



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

**Análisis de la importancia de la gamificación en la
enseñanza de las reglas ortográficas en estudiantes de
educación básica media**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

Autor: Ramírez Salas, Yadania Del Cisne

Director: Arcos Crespo, Rosa Del Cisne

LOJA

2024



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NC-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

2024

Aprobación del director del Trabajo de Titulación

Loja, 01 abril 2024

Análisis de la importancia de la gamificación en la enseñanza de las reglas ortográficas en estudiantes de educación básica media.

PHD. Mariana Buele Maldonado

Director de la maestría de Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo

Ciudad.-

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de director del presente Trabajo de Titulación denominado: Análisis de la importancia de la gamificación en la enseñanza de las reglas ortográficas en estudiantes de educación básica media, realizado por Yadania Del Cisne Ramírez Salas ha sido orientado y revisado durante su ejecución, así mismo ha sido verificado a través de la herramienta de similitud académica institucional, y cuenta con un porcentaje de coincidencia aceptable. En virtud de ello, y por considerar que el mismo cumple con todos los parámetros establecidos por la Universidad, doy mi aprobación a fin de continuar con el proceso académico correspondiente.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

Director: Mgtr. Rosa Del Cisne Arcos

C.I.: 1101833349

Correo electrónico: chochys_25@hotmail.com

Declaración de autoría y cesión de derechos

Yo, Yadania Del Cisne Ramírez Salas, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente:

Ser autor (a) del Trabajo de Titulación denominado: Análisis de la importancia de la gamificación en la enseñanza de las reglas ortográficas en estudiantes de educación básica media de la maestría de Maestría En Educación Mención Innovación Y Liderazgo Educativo, específicamente de los contenidos comprendidos en: marco teórico, metodología y análisis e interpretación de datos, siendo Rosa Del Cisne Arcos Crespo, director (a) del presente trabajo; también declaro que la presente investigación no vulnera derechos de terceros ni utiliza fraudulentamente obras preexistentes. Además, ratifico que las ideas, criterios, opiniones, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad. Eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones judiciales o administrativas, en relación a la propiedad intelectual de este trabajo.

Que la presente obra, producto de mis actividades académicas y de investigación, forma parte del patrimonio de la Universidad Técnica Particular de Loja, de conformidad con el artículo 20, literal j), de la Ley Orgánica de Educación Superior; y, artículo 91 del Estatuto Orgánico de la UTPL, que establece: "Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad", en tal virtud, cedo a favor de la Universidad Técnica Particular de Loja la titularidad de los derechos patrimoniales que me corresponden en calidad de autor/a, de forma incondicional, completa, exclusiva y por todo el tiempo de su vigencia.

La Universidad Técnica Particular de Loja queda facultada para ingresar el presente trabajo al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, en cumplimiento del artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

.....
Autor: Yadania Del Cisne Ramírez Salas

C.I.: 1106077520

Correo electrónico: ycramirez4@utpl.edu.ec

Dedicatoria

Quiero dedicar el presente trabajo a Dios, fuente de toda sabiduría y guía en mi jornada académica, le dedico este logro que hoy celebro con gratitud. Su luz ha iluminado mi camino y fortalecido mi espíritu en cada paso.

A mis amados padres, cuyo amor incondicional y sacrificios han sido mi inspiración constante, les dedico este logro. Gracias por ser mis pilares y por sembrar en mí la semilla del conocimiento y la perseverancia.

A mis estudiantes, que son la inspiración y el estímulo para continuar explorando los caminos del conocimiento y la innovación.

Agradecimiento

Quiero agradecer a Dios, guía y motor de mi camino, por la sabiduría y fortaleza que me ha brindado para culminar esta maestría en innovación educativa.

A mis distinguidos profesores, agradezco su dedicación y profesionalismo, que han dejado una huella imborrable en mi formación académica. A mi directora de tesis, por su guía constante y apoyo en la elaboración de este trabajo, le agradezco sinceramente.

A mis padres, el pilar inquebrantable de mi vida, les dedico este logro. Su amor, apoyo incondicional y valores han sido mi mayor inspiración. A mi familia y amigos, quienes han compartido esta travesía conmigo, este logro no solo es mío, sino de todos aquellos que han contribuido a mi crecimiento y desarrollo. Gracias a cada uno de ustedes por ser parte fundamental de esta meta lograda.

Índice de Contenido

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Carátula | I |
| Aprobación del director del Trabajo de Titulación | II |
| Dedicatoria..... | V |
| Agradecimiento..... | VI |
| Resumen | 1 |
| Abstract..... | 2 |
| Introducción | 3 |
| Capítulo Uno..... | 5 |
| Marco teórico | 5 |
| 1. Estado del arte | 5 |
| 1.1. Antecedentes | 5 |
| 1.1.2. <i>La Gamificación</i> | 7 |
| 1.1.3. <i>Fundamentos teóricos de gamificación</i> | 8 |
| 1.1.4. <i>Tipos de Gamificación</i> | 9 |
| 1.1.5. <i>Elementos de la gamificación</i> | 10 |
| 1.1.6. <i>Herramientas de la gamificación</i> | 13 |
| 1.1.7. <i>Ciclo de la gamificación</i> | 14 |
| 1.1.8. <i>Gamificación: Mecanismo de juego</i> | 17 |
| 1.1.9. <i>Competencias digitales</i> | 20 |
| 1.2. Enseñanza de las reglas ortográficas | 21 |
| 1.2.1. <i>¿Qué es la ortografía?</i> | 21 |
| 1.2.2. <i>Importancia de la ortografía en la escritura</i> | 22 |
| 1.2.3. <i>Enseñanza de la ortografía</i> | 23 |
| 1.2.4. <i>Estrategias didácticas para la enseñanza de ortografía</i> | 24 |
| 1.2.5. <i>Uso de la gamificación en la enseñanza de las reglas ortográficas</i> | 25 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1.2.6. <i>Ventajas y desventajas de la gamificación en el aprendizaje</i> | 26 |
| 1.3. Modelos pedagógicos | 28 |
| 1.3.1. <i>El Constructivismo</i> | 28 |
| 1.3.2. <i>Ausubel y el aprendizaje significativo</i> | 29 |
| 1.3.3. <i>David Jonassen y su enfoque constructivista</i> | 29 |
| Capítulo Dos | 31 |
| 2.1 Reseña de la institución educativa | 31 |
| 2.2 Objetivos | 31 |
| 2.3 Preguntas de investigación..... | 32 |
| 2.4 Hipótesis..... | 32 |
| 2.5 Población y muestra..... | 32 |
| 2.6 Diseño de la investigación | 33 |
| 2.7 Tipo de investigación | 34 |
| 2.8 Modalidades de la investigación | 35 |
| 2.9 Nivel de la investigación..... | 35 |
| 2.10 Instrumentos y técnicas para la recolección y tratamiento de datos | 37 |
| 2.11 Técnicas para el procesamiento de datos..... | 37 |
| 2.12 Matriz de Operalización de Variables | 38 |
| Capítulo tres | 40 |
| Análisis y Discusión de Resultados | 40 |
| 3.1. Resultados de aplicación de la Gamificación pre – post test | 40 |
| 3.2. Ficha de Observación | 49 |
| 3.3. Validación de Hipótesis | 53 |
| Propuesta de Innovación | 55 |
| Conclusiones | 62 |
| Recomendaciones..... | 63 |

| | |
|---------------------------------------------------------------|-----------|
| Referencias..... | 64 |
| Apéndice | 68 |
| Apéndice A: Matriz de referencias Bibliográficas | 68 |
| Apéndice B: Planificaciones aplicadas a la clase | 78 |
| Apéndice C: Fotos de la práctica realizada | 84 |

Índice de tablas

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Tabla 1. Herramientas de Gamificación..... | 13 |
| Tabla 2. Mecanismos del juego en Gamificación..... | 17 |
| Tabla 3. Población | 32 |
| Tabla 4. Muestra | 33 |
| Tabla 5. Diseño pretest – postest con grupo experimental y de control..... | 34 |
| Tabla 6. Matriz de variables | 38 |

Índice de figuras

| | |
|--------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Figura 1 Ciclo de la Gamificación..... | 16 |
| Figura 2 Taxonomía de Bartle (1996) | 18 |
| Figura 3 Hexágono de Marczewski | 19 |
| Figura 4 Características de los Estudiantes..... | 40 |
| Figura 5 Estudiantes con necesidades educativas específicas | 42 |
| Figura 6 Calificaciones del 5to grado “A” | 43 |
| Figura 7 Calificaciones del 5to grado “B” | 45 |
| Figura 8 Aplicación de la gamificación | 47 |
| Figura 9 Ficha de observación | 50 |
| Figura 10 Validación de Hipótesis | 53 |

Resumen

La presente investigación denominada "Análisis de la importancia de la gamificación en la enseñanza de las reglas ortográficas en estudiantes de educación básica media" adoptó una metodología mixta cuali-cuantitativa con un diseño de investigación cuasiexperimental con grupo de control. La investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Particular La Porciúncula, con una población que incluyó estudiantes y docentes. La muestra consistió en 57 estudiantes de quinto año A y B, junto con 2 docentes.

La intervención se basó en la aplicación de actividades gamificadas, una encuesta orientada a los docentes y fichas de observación para determinar los componentes de la gamificación como instrumentos de recolección de datos. Tras la implementación de la gamificación para la enseñanza de reglas ortográficas, los resultados fueron positivos. El estudio recomienda la continuación y expansión de estas metodologías activas en la enseñanza de las reglas ortográficas, subrayando su eficacia para involucrar a los estudiantes y mejorar su comprensión. Esta sugerencia respalda la integración de enfoques lúdicos y participativos en la pedagogía de la ortografía en la educación básica media, abriendo oportunidades para enriquecer la experiencia educativa.

Palabras clave: Ortografía, gamificación, enseñanza

Abstract

The present research called “Analysis of the importance of gamification in teaching spelling rules in middle school students”, highlights the importance of spelling as a fundamental skill in the academic development of students, beyond being a linguistic standard, knowledge of spelling facilitates the precise expression of ideas, improves the quality of writing and contributes to effective communication. The general objective of the study was based on evaluating the importance of gamification as a pedagogical strategy to teach spelling rules to secondary school students in Unidad Educativa Particular La Porciúncula. The methodology applied was mixed, quasi-experimental with a group of control that involved 57 students from fifth grade A and B, along with 2 teachers. The intervention including gamified activities, teacher surveys and observation sheets. After implementation, the results were positive, supporting the effectiveness of gamification in improving spelling comprehension. It is recommended the expansion of these active methodologies in teaching spelling rules.

Keywords: Spelling, technology, teaching

Introducción

La enseñanza efectiva de las reglas ortográficas representa un desafío en el ámbito educativo, especialmente en el nivel de educación básica media. En este contexto, surge la relevancia del estudio titulado "Análisis de la importancia de la gamificación en la enseñanza de las reglas ortográficas en estudiantes de educación básica media".

Esta investigación aborda la necesidad de explorar enfoques pedagógicos innovadores para mejorar el aprendizaje ortográfico, reconociendo que la tradicionalidad puede no ser suficientemente efectiva para motivar a los estudiantes y abordar las necesidades de aquellos con capacidades educativas especiales, como la dislexia y el autismo.

La aplicación de la gamificación en la enseñanza de las reglas ortográficas se presenta como una respuesta al problema planteado, generando un cambio activo en la metodología educativa. Los objetivos de la investigación se alcanzaron al evaluar la importancia de la gamificación como estrategia de enseñanza, destacando la motivación y participación activa de los estudiantes.

La investigación también enfrentó desafíos, especialmente en la adaptación de actividades gamificadas para estudiantes con necesidades educativas especiales, abordando estas dificultades con recomendaciones del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE)

La estrategia metodológica seleccionada para este estudio fue una combinación cuali-cuantitativa, empleando un diseño de investigación cuasiexperimental con grupo de control. La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Particular La Porciúncula, con la participación de estudiantes y docentes como población de interés. La muestra, conformada por 57 estudiantes de quinto año A y B, junto con 2 docentes, se sometió a un enfoque pre-post test.

En cuanto a la estructura del trabajo está compuesto por tres capítulos, el primer capítulo contextualiza la investigación mediante un análisis del estado del arte sobre la

ortografía, desde su enseñanza tradicional hasta la innovación con la gamificación. El segundo capítulo detalla la metodología empleada, mientras que el tercero se centra en el análisis y discusión de los resultados, las conclusiones y las recomendaciones. Los anexos contienen una propuesta de innovación.

Esta investigación tiene una importancia significativa para la educación al ofrecer alternativas pedagógicas que pueden mejorar la enseñanza de las reglas ortográficas, involucrando a los estudiantes de manera activa y adaptándose a sus necesidades individuales.

La gamificación no solo motiva, sino que también puede ser una herramienta valiosa para abordar desafíos específicos, como las capacidades educativas especiales.

Capítulo Uno

Marco teórico

1. Estado del arte

1.1. Antecedentes

Para poder desarrollar la presente investigación, fue necesario ejecutar la debida revisión bibliográfica en donde se encontraron varios trabajos investigativos similares con el presente tema. Las primeras investigaciones académicas realizadas acerca de Gamificación en el campo educativo fueron en el año 2008 donde se publicaron alrededor de 22 publicaciones.

Según informes de la UNESCO et.al(2002), debería existir un gran porcentaje de maestros, capaces de indagar y ejecutar técnicas y metodologías innovadoras, durante el proceso de enseñanza aprendizaje, con el fin de incentivar al docente, y es donde considera que la Gamificación es la herramienta perfecta que puede lograr que los estudiantes aprendan y asimilen conocimientos a través de la ejecución de elementos del juego.

Durante los últimos años, la Gamificación ha sido utilizada en múltiples iniciativas educativas para enseñar y aprender Matemáticas, logrando demostrar ser una estrategia que logra motivar e incentivar a los estudiantes a realizar actividades que antes podían parecerles tediosas, crear hábitos de trabajo y esfuerzo, involucrar a los estudiantes, fomentar la participación y autonomía en la resolución de problemas, promover el aprendizaje continuo y permanente, desarrollar el auto-concepto y la autoconfianza del alumno, desarrollar la capacidad de autoevaluarse y aceptar los errores como parte del proceso de aprendizaje, así como potenciar destrezas y habilidades Matemáticas Luchi et al. (1976)

“Math Royale: un proyecto de Gamificación matemática en el aula”, monografía publicada en la Universidad de la Rioja – España, cuyos autores Rodríguez y Méndez,

indican como los estudiantes que formaron parte de este proyecto alcanzaron mejores resultados en el área de matemática a través del uso de herramientas tecnológicas como la Gamificación, aparte de eso dichos autores afirman que el uso de metodologías didácticas ayudan en la motivación y participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

En Ecuador, una estudiante de grado de la Universidad Politécnica Salesiana, publicó el tema “La Gamificación y su aplicación pedagógica en el área de las matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017 – 2018”, cuya autora Karina Naranjo, et al, tenía como objetivo identificar y dar a conocer las principales ventajas de la Gamificación y su aplicación pedagógica con relación a las matemáticas, dando a conocer que la Gamificación tiene como finalidad incrementar la motivación, fomentar el compañerismo y aplicar los contenidos en cualquier otro contexto no relacionado a los juegos.

“La Gamificación Como Herramienta Didáctica en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de las Matemáticas del Grado Sexto” trabajo realizado por Belda Roció Delgado Campos et al 2021 publicada en la Universidad de Santander. Da a conocer como la herramienta didáctica Gamificación ayuda a fortalecer el proceso de aprendizaje de matemáticas en estudiantes del grado sexto. En donde menciona que el problema surge debido a que el estudio de matemáticas representa una dificultad en los estudiantes y que se refleja en el bajo desempeño, por tanto, su propuesta de intervención fue enfocada desde una metodológica investigativa de tipo cuantitativo cuasi experimental basada en la encuesta como un método de recolección de datos.

1.1.2. La Gamificación

La gamificación es una herramienta metodológica cuyo fin es aumentar la motivación de los participantes en entornos que no son lúdicos al emplear técnicas de juegos y así lograr resultados óptimos. La aplicación de la gamificación dentro del sistema educativo tiene como objetivos el de perfeccionar la captación del conocimiento, motivar a los alumnos, promover el aprendizaje, potencializar habilidades y competencias, así como también recompensar a los participantes (estudiantes) por su excelente participación. (Malvido, 2019)

“En la era digital actual, la gamificación es promovida a través de apps sofisticadas donde los estudiantes puedan aprender de una forma interactiva, divertida, natural y lúdica” Delgado Palacios et al. (2022)

Con el paso de los años la gamificación se ha convertido en una herramienta muy poderosa dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para conseguir la atención y concentración del usuario y así poder obtener resultados óptimos en la educación, en donde se integran métodos de juego tales como: retos, recompensas y logros a cumplir, en donde una tarea aburrida pase hacer una actividad atractiva que motive al estudiante a seguir aprendiendo.

La gamificación inicia desde antes del 2700 A.C, en la Ciudad Sumeria de Ur, con un juego real de Ur o juego de la vida, cuyo estilo de la oca, consistía en que dos jugadores echen una carrera, compitan por llegar a la meta utilizando sus fichas (7 blancas o negras para cada jugador) sobre un tablero de 20 casillas. En 2650 A.C, nace SENET¹, un juego popular del antiguo Egipto consistía en una carrera en la que ganaba el jugador que más ágil saque las fichas del tablero. Latorre Méndez et al. (2023)

En el siglo XV, surge el Ajedrez en Europa, aunque su origen sea de Asia, es un juego de alta concentración y habilidad mental, empleado como estrategia militar de enseñanza, que en la actualidad se califica como deporte. En 1979, surgen nuevos juegos multiusuarios o multijugadores, que motivaban a los estudiantes a querer aprender, iniciando la gamificación tal y como hoy se la conoce. Ya en los años 80, nacen los juegos recreativos para niños y jóvenes como Pacman, Tetris, entre otros los mismos que a principios del Siglo XXI evolucionaron hasta convertirse en consolas individuales. En el año 2002, se acuña el término gamificación, sin embargo, no fue hasta el 2010 que se empieza a involucrar en ámbitos de formación educativa bajo el nombre de Serious Games. (Facultat d'Informàtica de Barcelona, 2018)

1.1.3. Fundamentos teóricos de gamificación

El término gamificación se ha modificado continuamente, empezó con Nick Pelling (2002), quien definió a la gamificación “como la aplicación de conceptos de juego en las interfaces de usuario para hacer las transacciones electrónicas más agradables y rápidas”. Este término se prolongó unos años hasta que Sebastian Deterding (2010) formuló una de las definiciones más importantes “la gamificación es el uso de elementos del diseño de juegos en contextos que no están relacionados con el juego”. Cornellà, Estebanell, y Brusi et.al (2020)

Después de unos años Werbach et.al (2013) define que “la gamificación consiste en el uso de elementos de juego y de técnicas del diseño de juegos en contenidos ajenos al juego”, finalmente una de las definiciones más recientes de gamificación es la de Buckley y Doyle et.al (2017) definen la gamificación como una novedad pedagógica que permite fomentar en los estudiantes, la responsabilidad, el interés y el conocimiento, al ofrecer beneficios que les permitan incrementar las habilidades de compromiso hacia su aprendizaje. Latorre Méndez y Marín Juanías et.al (2023)

Partiendo desde los inicios de la gamificación y sus constantes modificaciones en cuanto a su significado, podemos deducir que la gamificación es la acción de aplicar elementos del juego en experiencias no lúdicas, con el objetivo de aumentar; la motivación, compromiso, en el contexto de aprendizaje.

Sin embargo, no podemos decir que la gamificación es lo mismo que utilizar estrategias lúdicas, las estrategias lúdicas nos ayudan a trabajar con los estudiantes desde una perspectiva síncrona, en cuanto, la gamificación se implementó en la educación con la ayuda de las Tics que cada día asumen mayor impacto en el proceso de enseñanza.

La gamificación es una forma innovadora de enseñar, es un agente de motivación para que los estudiantes disfruten el proceso de aprendizaje, ya que, permite reforzar habilidades de resolución de problemas y reflexión.

1.1.4. Tipos de Gamificación

La clave para una gamificación sea efectiva es adaptarla a los objetivos específicos y las necesidades de los participantes, para que sea una experiencia atractiva, significativa y coherente con el aprendizaje de los estudiantes según Laraña (2023) y Fernández-Río y Flores (2022) coinciden en que la gamificación tiene dos tipos:

1.1.4.1. Gamificación educativa. La aplicación de estrategias de gamificación en el ámbito educativo busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje al introducir dinámicas de juego. Se destaca la posibilidad de facilitar la asimilación de contenidos mediante la participación activa de los estudiantes, aprovechando elementos como recompensas, puntos, clasificaciones, desafíos y misiones. Estos elementos motivadores fomentan el interés y la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje. Ejemplos de herramientas de gamificación incluyen juegos de preguntas y respuestas, mecánicas similares a Trivial, plataformas digitales que promueven la lectura y aplicaciones

con cuestionarios tipo test, todos los cuales pueden ser implementados en el entorno educativo.

1.1.4.2. Gamificación empresarial. El propósito principal de la implementación de la gamificación en entornos empresariales es impulsar la competitividad entre los empleados, al mismo tiempo que refuerza su compromiso, eleva los niveles de productividad y facilita el desarrollo de habilidades específicas. Dentro de este marco, la gamificación se emplea particularmente para alcanzar metas de ventas, premiando a aquellos que alcancen los objetivos establecidos

1.1.5. Elementos de la gamificación

La gamificación es una estrategia de enseñanza que implica el uso de elementos y mecánicas de juegos en contextos de aprendizaje con el objetivo de motivar, aumentar la participación, mejorar la atención, fomenta la interacción y trabajo en equipo. Según autores como Janeth Castillo et. al (2022) y Freddy Rodríguez Torres et al. (2022) mencionan los elementos comunes de la gamificación como: componentes, mecánica, dinámica y motivación.

1.1.5.1. Componentes. son todos aquellos elementos estéticos, temáticos y de configuración del juego como:

Las **insignias** que son aquellos gráficos que muestran que el estudiante ha alcanzado una meta o habilidad generando motivación en el jugador.

Los **avatares** son aquellos personajes que los estudiantes eligen para identificarse en el juego, los pueden personalizar según sus preferencias.

Las **misiones** son los objetivos propuestos dentro del juego que los estudiantes deben alcanzar en un tiempo establecido y según las reglas del mismo.

Las **barras de progreso** son las que muestran el avance que ha tenido el estudiante, mostrando sus logros e insignias.

La **tabla de clasificación** estas muestran el nivel de desempeño, insignias y clasificación del jugador durante el desarrollo del juego.

1.1.5.2. Mecánicas. son aquellas reglas, sistemas y estructuras de funcionamiento básico del juego, que impulsan al entendimiento y procedimiento que el estudiante debe superar para culminar de manera efectiva el juego. La mecánica incluye algunas características como:

La **competición** es la participación de los estudiantes en diferentes desafíos del juego, en ocasiones genera una ganancia o pérdida por parte de los estudiantes.

La **retroalimentación** hace referencia a la reflexión de los estudiantes en el aprendizaje y contribuye a mejorar su desempeño.

Los **desafíos** son aquellas actividades propuestas por el docente, estas actividades deben ser formuladas con la debida dificultad para que los estudiantes muestren interés y motivación al realizarlas.

Las **recompensas** son aquellos beneficios que los estudiantes ganan al alcanzar el objetivo propuesto

Los **turnos** es la participación secuencial y equitativa para los estudiantes en el juego.

El **estado** muestra en qué situación se encuentra el estudiante en el desarrollo del juego

1.1.5.3. Cooperación. en caso de que el juego se presente de forma grupal, colaborar con el equipo para alcanzar un mismo objetivo.

1.1.5.4. Oportunidades. son aquellos tiempos que se presentan en el juego con la finalidad de que el estudiante pueda continuar en caso de pérdida de partida, estas dependen de la programación del juego.

1.1.5.5. Dinámica. es la parte central de la experiencia del jugador (estudiante) y es lo que crea una experiencia atractiva y entretenida. Una buena dinámica del juego equilibra desafío, recompensas y motivación para mantener a los jugadores atentos para alcanzar los objetivos propuestos y disfrutar de la experiencia de juego.

A demás es el conjunto de reglas, acciones, interacciones y eventos que definen la experiencia en una actividad gamificada. Estos elementos trabajan juntos para crear una estructura y flujo en la experiencia del jugador en el software, brindando desafíos y oportunidades para la diversión y el aprendizaje. (Janeth Castillo et al. 2022)

1.1.5.6. Motivación. se refiere al impulso interno que intervine en el comportamiento humano para lograr un determinado objetivo o satisfacer una determinada necesidad. Incita a las personas a tomar medidas y perseverar para lograr los objetivos deseados. En el contexto del desarrollo de juegos, la motivación es un aspecto importante para mantener a los estudiantes inmersos, comprometidos y disfrutando de la experiencia.

Al integrar la gamificación permite que los estudiantes se motiven por la experiencia de aprendizaje, crea un ambiente educativo más activo y de trabajo cooperativo.

1.1.6. **Herramientas de la gamificación**

Las herramientas de la gamificación son aquellos recursos, materiales, métodos, técnicas que se utilizan para implementar la estrategia de gamificación en los diferentes entornos educativos. El uso de estas herramientas permite la integración de elementos del juego con el objetivo de fomentar la motivación, involucrar a los estudiantes de una manera activa y participativa en la clase, recompensar el esfuerzo de los estudiantes individual o en equipo y finalmente, constatar el objetivo alcanzado en la clase con los estudiantes.

Según Álava et al. 2020 y Soto García 2018 plantean que las herramientas más utilizadas al aplicar las actividades de gamificación en la clase son:

Tabla 1

Herramientas de Gamificación

| NOMBRE | DESCRIPCIÓN | Pagina Web |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| Cerebriti | Permite la creación y disfrute de juegos educativos en el entorno digital. Su diseño está orientado a que los docentes desarrollen materiales a medida y ajustados a las particularidades de su grupo | https://www.cerebriti.com/ |
| Classcraft | Es una plataforma educativa que transforma el aula en un juego de rol | https://www.classcraft.com/ |
| Genially | Esta plataforma en línea que permite la creación de presentaciones interactivas, infografías, posters, otros recursos visuales de forma dinámica. Esta diseñada para que los docentes puedan elaborar material dinámico para su enseñanza. | https://genial.ly/es/ |

| | | |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| Kahoot! | Es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que permite a los docentes crear cuestionarios, encuestas y juegos de preguntas interactivos | https://kahoot.it/ |
| Plickers | Es una herramienta educativa que combina el uso de tarjetas físicas con una aplicación móvil para realizar encuestas y evaluaciones en el aula | https://www.plickers.com/signup |
| Socrative | Es una plataforma de evaluación en tiempo real diseñada para docentes. Permite crear cuestionarios, actividades y evaluaciones interactivas que los estudiantes pueden completar a través de dispositivos tecnológicos. | https://www.socrative.com/ |
| Quizizz | Es una plataforma educativa interactiva que permite a los docentes crear cuestionarios, evaluaciones y juegos de preguntas para los estudiantes, con gamificación. | https://quizizz.com/?lng=es-ES |

Nota. Paúl Zambrano-Álava et al. (2020), Herramientas que los docentes utilizan frecuente dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

1.1.7. Ciclo de la gamificación

La gamificación es una estrategia de aprendizaje activa que ha brindado resultados de aprendizaje significativos y positivos para el desarrollo de habilidades de los estudiantes.

De tal manera, para que la gamificación nos brinde resultados de excelencia al aplicarla, se debe considerar su diseño en algunos pasos según Soledad González González (2019), considera los siguientes:

Paso 1.

Análisis de los usuarios y su contexto: es importante conocer a nuestros estudiantes, tomando en cuenta sus características personales, aprendizaje y trabajo en el aula de clases, esto nos permitirá desarrollar actividades que estén acordes a sus necesidades y por ende puedan desarrollarlas, asimismo, son importantes las características del contexto pues se debe tener una visión clara de las herramientas tecnológicas a aplicarse y del espacio con el que se cuenta para realizar la actividad.

Paso 2.

Definición de los objetivos de aprendizaje: se debe tomar en cuenta el currículo educativo y las destrezas a desarrollar dentro de las temáticas de ortografía con la finalidad de cumplir los objetivos propuestos.

Paso 3.

Diseño de la experiencia: la actividad de gamificación se debe diseñar con relación a los momentos de la clase, basándose en la planificación microcurricular. El docente escogerá el momento oportuno en el que aplicará la actividad de gamificación, según la actividad diseñada.

Paso 4.

Identificación de los recursos: una vez elaborados los recursos a emplear durante la clase, se debe identificar aquellos recursos gamificados los cuales el estudiante debe ir superando en el transcurso de la clase, tomando en cuenta dos aspectos importantes en la medición de aprendizajes como: Mecanismo Tracking que es aquel que mide el progreso de los estudiantes y la Unidad de medida que se encarga del nivel, reglas y Feedback o refuerzo por parte del docente

Paso 5.

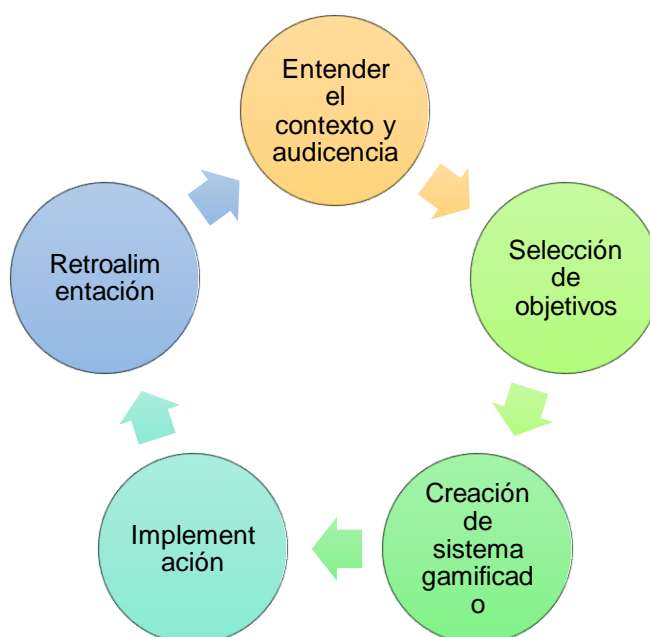
Aplicación de los elementos de gamificación: la gamificación es la integración de los elementos del juego en una actividad formal de aprendizaje, estas

actividades pueden desarrollarse de manera individual o grupal de acuerdo con lo planificado en la clase.

Según Gómez Barreiro Paloma (2021) menciona que el la gamificación debe desarrollarse de la siguiente manera: Primero el docente debe conocer el contexto en el que se desarrollan los estudiantes y sus características, segundo se deben determinar los objetivos a alcanzar con el desarrollo de la clase, tercero crear las actividades gamificadas, cuarto implementación de las actividades en la clase, finalmente una vez aplicadas las actividades gamificadas se realiza la retroalimentación de la clase por parte del docente.

Figura 1

Ciclo de la Gamificación



Nota. Ciclo de la gamificación propuesto por (Gómez Barreiro Paloma 2021)

El ciclo de la gamificación es dinámico e impulsa la innovación en el proceso educativo. Al utilizar elementos de juego de manera efectiva, los docentes pueden mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que a su vez puede llevar a un aprendizaje más profundo y significativo. La gamificación es una estrategia

dinámica que se puede aplicar en varios entornos de aprendizaje y contextos, se puede adaptar a diferentes necesidades y objetivos de aprendizaje.

1.1.8. **Gamificación: Mecanismo de juego**

Cuando hablamos de mecánicas de juego, nos referimos a los procesos que definen las reglas para crear juegos interesantes y motivadores para los estudiantes. Es por ello que, esta mecánica determina la cantidad de jugadores, metas y objetivos. Es decir, todo ello convierte la actividad académica en un juego, haciéndola más interesante y atractiva, consiguiendo así la participación activa de todos los participantes.

A continuación, se presenta varios mecanismos de juego empleados en la gamificación:

Tabla 2

Mecanismos del juego en Gamificación

| Mecanismos Del Juego | Descripción |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| Puntos | En el desarrollo del juego los participantes ganan puntos, conforme avanzan nivel. |
| Nivel | Son las diferentes estaciones del juego, las cuales van cambiando acorde avanza el juego |
| Feedback | Permite a los jugadores evidenciar su progreso |
| Tipos de jugadores | Los participantes pueden elegir sus personajes. |
| Recompensas | Son aquellos regalos que los participantes van ganando conforme van resolviendo desafíos. |

Nota. Mecanismos del juego propuestos por Fernández-arias (2020)

1.1.8.1. **Taxonomía de Bartle.**

Figura 2

Taxonomía de Bartle (1996)



Nota. Richard Bartle, presenta la Taxonomía que lleva su mismo nombre; en el que indica los tipos jugadores y su reacción con el mundo y con otro tipo de jugadores.

1.1.8.1.1. Jugador Triunfador. se concentra en lograr objetivos y alcanzar metas con el fin de obtener reconocimiento y estatus en el grupo o la comunidad.

1.1.8.1.2. Explorador. demuestra curiosidad y entusiasmo por lo nuevo, prefiriendo la interacción en el mundo del juego.

1.1.8.1.3. Asesino. se enfoca en la competición y la acción con otros jugadores, no favoreciendo la colaboración, a menudo siendo desafiante en un equipo debido a su intensa competitividad.

1.1.8.1.4. Socializador. disfruta la interacción con otros jugadores y valora la colaboración y el trabajo en equipo, priorizando la formación de relaciones sobre la competición.

1.1.8.1.5. Jugadores VS Mundo. algunos usuarios (Socializadores y Asesinos) buscan interactuar con otros jugadores, mientras que los restantes (Triunfadores y Exploradores) prefieren estrategias que involucren la interacción con el entorno del juego.

1.1.8.1.6. Interacción VS Acción. jugadores (Asesinos y Triunfadores) desean la acción directa en el sistema o en el jugador, mientras que otros jugadores (Socializadores y Exploradores) prefieren dinámicas de interacción mutua. (Altarriba, 2019)

Para Andrzej Marczewski, investigador polaco dedicado concretamente a la gamificación, presentó en el año 2013 el Hexágono que lleva su mismo nombre, en donde indica que existen no 4 sino 6 tipos de jugadores que se encuentran motivados intrínsecamente por varios motivos. citado por FernánDez-arias (2020)

1.1.8.2. Hexágono de Marczewski.

Figura 3

Hexágono de Marczewski



Nota. Adaptado del Hexágono Marczewski, 2013

1.1.8.2.1. Espíritus Libres. se encuentran motivados por la autonomía, se caracterizan por crear y explorar.

1.1.8.2.2. Triunfadores. se encuentran motivados por el dominio, se enfocan en superar retos, cumplir misiones y subir niveles.

1.1.8.2.3. Jugadores. se encuentran motivados por la recompensa, no tienen interés en desarrollar creatividad o ayudar al resto de jugadores, solo les interesa en ser reconocidos.

1.1.8.2.4. Socializadores. se encuentran motivados por la afinidad, se emocionan por la interacción con el resto de los jugadores.

1.1.8.2.5. Filántropos. se encuentran motivados por el propósito, se interesan por ser altruistas, es decir ayudar a los demás sin esperar recompensa alguna.

1.1.8.2.6. Disruptivos. se encuentran motivados por el cambio, les interesa el caos y sacar provecho de eso para molestar a los demás jugadores. (Grau, 2019)

1.1.9. Competencias digitales

Las competencias digitales son las habilidades, conocimientos y actitudes, en aspectos tecnológicos, informacionales, multimedia y comunicativos, que desarrolla el estudiante al estar inmerso en la tecnología.

Estas competencias deben tener una secuencia lógica de aprendizaje, desde las acciones básicas de manejo hardware, hasta el software de los dispositivos que tenga a su alcance.

Según Domingo-Coscollola et al. 2020 mencionan que tanto los estudiantes como docentes deben desarrollar estas habilidades en la práctica educativa para poder utilizar y aprovechar todos los beneficios de que ofrecen las Tics.

1.1.10.1. Alfabetización digital. Es la habilidad de utilizar las tecnologías digitales, incluyendo el conocimiento básico sobre computadoras, dispositivos móviles, software, aplicaciones y programas.

1.1.10.2. Búsqueda y gestión de información. Explorar, indagar, evaluar y utilizar información de manera verificada y efectiva en línea, a la vez, cómo organizar y gestionar la información de manera adecuada.

1.1.10.3. Comunicación digital. Ser capaz de comunicarse de forma efectiva a través de diferentes medios digitales, redes sociales y mensajería instantánea.

1.1.10.4. Seguridad digital. Generar conciencia y prácticas para proteger la información registrada en programas o redes sociales.

En cuanto Heidy et al. (2016) menciona que Los estudiantes del siglo XXI requieren de habilidades y competencias que les permitan adaptarse a una sociedad de cambios, y para ello menciona las siguientes competencias:

1.1.10.5. Competencia del manejo y tratamiento de la información. conjunto de habilidades que ayudan a identificar y clasificar información.

1.1.10.6. Competencia de trabajo en equipo. Habilidad de un individuo para trabajar en conjunto y alcanzar un objetivo en común.

1.1.10.7. Competencia de técnica aprendizaje de proyecto. Este proceso le permite al estudiante trabajar cronológicamente por etapas con tiempo establecido en la resolución de un problema de manera autónoma o grupal.

1.1.10.8. Uso de Tics. Emplear conocimientos en el uso de tecnología y poder comunicarse a través de ella. Estas competencias digitales son esenciales para participar de manera activa y efectiva en el proceso educativo actual, que se está digitalizando progresivamente, y nos permiten aprovechar al máximo las oportunidades que brindan las tecnologías. Así también nos brinda las competencias digitales a dominar para enfrentar los desafíos que puedan surgir en un entorno cada vez más digitalizado.

1.2. Enseñanza de las reglas ortográficas

1.2.1. ¿Qué es la ortografía?

La ortografía, ese conjunto de normas que regulan la escritura, es además una disciplina que describe los elementos que la conforman para que se pueda entender como escritura.

La ortografía es aquella rama de la gramática responsable de crear reglas y convenciones para escribir correctamente las palabras en un idioma. Es un conjunto de reglas

que rigen la representación gráfica de las palabras, incluido el uso correcto de letras, acentos, puntuación y otros signos ortográficos.

Según (Carla Custodio Marcelino. et al. 2021) la ortografía no es un simple adorno, en la escritura, sino condición necesaria para el completo desarrollo de la persona, como individuo y como ser anclado en la sociedad, en la medida en que la escritura es hoy fundamental como soporte del conocimiento y como instrumento de comunicación. La ortografía ocupa así un lugar esencial en el sistema educativo, puesto que es indisoluble de la adquisición de las destrezas básicas de la lectura y la escritura, indispensables en la formación elemental de todo ciudadano.

Por otra parte, según Peñalver et al. (2019), la ortografía es, “un sistema de normas convencionales, adoptadas en una época determinada que provee la lengua escrita, para asegurar su uniformidad y permanencia en la escritura” (Dayana et al. 2021)

Al contrastar las diferentes opiniones sobre la ortografía, esta se puede definir como la habilidad indispensable en el dominio de un idioma, puesto que facilita que la escritura sea clara, precisa y adecuada. Por otra parte, el conocimiento y la correcta aplicación de las reglas ortográficas dan mayor credibilidad, formalidad y seriedad a los escritos, ya sea en textos académicos, literarios, profesionales, etc.

1.2.2. Importancia de la ortografía en la escritura

La función principal de la ortografía es garantizar la comprensión y la coherencia en la escritura, facilitando la comunicación escrita y evitando confusiones semánticas y léxicas. Al emplear las reglas ortográficas, se asegura que las palabras se representen de manera organizada y coherente, lo que facilita la lectura, la interpretación y el entendimiento del texto por parte de los lectores.

Según Electa et al. (2019) el proceso de la escritura formal empieza desde los primeros años de escolaridad, en el aprendizaje de la escritura, el docente tiene la

responsabilidad de involucrar al estudiante en el correcto uso y aplicación de las reglas ortográficas, bajo la disciplina de la escritura.

Por otra parte Electa et al. (2019) La ortografía entonces se convierte en parte esencial e ineludible de todos los que escriben en español y es su deber estudiarla para mantener una adecuada comunicación con los receptores a quienes se dirigen los mensajes.

Se debe fomentar el compromiso por un trabajo escrito de calidad, la cooperación, la tolerancia para aceptar las sugerencias, el amor por su aprendizaje y cualquier otro que esté presente en el momento de llevar a cabo el proceso de enseñanza de las reglas ortográficas.

El proceso de enseñar reglas ortográficas es difícil, pues surgen muchas dificultades de aprendizaje en los estudiantes como; dislexia, disgrafía entre otras. Este proceso también requiere de metodologías y técnicas de aprendizaje efectivas para los estudiantes.

1.2.3. Enseñanza de la ortografía

El desarrollo y aplicación de estrategias creativas en el proceso educativo asegura una serie de actividades que contribuyen al aprendizaje de los estudiantes, la enseñanza de las reglas ortográficas siempre ha estado precedida por metodologías memorísticas y rigurosas.

Santander (2019) afirma que “el aprendizaje de la ortografía amerita la aplicación de acciones que encuadren dentro de las acciones que ameritan la enseñanza de reglas ortográficas”, todo esto basado en que existen un sinnúmero de métodos que permiten mejorar el desarrollo de las habilidades y destrezas ortográficas en los estudiantes Electa y Perdomo (2019)

Por lo tanto, los estudiantes asocian el estudiar ortografía con una metodología memorística, lo que crea en ellos desinterés por aprender y desmotivación por no saber como y cuando usar las reglas ortográficas, por consiguiente, los estudiantes no le dan la importancia necesaria a aplicar estas reglas en los distintos escritos que producen.

Desde el punto de vista de Elizabeth y Cedeño (2023) la ortografía ocupa un lugar esencial, ya que es inseparable de la lectura y la escritura. Su conocimiento y dominio resultan imprescindibles para la correcta comunicación escrita, pues garantiza la adecuada redacción e interpretación de los textos escritos.

Debemos tomar en cuenta que la ortografía son todos a aquellos signos, reglas que se aplican en todos los idiomas del mundo, rigiéndose por reglas establecidas en cada localidad. Su enseñanza debe ser de forma progresiva y reforzada, la mejor manera para que los estudiantes puedan practicar la ortografía es la escritura. El docente debe implementar metodologías activas e innovadoras que doten al estudiante de interés para practicar actividades que enriquezcan su conocimiento.

1.2.4. Estrategias didácticas para la enseñanza de ortografía

Las estrategias didácticas son métodos organizados y utilizados por los docentes para facilitar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Estas estrategias están diseñadas para promover la comprensión, retención y aplicación efectiva del conocimiento. Para aplicar estrategias de aprendizaje el docente debe tener un conocimiento exacto del objetivo que quiere alcanzar con la aplicación de estas estrategias.

Según Pamplona-Raigosa, et al., (2019) “las estrategias son los recursos y actividades que implementa el educador para promover el aprendizaje del alumnado, son los medios, los procedimientos y las herramientas pedagógicas que planifica y utiliza el docente para apoyar y facilitar al estudiante el aprendizaje

Para que la enseñanza de las reglas ortográficas no se vuelva un proceso sistemático y provoque aburrimiento en los estudiantes, Jiménez Jiménez et al. (2023) algunas estrategias que ayudarán a innovar el proceso educativo y por ende fomentar la motivación de los estudiantes.

1.2.4.1. Emplear juegos de mesa tradicionales enfocados en la ortografía.

1.2.4.2. Impulsar a los estudiantes a conocer la literatura desde su experiencia.

1.2.4.3. Motivar a los estudiantes a escribir un diario.

1.2.4.4. Presentar recursos didácticos innovadores a los estudiantes que estimulen la atención y concentración.

Por otra parte Soto et al. (2021) hace referencia a aplicar estrategias mediadas por las Tics, es decir aquellas que utilicen tecnología para poder emplear en clases, como el uso de plataformas gamificadas.

Es importante mencionar que las estrategias didácticas deben estar acorde a los objetivos específicos de la asignatura estudiada, las necesidades de los estudiantes y las características del contexto educativo. Al reunir estos elementos básicos, se puede crear una experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva.

1.2.5. Uso de la gamificación en la enseñanza de las reglas ortográficas

El implementar la tecnología en el proceso educativo supone un gran avance para que los estudiantes adquieran conocimiento de calidad, la tecnología hoy en día evoluciona rápidamente y los estudiantes están desarrollándose junto a ella, es por eso, que el aplicar estrategias de aprendizaje que tengan como herramienta la tecnología brinda beneficios como el despertar el interés del estudiante por aprender, mejorar el nivel de desempeño del estudiante, desarrolla habilidades autónomas y grupales etc. Domingo et al. (2020)

La gamificación es una estrategia activa de aprendizaje, para poderla aplicar en un entorno de estudio, el docente debe capacitarse sobre todo lo que conlleva efectuar esta estrategia, debe tomar en cuenta en qué momento de la clase la aplica, cual es el objetivo que quiere alcanzar y como organizará a los estudiantes en la clase para desarrollar la actividad.

Las actividades gamificadoras han demostrado aumentar las aptitudes socioemocionales de los y las estudiantes, tales como el pensamiento crítico, la resolución Soledad, Vera, y Silva (2021)

Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje creativo de problemas y el trabajo en equipo. Además, los participantes le dedican más tiempo a la actividad y se implican más en ella, lo cual favorece los procesos formativos.

El implementar la gamificación en la enseñanza de las reglas ortográficas es un proceso de innovación en la educación, ya que, por años la enseñanza de las reglas ortográficas ha sido un proceso memorístico para los estudiantes. (Ruth S. Contreras Espinosa et al. 2017)

Con la aplicación de la gamificación en la enseñanza de las reglas ortográficas se busca fomentar en los estudiantes la importancia de tener una buena ortografía, ya que, se encarga de cuidar la correcta utilización de estas reglas para que nuestros usos del lenguaje y nuestras interacciones comunicativas se produzcan de manera estandarizada, eficiente y sencilla, y no se preste a malas interpretaciones, además que la escritura es nuestro medio de comunicación con la sociedad y demuestra todo nuestro aprendizaje.

1.2.6. Ventajas y desventajas de la gamificación en el aprendizaje

La gamificación en el ámbito educativo es una estrategia eficaz para aumentar la participación, el compromiso y los logros de los estudiantes. Al incorporar elementos y mecánicas del juego en el entorno de aprendizaje, los maestros pueden crear una experiencia más atractiva y motivadora.

Al implementar correctamente, la gamificación puede transformar el aula en un espacio emocionante, motivador para los estudiantes y generar grandes ventajas según Pérez et al. (2019) para los actores educativos como los docente y estudiantes:

1.2.6.1. Ventajas para los estudiantes según Pérez et al. (2019) e Irene García Lázaro (2019) son las siguientes.

Premia y reconoce el esfuerzo del estudiante.

Evidencia su esfuerzo, avance y progreso del estudiante en el aprendizaje.

Mejora el desenvolvimiento del estudiante con la aplicación de las tecnologías.

Muestra al estudiante una manera innovadora de mejorar su aprendizaje de manera autónoma.

Penaliza la falta de interés.

1.2.6.2. Ventajas para los docentes según Pérez et al. (2019) son las siguientes.

Fomenta el trabajo activo en el aula.

Permite el control automático de la clase y del estado de los estudiantes.

Permite reconocer el esfuerzo de los estudiantes.

Evidencia las falencias de los estudiantes y permite una retroalimentación más enfocada.

La gamificación puede ser una estrategia de aprendizaje efectiva para los estudiantes en su proceso educativo, pero también tiene algunos inconvenientes y desafíos que los estudiantes deben afrontar con ayuda y guía de su docente.

1.2.6.3. Algunas desventajas según ,Tigse Caiza Joselyn Abigail 2022 son.

Dependencia de la tecnología, debido al uso no controlado de artefactos electrónicos.

Desconcentración por parte del estudiante cuando el docente no presenta actividades de gamificación.

Poca interacción de manera directa entre estudiantes.

Dificultad para realizar actividades de manera colaborativa.

Es importante recordar que aplicar la gamificación en el aula debe tener fines educativos y no ser solo una actividad recreativa. Los docentes deben diseñar cuidadosamente las experiencias de juego para garantizar que apoyen el aprendizaje y fomenten un entorno de enseñanza y aprendizaje efectivo.

1.3. Modelos pedagógicos

Es fundamental que los docentes estén familiarizados con los enfoques educativos que planean utilizar, así como con la forma en que implementarán estos en sus planes curriculares, transformándolos en estrategias didácticas con el propósito de lograr resultados positivos en el entorno del aula.

El modelo pedagógico se define como el conjunto de directrices que regulan y estructuran el proceso educativo, estableciendo sus metas y propósitos. Su función primordial es fundamentar la relación entre el educador, el conocimiento y los estudiantes, al mismo tiempo que delimita el uso de los recursos didácticos que serán empleados. (EAN Universidad, 2016)

1.3.1. El Constructivismo

El constructivismo es un modelo pedagógico que se fundamenta en el aprendizaje activo, en cual los estudiantes van construyendo su conocimiento a través de la interacción del medio en el que se desarrollan y asociándolo a un conocimiento adquirido.

Jean Piaget inició con la teoría del constructivismo, mencionando que el desarrollo cognoscitivo es muy complejo como para adquirir conocimiento con información, por lo tanto, estableció un aprendizaje mediado por las experiencias sociales. Vygotsky también propuso su teoría sobre el constructivismo centrandó su atención en cómo influye la sociedad y cultura en el aprendizaje Diego J González Serra 2018

Desde la perspectiva de Gabriela et al. 2019 menciona que: “El alumno es responsable de su propio aprendizaje a partir de sus conocimientos previos, en este sentido padres de familia, escuela y localidad son recursos mediadores para la interacción y estimulación del conocimiento, misma que es producto de la interacción social y la cultura”.

Es uno de los modelos más utilizados en la educación, actualmente en Ecuador, el ministerio de educación ha determinado en el currículo educativo, el constructivismo como base de la enseñanza, en todos los centros educativos del país. MINEDUC (2016)

1.3.2. Ausubel y el aprendizaje significativo

Ausubel propuso la teoría del aprendizaje significativo él cual ha influido en la pedagogía y sistema educativo al resaltar la importancia de la comprensión profunda y la relación con el conocimiento previo en el proceso de aprendizaje. Esta teoría ha aportado en el diseño de materiales educativos y estrategias de enseñanza que buscan promover un aprendizaje más significativo y duradero.

Johanna et al. (2020) explica la teoría de David Ausubel que propuso una teoría psicológica del aprendizaje en el aula, cuyo interés reside en explicar y conocer en un primer momento las condiciones del aprendizaje que se produce en la escuela y cómo estos pueden llegar a ser significativos para el alumno.

La teoría del aprendizaje significativo se fundamenta en la idea de que el aprendizaje es efectivo cuando los nuevos conocimientos se relacionan de manera significativa con los conocimientos previos.

Ausubel argumenta también que los estudiantes construyen su comprensión del mundo a partir de su estructura cognitiva existente, y que el aprendizaje se produce cuando los nuevos conceptos y material se incorporan de manera lógica y significativa en esta estructura cognitiva Moreira et al(2020)

1.3.3. David Jonassen y su enfoque constructivista

David Jonassen es un psicólogo educativo que propone el enfoque objetivista del aprendizaje, establece la importancia de la transferencia del conocimiento de los docentes a los alumnos a través del uso de la tecnología. Moreira (2020)

Fundamenta su teoría sobre el constructivismo, una teoría del aprendizaje que sostiene que el conocimiento se construye activamente a través de la interacción del individuo con su entorno. En lugar de recibir pasivamente información, los estudiantes construyen su comprensión a través de la reflexión, la resolución de problemas y la colaboración con otros

David Jonassen propuso tres modalidades de aprendizaje; aprender sobre la computadora, el propósito es alfabetizar sobre el uso de la computadora es decir una alfabetización digital; aprender con la computadora, su objetivo es aprender mediante los programas digitales; finalmente, aprender con la computadora, propone que los actores educativos utilicen esta herramienta como medio de aprendizaje y apoyo Adolfo et al. (2021)

Estas modalidades y enfoques de aprendizaje propuestos por David Jonassen han tenido un impacto significativo en la teoría y la práctica educativa, especialmente en el uso de la tecnología para respaldar el aprendizaje constructivista. Su trabajo ha influido en la forma en que se diseñan los entornos de aprendizaje y se desarrollan estrategias pedagógicas efectivas.

Capítulo Dos

Metodología

2.1 Reseña de la institución educativa

La presente investigación se desarrollará en el contexto educativo, en la Unidad educativa Particular La “Porciúncula”, esta institución se encuentra ubicada en la provincia de Loja, cantón Loja, en las calles Simón Bolívar entre José Antonio Eguiguren y Colón.

La Unidad Educativa Particular la “Porciúncula” oferta todos los niveles de educación: Inicial I y II, Básica General y Bachillerato General Unificado. La institución trabaja únicamente con la jornada matutina. Promueve una educación en el contexto de evangelizar al ser humano a través de una Educación Católica Franciscana Reparadora, basada en la pedagogía del Amor de María Francisca de las Llagas, siguiendo los lineamientos del Ministerio de Educación Ecuatoriano. La institución cuenta actualmente con 745 estudiantes, 40 docentes y 17 administrativos

2.2 Objetivos

2.2.1. *Objetivo general*

Evaluar la importancia de la gamificación como estrategia de enseñanza de las reglas ortográficas en estudiantes de educación básica media de la unidad educativa particular la “Porciúncula”

2.2.2. *Objetivos específicos*

Identificar las características y elementos de la gamificación que pueden influir en el aprendizaje de las reglas ortográficas en estudiantes de educación básica media de la unidad educativa particular la “Porciúncula”.

Medir el nivel de motivación y participación de los estudiantes de educación básica media en actividades de gamificación enfocadas en las reglas ortográficas.

Comparar los resultados académicos en el dominio de las reglas ortográficas entre estudiantes de educación básica media que reciben enseñanza tradicional y aquellos que participan en actividades de gamificación.

2.3 Preguntas de investigación

¿Cuál es la relevancia de la gamificación en la enseñanza de las reglas ortográficas en estudiantes de educación básica media de la unidad educativa particular la “Porciúncula”?

2.4 Hipótesis

2.2.3. H1

La gamificación como estrategia activa de enseñanza mejora el aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de educación básica media

2.2.4. H0

La gamificación como estrategia activa de enseñanza no mejora el aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de educación básica media

2.5 Población y muestra

2.2.5. Población

La población de la investigación son los estudiantes y docentes que conforman la básica media de la Unidad Educativa Particular la “Porciúncula”, perteneciente a la provincia de Loja, cantón Loja.

Tabla 3

Población

| Actores | Número | Hombres | Mujeres | Porcentaje |
|-------------|--------|---------|---------|------------|
| Estudiantes | 57 | 14 | 43 | 79% |
| Docentes | 2 | 0 | 2 | 21% |
| Total | 59 | 14 | 45 | 100% |

Nota. Población seleccionada para la investigación, Yadania Ramírez (2023)

2.2.6. Muestra

La muestra es la selección del grupo con el cual se trabaja en la investigación, en el caso del presente trabajo, la muestra pertenece al Quinto grado “A y B” de la Unidad Educativa Particular La “Porciúncula”

Tabla 4

Muestra

| Actores | Número | Hombres | Mujeres | Porcentaje |
|---------------------------|--------|---------|---------|------------|
| Estudiantes y docentes | 57 | 15 | 42 | 100% |

Nota. Muestra seleccionada para la investigación, Yadania Ramírez (2023)

2.6 Diseño de la investigación

El diseño de esta investigación es cuasiexperimental, porque se tiene como objetivo conocer cuál es la importancia de la gamificación en la enseñanza de las reglas ortográficas, al relacionar las variables planteadas, en tal caso la variable independiente Importancia de la gamificación y variable dependiente enseñanza de las reglas ortográficas.

Hedrick et al. (1993, citado por, Bono Cabré 2012) menciona que el diseño cuasiexperimental tiene el mismo propósito que los estudios experimentales: probar la existencia de una relación causal entre dos o más variables. Cuando la asignación aleatoria es imposible, los cuasiexperimentos permiten estimar los impactos del tratamiento o programa, dependiendo de si llega a establecer una base de comparación apropiada.

La investigación con diseño cuasi – experimental, aplicará pre – post - test con grupo de control, con el objetivo de experimentar introduciendo el estímulo, para realizar la medición de las variables y encontrar su relación.

2.2.7. Diseño de pretest – post – test con grupo de control

Tabla 5

Diseño pretest – posttest con grupo experimental y de control

| Grupo | Asignación | Pretest | Estímulo | Posttest |
|-------|------------|----------------|----------|----------------|
| GE | No R | O ₁ | X | O ₃ |
| GC | No R | O ₂ | | O ₄ |

Nota. Adaptada del cuadro de diseño de Ñaupas et al. (2014)

Acciones del diseño de pretest – post – test con grupo de control

- Determinar los grupos experimental y de control
- Realizar una evaluación pretest de la variable dependiente
- Aplicar el estímulo o variable independiente al grupo experimental.
- Realizar una evaluación posttest de la variable dependiente.
- Analizar y comparar los resultados
- Elaborar conclusiones de acuerdo con los resultados previamente analizados
- En la presente investigación el grupo experimental son los estudiantes de quinto grado de Educación Básica Media paralelos “A” y “B” de Educación General Básica, una vez aplicados las evaluaciones pre - post - test, se podrán analizar los resultados de la investigación y confirmar si la hipótesis planteada se cumple.

2.7 Tipo de investigación

En cuanto al tipo de investigación se determina en dos descriptivo y exploratorio

2.2.8. Descriptivo

La investigación se centra en describir el objeto de estudio real, mediante sus características y componentes, con el fin de establecer una representación detallada de los objetos de estudio, sin manipular variables, ni establecer relaciones causales. Su objetivo

principal es proporcionar una imagen precisa y completa del tema de estudio, lo que facilita la formulación de hipótesis y la toma de decisiones informadas en investigaciones posteriores, según lo explica Daniel Causas (2015)

2.2.9. Exploratorio

La investigación tiene el propósito de profundizar y estudiar el fenómeno investigado. A menudo, implica la revisión de literatura, la realización de entrevistas, encuestas o la observación de eventos para recopilar información básica. La investigación exploratoria es el primer paso en el proceso de investigación y puede servir como base para investigaciones posteriores más detalladas y específicas. Daniel Causas (2015)

2.8 Modalidades de la investigación

Para desarrollar la presente investigación se desarrollaron algunas modalidades:

2.2.10. Bibliográfica. Se desarrollo un enfoque bibliográfico, debido a que se recurrió a una búsqueda bibliográfica que respalde las temáticas planteadas, bajo sus teorías, argumentos de autores y contraste de información, toda esta información fue recolectada de fuentes confiables de información a través del internet y sus diferentes plataformas de información.

2.2.11. De campo. Con este enfoque se tomó como referencia la revisión bibliográfica realizada, puesto que este enfoque combina la teoría utilizada con los datos recolectados en el campo seleccionado de la investigación, para poder hacer un análisis concreto del objeto de estudio. En la investigación el campo seleccionado de estudio son los estudiantes y docentes de quinto grado de Educación Básica Media paralelos “A” y “B” de la unidad educativa particular la “Porciúncula”

2.9 Nivel de la investigación

La investigación se lleva a cabo en diversos niveles que abarcan desde la revisión inicial de un tema hasta la comprensión profunda de las relaciones causales, para ello se han considerado los siguientes:

2.2.12. Descriptivo. Es de nivel descriptivo porque se centra en la recopilación, organización y presentación de datos de manera sistemática con el propósito de describir detalladamente el objeto de estudio y sus variables.

2.2.13. Correlacional. Porque establece relaciones y asociaciones las variables, sin necesariamente implicar una relación causal. El objetivo principal es determinar si existe una conexión coherente entre las variables estudiadas. A través de análisis estadísticos obtenidos con los instrumentos aplicados, se busca evaluar la coexistencia o la interdependencia de las variables, lo que proporciona una comprensión real de la relación entre variables.

2.2.14. Aplicativo. El nivel aplicativo de esta investigación se enfoca en el uso práctico de los hallazgos y conocimientos generados a partir de la investigación. Los resultados de encontrados y analizados en la investigación se traducen en recomendaciones, en una propuesta de innovación que pueden ser implementadas en las instituciones educativas.

2.2.15. Estudio. La investigación tiene un estudio longitudinal, puesto que, para analizar la importancia de la gamificación en la enseñanza de las reglas ortográficas, se evaluarán dos veces a al grupo de quinto grado de Educación Básica Media paralelos “A” y “B” de educación general básica media.

En la primera clase con los estudiantes, se dictará una clase con metodología tradicional sobre “La acentuación de las palabras” luego los estudiantes resolverán el taller de la clase.

En la segunda clase se implementará tecnología y una metodología activa de aprendizaje como la gamificación para desarrollar la clase, los estudiantes serán partícipes de las actividades planteadas y resolverlas en tiempo real.

Una vez obtenidos los resultados de las dos clases, se determinará, cual es la importancia de la gamificación en la enseñanza de las reglas ortográficas de los estudiantes de quinto grado de Educación Básica Media paralelos “A” y “B” de educación general básica media.

2.10 Instrumentos y técnicas para la recolección y tratamiento de datos

2.10.1. Técnicas

2.10.1.1. Observación. consiste en la recolección directa de información nos ayuda a identificar modelos, características o problemas que aportan a la investigación de manera directa y detallada.

2.10.1.2. Encuesta. facilita la recolección de datos de manera directa a partir de la aplicación de un cuestionario al objeto de estudio, los datos recolectados nos muestran un panorama más realista de la investigación a través de la opinión de los investigados.

2.10.2. Instrumentos

2.10.2.1. Ficha de observación. este instrumento nos ayuda a recolectar información de manera directa mediante una estructura que servirá como guía al observador, considerando las características a identificar en el objeto de estudio, los datos recolectados con la aplicación de esta son cualitativos y cuantitativos

2.10.2.2. Cuestionario. es un instrumento elaborado según el contexto del tema de estudio, está conformado por preguntas específicas, las cuales pueden ser; cerradas nos proporcionan respuestas cuantitativas exactas y abiertas en estas los encuestados pueden dar su opinión dando como resultado respuestas cualitativas que nos sirven como guía para el análisis de datos las mismas nos permitirán comparar y/o contrarrestar los resultados.

2.11 Técnicas para el procesamiento de datos

En cuanto al procesamiento de los datos, se utilizó el método analítico, puesto que con este método se desagregaron las variables en un estudio meticuloso de cada uno de los indicadores con lo que fue posible caracterizar detalladamente la forma como influye la gamificación en el aprendizaje de las reglas ortográficas. Por otra parte, el método Estadístico, el cual estableció mediante la aplicación de los instrumentos de recolección de datos proporciono los datos numéricos de la investigación, con los que se pudo establecer un ganálisis concreto y confirmar la hipótesis.

2.12 Matriz de Operalización de Variables

Tabla 6

Matriz de variables

| VARIABLES | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | DIMENSIONES | INDICADORES | TÉCNICA/INSTRUMENTO |
|------------------------------------------------|-----------------------|---------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Variable Independiente GAMIFICACIÓN | | Elementos de la Gamificación | Componentes Mecánicas Cooperación Oportunidades Dinámica Motivación Cerebriti Classcraft | TÉCNICA: OBSERVACIÓN - ENTREVISTA INSTRUMENTO: CUESTIONARIO |
| | | Herramientas de la Gamificación | Genially Kahoot! Monster Kit Plickers | |
| | | Gamificación en el aula | Gamificación en la escuela Uso de entornos gamificadores por docentes. Uso de entornos gamificadores en estudiantes. Aprendizaje de la ortografía. | |

Variable Dependiente
USO DE LAS REGLAS
ORTOGRÁFICAS

Enseñanza de la
 ortografía

**Etapas del aprendizaje de la
 ortografía.**

Reglas ortográficas.

**Problemas de aprendizaje de
 la ortografía.**

**Procesos cognitivos
 implicados en el aprendizaje
 de la ortografía.**

**Estrategias didácticas para la
 enseñanza de la ortografía.**

**Estrategias metodológicas
 activas.**

**Proceso lúdico para la
 enseñanza.**

**Métodos de la enseñanza de
 la ortografía.**

**Metodología de la enseñanza
 tradicional de la ortografía.**

**Métodos o técnicas de
 enseñanza significativos de
 la ortografía.**

Estrategias didácticas

Didáctica de la ortografía

TÉCNICA:
 OBSERVACIÓN -
 ENTREVISTA
INSTRUMENTO:
 CUESTIONARIO

Capítulo tres

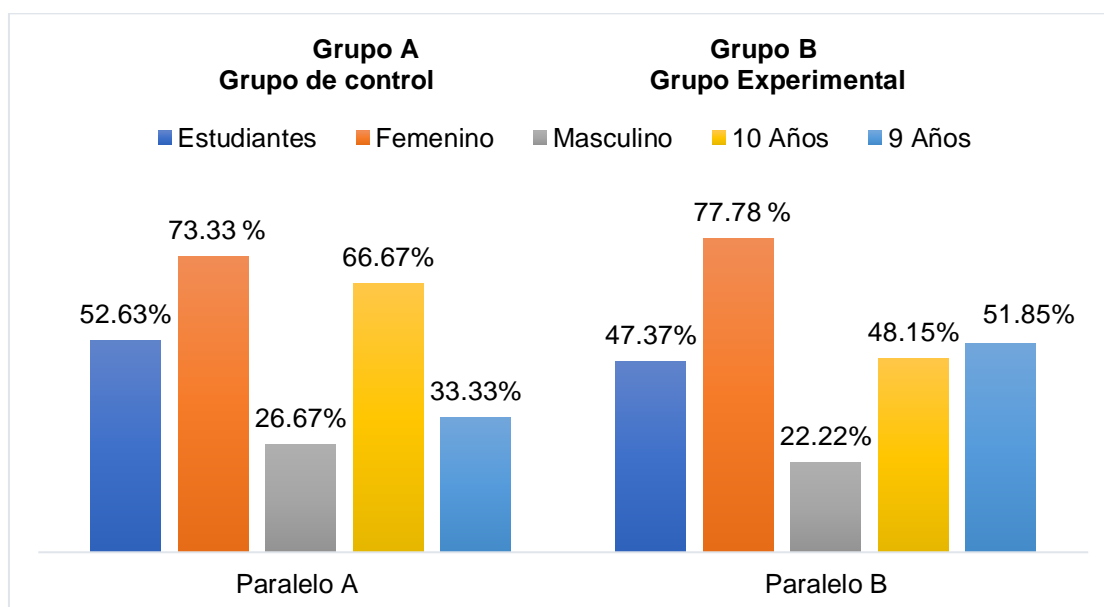
Análisis y Discusión de Resultados

3.1. Resultados de aplicación de la Gamificación pre – post test

3.1.1. Características de los Estudiantes

Figura 4

Características de los Estudiantes



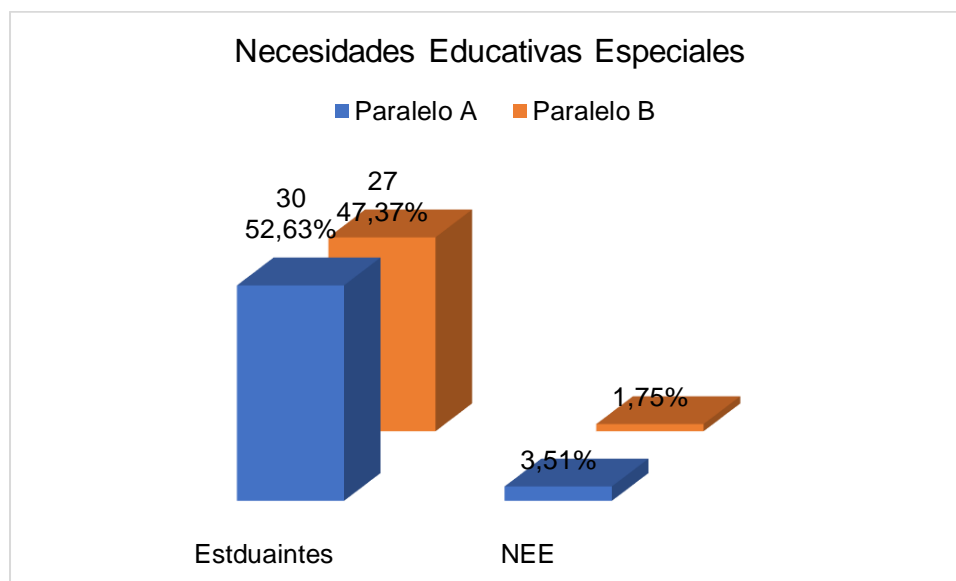
Nota. Característica de los estudiantes, Yadania Ramírez, 2023

Los estudiantes de 5to grado de la Unidad Educativa Particular "La Porciúncula", ubicada en un entorno urbano. Este grupo pertenece a la muestra de la investigación se distribuye en dos paralelos, con 30 estudiantes en el paralelo "A" correspondiente al 52,63% este paralelo cuenta con 22 (73,33%) pertenecen al género femenino y 8 (26,67%) al género masculino y 27 estudiantes en el paralelo "B" con un 47,37% de la muestra los cuales 20 (77,78%) pertenecen al género femenino y 7 (22,22%) al género masculino, los estudiantes se encuentran en un rango de edad de 9 y 10 años.

Según Johanna et al. (2020) menciona que los estudiantes con estas características están en una fase crucial de su desarrollo académico, donde están expandiendo sus conocimientos y habilidades. La institución, al estar ubicada en un contexto urbano, proporciona a los estudiantes un ambiente educativo diverso y dinámico, enriqueciendo su experiencia de aprendizaje con la interacción con la comunidad que los rodea. El quinto grado, al ser una etapa intermedia en la educación primaria, marca un período en el cual los estudiantes consolidan su comprensión de diversas materias y comienzan a explorar conceptos más avanzados.

La interacción con la comunidad circundante enriquece su experiencia de aprendizaje, proporcionándoles una comprensión más completa de la realidad que los rodea. Dada la importancia de esta fase intermedia en la educación primaria, el quinto grado se convierte en una etapa clave donde los estudiantes consolidan su comprensión de diversas materias y comienzan a explorar conceptos más avanzados, sentando así las bases para su continuo crecimiento académico. Este proceso de expansión cognitiva y desarrollo se lleva a cabo en un ambiente educativo que fomenta la exploración y el descubrimiento, preparándolos para los desafíos **educativos futuros.**

3.1.2. *Estudiantes con necesidades educativas específicas*

Figura 5*Estudiantes con necesidades educativas específicas**Nota. Estudiantes con necesidades educativas específicas, Yadania Ramírez, 2023*

Todos los estudiantes poseen modalidades únicas de aprendizaje y comprensión, y es fundamental que los docentes se interesen en el estudio de las características individuales de sus alumnos, utilizando esta información como guía al planificar y enseñar. MINEDUC (2016)

En el paralelo A, en donde dos estudiantes pertenecientes al 3,51%, enfrentan el desafío de la dislexia, la adquisición y aplicación de reglas ortográficas se ve notoriamente afectada. La dislexia, caracterizada por dificultades en la lectura y el procesamiento fonológico, puede tener un impacto significativo en la capacidad de internalizar y recordar normas ortográficas de manera convencional.

Por otro lado, en el paralelo B, se encuentra un estudiante con autismo, representa al 1,75% de los estudiantes, lo que añade una dimensión única a la dinámica del aprendizaje de reglas ortográficas.

El autismo se manifiesta de diversas formas, afectando la comunicación, la interacción social y el procesamiento de información. En el ámbito de las reglas

ortográficas, es esencial reconocer y adaptar las estrategias de enseñanza para satisfacer las necesidades individuales de estos estudiantes.

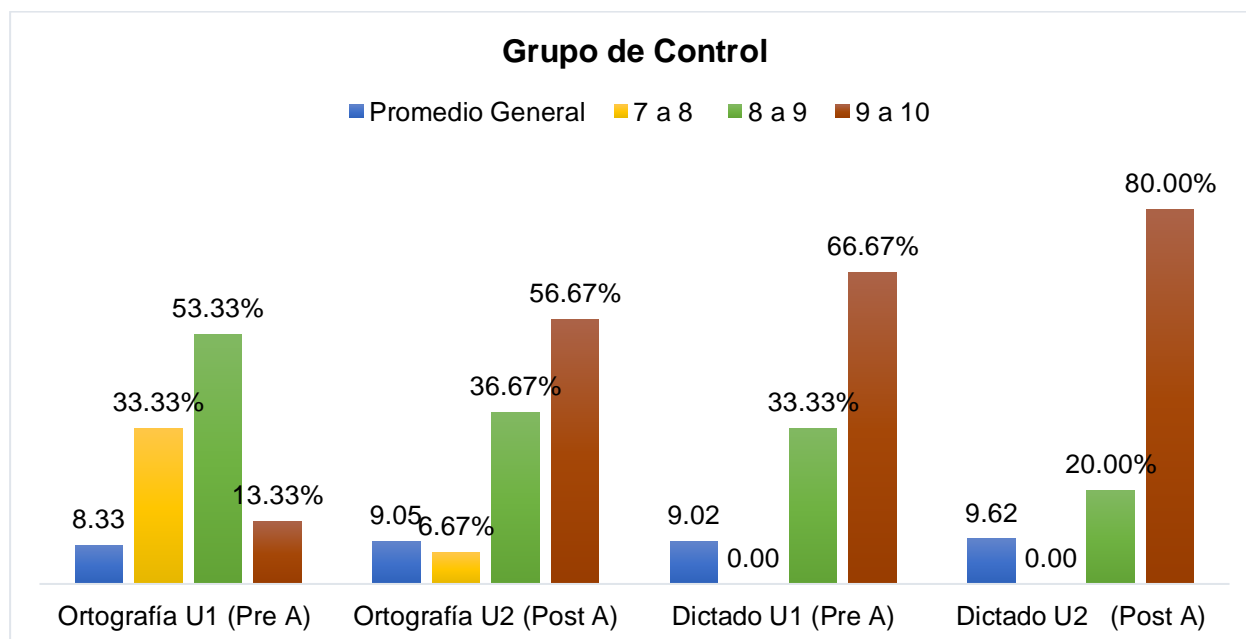
Este grupo diverso de estudiantes puede beneficiarse enormemente de enfoques pedagógicos adaptados que aborden sus necesidades específicas. La incorporación de métodos visuales, auditivos y táctiles puede fortalecer significativamente su comprensión de las reglas ortográficas.

La personalización de la enseñanza no solo reconoce la diversidad en el aula, sino que también crea un ambiente inclusivo que potencia el aprendizaje de todos los estudiantes, independientemente de sus desafíos individuales.

3.1.3. Calificaciones del 5to grado "A"

Figura 6

Calificaciones del 5to grado "A"



Nota. Calificaciones del 5to grado "A", Yadania Ramírez, 2023

El análisis de los resultados indica un impacto positivo significativo de la gamificación en el desempeño académico del grupo de control los estudiantes de quinto grado, paralelo A, en el área de ortografía. Inicialmente, los datos del pre test

revelaron promedio general de ortografía de 8,33 con rangos de calificaciones de 7 a 8 con un 33,33%, 8 a 9 con un 53,33% y de 9 a 10 un 13,33%. Luego de la aplicación de la gamificación se obtuvo un resultado positivo post test con un promedio general de 9,05 con rangos de calificaciones de 7 a 8 con un 6,67%, 8 a 9 con un 36,67% y de 9 a 10 un 56,67%.

En cuanto al parámetro de dictado se evidencio un promedio general de 9,02, con rangos de calificación entre 7 a 8 con 0,00%, 8 a 9 con un 33,33% y de 9 a 10 con 66,67%. Sin embargo, tras la implementación de la gamificación, se observaron mejoras sustanciales, con promedio general post test de 9.62 con rangos de calificación entre 7 a 8 con 0,00%, 8 a 9 con un 20,00% y de 9 a 10 con 80%.

Este aumento en los puntajes sugiere que la gamificación ha tenido un impacto positivo en la adquisición y aplicación de las reglas ortográficas por parte de los estudiantes. La metodología lúdica y motivadora parece haber estimulado un mayor compromiso y participación en el proceso de aprendizaje, lo que se traduce en un rendimiento mejorado. Espinosa y Eguia (2017)

Es crucial destacar el esfuerzo realizado para elaborar adaptaciones específicas para los estudiantes con dislexia. La atención a las necesidades individuales de este grupo demuestra un enfoque inclusivo y personalizado, lo cual puede haber contribuido de manera significativa a los resultados positivos observados. La adaptación de estrategias pedagógicas para abordar las dificultades específicas de los estudiantes con dislexia es un ejemplo valioso de cómo la diferenciación puede beneficiar a todo el grupo. (MINEDUC 2016)

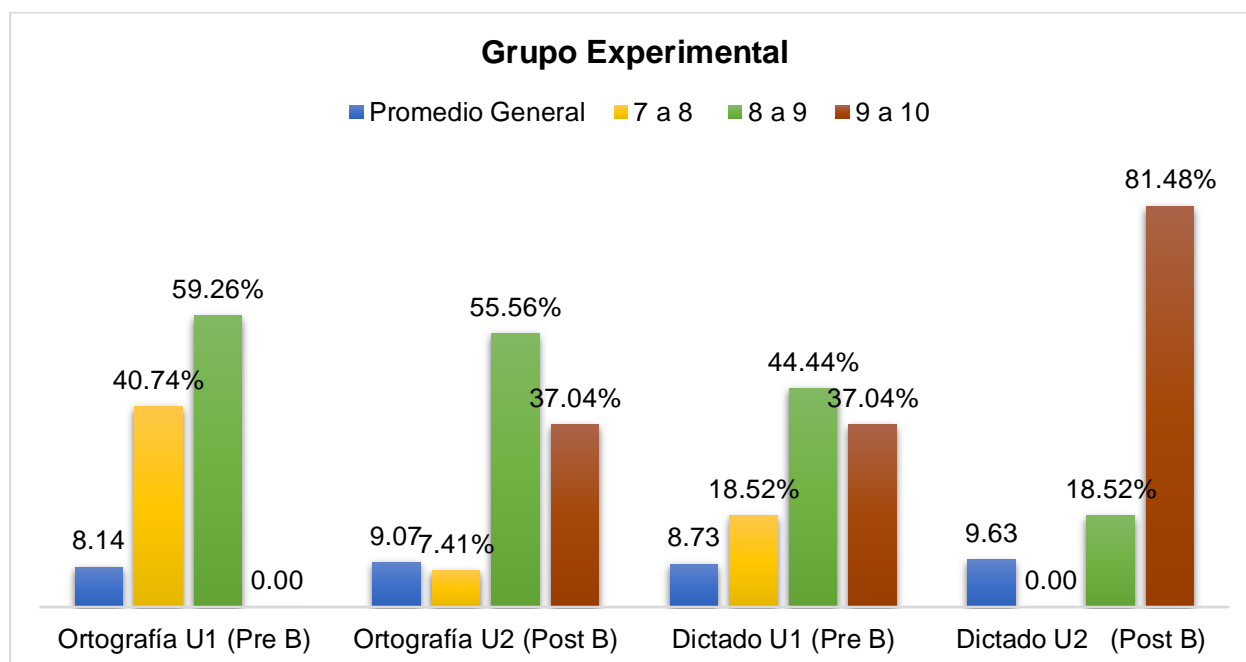
Finalmente, los resultados sugieren que la gamificación, junto con adaptaciones cuidadosas, puede ser una estrategia efectiva para mejorar el rendimiento ortográfico en el aula. Esta información puede tener implicaciones importantes para futuras intervenciones pedagógicas y resalta la importancia de

considerar las necesidades individuales de los estudiantes al diseñar enfoques de enseñanza.

3.1.4. Calificaciones del 5to grado "B"

Figura 7

Calificaciones del 5to grado "B"



Nota. Calificaciones del 5to grado "B", Yadania Ramírez, 2023

Los datos presentados muestran un impacto positivo de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado perteneciente al grupo experimental, paralelo B, en el parámetro de ortografía. Inicialmente, los datos del pre test revelaron promedio general de ortografía de 8,14 con rangos de calificaciones de 7 a 8 con un 40,74%, 8 a 9 con un 59,28% y de 9 a 10 un 00,00%. Con la aplicación de la gamificación se obtuvo un resultado post test favorable con un promedio general de 9,07 con rangos de calificaciones de 7 a 8 con un 7,41%, 8 a 9 con un 55,56% y de 9 a 10 un 37,04%.

En cuanto al parámetro de dictado se evidenció un promedio general de 8,73, con rangos de calificación entre 7 a 8 con 18,52%, 8 a 9 con un 44,44% y de 9 a 10

con 37,04%. Sin embargo, tras la implementación de la gamificación, se observaron mejoras sustanciales, con promedio general post test de 9.63 con rangos de calificación entre 7 a 8 con 0,00%, 8 a 9 con un 18,52% y de 9 a 10 con 81,48%.

Estos resultados sugieren que la introducción de la gamificación ha tenido un impacto positivo en la adquisición y aplicación de las reglas ortográficas por parte de los estudiantes en este grupo. Andrey, Méndez y Juanías (2023) La gamificación, al ser una metodología dinámica y participativa, puede haber contribuido a un aumento en el compromiso y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

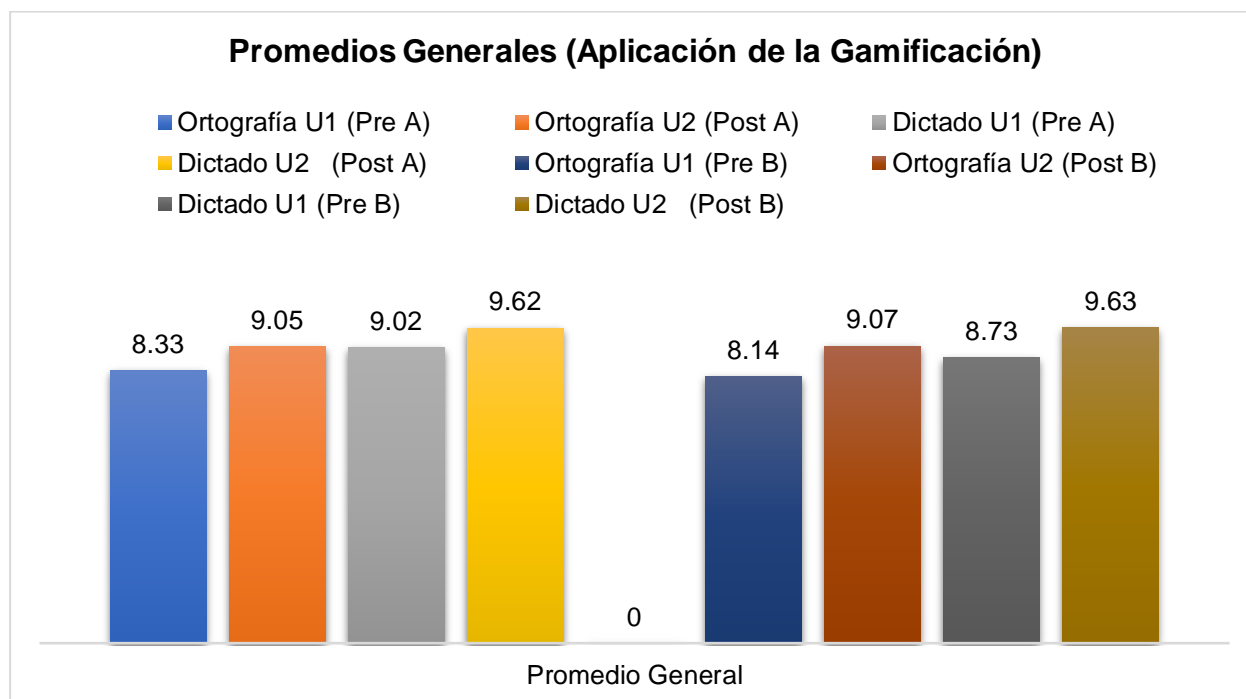
Es importante destacar el esfuerzo realizado para adaptar la gamificación a las necesidades específicas de la estudiante con autismo. Las recomendaciones del DECE (Departamento de consejería estudiantil) indican la importancia de mantener el orden y evitar el ruido, lo cual demuestra una atención cuidadosa a las necesidades individuales. La adaptación de la metodología para cumplir con estas directrices puede haber contribuido significativamente a la mejora observada en los resultados académicos. MINEDUC (2016)

Por lo tanto, los resultados ya expuestos evidencian la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica en el contexto del quinto grado, paralelo B. Además, subrayan la importancia de adaptar las intervenciones educativas para satisfacer las necesidades específicas de los estudiantes, como en el caso de la estudiante con autismo.

3.1.5. Aplicación de la gamificación

Figura 8

Aplicación de la gamificación



Nota. Aplicación de la gamificación, *Yadania Ramírez*, 2023

Al comparar los resultados de los dos paralelos, se evidencia de manera consistente un impacto positivo de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado, tanto en el paralelo A como en el B.

En el paralelo A, donde se trabajó con estudiantes que enfrentan el desafío de la dislexia, los resultados del pre test indicaban un promedio de 8,33 en ortografía y 9.02 en dictado. Posteriormente, después de la implementación de la gamificación, se observó un aumento significativo, con promedios de 9.05 en ortografía y 9.62 en dictado. Esto sugiere que la gamificación no solo fue efectiva en mejorar el rendimiento general, sino que también pudo abordar las dificultades específicas asociadas con la dislexia.

En el paralelo B, donde se trabajó con un estudiante con autismo, los resultados iniciales del pre test mostraron promedios de 8,14 en ortografía y 8,73 en dictado. Después de la gamificación, se registraron mejoras notables, con promedios post test de 9,07 en ortografía y 9,63 en dictado. Este conjunto de resultados indica que la gamificación también tuvo un impacto positivo en el rendimiento de los estudiantes en este paralelo, a pesar de las necesidades particulares asociadas con el autismo.

En términos generales, el análisis comparativo sugiere que la gamificación es una estrategia pedagógica efectiva para mejorar el rendimiento ortográfico en un contexto de quinto grado, independientemente de las características específicas de los estudiantes (dislexia o autismo). (Dayana et al. 2021) menciona que la metodología lúdica y motivadora de la gamificación parece haber estimulado un mayor compromiso y participación, lo que se traduce en mejoras en la adquisición y aplicación de las reglas ortográficas.

Además, la atención cuidadosa a las necesidades individuales de los estudiantes, como la adaptación para aquellos con dislexia o autismo, subraya la importancia de la diferenciación y personalización en la enseñanza. Estos resultados respaldan la idea de que la gamificación, cuando se adapta de manera adecuada, puede ser una herramienta valiosa para promover el aprendizaje inclusivo y efectivo en el aula de quinto grado.

3.2. Ficha de Observación

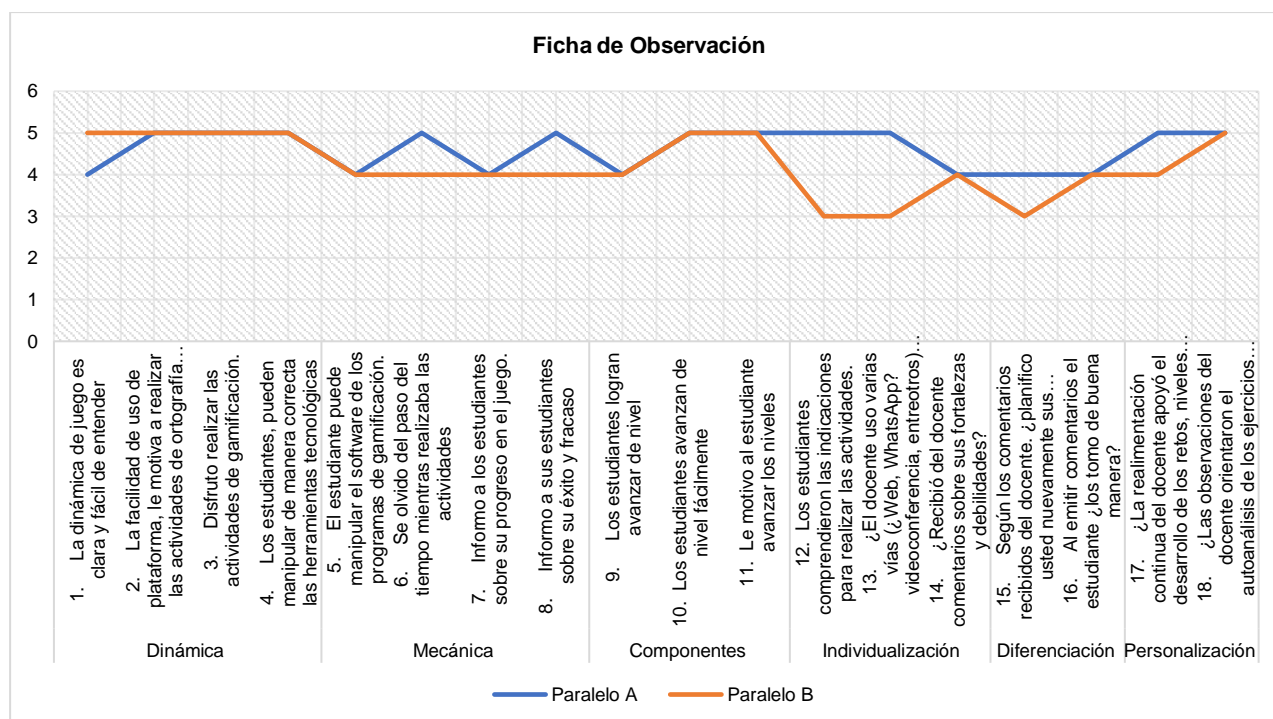
Introducción para la Ficha de Observación de la Interpretación de Datos:

Para poder evaluar el proceso de gamificación en el aula de clases se aplicó una ficha de observación en los dos paralelos de 5to grado A y B, centrándonos en la aplicación de la gamificación como estrategia para mejorar la ortografía en los estudiantes. El objetivo fundamental de esta observación fue evaluar cómo la introducción de elementos gamificados influye en la comprensión y aplicación de conceptos relacionados con ortografía. A través de la meticulosa recopilación de datos y la interacción directa en el aula, esta ficha de observación busca proporcionar una visión profunda y objetiva de la efectividad de la gamificación como herramienta facilitadora en el desarrollo de habilidades de interpretación de datos en ambos grupos.

Esta ficha de evaluación tiene una escala de evaluación escala de Evaluación: 1 Totalmente en desacuerdo, 2 En desacuerdo, 3 Indiferente, 4 De acuerdo, 5 Totalmente de acuerdo

Figura 9

Ficha de observación



Nota. Aplicación de la gamificación, *Yadania Ramírez*, 2023

3.2.1. Grupo de Control 5to A

La observación se llevó a cabo en el quinto grado Grupo A para evaluar la implementación de la gamificación en el entorno educativo.

La dinámica de la gamificación en el aula se evalúa de manera positiva. Se observó que cumple casi todas sus funciones previstas, lo que indica un alto nivel de participación y compromiso por parte de los estudiantes. La mayoría de los estudiantes están activamente involucrados en las actividades gamificadas, lo que contribuye a un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante. Gómez Barreiro (2021)

En términos de la mecánica de la gamificación, el grupo demuestra un sólido desempeño. Se cumple con 3 de los 5 aspectos evaluados, y en estos, se observa un total acuerdo. Además, en los dos aspectos en los que se indicó "de acuerdo", se

evidencia una aceptable implementación. La mecánica utilizada contribuye positivamente a la motivación y participación de los estudiantes.

La implementación de los componentes de gamificación es destacable. El trabajo individual de los estudiantes se ve reforzado, ya que la gamificación se ajusta de manera efectiva a las necesidades individuales de cada alumno. La diferenciación y personificación se manifiestan en todas las actividades gamificadas, proporcionando un enfoque personalizado que fomenta el aprendizaje significativo. De Soto García (2018)

El grupo de quinto grado Grupo A muestra una sólida implementación de la gamificación en el aula. Los estudiantes parecen beneficiarse significativamente de esta estrategia, participando activamente y mostrando un alto nivel de compromiso en sus actividades de aprendizaje.

Esta descripción está diseñada para proporcionar una visión general de la observación, destacando las fortalezas y áreas de mejora en la implementación de la gamificación en el aula de quinto grado. Ajusta según sea necesario según los detalles específicos de la observación.

3.2.2. Grupo de Experimental 5to B

Durante la observación del quinto grado B, se destaca la implementación de la gamificación como una estrategia educativa. En cuanto a la dinámica, es evidente que esta ha logrado cumplir con todas sus funciones, generando un ambiente participativo y comprometido. Los estudiantes muestran un notable nivel de acuerdo, con un equilibrio entre aquellos que están "de acuerdo" y los que están "totalmente de acuerdo".

Sin embargo, al analizar la mecánica, se observa que, aunque se cumplen dos de los cinco aspectos evaluados, existen áreas de mejora identificadas por las respuestas indiferentes e incluso desacuerdo en algunos casos. En lo que respecta a

los componentes de gamificación, se evidencia un desempeño variable, ya que algunas funciones son cumplidas satisfactoriamente, mientras que otras generan respuestas de acuerdo e indiferencia. Soledad et al. (2021)

En relación con el trabajo individual del estudiante, se observa una ejecución satisfactoria, aunque se percibe una cierta ambigüedad, reflejada en respuestas indiferentes. Similarmente, la diferenciación y personificación obtuvieron evaluaciones diversas, mostrando un acuerdo en algunos aspectos, pero también indicando áreas donde la implementación podría ser más efectiva. Fernández-arias (2020)

En conjunto, el quinto grado B demuestra una aceptable integración de la gamificación, destacando en aspectos clave mientras señala áreas específicas que podrían ser fortalecidas para optimizar la experiencia educativa gamificada. Este análisis detallado proporciona valiosos resultados para el desarrollo continuo de estrategias pedagógicas en el aula.

3.3. Validación de Hipótesis

Figura 10

Validación de Hipótesis

| | | Prueba de muestras emparejadas | | | | | | | | |
|-------|----------------------------------------|--------------------------------|--------|-------|---------|---------------------|----------|--------|-------------|------|
| | | Diferencias emparejadas | | | | | | | | |
| | | | Desv. | Desv. | Error | 95% de intervalo de | | | | |
| | | Media | Desvia | ción | promedi | confianza de la | | t | | |
| | | | | | | Inferior | Superior | gl | Sig. | |
| | | | | | | | | | (bilateral) | |
| Par 1 | Notas de pre-test - Notas de post-test | -,75067 | ,45832 | | ,08368 | -,92181 | -,57953 | -8,971 | 29 | ,000 |
| Par 2 | Notas de pre-test - Notas de post-test | -,60633 | ,53384 | | ,09746 | -,80567 | -,40700 | -6,221 | 29 | ,000 |
| Par 3 | Notas de pre-test - Notas de post-test | -,92556 | ,58742 | | ,11305 | -1,15793 | -,69318 | -8,187 | 26 | ,000 |
| Par 4 | Notas de pre-test - Notas de post-test | -,89778 | ,50409 | | ,09701 | -1,09719 | -,69837 | -9,254 | 26 | ,000 |

La investigación se llevó a cabo empleando el programa estadístico SPSS, el cual desempeñó un papel crucial en el procesamiento de los datos recopilados. El enfoque principal se centró en analizar la relación entre diversas variables para determinar si la implementación de la gamificación como estrategia activa de enseñanza influye positivamente en el aprendizaje de las reglas ortográficas en estudiantes de educación básica media.

Los resultados obtenidos mediante el programa fueron altamente efectivos, ya que el valor de significancia arrojado fue de 0,000. Este valor, al ser menor que el 0,05% respalda la hipótesis del investigador, indicando una relación estadísticamente significativa entre la

gamificación y la mejora en el aprendizaje de las reglas ortográficas. La hipótesis nula, por otro lado, fue rechazada en virtud de la evidencia proporcionada por el análisis estadístico.

Con estos resultados se sugiere que la aplicación de la gamificación como estrategia activa de enseñanza se asocia positivamente con un mejor rendimiento en la comprensión y aplicación de las reglas ortográficas por parte de los estudiantes de educación básica media. La efectividad de esta metodología destaca la importancia de la innovación pedagógica y el uso de enfoques dinámicos para mejorar la calidad del proceso de aprendizaje.

Propuesta de Innovación

Yadania Del Cisne Ramírez Salas

TEMA: GAMI- GALAXY

Línea de investigación del proyecto:

Diseño, desarrollo y evaluación del currículo y la didáctica.

Información del centro educativo

La Unidad Educativa Particular "La Porciúncula" ubicada en la provincia de Loja, cantón Loja, destaca por su oferta educativa completa, que abarca desde Inicial I y II hasta Básica General y Bachillerato General Unificado. Es una institución mixta, la jornada matutina es el pilar de su enfoque pedagógico. La institución se distingue por su compromiso con la evangelización y la formación integral, basada en la perspectiva de la Educación Católica Franciscana Reparadora. Guiados por la pedagogía del Amor de María Francisca de las Llagas, cuenta con un total de 745 estudiantes, la comunidad educativa se nutre de la interacción entre 40 docentes y 17 profesionales administrativos.

Planteamiento del problema

La dificultad ortográfica descrita por Gutiérrez Escobar et. al. (2010) no está limitada a un país o a un sistema educativo específico; es un fenómeno generalizado que afecta especialmente a los países de habla hispana. Este problema no solo es evidente en los materiales educativos, sino que también se refleja de manera significativa en los medios de comunicación masiva.

La instrucción y adquisición de las normas ortográficas son consideradas elementos significativos dentro de la materia de Lengua y Literatura. De acuerdo con el currículo nacional actualizado (MINEDUC, 2016), uno de los propósitos del sistema educativo ecuatoriano es fomentar el desarrollo de las habilidades cognitivas y comunicativas a un nivel intelectual

elevado. Esto se considera esencial para todas las áreas del conocimiento y para el desempeño diario de las personas.

Una de las principales problemáticas en la enseñanza de reglas ortográficas son las dificultades que enfrentan los estudiantes para memorizar y aplicar las numerosas normas del idioma. Las reglas ortográficas, son complejas y aún más cuando el nivel de dificultad y aplicación va avanzando y pueden resultar abrumadoras. Hilda Janeth Arízaga Abad (2023)

Los docentes se encuentran ante el desafío de encontrar métodos efectivos que ayuden a los estudiantes a internalizar estas normas de manera significativa, y no solo de manera temporal, facilitando así una aplicación consistente en la escritura cotidiana.

La enseñanza aislada de prácticas pedagógicas activas, puede resultar poco motivadora y menos efectiva. Los estudiantes necesitan oportunidades frecuentes mediante las metodologías de aprendizaje activas que promuevan la motivación de los estudiantes por escribir de una manera correcta.

En la era digital, la enseñanza de reglas ortográficas se enfrenta a nuevos desafíos vinculados a la evolución tecnológica. El uso frecuente de dispositivos electrónicos con correctores automáticos puede generar una dependencia excesiva, disminuyendo la atención de los estudiantes hacia la ortografía.

Esto plantea la interrogante de poder innovar la enseñanza de las reglas ortográficas, haciendo uso de la tecnología para crear material educativo gamificado, a través de una aplicación que contenga una variedad de recursos como plataformas educativas y videos informativos, esta aplicación denominada Gami Galaxy, ayudará a los docentes a crear material educativo motivador que llame la atención de los estudiantes por aprender y aplicar las reglas ortográficas de manera correcta. La adaptación a estos cambios y la integración efectiva de la tecnología en la enseñanza ortográfica son aspectos cruciales para preparar a los estudiantes en un entorno comunicativo cada vez más digitalizado.

Objetivos: general y específico**Objetivo General:**

Diseñar una aplicación que contenga diferentes recursos como plataformas y videos la cual ayude al docente a crear material educativo e interactivo para la enseñanza de las reglas ortográficas.

Objetivos Específicos:

Identificar y seleccionar las diferentes plataformas educativas gamificadas que serán parte de Gami Galaxy

Implementar un sistema de videos tutoriales que expliquen cómo utilizar las plataformas de gamificación que permita a los docentes utilizar diferentes plataformas gamificadas.

Evaluar la efectividad de la aplicación, a través de encuestas de satisfacción y opiniones de los docentes para posibles mejoras.

Resultados esperados

R1: Se llevará a cabo el diseño, creación y lanzamiento de una aplicación interactiva que fusiona de manera innovadora la enseñanza de las reglas ortográficas, esta aplicación cuenta con plataformas de gamificación y un sistema de video tutoriales de capacitación. Se enfoca en ofrecer una experiencia educativa envolvente, haciendo que los docentes creen material interactivo y novedoso para el proceso de enseñanza.

R2: La aplicación ofrecerá un diseño de una interfaz fácil de usar que permita a los docentes crear y personalizar actividades gamificadas en la plataforma educativa de su elección de manera intuitiva. Así mismo proporciona herramientas de edición de contenido para adaptar material didáctico.

R3: Integración de un sistema de videos tutoriales de retroalimentación que proporcione a los docentes información de las plataformas, así mismo diferentes herramientas que proporcionen ayuda a los docentes.

R4: Evaluar y analizar el funcionamiento de la aplicación que destaque áreas de mejora y ofrezca sugerencias para optimizar las actividades.

Estrategia pedagógica

La estrategia pedagógica seleccionada es Elaboración de recursos educativos

Potencial de la innovación planteada

Este proyecto contribuye a romper con las metodologías tradicionales y a adaptarse a las preferencias y expectativas de los docentes para crear material educativo innovador que atraiga la atención de los estudiantes.

Gami Galaxy es una aplicación innovadora por su enfoque transformador en el ámbito educativo. La plataforma aborda de manera creativa y eficiente los desafíos contemporáneos que enfrentan los docentes al elaborar material gamificado.

Esta aplicación ofrece una solución integral al proporcionar a los docentes herramientas intuitivas y accesibles para la creación de contenidos educativos basados en juegos. Esto no solo agiliza el proceso de diseño para los docentes, sino que también facilita la implementación efectiva de estrategias de enseñanza innovadoras en el aula.

Además, aprovecha la gamificación como un enfoque pedagógico, a través de distintos tutoriales, los docentes tendrán información del funcionamiento de las plataformas incluidas en Gami Galaxy, logrando así utilizar varias herramientas de gamificación para elaborar el material didáctico.

En resumen, Gami Galaxy se destaca como innovador al abordar las necesidades actuales de los educadores, ofreciendo una herramienta que combina la eficiencia en la

creación de material educativo gamificado con la potencialidad de mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Metodología

Fase 1 Diseño: Desarrollar una aplicación que contenga plataformas de gamificación de diversos tipos, las plataformas incluidas cuentan con los permisos necesarios por parte de su equipo creador, a la vez implementar video tutoriales creados con inteligencia artificial, los mismo que informen a los docentes de cada una de estas plataformas y como las pueden utilizar para la elaboración de material educativo variado.

Cabe recalcar que la aplicación será diseñada para dispositivos móviles Android y IOS.

Fase 2 Implementación: Presentación de Gami Galaxy a los docentes que integran la institución. Mediante una charla se presentará la aplicación, su funcionamiento y como la pueden utilizar, además su importante uso al momento de crear material educativo desde la comodidad del teléfono móvil. De esta manera los docentes podrán empezar a crear el material para sus prácticas pedagógicas, ya sea en el aula física o en entornos virtuales de aprendizaje.

Fase 3 Evaluación: Para poder evaluar la aplicación de Gami Galaxy, se realizará una encuesta de satisfacción a los docentes, la misma que estará compuesta de tres partes: utilidad de la aplicación, efectividad y mejoramiento.

Cronograma

| Actividades | Meses | | | | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Fase 1: Diseño | | | | | | | | |
| Planteamiento de aplicación Gami Galaxy | | | | | | | | |
| Determinar los productos específicos que contendrá la aplicación. | | | | | | | | |
| Elección de la plataforma para el desarrollo de la aplicación. | | | | | | | | |
| Realizar el permiso de creadores de plataformas gamificadas. | | | | | | | | |
| Desarrollar contenido para la aplicación | | | | | | | | |
| Verificación de todas las funciones. | | | | | | | | |
| Identificación y corrección de errores. | | | | | | | | |
| Identificación y resolución de problemas de rendimiento. | | | | | | | | |
| Fase 2 : Implementación | | | | | | | | |
| Implementación de mejoras basadas en la retroalimentación de usuarios de prueba. | | | | | | | | |
| Creación de materiales de marketing para su presentación. | | | | | | | | |
| Publicación en tiendas de aplicaciones. | | | | | | | | |
| Presentación de la aplicación Gami Galaxy | | | | | | | | |
| Fase 3: Evaluación | | | | | | | | |
| Monitoreo de comentarios y retroalimentación de usuarios. | | | | | | | | |

Tabla 1. Cronograma para el desarrollo de la aplicación Gami Galaxy, elaborado por Yadania

Ramírez.

Recursos a utilizar**Recursos Humanos:**

- Creador de la aplicación – Yadania Ramírez

Equipo de creación:

- Docentes

Recursos Tecnológicos

- Computadora
- Proyector
- Programas de creación
- Herramientas (Entornos digitales)
- Impresora

Recursos Físicos

- Material de escritorio

Agradecimientos

Este proyecto fue realizado pensando en la necesidad de crear material educativo de manera rápida, accesible e innovadora utilizando las diferentes herramientas que nos ofrece el medio digital. Quiero agradecer a todos los que han hecho posible Gami Galaxy, de la misma manera a la Unidad Educativa Particular la Porciúncula, que me brindo la apertura para poder desarrollar el proyecto y a la docente guía del proyecto Mgtr. María Isabel Loaiza. Vuestra dedicación y talento han convertido esta idea en una experiencia increíble. ¡Gracias por ser parte de nuestro viaje gamificado!

Conclusiones

La exploración y evaluación detallada de la implementación de la gamificación en el contexto educativo de la Unidad Educativa Particular "La Porciúncula" han generado valiosas percepciones sobre su influencia en el aprendizaje de las reglas ortográficas en estudiantes de educación básica media. Las conclusiones extraídas de este estudio brindan una visión comprensiva de los resultados obtenidos en relación con los objetivos:

Mediante la revisión de antecedentes y literatura actualizada se pudo identificar las características y elementos de la Gamificación así mismo mediante la práctica de observación detallada en ambos grupos, A y B, permitió identificar características clave y elementos de la gamificación aplicada en el contexto de las reglas ortográficas.

En cuanto a las actividades gamificadas se pudo evidenciar el nivel de motivación y participación, la dinámica gamificada ha demostrado ser efectiva para fomentar la participación activa de los estudiantes en las actividades relacionadas con las reglas ortográficas.

En la comparación de resultados académicos pre y post test, se aprecian mejoras en la participación y motivación, las comparaciones de resultados académicos entre la enseñanza tradicional y la gamificada. Se observa que la gamificación ha generado beneficios perceptibles, pero la variabilidad en la implementación de ciertos elementos podría influir en los resultados finales.

Recomendaciones

Las siguientes recomendaciones ofrecen rutas estratégicas para perfeccionar la implementación de la gamificación, buscando maximizar su impacto positivo en la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes frente a las reglas ortográficas. Estas reflexiones proporcionan una base sólida para la evolución continua de prácticas pedagógicas que promuevan un aprendizaje efectivo y atractivo en la Unidad Educativa Particular "La Porciúncula"

Se sugiere una revisión y ajuste de la mecánica gamificada para asegurar una implementación más uniforme y efectiva de la gamificación. Esto podría lograrse mediante la identificación y abordaje de las áreas específicas que recibieron evaluaciones más bajas en la dinámica y la mecánica. La atención particular debería centrarse en fortalecer la implementación de los componentes de gamificación, asegurando una aplicación consistente y efectiva. Esto contribuirá a maximizar los beneficios de la gamificación en el aprendizaje de las reglas ortográficas.

Es esencial llevar a cabo evaluaciones continuas del rendimiento académico para determinar de manera más precisa el impacto de la gamificación en el dominio de las reglas ortográficas. Esto permitirá ajustar las estrategias pedagógicas de manera proactiva.

Se recomienda proporcionar formación adicional al cuerpo docente sobre las mejores prácticas en la implementación de la gamificación. Esto asegurará una ejecución más coherente y eficaz de esta estrategia pedagógica en futuras implementaciones.

Referencias

- Adolfo, Lic, López Mateos, Olga Itzel, Barrios Domínguez, y Ofelia Contreras Zarate. 2021. «Volumen: 1 Número: 1 Periodo: septiembre 2021-enero 2022 Title: Use of ICT in the teaching-learning process: case study in the teachers of the».
- Belda Rocio Delgado Campos, y Heidy Lorena Quiroga Rojas. 2021. «La_Gamificación_Como_Herramienta_Didáctica_en_el_Proceso_de_Enseñanza_Aprendizaje_de_las_atemáticas_del_Grado_Sexto».
- Bono Cabré, Roser. 2012. *DISEÑOS CUASI-EXPERIMENTALES Y LONGITUDINALES*.
- Carla Custodio Marcelino., y Cledia Yaniret Rodríguez Rosa. 2021. «La ortografía, un breve recorrido hasta formación docente». *Inter-Cambios Dilemas y Transiciones de la Educación Superior* 8(1). doi: 10.29156/inter.8.1.8.
- Cornellà, Pere, Meritxell Estebanell, y David Brusi. 2020. *Gamificación y aprendizaje basado en juegos*.
- Daniel Causas. 2015. *Cancer in the North-West*. North West Cancer Intelligence Service.
- Dany Andrey Latorre Méndez, y José Marín Juanías. 2023. «La gamificación como recurso didáctico en el aprendizaje de lenguas extranjeras».
- Dayana, Betzy, Ávila Sandoya, Steve Alberto, Salguero Maza, Daniel Xavier, y Calva Nagua. 2021. «Estrategias metodológicas activas para el aprendizaje de la ortografía en la Educación General Básica Estrategias metodológicas activas para el aprendizaje de la ortografía en la Educación General Básica Active methodological strategies for learning spelling in Basic General Education».
- Delgado Palacios, Mercedes Lisbeth, Cecibel Eugeni Ángel Reyes, Glenda Inés Saltos Palacios, y Jhonny Rafael Del Castillo Espinal. 2022. «La gamificación en la educación: una estrategia didáctica, en el colegio Dr. Luis Celleri Avilés». *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar* 6(4):3116-31. doi: 10.37811/cl_rcm.v6i4.2816.

Diego J González Serra, Enrique José Varona. 2018. *EL CONSTRUCTIVISMO: RESEÑA DEL LIBRO CORRIENTES CONSTRUCTIVISTAS*. Vol. 19.

Domingo-Coscollola, Maria, Alejandra Bosco, Sara Carrasco Segovia, y Joan Anton Sanchez Valero. 2020. «Fomentando la competencia digital docente en la universidad: Percepción de estudiantes y docentes». *Revista de Investigacion Educativa* 38(1):167-82. doi: 10.6018/rie.340551.

Electa, María, y Torres Perdomo. 2019a. *LA ESCRITURA Y SU IMPORTANCIA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO*.

Electa, María, y Torres Perdomo. 2019b. *LA ESCRITURA Y SU IMPORTANCIA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO*.

Elizabeth, Mariuxi, y Pibaque Cedeño. 2023. *Estrategias lúdicas para el uso de las reglas ortográficas en Educación General Básica Superior Playful strategies for the use of spelling rules in Superior Basic General Education I. Resumen*.

FernánDez-arias, Pablo. 2020. *LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS SOCIALES GAMIFICATION AS A TECHNIQUE FOR ACQUIRING SOCIAL SKILLS*.

Fernández-Rio, Javier, y Gonzalo Flores. 2022. *Capítulo 1. Fundamentación teórica de la Gamificación*.

Freddy RodríguezTorres, Ángel, Oswaldo Michael Gualoto Andrango, Jhon Edison Correa Echeverry, y Jorge Vinicio Morales Tierra. 2022. «Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática». 7(2):662-81. doi: 10.23857/dc.v8i2.2668.

Gabriela, María, y Calvas Ojeda. 2019. *PSYCHOLOGICAL FOUNDATIONS OF THE TEACHING OF LOCAL HIS-TORY IN HIGHER BASIC EDUCATION*.

Gómez Barreiro Paloma. 2021. «TFM gamificacion Paloma Gomez Barreiro».

Irene Garcia Lázaro. 2019. «ESCAPE ROOM COMO PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN».

Janeth Castillo, Mora monyjane, Mónica, Murillo, María Guadalupe Escobar, y Moyano, María Yadira Cárdenas. 2022. «Ciencias de la Educación Artículo de Investigación». 66:686-701. doi: 10.23857/pc.v7i1.3503.

Jiménez Jiménez, Ana Julissa, Manuel Polivio Cartuche Andrade, y Miguel Enrique Valle Vargas. 2023. «Estrategias Didácticas: acciones efectivas para fortalecer la ortografía.» *Tesla Revista Científica* 3(2):e152. doi: 10.55204/trc.v3i2.e152.

Johanna, Leidy, Cañaverl Bermudez, Angie Stefany, Nieto Dionicio, Jhon Hermes, Vaca Ocampo, Facultad De Educación, Departamento De Psicología, y Y. Pedagogía. 2020. *EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LAS PRINCIPALES OBRAS DE DAVID AUSUBEL: LECTURA DESDE LA PEDAGOGÍA.*

Karina, Erika, Idrovo Naranjo, Fernando Napoleón, y Solórzano Martínez. 2017. *UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE CUENCA.*

Laraña, Marcos Román. 2023. *TFM MODALIDAD TEÓRICA ÍNDICE RESUMEN DE LA PROPUESTA Y PALABRAS CLAVE 3 1. INTRODUCCIÓN 4-5 2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN 5-7.*

Luchi, R. J., M. L. Entman, D. C. Harrison, y G. Eknoyan. 1976. «Use of cardioactive drugs in acute myocardial infarction.» *Heart & lung : the journal of critical care* 5(1):44-61.

MINEDUC. 2016. *CURRÍCULO DE LOS NIVELES DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA.*

Moreira, Marco Antonio. 2020. «Aprendizaje Significativo: la Visión Clásica, otras Visiones e Interés». *Proyecciones* (14):010. doi: 10.24215/26185474e010.

Paúl Zambrano-Álava, Alex I., Karina Elizabeth Luque-Alcívar III, y Ana IV Thalía Lucas-Zambrano. 2020. «Ciencias de la salud Artículo de revisión La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado Gamification:

innovative tools to promote self-regulated learning Gamificação: ferramentas inovadoras para promover a aprendizagem autorregulada». 6:349-69. doi: 10.23857/dc.v6i3.1402.

Pérez, Cortizo, José Carlos, Carrero García, Monsalve Piqueras, Velasco Collado, Díaz del Dedo, Luis Ignacio, y Pérez Martín. 2019. *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*.

Ruth S. Contreras Espinosa, y Jose Luis Eguia. 2017. *Experiencias de gamificación en aulas*. Barcelona .

Soledad González González, Carina. 2019. «TICED: Proyecto Estructurante TIC y EDUCACIÓN View project U-LEARNING MODEL SUPPORTED IN LEARNING EXPERIENCES AND CONNECTIVE LEARNING FOR VIRTUAL HIGHER EDUCATION-U-CLX View project». doi: 10.13140/RG.2.2.34658.07364.

Soledad, María, Davidson Vera, y Bárbara N. Bórquez Silva. 2021. *Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje Spelling didactics: gamification as a learning tool*.

De Soto García, Isabel Sonsoles. 2018. «Herramientas de gamificación para el aprendizaje de ciencias de la tierra». *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa* (65). doi: 10.21556/edutec.2018.65.1143.

Soto, Jaramillo, Nathaly Valeria Tutor, Romo Maroto, y Pablo Eduardo. 2021. *Análisis de los recursos didácticos tecnológicos empleados en la enseñanza de la ortografía*.

Tigse Caiza Joselyn Abigail. 2022. *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO "LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS"*.

Apéndice

Apéndice A: Matriz de referencias Bibliográficas

Nombre del estudiante:

Yadania Del Cisne Ramírez Salas

Director de tesis:

Rosa Del Cisne Arcos

| No. art. | Título del artículo | Autor/es | Resumen (Copia textual del resumen del artículo) | Palabras clave (constan en el resumen del artículo) |
|----------|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Gamificación y aprendizaje basado en juegos | Estebanell, Meritxell - Brusi, David - Cornellà, Pere | <p>La presencia del juego o de algunos de sus elementos en entornos de aprendizaje es cada vez más frecuente. La concepción de que el juego es solamente una actividad de entretenimiento para el tiempo de ocio va cambiando a medida que se comprueba que su uso en actividades docentes favorece la adquisición de determinadas habilidades, competencias y contenidos. Existen dos grandes formas de utilización de los juegos y de sus elementos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. La primera es el Aprendizaje Basado en Juegos, que consiste en usar un juego para provocar aprendizajes. Los Escape Room y los Breakout educativos son dos propuestas de juego que se pueden incluir en este grupo, aunque merecen una mención especial. La segunda es la Gamificación que se basa en utilizar elementos de juego para diseñar experiencias de aprendizaje que podrían tener lugar sin gozar del componente lúdico, pero que, al ser planificadas siguiendo las pautas que caracterizan esta metodología, las convierte en propuestas atractivas y motivadoras para los estudiantes.</p> <p>Esta aproximación al uso de juego en el aprendizaje se completa con algunos ejemplos de experiencias implementadas en la enseñanza de las Ciencias de la Tierra a lo largo de los últimos años.</p> <p>El primer uso y documentación del término Gamificación (gamification), se realizó en el 2008. El término se utilizó en una publicación de blog de Brett Terrill en donde describe la palabra como el acto de "tomar la mecánica de un juego y aplicarla a otras propiedades para aumentar el compromiso". Pero este concepto no fue generalizado sino hasta el segundo semestre de 2010 por Nick Pelling quién introdujo el término cuando escribió un trabajo como consultor para una empresa de fabricación de hardware, y gracias a la publicación de Deterding, Dixon, Khaled</p> | Aprendizaje, aprendizaje basado en juegos, gamificación, ludificación, motivación |
| 2 | Experiencias de gamificación en aulas | Jose Luis Eguia - Ruth S. Contreras Espinosa | <p>El primer uso y documentación del término Gamificación (gamification), se realizó en el 2008. El término se utilizó en una publicación de blog de Brett Terrill en donde describe la palabra como el acto de "tomar la mecánica de un juego y aplicarla a otras propiedades para aumentar el compromiso". Pero este concepto no fue generalizado sino hasta el segundo semestre de 2010 por Nick Pelling quién introdujo el término cuando escribió un trabajo como consultor para una empresa de fabricación de hardware, y gracias a la publicación de Deterding, Dixon, Khaled</p> | Gamificación, definición, juegos, teoría |

y Nacke en 2011. Desde entonces, la gamificación ha despertado gran interés tanto en la industria como cada vez más en la academia en los últimos años. Este interés parece que se ha mantenido principalmente en el ámbito de los estudios relacionados con los juegos (y videojuegos) y en el área de la interacción humano-computadora (HCI). Y aunque los juegos se anuncien cada vez más como un acierto para la educación, se han publicado pocos artículos académicos y/o experiencias que combinen los estudios de juegos de una forma clara. Independientemente de la atención que este término ha ganado, la academia no ha reaccionado de una forma rápida. Si investigamos un poco, podemos ver que contamos con las siguientes definiciones avaladas en la academia: 1) la establecida por Deterding, Dixon, Khaled y Nacke en 2011, y que se presentó como una versión temprana y breve; y 2) la definición de Werbach publicada en 2014. Deterding y compañía, describen la gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con juegos. Mientras discuten los aspectos experienciales de los juegos, su definición adopta una perspectiva sistémica para los juegos, un enfoque que parece carecer de información. Werbach por su parte, adopta un punto de vista diferente y presenta una definición general, describiendo el concepto como un proceso, y “para realizar actividades de forma parecida a un juego”. Sin embargo, esta definición es difícil de aplicar, sobre todo si pensamos en otros marcos teóricos existentes. Los juegos se han definido como un conjunto de condiciones necesarias. Ninguna de estas numerosas condiciones basta por sí sola para caracterizar un juego, y es solo su combinación lo que da como resultado un juego en sí. Jesper Juul estudió y definió siete definiciones, en donde menciona que las condiciones necesarias para poder caracterizar a un juego pueden variar. Por ejemplo, un juego como un ejercicio de sistemas de control voluntario en el que hay una oposición entre las fuerzas, y esta es confinada por un procedimiento y reglas para producir un resultado de desequilibrio. Un juego también puede ser definido, en palabras de Juul, como “un sistema en el cual los jugadores se involucran en un conflicto artificial, definido por reglas que resultan en un resultado cuantificable”. Aquí, Juul describe un juego como un sistema formal basado en reglas con un resultado variable y cuantificable, donde a los diferentes resultados se les pueden asignar diferentes valores, y donde el jugador ejerce un esfuerzo para influir en el resultado. Aquí el jugador se siente atraído hacia cual será al resultado final y las consecuencias de la actividad son opcionales. Aunque algunas de las definiciones que conocemos varían en su énfasis, todas estas presentan un componente sistémico, que principalmente se

| | | | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | refiere a cómo se construye el juego, como un componente experimental y que describe la participación de los jugadores en este componente. | |
| 3 | La gamificación como recurso didáctico en el aprendizaje de lenguas extranjeras | Dany Andrey Latorre Méndez - José Marín Juanías | El presente artículo está dirigido a realizar un estudio epistémico sobre el papel de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera. Para ello, se examinan las principales definiciones de gamificación, su origen, sus aportes en el área de educación y cómo ella influye en la motivación. Asimismo, a partir de la literatura revisada se presentan algunas sugerencias para su implementación en los ambientes escolares para la enseñanza de lenguas extranjeras. Este artículo da cuenta del proyecto "Propuesta interuniversitaria de formación inicial de maestros en tecnologías digitales." Para elaborarla, nos planteamos conocer la percepción de estudiantes y de docentes sobre qué necesidades abordar en relación con las tecnologías digitales y la competencia digital metodológica, y qué acciones institucionales son preferentes para desarrollar la competencia digital docente (CDD). En este estudio, utilizamos un diseño de investigación de métodos mixtos. Las técnicas e instrumentos usados han sido el análisis de la documentación disponible, grupos de discusión y cuestionarios. La propuesta va dirigida a las nueve universidades catalanas que imparten la formación de futuros docentes en los grados de Maestro de Educación Infantil y Primaria. Las principales conclusiones apuntan hacia la necesidad de vincular la universidad con la sociedad, así como de favorecer un desarrollo profesional del profesorado universitario y la alfabetización digital de sus estudiantes fomentando el aprendizaje colaborativo y la autoría. También, se destaca la importancia de priorizar la comunicación y la colaboración durante el proceso de enseñanza y aprendizaje usando recursos digitales útiles que lo faciliten. A su vez, se resalta la ética y la ciudadanía digital como una dimensión emergente a considerar en la práctica educativa. Finalmente, se apuntan tres acciones institucionales sobre CDD para contemplar en los planes de estudio universitarios. Este estudio responde a la necesidad de determinar si en un entorno educativo donde se integran las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la técnica didáctica de aprendizaje por proyectos, 68 estudiantes de 4o., 5o. y 6o. grados de una institución pública costarricense se han apropiado de las competencias digitales, tratamiento de la información y trabajo en equipo, indispensables para enfrentar los retos de la Sociedad del Conocimiento en que se vive. El estudio se desarrolla desde un enfoque mixto empotrado | gamificación, competencia comunicativa, juego, recurso didáctico, educación, actividad gamificada tecnología de la información |
| 4 | Fomentando la competencia digital docente en la universidad: Percepción de estudiantes y docentes | María Domingo - Coscollola Alejandra Bosco - Sara Carrasco Segovia y Joan-Anton Sánchez Valero | | competencia digital docente; competencia digital metodológica; educación superior; formación inicial de maestros; formación de futuros docentes; tecnologías digitales. |
| 5 | Competencias digitales y tratamiento de información desde la mirada infantil Digital Skills and Information | Flor Heidy Chávez Barquero Maricarmen Cantú Valadez Catalina María Rodríguez | | Educación básica, competencias, TIC. |

| | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Processing from a Child's Perspective | predominantemente cuantitativo con alcance exploratorio. Los resultados muestran un nivel de desempeño medio alto para las competencias digitales (3.93) y tratamiento de la información (3.82); y un desempeño alto para la competencia trabajo en equipo (4.17) bajo una escala del 1 al 5, siendo 5 la puntuación mayor. Se concluye que debido a la edad de la población, los resultados no son definitivos, y se recomienda seguir formando estas competencias. | | |
| 6 Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática | Ángel Rodríguez Nathaly Cañar Jhon Edison Correa-Echeverry Jorge Vinicio Morales | Aplicar la gamificación en Educación Física enriquece las experiencias basadas en el uso de elementos propios de los juegos a través de cualquier soporte digital u originado de este, con el fin de potencializar el aprendizaje significativo en los estudiantes. Objetivo: realizar una revisión sistemática de la literatura científica que aborde los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física. Método: se ha empleado como principales motores de búsqueda: Scielo, ProQuest, Redalyc, Dialnet, Google Académico, Education Resources Information Center, Refseek, con criterio de selección de estudios de tipo sistemático y experimental publicados en los últimos seis años. Resultados: los principales hallazgos indican que la gamificación es una herramienta metodológica fundamental en la actualidad porque otorga múltiples beneficios en la enseñanza de la educación, entre los más destacados esta motivar el aprendizaje del estudiante, mejorar su rendimiento académico, físico, aumentar su autoestima, generar relaciones personales de calidad a través del trabajo en equipo, desarrollar ideas nuevas para contribuir en la innovación y transformar la participación activa de los estudiantes en su proceso de formación. Conclusión: se requiere procesos de formación continua del profesorado para su implementación. La gamificación contribuye a que las clases sean más atractivas y motivadoras, fomenta el trabajo cooperativo y le permite al estudiante transferir el conocimiento más allá del aula favoreciendo su rendimiento académico, le anima a la práctica deportiva, un mejor trabajo de valores previene comportamientos violentos durante el juego y desarrolla competencias esenciales para la vida. La finalidad de este estudio fue analizar si la gamificación puede ser utilizada como herramienta metodológica en la enseñanza. Para lo cual se identificó las ventajas de su uso en la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, luego se realizó una descripción de los elementos de gamificación más adecuados para ponerlos en práctica y finalmente se puso a disposición de los docentes una guía de implementación de la gamificación en educación, para posteriormente establecer estrategias para ponerlas en práctica en el aula. Se realizó una investigación descriptiva se utilizó un método de investigación cuali-cuantitativo, para la revisión de la literatura se realizó un estudio de tipo bibliográfico o documental, y para compilar datos de los 120 estudiantes y 10 docentes del 8vo año de EGB se utilizó como método la encuesta con 0 y 8 preguntas de tipo cerrado, politómicas | gamificación; enseñanza; aprendizaje; educación física. |
| 7 Ciencias de la Educación Artículo de Investigación | Mónica Janeth Castillo-Mora I Rocío de los Ángeles Barragán-María Guadalupe Escobar-Murillo María Yadira Cárdenas-Moyano | La finalidad de este estudio fue analizar si la gamificación puede ser utilizada como herramienta metodológica en la enseñanza. Para lo cual se identificó las ventajas de su uso en la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, luego se realizó una descripción de los elementos de gamificación más adecuados para ponerlos en práctica y finalmente se puso a disposición de los docentes una guía de implementación de la gamificación en educación, para posteriormente establecer estrategias para ponerlas en práctica en el aula. Se realizó una investigación descriptiva se utilizó un método de investigación cuali-cuantitativo, para la revisión de la literatura se realizó un estudio de tipo bibliográfico o documental, y para compilar datos de los 120 estudiantes y 10 docentes del 8vo año de EGB se utilizó como método la encuesta con 0 y 8 preguntas de tipo cerrado, politómicas | Metodologías de Enseñanza Aprendizaje; Herramientas Tecnológicas; Gamificación; Estrategias de Ludificación en el Aula. |

| | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los videojuegos</p> <p>8</p> | <p>Cortizo Pérez, José Carlos¹, Carrero García, Francisco¹, Monsalve Piqueras, Borja¹, Velasco Collado, Andrés¹, Díaz del Dedo, Luis Ignacio¹, Pérez Martín, Joaquín²</p> | <p>respectivamente, el análisis de los datos mostró que la mayoría de los estudiantes consideran que es muy importante implementar nuevos métodos tecnológicos de enseñanza aprendizaje para motivar a los alumnos mediante juegos educativos y los maestros están muy interesados en implementar la gamificación como nueva herramienta metodológica. Se concluye que la gamificación puede ser una herramienta eficaz que puede permitir a los docentes motivar a sus alumnos en clases y se recomienda que debe estar alineada con los objetivos del plan de estudios. La Gamificación es un anglicismo, que proviene del inglés “gamification”, y que tiene que ver con la aplicación de conceptos que encontramos habitualmente en los videojuegos, u otro tipo de actividades lúdicas, como los videojuegos. Si bien la gamificación ya se está aplicando con éxito en algunas áreas tan diversas como el marketing, los recursos humanos, o incluso la gestión de relaciones con los clientes, o incluso a la formación de altos directivos, apenas se han planteado experiencias de trasladar lo positivo de las mecánicas de juego a la docencia Universitaria. En esta contribución se analizarán los beneficios de las mecánicas de juego, se detallarán las principales mecánicas de juego estudiando sus aplicaciones en docencia y se definirá un marco metodológico para poner en práctica estas mecánicas de juego en una serie de cursos de formación, tanto online, como presencial, en el ámbito Universitario.</p> | <p>gamificación, docencia, retos, motivación, videojuegos</p> |
| <p>ESCAPE ROOM COMO PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN</p> <p>9</p> | <p>Irene Garcia Lázaro</p> | <p>El presente trabajo aborda la gamificación como estrategia de aprendizaje, mostrando los beneficios derivados de su puesta en práctica en el aula y concretando un modelo de gamificación como es el Escape Room. El objetivo de la investigación es profundizar y examinar las ventajas que aporta la gamificación en el ámbito educativo, haciendo alusión a la necesidad de presentar el contenido de manera atractiva y lúdica. Concretamente, en este documento se expone un modelo de gamificación grupal como es el Escape Room. La metodología empleada se apoya en el análisis de fuentes secundarias relacionadas con el fenómeno, a través de la revisión de publicaciones científicas de impacto. Los resultados obtenidos posibilitan un acercamiento a la materia objetivo de estudio. En el presente texto se define el concepto de gamificación, su origen, evolución y los múltiples beneficios que se derivan de su aplicación. Asimismo, se hace alusión a la necesidad de que las innovaciones metodológicas estén en consonancia con el perfil del estudiante, siendo necesario para ello que los docentes exploren nuevas herramientas para aumentar la motivación, la responsabilidad y el compromiso en los estudiantes. Igualmente se expone el Escape Room como recurso óptimo para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Finalmente, se presentan las conclusiones</p> | <p>Gamificación; Escape room; Aprendizaje basado en Juegos; Juego educativo</p> |

donde se muestra la importancia de que el docente diseñe las tareas con antelación conociendo las singularidades del alumnado al que va dirigida la intervención.

En el presente trabajo se analiza la metodología de la gamificación o ludificación en su conjunto, poniendo énfasis en la utilización de esta estrategia pedagógica en el ámbito educativo. Teixes Argilés, F. (2014) define el concepto de gamificación como la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación.

Comentar que es notable el progreso de las nuevas tecnologías durante esta época y su repercusión en diversos ámbitos sociales, como en el de la educación. Las metodologías de enseñanza están evolucionando con el uso de las TIC, la gamificación es una tendencia educativa innovadora que forma parte de este progreso, y para no estancarse es conveniente informarse y conocer más sobre ella. Sobre el término, se pretende realizar un estudio profundo siguiendo a autores de referencia en el ámbito, mencionando aspectos a tener en cuenta, tales como; sus principales elementos, sus posibles beneficios, sus ventajas y desventajas, y las posibles problemáticas, limitaciones o dificultades que puede llegar a tener, entre otras. Destacar lo comentado últimamente, debido a que responde a una necesidad o problema que nos podemos llegar a encontrar a la hora de implementar dicha metodología en un contexto educativo. La finalidad del trabajo se concreta en dar respuesta a todas preguntas y dudas que surgen cuando se analizan los diversos factores que influyen en el término de la gamificación.

Este artículo analiza el lugar que ocupa la enseñanza de la ortografía en el sistema educativo uruguayo, por ende, la relevancia que se le confiere al conjunto de normas que regulan la escritura de nuestra lengua, por medio del análisis del espacio destinado en planes y programas desde la educación primaria y secundaria hasta llegar a la formación docente, especialmente la carrera de Idioma Español. La motivación ha sido describir el recorrido de los contenidos ortográficos desde educación primaria hasta formación docente, especialmente el profesorado de Idioma Español, y explicitar la grieta donde muchos estudiantes sucumben. Finalmente, promover un original método para dominar la ortografía reflexionando a partir de la experiencia propia.

10 La gamificación como tendencia educativa en la actualidad

Marcos Román Laraña

Gamificación, juegos, motivación, educación, aprendizaje, tecnologías y metodologías.

11 La ortografía, un breve recorrido hasta formación docente

Carla Custodio Marcelino Cledia Yaniret Rodríguez Rosa

ortografía, sistema educativo uruguayo, memoria visual.

| | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Estrategias metodológicas activas para el aprendizaje de la ortografía en la Educación General Básica</p> | <p>Betzy Dayana Ávila Sandoya Steve Alberto Salguero Maza Daniel Xavier Calva Nagua</p> | <p>La ortografía es una competencia que distingue al individuo dentro de su contexto social como una persona culta; sin embargo, existen falencias en su aprendizaje, realidad que motivó el presente estudio descriptivo de tipo revisión bibliográfica, con el objetivo de analizar el proceso de aprendizaje de la ortografía en la Enseñanza General Básica; las averiguaciones fueron sistematizadas mediante los métodos de observación directa no estructurada, revisión bibliográfica, revisión documental, análisis de contenido e histórico-lógico. Entre los hallazgos más significativos están la comprensión de la enseñanza de la ortografía como proceso encaminado a superar las dificultades vinculadas a la expresión escrita que, abarca el plano didáctico y metodológico. Las estrategias metodológicas activas son herramientas didácticas novedosas e innovadoras sustentadas en el modelo pedagógico constructivista que sitúa al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje mediante la participación colaborativa, creativa y autorregulada en la construcción de aprendizajes significativos. Entre las estrategias metodológicas activas que se aplican en la enseñanza de la ortografía se encuentran la lectura, la lúdica, el deletreo, el dictado, el mural y el cuento ortográfico.</p> <p>El niño o niña desde que empieza a hablar se está comunicando con los demás. Busca las palabras que le permiten ese acercamiento o aplica la técnica del silencio para escuchar aquello que le interesa. Cuando llega a la escuela trae ese cúmulo de conocimientos que es necesario tomar en cuenta para iniciar el proceso de lectura y escritura. Se dice que leer es: comprender lo leído, adueñarse del mensaje escrito para saborearlo con agrado, gracias a los conocimientos previos que tiene el lector.</p> <p>Sobre esta base de la oralidad se propicia la comprensión de la lectura y con ella se fundamenta el objetivo de la escritura, por eso se dice que quien habla bien, lee y escribe bien.</p> <p>El objetivo del trabajo estuvo centrado en proponer algunas estrategias para mejorar el nivel de comprensión lectora y auspiciar la construcción del conocimiento a través de la expresión escrita, pero en la mayoría de los casos observados en la segunda etapa hay sujetos que no sobrepasan el nivel medio y otros que casi están en la cercanía de un segundo grado. Las muestras así lo evidencian. Se trabajó en las microclases con el cuento, ¿A qué se parece?, cuentos mínimos, la fábula, el cuento creciente, las trovas y descifrando códigos. Los resultados aparecen en este trabajo. Se sugieren entonces como estrategias: adivinanzas, jitanjáforas, charadas, juegos, entre otros.</p> | <p>ortografía, estrategias metodológicas activas, educación básica</p> <p>lectura, escritura, microclase, estrategia.</p> |
| <p>LA ESCRITURA Y SU IMPORTANCIA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> | <p>María Electa Torres Perdomo</p> | <p>Se sugieren entonces como estrategias: adivinanzas, jitanjáforas, charadas, juegos, entre otros.</p> | <p>lectura, escritura, microclase, estrategia.</p> |

| | | | | |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 14 | Estrategias Didácticas: acciones efectivas para fortalecer la ortografía. | Ana Julissa Jiménez Jiménez , Manuel Polivio Cartuche Miguel Enrique Valle Vargas 1 | <p>La investigación titulada: Estrategias Didácticas: acciones efectivas para fortalecer la ortografía, tiene como objetivo general contribuir a la mejora de la enseñanza y facilitación del aprendizaje de la ortografía de los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica, seleccionado para ello diferentes estrategias que motiven a los niños y contribuyan al logro de aprendizajes significativos, es por ello que es importante inculcar el uso correcto de la ortografía para mejorar la efectividad de la comunicación escrita. En el desarrollo de la investigación se utilizó el enfoque mixto, diseño Cuasi-experimental, además se trabajó con los métodos: científico, descriptivo, analítico, sintético, inductivo, deductivo y estadístico; favoreciendo notablemente la construcción de la información confiable acerca de un fenómeno de estudio, la técnica utilizada fue la observación y la recolección de información mediante una entrevista a la docente y una evaluación diagnóstica a los estudiantes, obteniendo información válida y objetiva, para mejorar las habilidades ortográficas encontradas en el diagnóstico aplicado a los estudiantes se diseñó una guía didáctica denominada “Aprendamos juntos a escribir correctamente”. Se llegó a la conclusión que el uso de estrategias didácticas contribuye de manera efectiva a la mejora de la ortografía, constituyéndose en una estrategia idónea de enseñanza, partiendo desde la participación activa tanto individual como en grupo de los estudiantes y la cooperación eficaz de la docente.</p> <p>El presente trabajo investigativo tiene como finalidad realizar un análisis minucioso de los recursos tecnológicos didácticos que pueden emplearse para fomentar la enseñanza de la ortografía. La importancia del desarrollo de este proyecto radica en el impacto y beneficio que representaría en la comunidad educativa, incluida el área de Lengua y Literatura, específicamente en el campo ortográfico, donde el estudiantado presenta mayores falencias. Se sabe que la ortografía es una variable que repercute en varios ámbitos de la vida del ser humano, como en el aspecto social, académico e incluso laboral. Por lo que se espera resaltar y rescatar la importancia de la ortografía en una sociedad que se encuentra inmersa en la tecnología, para esto, se plantean una serie de recursos tecnológicos con los que se busca innovar en el proceso de enseñanza – aprendizaje, para ello se hace una relación y un contraste entre las estrategias didácticas tradicionales y los mecanismos multimedia. Por último, en cuanto a la metodología empleada, la investigación se basa en un enfoque cualitativo con un diseño bibliográfico.</p> <p>El presente artículo se enmarca en el área de estudio de la lingüística, a partir de la cual, con base en la revisión de diversas referencias bibliográficas e investigaciones, hemos realizado un análisis de la enseñanza y del aprendizaje de la ortografía. Este texto tiene como finalidad proponer que las técnicas de enseñanza de la ortografía no deben seguir los antiguos patrones tradicionalistas que la regían y que, en su</p> | Estrategias didácticas, ortografía, conocimientos, enseñanza-aprendizaje, aprendizaje significativo. |
| 15 | Análisis de los recursos didácticos tecnológicos empleados en la enseñanza de la ortografía | Jaramillo Soto, Nathaly Valeria | <p>El presente artículo se enmarca en el área de estudio de la lingüística, a partir de la cual, con base en la revisión de diversas referencias bibliográficas e investigaciones, hemos realizado un análisis de la enseñanza y del aprendizaje de la ortografía. Este texto tiene como finalidad proponer que las técnicas de enseñanza de la ortografía no deben seguir los antiguos patrones tradicionalistas que la regían y que, en su</p> | Comunidad educativa / Ortografía / Tecnología / Recursos tecnológicos / Innovar / Mecanismos multimedia |
| 16 | Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje | María Soledad Davidson Vera Bárbara N. Bórquez Silva | <p>El presente artículo se enmarca en el área de estudio de la lingüística, a partir de la cual, con base en la revisión de diversas referencias bibliográficas e investigaciones, hemos realizado un análisis de la enseñanza y del aprendizaje de la ortografía. Este texto tiene como finalidad proponer que las técnicas de enseñanza de la ortografía no deben seguir los antiguos patrones tradicionalistas que la regían y que, en su</p> | gamificación, ortografía, escuela tradicional, estrategias didácticas, cons- |

| | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>GAMIFICACIÓN EN EL CONSERVATORIO. UNA EXPERIENCIA EN EL PRIMER CICLO DE EE.BB. DE PERCUSIÓN</p> | <p>Gómez Barreiro, Paloma</p> | <p>mayoría, siguen utilizándose en la actualidad, sino que debe adoptar nuevos modelos asentados en estrategias didácticas innovadoras. Es por esta razón que consideramos la gamificación como la vía más eficaz para abordar la didáctica de la ortografía, enfocándonos en nociones constructivistas y en el desarrollo de un aprendizaje significativo, lo que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje y, además, otorga beneficios tanto para docentes como para estudiantes, resignificando así este sistema normativo que por años ha sido considerado difícil o tedioso de impartir y de comprender.</p> <p>La forma en la que se adquieren conocimientos ha ido cambiando con el paso del tiempo, así como la forma en la que los centros educativos proporcionan esos conocimientos. El aprendizaje ha tornado de ser pasivo y basarse en clases magistrales a ser activo. Uno de los lugares en los que a menudo se pueden ver este tipo de cambios es en las escuelas de primaria y secundaria, así como en algunas aulas de universidades y educación superior. Pero, en un lugar tan activo y participativo como es un conservatorio de música, ¿qué sucede? Este trabajo recoge un espacio para el entendimiento de la gamificación y una propuesta desarrollada en un aula de percusión.</p> | <p>tructivismo, aprendizaje significativo.</p> <p>gamificación, conservatorio, percusión, motivación</p> |
| <p>Ciencias de la salud Artículo de revisión La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado</p> | <p>Alex Paúl Zambrano-Álava María De Los Ángeles Lucas-Zambrano Karina Elizabeth Luque-Alcívar Ana Thalía Lucas-Zambrano</p> | <p>La gamificación como herramienta innovadora permite promover el aprendizaje autorregulado y pretende valorizar el progreso de la enseñanza-aprendizaje de los alumnos de forma personalizada y en tiempo real. Además, se alega que el término gamificación o también conocido como estrategias de ludificación, proviene del inglés game, que significa juego, es decir, es el uso de mecánicas de juegos con el único fin de fomentar la motivación. El aprendizaje autorregulado es un proceso auto-directivo que genera en el estudiante autonomía, proactividad y responsabilidad, con el único propósito de que se convierta en el protagonista de su propio aprendizaje, implica la interrelación de procesos motivacionales y metacognitivos, transformando de esta forma las competencias que sirve para generar el aprendizaje significativo. El objetivo planteado es proponer aplicaciones de gamificación para propiciar el aprendizaje autorregulado, en base a la investigación exploratoria y descriptiva, haciendo uso de los métodos: inductivo, deductivo y correlacional, siguiendo un enfoque cuantitativo y cualitativo, para ello se empleó encuestas virtuales en Microsoft Forms dirigidas a docentes, las mismas que permitieron determinar la factibilidad en la implementación de dos recursos de gamificación en la práctica pedagógica, tales como: Edmodo y Quizizz proporcionando a través de ellas un aprendizaje autorregulado a los</p> | <p>Herramientas innovadoras; aprendizaje autorregulado; gamificación; tecnologías de la información y comunicación; estrategias de ludificación.</p> |

estudiantes, brindándoles un ambiente virtual ameno, activo y capaz de lograr significancia en lo aprendido.

| | | | | |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| 19 | UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO "LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS" | Tigse Caiza Joselyn Abigail | El trabajo de investigación se encaminó en analizar la influencia de la gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Teniente Hugo Ortiz" para el cual se utilizó referentes bibliográficos de revistas, artículos científicos y libros para construir los antecedentes investigativos y la fundamentación teórica. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo que da paso a profundizar y descubrir ideas con la observación e interpretación por medio del alcance descriptivo, las técnicas utilizadas fueron la observación no participativa con su instrumento la ficha de observación que ayudó al cumplimiento del segundo objetivo y poder describir las ventajas y desventajas de la gamificación en el aprendizaje cooperativo, la entrevista con el guion de entrevista permitió sintetizar el tercer objetivo y determinar el nivel de uso las herramientas de gamificación que han utilizado los docentes para mejorar el aprendizaje cooperativo, puesto que en la actualidad se volvió necesario involucrar la educación con la tecnología e implementar nuevas estrategias como la gamificación para mejorar el aprendizaje y las relaciones sociales. Al realizar el análisis con la ayuda de la recolección de datos de los instrumentos aplicados a las docentes y en las aulas de Educación Inicial II se logró alcanzar los resultados para finalmente llegar a concluir que el nivel de uso de las herramientas web es medio debido a que los niños se encuentran en proceso de adquisición del uso de las gamificaciones en el aprendizaje cooperativo, por lo que se considera importante que las docentes utilicen la tecnología como una nueva estrategia de enseñanza-aprendizaje para clase más amena, didáctica y para mejorar las relaciones sociales entre los alumnos Sometemos a la consideración del lector el libro de R. Pérez y R. Gallego que nos ofrece una descripción de las principales corrientes constructivistas y nos detenemos en las fuentes filosóficas y científicas de esta posición psicopedagógica, sus características generales, los rasgos distintivos de cada corriente y damos finalmente una valoración de la misma en su conjunto. | Gamificación, aprendizaje cooperativo, herramientas web. |
| 20 | CONSTRUCTIVISMO: RESEÑA DEL LIBRO CORRIENTES CONSTRUCTIVISTAS | Diego J González Serra, Enrique José Varona | | Valoración, aprendizaje, constructivismo |

**Apéndice B: Planificaciones aplicadas a la clase
Micro planificación de clase sin gamificación**

| DATOS INFORMATIVOS: | | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| Nombre de la Institución: Unidad Educativa Particular “La Porciúncula” | | Nombre del docente: Lic. Yadania Del Cisne Ramírez Salas | | | |
| Grado/Curso: 5to grado de E.G.B | | Fecha: 06/11/2023 - 08/11/2023 | | Trimestre: 1 | |
| OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> O.LL.3.10. Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos. | | | | | |
| DESTREZAS CRITERIOS DESEMPEÑO | CON DE | INDICADORES EVALUACIÓN | DE | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE | ACTIVIDADES EVALUATIVAS |
| LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras y de la tilde. | | I.LL.3.6.5. Escribe diferentes tipos de texto con estructuras instructivas según una secuencia lógica, con concordancia de género, número, persona y tiempo verbal, uso de conectores temporales y de orden; organiza las ideas en párrafos diferentes con el uso de conectores lógicos, proposiciones y | | Los acentos y las tildes Anticipación -Realizar un repaso sobre el acento. Escribir varias palabras en la pizarra, dividir en sílabas e identificar la sílaba que lleva el acento. -Guiar a que realicen la actividad 1 de la página 212 y a que completen el párrafo. -Solicitar que complementen la explicación con ejemplos y que desarrollen las actividades de la página. Construcción -Invitar a que lean y analicen el texto Las reglas generales de acentuación de la página 213. Construir un organizador gráfico que | Técnica: Prueba Instrumento: Prueba escrita |

| | | | |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| | <p>conjunciones, integrándolos en diversos tipos de textos producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado.</p> | <p>sintetice las reglas ortográficas en un papelote. Luego, pasar a los cuadernos.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Concluir con ejemplos de palabras con tilde y sin tilde. -Solicitar que escriban las reglas en medios pliegos de papel y que los peguen en una pared del aula, con los ejemplos correspondientes - Presentar el recurso interactivo y analizar cada palabra. Primero, identificar si son agudas, graves o esdrújulas y, luego, si cumplen la condición para llevar tilde. Consolidación -Retomar el organizador gráfico y revisar el concepto de sílaba tónica. -Plantear la actividad 5 de la página 214 y revisar los resultados. -Leer con los escolares las palabras y subir el tono de voz en la sílaba que lleva acento. Entre todos, concluir si las palabras son agudas, graves o esdrújulas. -Formar grupos, sacar copias del recurso imprimible y proponer las actividades por turnos. Comprobar las respuestas en los grupos de trabajo. -Solicitar que desarrollen la actividad 6. Clasificar las palabras e identificar las que llevan tilde. -Explicar por qué se tilda cada una. -Plantear la actividad 7 y presentar el recurso digital El conjuro mágico. Leer la orden y realizar la actividad. -Completar la actividad 8. Fijarse en las palabras y decir qué clase de palabras son, en plural y en singular. Preguntar qué pasa con las tildes en estas palabras. Pedir que respondan en la siguiente página. | |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

| | | | |
|-------------------------------------------------------------|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| | | <p>-Analizar la actividad 9 y preguntar: ¿Qué tipo de texto es? ¿Cuál es su función?</p> <p>-Analizar las preguntas de la actividad 10 y responder.</p> <p>-Contrastar las respuestas entre todos.</p> | |
| <p>Nombre:</p> <p>Lic. Yadania Del Cisne Ramírez</p> | <p>Coordinadora:</p> | <p>Aprueba:</p> | |
| <p>Firma:</p> | <p>Firma:</p> | <p>Firma:</p> | |
| <p>Fecha: 06/11/2023</p> | <p>Fecha: 06/11/2023</p> | <p>Fecha: 06/11/2023</p> | |

Micro planificación de clase sin gamificación

| DATOS INFORMATIVOS: | | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| Nombre de la Institución: Unidad Educativa Particular “La Porciúncula” | | Nombre del docente: Lic. Yadania Del Cisne Ramírez Salas | | | |
| Grado/Curso: 5to grado de E.G.B | | Fecha: 06/11/2023 - 08/11/2023 | | Trimestre: 1 | |
| OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> O.LL.3.10. Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos. | | | | | |
| DESTREZAS CRITERIOS DESEMPEÑO | CON DE | INDICADORES EVALUACIÓN | DE | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE | ACTIVIDADES EVALUATIVAS |
| LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras y de la tilde. | | I.LL.3.6.5. Escribe diferentes tipos de texto con estructuras instructivas según una secuencia lógica, con concordancia de género, número, persona y tiempo verbal, uso de conectores temporales y de orden; organiza las ideas en párrafos diferentes con el uso de conectores lógicos, proposiciones y conjunciones, | | Los acentos y las tildes Anticipación -Realizar un repaso sobre el acento. Escribir varias palabras en la pizarra, dividir en sílabas e identificar la sílaba que lleva el acento. -Guiar a que realicen la actividad 1 de la página 212 y a que completen el párrafo. -Solicitar que complementen la explicación con ejemplos y que desarrollen las actividades de la página. Construcción -Invitar a que lean y analicen el texto Las reglas generales de acentuación de la página 213. Construir un organizador gráfico que | Técnica: Prueba Instrumento: Prueba escrita |

| | | | |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| | <p>integrándolos en diversos tipos de textos producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado.</p> | <p>sintetice las reglas ortográficas en un papelote. Luego, pasar a los cuadernos.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Concluir con ejemplos de palabras con tilde y sin tilde. -Solicitar que escriban las reglas en medios pliegos de papel y que los peguen en una pared del aula, con los ejemplos correspondientes - Presentar el recurso interactivo y analizar cada palabra. Primero, identificar si son agudas, graves o esdrújulas y, luego, si cumplen la condición para llevar tilde. <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> -Retomar el organizador gráfico y revisar el concepto de sílaba tónica. -Plantear la actividad 5 de la página 214 y revisar los resultados. -Leer con los escolares las palabras y subir el tono de voz en la sílaba que lleva acento. Entre todos, concluir si las palabras son agudas, graves o esdrújulas. -Formar grupos, sacar copias del recurso imprimible y proponer las actividades por turnos. Comprobar las respuestas en los grupos de trabajo. -Solicitar que desarrollen la actividad 6. Clasificar las palabras e identificar las que llevan tilde. -Explicar por qué se tilda cada una. -Plantear la actividad 7 y presentar el recurso digital El conjuro mágico. Leer la orden y realizar la actividad. | |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

| | | | |
|-------------------------------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| | | <p>-Completar la actividad 8. Fijarse en las palabras y decir qué clase de palabras son, en plural y en singular. Preguntar qué pasa con las tildes en estas palabras. Pedir que respondan en la siguiente página.</p> <p>-Analizar la actividad 9 y preguntar: ¿Qué tipo de texto es? ¿Cuál es su función?</p> <p>-Analizar las preguntas de la actividad 10 y responder.</p> <p>-Contrastar las respuestas entre todos.</p> | |
| <p>Nombre:</p> <p>Lic. Yadania Del Cisne Ramírez</p> | <p>Coordinadora:</p> | <p>Aprueba:</p> | |
| <p>Firma:</p> | <p>Firma:</p> | <p>Firma:</p> | |
| <p>Fecha: 06/11/2023</p> | <p>Fecha: 06/11/2023</p> | <p>Fecha: 06/11/2023</p> | |

Apéndice C: Fotos de la práctica realizada



