

UNIVERSIDAD DE OTAVALO

ÁREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN:

**LA GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO DE APRENDIZAJE EN
NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA EN LA ASIGNATURA DE
LENGUA Y LITERATURA**

**TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTOR: ALEXIS ISRAEL CUSIN TIXILIMA

TUTOR: MSc. DARWIN PATRICIO GARCÍA AYALA

Otavalo, septiembre, 2023

UNIVERSIDAD DE OTAVALO
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
APROBACIÓN DE TRABAJO FINAL DE GRADO

Otavalo, 19 de septiembre, 2023

Se aprueba el empastado más el Cd correspondiente al trabajo de grado con el tema:


La gamificación como método de aprendizaje en niños de educación básica media en la asignatura de lengua y literatura.

Correspondiente al estudiante:

Nombre: Cusin Tixilima Alexis Israel

C.I: 1003427901

Para constancia firman los integrantes del tribunal evaluador:



Presidente de Tribunal de Grado
PhD. Hernández Chacón Ledys

C.I: 1716053333



Tutor del trabajo de Grado

Msc. García Ayala Darwin Patricio

C.I: 1711270304



Evaluador del trabajo de Grado

Msc. Armas Sánchez Karen Andrea

C.I: 1003973532



Evaluador del trabajo de Grado

Msc: Flores Suárez Alejandro Alex

C.I: 1003162672

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo **ALEXIS ISRAEL CUSIN TIXILIMA** declaro que este trabajo de titulación es de mi total autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional.

La Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.



ALEXIS ISRAEL CUSIN TIXILIMA

C.I. 1003427901

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el trabajo de investigación titulado “LA GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA” bajo mi dirección y supervisión, para aspirar al título Licenciado en Educación Básica, del estudiante Alexis Israel Cusin Tixilima, y cumple con las condiciones requeridas por la Universidad de Otavalo.



DARWIN PATRICIO GARCÍA AYALA
C.I. 1711270304

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a mis padres, por ser mi fuente constante de inspiración y por brindarme la educación y los valores que me llevaron hasta este punto. Además, extendiendo mi sincero agradecimiento y gratitud para todo el personal docente de la carrera de Ciencias de la Educación Básica, quienes con nobleza y entusiasmo depositaron en mis sus vastos conocimientos.

Así mismo, agradezco a todos mis amigos, puesto que, gracias a ellos viví una de las mejores experiencias que siempre tendré presente. Finalmente, agradezco a las personas que me acompañaron desde un inicio en este camino y que por diversos motivos ya no están conmigo para poder presenciar mi mayor logro. Estaré eternamente agradecido.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mis padres, quienes desde el principio me brindaron su amor incondicional, sacrificio y el ejemplo de la dedicación al estudio. Su constante aliento y valores me guiaron en cada paso de este viaje. Su inquebrantable fe en mí, amor incondicional y constante apoyo han sido el motor que me impulsó a llegar hasta aquí.

Esta investigación es un reflejo de todas las personas que han tocado mi vida y han influido en mi crecimiento académico y personal. A todos ustedes, les dedico este logro con profundo agradecimiento y cariño.

ÍNDICE

DECLARACIÓN DE AUTORÍA	3
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	4
AGRADECIMIENTOS	5
1. Resumen.....	7
2. Abstract	7
3. Introducción	8
3.1 Marco conceptual	9
3.1.1 Gamificación	9
3.1.2 Elementos de la gamificación	10
3.1.3 Importancia de la gamificación	10
3.1.4 La gamificación en el aula	11
3.1.4.1 Rol docente	11
3.1.5 Beneficios de la gamificación	11
3.1.6 Teoría del aprendizaje y gamificación	12
3.1.7 La gamificación en Educación básica media	12
3.1.8 Expresión oral y escrita.....	12
4. Metodología	14
4.1 Tipo de investigación	14
4.2 Enfoque de investigación	14
4.3 Método	14
4.4 Unidad de análisis	15
4.5 Categoría de análisis	15
5. Presentación y discusión de resultados	15
6. Conclusiones.....	18
7. Referencias.....	18



**LA GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO DE APRENDIZAJE EN
NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA EN LA ASIGNATURA DE
LENGUA Y LITERATURA**

**GAMIFICATION AS A LEARNING METHOD IN MIDDLE BASIC
EDUCATION CHILDREN IN THE SUBJECT OF LANGUAGE AND
LITERATURE**

Alexis Israel Cusin Tixilima; estudiante de la carrera “Educación Básica”, por la Universidad de Otavalo,

e_aicusin@uotavalo.edu.ec

** Darwin Patricio García Ayala**; Tutor

1. Resumen

La gamificación se caracteriza principalmente por crear experiencias basadas en los videojuegos, siendo una alternativa innovadora para obtener un aprendizaje significativo en los educandos. El objetivo general de este ensayo es analizar su importancia como método de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, por consiguiente, se hizo una revisión bibliográfica para poder identificar los elementos de la gamificación, seguidamente determinar sus beneficios para el aprendizaje de la expresión oral y escrita, y por último establecer su importancia como recurso metodológico.

Al ser una investigación documental se consideró pertinente utilizar un tipo de investigación cualitativa, puesto que, la información recopilada se sustentó bajo fuentes de distintos repositorios, sitios web y base de datos enmarcados en profundizar la incidencia que la gamificación tiene en el aula, para después interpretar y contrastar la información.

A consecuencia de los resultados obtenidos, en primera instancia este estudio permitió demostrar que existe una barrera de aprendizaje, puesto que los estudiantes carecen de motivación, por ende, dificulta alcanzar un aprendizaje significativo y limita a que los estudiantes desarrollen sus competencias y habilidades en la asignatura de Lengua y Literatura. Sin embargo, se pudo concluir que la gamificación presenta una serie de beneficios para aumentar la motivación y obtener resultados satisfactorios, siempre y cuando el docente cuente con las herramientas necesarias para su implementación.

Palabras clave: Gamificación, motivación, expresión oral y escrita, método de aprendizaje.

2. Abstract

Gamification is mainly characterized by creating experiences based on video games, being an innovative alternative to obtain significant learning in students. The general objective of this essay is to analyze its importance as a learning method in the subject of Language and Literature, therefore, a bibliographic review was made to identify the elements of gamification, then determine its benefits for learning oral expression. and written, and finally establish its importance as a methodological resource.



Being a documentary investigation, it was considered pertinent to use a type of qualitative investigation, since the information collected was supported by sources from different repositories, websites and databases framed in deepening the incidence that gamification has in the classroom, for later interpret and contrast the information.

As a result of the results obtained, in the first instance this study allowed us to demonstrate that there is a learning barrier, since students lack motivation, therefore, it makes it difficult to achieve meaningful learning and limits students to develop their skills and abilities in the classroom. subject of Language and Literature. However, it was possible to conclude that gamification presents a series of benefits to increase motivation and obtain satisfactory results if the teacher has the necessary tools for its implementation.

Keywords: Gamification, motivation, oral and written expression, learning method.

3. Introducción

La utilización de la gamificación como enfoque educativo tiene el potencial de hacer que la asimilación de información por parte de los alumnos sea más accesible. La integración de este método de aprendizaje en el entorno de clase es extremadamente relevante, ya que propicia la adquisición de conocimientos significativos. Así mismo, incrementa la capacidad de los estudiantes para mantener su atención durante la realización de tareas, lo que a su vez fomenta un espacio propicio para que los niños desarrollen su creatividad de manera exitosa, así lo afirman Coello y Gavilanes (2019). Con relación a lo expuesto anteriormente, la elaboración de este ensayo hace énfasis en analizar la importancia de la gamificación, de tal manera que se pueda establecer cómo este método de aprendizaje puede incidir en el proceso de enseñanza aprendizaje, para la adquisición de habilidades de comprensión oral y escrita.

Se pretende determinar los beneficios de la gamificación, con el propósito de brindar nuevas alternativas al docente utilizando recursos no relacionados a la tecnología, si bien es cierto la tecnología es una gran herramienta para poder aplicar la gamificación en el aula, pero no todas las escuelas cuentan con los recursos suficientes y optan por utilizar otros métodos de aprendizaje que no enfatizan en aumentar la motivación de los estudiantes.

Además, resulta ser una metodología innovadora y adecuada para fomentar la motivación y participación en el aula, es excelente estrategia para evitar la frustración y el abandono de actividades de los estudiantes. Por otra parte, la curiosidad que fomenta el juego es un elemento positivo para activar un buen estado anímico del alumno, facilitando la adquisición de los contenidos logrando así alcanzar los objetivos propuestos por el docente.

El uso de la misma en las aulas es una metodología eficaz, siempre y cuando se utilice para animar y motivar a los estudiantes a progresar a través de los contenidos de aprendizaje.



Así mismo, brinda nuevas oportunidades para que el docente pueda implementar el juego en cualquier contexto no lúdico, logrando obtener resultados satisfactorios en función de alcanzar las propuestas curriculares de la asignatura de Lengua y Literatura, ya que según el MINEDUC (2019), “el objetivo de enseñanza no es hacer de los estudiantes unos expertos lingüistas que conceptualicen y descifren los diversos componentes lingüísticos, sino personas competentes en el uso de la lengua oral y escrita para la comunicación” (p.296).

Es importante despertar la curiosidad y motivación de los estudiantes, Ramos (2019), en su investigación concluye que “para conseguir aumentar dicha motivación, consideramos primordial la formación del profesorado en herramientas de desarrollo emocional y en competencias motivacionales” (p.32).

Desfavorablemente en la realidad actual se ha evidenciado que los estudiantes carecen de motivación. Galván y Siado (2021), aseguran que “el proceso educativo se ha visto afectado por lo tradicional, lo memorístico y lo rutinario en lo intelectual, posiblemente, porque en los estudiantes no se fomenta una educación activa y participativa, sino repetitiva” (p.965) obstaculizando los objetivos planteados por el docente, es notable observar que los docentes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje aplican métodos tradicionales.

3.1 Marco conceptual

En este apartado se realizaron investigaciones en diversas fuentes bibliográficas resaltando los aspectos más relevantes a la gamificación como método de aprendizaje, con la finalidad de sustentar el ensayo que se está llevando a cabo.

3.1.1 Gamificación

La gamificación es una metodología activa que consiste en implementar los juegos en cualquier contexto no lúdico, logrando así alcanzar popularidad desde el año 2010, lo que ha permitido obtener una conceptualización más amplia, por ende, existen investigaciones enfocadas en definir y describir a la gamificación. En donde, se ha realizado una investigación bibliográfica que se adapte y brinde un sustento teórico para la elaboración de este ensayo.

Oliveira et al (2023) consideran que “la gamificación se ha utilizado ampliamente para diseñar mejores sistemas educativos con el objetivo de aumentar la concentración, la motivación, el compromiso, la experiencia fluida y otras experiencias positivas de los



estudiantes”, es decir, que a través de su implementación en el aula puede llegar a ser una excelente alternativa en el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.1.2 Elementos de la gamificación

De acuerdo con Acosta et al (2020), La gamificación está compuesta por 3 elementos:

- **Mecánica:** Son las reglas del juego, es decir, las normas del funcionamiento de la herramienta gamificada. Estas hacen referencia a los procesos básicos que impulsan las acciones y generan compromiso en los jugadores al aportarles retos y un camino por el cual transitar, además, permiten lograr una o más dinámicas.
- **Componentes:** Son los recursos que se utilizan para diseñar la actividad en la práctica de la gamificación. En otras palabras, son la forma física más específica que pueden adquirir las mecánicas o las dinámicas.
- **Dinámicas:** Son los contextos en los que se desarrolla la gamificación o la forma en la que se ponen en marcha las mecánicas (p.3-6).

Por tanto, una gamificación bien aplicada, en nuestra opinión, provocará un aumento de la motivación, el rendimiento y el aprendizaje en los alumnos, que, a través de los elementos y principios del juego, mostrarán un mayor compromiso e interés por el aprendizaje (Ortiz et al., 2018,p.7).

3.1.3 Importancia de la gamificación

Propiciar espacios en donde los estudiantes tengan la oportunidad de divertirse mientras aprende es fundamental para desarrollar y potenciar su rendimiento académico. Además, López (2019), manifiesta que el “juego funge como estimulante de la superación personal, partiendo de la experimentación del éxito y la autoconfianza” (p.52). También es importante resaltar que la gamificación en el aula puede aumentar considerablemente el trabajo colaborativo y la participación activa de los estudiantes. Por tanto, el uso de la gamificación como método de aprendizaje permite múltiples beneficios como ya se mencionó anteriormente.



3.1.4 La gamificación en el aula

La gamificación se ha introducido como una alternativa para abordar los nuevos desafíos que los educadores enfrentan en el aula al tratar con diferentes tareas, por tal motivo Toukoumidis y Rodríguez (2018), señalan que:

La finalidad de toda estrategia de gamificación en el aula debe ser lograr la motivación intrínseca de los alumnos, es decir, activar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción (engagement) que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competencias (p.62). Esto permitirá a los educadores y a quienes participan en el proceso educativo alcanzar los objetivos deseados. Para lograrlo, se pueden introducir estrategias que capten el interés de los estudiantes mientras aprenden. Esto implica el uso de recursos y materiales didácticos atractivos y útiles. Así es como se puede integrar la gamificación en el entorno educativo.

3.1.4.1 Rol docente

El docente es responsable de diseñar y planificar la estructura de la gamificación en el aula. Esto implica identificar los objetivos de aprendizaje, seleccionar los elementos de juego apropiados, establecer reglas claras y diseñar desafíos y recompensas que fomenten la participación y el logro de metas. De acuerdo con Edu Trends (2019):

El rol del profesor en la implementación de la Gamificación no consiste tan solo en hacer una actividad más divertida, sino debe conjuntar los elementos de juego con un buen diseño instruccional que incorpore actividades atractivas y retadoras, para que guíen la experiencia del alumno hacia el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel indicado. Esto permitirá llevar a cabo otras estrategias de enseñanza-aprendizaje y en consecuencia el desarrollo de las competencias esperadas.

3.1.5 Beneficios de la gamificación

Plano et al (2020), plantea el concepto “gamificación” como algo novedoso en la formación, cuando en realidad el elemento del juego siempre ha sido un componente ampliamente utilizado en la educación. Es decir, nos ofrece muchos beneficios como:

- Genera retroalimentación oportuna a los estudiantes
- Proporciona información al docente del curso.
- Fomenta la relación entre pares y en equipos.



- Promueve instancias de aprendizaje activo.
- Mejora los aprendizajes de los estudiantes.
- Motiva a los estudiantes a participar activa e interactivamente en la clase (p.170-171).

3.1.6 Teoría del aprendizaje y gamificación

De acuerdo con James et al (2020), la gamificación no se basa exclusivamente en el conductismo, debido a su enfoque en recompensas y premios. Sin embargo, llevar a los estudiantes a lograr un aprendizaje efectivo a través de la motivación implica mucho más que una simple relación estímulo respuesta y recompensa. La gamificación como técnica de motivación se sustenta en dos grandes teorías el conductismo que explica la respuesta de las personas frente a estímulos externos y el cognitivismo que estudia el porqué del comportamiento de las personas frente a determinados estímulos.

3.1.7 La gamificación en Educación básica media

Al aplicar la gamificación en la Educación básica media, se busca hacer las clases más divertidas, interactivas y significativas, al tiempo que se fomenta la participación activa y el logro de objetivos educativos. Navarro (2020), señala que la motivación en la etapa escolar de los discentes juega un papel esencial para alcanzar con éxito sus metas y logros. En este sentido, es importante aplicar metodologías adaptadas a las necesidades de los alumnos que garanticen la efectividad de las actividades y consigan el grado motivacional (p.16).

3.1.8 Expresión oral y escrita

La expresión oral y escrita son destrezas fundamentales en el desarrollo de la comunicación efectiva. Ambas formas de expresión tienen características distintas y requieren diferentes competencias, pero ambas son igualmente importantes en la adquisición y transmisión de conocimientos. Huanaco (2019), concluye que “la comunicación es un proceso y una acción basada en destrezas expresivas e interpretativas, por lo que la expresión oral debe entenderse como tal, junto con la lectura y la escritura” (p.258), permitiendo alcanzar satisfactoriamente las destrezas de el área de Lengua y Literatura.

Aportes y Limitaciones

Se pretende determinar los beneficios que la gamificación presenta en el proceso de enseñanza y aprendizaje para poder comprender las habilidades de comprensión oral y

escrita. Si bien es cierto, puede llegar a ser una excelente alternativa para motivar y desarrollar las habilidades sociales de los estudiantes, pero el docente debe implementar actividades basadas en juegos sin olvidar la parte formativa, puede llegar a ser un reto para el educador si no cuenta con la capacitación adecuada y no tiene claro los objetivos que quiere lograr. Por último, se quiere establecer la importancia de la gamificación como recurso metodológico en el aprendizaje permitiendo resaltar la incidencia que tiene su aplicación en el aula.

La finalidad del presente ensayo es principalmente analizar la importancia de la gamificación como método de aprendizaje en estudiantes de educación básica media en la asignatura de Lengua y Literatura, en donde se logren describir los criterios más relevantes en función de lograr identificar los elementos de la gamificación, de este modo el docente podrá seleccionar los elementos que estén acordes a las competencias de los educandos, y así obtener resultados satisfactorios.

Las limitaciones a las que se enfrenta el desarrollo de esta investigación es que en el proceso de revisión de diversas fuentes bibliográficas se ha podido concluir que gran parte de estas investigaciones están enfocadas en el uso de la gamificación a través de recursos digitales. Lloyd (2020), señala que, con el surgimiento de la pandemia COVID-19 se determinó que “no solo los hogares tienen dificultad de accesibilidad a las tecnologías, también las instituciones educativas cuentan con recursos limitados y esto dificulta la accesibilidad al uso de medios tecnológicos”, dando paso a que los docentes busquen otras alternativas para aumentar la motivación en los estudiantes.

Si bien es cierto, la gamificación como recurso metodológico puede llegar a potenciar las habilidades con relación a la asignatura de Lengua y Literatura, sin embargo, desarrollar la expresión oral puede ser un reto, Ojeda (2022), en su trabajo de investigación relacionado con análisis de la gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de la expresión oral manifiesta que “el desarrollo de esta área no es tomada en cuenta como prioritaria y primordial, puesto que se considera algo innato que los seres humanos con el paso del tiempo la desarrollarán y la afianzarán”, siendo un impedimento para obtener los resultados que el docente espera alcanzar a un corto plazo.



La elaboración de esta investigación documental surge a partir de poder contribuir como guía a los docentes para que no tengan que depender de recursos tecnológicos para implementar utilizar la gamificación como recurso metodológico. Permitirá basarse en actividades relacionadas con trivias o acertijos teniendo presente el grado de dificultad que vaya acorde al nivel de conocimiento de los estudiantes, en donde estén bien planteados los objetivos y exista una estimulación o recompensa que motive a los estudiantes a participar en las diversas actividades.

4. Metodología

4.1 Tipo de investigación

El presente ensayo se enmarcó en un tipo de investigación cualitativo, Espinoza (2020), interpreta que:

Este proceso investigativo permite enriquecer permanentemente el modelo teórico en que se sustenta; de este modo se pueden introducir nuevos momentos e instrumentos para la recogida de la información, en dependencia de los nuevos acontecimientos e ideas que surgen durante el desarrollo de la indagación (p.105).

De este modo, se podrá analizar con mayor precisión y objetividad la importancia de la gamificación como método de aprendizaje y como repercute su aplicación en el aula, para finalmente poder establecer la importancia del aprendizaje basado en juegos en estudiantes de educación básica media en la asignatura de Lengua y Literatura.

4.2 Enfoque de investigación

De acuerdo con Rivera (2018), el paradigma interpretativo “dirige su atención a aquellos aspectos no observables, no medibles, ni susceptibles de cuantificación (creencias, intenciones, motivaciones, interpretaciones, significados para los actores sociales), interpreta y evalúa la realidad, no la mide”(p.5). Es decir, se centra en comprender cómo las personas interpretan y atribuyen significado a su realidad social, reconociendo la importancia de la subjetividad y la interacción simbólica en la construcción de la realidad social.

4.3 Método

Al tratarse de una investigación documental, no es esencial utilizar instrumentos de recolección de datos, más que el uso de diversas fuentes bibliográficas se consideró oportuno



apoyarse en el método explicativo, de acuerdo con Alban et al (2020), indican que “La investigación explicativa es aquella que tiene relación causal, no sólo persigue describir o acercarse a un problema, sino que intenta precisar las causas del mismo. Puede valerse de diseños experimentales y no experimentales”(p.165), lo que permitirá obtener una visión más objetiva con relación al uso de la gamificación como método de aprendizaje y los beneficios que presenta.

4.4 Unidad de análisis

Para este estudio bibliográfico la búsqueda de información se sustentó en tesis y artículos científicos, siendo Dialnet la base principal de datos que más información pudo aportar en la presente investigación documental en función de analizar los aspectos más importantes con relación al uso de la gamificación y los beneficios que esta presenta. También el ensayo se sustentó en el Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria realizado por el MINEDUC. Así mismo para tener un panorama más amplio sobre la variable de estudio se optó por revisar repositorios en dos idiomas; inglés y español.

El criterio principal a tomar en cuenta para la revisión bibliográfica es el año de publicación de los artículos, que están comprendidos en el período de 2019-2023, debido a que en los 5 años han aparecido nuevos aportes relacionados a la gamificación como método de aprendizaje, así mismo la información obtenida es más relevante para esta investigación.

4.5 Categoría de análisis

Para la elaboración de esta investigación se tomaron en cuenta 24 revisiones bibliográficas, de las cuales 21 investigaciones van en dirección de analizar la importancia y beneficios de la gamificación y como, a través de sus elementos puede potenciar las habilidades de expresión oral y escrita. Para lograrlo se realizó una exhaustiva búsqueda por diferentes repositorios, sitios web y base de datos que puedan sustentar teóricamente el estudio de análisis.

5. Presentación y discusión de resultados

Esta investigación permitió identificar los elementos de la gamificación, en el cual se puede apreciar que existe un acuerdo total a lo expuesto por Acosta et al, (2020) y (Ortiz et al., 2018) debido a que estos elementos trabajan en conjunto con el fin de alcanzar lo motivación y participación de los estudiantes.



Dicha información es sustentada por Coello y Gavilanes (2019), puesto que:

La incorporación de elementos y mecánicas de los juegos en la educación podría disminuir los abandonos, la falta de motivación, el desgano y la falta de compromiso con el proceso de enseñanza, al mismo tiempo que se potenciaría el aprendizaje de competencias dentro del Espacio de educación (p.1).

Un estudio en Alemania, escrito por Groh (2012), contrarresta a lo expuesto anteriormente, puesto que los elementos de la gamificación se distinguen en cinco niveles distintos: elementos del diseño de un juego: patrones de diseño de interfaz, patrones de diseño de juegos o mecánica de juego, principios de diseño, heurística y modelos conceptuales de unidades de diseño de juego.

Además, este estudio consiguió definir la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza dado que, uno de los factores principales del bajo rendimiento académico es la falta de motivación y su uso presenta una serie de beneficios no solo para el estudiante, sino también para el docente. Este enunciado coincide con la investigación de Montaña (2019):

Los estudiantes poseen una desmotivación por la asignatura por lo cual se busca alcanzar dicha motivación en base a la Gamificación adaptándola por medios de los docentes al aula de clases para que las clases se vuelvan más dinámicas y atractivas hacia los ojos de los estudiantes en la asignatura de lengua y literatura (p.62).

De esta manera, el uso de este método de aprendizaje puede llegar a fortalecer la motivación y participación de los educandos y a su vez se lograría alcanzar las metas propuestas por el docente.

En otros resultados, el desarrollo de esta investigación documental permitió demostrar que existe una amplia relación a lo expuesto por Ramos (2019), López (2019) y Vergara (2022), asegurando que la motivación es factor esencial para alcanzar un aprendizaje significativo de los educandos, así mismo, concuerdan que el juego puede ayudar a potenciar la motivación obteniendo resultados satisfactorios.

En ese mismo contexto, Oliveira et al (2023), y Plano et al (2020), concuerdan que la gamificación presenta una serie de beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje, haciendo énfasis no solo en aumentar la motivación y participación, sino también en potenciar el trabajo colaborativo y proporcionar una retroalimentación más efectiva debido a que la dinámica del juego se basa en el ensayo y error.



En virtud de los resultados obtenidos, existe una dificultad para desarrollar las destrezas de expresión oral y escrita en la asignatura de Lengua y Literatura, esta hipótesis fue planteada por Ojeda (2022), este enunciado lo corrobora Galván y Siado (2021), quienes exponen que el proceso educativo se ha visto afectado por una educación tradicional, centrándose en el aprendizaje memorístico y repetitivo. Para sustentar esta información se optó por buscar otra fuente que de relevancia al objeto de estudio. Vergara (2022), concluyó que “existen debilidades en la enseñanza de esta materia y que los recursos que se utilizan de manera oficial no contribuyen a renovar los procesos de aprendizaje en el aula” (p.88). Por su parte Lobato (2018), se opone a este aporte, asegurando que más allá de que la gamificación sea una alternativa para que aumentar la motivación puede provocar distracción por el juego y la consiguiente pérdida de tiempo o productividad.

En cuanto a la importancia de la gamificación como recurso metodológico en educación básica media se pudo establecer que es eje importante para alcanzar los objetivos de aprendizaje, debido a que este método puede llegar a ser un excelente generador de motivación, así lo expone Navarro (2020), otra fuente, Edu Trends (2019), argumenta algo similar, sin embargo, hace énfasis en el rol docente y como a través de la incorporación de los elementos del juego puede obtener resultados satisfactorios de aprendizaje.

En la exhaustiva búsqueda de información se pudo contrastar que la gamificación en la mayoría de las veces es usada a través de recursos digitales, lo que conlleva a ser una limitación para su aplicación. Verduga (2020), asegura que las herramientas tecnológicas intervienen como “un agente gamificador en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura, y así se convierta en un proceso activo y dinámico que permita a los estudiantes el desarrollo de nuevas competencias” (p.9). A todo esto, Guzmán (2020), interpreta que “la gamificación no requiere, necesariamente, el uso de juegos de video, sino que emplea elementos de diseño de juegos con el propósito intencional de promover el logro de objetivos de aprendizaje” (p.7).

Una clase apoyada en la gamificación sin la utilización de recursos tecnológicos puede alcanzar los mismos logros de aprendizaje que una clase gamificada sustentada en los tics, no obstante, el docente debe contar con la suficiente preparación para poder desarrollar las competencias en los educandos y así obtener resultados satisfactorios en el proceso de enseñanza aprendizaje.



6. Conclusiones

El docente desempeña un rol importante debido a, los elementos de la gamificación no solo facilitan las normas de juego, sino que hace que una actividad pase a ser una experiencia basada en los videojuegos, logrando captar la atención de los estudiantes y así obtener una clase más dinámica. Así pues, el docente debe seleccionar los elementos que más se adapten a su método de enseñanza y se adapten a los ritmos y necesidades que los estudiantes presentan. Por tal motivo, el uso de este método de aprendizaje puede contribuir significativamente a aumentar el rendimiento académico de los educandos.

Dentro de los beneficios más importantes resaltan: la motivación, trabajo colaborativo y retroalimentación. Dependiendo de si el docente cuenta con las habilidades y competencias necesarias puede potenciar las habilidades de expresión oral y escrita, dado que persiste una dificultad de aprendizaje para desarrollar la expresión oral, debido a que se le ha dado preferencia a potenciar otras destrezas de la asignatura de Lengua y Literatura.

La gamificación es una alternativa para desconectarse por un momento de métodos que solo se basan en aprendizajes repetitivos y memorísticos. Como recurso metodológico permite al docente crear una interfaz basada en los videojuegos. Sin embargo, la principal limitación que esta investigación encontró es en su mayoría dependen del uso de las TICS, esto puede impedir la experiencia completa que la gamificación puede brindar.

7. Referencias

- Acosta-Medina, J. K., Torres-Barreto, M. L., Paba-Medina, M. C., & Alvarez-Melgarejo, M. (2020). Análisis de la gamificación en relación a sus elementos.
- Alban, G. P. G., Arguello, A. E. V., & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173.
- Coello, L. J., & Gavilanes, B. E. (2019). La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo. *Diseño de aplicación lúdica. Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.*
- Espinoza Freire, E. E. (2020). La investigación cualitativa, una herramienta ética en el ámbito pedagógico. *Revista Conrado*, 16(75), 103-110.
- Galván-Cardoso, A. P., & Siado-Ramos, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Cienciamatria*, 7(12), 962-975.



- Guzmán Rivera, M. Á., Escudero-Nahón, A., & Canchola-Magdaleno, S. L. (2020). “Gamificación” de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas: cartografía conceptual. *Sinéctica*, (54).
- Huanaco Gutiérrez, S. K. (2019). Desarrollo de la expresión oral. [https://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.37\(257-262\)%20Sandra%20Karina%20Huanaco%20Gutierrez_articulo_id487.pdf](https://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.37(257-262)%20Sandra%20Karina%20Huanaco%20Gutierrez_articulo_id487.pdf)
- Herrera Verduga, L.Y. (2020) *La gamificación como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza - aprendizaje del área de lengua y literatura* (examen complejo). UTMACH, Facultad De ciencias Sociales, Machala, Ecuador. 22 p.
- James, M. A. S., Zambrano, G. A. C., & Mora, M. J. H. (2020). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior. *Magazine de las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación*, 5(CISE).
- MINEDUC. (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. Quito. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Media.pdf>
- Montaño Correa, C. S. (2019). *La gamificación en el aprendizaje significativo en lengua y literatura* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).
- Navarro Castellanos, M. T. (2020). Gamificación como metodología para fomentar la motivación en los alumnos de Educación Primaria.
- Lobato, P. (2018). Smartmind. Gamificación en el aula: ventajas y desventajas: <https://www.smartmind.net/blog/gamificacion-en-el-aula-ventajas-y-desventajas/>
- López, M. Y. L. (2019). La importancia de la gamificación. *Insigne Visual-Revista del Colegio de Diseño Gráfico-BUAP*, 4(24).
- Lloyd, M. W. (2020). Desigualdades educativas y la brecha digital en tiempos de COVID-19.
- Oliveira, W., Hamari, J., Shi, L., Toda, A. M., Rodrigues, L., Palomino, P. T., & Isotani, S. (2023). Tailored gamification in education: A literature review and future agenda. *Education and Information Technologies*, 28(1), 373-406.
- Ojeda Bustamante, A. C. (2022). *Análisis de la gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de la expresión oral en estudiantes del nivel preparatorio* (Master's thesis, Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica).
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44.
- Plano, Y. R., González, R. C., González, K. V., & Torres, M. A. G. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas



educativas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 13(6), 158-178.

- Ramos Pallarés, M. (2019). IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO EDUCATIVO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE. https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/186170/TFM_Ramos_Pallares_Marta_01_10_2019_memoria.pdf?sequence=1
- Rivera, Y. S. (2018). ¿Cómo se pueden aplicar los distintos paradigmas de la investigación científica a La Cultura Física y El Deporte?. *PODIUM-Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 5(1), 1-10.
- Sánchez, C., García, E., & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 5(4), 47-55.
- Trends, E. (31 de Marzo de 2019). *Compartir palabra maestra*. Rol del profesor en la Gamificación: <https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/articulos-informativos/rol-del-profesor-en-la-gamificacion>
- Toukoumidis, Á. T., & Rodríguez, L. M. R. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. In *Educación para los nuevos medios: claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital* (pp. 61-72). Universidad Politécnica Salesiana.



Document Information

Analyzed document	Correcciones.docx (D172716618)
Submitted	8/10/2023 6:35:00 PM
Submitted by	Darwin Patricio García
Submitter email	dpgarcia@uotavalo.edu.ec
Similarity	0%
Analysis address	dpgarcia.otaval@analysis.urkund.com

Sources included in the report

Entire Document

UNIVERSIDAD DE OTAVALO
ÁREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA
TRABAJO DE TITULACIÓN
TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN:
LA GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE 5TO DE BÁSICA EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA
TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA
NOMBRES Y APELLIDOS DE LA AUTORA
ALEXIS ISRAEL CUSIN TIXILIMA
TUTOR: MSc. DARWIN GARCÍA
Otavalo, julio, 2023
DECLARACIÓN DE AUDITORÍA

