básica. En el desarrollo del proyecto se utilizó los siguientes métodos lógicos: método inductivo, deductivo y analítico-sintético; con un diseño de investigación mixto y enfoque cuantitativo y cualitativo, para una mejor recolección y análisis de datos finales. Dentro de la investigación se realizó una encuesta dirigida a una muestra de 32 estudiantes, quienes se respondieron preguntas relacionadas a sus niveles de habilidades cognitivas y conocimiento curriculares de Lengua y Literatura adquiridos; de igual manera una entrevista a los docentes para el contraste de resultados de los instrumentos aplicados. Los hallazgos permitieron detectar que la falta de motivación, miedo al cambio y conocimientos completamente teóricos que presentan dificultades; reflejando que es necesario la implementación de estrategias didácticas de refuerzo nuevas, en el caso del área de Lengua y Literatura, contenidos curriculares y destrezas, es necesario solidificar la capacidad de comprensión, análisis y reflexión de formación de conceptos, inferencias, lectura crítica, atención, memorización y razonamiento verbal, que comprende un nivel superior de habilidad cognitiva, contribuyendo con una nueva dimensión de practicidad y adaptación a las necesidades de aprendizaje, rol del docente y compromiso del estudiante.

Palabras Claves: Lengua y Literatura, Educación Básica, Habilidades Cognitivas, Gamificación, Motivación, Desarrollo Social, Aprendizaje Significativo, Experiencias.

ABSTRACT

The development of cognitive abilities is key in the social and learning formation of students for the execution of tasks together with the practical and theoretical use of the acquired knowledge. The main objective of the study was to establish gamification in the development of cognitive skills in Language and Literature of students in the seventh year of basic education. In the development of the project the following logical methods were used: inductive, deductive and analytical-synthetic method; with a descriptive research design and a qualitative approach. As part of the investigation, a survey was carried out directed at a sample of 32 students, who answered questions related to their levels of cognitive abilities and curricular knowledge of Language and Literature acquired; In the same way, an interview with the teachers to contrast the results of the applied instruments. The findings allowed to detect that the lack of motivation, fear of change and completely theoretical knowledge that present difficulties; reflecting that it is necessary to implement new reinforcement didactic strategies, in the case of the Language and Literature area, curricular contents and skills, it is necessary to solidify the ability to understand, analyze and reflect on concept formation, inferences, critical reading, attention, memorization and verbal reasoning, which includes a higher level of cognitive ability, contributing a new dimension of practicality and adaptation to learning needs, the role of the teacher and the student's commitment.

Keywords: Language and Literature, Basic Education, Cognitive Skills, Gamification, Motivation, Social Development, Meaningful Learning, Experiences.

Índice de Contenido

INTRODUCCIÓN.....	14
Motivaciones.....	14
Descripción del problema	14
Formulación del problema	15
Justificación	15
Impactos.....	16
Objetivos General.....	17
Objetivos Específicos.....	17
Estructura del informe	17
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	18
1.1.- Información Preliminar	18
1.1.- Fundamentación Teórica	19
1.2.1.- Teoría Constructivista.....	19
1.2.1.1.- Jean Piaget	20
1.2.1.2.- Jerome Bruner.....	20
1.2.1.3.- David Ausubel	21
1.2.2.- Teoría de las Inteligencias Múltiples	21
1.2.2.1.- Howard Gardner.....	21
1.2.3.- Teoría Sociocultural.....	23
1.2.3.1.- Lev Vygotsky.....	23
1.2.4.- Teoría de la Motivación	23
1.2.5.- Daniel Pink.....	23
1.2.6.- Modelo de Comportamiento	24
1.2.6.1.- R.J. Fogg	24
1.3.- Definición de Variables	25
1.3.1.- La Gamificación.....	25

1.3.1.1.- Definición de Gamificación.....	25
1.3.1.2.- Tipos, Clasificación, Elementos de la Gamificación.....	26
1.3.1.3.- Gamificación en la Educación.....	28
1.3.1.4.- Gamificación en Lengua y Literatura.....	29
1.3.1.5.- Rol del Docente.....	29
1.3.1.6.- Rol del Estudiante.....	30
1.3.2.- Habilidades Cognitivas.....	30
1.3.2.1.- Definición de Habilidades Cognitivas.....	30
1.3.2.2.- Habilidades Cognitivas Claves en el Aprendizaje de Lengua y Literatura ...	31
1.3.2.3.- Dificultades del Aprendizaje de la Literatura y el Currículo.....	31
1.3.2.4.- Estrategia Didáctica.....	32
1.3.2.5.- Estrategias didácticas de gamificación.....	33
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA.....	35
2.1.- Tipo de Investigación.....	35
2.2.- Método, Técnicas e Instrumentos.....	35
2.2.1.- Métodos.....	35
2.2.2.- Técnicas.....	35
2.2.3.- Instrumentos.....	36
2.3.- Preguntas de Investigación y/o Hipótesis.....	36
2.4.- Matriz de Operacionalización de Variables.....	36
2.5.- Participantes.....	37
2.6.- Procedimiento.....	37
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	38
3.1.- Encuesta.....	38
3.2.- Tablas cruzadas.....	45
3.3.- Entrevista.....	46
CAPÍTULO IV: PROPUESTA.....	51

4.1.- ¿Jugamos? Gamificación de la Literatura	52
4.2.- Presentación.....	52
4.3.- Objetivos de las Estrategias	52
Objetivo general.....	52
Objetivos específicos	52
4.4.- Contenidos curriculares a tratarse	53
CONCLUSIONES	59
RECOMENDACIONES.....	60
REFERENCIAS.....	61
ANEXOS	65

Índice de Tablas

Tabla 1: Elementos de la Gamificación.....	26
Tabla 2: Uso de estrategias novedosas para dictar una clase	38
Tabla 3: Motivación al iniciar una clase de Lengua y Literatura	39
Tabla 4: Valoración del conocimiento actual en la asignatura de Lengua y Literatura	39
Tabla 5: Los juegos como refuerzo de aprendizaje y motivación en los estudiantes.....	40
Tabla 6: Uso de juegos como: premios, retos o desafíos, clasificación y acumulación de puntos para el desarrollo de la clase	41
Tabla 7: Valoración del dominio en expresión oral	41
Tabla 8: Valoración del nivel de dominio en expresión escrita	42
Tabla 9: Valoración de habilidades para el razonamiento verbal, memorización y atención	43
Tabla 10: Implementación de estrategias a base de motivación y juegos para mejorar las habilidades de aprendizaje y contenidos curriculares de Lengua y Literatura	43
Tabla 11: Tabla cruzada Género: ¿Cómo valora su nivel de dominio en expresión oral? .	45
Tabla 12: Tabla cruzada Identificación étnica: ¿Cómo considera sus habilidades para el razonamiento verbal, la memorización y la atención?	46

Índice de Figuras

Figura 1: Valoración del dominio de las competencias lingüísticas curriculares en el séptimo año de Educación General Básica	44
--	----

INTRODUCCIÓN

Motivaciones

Si bien es cierto la Lengua y la Literatura es una ciencia que acompaña al ser humano en su día a día, desde tiempos inmemorables, que, históricamente buscaban plasmar la belleza y la inspiración de los diversos poetas, escritores y dramaturgos contemporáneos, reflejando dramas clásicos, comedias y tragedias, que eran observados como influencia de los conocimientos y vivencias sociales. Desde entonces y hasta nuestros días la Lengua y la Literatura se han convertido en una forma de comunicación imprescindible, y más allá de eso la sociabilidad que permite al ser humano en su entorno, es así como la importancia de aprender la Lengua y literatura surge.

La necesidad de ser un ente más social y culto en manifestaciones estéticas, artísticas, literales y musicales fue el inicio donde la escuela se convierte en el pilar fundamental para el aprendizaje de estas diferentes ramas de conocimientos, las metodologías de enseñanza empezaron por tradiciones netamente memorísticas, acompañadas de lectura de extensos tomos literarios para el buen uso de la gramática y la ortografía, sin embargo, con el pasar del tiempo y las nuevas necesidades educativas que surgen en torno a ello, son diferentes y diversas las formas de enseñanza que van evolucionado, pese a esto, para el docente es difícil salir de la zona de confort por diferentes factores.

Ahora bien, las nuevas tecnologías y el cambio de la mentalidad de los estudiantes, hace necesario transformar el quehacer educativo en todas las materias, sin embargo, específicamente en Lengua y Literatura, se ha hecho complicado salir del sistema tradicionalista, por ser una materia teórica de análisis lingüística y verbal, siendo así una pieza clave para cimentar bases que generen un cambio en el proceso de enseñanza de la literatura.

Descripción del problema

En la actualidad, el uso de métodos tradicionales, la falta de actualización y el desequilibrio entre lo lúdico y lo académico es una de ellas, ya que, muchos docentes se limitan a las mismas metodologías monótonas que aburre o incluso atemorizan a los estudiantes, especialmente dirigido en el área de la lengua y la literatura, causa desinterés, falta de razonamiento verbal, desmotivación por aprender, limitación de la creatividad y el pensamiento crítico autónomo, no obstante, el docente también tiene su responsabilidad en esta problemática, por el desconocimiento de nuevas metodologías de aprendizaje, el uso herramientas TICS.

Por tales motivos, la implantación de la metodología de gamificación es un método novedoso e innovador en el aula.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para

absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. (Gaitán, 2021, p.14)

Ofreciendo al docente una amplia gama de oportunidades para cada día hacer de la clase una nueva aventura y generar conocimientos significativos que fomenten en el desarrollo del razonamiento verbal y las competencias cognitivas que aporten a la creatividad y estimulación de los estudiantes, por dichas competencias, es esencial potencializar su desarrollo. Moreno, (2021) menciona “Las habilidades cognitivas son procesos mentales que se desarrollan desde la niñez y nos permiten desenvolvernó con éxito en la vida cotidiana.” (p.34). Estas competencias cognitivas requieren mayor entrenamiento en las funciones ejecutivas, la atención y la memoria, que son importante entrenar, con la praxis para llevar a cabo el análisis e interpretación de pensamientos propios y de los otros. Es por eso, que la presente propuesta e investigación, son de utilidad en el campo de educación. Ya que, fusionando la metodología de la gamificación en el desarrollo de competencias cognitivas, se puede generar en el estudiante el deseo de enfrentarse y resolver situaciones problema de distinta índole, contribuyendo al logro de una respuesta positiva y la activación de capacidades psicosociales.

La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Particular “Oviedo”, ubicada de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, específicamente en las niñas de 7mo EGB, que comprenden edades entre 11 a 12 años de edad, ya que, al estar en una etapa de transición entre la niñez y la adolescencia, es decir, el cambio de la básica general a la básica superior, surge la necesidad de generar un cambio en el aprendizaje, que tena en cuenta las necesidades educativas actuales de los estudiantes.

Siendo imprescindible la responsabilidad del docente de obtener la atención, incorporando metodologías nuevas, como lo es la gamificación de las clases, e incentivar el uso de herramientas digitales con las que se adaptan de forma rápida, gracias al desarrollo tecnológico del siglo XXI, y que a la vez, están presentes en la vida cotidiana de todos los estudiantes, pretendiendo que más allá de desarrolla el razonamiento verbal y generar conocimientos significativos de Lengua y Literatura, también desarrolle sus conocimientos sociales, habilidades cognitivas y desempeño informático.

Formulación del problema

¿Cómo influye la gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en la materia de Lengua y Literatura en niños de 7mo año de educación básica de la Unidad Educativa Particular “Oviedo”, año lectivo 2022-2023?

Justificación

Si queremos extraer el máximo valor de la gamificación, debemos considerar el ir más allá de los PBL (puntos, insignias y clasificaciones).

Kevin Werbach

Generar un cambio en la forma de enseñanza actual es muy importante, ya que, vivimos en una sociedad netamente tecnológica, donde los procesos de aprendizaje han evolucionado y las metodologías tradicionalistas quedaron en el pasado. Esta propuesta e investigación es conveniente por cuanto pretende resolver falencias didácticas que se presentan en el aprendizaje, actualmente al docente se le ofrece un sinnúmero de posibilidades para gamificar las temáticas de lengua y literatura, con actividades más activas, ya sean individuales o grupales, donde al mismo tiempo que se genera el conocimiento significativo, también se potencien habilidades sociales y cognitivas.

Teniendo en cuenta las distintas perspectivas descritas en la problematización de la presente investigación, se justifica el proyecto, por sus implicaciones prácticas en la solución de problemas de desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes, resulta fundamental la implementación de estrategias didácticas innovadoras y activas como la Gamificación, modelo de opción de cambio acorde a lo que demanda la educación mundial actual. De tal forma que se convierta en un aporte significativo al aprendizaje y al desarrollo de habilidades de comprensión y razonamiento verbal en los estudiantes séptimo año de educación.

Con la Gamificación se invita al estudiante a hacer lo que más le gusta: jugar, pero con un propósito definido, que es mejorar la lectura comprensiva, a través, de recursos tecnológicos y con materiales creados por el docente, que estimulan el interés innato en el niño. (Orellana & Criollo, 2020, p.55)

Para lograr generar la propuesta del proyecto, y potencializar las habilidades cognitivas en los estudiantes, se necesita ir más allá de lo superficial, con una investigación profunda. Esto se puede lograr por medio de metodologías de enseñanza que el docente debe programar y guiar al estudiante, de tal modo que, esto conlleve al educando a interactuar en los diferentes tipos de contenidos de literatura. En el caso del presente trabajo se beneficiará directamente a los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Particular “Oviedo” e indirectamente a los docentes y autoridades para la mejora de su labor. Por tanto, se propone las actividades de gamificación como una herramienta que permita desarrollar y fortalecer el razonamiento verbal, lectura comprensiva, y desarrollo de habilidades cognitivas.

Impactos

Impacto educativo: en este espacio, se pretende aportar con algunas técnicas didácticas de gamificación que puedan representar facilidad de acoplar a los temas curriculares de lengua y literatura, así como también ayudar al docente a fomentar un ambiente educativo más activo, menos monótono y aprendizaje significativos basados en la experiencia positiva que los estudiantes puedan obtener.

Impacto social: al ser la gamificación una metodología con bases y fundamentación social, estimulando el análisis, la creatividad, comunicación asertiva, la contracción la memoria, así como también valores como la competitividad sana, honestidad, amistad y respeto, incentivando el deseo de ganar de los estudiantes sin llegar a la frustración.

Objetivos General

Desarrollar habilidades cognitivas mediante el uso de la gamificación en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa particular “Oviedo”, año lectivo 2021-2022.

Objetivos Específicos

Diagnosticar el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes de séptimo año de educación básica en el área de Lengua y Literatura; frente a los procesos de gamificación mediante un estudio descriptivo.

Valorar el grado de experiencia que poseen los estudiantes con referencia a la gamificación como estrategia de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

Diseñar un conjunto de estrategias didácticas de refuerzo para el desarrollo de habilidades cognitivas de Lengua y Literatura en los estudiantes de 7mo año de educación básica.

Estructura del informe

Capítulo I: en este capítulo se describe las bases teóricas y científicas en las cuales se apoya el estudio, es decir, el Marco Teórico; aquí también se encuentran temas relacionados al eje del componente curricular, relación de la gamificación con la lengua y literatura, tipos y elementos de la gamificación y los roles de cada actor en este proceso.

Capítulo II: comprende las técnicas de investigación, la metodología y los instrumentos que se han diseñado para la recolección de datos y las hipótesis.

Capítulo III: aquí se contrasta y se discuten los hallazgos, analizando cada uno para obtener las conclusiones globales.

Capítulo IV: se plantea la propuesta del trabajo “¿Jugamos? Gamificación de la Literatura”, con el fin de apoyar la didáctica de lengua y literatura con bases curriculares.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1.- Información Preliminar

La educación en el Ecuador por varios años ha sido sometida a diversos cambios y ha pasado por momentos de avance y retroceso, afectando de lleno a la enseñanza, dichos cambios, conducen a los docentes a estar actualizados en las diferentes estrategias, métodos, modelos, herramientas y actividades que proporcionen en el estudiante un aprendizaje acorde a sus capacidades cognitivas, habilidades, potenciales y necesidades individuales. Para el proceso de investigación, se puntualizó algunos temas relacionados al presente análisis, dichos trabajos pertenecen a profesionales de ciencias de la educación, con similares variables de investigación planteadas, por ejemplo:

En la Universidad Nacional de Educación (UNAE) de la ciudad Azogues, con el tema principal: La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva en niño de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia de Cumbe.

Con la gamificación se invita a hacer lo que más le gusta al estudiante: jugar, pero con un propósito definido, que es mejorar la lectura comprensiva, a través, de medios o recursos tecnológicos y con materiales creados por el docente, actividades y recursos que estimulan el interés innato en el niño. (Orellana & Criollo, 2020, p.55)

Esta investigación de enfoque cualitativo, fundamentada en el análisis, revisión y clasificación de información bibliográfica, utiliza recolección de datos no estandarizados, la base de datos se obtiene de revistas científicas y publicaciones relacionadas a la comprensión lectora y diferentes estrategias pedagógicas aplicadas en un nuevo sistema virtual de aprendizaje. Los autores concluyen que al enfrentar retos que les parecen familiares, la visión del estudiante irá mucho más allá de lo netamente educativo, las interrelaciones que creará, el desarrollo de la capacidad de resolver problemas y asociarlos con su vida diaria.

España, un país donde la gamificación de las clases de Lengua y Literatura pintaban un panorama complicado, donde se nota que con una correcta guía por parte de los docentes se transformó el quehacer educativo de la literatura en el aula: los autores en su artículo de investigación con tema: Gamificación y TIC en la formación literaria, una propuesta didáctica innovadora en educación secundaria. Lograron obtener una aplicación exitosa, donde, con diversas actividades, que consistían en:

Presentar una experiencia, organizando a los estudiantes en grupos, donde debían superar un reto mediante la resolución de enigmas en un tiempo dispuesto; concluyendo que los estudiantes de esta manera, lee, interpreta, dialoga opina, escribe y crea para poder conseguir el objetivo de resolver la situación planteada. (Martí Climent & García Vidal, 2021, p.46)

El resultado fue que al plantear un recurso digital con el que el estudiante se sienta atraído y cómodo, su lectura fue comprensiva, y mediante el trabajo colaborativo, se puede desarrollar

habilidades de socialización y empatía. El artículo científico es de enfoque cuantitativo, con un diseño de observación de campo, ya que utiliza estudiantes (muestra), para determinar la eficacia de su propuesta, al aplicar un software educativo desarrollado por los docentes que lleva como nombre “escape room” para trabajar textos literarios, concluyendo que, la secuencia de actividades está planteada para trabajar juntamente con libros y la tecnología. Las herramientas de gamificación brindan la oportunidad de introducir otras destrezas, con métodos variados, por ejemplo, el aprendizaje cooperativo, que, si relacionamos estas dos metodologías, el aprendizaje se vuelve más interesante y completo, ya que, no solo ejerce influencia el tema de conocimiento científico, sino que, también pone a prueba la socialización del estudiante con sus compañeros y su entorno.

En el trabajo de los beneficios de la relación entre la gamificación y el trabajo colaborativo para el desarrollo de habilidades cognitivas se puede destacar:

En la investigación titulada: Aprendizaje cooperativo y gamificación para el estudio de elementos de la tabla periódica en 3° de la ESO, se menciona que, por medio de instrumentos de recopilación de información en la muestra, la adquisición de valores, el desarrollo del pensamiento crítico y habilidades cognitivas se puede mejorar plenamente, siempre y cuando el docente sepa implementar en el aula estas estrategias de manera correcta, coherente y concisa. (Doroteo, 2019, p.12)

Su investigación es de carácter cualitativo, ya que, por medio de diferentes fuentes de información documentales logra definir las variables, haciendo referencia a criterios didácticos y aspectos tales como el papel del profesor y los estudiantes y técnicas didácticas, con el objetivo de elaborar una propuesta de intervención, en el desarrollo de habilidades cognitivas y al aprendizaje concreto entre la gamificación el trabajo cooperativo. En este sentido, es primordial que los estudiantes no sólo posean habilidades de conocimiento científico, que si bien es cierto, tienen la misma importancia en la formación académica, sino el adquirir habilidades que le permitan interactuar con el contexto, por medio de la lectura crítica que se posiciona como el reto central, de modo que, el estudiante sería capaz de comprender e interpretar la información escrita textualmente, asimilando la información y progresivamente desarrollando sus habilidades cognitivas, que sea duraderas y no netamente memorización.

1.1.- Fundamentación Teórica

1.2.1.- Teoría Constructivista

En pleno siglo XXI es de conocimiento general que las nuevas generaciones, a partir los años 90, están inmersos al mundo digital, cambiando su manera de aprender y entender las cosas lo que significa una revolución a las estrategias de aprendizaje, el manejo de la gamificación necesita el conocimiento de las teorías de aprendizaje base.

Sánchez (2020) en su investigación titulada “Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías de aprendizaje” argumentan que: “como la gamificación aborda los problemas pedagógicos contemporáneos de manera más efectiva

que las teorías de aprendizaje anteriores y tiene un marco teórico extenso, cubre el proceso de aprendizaje completo con todos los componentes relevantes” (p.52).

La gamificación puede establecer diferentes rutas de aprendizaje, y su vez adaptar a los diferentes estilos de aprendizaje y rasgos de los estudiantes: existen diferentes caminos por los cuales llegar al aprendizaje, significando múltiples métodos para dirigir este proceso, es decir, el constructivismo utiliza una visión más sofisticada para el tratamiento del proceso de aprendizaje, creando una perspectiva más elaborada, única e irrepetible acorde a cada situación educativa en la que se ubique al estudiante, fomentado así la participación del estudiante como principal constructor de conocimiento y al docente como facilitador.

1.2.1.1.- Jean Piaget

Dentro de los postulados educativos, se encuentra el constructivismo concebido por Jean Piaget, evidenciando que existe un conjunto de estructuras por las cuales el ser humano interpreta al mundo, es decir, “El equilibrio entre los factores internos y externos o de forma más, general entre la asimilación y la acomodación” (Piaget, 1991, p.129). Lo cual, encaminado al quehacer educativo, genera una respuesta a las metodologías de enseñanza aplicables en la educación.

Esta teoría se enfocó en la formación cognitiva del estudiante a largo plazo, relacionando los conocimientos previos con los nuevos. Dicho así Guerra, (2020) argumenta que: “El constructivismo educativo también permite preparar al alumno para dar respuesta las transformaciones complejas de la sociedad del conocimiento” (p.22). De modo que se vuelve trascendente para el individuo mantenerse en un aprendizaje y actualización constante ante la nueva información que se genera.

El constructivismo es una propuesta educativa que se puede acoplar a las necesidades educativas actuales, con el objetivo de proponer métodos y estrategias de enseñanza independientemente de la disciplina científica o entorno social, encaminada a mejorar la enseñanza y el aprendizaje dentro del aula.

1.2.1.2.- Jerome Bruner

El pedagogo Jerome Bruner en la década de los 60, llega con una nueva teoría con carácter constructivista, a la cual denominó aprendizaje por descubrimiento, la característica principal era fomentar en los estudiantes la adquisición de nuevos conocimientos por sí mismos, a través de la experimentación, consecuencia de la curiosidad y la motivación. Esto a través del contacto con el entorno social, Mex Álvarez et al., (2021) menciona que “Los límites del desarrollo dependen de cómo la cultura influye en el individuo, el potencial intelectual del que está dotado” (p.4).

La relación del docente con el estudiante es esencial para permitir dicha experiencia, siendo este un guía del proceso de enseñanza, sin embargo, Bruner también habla de otras maneras de adquirir el aprendizaje sin una experiencia directa, esta es la experiencia mediatizada la cual es transmitida a través de un tercer sujeto, puede ser oral u observable.

Por otro lado, el crecimiento cognoscitivo juega un papel importante a la hora de producir un estímulo de aprendizaje para Mex Álvarez et al., (2021) un estímulo permite que el sujeto transforme la información que le llega por medio de tres sistemas de representación: la representación activa, icónica y simbólica, dichas representaciones funcionan como un proceso de codificación de información.

1.2.1.3.- David Ausubel

Este psicólogo estadounidense realizó importantes aportes a la sustentabilidad de las teorías del aprendizaje, específicamente relacionadas al constructivismo, promoviendo el modelo de aprendizaje por exposición y no por repetición, es decir, promover el aprendizaje significativo y dejar el aprendizaje netamente memorístico, considerando a la motivación componente afectivo y social, como factores fundamentales para generar interés del estudiante por el aprendizaje.

En este sentido, Camarillo & Barboza, (2020) aseguran que: “Los planteamientos que expuso Ausubel con respecto al proceso de aprendizaje también se ubicaron en las percepciones y experiencias compartidas, el desarrollo de habilidades de razonamiento y comprensión a partir de la relación de conocimiento previos con los nuevos” (p.25). Para obtener el aprendizaje significativo, es necesario estimular al estudiante, ofrecer motivación suficiente para obtener participación e interés.

Ausubel también dividió al aprendizaje significativo en tres etapas, la primera comprende las representaciones, es decir, el lenguaje, Camarillo & Barboza, (2020) “El niño aprende palabras que representan objetos reales, sin embargo, no identifican categorías” (p.25). El segundo es de carácter contextual, diferencia conceptos abstractos, y el aprendizaje de proposiciones, aquí varios conceptos nuevos ya son asimilados con los conocimientos previos que tiene el niño, permitiéndole establecer diferencias, características y conceptualización propia de forma individual.

1.2.2.- Teoría de las Inteligencias Múltiples

1.2.2.1.- Howard Gardner

Gardner, investigador, psicólogo y profesor de Harvard en el año 1983 postula la teoría de las inteligencias múltiples, la cual afirma que no existe solo un tipo de inteligencia definida por el nivel de coeficiente intelectual, sino que va mucho más allá, también relaciona los talentos y habilidades que posee cada ser humano, declarando así que existen diversas inteligencias en las personas.

Meléndez & Escobar, (2020) mencionan que “Cada individuo posee características de inteligencias distintas, siendo necesario conocer las cualidades de los estudiantes, para poder establecer el principio de intervención del posterior desarrollo didáctico a través de actividades diversas e innovadoras” (p.46). Aunque se debe tener en cuenta que debe existir un acompañamiento de parte del docente, en un marco de aceptación, confianza mutua y

respeto, que cree un ambiente de trabajo afectuoso y positivo, donde el verdadero protagonista del aprendizaje sea el estudiante.

En este sentido, Gardner en el año de 1983, gracias a su investigación concluye que existen ocho tipos de inteligencias, las cuales Gardner, 1998 citado en Meléndez & Escobar, (2020), definieron y organizaron de la siguiente manera:

- *Inteligencia lingüística*: esta es de carácter verbal, el uso de las palabras de manera oral o escrita de forma asertiva es capacidad la poseen los escritores, poetas, buenos redactores.
- *Inteligencia lógica-matemática*: capacidad de utilizar los números, el pensamiento abstracto y la lógica para operar distintos datos, los individuos que desarrollan esta inteligencia son científicos ingenieros, arquitectos y matemáticos.
- *Inteligencia espacial*: es la habilidad de pensar, percibir el mundo en imágenes tridimensionales y se transformarlas en experiencia visual a través de la imaginación. Esta inteligencia implica sensibilidad al color, líneas, formas y la relación entre los elementos.
- *Inteligencia kinestésica-corporal*: es el dominio del cuerpo con el fin de expresar emociones y crear objetos manuales, este tipo de inteligencia se evidencia en bailarines, cirujanos, artesanos, atletas, etc.
- *Inteligencia musical*: expresión musical, todo lo referente a la sensibilidad al ritmo, melodías y timbres a una pieza musical, se enmarca en la producción de tonos, instrumentos y el poder cantar.
- *Inteligencia interpersonal*: “Capacidad de comprender la sensibilidad a expresiones fáciles, de voz, gestos, posturas ya habilidades, con capacidades plenas de interacción” (Torres & Díaz, 2021, p.12). Aquí destacan personas como actores, políticos, docentes y líderes.
- *Inteligencia intrapersonal*: capacidad de autoconocimiento, en base a la reflexión y autocontrol de los pensamientos y sentimientos de forma efectivo. Meléndez & Escobar, (2020) mencionan que “Incluye una imagen precisa de uno mismo, deseos interiores, autodisciplina, autocomprensión y autoestima” (p.46).
- *Inteligencia naturalista*: se usa para observar y estudiar aspectos relacionados con la naturaleza, en este grupo resaltan botánicos, personas del campo, ecologista, paisajistas, etc.

La educación actual ofrece contenidos en la evaluación de la inteligencia lingüística y lógica matemática, dejando de lado la existencia de las demás inteligencias, dando como resultado un proceso de enseñanza incompleto, obligando a los docentes a buscar estrategias diversas, que salgan de lo tradicional, ya que en la práctica no todos los estudiantes aprenden de la misma manera ni tienen los mismos intereses. Cáceres & Munévar, (2019) mencionan que la participación educativa de la teoría de las inteligencias múltiples es amplia, surgiendo en los docentes la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas con enfoques creativos e innovadores.

1.2.3.- Teoría Sociocultural

1.2.3.1.- Lev Vygotsky

La influencia del entorno social se ha encargado de relacionar el aprendizaje con lo que se observa y se aprende del medio cultural donde habitamos, formando una estrecha conexión entre lo social y lo cultural, que abre un campo de estudio de la influencia que ejercen las relaciones interpersonales en el aprendizaje cognitivo desde la niñez a lo largo del desarrollo físico. Nace así la teoría sociocultural postulada por Lev Vygotsky.

Guerra, (2020) profundiza que Vygotsky sustenta la importancia del medio social y cultural que rodea al individuo para que este logre la construcción y reconstrucción del conocimiento. Dicho esto, teóricamente, existe una relación entre el constructivismo y el desarrollo sociocultural, ya que, sustenta muchos de los principios originarios de Piaget.

Vygotsky habla de funciones mentales elementales como la atención, sensación, memoria y percepción, a través de ellas los procesos mentales son más efectivos y placenteros, puesto que la interacción con ambiente sociocultural genera un aprendizaje significativo. Sánchez, (2021) encontró que gran parte del aprendizaje ocurre a través de la interacción social con un instructor, que moldea los comportamientos y da instrucciones verbales. Los niños buscan generalmente un guía de aprendizaje, al cual escuchan, observan e imitan o ponen en práctica sus recomendaciones, a medida que con el pasar del tiempo los conocimientos se amplíen y desarrollen habilidades cognitivas más competentes.

La llamada Zona de desarrollo Próximo (ZPD), se enfoca en el nivel de desarrollo potencial para la resolución de problemas bajo colaboración, ya que, con una correcta asistencia los estudiantes pueden resolver un problema de manera exitosa. Guerra, (2020) sostiene que el individuo en función de lo que aprende de los otros miembros de la sociedad, se convierte en lo que es. Los logros cognitivos, el desarrollo de habilidad cognitiva se puede potenciar desde lo social a lo individual.

1.2.4.- Teoría de la Motivación

La motivación es un factor importante a la hora de desarrollar una clase, puesto que de esta manera los estudiantes sienten el interés de generar el nuevo conocimiento; la teoría de la motivación intrínseca surge a través del pensador Daniel Pink, haciendo énfasis en la importancia de la motivación en el ambiente educacional. La gamificación es la metodología que fundamenta esta teoría ya que, tienen que estimular a los jugadores para que desarrollen sus habilidades cognitivas y conductas concretas (Castillo, 2020).

1.2.5.- Daniel Pink

Las contribuciones que hace Daniel Pink es considerar los retos a los que se enfrenta el siglo XXI en cuanto a la motivación, desarrollo social e instrucciones que hacen que todo funcione con eficacia. Para lo cual (Castillo, 2020) describe que Pink define tres tipos de motivación según el tipo de sociedad:

- *Motivación 1.0:* supervivencia.
- *Motivación 2.0:* sistema de recompensas y castigo al realizar una determinada tarea.
- *Motivación 3.0:* más acoplada a la realidad del siglo XXI, la motivación surge de los individuos (motivación intrínseca).

La motivación intrínseca se puede definir como el deseo propio de realizar alguna acción. De acuerdo con Castillo, (2020) la motivación intrínseca busca la novedad y el desafío para ejercitar las propias capacidades, a explorar y a aprender, actuando bajo su propia responsabilidad, sin estar condicionados por recompensas o castigos. Por lo cual Pink, (2010) citado por Castillo, (2020) clasifican dos tipos de personas:

- *Tipo X:* motivados por las recompensas en las actividades y las satisfacciones que pueden provocar.
- *Tipo I:* su motivación se basa en los aspectos de recompensa interna, su motivación es propia.

La realidad es que una persona para lograr la motivación debe pasar de ser tipo X para llegar a I, teniendo en cuenta los elementos que permiten el desarrollo de la motivación intrínseca: autonomía, competencia y la finalidad. El RAMPS es el acrónimo de las palabras en inglés: relatedness, autonomy, mastery and porpose, las cuales tienen su definición propia:

- *Relatedness:* relaciona la vida social y el deseo de buscar relacionarse con otros individuos.
- *Autonomy:* relacionado con la libertad, la potestad de valorar las actividades y generar la motivación intrínseca, generando una sensación de control que es muy valorada en un sistema de gamificación. Permite pensar a los jugadores que ellos controlan sus acciones y objetivos (Castillo, 2020).
- *Mastery:* son las competencias o habilidades para el desarrollo de una actividad concreta, Pink lo define como “el equilibrio entre la sensación de incrementar nuestra pericia en relación directa con el nivel de desafío al que nos enfrentamos.” En el ámbito educativo Castillo, (2020) argumenta que “En la gamificación radica en la necesidad de que existan retos para los usuarios asumibles con un esfuerzo razonable con el fin de mantener su motivación en el sistema en el cual actúan” (párr.22).
- *Porpose:* esta es la finalidad, aquí el individuo busca razones para entender el beneficio de una actividad hacia la construcción del aprendizaje. “Tendríamos ejemplos en las aportaciones a plataformas científicas, a Quora, foros de usuarios, etc.” (Castillo, 2020).

1.2.6.- Modelo de Comportamiento

1.2.6.1.- R.J. Fogg

Este modelo educativo lleva su nombre en honor a su creador, Dr. B.J Fogg, donde se muestra la influencia del comportamiento como una capacidad de respuesta ante situaciones que regulan nuestras acciones, para la producción de un aprendizaje o una habilidad, de

acuerdo con Ruiz, (2018) este modelo es uno de los más utilizados en las tecnologías persuasivas, de manera especial en la gamificación, ya que establece que una persona muestra un comportamiento cuando está suficientemente motivado. Aún más si siente que tiene la habilidad idónea para desempeñar una actividad que le provoca placer y emoción.

Para Flogg la simplicidad es lo más importante para cambiar un comportamiento, ya que, la motivación de una persona puede variar; otro eje es la habilidad que se tiene para realizar una tarea impuesta, de aquí depende si es algo fácil o difícil de hacer para el individuo, sin embargo, cuando se alcanza el “disparador”, ocurren las acciones y la conducta se modifica. Para el análisis más profundo Ruiz, (2018) define a cada componente del modelo Flogg de la siguiente manera:

- *Motivación*: es la predisposición del estudiante a participar voluntariamente en una actividad. Existen 3 motivadores principales:
 - ✓ Sensación: placer o dolor.
 - ✓ Anticipación: esperanza o miedo.
 - ✓ Pertenencia: rechazo o aceptación social.
- *Habilidad*: capacidad que tiene una persona de realizar una actividad determinada. Ruiz, (2018) recomienda dos vías para incrementar la habilidad:
 - ✓ Camino duro: ofrecer un mayor grado de complejidad, con la finalidad de que el estudiante entrene más sus habilidades cognitivas.
 - ✓ Simplicidad: son actividades concretas, con un objetivo fácil de conseguir.
- *Disparo*: es un factor desencadenante, este estímulo es como una alerta que promueve la sensación de conseguir un objetivo cueste lo que cueste. De igual manera Ruiz, (2018) indica que existen tres desencadenantes a tomar en cuenta:
 - ✓ Facilitadores
 - ✓ Señales
 - ✓ Chispa/estallido

Por medio de la teoría de Fogg, se demuestra que hoy en día, el quehacer educativo se relaciona más con la empatía y lo social, un buen docente debe tener en cuenta factores psicológicos que puedan generar en el estudiante la motivación y el interés por desarrollar su conocimiento y habilidades cognitivas.

1.3.- Definición de Variables

1.3.1.- La Gamificación

1.3.1.1.- Definición de Gamificación

En la educación las metodologías y técnicas de aprendizaje varían acorde a los objetivos y el contexto, en plena era digital, las necesidades educativas también cambian, adaptándose a los nuevos ambientes de aprendizaje, volviéndose indispensable para los docentes mantenerse en constante actualización para brindar una asimilación de conocimiento positiva, una de las metodologías que se usan actualmente es la gamificación. Saucedo et

al., (2020) menciona que por medio de estrategias de técnica de juego incentiva la motivación y el ambiente de aprendizaje, tanto en línea como presencial.

Esta metodología ha sido probada por varios psicólogos y educadores, evidenciando por medio de su correcta aplicación los resultados positivos en los procesos de aprendizaje, y la ayuda que brinda al docente para hacer sus clases más dinámicas y activas, incluyendo el perfeccionamiento de habilidades cognitivas y sociales.

La gamificación se puede aplicar en los distintos niveles educativos, desde la etapa infantil, grados medios y más avanzados; puesto que, al generar un conocimiento significativo en el alumno, interioriza sus conocimientos, asimila su entorno y la motivación es intrínseca.

1.3.1.2.- Tipos, Clasificación, Elementos de la Gamificación

Gamificar no es solo aprender a base de juegos en el aula, tras de ello hay diversos factores que permiten una correcta aplicación de esta estrategia de enseñanza, además es importante conocer estos elementos que conforman al proceso gamificador, para decidir cuales encajan con las actividades didácticas que el docente quiera diseñar e impartir. Dicho de este modo los elementos del proceso son tres: dinámicas, mecánicas y componentes.

Los elementos mecánicos son las bases del proceso lúdico, es decir, las reglas y su funcionamiento, por otro lado, las dinámicas son las estrategias que se desarrollan para la motivación de los estudiantes, están estrechamente relacionadas con las mecánicas. Por último, los componentes son los recursos que se diseñan y se utilizan para aplicar una estrategia gamificada.

En la investigación de Leyre Alejaldre Biel & María, (2016) se puede ejemplificar los tres elementos de la siguiente manera:

Tabla 1:

Elementos de la Gamificación

Dinámicas	Emociones	Competitividad, compañerismo, frustración y alegría.
	Narraciones	El ambiente del juego, la historia o los antecedentes.
	Progresiones	Desarrollo de los jugadores nivel individual y colectivo.
	Relaciones	Interacción social, comunicación y trabajo en equipo.
	Restricciones	Componentes forzosos.

Mecánicas	Colaboración	Trabajo conjunto para alcanzar la victoria.
	Competición	Dar lo mejor de sí y aceptar la victoria o la derrota en el juego.
	Desafíos	Es el esfuerzo y la creatividad que se pone para cumplir con el reto.
	Recompensas	Ganancia por el trabajo realizado.
	Retroalimentación	El desarrollo, como lo están haciendo.
	Suerte	El azar también influye en el juego.
	Transacciones	Comunicación entre los jugadores o negociaciones para obtener un beneficio en común.
	Turnos	Participación equitativa y organizada.
Componentes	Avatar	Representación visual del jugador
	Colecciones	Puntos o beneficios que pueden acumularse.
	Combates	Enfrentamiento y participación en el juego del momento de aprendizaje.
	Desbloques de contenidos	Pases nuevos que representan subir de nivel, obtenidos después de haber ganado un objetivo.
	Equipos	Trabajo conjunto y armónico con todos los integrantes del equipo.
	Gráficas sociales	Capacidad de socializar de cada participante del juego.
	Huevos de pascua	Elementos escondidos que se deben buscar, estos pueden tener un premio, bonificación o representar al ganador de la actividad.

Insignias	Representación visual de los logros.
Límites de tiempo	Competir en un determinado tiempo, utilizando estrategias recursos necesarios.
Misiones	Desafíos a cumplir.
Niveles	Grado de dificultad y progresión de los jugadores.
Puntos	Recompensas que representan la progresión.
Clasificaciones y barras de progreso	Representación estadística de cómo es el progreso del juego y los logros de cada equipo.
Reglas	Puntos a respetar para mantener una competitividad positiva.
Tutoriales	Familiarización con el juego, informando de los objetivos, normas y estrategias para conseguir la victoria.

1.3.1.3.- Gamificación en la Educación

Para concebir un aprendizaje significativo se debe generar una experiencia, y en la metodología de gamificación no es la excepción, al estructurar una experiencia de juego, el contenido se hace más fácil de asimilar y el proceso de enseñanza- aprendizaje toma forma. Mielles & Moya, (2021) mencionan que existen características claves para un desarrollo correcto del aprendizaje gamificado dentro del aula, las cuales se resumen de la siguiente manera:

- ✓ Sistema de recompensa que proporcione motivación durante la experiencia
- ✓ Retroalimentación y atención a sus habilidades
- ✓ Tipo de trabajo: grupal o autónomo
- ✓ Aprendizaje significativo
- ✓ Acompañamiento docente
- ✓ Resultados: se evalúa por medio de los niveles, los puntos y el proceso aplicado

Para conseguir de forma segura la efectividad de la gamificación es necesario tener el conocimiento de las herramientas tecnológicas adecuadas, una planificación clara, creatividad y dinamismo con el fin de que los ambientes de aprendizaje aplicados sean favorables y construyan el aprendizaje significativo en el aula.

1.3.1.4.- Gamificación en Lengua y Literatura

La sociedad cambiante y el auge de la tecnología y las necesidades educativas de igual manera van evolucionado, dando más lugares a factores como las emociones, sociabilidad y aprendizaje reflexivo. En la materia de Lengua y Literatura los problemas con el aprendizaje aumentan de alguna manera, ya que no es una materia netamente técnica que se aprenda con fórmulas y cálculos exactos, es más bien teórica y reflexiva.

Dentro de los principales problemas en esta área están la comprensión lectora, ortografía, confusión de fonemas y expresión oral; lo cual puede causar fracaso escolar o frustración docente. La didáctica de la Lengua y Literatura en su conjunto enseñan saberes coherentes y de analíticos, los cuales por mucho tiempo se han visto limitados en su enseñanza, siendo clave una intervención didáctica nueva que sea coherente y significativa, que cumpla con el desafío de garantizar agrado y conocimientos sólidos de literatura.

Marcillo Vera et al. (2023) mencionan “Numerosas revisiones de la literatura se han propuesto en tiempos recientes para resumir las contribuciones existentes sobre gamificación en la literatura y la lengua. Los hallazgos arrojaron que, sobre la base de menos de 30 estudios, coinciden en que esta estrategia educativa potencia la motivación y el aprendizaje de los estudiantes” (p.4). En base a dicha premisa, se considera que resulta fundamental en la práctica docente, romper los enfoques mitológicos tradicionales, para implementar métodos más activos.

Escalante, (2022) considera que la literatura en infantes constituye un recurso idóneo para tratar diferentes temas curriculares de Lengua y Literatura de la etapa primaria, pues son muchos autores que aseguran que sus beneficios abarcan un sinnúmero de posibilidades educativas de contenidos y socialización.

Finalmente en base a las conclusiones y análisis de los distintos autores, los aportes que brinda la gamificación dentro de la Lengua y la Literatura son un recurso aliado importante dentro del aula, ya que así evitamos el aburrimiento y la monotonía en el quehacer educativo, enriqueciendo aún más la experiencia de aprendizaje.

1.3.1.5.- Rol del Docente

En este proceso el docente cumple un papel central, ya que, es quien establece el objetivo, selecciona y diseña el ambiente de aprendizaje para lograr el éxito. Fernández, (2018) sostiene que acorde con la realidad educativa, es necesario un cambio de rol del profesor para mejorar el sistema de enseñanza aprendizaje. Dichos cambios el autor los plantea de la siguiente manera:

- ✓ Dominio y actualización constante en el uso de herramientas tecnológicas.
- ✓ Interacción con la comunidad educativa y social.
- ✓ Conocimiento de las necesidades formativas sociales.
- ✓ Capacidad de planificar

De modo que se genere un proceso de aprendizaje agradable, con objetivos enfocados en la creación y desarrollo de habilidades y motivación; sin embargo, la gamificación no solo consiste en conjugar elementos de un juego, sino que el docente se debe encargar de brindar una buena instrucción que guíe la experiencia del estudiante.

1.3.1.6.- Rol del Estudiante

Tanto el docente como el estudiante cumplen sus papeles en el proceso de enseñanza, el educando por su parte debe tener la mayor predisposición para formar su aprendizaje. Fernández, (2018) enfatiza que “Al igual que el profesor, el alumno ya se encuentra en el contexto de la sociedad de la información, y su papel es diferente al que tradicionalmente se le ha adjudicado” (p.23). Para esto el estudiante debe explorar las actividades formativas, teniendo en cuenta su pensamiento reflexivo, habilidades cognitivas en que más destaque, interacción social y la resolución de desafíos que desarrollen su conocimiento significativo.

Con ayuda de la aplicación de las TIC cumple con la obtención de tres objetivos principales; Fernández, (2018) en su estudio de investigación los describe de la siguiente manera:

- *Construir*: espacios de aprendizaje flexibles con las necesidades individuales y grupales, ritmo de aprendizaje, factores sociales, y habilidades cognitivas.
- *Experiencia*: técnicas de aprendizaje que permitan a los estudiantes y docentes participar en todo tiempo y lugar.
- *Calidad y efectividad*: el uso de materiales tecnológicos o concretos para apoyar el aprendizaje.

1.3.2.- Habilidades Cognitivas

1.3.2.1.- Definición de Habilidades Cognitivas

Las habilidades cognitivas se relacionan al proceso de codificación de información por medio de procesos mentales como lo son la memoria, atención, percepción, creatividad, etc. Espinoza & Ricaldi, (2020), afirman que “Las habilidades cognitivas son un conjunto de facultades mentales que permiten procesar todo aquello que nos rodea y formar una respuesta mental que ayuda a la comprensión” (p.73). Estos estímulos son percibidos por los sentidos la vista, olfato, tacto y oído, que al estar interrelacionados forman la inteligencia.

Entrenar las habilidades cognitivas que cada uno posee es importante; entre más se afiance estas actividades el nivel de desarrollo será superior y destacará en las actividades con más dominio, según el rango de edad. Espinoza & Ricaldi, (2020) plantean que precisamente la edad se debe tener en cuenta para adaptar la estimulación cognitiva a cada una de las etapas del desarrollo, puesto que cuanto más se estimulen las habilidades cognitivas desde el nacimiento, el desarrollo de estas será mejor. Generalmente dicha estimulación resulta positiva en los aspectos de la vida cotidiana como:

- Autoestima

- Autonomía personal y social
- Competencias sociales: respeto a las reglas y personas en general
- Comprensión de términos abstractos
- Capacidad comunicativa
- Aumento de motivación
- Adquisición de habilidades competentes

1.3.2.2.- Habilidades Cognitivas Claves en el Aprendizaje de Lengua y Literatura

Las habilidades cognitivas hacen posible realizar cualquier tarea, ya que, al recordar información e integrarla a la vida personal, estos procesos se dan de manera paulatina acorde al desarrollo y edad del individuo. Castro, (2020):

En una primera fase, denominada cognitiva, la persona desconoce la existencia de una habilidad, por lo que se concentra en qué aprender y cómo hacerlo, en una segunda fase se lleva a cabo el proceso de adquisición de la habilidad y su desarrollo mediante la práctica y finalmente la práctica se vuelve independiente del conocimiento. (p.14)

En lo que respecta a las habilidades cognitivas en lengua y literatura, los factores de razonamiento verbal son un conjunto de habilidades sociocognitivas que incluyen la conceptualización, capacidad de inferir cosas complejas y la capacidad de comprender niveles superiores. Castro, (2020) describe la división de las habilidades cognitivas de lengua y literatura en tres categorías:

- *Dimensión de habilidades cognitivas básicas:* requiere recordar palabras, frases, retener y analizar información de oraciones.
- *Dimensión de habilidades del lenguaje oral:* amplía el vocabulario (audición) y el conocimiento gramatical (procesamiento de oraciones).
- *Dimensión de habilidades de alto nivel:* vincula partes del texto con base en su propio conocimiento, realiza inferencias entre proposiciones y conocimientos previos hipotéticos, implicando habilidades cognitivas de orden superior.

En este sentido el modelo de aprendizaje de gamificación ofrece herramientas y materiales que apoyan el desarrollo de las habilidades cognitivas, teniendo en cuenta la diversidad de inteligencias e intereses que tienen los estudiantes, estos materiales de apoyo incluyen imágenes gráficas, fotografías, audios y videos.

1.3.2.3.- Dificultades del Aprendizaje de la Literatura y el Currículo

Dentro de las aulas es normal encontrar dificultades de aprendizaje en los estudiantes en torno a los contenidos curriculares, estos se pueden manifestar en el rendimiento personal y global de los estudiantes en las áreas escolares, en estudios realizados por Sumba, (2019) ha encontrado que “Los problemas que se pueden apreciar son la lentitud, el desinterés, deficiencia de atención, falta de concentración y motivación en realizar tareas como lectura crítica o comprensiva o de razonamiento verbal” (p.31).

Muchos de estos problemas son originarios desde el nivel social, intelectual, cultural, sensorial, motor o la metodología de enseñanza docente, que carece de recursos en el aula, la metodología es inadecuada y la comunicación es deficiente. Es así como desde el fortalecimiento de la Lengua y Literatura, se pretende desarrollar en los estudiantes las habilidades competentes asociadas a forjar una calidad de vida óptima, donde el estudiante comprenda que cuando se decide a leer, analizar y poner a prueba sus habilidades verbales se despliega la posibilidad de descubrir nuevos mundos, culturas y conocimientos que le abran las puertas a mejores condiciones laborales y sociales.

1.3.2.4.- Estrategia Didáctica

Para el desarrollo del proceso de aprendizaje, el docente siempre debe aliarse con acciones que le permitan lograr los objetivos de aprendizajes planificados, dichas herramientas son las estrategias didácticas, las cuales presentan la singularidad de poder planificar y desarrollarlas acorde a aspectos como el contexto, conocimientos previos y el factor social en el que se desenvuelve.

En la investigación de López Gutiérrez y Pérez (2018) sustentan que, “con el diseño de variedad de estrategias de enseñanza en función de la significatividad de los aprendizajes, estas intencionalidades abarcan desarrollo personal, potencial de inteligencia y la adquisición de competencias profesionales y el desarrollo de actitudes y valores” (p.8). De modo que, desde este punto de vista se destacan los nuevos métodos y culturas que van desarrollando, haciendo cierto énfasis en la innovación y la importancia de la organización y la planificación curricular del docente, la cual debe ser capaz de tener flexibilidad con los cambios externos y adaptación a cualquier situación que surja en el camino.

Las estrategias didácticas pretenden facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, promoviendo aprendizajes significativos y vivenciales, para esto se hace referencia a procedimientos, métodos y actividades que el docente debe poner en marcha, ahora bien, teniendo en cuenta los elementos fundamentales a implementar en una estrategia didáctica, los cuales Ríos Peñarrieta, C. J., & Navarrete Pita, Y. (2023) clasifican de la siguiente manera: componentes y etapas de la siguiente manera:

Componentes

- Objetivo: meta propósito a alcanza.
- Misión: forma o estrategia de llevar a cabo el proceso didáctico.
- Visión: cómo se va a dirigir la propuesta didáctica durante el proceso y a medio o largo plazo.

Etapas

- E1 Diagnóstico: estado actual del aprendizaje de los estudiantes.
- E2 Planificación: actividades que conformarán la estrategia didáctica, a partir del diagnóstico.

- E3 Ejecución: aplicación de las actividades que conformarán la estrategia didáctica.
- E4 Evaluación: valoración del desempeño de lo que se puso en práctica de las actividades que conforman la propuesta didáctica.

Cuando se trata de enseñar, las estrategias didácticas bien organizadas y planificadas, da como resultado la obtención de los aprendizajes requeridos, particularmente en el caso de lengua y literatura, la formulación de una estrategia didáctica adecuada potencializa conocimientos y los convierte en experiencias significativas.

1.3.2.5.- Estrategias didácticas de gamificación

La gamificación es una herramienta que en la educación ha significado un cambio de proceso de enseñanza, reinventando el rol del docente y el estudiante, introduciendo términos como mecánicas y juegos. En la investigación Ordóñez Gutiérrez (2022) argumenta que la gamificación es el uso de mecánicas, componentes y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas, sin embargo, el diseño de una estrategia de gamificación debe basarse en los objetivos que se quieren alcanzar” (p.27). Cabe destacar que jugar no solo conlleva a la concepción de juegos, sino que, en el ámbito educativo la participación y la motivación forman una alianza para salir de metodologías tradicionales, permitiendo la participación activa en el proceso de aprendizaje.

Gómez, (2020) citado en Ordóñez Gutiérrez (2022) encuentra que mientras, otras corrientes de autores consideran que la gamificación es el proceso de integrar la teoría, la mecánica, el diseño y la estética al juego, pensar en el que hacer, la mecánica resolución de problemas y los involucrados a jugar representan objetivo real, más allá de lo técnico y lo artístico (p.19).

Para aplicar la gamificación la gamificación es necesario seguir una serie de pasos estratégicos como lo son:

1. Tabla de clasificación de avance de cada jugador.
2. Insignias: o premios para los concursantes que finalicen las tareas encomendadas.
3. Puntuación: cuando se haya culminado una tarea, se puede asignar puntos como motivación para que permanezca esa habilidad.
4. Premios
5. Registro: en la tabla se registra el avance de cada estudiante, con el fin de generar una sana competencia.

Dicho así, en es la investigación de Morón Hernández et al. (2022) se concluye que durante el estado de confinamiento surgieron distintas estrategias metodológicas de apoyo docente para despertar motivación e interés de los estudiantes. Así surgió una experiencia lúdica en el ámbito educativo como la gamificación y eficacia probada en distintos trabajos de investigación a nivel mundial.

Se concluye entonces, en palabras de Rúa Sánchez (2023) que cita a Dterding et al., 2011 “La gamificación como estrategia didáctica potencia aprendizaje en el estudiante, los

ambientes educativos actuales, debe afrontar los desafíos que plantea la sociedad globalizada; lo cual implica apostar por un proceso de enseñanza modernizado y dinámico” (p.7). La gamificación como estrategia didáctica de la educación básica, no solo es crear un juego en el aula, es enriquecer el contexto educativo, motivar con recompensas y puntajes que bien planificados puedan ir desarrollando habilidades y destrezas para alcanzar los objetivos de aprendizaje requeridos.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1.- Tipo de Investigación

La presente investigación tiene un enfoque mixto; es decir, es de carácter cuantitativa y cualitativa. En el marco de la investigación cuantitativa es de alcance descriptivo, ya que, tiene como finalidad especificar propiedades, definir y medir características de conceptos, fenómenos y variables cuantificando y mostrando con precisión las dimensiones del problema (Sampieri & Mendoza Torrez, 2018).

Su diseño es no experimental y su tipo es transversal, ya que “El estudio no hace variar de forma intencional las variables independientes para ver el efecto sobre las otras variables, midiendo y observados fenómenos tal como se dan en su contexto natural” (Sampieri & Mendoza Torrez, 2018, p.235).

En el contexto de la investigación cualitativa el proyecto tiene un diseño de investigación acción, como señala Sampieri & Mendoza Torrez, (2018) ayuda a comprender y resolver una problemática social y guie la toma de decisiones para transformar la realidad.

2.2.- Método, Técnicas e Instrumentos

2.2.1.- Métodos

En el desarrollo del proyecto se utilizó los siguientes métodos generales o lógicos de la siguiente manera:

Método inductivo: este método se utilizó en la medida en que, para llegar a conclusiones de carácter general, relacionada a las variables de estudio, se partió del conocimiento y análisis de los indicadores de las variables, es decir, de los aspectos específicos o particulares de estos.

Método deductivo: este método se utilizó y permitió llegar al diseño de la propuesta en el capítulo IV, la misma que es una particularidad para la Unidad Educativa Particular Oviedo, partiendo del conocimiento general de la estructura de una guía y de la teoría de general sobre el tema.

Método analítico sintético: este método se utilizó en todos los capítulos del informe de investigación, pero de manera especial en el marco teórico, ya que, para entender los temas generales sobre la Gamificación en desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de séptimo año de educación básica, fue necesario descomponer en los subtemas teóricos y luego realizar síntesis explicativos o descriptivos.

2.2.2.- Técnicas

Las siguientes fueron las técnicas de investigación utilizadas:

Se aplicó una encuesta a los estudiantes de séptimo año de educación básica, de la Unidad Educativa Particular “Oviedo”, en la segunda semana de mes de junio, para lo cual en la

asignatura de Lengua y Literatura se entregó una encuesta impresa para recoger la información; la cual permitió describir los datos observados durante la aplicación de las técnicas e instrumentos que avalaron el desempeño de las habilidades cognitivas de las estudiantes en el área del Lengua y Literatura.

Se aplicó una entrevista estructurada al jefe del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Particular “Oviedo”, en la tercera semana del mes de junio, para lo cual, previa cita se le entrevistó y grabó las respuestas en el despacho de vicerrectorado.

2.2.3.- Instrumentos

Para operacionalizar las técnicas de investigación se utilizó los siguientes instrumentos: ficha de observación, cuestionario y guion de entrevista.

2.3.- Preguntas de Investigación y/o Hipótesis

Los ejes investigativos, planteados sobre la base de los objetivos específicos del plan de investigación, fueron las siguientes preguntas de investigación:

1. ¿Cuáles son las bases teóricas y científicas relacionadas al desarrollo de habilidades cognitivas en niños de séptimo año de educación básica en Lengua y Literatura?
2. ¿En qué medida favorece al aprendizaje el uso de la Gamificación en el área de Lengua y Literatura?
3. ¿Cómo diseñar un manual de estrategias y técnicas didácticas basadas en la Gamificación para la enseñanza de la Lengua y Literatura?

2.4.- Matriz de Operacionalización de Variables

Objetivos de Investigación	Variables	Indicadores	Técnicas	Fuentes de Investigación
Diagnosticar el conocimiento que poseen los estudiantes de séptimo año de educación básica sobre habilidades cognitivas adquiridas y técnicas de gamificación en las clases de lengua y literatura, mediante investigación de campo.	Gamificación	Retos Desafíos Premios Clasificación Acumulación de puntos Escalando niveles La motivación	Encuesta	Estudiantes
	Habilidades Cognitivas	El juego Atención Memoria Lenguaje	Entrevista	Docente

2.5.- Participantes

La población o universo investigada está constituida por los 32 estudiantes del séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Particular “Oviedo” ubicada en la ciudad de Ibarra, de la provincia de Imbabura; así mismo se cuenta con la participación de la coordinadora del área de Lengua y Literatura.

Como la población investigada está constituida por una docente y 32 estudiantes; las mismas que están agrupadas en un solo paralelo, Séptimo año de Educación General Básica “A”, se tomó la decisión de hacer un censo; es decir, aplicar la encuesta a todo el universo a investigarse.

2.6.- Procedimiento

Una vez que se diseñó el instrumento sobre la base de la matriz de operacionalización de las variables, este pasó a revisión de un experto y, además, se aplicó una encuesta piloto para determinar la confiabilidad del instrumento, obteniéndose una alfa de Cronbach de 0,8, equivalente a muy bueno.

A continuación, previo la autorización de la máxima autoridad del plantel, se aplicó la encuesta, para lo cual se ingresó al aula de manera y se explicó a los estudiantes el objetivo y la forma de llenar del instrumento, dándoles aproximadamente 20 minutos para culminar el instrumento.

Los datos de la encuesta fueron ingresados al SPSS versión 25.5 para la tabulación y respectivo análisis de la información que se lo desarrolló sobre la base de tablas de frecuencias.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1.- Encuesta

Aplicada a los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Oviedo”:

Tabla 2:

Uso de estrategias novedosas para dictar una clase

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Ocasionalmente	6	18,8	18,8
	Frecuentemente	17	53,1	71,9
	Muy frecuentemente	9	28,1	100,0
	Total	32	100,0	

Es muy positivo que el 53,1% de los estudiantes investigados afirmen el uso frecuente de metodologías novedosas utilizadas por sus docentes para dictar la clase, sin embargo, el 18,8% de ellos confirma que es ocasional su uso. Ahora bien, en palabras de la docente jefa de área, asegura que: “No siempre se puede aplicar la gamificación como tal, ya sea por tiempo o desconocimiento, pero se ha tenido ciertos acercamientos por medio del aprendizaje a través del juego, que son dos conceptos que se pueden confundir dentro del aula.”

Tonucci, (2018) menciona que los estudiantes viven sentados muchas horas cada día y lo hacen todo sentados; cambian los profesores, los libros y todo, pero el estudiante sigue sentado, por lo que es necesario superar la idea del aula como un lugar natural. De este modo, se puede considerar importante el uso de estrategias nuevas tanto dentro como fuera del aula ya que “Una estrategia pedagógica, busca motivar al estudiante, haciéndole partícipe y activando su interés por el aprendizaje, permitiendo al docente cambiar de paradigmas y proponer nuevos retos tanto para el educando como para ellos” (Forero & Machehca Moreno, 2019, p.59).

Actualmente es común ver esta confusión entre el juego como herramienta de aprendizaje y la gamificación como tal, o el pensamiento de que aplicar una nueva estrategia didáctica va a ser difícil y conllevará mucho tiempo y solo se limita a estar dentro del aula, sin tomar en cuenta que el aprendizaje se puede desarrollar desde diferentes ambientes para desarrollar las distintas habilidades cognitivas.

Tabla 3:*Motivación al iniciar una clase de Lengua y Literatura*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Nada motivado	1	3,1	3,1
	Ni motivado, ni desmotivado	13	40,6	43,8
	Motivado	9	28,1	71,9
	Muy motivado	9	28,1	100,0
	Total	32	100,0	

La motivación es un factor muy importante para empezar con el proceso de enseñanza-aprendizaje, en esta tabla se puede evidenciar que el 40,6% de estudiantes no sienten motivación en las actividades de Lengua y Literatura, ya sea por responsabilidad o ejecución, solo encaminan su aprendizaje al cumplimiento de tareas. Esto es un factor negativo ya que, sin escuchar las necesidades reales de los estudiantes. Tonucci, (2018) menciona que acceder al pensamiento infantil es difícil, por lo que el adulto debe ayudar al niño a entender y capturar estas palabras o actos lo que se requiere, de manera que el docente pueda descubrir los problemas y propuestas, dándole valor a su expresividad. Este factor motivante siempre ha sido un punto complicado en el quehacer educativo, ya sea por falta de empeño por parte del docente o de colaboración de los estudiantes al desarrollar las actividades. (Teixes, 2014 citado en García et al., 2021) “Expresan que la motivación distingue tres puntos fundamentales al momento de jugar: la necesidad de cumplir y avanzar, la intriga y la capacidad de socializar” (p.4). En pleno siglo XXI es necesario tomar en cuenta puntos que permitan llegar a la calidad educativa, estar siempre a la vanguardia y tratar de ser innovadores para poder atender las necesidades que presentan los estudiantes.

Tabla 4:*Valoración del conocimiento actual en la asignatura de Lengua y Literatura*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	2	6,3	6,3
	Regular	2	6,3	12,5
	Bueno	10	31,3	43,8
	Muy bueno	11	34,4	78,1
	Excelente	7	21,9	100,0
	Total	32	100,0	

En la valoración de conocimiento actual por parte de los estudiantes en el área de lengua y literatura se puede evidenciar una discrepancia entre un conocimiento bueno de 31,3% y muy bueno con un 34,4%, sin embargo, en la entrevista aplicada a la docente jefa de área, afirma que al pasar de una nivel a otro en especial de la básica a la secundaria, se ha

verificado distintas deficiencias en lo que respecta a lo práctico, solo tiene las bases teóricas, más la forma de aplicar no es la correcta.” En la investigación de Tenesaca & Criollo, (2020) afirman que “Dentro del contexto escolar las dificultades en el aprendizaje son evidentes en distintos contenidos curriculares, de ahí la importancia de mejorar las habilidades cognitivas básicas y competencias lingüísticas” (p.14). De este modo es necesario buscar herramientas que ayuden a reforzar ciertos contenidos donde el docente note falencias, así como se puede evidenciar en los datos, donde el conocimiento deficiente y regular es mínimo, pero aún es persistente, se puede notar en las evaluaciones y rendimientos académicos. Tonucci, (2018) menciona que una manera para evaluar sería plantear una propuesta de valor tomando en cuenta a las diversidades y los tipos de inteligencia, ya que, si el estudiante estaba en cuatro y llega a seis, es mucha la ganancia.

Tabla 5:

Los juegos como refuerzo de aprendizaje y motivación en los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	4	12,5	12,5
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	2	6,3	18,8
De acuerdo	16	50,0	68,8
Totalmente de acuerdo	10	31,3	100,0
Total	32	100,0	

La aceptación es positiva, los resultados muestran con un 50% de estudiante encuestados que están de acuerdo y con un 31,3% en total acuerdo con que los juegos pueden ser una herramienta que ayude a reforzar los procesos de enseñanza y el factor de motivación. Para Gaviria, (2021) la influencia que ejerce el juego puede explicar el desarrollo de ciertas características de la personalidad como la afectividad, motricidad, inteligencia, creatividad y sociabilidad, que al incorporarlas con juegos en el aula crean ambientes de libertad y rutinas educativas satisfactorias. Los estudiantes llevarán su conocimiento a experiencias más amplias, donde la sociabilidad y la curiosidad mejoren su proceso de aprendizaje y motivación, entendiendo así al juego como una actividad creadora y adaptativa. “El aprendizaje está rodeado de entorno social, procesos biológicos, cognitivos, emocionales y motivacionales, que el docente debe conocer y así pueda estimular dichas reacciones” (Asqui, 2020, p.21) La metodología de gamificación, puede favorecer de gran manera ya que es una experiencia diseñada respectivamente para usar el juego y el razonamiento lúdico para fortalecer una determinada habilidad, haciendo de la experiencia educativa más dinámica, sin perder el objetivo educativo.

Tabla 6:

Uso de juegos como: premios, retos o desafíos, clasificación y acumulación de puntos para el desarrollo de la clase

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	12	37,5	37,5
	En desacuerdo	1	3,1	40,6
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	1	3,1	43,8
	De acuerdo	11	34,4	78,1
	Totalmente de acuerdo	7	21,9	100,0
	Total	32	100,0	

Es curioso notar el miedo que los estudiantes tienen al momento de hablar de metodologías nuevas y salir de la zona de confort. Los datos que se observan especifican que el 37,5% de los estudiantes están totalmente en desacuerdo con juegos donde se realice actividades activas que salgan del sistema tradicional. Hall, (1924) citado en Gaviria, (2021) afirma que “Existe un orden evolutivo en el desarrollo de los juegos que tendría su paralelismo en los grandes periodos de la evolución de la cultura” (p.59). Es decir, el individuo está tan acostumbrado a sus actividades rutinarias que al momento de encontrar algo diferente le incomoda. La especie humana es adaptativa a los cambios y cuando esto sucede los beneficios que conlleva son maravillosos. Tonucci, (2018) menciona que dedicarse más a lo que uno prefiere es como buscar “su juguete preferido”, teniendo en cuenta que existen diferentes caminos. La metodología de gamificación es una herramienta no muy nueva, pero si no muy común, es por eso, por lo que se presta a ser algo novedoso, que con una guía correcta y conceptualización idónea puede generar aprendizajes significativos en los estudiantes.

Tabla 7:

Valoración del dominio en expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	2	6,3	6,3
	Bueno	16	50,0	56,3
	Muy bueno	8	25,0	81,3
	Excelente	6	18,8	100,0
	Total	32	100,0	

Los resultados obtenidos son algo favorables, ya que el 50% de los estudiantes expresan que tiene un nivel de dominio en expresión oral bueno, sin embargo, existen casos como el 6,3% que, aunque no son muchos, no se los debe descuidar; ya que ellos presentan cierto

grado de inhibición al momento de expresarse. Afianzar esta habilidad cognitiva es tarea del docente, el cual se puede estimular con distintas metodologías y actividades para ayudar a mejorar a los estudiantes. Capilla, (2016) citado en Asqui, (2020), afirma que “Para la construcción del saber intervienen tres momentos en los procesos cognitivos: la observación e identificación, el orden y la comparación y por último el almacenamiento y comprensión de la información” (p.2). En la entrevista realizada a la jefa de área de Lengua y Literatura menciona, que es complicado plantear una planificación con juegos, ya que, no se puede perder el objetivo educativo, las reglas, y el diseño, el tiempo y la imaginación que se debe tener para la implementación. Tonucci, (2018) recomienda que los maestros deben ser personas de confianza, importantes en el desarrollo de los estudiantes, a tal punto de generar en el estudiante un canal de conexión y estímulo que permita ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al entender al ser humano como un ente de sociabilidad, la gamificación y el juego son promotores del desarrollo, porque jugando los niños contruyen constantemente su realidad académica y de vida cotidiana.

Tabla 8:

Valoración del nivel de dominio en expresión escrita

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	1	3,1	3,1
Regular	7	21,9	25,0
Bueno	9	28,1	53,1
Muy bueno	10	31,3	84,4
Excelente	5	15,6	100,0
Total	32	100,0	

Es un poco preocupante que tan solo el 15,6% de los estudiantes consideren que tienen un dominio de expresión escrita excelente y el 31,3% muy bueno, mientras el 53,1% de los que se encuentre en rangos inferiores por lo que es de suma importancia empezar a cambiar el modo de enseñanza de la expresión oral, priorizando el mejoramiento de esta habilidad. Al generar una experiencia dentro de su entorno social el estudiante puede plasmarlo de manera escrita, permitiéndole argumentar en base a su experiencia. Gaviria, (2021) destaca que con la gamificación los niños están obligados a considerar los diferentes puntos de vista de sus compañeros y emitir juicios valor. Esto lo pueden hacer de manera escrita u oral, donde se va a notar de sobremana la expresividad y capacidad de los estudiantes al interactuar o escribir un texto. Ahora bien, el docente debe jugar activamente su papel como lo recomienda García et al., 2021, p.7-8) al diseñar y definir los objetivos, actividades, tiempos, elaborar recursos, definir elementos a usar y la evaluación del propio sistema. De este modo el docente puede influir en el aprendizaje de sus estudiantes, escuchando, interactuando y haciendo uso de las metodologías adecuadas y volviendo activos a los estudiantes y porque no, al mismo docente.

Tabla 9:*Valoración de habilidades para el razonamiento verbal, memorización y atención*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	2	6,3	6,3
	Bueno	14	43,8	50,0
	Muy bueno	12	37,5	87,5
	Excelente	4	12,5	100,0
	Total	32	100,0	

Es lamentable que apenas el 12,5% de estudiantes se consideren excelentes, ya que da a entender que los demás estudiantes no tienen un dominio suficiente de estas habilidades cognitivas; esto evidencia, que la mayoría de los estudiantes poseen un insuficiente dominio de las mencionadas habilidades. Los factores para generar estos problemas pueden ser distintos, por lo cual es necesario entender que la enseñanza tradicional da paso a nuevas formas de aprendizaje. Romero y Lavigne (2005) citados en Tenesaca Orellana & Criollo Cumbe, (2020), p.16) afirman “Al enfocarse en el cambio de un hábito lingüístico las estrategias tradicionales y falta de motivación causa incumplimiento de tareas, bajo rendimiento y desinterés en los contenidos curriculares”. Además del deficiente aprendizaje de los años anteriores o Además, las dificultades de aprendizaje ocasionados por la pandemia. Tonucci, (2018) destaca que la escuela sigue siendo un lugar de repetición, que no valora las diversidades, por lo que se debe cuidar al estudiante y no perder esa mirada.

Tabla 10:*Implementación de estrategias a base de motivación y juegos para mejorar las habilidades de aprendizaje y contenidos curriculares de Lengua y Literatura*

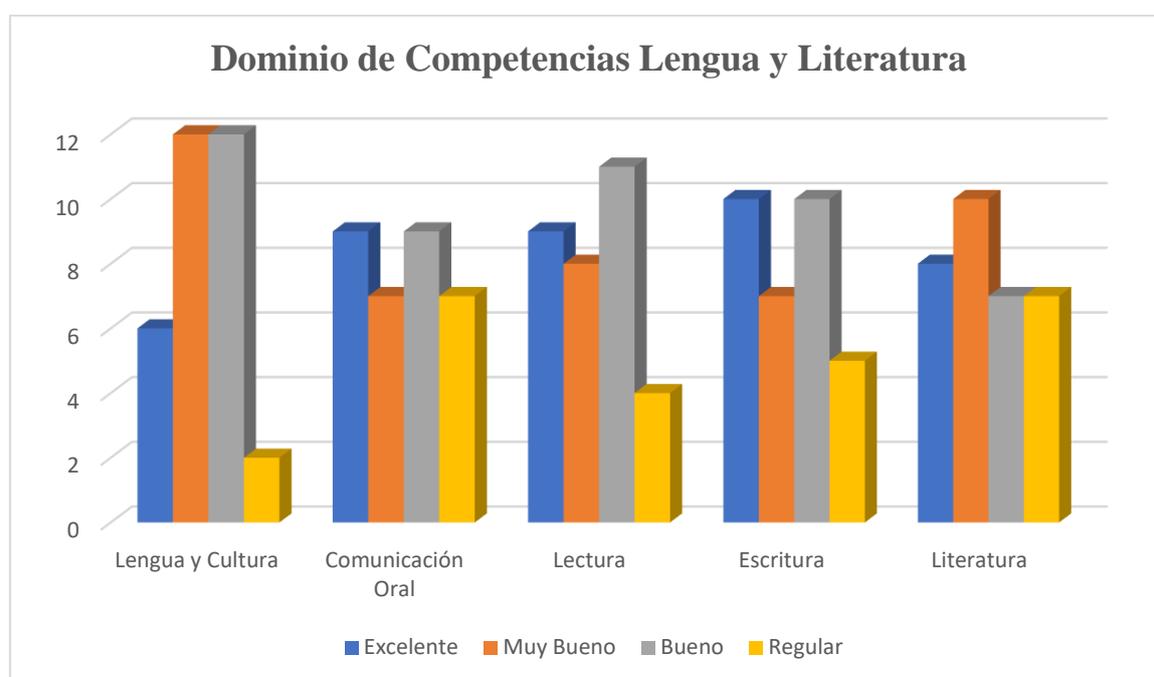
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	1	3,1	3,1
	De acuerdo	16	50,0	53,1
	Totalmente de acuerdo	15	46,9	100,0
	Total	32	100,0	

Es satisfactorio que los estudiantes consideren llamativa la propuesta de implementar juegos y actividades motivadoras para la mejora de su aprendizaje, con un 16% de acuerdo y un 15% totalmente de acuerdo. Acorde a la entrevista a la MSc. Jefa de área de Lengua y Literatura sugiere que se debería cambiar el paradigma de la escuela tradicional, pero el problema radica en que los docentes no se mueven hacia nuevas metodologías de aprendizaje activas, sobre todo los que son indispensables para la vida, ya sea por falta de conocimiento

o incredulidad a la metodología. Gaviria, (2021) afirma que “Se debe tratar a la gamificación como un método serio, con propuestas relevantes y sistemáticas, que impacten un problema real dentro del entorno de los participantes, entender que, aunque se esté jugando, no es un juego” (p.97). Para incorporar una nueva metodología de educación es necesario investigar, conocer y estudiar cada características y beneficio que tiene, poner a criterio lo que se desea obtener. Tonucci, (2018) señala que una filosofía basada en el juego produce seguridad, alegría y salud, los estudiantes son eficaces en su adaptabilidad, y solo el maestro puede saber lo que el estudiante necesita. De modo que con una correcta aplicación de la gamificación se puede obtener motivación y aprendizajes significativos, rompiendo con la zona de confort y tradicionalismo al que se está acostumbrado, potencializado cada habilidad cognitiva.

Figura 1:

Valoración del dominio de las competencias lingüísticas curriculares en el séptimo año de Educación General Básica



Sobre el dominio de las diferentes competencias lingüísticas planteadas actualmente en el currículo ecuatoriano y basados en los porcentajes obtenidos, se puede ubicar a los estudiantes en un nivel bueno, sin embargo, hay muchos factores de aprendizaje en los que se debe trabajar y ayudar a los estudiantes a mejorar. Gaviria, (2021) menciona que el cambio de metodología resulta algo demandante, no obstante, el comportamiento y forma de relación de un participante en una dinámica lúdica, puede influir en modificaciones en la forma de actuar y pensar. De manera que se puede asimilar con mayor facilidad los contenidos curriculares, ayudarse entre compañeros y poner en práctica esos temas donde el estudiante no tiene mucho dominio.

Los datos obtenidos reflejan que las competencias donde más dificultades encuentran los estudiantes son en comunicación oral y literatura con un porcentaje regular 21,9% en cada uno. La estrategia de gamificación podría ayudar a mejorar estos aspectos cognitivos ya que con su uso se puede incluir actividades de observación, evaluación, reflexión, gestión y perfeccionamiento de habilidades, en distintos contextos, ya sea de manera individual o grupal, bajo un tiempo determinado Saucedo et al., (2020). Al incentivar a los estudiantes con premios o alguna ganancia se hace del espacio de aprendizaje más atractivo para desarrollar tareas e investigar dudas con un equilibrio entre lo científico y lo energético. El conocimiento de la metodología de gamificación en el quehacer educativo es primordial, ya que la experiencia práctica provoca una asimilación de contenidos más eficiente y duradera.

3.2.- Tablas cruzadas

Tabla 11:

¿Cómo valora su nivel de dominio en expresión oral?

		¿Cómo valora su nivel de dominio en expresión oral?				Total
		Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente	
Género	Niño	0	3	1	1	5
	Niña	2	13	7	5	27
Total		2	16	8	6	32

Tomando en cuenta que el plantel tiene más estudiantes del género femenino, se puede apreciar que existe competitividad en los niños, participando de todas las actividades académicas, demostrando que de los 5 niños que forman parte del séptimo año de Educación General Básica, su nivel de dominio en expresión oral tiende de ser bueno a excelente. Tenesaca & Criollo, (2020) argumentan que los alcances de los niños sobre sus habilidades, llevan al docente a reflexionar detenidamente y a reconsiderar el nivel de complejidad de cada contenido curricular. Ahora bien, la sociabilidad se hace un poco más complicada para ellos, al ser un grupo pequeño, y presentar un juego como una actividad científica se genera “En dos fases la primera es la transmisión del grupo social y la segunda es la construcción de su personalidad y conocimientos, gustos y habilidades personales” (Gaviria, 2021, p.68). En este caso es necesario desarrollar paso a paso la aplicación de estrategias de gamificación que permitan al niño ir construyendo su aprendizaje de forma secuencial.

Tabla 12:

Identificación étnica. ¿Cómo considera sus habilidades para el razonamiento verbal, la memorización y la atención?

		Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente	Total
Identificación étnica	Mestizo	1	14	9	4	28
	Blanco	1	0	1	0	2
	Afrodescendien te	0	0	1	0	1
	Indígena	0	0	1	0	1
	Total	2	14	12	4	32

Teniendo en cuenta que el Ecuador es un país multiétnico y megadiverso la apreciación de los niveles de habilidades de razonamiento verbal son medibles, se puede notar cierto desbalance en el parámetro excelente, donde los niños de etnia indígena, afrodescendientes y blancos tienen temor a potencializar sus habilidades cognitivas. Tenesaca & Criollo, (2020) deducen que aquellos estudiantes de zonas rurales que piensan estar alejados de la realidad, con una metodología cómo la gamificación se acerca a la tecnología, nuevas formas de aprender y de su propio entorno escolar.

Articulando el paradigma se puede lograr cambios positivos, dónde los estudiantes comprendan el término de igualdad, así como sugiere Gaviria, (2021) “Los estudiantes son iguales, emplean motivación intrínseca y experiencias significativas que promuevan el consumo de las propuestas curriculares” (p.96). De este modo, abordar conocimiento y potencializar las capacidades de razonamiento verbal de todos los estudiantes sea una tarea equitativa, de trabajo y esfuerzo de parte del docente y el estudiante.

3.3.- Entrevista

Esta herramienta se aplicó a la Msc. Judith Bayas, jefa de área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Particular “Oviedo”.

Entrevistador: Buenos días, entrevista aplicada a la docente, Msc Judith Bayas, jefa de área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Particular “Oviedo” como instrumento de tesis. (Objetivo...)

La primera pregunta es, según su criterio, ¿qué tan importante considera el desarrollo de habilidades cognitivas para la vida profesional y social de las estudiantes? ¿Por qué?

MSc. Judit Bayas: Buenos días, a ver, en cuanto a las habilidades cognitivas son, creo yo, la base fundamental de todo el proceso de enseñanza, tanto en la vida profesional como social lo que se les inculca en las diferentes materias y en Lengua y Literatura, el caso de mi área, lo que hacemos es sentar las bases de aquellos conocimientos, que los estudiantes necesitan para su vida futura y que después lo van a poner en aplicación en su vida

profesional y social, porque todo parte de una base teórica, de una base conceptual para de ahí en adelante poderlo aplicar, entonces es importante la parte cognitiva, también es importante la parte aplicativa de los conocimientos, pero si nosotros no tenemos, esta base cognitiva y conceptual en todos los niveles, entonces no podremos llegar a la ejecución de estos conocimientos.

La gamificación ha revolucionado la educación, esta metodología utiliza elementos y técnicas propias de los juegos buscando activar el aprendizaje de los estudiantes. En el estudio de González & Castro, (2022) concluyen que “La técnica de gamificación en el desarrollo de destrezas de escritura en estudiantes demuestra que tienen un efecto positivo en el progreso de habilidades cognitivas y aprendizaje significativo” (p.20). El vivir la experiencia de construir la realidad, de aprender por medio de actividades que impliquen movimiento. Tonucci, (2018) menciona que la escuela sigue teniendo un abanico demasiado estrecho de propuesta, lo que conlleva a un callejón de teorías sin práctica, conocimiento que no será aplicativo y tal vez hasta olvidado en un lapso de tiempo.

Entrevistador: como segunda pregunta es: En su experiencia, ¿Cómo valora el dominio de las habilidades lingüísticas en los estudiantes de séptimo año de educación básica? ¿Por qué? ¿Cuáles son las dificultades más evidentes?

MSc. Judith Bayas: Bueno, cuando se pasa de un subnivel a otro, que será del medio a la básica superior, si se encuentran varias debilidades en cuanto a las habilidades lingüísticas, claro que en la parte de la educación elemental y la educación media se sientan las bases de todas las habilidades lingüísticas, sin embargo, cuando pasamos a la parte secundaria, digámoslo así, a la parte superior y bachillerato, se ha verificado deficiencias en algunas cosas, en algunos conceptos, sobre todo en la aplicabilidad de estos, los estudiantes llegan con conocimientos solamente teóricos, de lo que son por ejemplo: ortografía, gramática pero la forma como se aplica no es la correcta y lo he visto en algunos estudiantes de la institución, y es por eso que es tan importante el refuerzo cuando los estudiantes pasan de primaria a secundaria, ya que van a tener un cambio completo en la forma en cómo van a ser enseñados esos conocimientos y sobre todo en la aplicación de los mismos. Entonces, si dijese que existe un nivel medio de capacidades o habilidades lingüísticas en estudiantes de séptimo, pero todo se puede solucionar a partir del refuerzo que se pueda dar en los primeros meses cuando llegan a octavo de básica.

El cambio de ambiente y la progresión de niveles puede ser un problema, ya que muchas veces no se logra asimilar muchos contenidos como para iniciar un nuevo nivel, sin embargo, las cosas pueden cambiar con una correcta guía de aplicación de metodologías nuevas. Cada estudiante posee habilidades cognitivas en las que se destaca más y es tarea del docente explotar esas capacidades y trabajar con equilibrio en las que no se destaque tanto, por medio de experimentación en su medio social. Verduga, (2020) menciona que las estrategias gamificadas fomentan la comunicación entre las personas permitiendo que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos en base a las reglas del juego. Es decir, adquirir competencias como nuevo vocabulario, comunicación con fluidez, construcciones textuales y valoraciones críticas. Gaviria, (2021) sustenta que “El ser humano es un aventurero

histórico, el juego permanece latente y activa la psiquis humana como una herramienta” (p.26). Los ambientes educativos deben propiciar el desarrollo de destrezas y habilidades con fines tanto académicos como sociales.

Entrevistador: muy interesante su criterio. Ahora, como tercera pregunta tenemos, igual en base de su experiencia: ¿Ha utilizado la gamificación como metodología de enseñanza para desarrollar sus clases? ¿Cuáles son las dificultades para su implementación?

MSc. Judith Bayas: Bueno, la gamificación se conoce como un concepto un poco más amplio de lo que es el juego dentro de la clase, entonces yo podría decir que he hecho algunos acercamientos a la gamificación, sobre todo, yo diría que es el aprendizaje a través del juego lo que yo he aplicado, más no la gamificación como tal que son dos conceptos que se suelen confundir y como digo, lo que he hecho es utilizar esta enseñanza a través del juego y eso sí me ha ayudado en algunas de las clases, sobre todo cuando estamos hablando de ortografía, de gramática, los estudiantes suelen tener estos conocimientos como mucho más pesados, porque definitivamente, en un inicio son más teóricos que prácticos, tienen que aprenderse algunas reglas, algunas normas.

Entonces sí he utilizado algunos juegos, eh, son sencillos la verdad y en el tema de la virtualidad que vivimos durante un tiempo, eh, ha sido, incluso mucho más sencillo, hablo desde el punto de vista de la Unidad Educativa, que ha podido tener el 100% de conectividad con los estudiantes, entonces, si se les proponía un juego donde ellos podía interactuar, eh, cumplir algunos retos etc., lo podía realizar y de esa forma, eh visto que inclusive el conocimiento es mucho más sencillo de captar a partir de estos juegos. Ya cuando llegamos aquí, a la presencialidad, dificulta un poco por el tema de; puede ser el espacio, puede ser el tiempo también que nosotros tenemos y también la imaginación, es un punto clave que el docente tenga mucha imaginación para poder sentarse y realizar un trabajo que tenga instrucciones, objetivos porque así se tiene que desarrollar una a clase con unos juegos, no puede ser solamente algo que les divierta o pasen el tiempo, sino que debe haber un objetivo de por medio. Entonces digamos que, dificulta un poco el tiempo y como digo la imaginación porque hay que ser muy creativos, muy imaginativos, para ver como lo hace, que material, en donde lo utiliza, sin embargo, lo he hecho. He hecho algunos juegos de escape room aquí en la institución, las estudiantes han podido recorrer, buscar pistas, encontrarles, etc. Pero como digo son situaciones muy puntuales por el problema del tiempo también.

Aplicar una metodología nueva en aula de clases no suele ser tan fácil, pero es necesario cambiar los paradigmas e involucrase más en las nuevas formas de enseñanza tanto a nivel online como presencial. Gaviria, (2021) menciona que para involucrar la gamificación en el significa tener claros conceptos puntuales como el cuidado de centrar la experiencia del estudiante y la búsqueda de resolución del problema, la motivación y la obtención del aprendizaje. Es por eso, que se debe proveer al docente de información y guía correcta con la gamificación para que pueda cumplir sus propósitos exitosamente y desarrollar distintas estrategias acoplándolas con su realidad e imaginación.

Es necesario también definir las diferencias entre el aprendizaje basado en juegos y la gamificación, UNIR, (2021) afirma que “Al jugar para aprender puede haber al

competitividad, ganadores y perdedores. En la gamificación no se habla de ganar y perder, las reglas están orientadas hacia el progreso” (párr.5). Es decir, conceptualizar y tener en clase las actividades y metodologías que se llevan en el aula es clave, ya que muchos docentes piensan que están gamificando cuando en realidad no lo hacen, es aquí donde se resalta la importancia de una buena guía e información al maestro.

Entrevistador: muy interesante su punto de vista. Ahora, como cuarto punto es en base a su criterio: ¿Cree que la gamificación pueda servir para desarrollar la motivación, el talento de los estudiantes y generar aprendizajes? ¿Por qué?

MSc. Judith Bayas: bueno, yo creo que la gamificación es importante, como digo para poder captar esa atención de los estudiantes, ya desde mi experiencia he visto que los temas que se han manejado a través de diferentes juegos han surtido mejores resultados que los que he hecho de forma teórica, con el aprendizaje tradicional, entonces si debemos movernos, en todo el campo de la educación, debemos movernos a nuevas iniciativas, que capten la atención de los estudiantes, porque nuestro público ahora es totalmente distinto; ya no tenemos estudiantes tan pasivos, ni tan poco captan las cosas con mayor palabras o mayor tiempo, sino a partir de experiencias que es lo que ellos buscan, entonces si necesitaríamos utilizar y sobre todo dominar primero los profesores la gamificación y después si ponerlo eh en práctica en cada uno de los estudiantes, de esta manera ellos van a poder tener mayores aprendizajes y sobre todo que va a ser un aprendizaje significativo.

Si bien es cierto, los docentes deben estar constantemente investigando y estar a la vanguardia en términos educativos, con el avance tecnológico y las herramientas que se han desarrollado el aprendizaje se ha vuelto más activo, sin embargo, no siempre se lo puede aplicar en espacios virtuales, sino también en la presencialidad, acoplando a los estudiantes a toda situación. Verduga, (2020) menciona que el ámbito social una de las asignaturas con mayor relevancia es la Lengua y Literatura, pues permite interrelacionar el contexto, vocabulario y comunicación en todos los ámbitos de la vida. Por lo tanto, se debe enfocar en buscar metodologías flexibles, que permitan desarrolla habilidades cognitivas de comunicación, lectura y reflexión, cómo recomienda Tonucci, (2018) aprender a leer y escribir es el mejor regalo para los niños.

Entrevistador: ahora como último parámetro vamos a citar a este psicólogo Bruner, él decía “No puede ser soportable que la escuela sea aburrida”. A su criterio, ¿La escuela y el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede tener un matiz divertido y a la vez generar un aprendizaje significativo? ¿Por qué cree que sería así?

MSc. Judith Bayas: todo depende de las nuevas metodologías que puedan implementar las instituciones, yo creo que ya estamos lejos del paradigma de la escuela tradicional, ya no deberíamos utilizarlo esto, sin embargo, existirían diferentes factores por los que los docentes, sobre todo los docentes, no se mueven hacia nuevas metodologías de aprendizaje activas que van a ayudar a que los estudiantes puedan tener un mayor aprendizaje, sobre todo de esos conocimientos que son indispensables para la vida. Eh... claro que la educación puede ser divertida, eeh obviamente como decía al inicio necesitamos tener siempre una base de todos los conocimientos pero si sería bueno y está pensado estas nuevas metodologías

para que los estudiantes puedan aprender a partir de sus experiencias que es lo que sería lo más idóneo, para que pueda adquirir esos conocimientos y sea un aprendizaje significativo como tú dices, porque solamente a partir de eso, de las experiencia que ellos tienen, pueden hacerlo, pueden utilizar ese conocimiento en cosas que son reales, por ejemplo el ABP, Learning by doing, son unas metodologías que ayudan a que el estudiante viva la experiencia de ese conocimiento, y eso es lo que va a lograr que ellos tenga aprendizajes significativos. Si nosotros continuamos con la metodología de educación tradicional, donde el profesor es el que sabe y el estudiante es el que escucha entonces vamos a continuar con estudiantes que aprenden de forma memorística, repiten y lo hacen para la evaluación, pero para su vida no existe una aplicabilidad.

El cambio de paradigma es crucial para poder romper con los restos de tradicionalismo que quedan dentro de las aulas, el rol del docente se modifica y también de los estudiantes, haciendo del proceso de aprendizaje más rico y divertido, pero para esto es necesario factores como la predisposición, información, imaginación y herramientas óptimas para la enseñanza. Gaviria, (2021) afirma que “Bruner marcó una distancia teórica de modelos educativos tradicionales centrados en el docente para buscar escenarios de construcción educativa” (p.69). Es aquí donde el juego llega a ser una aproximación de expresión de personalidad, exploración y experimentación para descubrir su lugar en la sociedad, que con una estrategia y guía promueve nuevos saberes. Aunque se debe ser paciente, ya que el uso de la gamificación puede significar muchas experiencias de ensayo-error para el docente, aquí juegan muchas las competencias imaginativas que este tiene para sacar adelante su meta contextual. Brown, (2014) citado en González & Castro, (2022) mencionan que la autodeterminación explica el éxito de la gamificación, ya que, no solo es el uso del juego para enseñar sino en desarrollar el interés al propiciar la motivación y la sociabilidad. El éxito escolar se puede decidir si estas habilidades cognitivas son bien cimentadas, sin olvidar a las diversidades educativas y potencialidades, sin descuidar los contenidos en los que los estudiantes no se reconocen tanto, teniendo un mismo respeto por todas.

Entrevistador: Listo profe muchas gracias por su tiempo y su valioso criterio y aporte.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA



4.1.- ¿Jugamos? Gamificación de la Literatura

4.2.- Presentación

Desarrollar habilidades o competencias claves en la lengua y la literatura son imprescindibles para la comprensión o ejecución de tareas, hacen más fácil el aprendizaje autónomo, criticidad y acoplamiento al medio social, así como también la potencialidad de habilidades cognitivas como establecer conceptos, inferencia y capacidades de comprensión consecutiva en los niveles superiores. Incluir actividades de carácter lúdico con mecánicas heredadas de los juegos transforma el aprendizaje tradicional en experiencial, elevando el conocimiento y desarrollo de los estudiantes a nivel académico, social y de valores humanos.

Estas estrategias están dirigidas a los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Oviedo”, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, en la asignatura de Lengua y Literatura, ya que, se pudo evidenciar un nivel medio de los estudiantes en lo que respecta al desarrollo de sus habilidades cognitivas lingüísticas al pasar al octavo nivel de Educación Superior Básica, se evidenció falencias en cada bloque curricular que se desarrolla en este nivel como: lengua y cultura, comunicación oral, lectura, escritura y literatura, existiendo solo conocimiento totalmente teórico sin práctica, que son olvidados y también un sesgo notorio o miedo en la inconformidad de los cambios del proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, de lo conocido a lo nuevo.

Con esta propuesta se considera vital diseñar un conjunto de estrategias didácticas alineadas a cada bloque de contenidos y destrezas de la materia de Lengua y Literatura del currículo vigente, dándole un valor de practicidad, motivación, ludificación y facilidad al docente conjunto al estudiante al momento de contemplar su aplicación, con indicaciones, objetivos y guía pertinente; como la motivación y el interés.

4.3.- Objetivos de las Estrategias

Objetivo general

Desarrollar habilidades cognitivas mediante el uso de la gamificación en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa particular “Oviedo”, año lectivo 2021-2022.

Objetivos específicos

Diseñar un conjunto de estrategias didácticas de refuerzo para el desarrollo de habilidades cognitivas de Lengua y Literatura.

Categorizar las estrategias didácticas de refuerzo tanto su uso a nivel tecnológico como a nivel presencial.

4.4.- Contenidos curriculares a tratarse

Dentro del texto guía vigente para los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica, en la asignatura de Lengua y Literatura existen cinco bloques curriculares integrados, alineados al currículo de educación ecuatoriana. Las unidades constan de los bloques de Lengua y Cultura, Comunicación Oral, Lectura, Escritura y Literatura. Cada uno de estos bloques desarrollan las Destrezas con Criterio de Desempeño asignadas para este nivel.

Lengua y Cultura

Objetivo del bloque: Conocer la diversidad del Ecuador, mediante la lengua oral y la escritura.

Actividad	Destreza	Habilidades cognitivas:	Mecánica	Perfil de los jugadores	Desarrollo	Tiempo	Recursos	Evaluación
El juego mundial de la paz	LL.3.1.1. Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua como herramienta cultural.	Narrar y escribir Expresión Vocabulario Lectura Escritura Razonamiento Planificación Toma de decisiones	Asignación de roles	Promotores: son responsables y con rol de liderazgo sincero, son jugadores más arriesgados. Fabricantes: tienen una habilidad específica y son creativos. Artistas: tienden al buen humor y son motivadores emocionales. Compositores: tienen gran sensibilidad creativa.	Dividir en equipos de 6 u 8 personas. El docente elijará 4 países con diferentes perfiles: -País desarrollado -País rico petrolero. -País con conciencia ecológica -País muy pobre. (El docente debe incluir en alguno Ecuador). Definición de roles: -Primer ministro -ministro de defensa -Ministro de finanzas -Secretario de Estado. -Figuras: ONU, Bancos, traficantes de armas, etc. -Saboteador infiltrado -Diosa o dios del clima (Docente) El docente entregará un documento con 6 problemáticas identificadas. Equipo se reunirá para dar soluciones a la problemática identificada para dar soluciones, tomando en cuenta la realidad de cada país. Constará de 6 sesiones, la diosa o dios del clima cada 10 minutos dará una señal para negociar entre países, lo equipos negociará por turnos. (Cada turno es una sesión del juego.) En la sesión 6 saldrá a la luz lo que cada país estaba planeando, sea positivo o negativo. Las concepciones pueden ser alternativas.	2 horas de clase. (40 minutos de cada hora)	-Hojas de papel -Esferos o lápices	Diario de observaciones: En el documento donde se entregó la problemática deberá estar escritas las soluciones y una reflexión grupal en base a el respeto y valor de la empatía y solidaridad social.

Comunicación Oral

Objetivo del bloque: Interacción entre la lengua oral y la escrita, se habla para escribir y se escribe para hablar. Los estudiantes del subnivel Medio desarrollarán su expresión y comprensión de textos orales procedentes de su entorno cotidiano.

Actividad	Destrezas	Habilidades cognitivas:	Mecánica	Perfil de los jugadores	Desarrollo	Tiempo	Recursos	Evaluación
Fan-Podcast	<p>3.2.1. Escuchar discursos orales y formular juicios de valor con respecto a su contenido y forma, y participar de manera respetuosa frente a las intervenciones de los demás.</p> <p>LL.3.2.2. Proponer intervenciones orales con una intención comunicativa, organizar el discurso según las estructuras básicas de la lengua oral y utilizar un vocabulario adecuado a diversas situaciones comunicativas.</p>	<p>Expresión</p> <p>Vocabulario</p> <p>Escritura</p> <p>Lectura</p> <p>Memorización</p> <p>Razonamiento</p> <p>Planificación</p>	Insignias	<p>Competitivos: determinados e influyentes.</p> <p>Buscadores: tienen destrezas para explorar y encontrar elementos útiles.</p> <p>Viajeros: enfocados en los elementos externos: aportan nuevas visiones.</p> <p>Comunitarios: mantiene la armonía en la estructura del grupo.</p>	<p>Generar equipos de cuatro personas.</p> <p>Escoger un personaje de la historia representativo, estos pueden ser verdaderos o de mitología.</p> <p>Investigar las hazañas más importantes.</p> <p>Elaborar un guion con la información recopilada.</p> <p>Con ayuda de la plataforma ACAST, grabar el podcast y subirlo a este website, con las características de presentación que se desee. https://www.acast.com/es/podcasting/start-podcasting</p> <p>Socializar en clase en la presentación: “Podcastawards”</p> <p>Se otorga una insignia de reconocimiento al podcast que genere más interés.</p>	<p>Se lo puede realizar en momento de la clase progresivos.</p> <p>Dos horas: dos veces a la semana.</p>	<p>-Computadora o celular.</p> <p>-Hojas de papel.</p> <p>-Acceso a internet.</p>	<p>Exposición oral final de las conclusiones y recomendaciones de la actividad.</p>

Lectura

Objetivo del bloque: desarrollar en los estudiantes la capacidad de reconocer a esta como una práctica social y cultural, es decir, con un propósito e intención que puede variar según la necesidad o interés.

Actividad	Destrezas	Habilidades cognitivas	Mecánicas	Perfil de los jugadores	Desarrollo	Tiempo	Recursos	Evaluación
BlackStories	<p>LL.3.1.1. Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural.</p> <p>LL.3.1.3. Indagar sobre las características de los pueblos y nacionalidades del Ecuador que tienen otras lenguas.</p>	<p>Narrar y escribir</p> <p>Vocabulario</p> <p>Lectura</p> <p>Planificación</p> <p>Escritura</p> <p>Razonamiento</p>	<p>Insignias:</p> <p>Al más creativo</p> <p>Al más rápido</p> <p>Al más tenebroso</p> <p>Al más cultural.</p>	<p>Promotores: son responsables y con rol de liderazgo sincero, son jugadores más arriesgados.</p> <p>Fabricantes: tienen una habilidad específica y son creativos.</p> <p>Artistas: tienden al buen humor y son motivadores emocionales.</p> <p>Compositores: tienen gran sensibilidad creativa.</p>	<p>División de equipos: 4 personas.</p> <p>El docente asignará una leyenda o un mito a cada grupo y cartillas de cartulina.</p> <p>El grupo leerá la historia y en la cartulina realizarán un gráfico con la idea principal y otro con la idea secundaria del texto.</p> <p>Cada equipo tendrá 7 minutos para presentar sus cartillas en clase.</p> <p>-Los grupos que no estén presentando deberán realizar preguntas o hipótesis para dar con la respuesta.</p> <p>-El grupo presentador deberá responder con “si” o “no” a las preguntas planteadas.</p> <p>E. Una vez finalizada cada sesión se entregarán las insignias acordadas en base a los puntos obtenidos.</p>	1 hora	<p>-Cartillas de cartulina</p> <p>-Lápiz</p> <p>-Colores</p> <p>-Borrador</p> <p>-Cinta scotch</p>	Rúbrica del docente

Escritura

Objetivo del bloque: reconocer a la escritura como una herramienta social y cultural, que tiene un propósito y una intención comunicativa dirigida a conseguir objetivos personales o grupales en contextos determinados. La reflexión sobre la lengua busca que sea una práctica metacognitiva que acompañe el proceso escritor y autorregule la producción de textos.

Actividad	Destreza	Habilidades cognitivas	Mecánica	Perfil de los jugadores	Desarrollo	Tiempo	Recursos	Evaluación
StoryCubes	<p>LL.3.4.7. Usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura.</p> <p>LL.3.4.8. Lograr precisión y claridad en sus producciones escritas, mediante el uso de vocabulario según determinado campo semántico.</p> <p>LL.3.4.11. Mejorar la cohesión interna del párrafo y la organización del texto mediante el uso de conectores lógicos.</p>	<p>Narrar y escribir</p> <p>Vocabulario</p> <p>Lectura</p> <p>Planificación</p> <p>Escritura</p> <p>Razonamiento</p> <p>Memorización</p>	Clasificación	<p>Competitivos: determinados e influyentes.</p> <p>Buscadores: tienen destrezas para buscar y encontrar elementos.</p> <p>Viajeros: enfocados en los elementos externos, aportan visiones.</p> <p>Comunitarios: mantienen la armonía en la estructura del grupo.</p>	<p>A. Se formarán grupos de entre 4 o 5 personas.</p> <p>B. El docente elaborará tres dados o cubos con un objetivo, por lo cual sus caras tendrán las siguientes imágenes: -Cubo 1: personas de leyendas, mitos u otras historias ecuatorianas. -Cubo 2: tiempos verbales y conectores. -Cubo 3: situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>C. Consta de 4 o 5 sesiones, cada equipo formará una fila, estas irán una alado de la otra y competirá cada estudiante contra otros.</p> <p>D. Por medio de un sistema de postas, los estudiantes que estén en frente irán lanzado los dados y acorde al azar de la cara tendrá cinco minutos para crear una historia y socializarla.</p> <p>E. Entre más rápido se cree la historia, seguirán sus compañeros en competencia y clasificando en la tabla de posiciones, de lo contrario el equipo será descalificado, hasta llegar al ganador.</p>	1 hora (40 minutos)	<p>-Dados</p> <p>-Hoja de papel</p> <p>-Esferos</p>	<p>Ficha de observación y verificación de los conocimientos de los estudiantes.</p>

Literatura

Objetivo de bloque curricular: Promover discusiones, debates de ideas leídas desde experiencias a opiniones; desarrollar la escritura creativa, como estrategia de comprensión y como ejercicio para desarrollar sensibilidad estética, imaginación, pensamiento simbólico y memoria.

Actividad	Destreza	Habilidades cognitivas	Mecánica	Perfil de los jugadores	Desarrollo	Tiempo	Recursos	Evaluación	
Mi caja mágica literaria	LL.3.5.1. Reconocer en un texto literario los elementos característicos que le dan sentido.				Conformación de grupo de 6 personas. El docente elegirá y entregará un fragmento de un libro, historia ecuatoriana o poesía a cada equipo.				
	LL.3.5.2. Participar en discusiones sobre textos literarios con el aporte de información, experiencias y opiniones para desarrollar progresivamente la lectura crítica.	Expresión Vocabulario Lectura Planificación Razonamiento Memorización Fluidez	Misión: resolver un objetivo planteado. ¿Puedo representar textos con mis títeres?		Competitivos: determinados e influyentes. Buscadores: tienen destrezas para buscar y encontrar elementos. Viajeros: enfocados en los elementos externos, aportan visiones. Comunitarios: mantienen la armonía en la estructura del grupo.	Cada grupo deberá leer el texto correspondiente y con sus títeres representarán la historia. (20 minutos) Esta representación constará de: -10 minutos para presentar toda la obra. -Seis palabras claves representativas que tendrán que ser mencionadas en la presentación de títeres. -Creatividad y humor que se ponga al relato. -Autor de la obra representada.	2 horas (40 minutos hora clase)	-Títeres (Pueden ser elaborados a mano o comprados) -Una caja para teatro	Diario de fotografías
	LL.3.4.5.								
	LL.3.5.5. Reinventar los textos literarios y relacionarlos con el contexto cultural propio y de otros entornos.					El equipo que cumpla la misión de la mejor manera obtendrá un comodín secreto.			

CONCLUSIONES

La gamificación se presenta como una alternativa didáctica que puede establecerse dentro de las aulas para mejorar el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Lengua y Literatura. Para ello es necesario sentar las bases teóricas del modelo constructivista y la influencia de las teorías sociocultural, inteligencias múltiples, motivación y modelos de comportamiento, con el fin de potencializar y desarrollar habilidades cognitivas, socioafectivas y metacognitivas; conjuntamente son ampliamente acertadas y utilizadas, demostrando que el conocimiento se adquiere de manera activa, propiciando el aprendizaje significativo; acorde a la realidad educativa donde desee aplicarse.

Por medio de la recolección de datos, análisis y diagnóstico se puede concluir que existe una evidente falta de motivación en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica, provocando conocimientos netamente teóricos que no son llevados a la práctica, a causa de la falta de estrategias innovadoras limitan el aprendizaje a contenidos teóricos, lo cual, genera desmotivación en los estudiantes y los resultados evidencian un nivel de conocimiento bajo en comunicación oral y literatura, evidenciando la necesidad de refuerzos académicos.

Como consecuencia de lo expuesto en el análisis y discusión se puede contrastar una confusión de la metodología de gamificación con el aprendizaje basado en juegos por parte de los docentes, ya que la manera correcta de planificar y adaptar el verdadero sentido y objetivos de actividades gamificadas en las clases de Lengua y Literatura y el tiempo que esto conlleva demanda un control continuo; así como también el salir de lo habitual y el miedo que esto provoca en los docentes y los estudiantes al enfrentarse a estrategias nuevas que pueden innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El diseño de las estrategias de refuerzo para las habilidades cognitivas es de importancia, debido que ofrece al docente la oportunidad de guiar correctamente la inclusión de la metodología de gamificación en el aula, teniendo en cuenta cada punto para lograr exitosamente el proceso de enseñanza, mejorar el razonamiento verbal, memorización, atención y la motivación en clase, con experiencias de aprender jugando sin perder el sentido educativo involucrar aspecto sociales, emocionales y lúdicos en el quehacer educativo.

RECOMENDACIONES

Con base en las conclusiones se debería considerar un estudio más profundo y amplio, sobre la importancia de desarrollar habilidades cognitivas en el área lingüística, dado que, en estudiantes del séptimo año de Educación Básica se generan cambios de ambiente al iniciar la Educación Básica Superior, la forma de aprendizaje, contenidos curriculares y adaptación social, tanto en las mujeres como en los varones, puesto que es una Institución que inicia su acoplamiento al ambiente mixto.

Para comprender mejor las implicaciones de estos resultados, los estudios a futuro podría abordar el avance de las habilidades cognitivas no solo del área de Lengua y Literatura, sino de las cuatro áreas de conocimiento básicas y bloques curriculares; la influencia que pueda tener la metodología de gamificación para afianzar y potencializar la cognición y llevar a cabo cualquier tarea, recordando información e integrándola en base a sus experiencia para la formación de la identidad personal, social y desenvolvimiento en la vida profesional.

Realizar una ampliación de los estudios para determinar las causas, efectos y relación que puede tener el cambio de metodologías de aprendizaje, de las tradicionales a las activas, así como también, la comprensión y el conocimiento que tengan los docentes sobre los conceptos básicos y correctos de como implantar la metodología de gamificación en el aula sin confundirla con el aprendizaje basado en juegos (ABJ).

Posteriormente a la socialización sería ideal educar más a los docentes sobre los cambios que puede generar la gamificación en el quehacer educativo, encaminado y acompañado en este proceso, evaluando resultados y si es necesario una retroalimentación.

REFERENCIAS

- «Aprender a leer y escribir es el mejor regalo para tus hijos». Francesco Tonucci, pedagogo. (2018, 5 septiembre). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ir9POsrRgVk>
- Asqui, J. P. (2020). Gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de primer año de educación general básica del C.E.I "Dolores Veintimilla Galindo" año lectivo 2019-2020. Trabajo de Pre-Grado, 21.
- BBVA [Aprendamos Juntos 2030]. (2018, 5 septiembre). «Aprender a leer y escribir es el mejor regalo para tus hijos». Francesco Tonucci, pedagogo [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ir9POsrRgVk>
- Camarillo Hinojoza, H. M., & Barboza Regalado, C. D. (2020). La enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de derecho. La presencia del constructivismo de Piaget, Vygotsky y Ausubel en los cursos de modalidad a distancia de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. *Revista Pedagogía Universitaria y Didáctica del Derecho*, 7(2), 143. <https://doi.org/10.5354/0719-5885.2020.57035>
- Castillo Jiménez, A. (2020). MOTIVACIÓN INTRÍNSECA- GAMIFICACIÓN. Universidad Autónoma de Barcelona. http://reader.digitalbooks.pro/content/preview/books/39903/book/OEBPS/ch_3.htm
- Castro Quezada, L. D. (2020). Desarrollo de habilidades cognitivas en el área de comunicación mediante el uso de recursos digitales E - Learning en educación primaria. Universidad César Vallejo. <https://bit.ly/3gDD1c1>
- Escalante Díez, Esperanza. Gamificación y literatura. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 2022, N°. 40, <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/402800>
- Espinoza Freire, E. E., & Ricaldi Echevarria, M. L. (2020). Desarrollo de habilidades intelectuales en docentes de educación básica de Machala, Ecuador. *Educación*, 28(55), 59–79. <https://doi.org/10.18800/educacion.201902.003>
- Fernández Armijos, Y. F. (2018). CAPACITACIÓN DOCENTE EN GAMIFICACIÓN. Instituto Politécnico de Leiria. <https://bit.ly/3Gpv1pn>
- Forero, L. F., & Machehca Moreno, H. (2019). Uso de estrategia didáctica apoyada en la gamificación para el desarrollo de habilidades en el planteamiento y resolución de problemas. Tesis de pregrado, 59.
- García-Casaus, F., 1 Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *LOGIA-EDF*, 1(2), 4–10. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>

- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Gamification in the classroom as a motivating tool in the teaching-learning process. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
- Gardner, H. (1998). *Las Inteligencias Múltiples*. Antología Educativa. Editorial. DANYS.
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la gamificación*. Colombia.
- González-Cabrera, J. K., & Castro-Villalobos, S. E. (2022). Gamificación y el desarrollo de la destreza de la escritura en estudiantes de inglés como lengua extranjera. *INNOVA Research Journal*, 7(1), 19–37. <https://doi.org/10.33890/innova.v7.n1.2022.1990>
- Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>
- Leyre Alejandre Biel, & María, A. (2016). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza del español. *Dialnet*, 73–83. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/dcart?info=link&codigo=8518500&orden=0>
- López Gutiérrez, J., & Pérez, I. (2018). ¿Por qué es necesaria una didáctica específica para la educación superior? *Revista Científica ECOCIENCIA*, 5(1), 1–17. <https://revistas.ecotec.edu.ec/index.php/ecociencia/article/view/13/8>
- Marcillo Vera, F. R., Hernández, W., Torres, J., Cusme, L., Mora, E., & Cobeña, S. (2023). Digital gamification in preschool learning: a systematic review of the literature. *Enfoque UTE*. <https://doi.org/10.29019/enfoqueute.905>
- Meléndez Zárate, J. J., & Escobar Reyna, C. D. C. (2020). La teoría de las inteligencias múltiples y su implicación en la enseñanza de la historia. *REIDICS. Revista de Investigaciones Didácticas de las Ciencias Sociales*, 6, 43–60. <https://doi.org/10.17398/2531-0968.06.43>
- Mex Álvarez, D. C., Hernández Cruz, L. M., Cab Chan, J. R., & Castillo Téllez, M. (2021). El desarrollo cognoscitivo de la parábola según Bruner, con el empleo de software educativo. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 137–155. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.402>
- Mieles-Pico, G. L., & Moya-Martínez, M. E. (2021). La gamificación como estrategia para la estimulación de las inteligencias múltiples. *Polo del conocimiento*, 6(54). <https://doi.org/10.23857/pc.v5i11.2128>
- Morales-Maure, L., García-Marimón, O., Torres-Rodríguez, A., & Lebrija-Trejos, A. (2018). *Habilidades Cognitivas a través de la Estrategia de Aprendizaje Cooperativo y Perfeccionamiento Epistemológico en Matemática de Estudiantes de Primer Año*

de Universidad. Formación universitaria, 11(2), 45–56.
<https://doi.org/10.4067/s0718-50062018000200045>

Morón Hernández, J. L., Romani Pillpe, G., & Macedo Inca, K. S. (2022, July 8). Efecto de la gamificación como estrategia para la educación híbrida en estudiantes universitarios. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/656/6563542005/6563542005.pdf>

Ordóñez Gutiérrez, M. A. (2022, May 20). La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje -enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo año de básica de la escuela Juan José Flores. Universidad Salesiana Del Ecuador. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0).
<https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*, España: Labor.

Ríos Peñarrieta, C. J., & Navarrete Pita, Y. (2023). Estrategia didáctica para el aprendizaje de las Matemáticas en los estudiantes de tercero de Bachillerato. *Estudios Del Desarrollo Social: Cuba Y América Latina*, 11(1), 1–16. Recuperado a partir de <https://revistas.uh.cu/revflaco/article/view/334>

Rua Sanchez, L. (2023). Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación Básica elemental. *MQRInvestigar*, 7(1), 1826–1842.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.1826-1842>

Ruiz Carrasco, D. (2018). Análisis de la eficacia de las técnicas de gamificación- Modelo de coportamiento de Flogg. Universidad Castilla- La Mancha. https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/19070/TFG_DavidRuizCarrasco.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sánchez Martínez, F. (2021, 15 mayo). Lev Vygotsky y la Teoría Sociocultural del Desarrollo Cognitivo. Web del Maestro CMF. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/vygotsky-y-la-teoria-sociocultural-del-desarrollo-cognitivo/>

Sánchez, C. (2020, July 1). *Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje | 593 Digital Publisher CEIT*.
https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/202

Saucedo James, M. A., Cedeño Zambrano, G. A., & Hurtado Mora, M. J. (2020). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior. *Revista de las ciencias, investigación e innovación.*, 5(Especial), 3–17.
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1078>

- Sumba Portilla, A. M. (2019). Dificultades en el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la escuela Alfonso Borrero del cantón Cuenca. Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca. <https://bit.ly/3scxSwU>
- Tenesaca Orellana María, E., & Criollo Cumbe, F. E. (2020). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe. Tesis de Pre-Grado, 14.
- Tigse-Carreño, C. (2019). El Constructivismo, según bases teóricas de César Coll. Revista Andina de Educación, 2(1), 25–28. <https://doi.org/10.32719/26312816.2019.2.1.4>
- Torres-Silva, L., & Díaz-Ferrer, J. (2021). Inteligencias múltiples en el fortalecimiento del aprendizaje cooperativo efectivo. IPSA Scientia, revista científica multidisciplinaria, 6(1), 64–80. <https://doi.org/10.25214/27114406.1083>
- Unir, V. (2020, 28 septiembre). ¿Gamificas o juegas? Diferencias entre ABJ y Gamificación. UNIR. <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificas-o-juegas-diferencias-entre-abj-y-gamificacion/>
- V. Completa. «Hay que cuidar el niño que fuimos y no perder esa mirada». Francesco Tonucci, pedagogo. (2018, 5 septiembre). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=99nK77IWWk0&t=1587s>
- Verduga, L. Y. (2020). La gamificación cómo herramienta didáctica en el procesos de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura. Tesis de Pre-Grado, 12-13.
- Versión Completa. Francesco Tonucci: La asamblea de los niños. (2018, 2 abril). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=X4tvpXKfKRg>

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA APLICADA A LAS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE ECUACIÓN BÁSICA

Objetivo: Diagnosticar el conocimiento que poseen los estudiantes de séptimo año de educación básica sobre habilidades cognitivas adquiridas y técnicas de gamificación en las clases de lengua y literatura.

Instrucciones: pinte el circulo con las respuestas que considere correctas acorde a su información:

Preguntas sociodemográficas:

Genero:

Niño Niña

Edad: _____ años

Identificación étnica: Mestizo Blanco Afroecuatoriano Dígena

Encuesta:

1. ¿Su docente utiliza estrategias novedosas para dictar su clase?

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

2. ¿Se siente motivado al iniciar una clase de Lengua y Literatura?

- Muy motivado
- Motivado
- Ni motivado, ni desmotivado
- Poco motivado
- Nada motivado

3. Según su opinión, ¿Cómo valora su nivel de conocimiento en la asignatura de Lengua y Literatura actualmente?

- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Regular
- Deficiente

4. Según su opinión, ¿Cree que los juegos pueden reforzar el aprendizaje y motivar a los estudiantes?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni en acuerdo, ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

5. ¿Estaría de acuerdo en que su docente utilice elementos del juego como: premios, retos o desafíos, clasificación y acumulación de puntos, ¿para desarrollo de la clase?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni en acuerdo, ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

6. Según su opinión, ¿Cómo valora su nivel de dominio en expresión oral?

- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Regular
- Deficiente

7. Según su opinión, ¿Cómo valora su nivel de dominio en expresión escrita?

- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Regular
- Deficiente

8. Según su opinión, ¿Cómo considera sus habilidades para el razonamiento verbal, la memorización y la atención?

- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Regular
- Deficiente

9. ¿Cree usted que implementando estrategias a base de motivación y juegos puede ayudar a mejorar sus habilidades de aprendizaje y mejorar en los contenidos de Lengua y Literatura?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni en acuerdo, ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

10. Según su opinión, ¿cómo valora su dominio en las siguientes competencias lingüísticas?

Competencias	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Deficiente
Lengua y cultura: conservación de la tradición oral.					

Comunicación oral: conversaciones, discusiones, exposiciones con fluidez y coherencia.					
Lectura: análisis de textos, identificación de ideas centrales y secundarias.					
Escritura: construcciones textuales lógicas y ordenados.					
Literatura: críticas y valoraciones de textos literarios orales y escritos.					

Anexo 2: Entrevista

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA APLICADA A LA DOCENTE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “OVIEDO”

Objetivo: Diagnosticar el conocimiento que poseen los estudiantes de séptimo año de educación básica sobre habilidades cognitivas adquiridas y técnicas de gamificación en las clases de lengua y literatura.

1. Según su criterio, ¿Qué tan importante considera el desarrollo de habilidades cognitivas para la vida profesional y social de las estudiantes? ¿Por qué?
2. Según su experiencia, ¿Cómo valora el dominio de las habilidades lingüísticas en las estudiantes de séptimo de básica? ¿Por qué? ¿Cuáles son las dificultades más evidentes?
3. Según su experiencia, ¿ha utilizado la gamificación como metodología de enseñanza para desarrollar sus clases? ¿Cuáles son las dificultades para su implementación?
4. Según su criterio, ¿Cree que la gamificación pueda servir para desarrollar la motivación, el talento de las estudiantes y generar aprendizajes? ¿Por qué?
5. Bruner decía: “No puede ser soportable que la escuela sea aburrida”. A su criterio: ¿La escuela y el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede tener un matiz divertido y a la vez generar un aprendizaje significativo? ¿Por qué?