



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio 2024,
Volumen 8, Número 3.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3

**HERRAMIENTAS GAMIFICADORAS PARA MOTIVAR
EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA
ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA CON LOS
ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EGB**

**GAMIFYING TOOLS TO MOTIVATE THE TEACHING-LEARNING
PROCESS IN THE SUBJECT OF LANGUAGE AND LITERATURE
WITH SEVENTH YEAR EGB STUDENTS**

Mgtr. Walter Alvaro Reinoso Molina

Investigador Independiente, Ecuador

Mgtr. Michelly Janeth Bravo Basurto

Investigador Independiente, Ecuador

Mgtr. Carmen Enriqueta Ríos Pangay

Investigador Independiente, Ecuador

Mgtr. Katherine Thalia Zambrano Pita

Investigador Independiente, Ecuador

Lcda. Saira Liliana Blacio Medina

Investigador Independiente, Ecuador

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11268

Herramientas Gamificadoras para Motivar el Proceso Enseñanza Aprendizaje en la Asignatura de Lengua y Literatura con los Estudiantes del Séptimo Año de EGB

Mgtr. Walter Alvaro Reinoso Molina¹

walter.reinoso@utc.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0008-2436-9570>

Investigador Independiente

Ecuador

Mgtr. Michelly Janeth Bravo Basurto

michellybravobasurto1970@outlook.es

<https://orcid.org/0009-0003-2480-7116>

Investigador Independiente

Ecuador

Mgtr. Carmen Enriqueta Ríos Pangay

enriqueta.rios@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0002-2199-1360>

Investigador Independiente

Ecuador

Mgtr. Katherine Thalia Zambrano Pita

thalia.zambrano@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0009-1198-9188>

Investigador Independiente

Ecuador

Lcda. Saira Liliana Blacio Medina

sairitaliliana@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-5827-1320>

Investigador Independiente

Ecuador

RESUMEN

El marco conceptual presentado en el texto aborda las herramientas gamificadoras en la educación, destacando su capacidad para mejorar aspectos clave como la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes. Estas herramientas se fundamentan en principios de juego que incluyen desafíos, recompensas, niveles y retroalimentación, con el propósito de crear experiencias educativas más atractivas y efectivas. Se resalta su importancia en un entorno digitalizado, donde ofrecen una respuesta innovadora para adaptar la educación a las necesidades actuales de los estudiantes. Además, se menciona su efectividad demostrada en diversos campos como la salud, la sostenibilidad y la gestión de personal, así como su aplicación exitosa en la educación. En el ámbito educativo, la gamificación busca elevar la motivación intrínseca, fomentar el compromiso mediante desafíos y recompensas, brindar retroalimentación constante y promover la colaboración a través de dinámicas como tablas de clasificación y desafíos grupales. Se destacan ejemplos de herramientas gamificadoras exitosas en la enseñanza de lengua y literatura, subrayando su capacidad para potenciar la comprensión lectora, estimular habilidades como la escritura creativa y el análisis literario, y favorecer una participación activa y comprometida de los estudiantes en el proceso educativo.

Palabras clave: herramientas gamificadoras, motivación, compromiso, aprendizaje, educación

¹ Autor principal

Correspondencia: walter.reinoso@utc.edu.ec

Gamifying Tools to Motivate the Teaching-Learning Process in the Subject of Language and Literature with Seventh Year EGB Students

ABSTRACT

The conceptual framework presented in the text addresses gamification tools in education, highlighting their ability to improve key aspects such as student motivation, engagement, and learning. These tools are based on game principles that include challenges, rewards, levels and feedback, with the purpose of creating more attractive and effective educational experiences. Their importance is highlighted in a digitalized environment, where they offer an innovative response to adapt education to the current needs of students. In addition, its proven effectiveness in various fields such as health, sustainability and personnel management is mentioned, as well as its successful application in education. In the educational field, gamification seeks to raise intrinsic motivation, encourage engagement through challenges and rewards, provide constant feedback, and promote collaboration through dynamics such as leaderboards and group challenges. Examples of successful gamification tools in the teaching of language and literature are highlighted, highlighting their ability to enhance reading comprehension, stimulate skills such as creative writing and literary analysis, and encourage active and committed participation of students in the educational process.

Keywords: gamification tools, motivation, commitment, learning, education

Artículo recibido 05 abril 2024

Aceptado para publicación: 08 mayo 2024



INTRODUCCION

Marco Conceptual

Las herramientas gamificadoras en la educación se basan en los principios de los juegos para mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes. Estas estrategias incorporan elementos como desafíos, recompensas, competencias, niveles, puntos, medallas, retroalimentación constante y narrativas atractivas para crear experiencias educativas más atractivas y estimulantes. Algunas de las herramientas gamificadoras comúnmente utilizadas incluyen asignar puntos y ofrecer recompensas por logros, dividir el contenido en niveles progresivos, mostrar el rendimiento en tablas de clasificación, plantear misiones o desafíos específicos, crear narrativas inmersivas y proporcionar feedback inmediato sobre el desempeño del estudiante (Soler & Amber, 2022).

La inclusión de narrativas inmersivas y la retroalimentación constante sobre el desempeño del estudiante estimulan la participación activa y fomentan un ambiente de aprendizaje colaborativo. En un mundo cada vez más digitalizado, donde los estudiantes están constantemente expuestos a tecnologías interactivas, las herramientas gamificadoras se presentan como una respuesta innovadora y efectiva para adaptar la educación a las necesidades y preferencias de la generación actual de estudiantes.

La gamificación, que implica el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos, ha demostrado ser efectiva para potenciar la motivación y facilitar el aprendizaje al sumergir a los participantes en entornos de enseñanza interactivos. Su aplicación exitosa se extiende a diversos campos como la salud, la sostenibilidad, la educación y la gestión de personal. Esta herramienta ha ganado prominencia como un medio para mejorar la interacción y el compromiso de los usuarios, tanto en entornos educativos como organizacionales. Empresas de renombre ya emplean programas de fidelización en línea basados en puntos, niveles o insignias para atraer y retener a los usuarios, mientras que los juegos educativos se han transformado en herramientas de apoyo al aprendizaje, permitiendo a los participantes resolver problemas, interactuar con variables y desempeñar roles que promueven un aprendizaje efectivo (Vásquez & López, 2020).

En el contexto educativo, los principios y características fundamentales de la gamificación incluyen la búsqueda de aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes a través de elementos lúdicos que los incentiven a participar activamente en el proceso de aprendizaje.



Además, la gamificación promueve el compromiso de los estudiantes mediante la introducción de desafíos, recompensas y niveles, lo que busca fomentar una mayor interacción con el contenido educativo. Esta interactividad activa permite a los estudiantes explorar, experimentar y aprender de manera más dinámica. Asimismo, la gamificación proporciona retroalimentación constante sobre el desempeño de los estudiantes, permitiéndoles ajustar su aprendizaje y mejorar continuamente. La competencia sana y la colaboración entre los estudiantes se fomentan a través de tablas de clasificación y desafíos grupales (Soler & Amber, 2022).

La gamificación ha surgido como una herramienta efectiva para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso educativo. Al introducir elementos y mecánicas propias de los juegos en entornos de aprendizaje, se crea una experiencia más atractiva y estimulante para los estudiantes, lo que puede conducir a beneficios significativos. Esto incluye un aumento en la motivación, ya que la gamificación convierte el aprendizaje en una experiencia divertida y entretenida, promoviendo así la participación activa y estimulando la curiosidad. Además, al participar en actividades gamificadas, los estudiantes desarrollan un mayor compromiso con el contenido educativo, motivados por la competencia, la retroalimentación instantánea y la posibilidad de alcanzar objetivos y recompensas dentro del juego.

La gamificación también fomenta la creatividad al presentar desafíos y problemas en un contexto lúdico, permitiendo a los estudiantes explorar diferentes enfoques para resolver problemas y desarrollar habilidades de pensamiento crítico. En última instancia, al mejorar la motivación y el compromiso, la gamificación puede contribuir a una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes, ya que aquellos que se sienten más motivados tienden a estar más involucrados en el proceso de aprendizaje, lo que puede traducirse en mejores resultados en sus evaluaciones (Jurado, 2023).

La variedad de herramientas gamificadoras disponibles ofrece a los educadores la flexibilidad necesaria para diseñar experiencias de aprendizaje adaptadas a las necesidades específicas de sus estudiantes. Kahoot y Quizizz, por ejemplo, no solo proporcionan una forma divertida de evaluar el conocimiento, sino que también fomentan la competencia saludable y la participación activa en el aula. Por otro lado, Classcraft introduce elementos de juego de rol que pueden motivar a los estudiantes a cumplir con sus tareas académicas al otorgarles recompensas y desbloquear logros.



Socrative, con su capacidad para evaluar el aprendizaje en tiempo real, ofrece a los educadores una herramienta dinámica para monitorear el progreso de los estudiantes y adaptar su enseñanza según sea necesario. Además, el uso de Minecraft como una herramienta gamificadora no solo proporciona un entorno lúdico y colaborativo, sino que también promueve habilidades importantes como la creatividad y el pensamiento crítico, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos del mundo real de manera innovadora. En conjunto, estas herramientas no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo y entretenido, sino que también pueden impulsar el rendimiento académico y el compromiso de los estudiantes en el aula (Morales, 2024).

La gamificación en la educación ha surgido como una estrategia efectiva para mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes, al integrar dinámicas de juego en el ambiente educativo. Esta técnica motiva a los estudiantes, personaliza los contenidos y actividades, y se adapta a las necesidades individuales de cada estudiante. Las herramientas digitales desempeñan un papel crucial en este proceso al permitir la creación de material visual y audiovisual interactivo, ofreciendo plantillas adaptables, interfaces amigables y la capacidad de interactuar con otras aplicaciones. En un estudio sobre el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 3 a 4 años, se utilizó la herramienta digital Genially para diseñar una estrategia didáctica gamificada que mejorará el vocabulario de los estudiantes de Educación Inicial. El uso de las TIC en esta propuesta permitió crear actividades altamente beneficiosas, con contenido interactivo y visualmente atractivo, manteniendo así el interés de los niños en el aprendizaje (Morocho, 2023).

En la enseñanza de lengua y literatura, se han identificado diversas herramientas gamificadoras exitosas que agregan un elemento de diversión y motivación al aprendizaje. Por ejemplo, Nearpod ofrece una variedad de actividades gamificadas, como muros colaborativos, que pueden ser utilizadas para involucrar a los estudiantes en la materia. De manera similar, LiveBoard también proporciona actividades gamificadas, incluyendo muros colaborativos, que son útiles en la enseñanza de lengua y literatura.

Palabras azules, un proyecto colaborativo de escritura creativa, se destaca como una herramienta valiosa para involucrar a los estudiantes en la práctica de la lengua y la literatura. Además, la Biblioteca Virtual Cervantes ofrece una amplia gama de recursos para la enseñanza de la literatura española, enriqueciendo



así la experiencia educativa. Estos ejemplos ilustran el potencial de las herramientas gamificadoras para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el ámbito de la lengua y la literatura, ofreciendo a los educadores una variedad de opciones para enriquecer sus prácticas pedagógicas (Tapia et al., 2022).

Estas herramientas no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo y relevante, sino que también ofrecen oportunidades para una participación más activa y un compromiso más profundo con el material. En conjunto, demuestran el potencial de la gamificación para transformar la enseñanza de lengua y literatura, brindando a los educadores una amplia gama de opciones para mejorar sus prácticas pedagógicas y

El proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura se define como la manera en que se transmiten y adquieren los conocimientos relacionados con el lenguaje y la literatura. Este proceso no solo se centra en el conocimiento del idioma en sí mismo, sino que también reconoce su estrecha relación con el pensamiento y la acción, siendo fundamental en las interacciones humanas. Se enfatiza la importancia de abordar aspectos como la relación entre enseñanza y didáctica, el papel crucial de esta última, y la necesidad de enseñar los diversos componentes del currículo de manera significativa y funcional. Además, se destaca la urgencia de establecer planes de formación específica para los profesores, promoviendo la investigación y la innovación en los centros educativos. Se busca que la lengua sea un elemento transversal en todas las asignaturas, facilitando así el desarrollo lingüístico del pensamiento de los alumnos desde distintas disciplinas (Ramírez & Reyes, 2020).

Los métodos convencionales de enseñanza en lengua y literatura están siendo desafiados por enfoques innovadores como el aula invertida, que emerge como una estrategia didáctica alternativa. Este método implica que los estudiantes revisen el material en casa antes de la clase, lo que permite un uso más efectivo del tiempo en el aula para resolver dudas y aplicar lo aprendido, con los docentes asumiendo un papel de guías y facilitadores del aprendizaje. La implementación del aula invertida destaca por su capacidad para involucrar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, lo que les permite construir su conocimiento de manera más efectiva. Además, se subraya la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas pedagógicas que no solo mejoran la calidad educativa, sino que también transforman la forma en que se accede y se interpreta la



información, ampliando así las posibilidades de aprendizaje de los estudiantes (Espinoza & Cordero, 2021).

Por otro lado, los enfoques tradicionales pueden propiciar un aprendizaje meramente memorístico y poco pertinente, lo que conduce a un bajo desempeño académico y falta de interés por parte de los estudiantes. En contraposición, la integración del modelo de aula invertida junto con el aprovechamiento adecuado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se posiciona como una estrategia efectiva para promover un aprendizaje activo y significativo. Este enfoque cobra especial relevancia considerando que los estudiantes son nativos digitales y dedican gran parte de su tiempo a la navegación en Internet.

El enfoque comunicativo en la enseñanza de lengua y literatura destaca el uso del lenguaje como herramienta de comunicación, reconociendo que aprender un idioma va más allá de simplemente aprender reglas gramaticales y vocabulario. Por otro lado, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) permite a los estudiantes aprender de manera activa y participativa, aplicando sus conocimientos en proyectos que simulan situaciones del mundo real, como la creación de obras literarias o la investigación sobre autores específicos. En cuanto a la integración de la tecnología, esta aporta numerosos beneficios al facilitar el acceso a una variedad de recursos y materiales, así como al proporcionar nuevas formas de interacción y colaboración, como foros de discusión en línea. En conjunto, estos enfoques enriquecen la enseñanza de lengua y literatura al hacerla más interactiva, relevante y atractiva para los estudiantes (Hernández & Rovira, 2020).

En este aparato se presenta un modelo integral de estrategias para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes, basado en enfoques sociocognitivos, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel y las estrategias didácticas de Solé. Este modelo se divide en tres etapas fundamentales: inicio, proceso y cierre. En la fase inicial, se enfoca en generar motivación y crear un ambiente propicio para el aprendizaje mediante la presentación de situaciones problemáticas y la identificación de saberes previos de los estudiantes.

Durante el proceso de lectura, se implementan estrategias didácticas que incluyen la activación de conocimientos previos, la formulación de hipótesis, la inferencia del significado de palabras a partir del contexto y la elaboración de resúmenes y organizadores gráficos.



Finalmente, en la etapa de cierre, se promueve la metacognición mediante la reflexión sobre lo aprendido y la transferencia de conocimientos a nuevas situaciones, además de proporcionar retroalimentación y apoyo para consolidar el aprendizaje. Este modelo ofrece un enfoque integral y estructurado para potenciar la comprensión lectora y el desarrollo cognitivo de los estudiantes (Rivera, 2021).

En este contexto, al enfocarse en la motivación inicial, la activación de conocimientos previos, la formulación de hipótesis, la inferencia de significados y la reflexión metacognitiva, el modelo guía a los estudiantes a través de un proceso estructurado que promueve una comprensión más profunda y significativa. Al proporcionar retroalimentación y apoyo, el modelo también facilita la transferencia de habilidades a situaciones de la vida real, fortaleciendo así las habilidades de lectura y comprensión de los estudiantes en un enfoque completo.

El impacto de las herramientas gamificadoras en la enseñanza de lengua y literatura ha demostrado ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso educativo. Al integrar elementos de juego en las actividades académicas, se crea un entorno más atractivo y participativo que estimula la creatividad, mejora la comprensión lectora y promueve un mayor interés por la materia. Además, la gamificación contribuye al desarrollo de habilidades como la escritura creativa, el análisis literario y la expresión oral, promoviendo un aprendizaje significativo y memorable. La retroalimentación personalizada proporcionada por los docentes a través de estas herramientas permite a los estudiantes mejorar constantemente, manteniendo así su motivación y compromiso. Además, la gamificación fomenta la autonomía y la autogestión del aprendizaje, ya que los estudiantes tienen un papel activo en su proceso educativo, tomando decisiones y resolviendo desafíos a su propio ritmo dentro del entorno gamificado (Cáceres & Reyes, 2022).

La gamificación en el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias de los estudiantes puede tener varios efectos positivos, como se menciona en el trabajo de grado analizado. En primer lugar, potencia la motivación y el aprendizaje al aumentar el interés de los estudiantes en las actividades de lengua y literatura. Además, contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas clave, como la comprensión, el análisis y la reflexión, fortaleciendo así su capacidad para abordar textos de manera crítica.



Asimismo, fomenta la participación activa al integrar elementos de juego en el aula, lo que impulsa la adquisición de habilidades lingüísticas y literarias. La gamificación también favorece la interacción y la colaboración entre los estudiantes, promoviendo un ambiente de aprendizaje cooperativo donde se comparten ideas y se resuelven problemas en conjunto. Por último, estimula la creatividad al plantear desafíos y situaciones dentro del contexto de la lengua y la literatura, permitiendo a los estudiantes explorar nuevas formas de expresión y análisis. En conjunto, estos efectos positivos destacan el potencial de la gamificación como una herramienta efectiva para mejorar el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias en el ámbito educativo (Zambrano, 2023).

La integración de herramientas gamificadoras en el diseño de actividades y materiales didácticos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura representa una oportunidad invaluable para transformar la dinámica tradicional del aula. Al introducir elementos de juego en el currículo, los educadores pueden crear entornos de aprendizaje más dinámicos, interactivos y atractivos, lo que despierta el interés de los estudiantes y los motiva a participar activamente en su propio proceso de aprendizaje. Estas herramientas ofrecen la posibilidad de personalizar la experiencia educativa, adaptándola a las necesidades individuales de los estudiantes y ofreciendo desafíos graduales que promueven el crecimiento y el desarrollo continuo. Además, la gamificación fomenta la competencia saludable y la colaboración entre los estudiantes, lo que fortalece las habilidades sociales y promueve un sentido de comunidad en el aula. Al transformar la enseñanza de lengua y literatura en una experiencia lúdica y envolvente, las herramientas gamificadoras abren nuevas oportunidades para explorar conceptos complejos, fomentar la creatividad y mejorar la comprensión de los estudiantes en estas áreas fundamentales del currículo escolar (Fernández & Taquire, 2022).

Al introducir elementos de juego en el currículo, se crea un entorno educativo más dinámico y participativo que despierta el interés de los estudiantes y los motiva a involucrarse activamente en su propio desarrollo académico y personal. Esta estrategia no solo facilita la comprensión de conceptos lingüísticos y literarios, sino que también promueve habilidades como la resolución de problemas, la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico. Además, al personalizar la experiencia de aprendizaje y adaptarla a las necesidades individuales de los estudiantes, se fomenta un sentido de autonomía y responsabilidad en su proceso educativo.



METODOLÓGIA

El enfoque de la investigación se centra en el análisis exhaustivo de las herramientas gamificadoras utilizadas para motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura con estudiantes del séptimo año de Educación General Básica (EGB). Al adoptar un enfoque cualitativo, se busca explorar las experiencias, percepciones y opiniones tanto de los estudiantes como de los docentes en relación con el uso de estas herramientas. El alcance de la investigación se delimita específicamente a este grupo de estudiantes y docentes que implementan herramientas gamificadoras en el ámbito educativo de Lengua y Literatura, con el objetivo de comprender cómo estas herramientas impactan la motivación y el proceso de aprendizaje en esta asignatura.

En términos de modalidad, la investigación es aplicada, ya que se pretende aplicar los resultados obtenidos en la práctica educativa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula de Lengua y Literatura. Al ser un estudio de campo, se llevará a cabo en el entorno natural donde se desarrollan los procesos educativos, recopilando datos directamente de los estudiantes y docentes involucrados en el uso de herramientas gamificadoras. El diseño de investigación no es experimental, ya que no se manipulan variables ni se establecen grupos de control; en cambio, se observa y analiza el uso y los efectos de las herramientas gamificadoras en el contexto educativo real. Se empleará un método analítico-sintético, hipotético y deductivo para analizar los datos recopilados y llegar a conclusiones significativas sobre el impacto de estas herramientas en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de Lengua y Literatura en el séptimo año de EGB.

RESULTADOS

El análisis revela que la mayoría de los encuestados tienen una actitud positiva hacia la participación en juegos o actividades gamificadas, con un 66.7% indicando estar de acuerdo o totalmente de acuerdo. Específicamente, 3 respuestas (33.3%) estuvieron de acuerdo, mientras que 6 respuestas (66.7%) manifestaron estar totalmente de acuerdo, destacando la ausencia de respuestas en las categorías de desacuerdo total, desacuerdo y neutral.



Gráfico 1



El análisis de los resultados evidencia que la gran mayoría de los encuestados se siente satisfecho cuando alcanza los objetivos en actividades gamificadas, ya que el 77.8% de las respuestas mostraron estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con esta afirmación. Específicamente, 2 respuestas (22.2%) estuvieron de acuerdo, mientras que 7 respuestas (77.8%) manifestaron estar totalmente de acuerdo. No se registraron respuestas en las categorías de desacuerdo total, desacuerdo y neutral. Esto sugiere que la mayoría de los participantes experimentan satisfacción al lograr los objetivos propuestos en contextos gamificados.

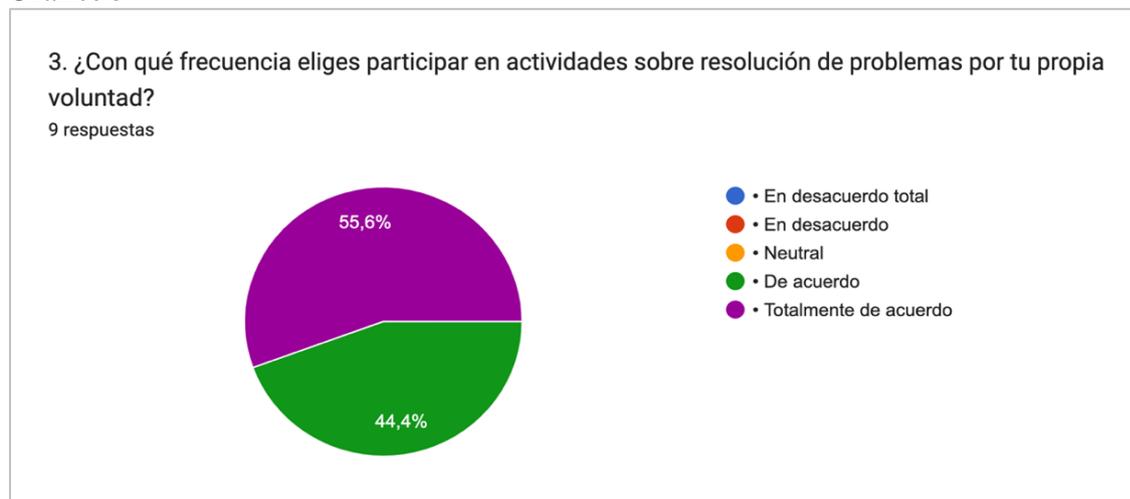
Gráfico 2



El análisis de los resultados indica que existe una tendencia positiva hacia la participación voluntaria en actividades relacionadas con la resolución de problemas. El 55.6% de las respuestas mostraron estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con esta afirmación, mientras que el 44.4% restante indicó estar en desacuerdo. Específicamente, 4 respuestas (44.4%) estuvieron de acuerdo, y 5 respuestas (55.6%)

manifestaron estar totalmente de acuerdo. No se registraron respuestas en las categorías de desacuerdo total, desacuerdo y neutral. Esto sugiere un interés significativo por parte de los encuestados en participar activamente en actividades que impliquen resolver problemas por iniciativa propia.

Gráfico 3

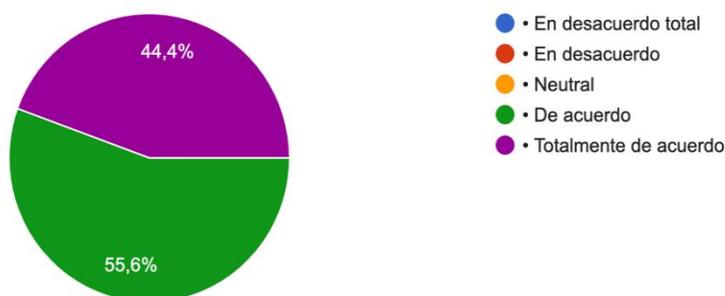


El análisis de los resultados sugiere que existe una distribución equilibrada en cuanto a la confianza en las habilidades para participar en juegos gamificados. El 44.4% de las respuestas indicaron estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con sentirse seguros en sus habilidades, mientras que el 55.6% restante mostró estar en desacuerdo. Específicamente, 5 respuestas (55.6%) estuvieron en desacuerdo, y 4 respuestas (44.4%) manifestaron estar de acuerdo. No se registraron respuestas en las categorías de desacuerdo total y neutral. Esto sugiere que hay una diversidad de opiniones en cuanto a la confianza en las habilidades para participar en juegos gamificados entre los encuestados.

Gráfico 4

4. ¿Esta seguro/a te sientes en tus habilidades para participar en juegos gamnificadoras?

9 respuestas



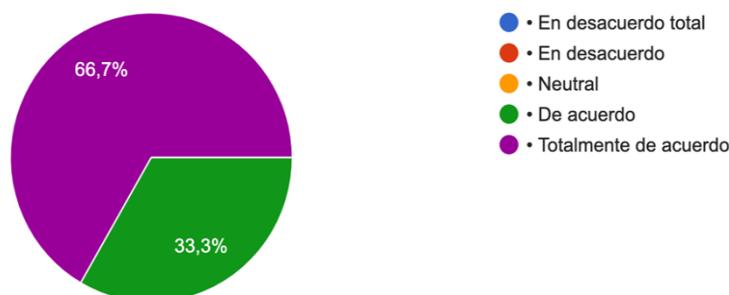
El

análisis de los resultados muestra que la mayoría de los encuestados han notado mejoras en sus habilidades desde que empezaron a participar en actividades gamificadas, con un 66.7% de las respuestas indicando estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con esta afirmación. Específicamente, 3 respuestas (33.3%) estuvieron de acuerdo, mientras que 6 respuestas (66.7%) manifestaron estar totalmente de acuerdo. No se registraron respuestas en las categorías de desacuerdo total, desacuerdo y neutral. Esto sugiere que la participación en actividades gamificadas ha tenido un impacto positivo en el desarrollo de habilidades de los encuestados, según su percepción.

Gráfico 5

5. ¿Has notado mejoras en tus habilidades desde que empezaste a participar en actividades gamnificadoras?

9 respuestas

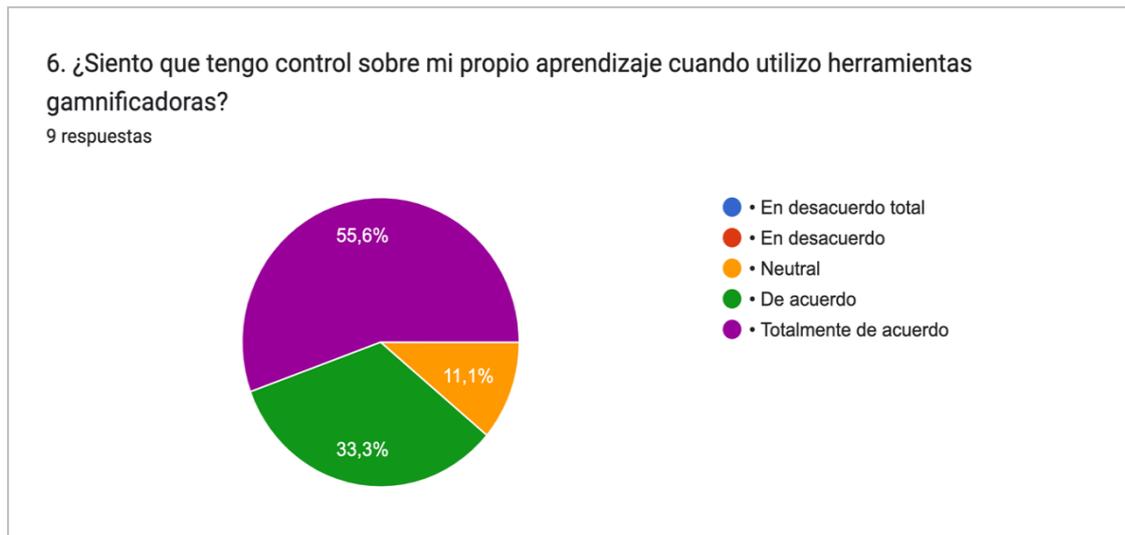


Los resultados indica que la mayoría de los encuestados perciben tener un cierto grado de control sobre su propio aprendizaje al utilizar herramientas gamificadas, con un 55.6% de las respuestas mostrando estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con esta afirmación. Específicamente, 3 respuestas (33.3%)

estuvieron de acuerdo y 5 respuestas (55.6%) manifestaron estar totalmente de acuerdo. Además, 1 respuesta (11.1%) indicó estar en neutral, mientras que no se registraron respuestas en las categorías de en desacuerdo total y en desacuerdo. Esto sugiere que la utilización de herramientas gamificadas brinda a los encuestados una sensación de control sobre su proceso de aprendizaje, aunque aún existe un porcentaje significativo que no comparte esta percepción.

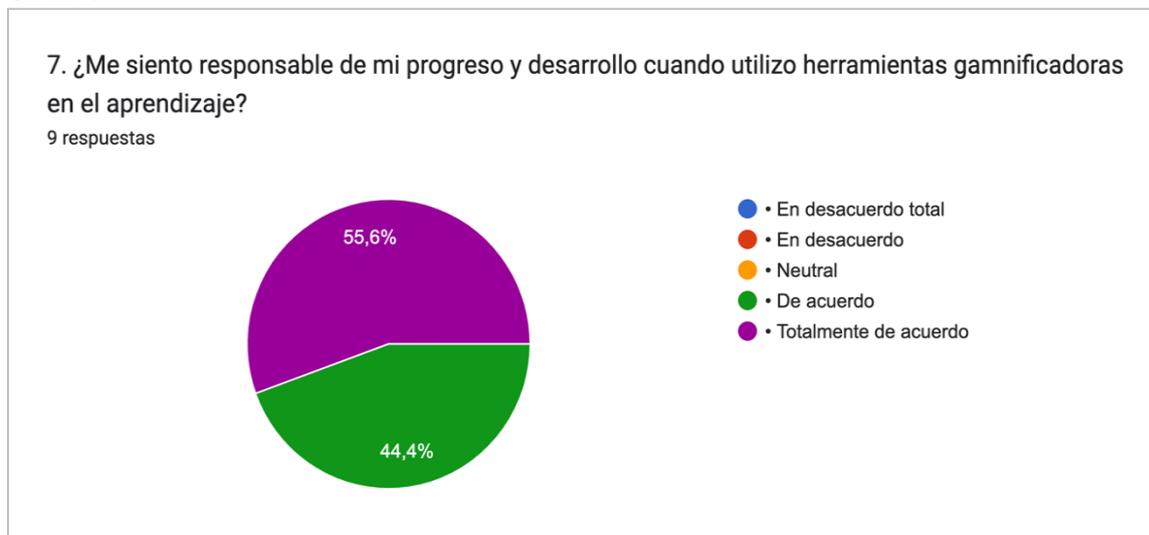


Gráfico 6



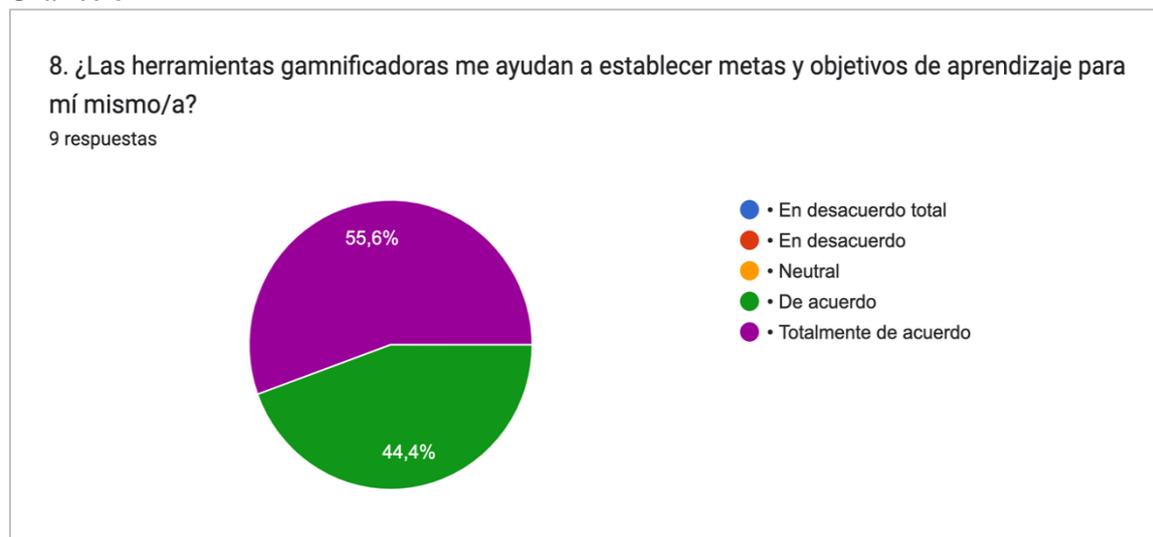
El análisis de los resultados revela que existe una división casi equitativa en cuanto a la percepción de responsabilidad sobre el progreso y desarrollo al utilizar herramientas gamnificadas en el aprendizaje. El 55.6% de las respuestas indicaron estar en desacuerdo o totalmente en desacuerdo con sentirse responsable, mientras que el 44.4% restante mostró estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con esta afirmación. Específicamente, 4 respuestas (44.4%) estuvieron de acuerdo y 5 respuestas (55.6%) manifestaron estar totalmente de acuerdo. No se registraron respuestas en las categorías de en desacuerdo total y neutral. Esto sugiere una diversidad de percepciones entre los encuestados en cuanto a la sensación de responsabilidad sobre su progreso y desarrollo al utilizar herramientas gamnificadas en el aprendizaje.

Gráfico 7



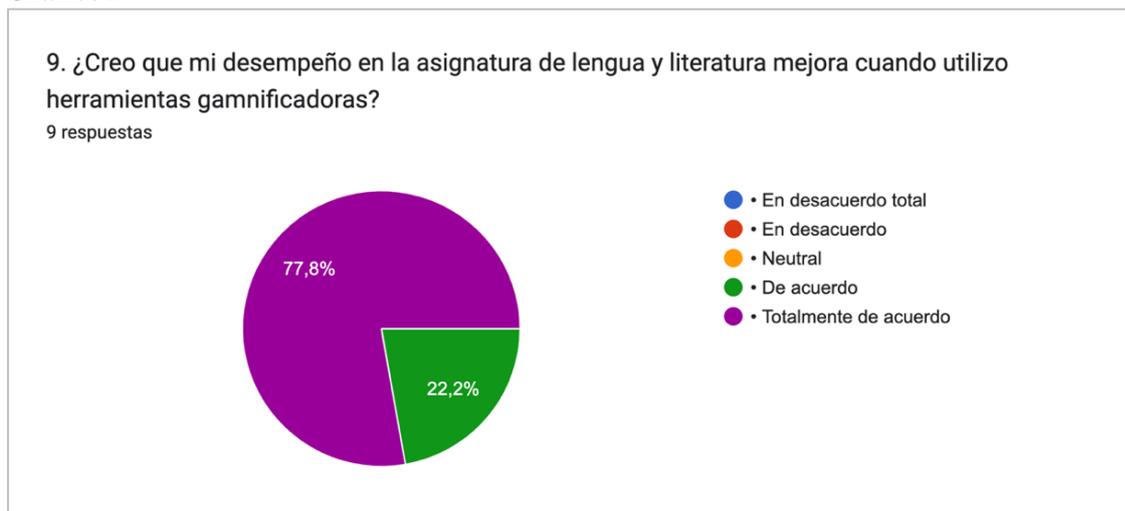
Los resultados muestra que existe una tendencia positiva hacia el uso de herramientas gamificadas para establecer metas y objetivos de aprendizaje personal. El 55.6% de las respuestas indicaron estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con que estas herramientas les ayudan en este aspecto, mientras que el 44.4% restante mostró estar en desacuerdo o totalmente en desacuerdo. Específicamente, 4 respuestas (44.4%) estuvieron de acuerdo y 5 respuestas (55.6%) manifestaron estar totalmente de acuerdo. No se registraron respuestas en las categorías de en desacuerdo total y neutral. Esto sugiere que las herramientas gamificadas son percibidas como beneficiosas para facilitar el establecimiento de metas y objetivos de aprendizaje por parte de los encuestados.

Gráfico 8



Los resultados indica que la gran mayoría de los encuestados cree que su desempeño en la asignatura de lengua y literatura mejora cuando utilizan herramientas gamificadas, ya que el 77.8% de las respuestas mostraron estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con esta afirmación. Específicamente, 2 respuestas (22.2%) estuvieron de acuerdo, mientras que 7 respuestas (77.8%) manifestaron estar totalmente de acuerdo. No se registraron respuestas en las categorías de en desacuerdo total, en desacuerdo y neutral. Esto sugiere que las herramientas gamificadas son percibidas como beneficiosas para el rendimiento académico en la asignatura mencionada por la mayoría de los participantes.

Gráfico 9



El análisis de los resultados revela que existe una alta percepción positiva en cuanto a la facilitación de la participación en actividades de aprendizaje colaborativo mediante el uso de herramientas gamificadas, lo que se traduce en una mejora en el desempeño. El 88,9% de las respuestas indicaron estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con esta afirmación. Específicamente, 8 respuestas (88,9%) estuvieron de acuerdo, mientras que 1 respuesta (11,1%) manifestó estar en desacuerdo. No se registraron respuestas en las categorías de en desacuerdo total, en desacuerdo y neutral. Esto sugiere que las herramientas gamificadas son percibidas como facilitadoras de la colaboración entre compañeros y contribuyen positivamente al rendimiento en las actividades de aprendizaje colaborativo.

Gráfico 10



ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

El análisis completo de los resultados revela una marcada tendencia positiva hacia la participación en actividades gamificadas entre los encuestados, evidenciada por su actitud positiva, alta satisfacción al alcanzar objetivos, y un notorio interés en la participación voluntaria en actividades de resolución de problemas. No obstante, también se identifican áreas de diversidad de opiniones, especialmente en relación con la confianza en las habilidades para participar en juegos gamificados, donde se observa una distribución equilibrada de percepciones. Además, la mayoría percibe mejoras en sus habilidades desde que comenzaron a participar en actividades gamificadas, lo que sugiere un impacto positivo en el desarrollo de habilidades según su percepción. Aunque las herramientas gamificadas brindan una sensación de control sobre el aprendizaje para muchos, aún persiste una proporción que no comparte esta percepción, al igual que en la responsabilidad sobre el progreso y desarrollo al usar estas herramientas. No obstante, en general, se percibe que estas herramientas son beneficiosas para establecer metas y objetivos de aprendizaje personal, y se destaca una percepción mayoritariamente positiva en la mejora del desempeño académico y la facilitación del aprendizaje colaborativo con el uso de herramientas gamificadas.

CONCLUSIÓN

Las herramientas gamificadoras representan una innovadora estrategia que ha demostrado ser sumamente efectiva en el ámbito educativo, específicamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de asignaturas como lengua y literatura. La gamificación, al integrar elementos propios de los juegos como desafíos, recompensas y competencias, logra captar la atención de los estudiantes de manera impactante. Este enfoque lúdico estimula la participación activa, la creatividad y el interés genuino por la materia, generando un ambiente propicio para el aprendizaje significativo.

Uno de los principales beneficios de la gamificación es su capacidad para mejorar significativamente la comprensión lectora, el análisis literario y otras habilidades cognitivas fundamentales. Al involucrar a los estudiantes de manera dinámica y entretenida, se favorece una mayor retención y comprensión de los contenidos, ya que estos se asocian con experiencias positivas y motivadoras. Esto contribuye a un aprendizaje más profundo y duradero.

Además, la gamificación ofrece oportunidades para personalizar la experiencia educativa de cada estudiante. Al adaptar el contenido y los desafíos según las necesidades individuales y el nivel de



habilidad de cada alumno, se promueve un aprendizaje autónomo y colaborativo. Los estudiantes se sienten motivados a superar sus propios límites y a trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes, lo que fortalece sus habilidades sociales y fomenta un sentido de comunidad en el aula.

El impacto positivo de las herramientas gamificadoras va más allá del rendimiento académico, ya que también contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes. Al transformar el aula en un entorno dinámico, interactivo y atractivo, se potencian habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la colaboración y la comunicación efectiva. Estas competencias son fundamentales en el mundo actual, donde la capacidad de adaptarse, trabajar en equipo y pensar creativamente son altamente valoradas, la gamificación emerge como una poderosa estrategia educativa que no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fortalece habilidades clave para el éxito personal y profesional de los estudiantes. Al crear experiencias de aprendizaje significativas y estimulantes, las herramientas gamificadoras se posicionan como una herramienta indispensable en la búsqueda de una educación más completa y relevante para el siglo XXI.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Baren, O., & Onofre, Y. (2020). *Propuesta unidad curricular para Lengua y Literatura décimo año EGB aplicando gamificación y metodológicas activas con el uso de las TIC* (Master's thesis, Universidad Casa Grande. Departamento de Posgrado).
- Cáceres Oliveros, K. K., & Reyes Parra, J. S. (2022). *El uso de la gamificación a través de juried con herramientas tic para mejorar la motivación de los estudiantes del grado décimo en el aprendizaje de la química en la Institución Educativa Bicentenario de la Independencia de La República de Colombia* (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).
- Cuaical Rosas, S. E. (2024). *Uso de gamificación como herramienta de evaluación en la asignatura de historia en estudiantes de primer año de bachillerato general unificado en la Unidad Educativa del Milenio Alfonso Herrera de la ciudad del Ángel* (Master's thesis).
- Espinoza, D. E. T., & Cordero, N. M. C. (2021). Aula invertida como estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura en Bachillerato. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 4-31.



- Fernández, J. R. D., & Taquire, C. D. C. (2022). Gamificación y herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 262-285.
- Gómez-González, A., & Serrano-Fernández, M. (2019). El uso de juegos digitales en la enseñanza de lengua y literatura: Impacto en la motivación y el rendimiento académico. *Revista de Investigación Educativa*, 25(2), 145-160.
- Hernández Ortega, J., & Rovira-Collado, J. (2020). Diseño de proyectos transmedia para la Educación Literaria en el aula de Educación Secundaria.
- Jurado, J. P. B. (2023). La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(30), 1846-1853
- Lara Micolta, R. M. (2021). *Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje* (Doctoral dissertation, Ecuador-PUCESE-Escuela Ciencias de la Educación–Educación Básica).
- Morales Yama, M. E. (2024). *Uso del E-learning como herramienta didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales en las estudiantes del décimo año de la ciudad Educativa Fiscomisional “La Inmaculada Concepción”-Ibarra* (Master's thesis).
- Morocho Zuñiga, C. L. (2023). *Propuesta didáctica gamificada para el desarrollo de la conciencia fonológica en Educación Inicial* (Master's thesis, Universidad Nacional de Educación).
- Muñoz, J. (2020). Entorno Virtual de Aprendizaje Gamificado para el currículo ecuatoriano.
- Pico Mejía, D. Y. (2022). *La Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de 7mo año de EGB, de la Unidad Educativa “Madre Gertrudis”, Cevallos-Tungurahua, periodo 2020-2021* (Bachelor's thesis, Riobamba).
- Ramírez, J. M. M., & Reyes, M. V. (2020). Proceso de enseñanza aprendizaje para estudiantes con bajo rendimiento en lengua y literatura de 6to año de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 1.
- Rivera, E. E. S. (2021). Modelo de estrategias en la comprensión lectora de estudiantes de primaria en el trabajo remoto. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(6), 12716-12730.



- Shishingo, L. M. L., Zurita, I. N., Cabrera, E. E. P., & Álvarez, J. C. E. (2020). Derechos del debido proceso en los sumarios administrativos en la Ley Orgánica de Educación Intercultural. *Iustitia Socialis: Revista Arbitrada de Ciencias Jurídicas y Criminalísticas*, 5(1), 620-640.
- Soler, L. E. R., & Amber, D. (2022). Impacto de la gamificación con TIC en la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de cuarto grado de primaria. *MLS Educational Research (MLSER)*, 6(2).
- Tapia, E. V., Quijije, A. C., & Gamboa, J. Z. (2022). Gamificación como técnica de aprendizaje virtual en la Educación Superior. Caso de estudio: Universidad de Guayaquil. *Revista Mapa*, 6(27).
- Ulloa Wilcaso, M. V., & Naranjo Aviles, E. E. (2023). *La gamificación en el aprendizaje de los adjetivos en la asignatura lengua y literatura en los estudiantes de séptimo año de la escuela de educación básica "Isabel la Católica" recinto cuatro esquinas, parroquia Guanujo, cantón Guaranda, provincia Bolívar, período 2023* (Bachelor's thesis).
- Vásquez, L. M. L., & López, M. D. R. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y educadores*, 23(3), 1.
- Zambrano López, A. Y. (2023). *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 Particular "Oviedo", año lectivo 2021-2022* (Bachelor's thesis).

