



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de  
Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

**TEMA:**

**"DISEÑO DE UN ENTORNO VIRTUAL GAMIFICADO EN MOODLE PARA EL  
REFUERZO ACADÉMICO DE LENGUA Y LITERATURA, DIRIGIDO A OCTAVO  
AÑO."**

**Autor:** MSc. José Ángel Bermúdez García.

**Director:** Jannina Judith Silva Vega.

Quito, diciembre 2024.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN .....	13
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
1.1. Formulación del problema.....	15
1.2. Objetivos de la Investigación.....	18
1.2.1. Objetivo General .....	18
1.2.2. Objetivos Específicos.....	19
1.3. Justificación de la Investigación .....	20
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO .....	22
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	22
2.2. Bases Teóricas.....	26
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA .....	54
3.1. Diseño de Investigación .....	54
3.2. Unidades de Estudio.....	55
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	56
3.4. Técnica de Análisis de Datos .....	57
3.5. Operacionalización de Variables.....	59
3.6. Presentación y Análisis de Datos .....	61
3.7. Resultados .....	61
3.8. Análisis Conclusivo por Variable .....	86
CAPITULO IV: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	89
4.1. Denominación y definición de la propuesta.....	89

4.2. Definición de la propuesta.....	89
4.3. Justificación de la propuesta .....	90
4.4. Descripción de los destinatarios y responsables .....	91
4.5. Responsable de la investigación: .....	91
4.6. Objetivos de la propuesta.....	91
4.7. Temporización de la Propuesta .....	92
4.8. Conceptualización de la propuesta.....	92
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	123
REFERENCIAS.....	126
ANEXOS .....	132

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Teorías del constructivismo.....	27
Tabla 2. Operacionalización de Variables .....	59
Tabla 3. Género de los estudiantes .....	63
Tabla 4. Edad de los estudiantes .....	64
Tabla 5. Conocimiento.....	65
Tabla 6 Destrezas.....	66
Tabla 7. Competencias.....	67
Tabla 8. Facilidad de Comunicación .....	68
Tabla 9. Proceso de enseñanza-aprendizaje.....	69
Tabla 10. Fomentar el aprendizaje.....	70
Tabla 11. Motivación para participar.....	71
Tabla 12. Interés al realizar las actividades. ....	72
Tabla 13. Capacidad de reflexión sobre mis emociones.....	73
Tabla 14. Conocimiento de las estrategias didácticas.....	74
Tabla 15. Lleva una planificación estructurada. ....	75
Tabla 16. Cumple el docente con llegar de forma efectiva.....	76
Tabla 17. Al momento de dar evaluación me siento capacitado.....	77
Tabla 18. Utiliza las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación).....	78
Tabla 19. Considero necesario el diseño de un entorno virtual en Moodle.....	79
Tabla 20. La propuesta innovadora de recurso interactivo. ....	80
Tabla 21. Las actividades que se van ejecutar deben ser atractivas.....	81
Tabla 22. Es importante que la propuesta conste con diversos recursos digitales.....	82
Tabla 23. Es importante utilizar recursos digitales interactivos. ....	83
Tabla 24. La evaluación en un ambiente gamificado será más motivador. ....	84
Tabla 25. Evaluar los resultados a través de una rúbrica. ....	85
Tabla 26. Cronograma de Actividades.....	96
Tabla 27. Planificación Curricular.....	97
Tabla 28. Planificación Curricular.....	99
Tabla 29. Planificación Curricular.....	101

Tabla 30. Rubrica de evaluación.....	120
--------------------------------------	-----

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Técnicas mecánicas de gamificación.....	43
Figura 2. Técnicas mecánicas .....	44
Figura 3. Padlet .....	46
Figura 4. Kahoot. ....	46
Figura 5. Educaplay .....	47
Figura 6. Geanilly .....	48
Figura 7. Modelo PACIE. ....	53
Figura 8. Género de los estudiantes .....	63
Figura 9. Edad de los estudiantes.....	64
Figura 10. Conocimiento tienes sobre la materia de Lengua y Literatura .....	65
Figura 11. Destrezas en la asignatura de Lengua y Literatura.....	66
Figura 12. Competencias cognitivas. ....	67
Figura 13. Facilidad de comunicación en grupo o individual.....	68
Figura 14. Proceso de enseñanza-aprendizaje. ....	69
Figura 15. Fomentar el aprendizaje. ....	70
Figura 16. Motivación para participar. ....	71
Figura 17. Interés al realizar las actividades. ....	72
Figura 18. Capacidad de reflexión sobre mis emociones. ....	73
Figura 19. Conocimiento de las estrategias didácticas. ....	74
Figura 20. Lleva una planificación estructurada.....	75
Figura 21. Cumple el docente con llegar de forma efectiva. ....	76
Figura 22. Al momento de dar evaluación me siento capacitado. ....	77
Figura 23. Utiliza las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación). ....	78
Figura 24. Considero necesario el diseño de un entorno virtual en Moodle.....	79
Figura 25. La propuesta innovadora de recurso interactivo.....	80
Figura 26. Las actividades que se van ejecutar deben ser atractivas. ....	81

Figura 27. Es importante que la propuesta conste con diversos recursos digitales. ....	82
Figura 28. Es importante utilizar recursos digitales interactivos. ....	83
Figura 29. La evaluación en un ambiente gamificado será más motivador. ....	84
Figura 30. Evaluar los resultados a través de una rúbrica. ....	85
Figura 31. Entorno Virtual Moodle. ....	105
Figura 32. Presentación. ....	105
Figura 33. Foros de participación estudiantil. ....	106
Figura 34. Políticas. ....	106
Figura 35. Herramientas. ....	107
Figura 36. . Información del Tutor. ....	107
Figura 37. Guía del módulo 1. ....	108
Figura 38. Guía del módulo 2. ....	108
Figura 39. . Guía del módulo 3. ....	109
Figura 40. Recursos principales y opcionales del módulo. ....	110
Figura 41. Actividades del módulo. ....	110
Figura 42. Tarea modulo 1. ....	111
Figura 43. Rubrica de evaluación. ....	111
Figura 44. Base de datos de los estudiantes. ....	112
Figura 45. Cuestionario. ....	112
Figura 46. Preguntas a resolver. ....	113
Figura 47. Modulo 1. ....	113
Figura 48. Modulo 1. ....	114
Figura 49. Módulo 1. ....	114
Figura 50. Video Clase. ....	115
Figura 51. Foro académico. ....	115
Figura 52. Foro de dudas. ....	116
Figura 53. Glosario ....	116
Figura 54. Chat. ....	117
Figura 55. Padlet. ....	117
Figura 56. Kahoot. ....	118

Figura 57. Educaplay. .... 118  
Figura 58. Genially. .... 119

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN  
DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

**"Diseño de un entorno virtual gamificado en Moodle para el refuerzo académico de Lengua y Literatura, dirigido a octavo año."**

**Autora:** Jannina Judith Silva Vega

**Director -Tutor:** MSc. José Ángel Bermúdez García

**Fecha:** Diciembre, 2024

**RESUMEN**

En la actualidad, el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se ha vuelto imprescindible, especialmente en el ámbito educativo, ya que estas herramientas están reemplazando progresivamente los métodos de aprendizaje tradicionales, permitiendo abordar el aprendizaje de manera más dinámica y motivadora, llenando vacíos en la formación educativa y mejorando el rendimiento académico. En este contexto, la presente investigación tiene como objetivo diseñar un entorno virtual gamificado en Moodle para el refuerzo académico de la asignatura de Lengua y Literatura, dirigido a los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús Martínez Barba, orientándose a optimizar el aprendizaje mediante una propuesta innovadora basada en el uso de herramientas de gamificación en Moodle para fortalecer el proceso educativo. La metodología empleada fue de tipo proyectiva, con un enfoque cuantitativo y diseño de campo, y la población estuvo conformada por treinta y cuatro estudiantes, mientras que la recolección de datos se realizó mediante encuestas aplicadas a través de un cuestionario de veintitrés preguntas, cuyos resultados revelaron que los estudiantes de octavo año muestran un mayor interés en que el refuerzo académico se realice mediante un entorno virtual gamificado en Moodle, ya que estas herramientas lúdicas no solo favorecen la mejora del aprendizaje, sino que también incrementan la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia la asignatura. Por lo tanto, se concluye que la implementación de un entorno virtual gamificado en Moodle resulta de gran importancia y efectividad, ya que, en pleno siglo XXI, el uso de herramientas digitales es una necesidad para captar el interés de los estudiantes y ofrecer métodos de enseñanza que trasciendan la educación tradicional, logrando impactar de manera más efectiva en el aprendizaje y asegurando una educación de calidad.

**Palabras clave:** Entorno virtual, estrategias de aprendizaje, gamificación, motivación, refuerzo académico.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN  
DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

**"Design of a gamified virtual environment in Moodle for the academic reinforcement of Language and Literature, aimed at eighth grade."**

**Author:** Jannina Judith Silva Vega

**Director -Tutor:** MSc. José Ángel Bermúdez García

**Date:** December, 2024

**ABSTRACT**

Nowadays, the use of information and communication technologies (ICT) has become essential, especially in the educational field, since these tools are progressively replacing traditional learning methods, allowing a more dynamic and motivating approach to learning, filling gaps in educational training and improving academic performance. In this context, the present research aims to design a gamified virtual environment in Moodle for academic reinforcement of the subject of Language and Literature, aimed at eighth year students of basic education at the Santa Mariana de Jesús Martínez Barba Educational Unit, aiming to optimize learning through an innovative proposal based on the use of gamification tools in Moodle to strengthen the educational process. The methodology used was projective, with a quantitative approach and field design, and the population consisted of thirty-four students, while data collection was carried out through surveys applied through a questionnaire of twenty-three questions, whose results revealed that eighth-grade students show greater interest in academic reinforcement being carried out through a gamified virtual environment in Moodle, since these playful tools not only favor the improvement of learning, but also increase the motivation and commitment of students towards the subject. Therefore, it is concluded that the implementation of a gamified virtual environment in Moodle is of great importance and effectiveness, since, in the 21st century, the use of digital tools is a necessity to capture the interest of students and offer teaching methods that transcend traditional education, achieving a more effective impact on learning and ensuring quality education.

Keywords: Virtual environment, learning strategies, gamification, motivation, academic reinforcement.

## INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el continuo avance de las herramientas tecnológicas ha transformado notablemente nuestra forma de comunicarnos y de acceder a la información tanto en nuestra vida social como académica. Los medios digitales modernos facilitan el acceso a una amplia gama de información, lo que influye significativamente en la percepción del mundo, de las personas a medida que interactúan con los dispositivos tecnológicos actuales. (González, 2018)

Desarrollar la comprensión de la asignatura de Lengua y Literatura y, al mismo tiempo, estimular el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje para alcanzar un rendimiento académico excelente, es una de las mayores necesidades de la educación en Ecuador. A partir de estos elementos, se busca formar sujetos críticos, capaces de reflexionar, deliberar y tomar decisiones que definan su futuro. En este sentido, es prioritario implementar estrategias que fortalezcan las competencias en Lengua y Literatura de los estudiantes.

Al reflexionar sobre las estrategias más adecuadas, se analizan la didáctica empleada, los enfoques pedagógicos y el tipo de estudiante que se desea formar. De este análisis surgen diversas herramientas para alcanzar este objetivo, destacando el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y los juegos lúdicos (gamificación). Dentro del ámbito tecnológico, se identifica la plataforma Moodle, que permite diseñar espacios virtuales, administrar actividades educativas y facilitar procesos formativos no presenciales. Desde el campo de los juegos, se resalta la gamificación como una estrategia innovadora que puede implementarse en entornos virtuales.

A partir de estas consideraciones, surge la necesidad de realizar una investigación con los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús Martínez Barba. El objetivo es diseñar un entorno virtual gamificado en Moodle para el refuerzo académico de la asignatura de Lengua y Literatura. Esta propuesta busca mejorar el aprendizaje de los estudiantes, aprovechando las ventajas de la tecnología no solo para incrementar su rendimiento académico, sino también para motivarlos a aprender de manera continua mediante métodos y técnicas como la gamificación.

De lo anterior expuesto surge el tema de investigación: “Diseño de un entorno virtual

gamificado en Moodle para el refuerzo académico de Lengua y Literatura, dirigido a octavo año.” El diseño de este entorno virtual gamificado permitirá, a través de recursos y actividades lúdicas, mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Además, les ofrecerá una experiencia de aprendizaje divertida y significativa, contribuyendo a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La investigación está conformada por cuatro capítulos, los cuales se presentan a continuación:

**Capítulo I:** Se expone el planteamiento del problema identificado en la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús Martínez Barba, junto con las preguntas de investigación, el objetivo general y los objetivos específicos que deben cumplirse durante el proceso investigativo. Además, se presenta su respectiva justificación, enfocada en la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para el refuerzo académico.

**Capítulo II:** Se define la fundamentación teórica del trabajo de grado, haciendo hincapié en los antecedentes de investigación y las bases teóricas. Se presentan trabajos investigativos, estudios y publicaciones que tienen relación con los temas referentes a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC): la gamificación como estrategia para el proceso de refuerzo académico en Lengua y Literatura.

**Capítulo III:** En este apartado se define la metodología de investigación, detallando el tipo y diseño del estudio, así como las unidades de análisis (población y muestra), la técnica e instrumento de recolección de datos, la técnica de análisis de datos y la operacionalización de las variables. Se presenta el análisis e interpretación de los datos obtenidos a través de las encuestas realizadas y tabuladas, evidenciando la problemática existente. Además, se incluyen análisis y cuadros estadísticos (como diagramas de pastel). Por último, se exponen las conclusiones y recomendaciones alineadas con los objetivos del trabajo investigativo realizado.

**Capítulo IV:** Presentamos la propuesta desarrollada en el entorno virtual de la plataforma Modhe, abarcando los siguientes aspectos: definición de la propuesta, descripción de la responsable, explicación del proceso llevado a cabo, metodologías, factibilidad y estructura de evaluación.

## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. Formulación del problema**

Las TIC son el motor de profundas transformaciones que están redefiniendo la sociedad, la educación y la cultura global. Nunca antes una tecnología había generado cambios tan drásticos en la manera de comunicarnos, entretenernos y educarnos. A nivel mundial, las TIC han mejorado la educación basada en el conocimiento y la innovación. En cuanto al comportamiento humano, las nuevas tecnologías han alterado las concepciones del tiempo y el espacio, el internet juega un papel social crucial al cambiar la forma en que las personas interactúan. Según Carlota Pérez (2002), estamos en un "punto de viraje" tecnológico, un período de transición caracterizado por inestabilidad y la necesidad de reformas en instituciones tradicionales. Dado que el conocimiento es fundamental para las nuevas generaciones, el aprendizaje continuo se convierte en el principal reto educativo del nuevo siglo.

El avance acelerado de la sociedad de la información plantea desafíos que eran impensables hace algunos años en el ámbito educativo. Una de las principales diferencias radica en la nueva generación de estudiantes que, habiendo crecido en un entorno digital, se aproximan al conocimiento de formas distintas a las tradicionales. Esto representa un gran reto para los docentes, la mayoría de los cuales son inmigrantes digitales, así como para las escuelas y los encargados de las políticas públicas en ciencia y educación. El diseño curricular y la enseñanza deben considerar a estos estudiantes sin cambiar completamente los objetivos de aprendizaje, pero sí adaptando la enseñanza para incrementar su motivación y prevenir el abandono escolar. Para ello, la integración innovadora de las TIC en la educación es esencial. Sin embargo, esto requiere no solo cambios en la enseñanza, sino también en la forma de evaluar. La formación docente es clave para garantizar que las TIC se incorporen de manera efectiva en la práctica educativa. A pesar de las diferencias entre los países iberoamericanos y otros más desarrollados, el acceso a tecnologías está contribuyendo a cerrar la brecha digital en la región, lo que da esperanza de que las TIC impulsen las transformaciones necesarias en la educación.

El uso de las TIC en la educación ha ampliado significativamente las oportunidades para

mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje. No obstante, proporcionar computadoras a las escuelas no es suficiente. Es fundamental realizar cambios en la organización escolar y mejorar las competencias digitales de los docentes para mejorar la educación. Hoy en día, con tantas facilidades y ventajas al aplicar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la educación, no hacerlo representa un desperdicio no solo de conocimiento, sino también una pérdida en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes. ( (OEI), 2021)

A nivel de país, Ecuador presenta diversos retos en cuanto a la implementación de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), enfocadas en la gamificación, en las aulas educativas. Uno de los problemas que se enfrentan es la falta de capacitación de los docentes, ya que la tecnología sigue avanzando cada día. Por ello, se requiere que el docente esté en una actualización continua de sus conocimientos para ponerlos en práctica con sus estudiantes.

Como menciona el Ministerio de Educación, el docente debe estar dispuesto a salir de su zona de confort y dejar su forma de enseñanza tradicional, donde el docente era el único protagonista en la generación del conocimiento. Esto conlleva una especie de tensión y miedo hacia lo desconocido, ya que obliga al docente a adquirir nuevos conocimientos y habilidades en el manejo de la tecnología. Por lo tanto, necesita auto educarse para estar al día con los nuevos cambios tecnológicos. (MINEDUC., 2023)

Ya que la educación tradicionalista está quedando en el pasado, ya que se enfocaba en una relación de enseñanza entre alumno y maestro, donde el maestro era la figura activa y los estudiantes se limitaban a ser receptores pasivos del aprendizaje. Este enfoque se centraba más en la memorización, con poca interacción, y los libros de texto eran el principal instrumento de aprendizaje. Los estudiantes no podían experimentar otros tipos de aprendizaje y se limitaban a lo estipulado.

El modelo tradicional de enseñanza al día de hoy ha demostrado ser insuficiente para captar la atención de los estudiantes y fomentar un aprendizaje significativo, especialmente en un contexto donde los jóvenes están cada vez más inmersos en un entorno digital. La falta de integración efectiva de recursos virtuales y actividades dinámicas en el aula ha resultado en una desconexión entre los métodos de enseñanza y los intereses de los estudiantes, quienes demandan mayor interactividad y participación en su proceso formativo

A nivel local las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) juegan un rol fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, a pesar de los avances tecnológicos, se observa que los estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Santa Mariana de Jesús Martínez Barba" presentan dificultades en el desarrollo de competencias relacionadas con la asignatura de Lengua y Literatura. Estas dificultades se reflejan en el bajo rendimiento académico, la falta de motivación para participar activamente en clase y la limitada aplicación de estrategias pedagógicas innovadoras por parte de los docentes.

En respuesta a esta problemática, surge la necesidad de implementar un entorno virtual gamificado en Moodle, que permita reforzar los contenidos de Lengua y Literatura de manera interactiva y atractiva. Un entorno gamificado tiene el potencial de aumentar la motivación de los estudiantes, mejorar su participación y facilitar la adquisición de conocimientos a través de actividades lúdicas y educativas, que promuevan la competencia, el trabajo colaborativo y la autonomía en el aprendizaje.

El problema central que se aborda en esta investigación es la falta de motivación y bajos resultados académicos en Lengua y Literatura debido a la limitada incorporación de herramientas digitales y metodologías innovadoras en la enseñanza. Por lo tanto, se propone diseñar un entorno virtual gamificado en Moodle como una solución que permita mejorar el desempeño académico y el interés de los estudiantes en la materia, proporcionando una plataforma digital que integre el juego, la competencia y la cooperación en el proceso de aprendizaje.

### **Pregunta general de investigación**

¿Cómo estaría Diseñado un entorno virtual gamificado en Moodle para el refuerzo académico de la asignatura de Lengua y Literatura, dirigido a los estudiantes de octavo año de educación básica, de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús Martínez Barba, del Cantón Chimbo, en el año electivo 2024-2025?

## **Preguntas de Investigación.**

¿Cuál es el estado actual referido al proceso de refuerzo pedagógico de la asignatura de Lengua y Literatura, dirigido a los estudiantes de octavo año de educación básica, de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús Martínez Barba, del Cantón Chimbo, en el año electivo 2024-2025?

¿Cuáles son las características de las estrategias didácticas empleadas por el docente en el proceso de refuerzo pedagógico orientado a fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes de Lengua y Literatura, dirigido a los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús Martínez Barba, del Cantón Chimbo, en el año electivo 2024-2025?

¿Cómo estaría configurado un entorno virtual gamificado en Moodle para el refuerzo académico de la asignatura de Lengua y Literatura, dirigido a los estudiantes de octavo año de educación básica, de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús Martínez Barba, del Cantón Chimbo, en el año electivo 2024-2025?

## **1.2. Objetivos de la Investigación**

### **1.2.1. Objetivo General**

Diseñar un entorno virtual gamificado en Moodle para el refuerzo académico de la asignatura de Lengua y Literatura, dirigido a los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús Martínez Barba, Cantón Chimbo, Provincia Bolívar, durante el periodo 2024-2025

### **1.2.2. Objetivos Específicos**

Explorar la situación actual del proceso de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, dirigido a los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús Martínez Barba, Cantón Chimbo, Provincia Bolívar, durante el periodo 2023-2024.

Describir la aplicación de las estrategias didácticas por parte del docente en el proceso de refuerzo académico en la enseñanza de Lengua y Literatura, dirigida a los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús Martínez Barba, Cantón Chimbo, Provincia Bolívar, durante el periodo 2023-2024.

Configurar un entorno virtual gamificado en Moodle para el refuerzo académico de la asignatura de Lengua y Literatura, dirigido a los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús Martínez Barba, Cantón Chimbo, Provincia Bolívar, durante el periodo 2024-2025.

### **1.3. Justificación de la Investigación**

Una de las principales prioridades a nivel mundial en el ámbito educativo es la implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), ya que son de suma importancia tanto en el proceso de enseñanza como en el de aprendizaje de los estudiantes. Por esta razón, es primordial que los docentes amplíen sus conocimientos en el manejo de herramientas digitales y reciban capacitaciones constantes, ya que la tecnología avanza rápidamente y los educadores deben adaptarse para no quedarse estancados en métodos tradicionales. Es importante destacar que las TIC son un recurso esencial para transformar la educación, mejorar el desempeño de los estudiantes y elevar la calidad educativa, formando estudiantes con habilidades y capacidades de aprendizaje más amplias. (Santiago-Trujillo<sup>1</sup> & Garvich-Ormeño<sup>2</sup>, 2024)

Las herramientas digitales, gracias a su adaptabilidad, flexibilidad e instantaneidad, ofrecen a las instituciones educativas una valiosa oportunidad para brindar una educación acorde a las necesidades del ciudadano actual en palabras de (Gebera., 2010), las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), de acuerdo con los espacios y los recursos que se dispongan, están asumiendo el reto de soporte a la gestión de entornos formativos que respondan a las necesidades e intereses que para la presente época marca el cambio social.

Por su parte, a nivel global, la implementación de estrategias de gamificación en la educación ha demostrado, a partir del análisis de diferentes trabajos al respecto (Carmen Navarro-Mateos, 2014), que con estas se genera aporte motivacional en el estudiante, permitiéndole empoderarse de su proceso de aprendizaje y fijarse nuevas metas, entre otras. Es preciso que la implementación de gamificación a los procesos de enseñanza-aprendizaje sea cuidadosamente planeada, teniendo en cuenta la necesidad de hacer seguimiento y acompañamiento durante el desarrollo de esta, de manera que se alcancen los objetivos planteados y se fortalezcan procesos de formación significativos que contribuyan a fomentar la autosuficiencia de los estudiantes. (Bandura., 1997)

A nivel nacional, en Ecuador se destaca el esfuerzo unificado por parte de las autoridades, a partir del establecimiento de parámetros metodológicos y técnicos que permiten a las

instituciones educativas contar con las bases para proponer nuevas metodologías en el abordaje de los contenidos con el uso de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta las tendencias mundiales y las necesidades de formación de sus ciudadanos. Aunque en Ecuador ha sido poca la incursión de las Instituciones Educativas (IE) en la implementación de estrategias de gamificación, algunos docentes lo están haciendo de manera aislada y un poco empírica en sus instituciones.

Con base en los antecedentes expuestos y en las necesidades que siguen latentes en el proceso formativo sobre la motivación del estudiante, la autonomía y el aprendizaje duradero, se consideró importante seguir haciendo trazos fuertes que contribuyan en el delineando del camino que lleve a un mejor aprovechamiento de las TIC para fomentar una educación de calidad, a nivel regional, nacional e internacional. Con todo anterior, este estudio busca aportar, en términos de desarrollo de metodologías pedagógicas innovadoras, al determinar el efecto que tiene, en el proceso de aprendizaje de estudiantes secundarios, el diseño e implementación de un curso virtual gamificado en el cual se aplican principios del aprendizaje significativo (Hanesian, 1983), y se aprovechan las potencialidades de gamificación de la plataforma virtual Moodle.

Cabe destacar que en el mundo actual en el que nos desenvolvemos, en cuanto a la educación, es indispensable tener conocimiento en cuanto a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), y sobre todo aplicarlas en los establecimientos educativos, ya que son un complemento de estudio para mejorar la calidad del aprendizaje en los estudiantes. Por esta razón, vemos no solo conveniente sino una necesidad implementar la gamificación en el refuerzo académico de los estudiantes de la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús Martínez Barba”.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

Este capítulo expone el marco teórico o conceptual, que consiste en fuentes teóricas de información obtenidas de antecedentes generales y estudios previos que han proporcionado una base o han realizado una contribución significativa al trabajo de investigación propuesto.

### **2.1. Antecedentes de la Investigación.**

Los cambios acelerados y el avance tecnológico en el mundo, facilita el desarrollo del aprendizaje con la utilización de las Tecnologías de la información y comunicación (TIC), los avances científicos pesan en la evolución de las nuevas tecnologías en la educación.

La génesis de la electrónica dio el comienzo para adentrarnos en la era digital, convirtiéndose en un suceso mundial, logrando conectar directamente, la electrónica, las telecomunicaciones y la informática.

Haciendo referencia a la investigación de (García Díaz, 2023) con el tema: Aula virtual de aprendizaje de microcuentos ecuatorianos basada en la metodología de la gamificación dirigida a los estudiantes de 10mos EGBS. Con el objetivo general: Configurar un aula virtual para el aprendizaje de micro cuentos ecuatorianos basada en la metodología de la gamificación dirigido a los estudiantes de 10mo EGBS Unidad Educativa Fiscomisional “José María Vélaz” durante el período lectivo 2022-2023. Este tipo de investigación es proyectiva, la investigación se obtiene a través de una encuesta misma que propone soluciones a un determinado escenario. Esta investigación es necesaria para darle valor agregado a la educación actual, permite que los estudiantes puedan relacionar sus habilidades tecnológicas, mientras aprenden escritura de manera interactiva con el uso de diferentes herramientas de gamificación. Se concluye que esta investigación es de suma importancia para las producciones escritas que realicen los estudiantes, ya que estas serán de un estilo y escritura de alto nivel para el público al que va dirigido.

En la investigación de la autora (Chacha Guasti, 2023), en el trabajo de maestría “Diseño de aula virtual en Moodle fundamentada en la técnica de gamificación para el refuerzo pedagógico

de la asignatura matemática”, 2023, para la Pontificia Universidad Católica Del Ecuador. El mismo propone una propuesta de innovación al proceso de enseñanza y aprendizaje de la matemática, se establece el objetivo de diseñar un aula virtual en Moodle fundamentada en la técnica de gamificación para la enseñanza de la Matemática orientada a fortalecer el proceso de refuerzo pedagógico en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan José Flores”, Parroquia Chugchilán, Cantón Sigchos, Provincia de Cotopaxi en el año lectivo 2022-2023, con ello se pretende incentivar y mejorar las habilidades en matemáticas y computación de los estudiantes al emplear las TIC en el proceso.

Esta investigación es proyectiva, debido al propósito y alcance de los objetivos planteados. Se concluye diseñando e implementando un espacio educativo virtual como apoyo al proceso de refuerzo pedagógico.

En el trabajo titulado “Aprendizaje en el área de matemáticas: una propuesta pedagógica desde la gamificación”, tesis de Maestría desarrollada por (Almeida Cruz, 2021) para la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, con el objetivo general de: Presentar una propuesta pedagógica basada en la Gamificación para promover el aprendizaje de Matemática, dirigido a estudiantes de primero de Bachillerato. El estudio argumenta una investigación de tipo proyectiva, la información se obtiene a través de sobreponer una encuesta de diagnóstico a los estudiantes y cinco docentes, para equiparar las necesidades del grupo educativo. La mencionada investigación ultima que es necesaria una propuesta basada en tácticas innovadoras como la Gamificación en la asignatura de Matemática, que tributen a que los alumnos logren un aprendizaje motivador a través de los mecanismos de los juegos.

Comparando otro estudio cuyo título es “Aula virtual para el proceso de enseñanza – aprendizaje de las operaciones básicas con números enteros”, que corresponde a una tesis de Maestría, desarrollada por (Cabascango Arias, 2021) de la Universidad Tecnológica Israel, Ecuador, en la mencionada investigación se establece como objetivo: Diseñar un aula virtual en Moodle que contribuya al proceso de enseñanza – aprendizaje de las operaciones básicas con números enteros dirigida a los estudiantes del Octavo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional “CASCADA DE PEGUCHE”. La tesis está sustentada bajo la línea de investigación “procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo”, en ella se hace uso de la

metodología de investigación mixta, con una muestra probabilística para la recolección de información. Se concluye el trabajo estableciendo, que la propuesta realizada enfocada al ciclo del aprendizaje ha permitido un entorno flexible de aprendizaje entre docente – discente, a través de varias herramientas tecnológicas que permiten estructurar recursos, actividades sincrónicas y asincrónicas que subvencionen al proceso enseñanza aprendizaje.

De esta investigación podemos resaltar la importancia de las aulas virtuales en la modalidad de educación virtual y también presencial, en ésta última, brinda la facilidad de mantener la comunicación y transferencia de información en el proceso de enseñanza, los componentes de un aula virtual sirven de apoyo y complementación al proceso de formación diario en las aulas, esta complementación vendría a constituir lo que conocemos como soporte académico o nivelación académica.

Otra investigación relacionada a la estrategia de gamificación en la enseñanza de la matemática nos presenta (Pillajo Lema, 2021), bajo el título de “Diseño de una guía metodológica para la implementación de la gamificación en la enseñanza de la matemática”, trata de una tesis de Maestría Universitaria realizada para la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Esta tesis tiene como objetivo principal diseñar una guía metodológica para la implementación de la gamificación en la enseñanza de la Matemática, se sustenta en el diseño no experimental enfocado a investigación de campo, su alcance es descriptivo de tipo proyectivo. La población de estudio son los docentes del área de Matemática del Colegio Fiscal Once de Febrero, que son los informantes claves. La recolección de datos se realiza mediante la técnica de la observación no participativa con la aplicación de una ficha de observación de clase, estructurada con la escala de Likert, una vez que se obtiene la información se efectúa el análisis mediante la estadística descriptiva. Como conclusión se insta que los docentes operan las competencias académicas, pero tienen carencia en los criterios relacionados al cuidado de estrategias y recursos innovadores, razón por la cual se establece proponer una orientación a los docentes mediante una guía metodológica para la ejecución de la gamificación, como una nueva técnica de enseñanza, que puede favorecer a incrementar el interés y la estimulación, para lograr mejores resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Matemática.

La siguiente investigación se enmarca en el uso de las tecnologías en el proceso de

enseñanza y aprendizaje de la matemática, se encuentra la tesis de Maestría en Educación Mención Enseñanza de la Matemática de la Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, cuyo autor es (Bonilla, 2022). Ésta investigación tuvo como objetivo establecer la relación de las tecnologías de aprendizaje y conocimiento en el rendimiento académico de matemáticas en los alumnos de educación básica superior de la Escuela Gral. Miguel Iturralde, en lo que atañe a los aspectos de fundamento teórico como base del estudio se detallan herramientas Web 3.0 como disyuntivas para incorporar en el camino del aprendizaje, se señala el aspecto de rendimiento académico que viene a establecerse en un indicador imprescindible dentro de la investigación. Sobre la metodología, la investigación fue de tipo cuasi-experimental exploratoria y de asociación de variables, para el juicio de recolección de información se empleó la encuesta y test con un muestreo no probabilístico intencional. Los resultados del pretest y postest exteriorizaron la gran diferencia entre instruir con estrategias tradicionales y tecnologías actuales, con las tecnologías de aprendizaje y conocimiento, se obtuvo un valioso progreso en el rendimiento académico. Los efectos a nivel global del trabajo investigativo dan a conocer que los instrumentos de las tecnologías de aprendizaje y conocimiento son positivos, facilitando la comunicación, perspicacia, motivación y mejoras en el beneficio académico. Queda como certeza que el rendimiento académico de los estudiantes se puede optimizar mediante el uso de las TIC, sin embargo, se recomienda, que, como perfección a este gran cambio debe ir de la mano el adecuado adiestramiento tanto al docente y estudiantes.

En resumen, de las investigaciones tratadas principalmente y que guardan relación indirecta con el tema planteado, se puede ultimar que son relevantes, y aportan significativamente como cimiento teórico para el presente estudio, debido a que el escenario de investigación concierne al campo educativo, hacen énfasis en la relación de la enseñanza de la matemática mediante metodologías activas, recalcan el carácter transformador que poseen las Tecnologías de la Información y la Comunicación, a esto sumado la estrategia motivacional de enseñanza mediante juegos (gamificación) dan la contingencia de generar aportes para reducir los problemas de bajo rendimiento académico en la población estudiantil objetivo.

## 2.2. Bases Teóricas.

La didáctica de Lengua y Literatura es una disciplina científica, que se encarga de adaptar, seleccionar y derivar conocimientos lingüísticos y literarios, así como de integrar teorías del aprendizaje y del desarrollo cognitivo relevantes para la adquisición, enseñanza y uso de las habilidades comunicativas (Mendoza, 2003, p.5). Este campo autónomo, en el que convergen diversas ciencias. Se enfoca en desarrollar, la competencia comunicativa, crucial de los ámbitos personal, social y académico de los estudiantes, así como en la competencia literaria, esencial para mejorar la comprensión lectora y fomentar el pensamiento crítico y un estilo propio de expresión. La Didáctica de Lengua y Literatura no debe ser vista como una simple aplicación de la Pedagogía O Lingüística, ni como una simple combinación de la Didáctica, la lengua y Literatura. **(Avecillas, 2016)**

En el contexto de la educación actual en el área de lengua y literatura ha adoptado diversas propuestas, técnicas, métodos que corresponde con diferentes paradigmas, los paradigmas ofrecen diferentes perspectivas sobre la concepción del aprendizaje en la actualidad, destacándose el constructivismo y el conectivismo como los enfoques principales.

Dentro del paradigma constructivista, en el área de lengua y literatura orientada en la escritura no debe tratarse de una actividad mecánica o de memorización de textos literarios y no literarios y procesos de escritura. Lo que debe ser primordial en este caso del aprendizaje significativo, debe ser enfocarse en el conocimiento otra vez de actividades conceptuales y experienciales que fomenten la producción narrativa de textos.

El constructivismo se basa en el indicio de que el conocimiento es una construcción personal determinada por las estructuras cognitivas de cada persona en general. Vico sustentaba que las personas

Solo pueden comprender aquellos que sus estructuras cognitivas les permite construir, mientras que Kant afirmaba que solo podemos conocer las manifestaciones de las cosas, no su esencia.

En el área de Lengua y Literatura, el constructivismo es imprescindible en el aprendizaje

porque considera el aprendizaje como un proceso de construcción activa contextuales, lo que contribuye a una comprensión más profunda y significativa de lengua y literatura. Además, reconoce que cada persona percibe y organiza la realidad de una manera diferente y única, influenciada por sus capacidades físicas estado emocional y condiciones sociales y culturales.

Según (Ortiz, 2015) , manifiesta a tres autores y sus teorías sobre el constructivismo que sería de gran importancia.

Tabla 1 **Teorías del constructivismo.**

<b>Teorías</b>	<b>Autores</b>
<b>Ausubel</b>	<p>El aprendizaje significativo ocurre cuando los individuos relacionan nuevas ideas con el conocimiento previo, creando una significación única y personal, este proceso se basa en tres aspectos importantes: lógicos. Cognitivos y afectivos.</p> <p><b>Aspecto lógico:</b> El material a aprender debe tener coherencia interna para facilitar su comprensión.</p> <p><b>Aspecto cognitivo:</b> Se enfoca en el desarrollo de habilidades de pensamiento y procesamiento de la información.</p> <p><b>Aspecto afectivo:</b> Considera las condiciones emocionales tanto de los estudiantes como de los docentes, que pueden favorecer o dificultar el proceso de aprendizaje.</p>
<b>Piaget</b>	<p>Describe un proceso continuo de desarrollo físico, donde se forman estructuras cognitivas más complejas en el tiempo. Este desarrollo permite una interacción más efectiva con el entorno y un aprendizaje más profundo que facilita una adaptación mejorada, el aprendizaje implica dos procesos principales que es la incorporación de características de los objetos en el aprendizaje y acomodación. Que implica la integración de estos aspectos asimilados en nuevas estructuras de pensamiento. Una vez integradas se logra un equilibrio donde el individuo usa lo aprendido para mejorar su interacción con el medio ambiente circulante.</p>
<b>Vygotsky</b>	<p>El aprendizaje surge de la interacción entre individuos y su entorno donde la persona desarrolla un pensamiento complejo y adquieren símbolos que representan su comprensión del mundo. Un concepto fundamental es la zona de desarrollo próximo (ZDP), que pueden alcanzar con la ayuda de un experto, en esta zona, el aprendizaje de nuevas habilidades es más eficiente,</p>

---

ya que permite al individuo experimentar y aplicar sus conocimientos en diversos contextos.

---

**Fuente:** (Ortiz, 2015)

El conectivismo, como paradigma educativo, aprovecha la amplia gama de recursos digitales disponibles en internet para mejorar la interactividad y efectividad del aprendizaje. Los estudiantes utilizan herramientas como pruebas en línea, juegos, materiales virtuales y videoconferencias, lo que complementa el proceso tradicional de enseñanza-aprendizaje y aumenta el interés educativo, el conectivismo surge como una teoría del aprendizaje en la era digital, integrando conceptos de teorías anteriores como el caos y las redes neuronales para explicar cómo la tecnología ha transformado nuestra forma de vivir, comunicarnos y aprender.

El aprendizaje conectivista se basa en conectar nodos y diversas fuentes de información, promoviendo un aprendizaje continuo y actualizado. Esto desarrolla habilidades esenciales como la comprensión interdisciplinaria y la transversalidad de ideas, fundamentales en el proceso educativo moderno. Los docentes desempeñan un rol crucial al guiar a los estudiantes hacia fuentes confiables y enseñarles a discernir entre información relevante y trivial en un entorno digital en constante evolución. (Ramírez, 2018)

### **Didáctica de Lengua y literatura**

La Didáctica de la Lengua y la Literatura (DLL) está en un proceso de consolidación y definición, con un enfoque en la formación de docentes especializados. Esta formación debe centrarse en varios aspectos clave, como el desarrollo de un docente profesionalizado que fomente la competencia docente y vincule la formación con una metodología que combine teoría y práctica, orientada de manera pragmática y comunicativa. También es crucial definir claramente los roles del docente en el aula de lengua y literatura y asegurar que los contenidos de la formación sean aplicables en los procesos de aprendizaje, basados en principios cognitivos y constructivistas.

La DLL no solo implica transmitir conocimientos, sino también potenciar las capacidades y aptitudes de los estudiantes, facilitándoles los medios para su desarrollo profesional óptimo. Se

convierte en un canal esencial para integrar las contribuciones lingüísticas y pedagógicas a través de metodologías adaptadas, estableciendo las bases para la enseñanza y el aprendizaje lingüístico. Además, proporciona referencias críticas para la reflexión sobre los desafíos del área.

El desafío actual es responder a las cuestiones surgidas de la interacción entre necesidades y propuestas didácticas, manteniendo un feedback continuo entre carencias y nuevos estudios, innovaciones y valoraciones. La formación docente debe estar vinculada a la investigación en el aula, evitando la mera aplicación fragmentaria de resultados y buscando construir teorías de aprendizaje lingüístico aplicables.

Desde la década de los 70, la DLL ha adquirido una identidad propia, consolidando sus fundamentos teóricos y metodológicos, y estableciendo su autonomía como disciplina científica. El modelo Speaking de Dell Hymes (1971) ha sido crucial para este proceso, proponiendo que los estudios prácticos motiven la construcción de teorías necesarias. (Fillola, 1998)

### **Concepción de Lengua y Literatura en el Currículo Nacional.**

El currículo nacional es crucial para el desarrollo y socialización de las nuevas generaciones y la sociedad. Este currículo refleja las intenciones educativas de un país y define pautas de acción para lograrlas, asegurando así una enseñanza y aprendizaje de alta calidad.

Un currículo sólido debe ser técnico, coherente y adaptado a las necesidades de la sociedad, reflejando las metas educativas del país. Este asegura la continuidad y coherencia en la implementación de las intenciones educativas. Además, sirve como guía para los docentes, informándoles sobre los objetivos educativos y proporcionando pautas de acción claras. También actúa como referencia para evaluar la calidad del sistema educativo y su capacidad para alcanzar los objetivos establecidos.

Según el artículo 208 del Reglamento de la LOEI, las instituciones educativas deben diseñar e implementar planes de refuerzo académico y acción tutorial. Estas actividades pueden incluir clases de refuerzo impartidas por el docente de la asignatura o un docente especializado, tutorías individuales realizadas por el docente de la asignatura, un experto según las necesidades

del estudiante, y un cronograma de estudios que el estudiante debe seguir en casa con el apoyo de su familia. Estos programas deben ser parte del Proyecto Educativo Institucional y adaptarse anualmente a las características y necesidades específicas de los estudiantes.

La propuesta de Lengua y Literatura del currículo nacional está dirigida a estudiantes de Educación General Básica y de Bachillerato General Unificado cuya lengua materna es el castellano, el enfoque de esta propuesta curricular es comunicativo, centrado en el desarrollo de habilidades más que en la adquisición de contenidos conceptuales. El objetivo es preparar a los estudiantes para ser competentes en el uso de la lengua oral y escrita para la comunicación, en lugar de centrarse en el conocimiento técnico de la lengua. La competencia lingüística se subordina a la capacidad comunicativa, lo que convierte al área de Lengua y Literatura en predominantemente procedimental. Se pretende que los estudiantes practiquen y desarrollen habilidades lingüístico-comunicativas de manera estructurada y contextualizada en situaciones comunicativas reales o simuladas.

Los docentes deben reevaluar su enfoque hacia la enseñanza de la lengua, adoptando metodologías que favorezcan la interiorización integral de las habilidades comunicativas. El proceso de enseñanza debe ser respaldado por documentos que orienten a los docentes y por la participación activa de los estudiantes en prácticas comunicativas, lo que permitirá la transferencia autónoma de estas habilidades a otros contextos académicos y sociales. (Ministerio de Educación, 2010).

### **Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.**

Antes de establecer una definición del proceso enseñanza-aprendizaje tenemos que tener en cuenta lo siguiente:

Un proceso es una serie de pasos organizados de manera sistemática, con el objetivo y propósito de alcanzar una meta o fin previamente determinado.

La enseñanza es un conjunto de sistemas y métodos de instrucción diseñados para desarrollar conocimientos, hábitos, habilidades y aptitudes en las personas. En este proceso creativo se emplean las capacidades físicas, intelectuales y emocionales de quienes reciben la

enseñanza.

El aprendizaje es el proceso por el cual un grupo de individuos cambia su comportamiento como resultado de la realización de actividades.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es una serie de pasos organizados de manera sistemática cuyo propósito es proporcionar herramientas teóricas y prácticas que permitan al ser humano desarrollar y mejorar hábitos, actitudes, habilidades y conocimientos para un desempeño auténtico y eficiente en sus actividades diarias.

En una tarea cuando se da las instrucciones a los estudiantes, siempre hay que tener en cuenta:

La enseñanza y el aprendizaje son interdependientes

La enseñanza aprendizaje es un proceso

Para que ese proceso pueda darse, se requiere de un agente que oriente, guíe a uno o varios para que aprendan, exploren y desarrollen destrezas.

Deben tener presentes y bien claros los objetivos

Los participantes (maestros y alumnos) deben entender, analizar y cumplir sus objetivos establecidos. (Ochoa, 2016).

### **Estrategias de Enseñanza**

En primer lugar, en el ámbito educativo, los docentes deben mantenerse constantemente actualizados tanto en el conocimiento como en las estrategias que emplearán. Esto es esencial para adaptarse al contexto social actual durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que, de no hacerlo, podría generarse un desfase. (Suárez, 2007)

Es importante mencionar que algunos docentes, a pesar de tener mucha experiencia laboral, siguen impartiendo sus clases de manera tradicional, como lo hacían al inicio de su carrera. Por esta razón, las estrategias didácticas juegan un papel muy importante, ya que sirven como

herramientas para que los estudiantes desarrollen habilidades y participen activamente en la construcción de su propio conocimiento. De lo contrario, existe el riesgo de que los estudiantes no asimilen adecuadamente lo que se les está enseñando.

### **Las estrategias de enseñanza más comunes en la educación**

A continuación, se mostrarán las estrategias de enseñanza más manejadas, que todo docente debería estar al tanto para hacer su labor educativa sea de cálida. Estas metodologías son útiles tanto para activar el conocimiento previo de los estudiantes como para impartir nuevos aprendizajes, promoviendo al mismo tiempo el desarrollo del pensamiento crítico y una argumentación lógica más sólida.

#### **Ilustraciones**

Son representaciones visuales de conceptos, objetos o situaciones mencionadas en la teoría, o de un tema particular tratado en clase, como, por ejemplo, una fotografía histórica, un dibujo que muestre la estructura de un edificio, esquemas, gráficos, entre otros recursos visuales. Existen cuatro tipos distintos, cada uno con una función específica.

**Descriptivas:** incluyen imágenes, fotografías y dibujos.

**Expresivas:** figuras o ilustraciones que resaltan aspectos actitudinales.

**Lógico-matemáticas:** se refieren a diagramas que representan conceptos o funciones matemáticas.

**Algorítmicas:** diagramas que describen los pasos de un procedimiento.

Algo que hay que tener en cuenta es que pueden emplearse con estudiantes de todas las edades, pero son más enfocadas en los jóvenes, ya que no tienen un conocimiento extenso del mundo y la mejor forma de llegar a los alumnos es por medio de representaciones visuales.

## **Objetivos**

Son declaraciones que especifican las condiciones, las actividades a realizar y la forma en que se evaluará el aprendizaje. Al presentarlos al inicio del curso, los estudiantes comprenden lo que se espera de ellos y se les traza un camino claro a seguir.

Establecer estos objetivos es crucial, ya que no solo sirven como guía para el docente, sino que también permiten al estudiante saber de antemano lo que tendrá que realizar a lo largo del curso. De este modo, se brinda a los estudiantes la oportunidad de asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje, investigando por su cuenta en lugar de depender completamente del profesor para indicar qué hacer en cada clase. Esto evita sorpresas diarias y les permite tener una idea general de lo que se abordará, facilitando la conexión con conocimientos previos de otros cursos.

## **Presentación previa**

Esta estrategia se basa en preparar adecuadamente el material introductorio para facilitar su asimilación. Es importante no confundirla con la presentación de los objetivos, ya que la introducción previa consiste en presentar el contenido de cada sesión, activando los conocimientos previos de los estudiantes o preparándolos para el nuevo material. A través de actividades como la prelectura o una breve explicación aclaratoria, se puede mejorar significativamente el proceso de adquisición de la nueva información.

## **Debates y discusión dirigida**

La implementación de debates y discusiones guiadas es fundamental en la educación que busca promover la libertad de opinión, el pensamiento crítico, el respeto y la comprensión de diferentes perspectivas.

Los debates deben ser intercambios informales de ideas sobre el tema en cuestión, siempre bajo la supervisión del educador, quien garantiza que los alumnos se mantengan enfocados. En

estas discusiones, se presentarán puntos de vista opuestos, y cada participante deberá defender su postura con respeto, lógica y argumentación adecuada.

Es crucial que el docente elija un tema que permita diversas interpretaciones y actúe como mediador, formulando preguntas que fomenten la participación. Los alumnos deben tener un conocimiento previo del tema para poder argumentar efectivamente sus posiciones.

Es fundamental que las preguntas formuladas por el mediador del debate sigan un orden coherente y que, al finalizar, se alcance una conclusión. Esto permitirá una reflexión estructurada y una presentación organizada de los argumentos, fomentando así la capacidad crítica de los estudiantes. Como resultado, los alumnos mejorarán sus habilidades de pensamiento crítico y reflexivo, trabajarán en colaboración y desarrollarán una comunicación más efectiva.

## **Talleres**

Convertir las clases teóricas en talleres es una excelente estrategia de enseñanza que facilita la adquisición de nuevo conocimiento de manera práctica y colaborativa. En estos talleres, se forman grupos donde los estudiantes presentan, discuten y ejecutan sus propias propuestas, utilizando la lógica y aplicando inteligentemente el contenido teórico aprendido. Esta estrategia favorece el desarrollo de conocimientos cognitivos, habilidades procedimentales y actitudes positivas.

La ventaja de este tipo de actividades es que los estudiantes aprenden en un entorno que se asemeja mucho a la vida real, dado que, cuando sean adultos, no contarán con un libro o presentación que les indique cómo actuar en situaciones nuevas. Esta estrategia de enseñanza es ideal para poner en práctica la creatividad y la inteligencia, permitiendo que los alumnos piensen de manera innovadora ante desafíos desconocidos.

## **Clases prácticas**

Aunque pueden parecer similares, los talleres y las clases prácticas son distintos. Los talleres invitan a los estudiantes a explorar de manera autónoma cómo realizar tareas, discutir entre ellos sobre qué hacer y llevar a cabo diversas actividades. Por otro lado, las clases prácticas son una modalidad organizativa donde se realizan actividades directamente vinculadas con la teoría, representando de manera práctica lo que el profesor ha explicado en clase o lo que se encuentra en el libro.

Esta metodología implica enseñar a través de ejemplos prácticos las habilidades básicas y procedimentales relacionadas con la materia en estudio. Es especialmente adecuada para asignaturas con un alto componente práctico, como informática, biología, química o física, y se pueden llevar a cabo en aulas especializadas, como laboratorios o aulas de informática.

## **Resolución de problemas**

La resolución de problemas consiste en aplicar conocimientos teóricos que se adquieren de manera efectiva a través de ejercicios donde se utilizan fórmulas, algoritmos o rutinas. Esta estrategia, que es clásica, puede despertar el interés de los estudiantes al mostrarles cómo se abordan problemas de diversos tipos, siempre que se utilice adecuadamente.

Los ejercicios pueden tener una o más soluciones conocidas por el docente, y su objetivo principal es aplicar lo aprendido para reforzar los conocimientos sobre los contenidos teóricos. Es crucial que el profesor supervise el trabajo de los alumnos para identificar posibles errores en el procedimiento y evitar que los repitan. Esta estrategia es fundamental en asignaturas como matemáticas, química y física

## **Aprendizaje cooperativo**

El aprendizaje cooperativo, también conocido como aprendizaje entre iguales, es un método de enseñanza que organiza a los estudiantes en pequeños grupos, donde se fomenta el aprendizaje mutuo mediante la colaboración y la exposición de conocimientos. Los miembros del grupo interactúan, permitiendo que aquellos que han comprendido mejor el contenido lo expliquen de manera más accesible a quienes enfrentan dificultades.

Este enfoque no solo promueve habilidades intelectuales, sino también socioafectivas, ya que explicar lo aprendido requiere una mejor organización de la información y una comunicación empática hacia los compañeros con más problemas. De esta manera, se adquieren no solo los contenidos académicos, sino también valores y actitudes más prosociales.

## **Simulación pedagógica**

La simulación pedagógica es una estrategia que invita a los estudiantes a representar un contexto o situación específica. Al hacerlo, deben dejar de lado su propia identidad y asumir el papel que les corresponde, lo que les permite comprender mejor características de profesiones, grupos étnicos, injusticias o situaciones cotidianas, ya que deben actuar como si realmente fueran otra persona.

Este enfoque puede considerarse una forma de juego, ya que los alumnos deben desempeñar su rol de manera creativa y abierta, según la persona que les ha tocado representar. Dentro de la simulación pedagógica se incluyen técnicas como los juegos de roles, los sociodramas y el psicodrama.

## **Preguntas intercaladas**

Las preguntas intercaladas se integran en el proceso de enseñanza o durante la lectura de un texto con el objetivo de mantener la atención de los estudiantes y facilitar la práctica y obtención

de información relevante.

Estas preguntas son valiosas, ya que permiten evaluar el nivel de compromiso y comprensión del alumnado. Además, ayudan a activar el conocimiento que podría estar latente en la mente del estudiante, incentivando su recuerdo y motivándolo a compartir información que de otro modo podría haber pasado desapercibida. (Rubio, 2020).

### **La enseñanza de la lengua y la literatura**

Los educadores e investigadores en enseñanza de lenguas buscan continuamente soluciones a los problemas que surgen en el aula, abarcando tanto la lengua escrita como la hablada desde la educación inicial hasta la universitaria. Enseñar expresión oral, lectura comprensiva y escritura significativa requiere esfuerzo y preparación constante, así como estar al tanto de las últimas investigaciones y metodologías. La interacción con los autores que investigan sobre la enseñanza de la lengua es fundamental para abordar los desafíos y proponer alternativas.

En una entrevista con Carlos Lomas García, experto en enseñanza de la lengua materna, se discuten temas cruciales para la investigación en educación lingüística y literaria. Lomas destaca que la enseñanza no debe enfocarse exclusivamente en aspectos gramaticales, sino en mejorar la competencia comunicativa de los estudiantes, considerando la gramática como una herramienta para el uso adecuado del lenguaje.

Lomas critica la visión tradicional de la enseñanza de la lengua basada únicamente en la gramática y aboga por un enfoque más amplio que incluya habilidades orales, de lectura y escritura, y análisis de textos de la cultura de masas. Resalta la necesidad de una educación lingüística que prepare a los estudiantes para entender y utilizar críticamente los mensajes de los medios de comunicación, la publicidad e Internet.

En sus investigaciones recientes, Lomas se ha enfocado en los estudios de género y la coeducación, promoviendo la equidad entre hombres y mujeres en la educación. Además, ha explorado cómo la literatura refleja la experiencia escolar, invitando a un viaje literario por las memorias de la infancia y adolescencia en el contexto escolar. (Lomas., 2008)

## **El Ambiente Familiar en el Aprendizaje**

El entorno familiar desempeña un rol crucial en la educación de los estudiantes, ya que transmite valores, principios y emociones que facilitan el desenvolvimiento del alumno en el ámbito educativo. La investigación se centró en analizar la influencia de los padres en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos, utilizando un enfoque cualitativo y el método inductivo-deductivo. La indagación descompuso la problemática desde lo particular a lo general, apoyándose en el análisis bibliográfico para respaldar las experiencias en la docencia.

Uno de los hallazgos más destacados fue la limitada incidencia del entorno familiar en la vida escolar de los estudiantes, atribuida a múltiples factores como la falta de tiempo, el nivel de preparación y los recursos disponibles, tanto económicos como materiales. Estos factores dificultan y a menudo resultan en una intervención inadecuada de los padres en la educación de sus hijos.

La familia, desde el nacimiento del individuo, es fundamental en la preparación para diversos aspectos de la vida: la capacidad de dar afecto, la tolerancia, la relación con la sociedad, la economía, la disponibilidad de tiempo, los valores, la cultura y la religión. Por lo tanto, el hogar se convierte en la primera escuela donde se forman los niños. Esta investigación se adentra en la participación de la familia en la vida escolar de sus hijos, considerando que es esencial para el éxito académico del estudiante. Sin embargo, diversos factores sociales y familiares impiden que muchos padres contribuyan adecuadamente al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es evidente que la preparación para ocupar roles sociales, el control de impulsos, la práctica de valores y la selección de objetivos son funciones esenciales de la familia, permitiendo que los niños se conviertan en miembros proactivos de la sociedad. Los padres, como primera red de apoyo de los educandos, deben promover un ambiente familiar armonioso que proporcione los recursos necesarios para el desarrollo personal de los individuos.

La corresponsabilidad entre la escuela y la comunidad es vital, comenzando con una formación que se inicia en el hogar. El Instituto Nacional de Calidad Educativa (INCE) ha determinado que más del 80% de los padres no participan en las actividades curriculares de sus hijos y un 22% aún no se han reunido con los docentes. Esta falta de participación subraya la

necesidad de fomentar una relación respetuosa y colaborativa entre padres y educadores para cumplir eficazmente con su función educativa.

La colaboración entre la familia y la escuela es indispensable para el desarrollo educativo y personal del niño. Desde los años cincuenta, los estudios sobre la relación entre padres y escuela han adoptado una perspectiva sociocultural, aunque el tema sigue siendo poco explorado y no se centra en la influencia de la familia o la institución de manera separada. A lo largo de la historia, la educación ha sido objeto de investigaciones que buscan adaptarse a los cambios y desafíos impulsados por el avance de la ciencia, la cultura, el arte y la tecnología.

A pesar de la importancia del rol familiar en la educación, la colaboración en los procesos de enseñanza-aprendizaje ha sido insuficiente. Algunas investigaciones indican que muchos padres no están involucrados activamente en la educación de sus hijos, lo que afecta negativamente el desempeño escolar. Esta investigación ofrece información valiosa sobre los diferentes aspectos que pueden influir, tanto positiva como negativamente, en la vida escolar del niño, subrayando la necesidad de un esfuerzo conjunto entre la familia y la escuela para mejorar el sistema educativo y responder a las necesidades permanentes de desarrollo. (Zambrano-Mendoza, 2020).

### **Relaciones entre la lectura y la escritura**

El ser humano actúa como un agente transformador en una sociedad donde la comunicación es esencial para sus relaciones diarias. La historia de la humanidad muestra que la lectura tiene sus raíces en las onomatopeyas y la escritura en el arte rupestre, existiendo una relación intrínseca entre ambas, pues cada una necesita de la otra.

El proceso de lectoescritura es un aprendizaje, ya que nadie nace con estas habilidades; deben desarrollarse a lo largo de la vida. Este proceso está influenciado por el nivel sociocultural del individuo, siendo su entorno más cercano, como la familia, los principales responsables, sin olvidar el papel crucial de los docentes en la formación de buenos hábitos de lectura y escritura (Ávalos Rodríguez, 2017). La lectura y la escritura son competencias fundamentales que se desarrollan simultáneamente. La expresión escrita se codifica, modifica y enriquece a través de la recepción del lector, lo que fortalece tanto la comprensión como la expresión, influyendo

directamente en el desempeño académico.

Condemarín (1984), citado por Valencia et al. (2016), afirma que “considerar, sin mayor análisis, el texto como un código que uno codifica (escribe) y otro decodifica (lee) tiende a implicar que los procesos son lingüística y cognitivamente inversos uno del otro” (p.23). Esto sugiere que la lectoescritura es un proceso que integra ambas acciones para su ejecución y el desarrollo de la producción textual.

Por lo tanto, el proceso de lectoescritura comienza en los primeros años de escolaridad y debe desarrollarse adecuadamente para que los estudiantes puedan dominarlo, ya que es fundamental para otras asignaturas. Si un niño sabe leer y escribir correctamente, su aprendizaje será más flexible y contribuirá significativamente a su vida académica. (García Díaz, 2023).

### **Las Tecnología de Información y Comunicación (TIC) Y Lengua y Literatura**

El estudio analiza cómo las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) impactan el aprendizaje del área de lengua y literatura entre estudiantes de tercer año en una escuela rural específica. Las TIC permiten a los estudiantes desarrollar habilidades de comunicación, entender y discriminar mensajes lingüísticos, así como mejorar habilidades clave como hablar, escuchar, leer y escribir. La metodología utilizada combina enfoques cuantitativos y cualitativos mediante un diseño no experimental, empleando métodos inductivo-deductivos junto con técnicas como encuestas y observaciones.

Los hallazgos enfatizan la importancia de una guía didáctica para integrar las TIC en la enseñanza de lengua y literatura, lo que contribuye a mejorar la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes. El estudio también destaca cómo las TIC facilitan el aprendizaje autónomo y el desarrollo de habilidades metacognitivas y emocionales entre los estudiantes. Además, se señala que una integración efectiva de las TIC puede incrementar tanto el rendimiento académico como el empoderamiento individual de los alumnos.

Se subraya la transformación de las prácticas educativas tradicionales hacia métodos más interactivos y colaborativos, donde las TIC desempeñan un papel fundamental al permitir la

creación, aplicación y compartición de materiales educativos relevantes y auténticos. En conclusión, el estudio enfatiza que las TIC son esenciales para enriquecer la enseñanza y aprendizaje de la lengua y literatura, fomentando una comunicación efectiva y la construcción de conocimiento de manera innovadora en el contexto educativo actual. (Cecilia, 2022).

### **Gamificación.**

La gamificación, como innovadora herramienta educativa, facilita el aprendizaje autorregulado y busca reconocer el progreso de los alumnos de manera personalizada y en tiempo real. Esta estrategia, también conocida como ludificación, adapta mecánicas de juego para motivar a los estudiantes. El aprendizaje autorregulado, que fomenta la autonomía y responsabilidad del estudiante en su propio proceso de aprendizaje, combina aspectos motivacionales y metacognitivos para transformar competencias y promover un aprendizaje significativo.

En un entorno digitalizado actual, las nuevas tecnologías, como los videojuegos, han demostrado ser eficaces en captar y mantener el interés de los usuarios, proporcionando experiencias enriquecedoras y rápidas. La gamificación, derivada del término inglés "game", utiliza técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos para influir en el comportamiento de los usuarios y alcanzar objetivos específicos.

Aunque relativamente reciente, la gamificación se ha integrado como una herramienta establecida más que como una novedad, aplicándose en diversos ámbitos como el empresarial, social y educativo. Es crucial adaptar los métodos educativos al entorno digital actual para mantenerse relevantes y efectivos, lo que incluye la incorporación de la gamificación para mejorar la motivación y el aprendizaje autorregulado en los estudiantes.

Los docentes y padres de familia demandan una educación que esté alineada con las exigencias del mundo digital actual, lo que implica transformar los procesos educativos y adoptar métodos como la gamificación. Esta metodología no solo mejora la participación y el compromiso de los estudiantes, sino que también proporciona un ambiente de aprendizaje interactivo y estimulante.

A pesar de la percepción inicial de los videojuegos como distracciones, estudios indican que la gamificación puede potenciar el aprendizaje y la creatividad en diversos campos, incluyendo el desarrollo de nuevos softwares. Además, el aprendizaje autorregulado ha emergido como una herramienta esencial para fomentar la autonomía y la motivación en los estudiantes, adaptándose a diferentes contextos académicos de manera efectiva.

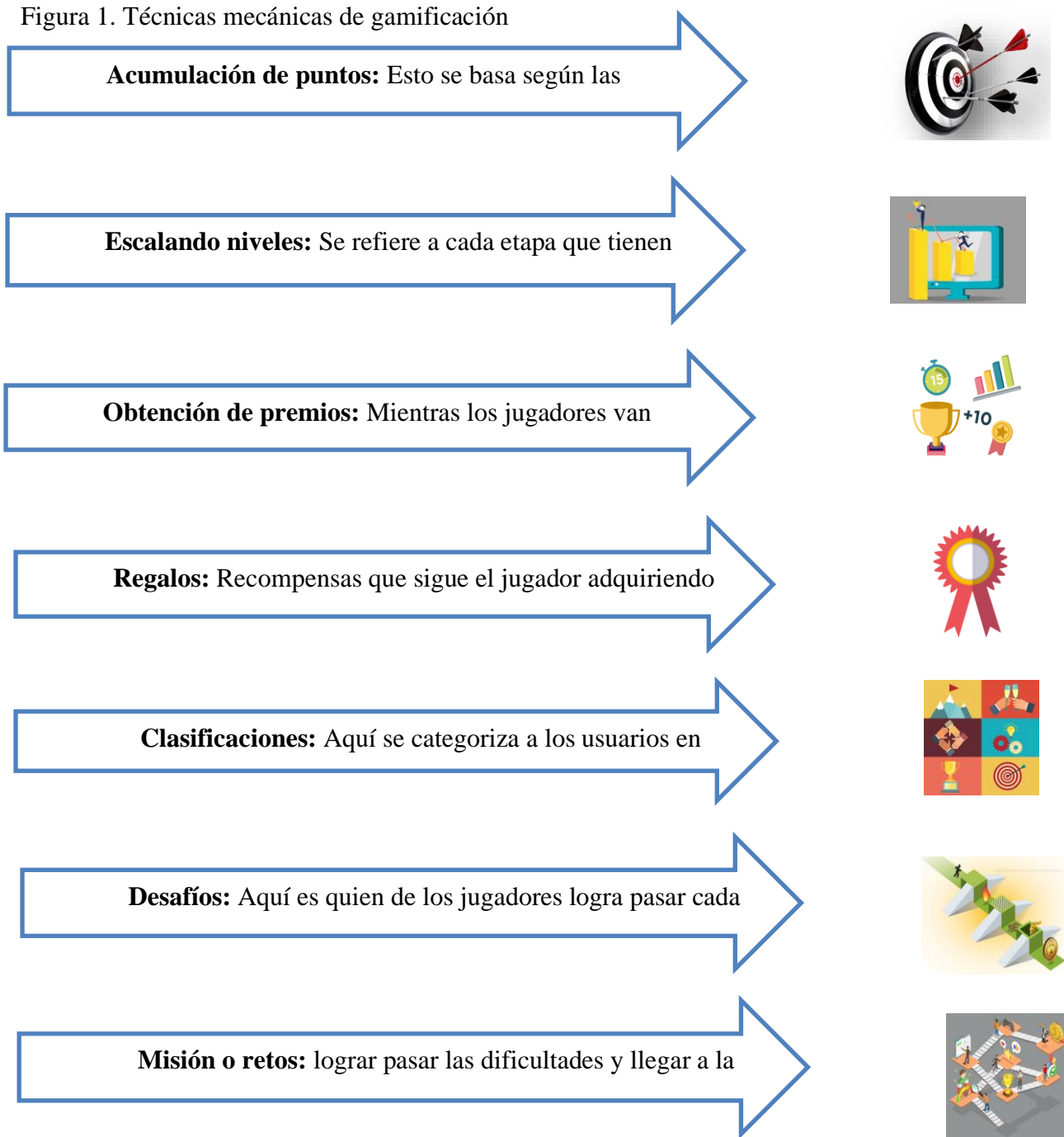
Según diversas investigaciones, la gamificación, derivada del término inglés "game", refiere a la aplicación de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos. Este enfoque tiene como objetivo fundamental aumentar la motivación y mejorar el rendimiento en cualquier ambiente. También conocida como ludificación, jugueterización o juegoificación, implica el uso estratégico de mecánicas de juegos y procesos para comprometer y motivar a las personas, transformando así espacios ordinarios en interactivos. Esta metodología no solo busca captar la atención de los individuos a través de plataformas web, sino también optimizar su experiencia y productividad en entornos diversos, convirtiéndose en un proceso dinámico y efectivo según varios autores. (Alex Paúl Zambrano Álava, 2020)

### **Gamificación: el aprendizaje divertido**

Es un enfoque educativo que utiliza la mecánica de los juegos en contextos de aprendizaje y profesional, con el fin de mejorar la adquisición de conocimientos, desarrollar habilidades y recompensar acciones específicas, entre otros objetivos. Este método ha cobrado relevancia en la formación gracias a su naturaleza lúdica, que facilita la asimilación de información de manera más amena y genera una experiencia positiva para el usuario.

El modelo de juego es eficaz porque motiva a los estudiantes, promueve un mayor compromiso y estimula el deseo de superación. Para ello, se implementan diversas técnicas mecánicas y dinámicas inspiradas en los juegos. Una de estas técnicas mecánicas consiste en recompensar al usuario según los objetivos que logra cumplir. Algunas de las técnicas mecánicas más utilizadas son:

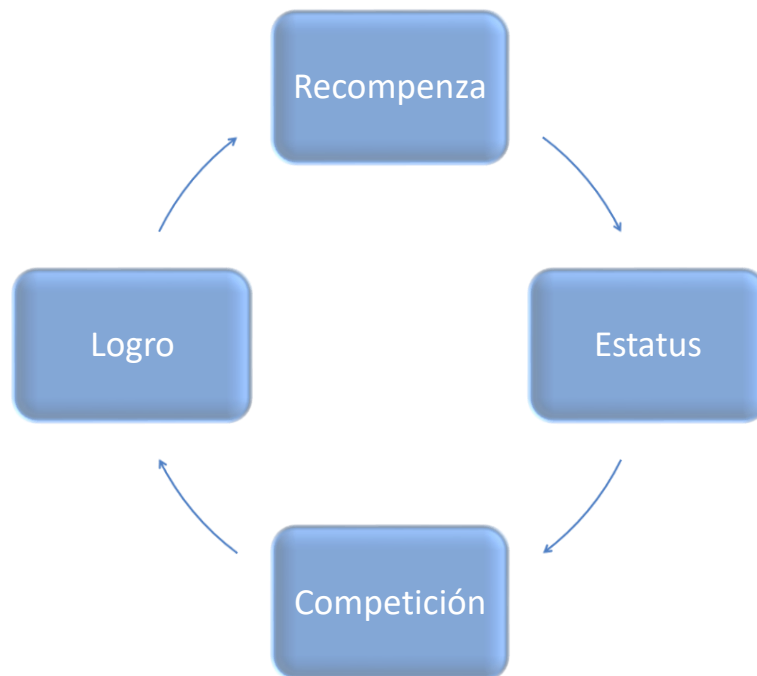
Figura 1. Técnicas mecánicas de gamificación



Fuente: <https://bit.ly/3MVE07s>

Las técnicas dinámicas se centran en la motivación del usuario para participar y avanzar hacia sus objetivos. Su eficacia depende de la dinámica que se quiera alcanzar, lo que requiere priorizar ciertas técnicas mecánicas sobre otras.

Figura 2. Técnicas mecánicas



**Fuente:** <https://bit.ly/3MVE07s>

El propósito de la Gamificación no es crear un juego en sí, sino aprovechar sistemas de puntuación, recompensas y objetivos que caracterizan a los juegos.

Existen numerosas plataformas en el mercado que simulan entornos con diferentes mecánicas, facilitando la implementación de estas técnicas, o también se puede optar por diseñar reglas propias con creatividad. (Gaitán, 2024)

## **Aplicaciones para gamificar el aprendizaje**

La motivación hacia aquello que nos importa es una característica propia de los seres humanos, ya que forma parte de nuestra naturaleza intrínseca. En este contexto, se puede afirmar que es factible generar aprendizaje a través de juegos (Valderrama, 2015). La gamificación se enfoca en la práctica, generando experiencias de aprendizaje más dinámicas y atractivas para los estudiantes. En el esfuerzo por crear experiencias motivadoras, contamos con diversas herramientas digitales disponibles en la web que pueden facilitar el aprendizaje.

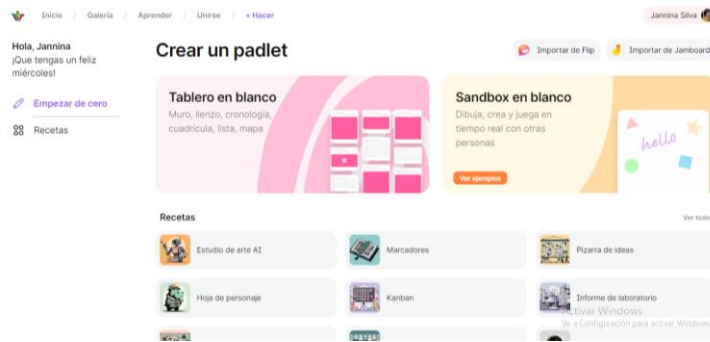
Las aplicaciones y herramientas digitales desempeñan una doble función, tanto lúdica como educativa, lo que las convierte en ideales para el aprendizaje. Existen diversas aplicaciones que ofrecen múltiples beneficios para mejorar nuestro aprendizaje, ya que nos presentan contenidos y permiten realizar dinámicas en los procesos educativos. (Martín, 2022)

A continuación, presentamos una serie de aplicaciones de gamificación que podemos utilizar en el sistema educativo:

### **Padlet**

Es una plataforma gratuita que se presenta en forma de muro y ofrece varias facilidades, una de las cuales es su integración con Moodle. Permite realizar diversos trabajos, ya sea de forma individual o en grupo. No solo es visualmente atractiva, sino que también facilita el intercambio de contenidos y comentarios en equipo, ya que es una plataforma colaborativa donde se puede compartir el enlace entre compañeros. Es ideal tanto para el trabajo entre estudiantes como para la gestión de actividades por parte del docente. (García, 2019).

**Figura 3. Padlet**



**Fuente:** <https://bit.ly/4entfXx>

## **Kahoot**

Es una herramienta gratuita que ayuda tanto a estudiantes como a maestros, ya que permite mejorar el aprendizaje a través de la revisión de conceptos de manera motivadora, generando interés y diversión. Es fácil de acceder; solo se necesitan dispositivos tecnológicos e internet. (Sánchez, 2019)

**Figura 4. Kahoot.**



**Fuente:** <https://bit.ly/3XFVHNd>

## Educaplay

Es una herramienta educativa gratuita que facilita la creación de actividades interactivas que promueven el aprendizaje a través de juegos. Además, Educaplay ofrece un servicio premium que nos permite acceder a más beneficios por una cuota. (Balasso, 2021)

**Figura 5.** Educaplay

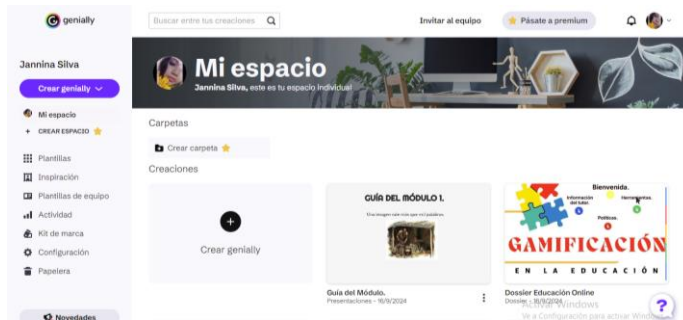


Fuente: <https://es.educaplay.com/>

## Geanilly

Es una herramienta gratuita que nos permite crear contenidos digitales en línea de manera sencilla, siendo útil tanto para docentes como para estudiantes, sin necesidad de ser un profesional en el manejo de plataformas. Además, nos permite agregar interactividad a las creaciones que realizamos, ya sean presentaciones, infografías, etc. (Gonzalo, 2023)

**Figura 6.** Geanilly



**Fuente:** <https://bit.ly/3Y9UU8V>

## Entornos virtuales de Aprendizaje

E-learning es más que subir un curso aun ordenado encierra la combinación de recursos, interactividad, apoyo y actividades de aprendizaje estructuradas, para efectuar este proceso de manera eficaz es crucial comprender los aspectos negativos y positivos que nos ofrecen las plataformas virtuales.

### Características de los EVA

Tenemos que mencionar que hay 4 características principales que toda plataforma Eva debe tener:

**Interactividad:** Conseguir que las personas que estén manejando las plataformas se sientan libres de realizar su proceso formativo.

**Flexibilidad:** Esto nos permite que e-learning se ajuste a cualquier institución donde se va efectuar, teniendo en cuenta la estructura institucional, los programas de estudio y las orientaciones pedagógicas.

**Escalabilidad:** Escalabilidad: la plataforma de e-learning tiene la capacidad de adaptarse

a los requerimientos de los usuarios, pudiendo ser utilizada tanto por un solo individuo como por un grupo de personas.

**Estandarización:** Facilidad de intercambiar cursos.

### **Selección de un Eva**

Optar ya sea por e-learning como por b-learning es una decisión sumamente importante, ya que se precisará que metodología pedagógica es con la que vamos a trabajar. Cabe mencionar que el entorno de aprendizaje se construye en base a las plataformas, por lo que hay que tener en cuenta que tengan los elementos que necesitaremos para que haya un aprendizaje de calidad donde los alumnos tengan facilidad de construir su conocimiento e interactuando ya sea con el tutor como los compañeros. (Belloch, (s.f.)).

### **La Gamificación en Moodle**

En el contexto de Moodle, la implementación de la gamificación se centra en motivar continuamente a los usuarios a participar activamente en los espacios de aprendizaje. Esto no solo permite recopilar información sobre los intereses de los participantes, sino que también fomenta una mayor utilización de los cursos virtuales y promueve la creación de experiencias de aprendizaje gamificados en la modalidad de e-learning. En Moodle, una experiencia gamificada típicamente se fundamenta en la aplicación de dinámicas como recompensas, logros, reconocimientos y entretenimiento. Esto implica que la gamificación se basa en la acumulación de puntos para avanzar en niveles según la estructura diseñada para el curso.

Además, Moodle ofrece la flexibilidad necesaria para personalizar cursos fácilmente mediante la integración de elementos de gamificación. La plataforma incluye funcionalidades estándar como insignias, tablas de clasificación, lanzamiento condicional y H5P, que proporciona acceso a una amplia gama de contenido interactivo. Además de estas herramientas internas, existen complementos externos que facilitan la incorporación de la gamificación en el contenido del curso

virtual. (Chiriboga, 2022).

## **Moodle**

La plataforma virtual Moodle es un Sistema de Gestión de Aprendizaje utilizado por docentes universitarios para diseñar y ofrecer diversas asignaturas de manera colaborativa. Facilita herramientas y ambientes que enriquecen las actividades educativas, promoviendo la adquisición significativa de conocimientos, habilidades y destrezas por parte de los estudiantes. Moodle se destaca por su flexibilidad y capacidad de adaptarse a diferentes estilos de enseñanza y necesidades educativas, permitiendo la evaluación y seguimiento del progreso de los alumnos a través de diversas funcionalidades de gestión de cursos y análisis de datos.

Moodle representa una herramienta integral para el proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales, ofreciendo una alternativa efectiva y de calidad para alcanzar metas académicas en un contexto educativo cada vez más digitalizado.

MOODLE, que significa Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Modular Orientado a Objetos), es una plataforma de gestión del aprendizaje ampliamente utilizada en educación. Aquí te resumo lo más importante sobre MOODLE:

**Propósito y Características:** MOODLE está diseñado para facilitar tanto la enseñanza como el aprendizaje a través de un enfoque constructivista. Permite la comunicación entre participantes y fomenta el trabajo cooperativo. Es gratuito y de código abierto bajo la Licencia Pública General GNU, lo que significa que puede ser adaptado y extendido sin restricciones de licencia.

**Flexibilidad y Personalización:** Es altamente flexible y completamente personalizable. Debido a su naturaleza de código abierto, permite la integración de plugins y aplicaciones externas para adaptarse a necesidades específicas de enseñanza y aprendizaje.

**Accesibilidad y Seguridad:** MOODLE es basado en web, lo que permite el acceso desde cualquier lugar y dispositivo. Es robusto y seguro, con controles de seguridad actualizados para

proteger la privacidad de los datos de los usuarios.

**Actualización y Escalabilidad:** Siempre está actualizado y evolucionando para satisfacer las necesidades cambiantes de los usuarios. Puede escalar desde pequeñas a grandes organizaciones educativas sin problemas, adaptándose a diferentes tamaños de usuario y necesidades.

**Herramientas y Funcionalidades:** Ofrece una variedad de herramientas integradas como foros, glosarios, recursos multimedia, cuestionarios y tareas, que facilitan tanto la enseñanza como la evaluación del aprendizaje. Estas herramientas promueven la interacción entre estudiantes y docentes, así como la colaboración en entornos virtuales. (Rodríguez, 2018).

### **Refuerzo Académico de Lengua y Literatura**

Este estudio destaca la importancia del refuerzo académico, particularmente en Lengua y Literatura, para mejorar el aprendizaje y las percepciones de los estudiantes. El refuerzo académico es crucial para mitigar las dificultades educativas y socioemocionales, ayudando a los estudiantes a superar los desafíos en su proceso de aprendizaje.

La transición de la modalidad presencial a la virtual ha representado un reto significativo para el sistema educativo ecuatoriano, revelando la necesidad de estrategias pedagógicas efectivas que incluyan el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y actividades motivadoras para garantizar una educación de calidad.

El currículo ecuatoriano de Lengua y Literatura se centra en desarrollar habilidades lingüístico-comunicativas, fomentando el buen uso de la lengua y promoviendo el pensamiento lógico, crítico y creativo, con el objetivo de que los estudiantes puedan comunicar y argumentar sus ideas de manera efectiva.

El refuerzo académico es fundamental para apoyar a los estudiantes en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Diversos estudios señalan que este refuerzo requiere planificación, gestión y evaluación para ser efectivo. Además, es importante considerar la modalidad de refuerzo más adecuada, ya sea personalizada, entre iguales o virtual, y el tipo de refuerzo que se enfocará en la

tarea, el proceso, la autorregulación o la persona.

Las percepciones de los estudiantes sobre una asignatura son esenciales para su motivación e interés en el aprendizaje. Estas percepciones se forman a partir de las experiencias y estímulos que reciben durante el proceso educativo, y es vital que los docentes utilicen estrategias didácticas variadas para fomentar un ambiente de aprendizaje positivo y reflexivo.

El refuerzo académico, mediante tutorías personalizadas, el uso de TIC y actividades motivadoras, es esencial para mejorar las percepciones y el aprendizaje de los estudiantes. Este enfoque no solo aborda la dimensión cognitiva, sino también aspectos socioemocionales, contribuyendo al desarrollo integral del estudiantado. (Chiriboga, 2022).

### **Diseño Instruccional**

Hablar del modelo PACIE es hablar de educación en plataformas virtuales, ya que es fundamental en este ámbito. Este modelo presenta un enfoque innovador e integral que ha transformado no solo la enseñanza-aprendizaje, sino también la gestión y el desarrollo de entornos virtuales.

El modelo PACIE está compuesto por cinco elementos que lo complementan:

1. Presencia
2. Alcance
3. Capacitación
4. Interacción
5. E-Learning

El modelo PACIE es un nuevo referente en la educación en línea, adaptándose a las exigencias actuales de la educación virtual. En esta época crucial en la historia educativa, está aportando múltiples beneficios a los estudiantes que lo aplican, mejorando la experiencia de aprendizaje tanto para educadores como para alumnos.

**Figura 7. Modelo PACIE.**



**Fuente:** <https://recla.org/blog/modelo-pacie/>

Al adentrarnos en el modelo PACIE, nos abrimos a un nuevo mundo que ofrece estrategias educativas que no solo mejoran la enseñanza-aprendizaje, sino que desafían los enfoques tradicionales de la educación.

El fundamento del modelo PACIE se basa en la idea de que la educación en línea debe ser dinámica y motivadora, donde el estudiante se sienta a gusto con lo que hace y se comprometa con el estudio. Cada parte de la estructura del modelo PACIE es un complemento que contribuye a la enseñanza-aprendizaje. Los pilares del modelo PACIE son flexibles y se adaptan a las necesidades de los estudiantes, creando experiencias de aprendizaje significativas.

Los avances tecnológicos han aumentado a un nivel impresionante en los últimos años, lo que ha sido fundamental para el aprendizaje, ya que hoy en día experimentamos la educación de manera diferente. Los métodos tradicionales ya no son viables ante las nuevas exigencias educativas. El modelo PACIE es ideal, adaptándose a los requisitos actuales de la educación virtual.

La innovación en la educación virtual es una necesidad, no una opción. Las estrategias de enseñanza deben ser dinámicas e inteligentes, y el modelo PACIE, centrado en la personalización del aprendizaje y la integración de la tecnología, actúa como un motor de cambio extraordinario en esta evolución educativa. (Red de Educación Continua de Latinoamérica y Europa. , 2023).

## **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA**

Como lo menciona (Cortés & León, 2024):

La investigación científica es fundamental para profundizar en el conocimiento de procesos teóricos y prácticos, y se centra en resolver problemas sociales no abordados. Nace de la necesidad de entender y transformar la realidad según las necesidades humanas. Se caracteriza por su creatividad e innovación, utilizando los últimos avances científicos. La metodología de la investigación guía este proceso, proporcionando herramientas y principios que permiten al investigador llevar a cabo estudios de manera eficiente y organizada, asegurando que cada paso esté lógicamente estructurado y relacionado.

### **Tipo de investigación**

Como lo menciona (Barrera, 2023):

Esta investigación se centra en la elaboración de una propuesta, plan o programa que ofrece una solución a un problema o necesidad práctica. Ya sea para un grupo social, una institución educativa o una región geográfica específica, su enfoque recae en un área particular del conocimiento. Se sustenta en un diagnóstico preciso de las necesidades y se fundamenta en los resultados obtenidos a través del proceso investigativo.

En este contexto, se propone la creación de un aula virtual gamificada, que facilitará el refuerzo académico en la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes de octavo año de educación básica. A través de la motivación, el análisis y la comprensión de los contenidos, se busca que los alumnos logren un aprendizaje significativo.

### **3.1. Diseño de Investigación**

Como menciona (Hurtado, 2012):

Responder adecuadamente a las preguntas de investigación requiere un diseño de

investigación adecuado, el cual según manifiestan los autores, incluye aspectos operativos el “dónde y el” Cuándo” se recopila la información, así como a la extensión de la información a obtener.

De esta manera el diseño de la investigación comienza con el análisis de ciertos aspectos que guían el desarrollo.

En consecuencia, el trabajo de investigación se basará en el diseño de campo “in situ” que conlleva llevar la investigación directamente, donde ocurre el objeto de estudio. En este caso es la actividad escolar dentro del proyecto. Bajo esta premisa, se utilizarán fuentes primarias para la recolección de datos, incluyendo las encuestas a los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús Martínez Barba”. El objetivo es diagnosticar la situación actual de la problemática previamente, como punto de partida para el desarrollo de la propuesta, según Hernández Sampieri (2014). En la investigación “in situ”, los datos recolectados no se manipulan; las variables se observan en su contexto natural sin modificaciones lo que caracteriza este enfoque como no experimental.

En cuanto al enfoque de la investigación, este tipo es cuantitativo, este enfoque se denomina así porque se centra en fenómenos que pueden ser medidos mediante técnicas estadísticas aplicada al análisis de los datos recolectados, con el fin de derivar conclusiones.

### **3.2. Unidades de Estudio**

Como lo menciona (Hurtado, 2012):

“El conjunto de seres que poseen la característica o evento a estudiar y que se enmarca dentro de los criterios de inclusión conforman la población. En algunos casos la población es tan grande o inaccesible que no se pueden estudiar toda, entonces el investigador tendrá la posibilidad de seleccionar una muestra. El muestreo no es un requisito indispensable de toda investigación, eso depende de los propósitos del investigador, el contexto y las características de sus unidades de estudio” (p. 143).

## **Población**

Como lo menciona Arias (2016):

"La población de estudio se refiere a un grupo específico de casos, bien definido, limitado y accesible, que servirá como base para seleccionar la muestra. Este grupo debe cumplir con ciertos criterios preestablecidos. Definir claramente la población de estudio es crucial, ya que permite que los resultados obtenidos de la muestra puedan ser generalizados o aplicados al resto de la población o universo investigado" (p. 3).

La población estudiantil objeto de investigación, esta conformados por 34 estudiantes de sexo masculino y femenino matriculados en Octavo Años de Educación Básica paralelo "A" de la Unidad Educativa "Santa Mariana de Jesús Martínez Barba", ubicada en el Cantón Chimbo, Provincia Bolívar.

## **Muestra**

Se trabajará con todos los individuos de la población implicada, por lo tanto, no es requerido establecer una muestra específica.

### **3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Como menciona Laura (s.f.):

"Las técnicas de recolección de datos son métodos y herramientas empleadas para organizar y cuantificar información de manera estructurada, con un propósito definido. Generalmente, se utilizan en el ámbito de la investigación científica."

## **Encuesta**

Como menciona (Arias, 2006):

La encuesta es un método diseñado para recopilar información de un grupo de personas o muestra sobre ellos mismos o sobre un tema específico. (p. 77)

Dirigida a los estudiantes del plantel educativo, el instrumento contiene un cuestionario. Además, se logró establecer una interacción directa entre el encuestador y los encuestados, de la cual se obtuvo información secundaria de gran utilidad al momento de establecer las conclusiones y recomendaciones pertinentes.

En este caso los datos necesarios son de carácter Cuantitativo, Ya que se realizaron encuestas a los estudiantes para obtener información detallada.

Como menciona Tamayo (2008):

Señala que “el cuestionario contiene los aspectos del fenómeno que se consideran esenciales; permite, además, aislar ciertos problemas que nos interesan principalmente; reduce la realidad a cierto número de datos esenciales y precisa el objeto de estudio”.

Además esta herramienta muy adecuada para recoger información en un periodo relativamente corto, este instrumento se aplicara de forma online, utilizando un formulario de Google Forms, a los estudiantes que forman parte de la población de estudio, el objetivo es determinar las condiciones actuales del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, así como las expectativas respecto a la propuesta planteada como apoyo a la labor educativa, esta información respalda la validez y relevancia de la estrategia propuesta para solucionar la problemática descritas anteriormente.

### **3.4. Técnica de Análisis de Datos**

Como menciona (Hurtado, 2012):

En relación con el análisis de datos recopilados en la fase anterior mediante la técnica e instrumento utilizados para este propósito, en la siguiente etapa es necesario examinarlos para interpretar su significado en función de los objetivos establecidos al inicio de la investigación.

El objetivo del análisis de datos descriptivo es describir los datos de una muestra utilizando valores característicos y presentándolos en gráficos o tablas, enfocándose en las variables

individuales y sus características.

Como menciona (Hecker, 2024):

Este análisis resume los datos recogidos y procesados en tablas, medidas y gráficos significativos, y examina en qué medida los resultados de una muestra pueden aplicarse a la población real. La estadística descriptiva generalmente inicia el análisis de datos y a menudo se combina con otros métodos. Se analizan datos previos para sacar conclusiones.

Los datos obtenidos y organizados nos facilitan una clara visualización del contexto actual de los estudiantes con relación al proceso de refuerzo académico.

### 3.5. Operacionalización de Variables

**Tabla 2**

Operacionalización de Variables

Objetivos Específicos	Variables	Definiciones nominales	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Ítem /Preguntas
Explorar la situación actual del proceso de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, dirigido a los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús Martínez Barba, Cantón Chimbo, Provincia Bolívar, durante el periodo 2023-2024.	Situación actual del proceso de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.	Es el conjunto de contextos y metodologías que analizan el nivel de aprendizaje de Lengua y Literatura.	<b>Cognitiva</b>	Conocimiento Destrezas Aprendizaje	<b>Cuestionario</b>	1 2 3
			<b>Interpersonal</b>	Participación entre compañeros. Interacción con el docente. Ambiente familiar		4 5 6
			<b>Intrapersonal</b>	Motivación Interés Introspección		7 8 9
			<b>Pedagógica</b>	Estrategias		10

<p>Describir la aplicación de las estrategias didácticas por parte del docente en el proceso de refuerzo académico en la enseñanza de Lengua y Literatura, dirigida a los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús Martínez Barba, Cantón Chimbo, Provincia Bolívar, durante el periodo 2023-2024.</p>	<p>Estrategias didácticas por parte del docente en el proceso de refuerzo académico en la enseñanza de Lengua y Literatura</p>	<p>Recursos y estrategias que pueden ser adaptadas según las necesidades específicas de los estudiantes y el nivel educativo que se encuentren para el refuerzo académico en la enseñanza de</p>		Planificación	<p><b>Cuestionario</b></p>	11
				Ejecución		12
			<b>Tecnológica</b>	Evaluación		13
				Aplicación de las herramientas de las TIC.		14
<p>Configurar un entorno virtual gamificado en Moodle para el refuerzo académico de la asignatura de Lengua y Literatura, dirigido a los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús Martínez Barba, Cantón Chimbo, Provincia Bolívar, durante el periodo 2024-2025.</p>	<p>Entorno virtual gamificado en Moodle para el refuerzo académico de la asignatura de Lengua y Literatura.</p>	<p>Espacio virtual en la plataforma Moodle que facilita el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la gamificación de forma didáctica interactiva.</p>	<b>Planificación</b>	Justificación	<p><b>Cuestionario</b></p>	15
				Objetivos		16
				Actividades		17
			<b>Ejecución</b>	Recursos Digitales		18
				Contenidos		19
	Evaluación	20				
	<b>Evaluación</b>	Evaluación	21			

**Elaborado por:** Jannina Silva.

### **3.6. Presentación y Análisis de Datos**

En esta sección se organiza el análisis y la interpretación de los resultados obtenidos mediante la aplicación de instrumentos de recopilación de información a los estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús Martínez Barba”, ubicada en el Cantón Chimbo, Provincia de Bolívar, durante el periodo 2024-2025.

Los instrumentos se administraron de forma virtual, enviando el enlace de la encuesta a la secretaria de la institución, quien lo compartió con el tutor del paralelo, para que este a su vez lo distribuyera a los estudiantes a través de WhatsApp. Cabe destacar que, antes de la recolección de datos, se solicitó la autorización de la directora de la institución mediante un oficio formal. Los instrumentos utilizados están detallados en los anexos.

El cuestionario de encuesta aplicado a los estudiantes consta de preguntas formuladas en una escala Likert, con opciones de respuesta como: Mucho, Bastante, Poco y Nada. Estas preguntas están organizadas en las siguientes dimensiones: cognitivas, intrapersonales, pedagógicas, tecnológicas, planificación, ejecución y evaluación.

### **3.7. Resultados**

Encuestas aplicadas a los estudiantes de Octavo Año de EGB.

Para diagnosticar el contexto actual de la enseñanza de Lengua y Literatura, se encuestó a 34 estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica, del paralelo “A”, de la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús Martínez Barba”. La encuesta, dirigida tanto a hombres como mujeres, contenía 21 preguntas. El propósito de la encuesta fue evaluar diversos aspectos relacionados con el aprendizaje de Lengua y Literatura, abarcando:

- El nivel de conocimiento y desarrollo de competencias de los estudiantes.
- La capacidad de comunicación y participación de los alumnos.

- La motivación e interés hacia la materia.
- El uso de estrategias didácticas.
- La planificación y efectividad de la enseñanza docente.
- El uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula.
- La preparación de los estudiantes para las evaluaciones.

Además, se evaluó la importancia de un entorno de aprendizaje gamificado, el uso de recursos digitales, y su impacto en el aprendizaje significativo de los estudiantes. Asimismo, se analizó la pertinencia de utilizar una rúbrica adecuada para evaluar los resultados e impactos de la propuesta educativa.

**Análisis de la encuesta realizada a los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús Martínez Barba”, del paralelo “A”.**

La encuesta se aplicó a 34 estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica, que corresponde al paralelo “A”, Los resultados obtenidos de la encuesta revelan la siguiente información.

**Pregunta 1.- Especifique su género.**

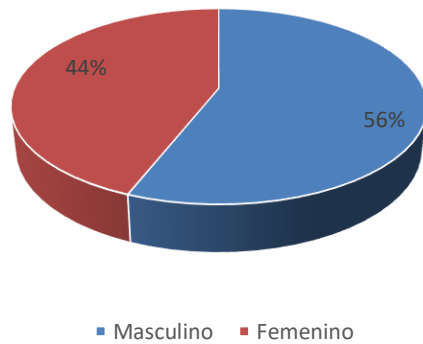
**Tabla 3**

*Género de los estudiantes*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Masculino	19	56%
Femenino	15	44%
Total	34	100%

**Figura 8**

*Género de los estudiantes*



**Análisis e Interpretación:** De los 34 estudiantes encuestados, los datos de género muestran que el 56% se identifica con el género masculino, mientras que el 44% se identifica con el género femenino. Esto indica que hay un porcentaje ligeramente mayor de estudiantes del género masculino.

Podemos constatar que no existe una gran diferencia entre los géneros masculino y femenino, lo que facilita el equilibrio en la implementación de estrategias pedagógicas. Sin embargo, siempre es importante considerar las necesidades de ambos géneros al diseñar cualquier tipo de aprendizaje.

**Pregunta 2.- Especifique su rango de edad.**

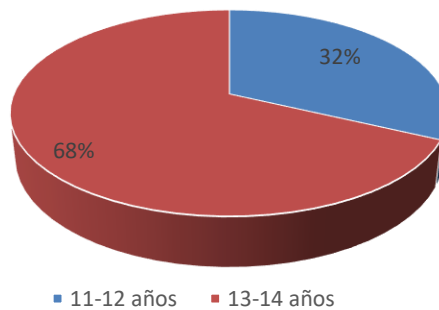
**Tabla 4**

*Edad de los estudiantes*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
11-12	11	32%
13-14	23	68%
Total	34	100%

**Figura 9**

*Edad de los estudiantes*



**Análisis e Interpretación:** De los 34 estudiantes encuestados, el 32% tiene entre 11 y 12 años, mientras que el 68% tiene entre 13 y 14 años. Esta distribución indica que hay un mayor porcentaje de estudiantes en el rango de 13 a 14 años.

Es importante tener en cuenta que, al comparar a los estudiantes de 11 y 12 años con los de 13 y 14 años, existen pequeñas diferencias en la forma de impartir el conocimiento. Por lo tanto, los tutores deben considerar estos factores al planificar cada clase, adaptando los contenidos a los intereses y preferencias según la edad, para satisfacer eficazmente a ambos grupos.

**Pregunta 3.- ¿Qué tanto conocimiento tienes sobre la materia de Lengua y Literatura?**

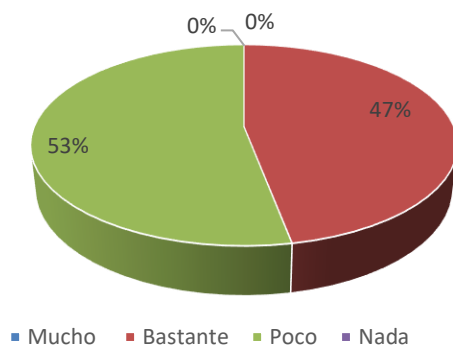
**Tabla 5**

*Conocimiento*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	0	0%
Bastante	16	47%
Poco	18	53%
Nada	0	0%
Total	34	100%

**Figura 10**

*Conocimiento tienes sobre la materia de Lengua y Literatura*



**Análisis e Interpretación:** En el análisis, podemos constatar que ningún estudiante tiene "mucho" o "nada" de conocimiento en Lengua y Literatura. El 47% de los estudiantes manifiesta que posee "bastante" conocimiento, mientras que el 53% indica tener "poco" conocimiento de la materia.

Esta distribución nos muestra que más de la mitad de los estudiantes tiene "poco" conocimiento de la asignatura de Lengua y Literatura. Por otro lado, algunos estudiantes afirman tener "bastante" conocimiento, mientras que otros mencionan no tener conocimientos. Para reducir esta brecha en el conocimiento de los estudiantes, es necesario implementar estrategias.

**Pregunta 4.- ¿Qué tan desarrolladas están mis destrezas en la asignatura de Lengua y Literatura?**

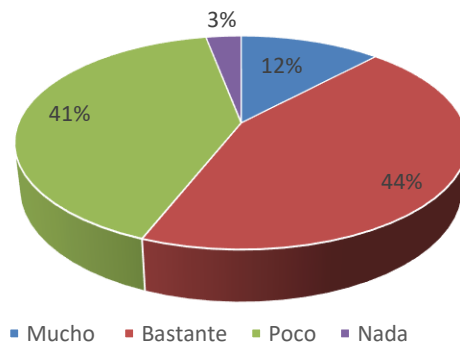
**Tabla 6**

*Destrezas*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	4	12%
Bastante	15	44%
Poco	14	41%
Nada	1	3%
Total	34	100%

**Figura 11**

*Destrezas en la asignatura de Lengua y Literatura.*



**Análisis e Interpretación:** Podemos evidenciar que el 12% manifiesta tener "muy" desarrolladas las destrezas, un 44% indica tenerlas "bastante" desarrolladas, un 41% expresa que las tiene "poco" desarrolladas, y un 3% manifiesta no tenerlas desarrolladas en absoluto.

Una parte significativa de los estudiantes afirma tener destrezas en la asignatura de Lengua y Literatura, una mayoría manifiesta que necesita mejorar en este aspecto. Esto evidencia la necesidad de enfocarnos en mejorar las áreas clave de aprendizaje, con el fin de reforzar el conocimiento y lograr que todos los estudiantes progresen de manera continua.

**Pregunta 5.- ¿Creo que estoy logrando desarrollar las competencias cognitivas en la asignatura de Lengua y Literatura?**

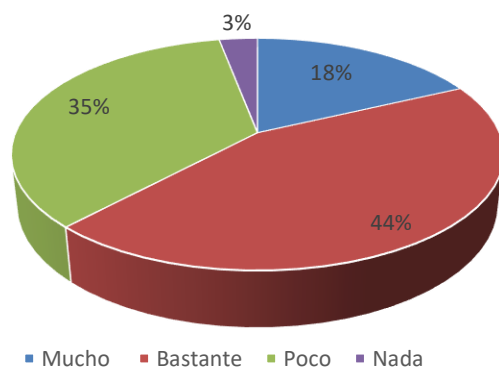
**Tabla 7**

*Competencias*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	6	18%
Bastante	15	44%
Poco	12	35%
Nada	1	3%
Total	34	100%

**Figura 12**

*Competencias cognitivas.*



**Análisis e Interpretación:** El 18% manifiesta que ha logrado "mucho" en cuanto al desarrollo de competencias cognitivas; un 44% manifiesta que ha logrado "bastante" desarrollo, un 35% indica que ha logrado "poco", y un 3% expresa que no ha logrado "nada".

Aunque una parte significativa de los estudiantes señala que sí está logrando desarrollar las competencias, una mayoría significativa indica que su desarrollo es limitado. Por lo tanto, es necesario identificar las áreas vulnerables que presentan los estudiantes e implementar estrategias.

**Pregunta 6.- ¿Tengo facilidad para comunicarme y participar con mis compañeros, ya sea en grupo o de manera individual, en la clase de Lengua y Literatura?**

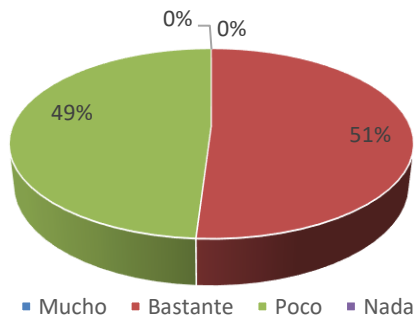
**Tabla 8**

*Facilidad de Comunicación*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	0	0%
Bastante	18	51%
Poco	16	49%
Nada	0	0%
Total	34	100%

**Figura 13**

*Facilidad de comunicación en grupo o individual*



**Análisis e Interpretación:** Podemos evidenciar que el 51% de los estudiantes manifiesta tener "bastante" facilidad para comunicarse y participar, mientras que el 49% indica tener "poca" facilidad para hacerlo. No se registraron respuestas en las opciones de "mucho" o "nada".

La mitad de los estudiantes se siente cómodos al comunicarse y participar. Sin embargo, el docente debe enfocarse en corregir la desigualdad entre los estudiantes que tienen "poca" facilidad para comunicarse. En las opciones de "mucho" o "nada" también sugiere que hay problemas en el área de comunicación, lo que resalta la necesidad de crear un entorno más participativo, donde los estudiantes se sientan motivados a interactuar y comunicarse con los demás.

**Pregunta 7.- ¿Puedo participar activamente con el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la clase de Lengua y Literatura?**

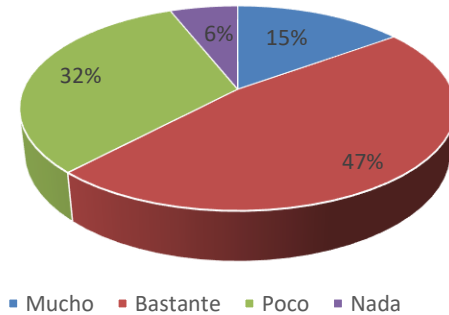
**Tabla 9**

*Proceso de enseñanza-aprendizaje*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	5	15%
Bastante	16	47%
Poco	11	32%
Nada	2	6%
Total	34	100%

**Figura 14**

*Proceso de enseñanza-aprendizaje.*



**Análisis e Interpretación:** Evidenciamos que un 47% de los estudiantes manifiesta que puede participar "bastante" con el docente, mientras que un 15% indica que puede participar "mucho" en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, el resto de los estudiantes señala que tiene "poca" o "ninguna" participación activa con los docentes.

Aunque una parte considerable de los estudiantes participa activamente con el docente, también hay una proporción significativa que no lo hace. Es necesario profundizar en las dificultades que enfrentan estos estudiantes, y ajustar los métodos de enseñanza para mejorar.

**Pregunta 8.- ¿Dispongo de un ambiente familiar que me ayuda a fomentar el aprendizaje de Lengua y Literatura?**

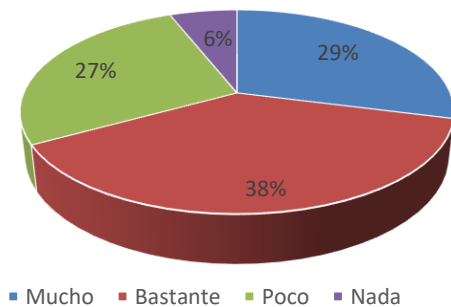
**Tabla 10**

*Fomentar el aprendizaje.*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	10	29%
Bastante	13	38%
Poco	9	27%
Nada	2	6%
Total	34	100%

**Figura 15**

*Fomentar el aprendizaje.*



**Análisis e Interpretación:** Un 13% de los estudiantes manifiesta que su ambiente familiar los apoya "bastante", mientras que un 29% indica que su familia los apoya "mucho". Un 27% señala que recibe "poco" apoyo, y un 6% manifiesta que su familia no los apoya "nada".

Existe un rango favorable de apoyo por parte de las familias hacia los estudiantes en su aprendizaje. Sin embargo, también es evidente que hay un porcentaje considerable de estudiantes que no recibe suficiente apoyo familiar para fomentar su aprendizaje. Por lo tanto, es ideal implementar recursos o estrategias que ayuden a mejorar el rendimiento de los estudiantes con menos apoyo familiar, asegurando así un entorno más favorable para su desarrollo académico.

**Pregunta 9.- ¿Me siento motivado en la clase de Lengua y Literatura para participar, ya sea de forma oral o escrita?**

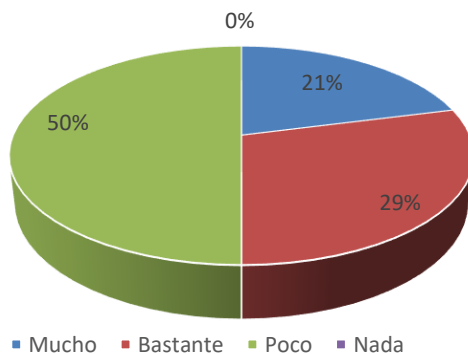
**Tabla 11**

*Motivación para participar*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	7	21%
Bastante	10	29%
Poco	17	50%
Nada	0	0%
Total	34	100%

**Figura 16**

*Motivación para participar*



**Análisis e Interpretación:** Podemos evidenciar que solo el 21% de los encuestados se siente "muy" motivado en la clase, mientras que un 29% tiene "bastante" motivación en la clase de Lengua y Literatura. Sin embargo, un 50% manifiesta que se siente "poco" motivado en esta asignatura. No hubo ningún participante que indicara no tener "nada" de motivación.

Debemos identificar las causas y luego establecer estrategias que hagan la clase más atractiva y motivadora, donde los estudiantes se sientan cómodos y activos en todo momento. Sería ideal implementar la gamificación, que puede contribuir significativamente a aumentar la motivación a través de actividades lúdicas apropiadas para los estudiantes.

**Pregunta 10.- ¿Siento mucho interés al realizar todas las actividades en las clases de Lengua y Literatura?**

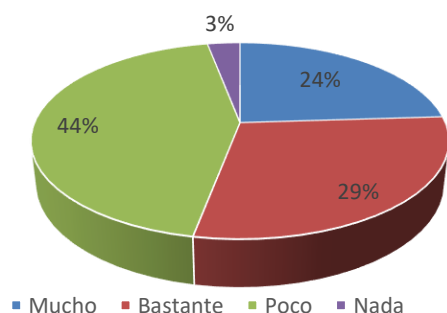
**Tabla 12**

*Interés al realizar las actividades*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	8	24%
Bastante	10	29%
Poco	15	44%
Nada	1	3%
Total	34	100%

**Figura 17**

*Interés al realizar las actividades*



**Análisis e Interpretación:** Evidenciamos que el 24% de los estudiantes siente "mucho" interés en realizar las actividades de Lengua y Literatura, mientras que un 29% manifiesta tener "bastante" interés. Sin embargo, el 44% de los estudiantes indica tener "poco" interés, y un 3% dice que no tiene "nada" de interés en realizar las actividades de la asignatura.

Aunque una parte significativa de los estudiantes muestra interés por realizar las actividades de Lengua y Literatura, existe una mayoría que se siente poco entusiasmada. Esto puede afectar notablemente la participación y el desempeño de los estudiantes en clase. Para mitigar este problema, es necesario identificar las causas de esta falta de interés y así implementar acciones que fomenten su mejora.

**Pregunta 11.- ¿Tengo dominio de mí mismo para tener la capacidad de examinar y reflexionar sobre mis propios pensamientos, emociones y experiencias internas?**

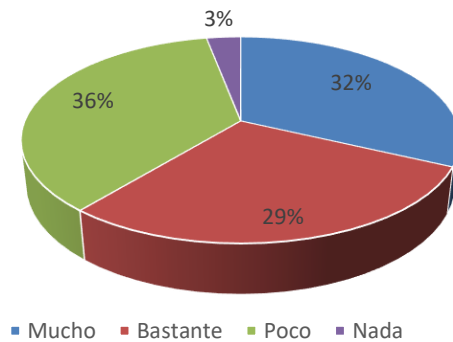
**Tabla 13**

*Capacidad de reflexión sobre mis emociones*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	11	32%
Bastante	10	29%
Poco	12	36%
Nada	1	3%
Total	34	100%

**Figura 18**

*Capacidad de reflexión sobre mis emociones.*



**Análisis e Interpretación:** Evidenciamos que el 32% de los estudiantes tiene "mucho" dominio de sí mismos, mientras que un 29% manifiesta que tiene "bastante" dominio de sí mismos. Por otro lado, un 36% indica que tiene "poco" dominio y un 3% señala que no tiene "nada" de dominio.

Una parte considerable de los estudiantes tiene una buena capacidad de reflexión sobre sus propios pensamientos y sentimientos, mientras que una parte significativa manifiesta enfrentar dificultades en cuanto a la capacidad de reflexionar. Aquí, podemos implementar técnicas y actividades en clase que fomenten la reflexión y el autoconocimiento, utilizando ejercicios de gamificación que ayudarán a los estudiantes a mejorar su autodomnio y capacidad de reflexión.

**Pregunta 12.- ¿Poseo conocimiento de las estrategias didácticas que se emplean en la asignatura de Lengua y Literatura?**

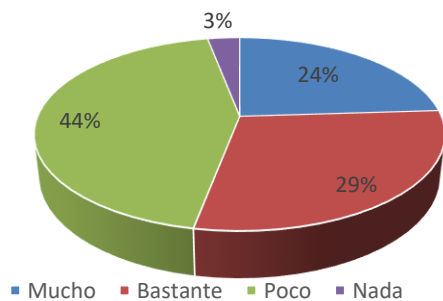
**Tabla 14**

*Conocimiento de las estrategias didácticas*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	8	24%
Bastante	10	29%
Poco	15	44%
Nada	1	3%
Total	34	100%

**Figura 19**

*Conocimiento de las estrategias didácticas*



**Análisis e Interpretación:** En el análisis podemos evidenciar que un 24% de los estudiantes manifiesta que posee "mucho" conocimiento sobre las estrategias didácticas, mientras que el 29% indica que tiene "bastante" conocimiento. Sin embargo, un 44% expresa que tiene "poco" conocimiento, y un 3% manifiesta que no tiene ningún conocimiento.

Esta distribución nos indica que un porcentaje elevado de estudiantes no está adquiriendo el conocimiento necesario sobre las estrategias didácticas, lo que conlleva dificultades en la comprensión de la clase. La falta de conocimiento en este aspecto podría afectar negativamente el aprendizaje que adquieren. Para mejorar esta situación, sería de gran beneficio proporcionar

refuerzo académico para aumentar el conocimiento en este ámbito.

**Pregunta 13.- ¿El docente lleva una planificación bien estructurada y coherente al momento de realizar el refuerzo académico de Lengua y Literatura?**

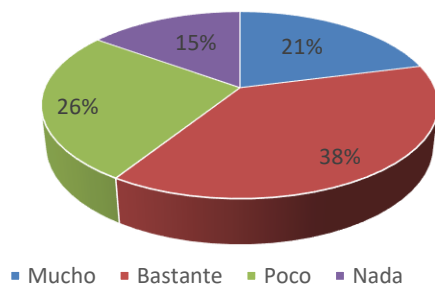
**Tabla 15**

*Lleva una planificación estructurada*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	7	21%
Bastante	13	38%
Poco	9	26%
Nada	5	15%
Total	34	100%

**Figura 20**

*Lleva una planificación estructurada*



**Análisis e Interpretación:** El 21% de los estudiantes manifiesta que el docente lleva una "buena" planificación, mientras que un 38% considera que es "bastante" estructurada. Un 26% opina que la planificación es "poco" estructurada, y un 15% señala que no es nada estructurada.

Hay una percepción mixta respecto a la estructura de la planificación del docente. Una parte de los estudiantes considera que la planificación es adecuada, mientras que otra parte manifiesta que es deficiente. Para mejorar, se debería revisar y ajustar la planificación docente, asegurando que se adapte a las necesidades de los estudiantes, e implementar el refuerzo

académico a través de la gamificación.

**Pregunta 14.- ¿Cumple el docente, al momento de dar clases, con llegar a sus estudiantes de una forma efectiva y entendible, donde los estudiantes adquieren conocimientos?**

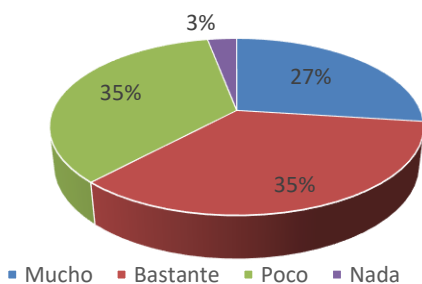
**Tabla 16**

*Cumple el docente con llegar de forma efectiva.*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	9	27%
Bastante	12	35%
Poco	12	35%
Nada	1	3%
Total	34	100%

**Figura 21**

*Cumple el docente con llegar de forma efectiva*



**Análisis e Interpretación:** El 27% de los estudiantes considera que el profesor, al dar clases, cumple "mucho" con llegar a los estudiantes de forma efectiva, mientras que el 35% menciona que cumple "bastante". Sin embargo, otro 35% señala que el docente cumple "poco", y un 3% indica que no cumple "nada".

Existe una percepción positiva en cuanto a que el docente logra llegar a los estudiantes de manera efectiva. No obstante, un porcentaje significativo opina que el docente no lo hace de manera suficiente, por lo que sería necesario analizar y realizar mejoras en las áreas que lo ameritan. El docente podría considerar mejorar sus métodos de enseñanza adaptando recursos.

**Pregunta 15.- ¿Considero que al momento de que el docente toma evaluaciones, estoy capacitado para rendirlas?**

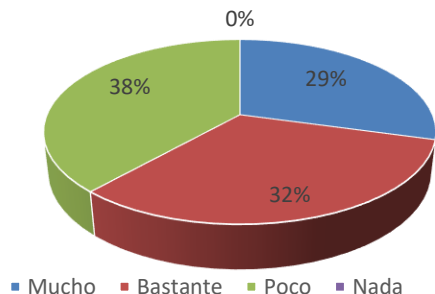
**Tabla 17**

*Al momento de dar evaluación me siento capacitado*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	10	29%
Bastante	11	32%
Poco	13	38%
Nada	0	0%
Total	34	100%

**Figura 22**

*Al momento de dar evaluación me siento capacitado*



**Análisis e Interpretación:** Evidenciamos que el 29% de los estudiantes menciona sentirse "muy" capacitados al momento de rendir evaluaciones de Lengua y Literatura, mientras que el 32% indica que se siente "bastante" capacitado. Sin embargo, el 38% de los estudiantes expresa sentirse "poco" capacitado al rendir evaluaciones, y ningún estudiante menciona sentirse "nada" capacitado.

Una parte considerable de los estudiantes se siente capacitada para rendir evaluaciones, pero un porcentaje significativo no se siente preparado. La falta de confianza y motivación de los estudiantes al momento de las evaluaciones podría estar relacionada con la calidad de la enseñanza que están recibiendo. El docente debería enfocarse en preparar mejor a los estudiantes, de modo que se sientan motivados y tengan un desempeño más eficiente en las evaluaciones.

**Pregunta 16.- ¿El docente utiliza las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) en las clases de Lengua y Literatura?**

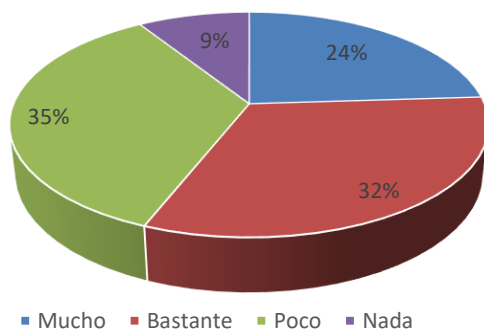
**Tabla 18**

*Utiliza las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación).*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	8	24%
Bastante	11	32%
Poco	12	35%
Nada	3	9%
Total	34	100%

**Figura 23**

*Utiliza las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación)*



**Análisis e Interpretación:** Evidenciamos que el 24% de los estudiantes menciona que el docente utiliza "mucho" las TIC en clase, mientras que el 32% indica que las utiliza "bastante" en las clases de Lengua y Literatura. Sin embargo, un 35% de los estudiantes señala que el docente las utiliza "poco", y un 9% menciona que no las utiliza "nada".

Esta distribución muestra que, aunque existe una cantidad significativa de estudiantes que afirman que el docente sí utiliza las TIC en las clases, hay otro porcentaje que considera su uso inexistente. En plena era digital, implementarlas es una necesidad latente para llegar de forma más eficiente a los estudiantes, ya que esto aumenta su motivación.

**Pregunta 17.- ¿Consideras necesario e importante el diseño de un entorno virtual en Moodle que esté basado en juegos (gamificación) para fortalecer el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?**

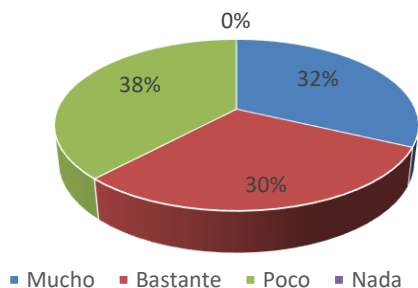
**Tabla 19**

*Considero necesario el diseño de un entorno virtual en Moodle*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	11	32%
Bastante	13	30%
Poco	11	38%
Nada	0	0%
Total	34	100%

**Figura 24**

*Considero necesario el diseño de un entorno virtual en Moodle*



**Análisis e Interpretación:** En el análisis podemos evidenciar que el 32% de los estudiantes considera "muy" necesario implementar un entorno virtual, mientras que el 30% menciona que es "bastante" necesario. Sin embargo, un 38% considera que es "poco" necesario, y ningún estudiante opina que un entorno virtual no sea necesario.

Esta distribución refleja un interés significativo en la gamificación como estrategia educativa, aunque existe un porcentaje menor que no lo considera necesario. Implementar la gamificación probablemente haría que los estudiantes que no ven su necesidad descubran los múltiples beneficios que aporta un entorno virtual basado en juegos, mejorando el aprendizaje.

**Pregunta 18.- ¿Consideras que la propuesta innovadora debe ser un recurso interactivo que me ayude a mejorar mi experiencia de aprendizaje a través de los juegos?**

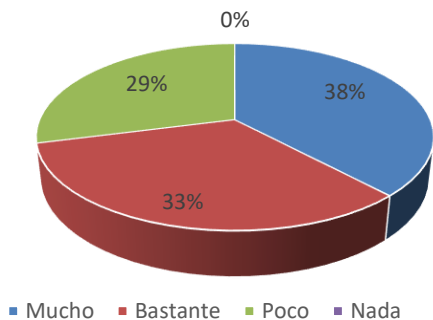
**Tabla 20**

*La propuesta innovadora de recurso interactivo*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	13	38%
Bastante	11	33%
Poco	10	29%
Nada	0	0%
Total	34	100%

**Figura 25**

*La propuesta innovadora de recurso interactivo*



**Análisis e Interpretación:** El 38% de los estudiantes considera que la propuesta debe ser innovadora, mientras que un 33% cree que debe ser "bastante" interactiva. Un 29% opina que debe ser "poco" innovadora, y ningún estudiante considera que no sea necesario en absoluto.

Esta distribución indica el fuerte interés de la mayoría de los estudiantes en una propuesta innovadora con recursos interactivos, ya que no solo capta su atención, sino que también los motiva a aprender y fomenta su compromiso de seguir auto educándose mediante estos recursos. En la era tecnológica en la que nos encontramos, es fundamental diseñar materiales atractivos y educativos e incorporarlos en el refuerzo académico para mejorar la calidad de la educación.

**Pregunta 19.- ¿Consideras que todas las actividades que se van a ejecutar deben ser novedosas y atractivas para fomentar el trabajo individual o colaborativo en la asignatura de Lengua y Literatura?**

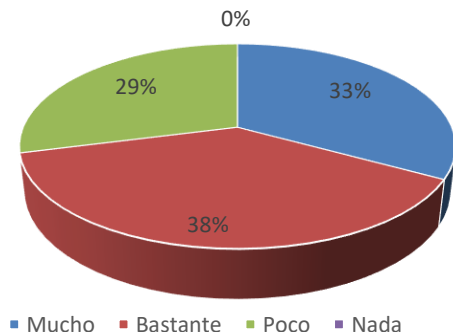
**Tabla 21**

*Las actividades que se van ejecutar deben ser atractivas.*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	11	33%
Bastante	13	38%
Poco	10	29%
Nada	0	0%
Total	34	100%

**Figura 26**

*Las actividades que se van ejecutar deben ser atractivas*



**Análisis e Interpretación:** El 33% considera que las actividades a realizar deben ser "muy" novedosas y atractivas, mientras que un 38% menciona que deben ser "bastante" novedosas y atractivas. Sin embargo, un 29% opina que las actividades deben ser "poco" atractivas y novedosas, y ningún estudiante considera que no sean necesarias.

La mayoría de los estudiantes cree que las actividades deben ser novedosas y atractivas para fomentar el trabajo. Las actividades educativas son la base fundamental del aprendizaje, ya que es a través de ellas que los estudiantes adquieren conocimientos y se sienten motivados a seguir aprendiendo. Es crucial diseñar actividades que sean dinámicas e innovadoras.

**Pregunta 20.- ¿Consideras que es importante que la propuesta cuente con una diversidad de recursos digitales como Kahoot, Quizizz, Educaplay, Padlet, Mentimeter, Liverwords, Jigwas Planet y blogs?**

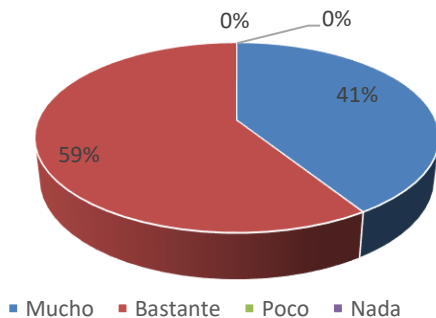
**Tabla 22**

*Es importante que la propuesta conste con diversos recursos digitales*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	14	41%
Bastante	20	59%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	34	100%

**Figura 27**

*Es importante que la propuesta conste con diversos recursos digitales*



**Análisis e Interpretación:** Podemos evidenciar que el 41% de los estudiantes considera "muy" importante que la propuesta cuente con una diversidad de recursos digitales como Kahoot, Quizizz, Educaplay, Padlet, Mentimeter, etc. Mientras que el 59% lo considera "bastante" importante. Ningún estudiante opina que estos recursos sean "poco" o "nada" importantes.

Esta distribución refleja la aprobación de los estudiantes en valorar la diversidad de recursos digitales, ya que son esenciales en la educación, no solo a nivel escolar, sino también en todo ámbito educativo. Integrar estos recursos hace que las clases sean más divertidas y que los estudiantes se entretengan mientras aprenden, evitando que vean la educación como algo forzado.

**Pregunta 21.- ¿Crees que es importante utilizar recursos digitales interactivos, dinámicos e interesantes para fomentar el desarrollo del aprendizaje significativo?**

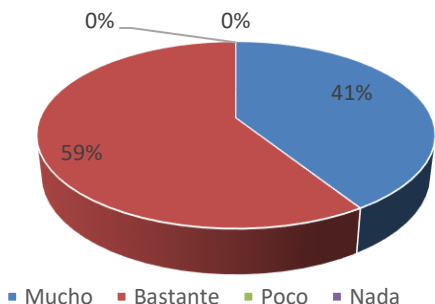
**Tabla 23**

*Es importante utilizar recursos digitales interactivos*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	14	41%
Bastante	20	59%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	34	100%

**Figura 28**

*Es importante utilizar recursos digitales interactivos*



**Análisis e Interpretación:** En el análisis podemos evidenciar que el 41% de los estudiantes consideran "muy" importante utilizar recursos digitales interactivos, dinámicos e interesantes para fomentar el desarrollo del aprendizaje significativo, mientras que un 59% considera que es "bastante" necesario. Ningún estudiante cree que estos recursos sean "poco" o "nada" necesarios.

Esta distribución resalta la importancia que los estudiantes otorgan a los recursos digitales interactivos, lo que indica lo esenciales que son para mejorar la enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura. La implementación de estos recursos incrementa la motivación y fomenta el compromiso por parte del estudiante. Además, estos recursos facilitan la enseñanza a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje, logrando que el proceso sea más inclusivo y efectivo.

**Pregunta 22.- ¿Consideras que el uso de instrumentos de evaluación en un ambiente virtual gamificado será más interesante y motivador?**

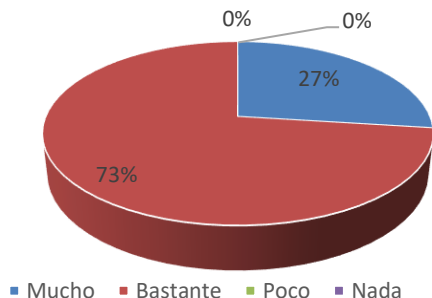
**Tabla 24**

*La evaluación en un ambiente gamificado será más motivador*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	9	27%
Bastante	25	73%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	34	100%

**Figura 29**

*La evaluación en un ambiente gamificado será más motivador*



**Análisis e Interpretación:** En el análisis podemos evidenciar que un 27% de los estudiantes manifiestan que es "muy" importante el uso de instrumentos de evaluación en un ambiente virtual, mientras que un 73% considera que es "bastante" interesante. Ningún estudiante cree que estos métodos sean "poco" o "nada" interesantes.

Los estudiantes consideran que el uso de instrumentos de evaluación en un ambiente virtual gamificado será más interesante y motivador, ya que la gamificación es una herramienta poderosa para que los estudiantes se sientan motivados e interesados en participar en el proceso de evaluación. Estas evaluaciones reducen el nivel de ansiedad, ya que la experiencia es más agradable, además de que la gamificación proporciona retroalimentación inmediata.

**Pregunta 23.- ¿Consideras pertinente evaluar los resultados y el impacto de la propuesta a través de una rúbrica adecuada?**

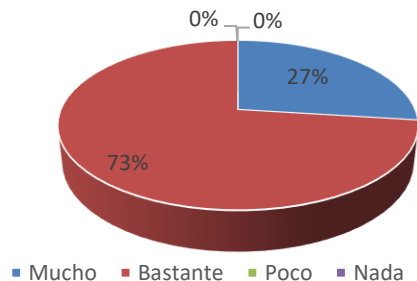
**Tabla 25**

*Evaluar los resultados a través de una rúbrica*

Opciones	Frecuencias	Porcentajes
Mucho	9	27%
Bastante	25	73%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	34	100%

**Figura 30**

*Evaluar los resultados a través de una rúbrica*



**Análisis e Interpretación:** En el análisis podemos evidenciar que un 27% de los estudiantes considera pertinente evaluar los resultados y el impacto de la propuesta a través de una rúbrica adecuada, mientras que un 73% lo considera "bastante" pertinente. Ningún estudiante cree que esto sea "poco" o "nada" necesario.

Existe un fuerte consenso respecto a la pertinencia de evaluar los resultados y el impacto de la propuesta mediante una rúbrica adecuada. Una rúbrica facilita criterios específicos que guían a los estudiantes y les permiten resolver las evaluaciones de manera más eficiente, al ser más fácil de entender y cumplir con los objetivos planteados. Una evaluación basada en rúbrica fomenta la retroalimentación, lo cual es fundamental para el desarrollo académico y la mejora continua.

### 3.8. Análisis Conclusivo por Variable

Tras analizar los datos recogidos en la encuesta realizada a los 34 estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús Martínez Barba”, del paralelo “A”, con una población compuesta por 19 hombres y 15 mujeres, se han revelado las siguientes conclusiones que se detallarán a continuación. Estas conclusiones se utilizarán para cumplir el objetivo general establecido en el primer capítulo de este proyecto de investigación, con la finalidad de aportar una solución a la problemática identificada. Se presenta un análisis crítico de acuerdo con cada variable.

**Primera variable.** - Situación actual del proceso de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, esta variable consta de nueve preguntas las cuales se orientan en las dimensiones Cognitiva, Interpersonal e intrapersonal.

El análisis nos revela una percepción general de conocimientos insuficientes entre los estudiantes en la materia de Lengua y Literatura, con la mayoría sintiéndose poco familiarizada con el contenido. Para abordar esta brecha, es esencial implementar estrategias educativas que refuercen los conceptos básicos y proporcionen recursos adicionales para mejorar la comprensión. Ajustar las metodologías de enseñanza y promover una mayor interacción entre docentes y alumnos podría aumentar la confianza y el conocimiento en la materia. Aunque una parte significativa de los estudiantes se siente relativamente competente en sus destrezas, una mayoría considera que aún necesita mejoras. Proporcionar más apoyo en el refuerzo académico para mejorar las oportunidades para aplicar habilidades en contextos reales puede ayudar a elevar el nivel general de destrezas en la asignatura. El desarrollo de competencias cognitivas también presenta desafíos, con una mayoría significativa de estudiantes percibiendo su progreso como limitado. Identificar las áreas específicas de dificultad y ofrecer estrategias adicionales o apoyo académico es fundamental para mejorar estas competencias. La comunicación y participación en clase muestran una situación mixta, con casi la mitad de los estudiantes enfrentando dificultades significativas. Fomentar un entorno más participativo y accesible, y emplear técnicas que faciliten la expresión y el intercambio de ideas, es crucial para mejorar esta dinámica. La participación activa con el docente también necesita mejoras. Identificar y abordar las barreras que enfrentan los

estudiantes, ajustando los métodos de enseñanza y promoviendo una mayor interacción, puede mejorar significativamente esta área. El apoyo familiar, aunque generalmente favorable, muestra limitaciones para una proporción significativa de estudiantes. Explorar formas de fortalecer este apoyo y proporcionar recursos o estrategias puede crear un entorno más sólido para el desarrollo académico. La motivación y el interés en la clase de Lengua y Literatura son áreas críticas que necesitan atención. Desarrollar estrategias para hacer la clase más atractiva e involucradora, como actividades lúdicas y relevantes, puede aumentar significativamente la motivación y el interés de los estudiantes. Finalmente, la capacidad de auto reflexión y dominio personal también presenta variabilidad. Implementar técnicas y actividades que fomenten la auto reflexión y el autoconocimiento, como ejercicios de gamificación, puede ayudar a los estudiantes a desarrollar un mayor dominio de sí mismos, influyendo positivamente en su bienestar emocional y rendimiento académico.

**Segunda variable.** - Se refiere a las estrategias didácticas por parte del docente en el proceso de refuerzo académico en la enseñanza de Lengua y Literatura comprende de cinco preguntas las cuales se orientan en las dimensiones pedagógica y tecnológica.

El análisis revela que muchos estudiantes tienen un conocimiento limitado de las estrategias didácticas en la asignatura de Lengua y Literatura, lo que podría afectar su comprensión del material. Para abordar esta brecha, se recomienda ofrecer refuerzo académico y recursos adicionales sobre estas estrategias. En cuanto a la planificación del refuerzo académico, las percepciones de los estudiantes varían, con algunos considerando que es adecuada y otros encontrándola poco coherente. Es fundamental revisar y ajustar la planificación para que sea más clara y alineada con las necesidades de los estudiantes, además de implementar retroalimentación continua. La percepción de la efectividad de la comunicación del docente también es mixta; ajustar los métodos de enseñanza para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y emplear estrategias más interactivas como la gamificación puede mejorar la enseñanza aprendizaje.

Muchos estudiantes sienten que no están adecuadamente preparados para las evaluaciones, por lo que ofrecer más apoyo en la preparación y ajustar las estrategias de enseñanza podría ayudar a mejorar esta percepción. Finalmente, el uso de TIC en las clases muestra una percepción dividida; aumentar su integración y asegurar su efectiva implementación puede enriquecer la experiencia de

aprendizaje, es crucial reforzar el conocimiento de las estrategias didácticas, mejorar la planificación y comunicación docente, ofrecer apoyo adicional en la preparación para evaluaciones y optimizar el uso de TIC para una experiencia educativa más completa y efectiva.

**Tercera variable.** - Entorno virtual gamificado en Moodle para el refuerzo académico de la asignatura de Lengua y Literatura, comprende de siete preguntas las cuales se orientan en las dimensiones de la planificación, ejecución y evaluación.

El análisis muestra un notable interés de los estudiantes en la implementación de un entorno virtual basado en gamificación en Moodle para fortalecer el aprendizaje en Lengua y Literatura. Aunque algunos estudiantes consideran esta estrategia muy necesaria, otros no la ven urgente, lo que sugiere la importancia de proporcionar ejemplos claros y evidencias sobre los beneficios de la gamificación para convencer a los escépticos. Los estudiantes también valoran el uso de recursos interactivos y gamificados, destacando la necesidad de diseñar estos recursos de manera atractiva y educativa, y adaptar las actividades para mantener su motivación y alinearlas con sus necesidades. Además, la mayoría considera esencial integrar una variedad de recursos digitales interactivos, como Kahoot y Quizizz, para enriquecer el aprendizaje y atender diferentes estilos de aprendizaje. La gamificación en las evaluaciones es vista como altamente motivadora, y el uso de rúbricas para evaluar el impacto de las propuestas es considerado muy pertinente. Las rúbricas aportan claridad y consistencia, mejorando el refuerzo académico y la confianza de los estudiantes. Por último, para optimizar el aprendizaje en Lengua y Literatura, es crucial implementar estrategias de gamificación y recursos digitales interactivos, diseñar actividades innovadoras y usar rúbricas para una evaluación efectiva.

## CAPITULO IV: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

### 4.1. Denominación y definición de la propuesta.

**Tema de la propuesta:** "Diseño de un entorno virtual gamificado en Moodle para el refuerzo académico de Lengua y Literatura, con el modelo instruccional PACIE."

### 4.2. Definición de la propuesta.

La propuesta "Diseño de un entorno virtual gamificado en Moodle para el refuerzo académico de Lengua y Literatura, con el modelo instruccional PACIE" plantea el desarrollo de un aula virtual que integra elementos gamificados con los principios del modelo PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning). El objetivo es crear un entorno virtual atractivo y motivador para los estudiantes, que facilite el refuerzo académico de los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura mediante el uso de recursos interactivos, juegos educativos y estrategias didácticas que fomenten la participación activa y el aprendizaje significativo.

Este entorno virtual estará establecido en la plataforma Moodle y ofrecerá actividades estructuradas según el enfoque PACIE, con recursos multimedia, evaluaciones gamificadas y herramientas de comunicación que facilitarán la interacción entre estudiantes y docente, creando un ambiente más motivador y participativo. La propuesta también busca adaptar las actividades a diferentes estilos de aprendizaje, proporcionando acceso a diversas aplicaciones educativas para que los estudiantes puedan nutrirse de múltiples formas. De esta manera, se asegura que no solo se beneficien del refuerzo de contenidos, sino que también se sientan estimulados y motivados, mejorando su compromiso con las tareas y promoviendo el rendimiento académico.

### **4.3. Justificación de la propuesta**

La propuesta "Diseño de un entorno virtual gamificado en Moodle para el refuerzo académico de Lengua y Literatura, con el modelo instruccional PACIE" surge como una necesidad directa a las necesidades detectadas en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús Martínez Barba”. A partir de una encuesta aplicada a 34 estudiantes del paralelo “A”, se identificaron problemas como el escaso conocimiento de los contenidos académicos, dificultades en la participación y comunicación, y una falla general de motivación e interés por la asignatura.

La gamificación en un entorno virtual como Moodle, ha demostrado ser una técnica eficaz para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al integrar elementos lúdicos en el aprendizaje, se transforma el proceso educativo en una experiencia más atractiva, fomentando la participación activa. Este enfoque no solo busca mejorar el rendimiento académico, sino también desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales esenciales para el éxito académico a largo plazo.

El entorno virtual propuesto permite una personalización del aprendizaje, adaptándose a diferentes estilos y ritmos, lo que es crucial en un aula con diversidad de habilidades, Moodle, con su flexibilidad y capacidad de integrar recursos multimedia, evaluaciones interactivas y herramientas de comunicación, ofrece un espacio adecuado para implementar esta propuesta.

La planificación basada en el modelo PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning) garantiza un enfoque estructurado y progresivo en el uso de las Tic, promoviendo la enseñanza eficaz y progresiva en un entorno virtual. Además, la gamificación en el aula facilita una evaluación continua y clara, utilizando rubricas que proporcionan consistencia y transparencia, ayudando a los estudiantes a reflexionar y autoevaluar su propio progreso.

Finalmente, esta propuesta responde a las necesidades de ofrecer la gamificación en un entorno virtual como Moodle que ofrece un refuerzo académico no solo efectivo, sino también motivador y atractivo, que promueva una actitud positiva hacia el aprendizaje de Lengua y Literatura, la combinación de la gamificación, los recursos interactivos y una planificación

pedagógica de calidad asegura una mejora en el rendimiento académico y en el compromiso de los estudiantes con su proceso de aprendizaje. (Acurio & Condori, 2021)

#### **4.4. Descripción de los destinatarios y responsables**

##### **Directos**

Los beneficiarios directos son los estudiantes de octavo año de educación básica, Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús Martínez Barba”.

##### **Indirectos**

El docente de Lengua y Literatura de los estudiantes de octavo año de educación básica en la Unidad Educativa 'Santa Mariana de Jesús Martínez Barba' se beneficiará indirectamente de esta propuesta, ya que la implementación de esta nueva estrategia de aprendizaje para el refuerzo académico contribuirá a una mejora significativa en el rendimiento de los estudiantes, facilitando así su labor educativa y fortaleciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **4.5. Responsable de la investigación:**

Jannina Judith Silva Vega.

#### **4.6. Objetivos de la propuesta**

##### **Objetivo general:**

Reforzar el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de octavo año de educación básica, Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús Martínez Barba”.

### **Objetivos específicos:**

Desarrollar competencias digitales y habilidades cognitivas en los estudiantes mediante el uso de herramientas tecnológicas, promoviendo un aprendizaje autónomo y colaborativo.

Implementar una serie de retos en cada módulo en Moodle que utilicen herramientas de gamificación, como diversas aplicaciones, para motivar a los estudiantes a participar regularmente y mejorar su rendimiento académico a través del refuerzo de los contenidos.

### **4.7. Temporización de la Propuesta**

El desarrollo de los módulos se organizará a lo largo de tres meses, comenzando en enero y finalizando en marzo. Cada módulo tendrá una duración de 3 semanas, sumando un total de 9 semanas de implementación.

El cronograma de los contenidos es el siguiente:

**Enero:** Módulo 1: Una imagen vale más que mil palabras.

**Febrero:** Módulo 2: Relatos de viajes y aventuras.

**Marzo:** Módulo 3: Preguntas para conocer más.

Este cronograma permite un enfoque progresivo y estructurado en la implementación de las unidades didácticas, asegurando que los estudiantes tengan tiempo suficiente para desarrollar las habilidades propuestas en cada módulo.

### **4.8. Conceptualización de la propuesta**

La propuesta está dirigida a estudiantes de entre 13 y 14 años, como se refleja en las respuestas a las preguntas planteadas en la encuesta realizada. Este capítulo presenta la propuesta de diseñar un aula virtual en Moodle para reforzar el aprendizaje de Lengua y Literatura, fundamentada en la técnica de gamificación. Esta iniciativa se desarrolla en la Unidad Educativa

"Santa Mariana de Jesús Martínez Barba" y surge como respuesta a los desafíos identificados en los estudiantes de octavo año, como la falta de motivación y las dificultades en la comprensión de los contenidos.

La implementación del aula virtual se justifica por la efectividad de la gamificación para incrementar la motivación y el compromiso estudiantil. El modelo PACIE estructura esta propuesta en fases clave: Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning, asegurando un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico y adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes.

La propuesta se enfoca en la personalización del aprendizaje y la integración de TIC, promoviendo un ambiente interactivo y lúdico que facilita la retención de información y mejora el rendimiento académico. Además, incluye un plan de evaluación continua para garantizar el éxito de la implementación.

### **Antecedentes de la propuesta**

La propuesta "Diseño de un entorno virtual gamificado en Moodle para el refuerzo académico de Lengua y Literatura, con el modelo instruccional PACIE" surge como una respuesta a las dificultades de aprendizaje identificadas en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa "Santa Mariana de Jesús Martínez Barba", ubicada en la provincia de Bolívar, cantón Chimbo. Mediante una encuesta aplicada a 34 estudiantes del paralelo "A", se evidenció una falta de motivación e interés en la asignatura de Lengua y Literatura, así como dificultades en la participación activa y en la comprensión de los contenidos académicos.

Ante estos desafíos, la introducción de estrategias innovadoras que combinen el uso de tecnologías educativas y técnicas de gamificación ha cobrado relevancia.

La sociedad del conocimiento y el avance tecnológico han generado un contexto en el que los jóvenes presentan inquietudes que la educación tradicional no siempre ha podido satisfacer. Este cambio ha hecho que los intereses de los estudiantes evolucionen, lo que obliga a los docentes a buscar nuevas estrategias para aumentar la motivación y el compromiso en el aula. Entre estas

estrategias, la gamificación ha demostrado ser efectiva para mejorar la motivación, la inmersión y la interacción social en el aprendizaje.

Diversos estudios académicos han analizado los beneficios de la gamificación en la educación. Estos estudios concluyen que la gamificación no solo incrementa la motivación y la participación, sino que también facilita el compromiso y la anticipación, mejorando la planificación y socialización de los estudiantes. Aunque se identifican algunas dificultades en su implementación, los beneficios superan los desafíos, haciendo que la actividad educativa sea más atractiva y efectiva. (SCIMAGO , 2018)

Por otro lado, La educación en línea requiere un diseño que coloque al estudiante en el centro de su propio proceso de aprendizaje. Moodle, como plataforma educativa, ofrece herramientas que promueven el trabajo colaborativo y autónomo, fundamentándose en el modelo socio-constructivista. Este enfoque sostiene que el conocimiento se construye en la mente del estudiante, en lugar de ser transmitido únicamente por el docente o los textos.

Moodle permite a los estudiantes desarrollar habilidades críticas, reflexivas y creativas, impulsando su compromiso y disfrute en el proceso de adquisición de conocimientos. La plataforma facilita un aprendizaje activo, donde el estudiante aprende "haciendo", a través de tareas y actividades que fomentan la autonomía y la construcción de conocimiento en base a sus habilidades. Además, Moodle proporciona un entorno adecuado para la formación de competencias digitales, esenciales en la sociedad actual, mediante sus tres pilares fundamentales: comunicación, contenidos y actividades. (Tapia, 2022)

El modelo de PACIE que estructura el aula virtual en las fases como (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E- learning), complementan esta propuesta al ofrecer un enfoque metodológico que asegure una implementación progresiva y efectiva de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).

Este conjunto de antecedentes académicos, tecnológicos y metodológicos refuerza la necesidad de implementar un entorno virtual gamificado en Moodle para mejorar el rendimiento académico y la participación activa de los estudiantes, garantizando una educación más inclusiva, motivadora y eficaz.

## **Fundamentos teóricos**

La metodología propuesta para el diseño de un aula virtual en Moodle, fundamentada en la técnica de gamificación para el refuerzo académico de la asignatura de Lengua y Literatura, se estructura en torno a la metodología PACIE. Este enfoque guía la implementación de herramientas virtuales y promueve la motivación y el aprendizaje interactivo en entornos educativos.

El modelo PACIE, utilizado en la propuesta de un aula virtual en Moodle, organiza el proceso educativo en varias fases clave.

1. En la fase de Presencia, se creará un entorno virtual atractivo y accesible que capte la atención de los estudiantes, utilizando recursos visuales y una interfaz amigable.
2. En la fase de Alcance, se definirán objetivos claros de aprendizaje, alineados con las necesidades educativas detectadas, y se establecerán competencias específicas para guiar el proceso formativo.
3. La fase de Capacitación fomentará el autoaprendizaje y el trabajo colaborativo, utilizando herramientas digitales que permitirán a los estudiantes y docentes familiarizarse con Moodle y con las actividades gamificadas. Durante la fase de Interacción, se incentivará la participación activa de los estudiantes mediante estrategias gamificadas, como puntos, insignias y competencias, para aumentar el compromiso y el interés en la asignatura.
4. Finalmente, la fase de E-learning integrará recursos multimedia y tecnologías emergentes para crear un entorno de aprendizaje dinámico y efectivo, asegurando que los estudiantes adquieran conocimientos de manera interactiva y motivadora. (Ferrer, 2012)

Cada módulo está diseñado para una duración de 3 semanas en los meses de enero, febrero y marzo, haciendo un total de 9 semanas.

**Tabla 26**

*Cronograma de Actividades*

Contenidos	Enero	Febrero	Marzo
<b>Módulo 1:</b> Una imagen vale más que mil palabras.			
<b>Módulo 2:</b> Relatos de viajes y aventuras			
<b>Módulo 3:</b> ¿Qué es una novela de aventuras?			

**Elaborado por:** Jannina Silva.

## Planificación del módulo N°01

Tabla 27

### Planificación Curricular

<b>Datos Generales</b>	
<b>Unidad Educativa</b>	Santa Mariana de Jesús Martínez Barba
<b>Asignatura</b>	Lengua y Literatura
<b>Grado</b>	Octavo año de Educación Básica
<b>Docente</b>	Jannina Judith Silva Vega
<b>Período</b>	2024-2025
<b>Tema</b>	Una imagen vale más que mil palabras
<b>Duración</b>	3 semanas (Aproximadamente 8 horas de clases)
<b>Objetivo General</b>	Desarrollar en los estudiantes la habilidad de interpretar y analizar imágenes y su conexión con textos literarios, a través de actividades dinámicas e interactivas, apoyadas en el uso de herramientas gamificadas.
<b>Objetivos Específicos</b>	<p>Interpretar el significado y contexto de diferentes imágenes en relación con un texto narrativo.</p> <p>Desarrollar la capacidad de redacción creativa a partir de imágenes.</p> <p>Usar herramientas de gamificación para mejorar la motivación y aprendizaje.</p>
<b>Recursos Didácticos</b>	<p>Libro de Lengua y Literatura de octavo año</p> <p>Herramientas de gamificación: Kahoot, Quizizz,</p>

	Genially, Educaplay, Moodle
<b>Actividades</b>	
<b>Herramientas de Gamificación</b>	<b>Sesión Actividad</b>
<b>Moodle (foro de discusión)</b>	<b>Introducción al tema:</b> Breve explicación sobre el significado del dicho “Una imagen vale más que mil palabras”. Se muestran imágenes relacionadas y los estudiantes interpretan en pequeños grupos.
<b>Padlet (Tablero colaborativo)</b>	<b>Análisis de imágenes:</b> Selección de imágenes del libro de texto. Los estudiantes deben escribir una narrativa corta basada en la imagen que seleccionen.
<b>Kahoot o Quizizz</b>	<b>Quiz sobre teoría:</b> Repaso de la teoría vista en clase sobre la intervención visual mediante preguntas interactivas.
<b>Educaplay (juegos de emparejamiento)</b>	<b>Juego de asociación:</b> Los estudiantes relacionan imágenes con fragmentos de texto narrativo. Deben identificar que fragmento describe mejor cada imagen.
<b>Genially (presentaciones interactivas)</b>	<b>Creación de una historia:</b> Los estudiantes deben seleccionar una serie de imágenes y crear una historia completa basada en las mismas. Presentan su historia a la clase.
<b>Moodle (entrega de tareas)</b>	<b>Evaluación final:</b> Los estudiantes participan en una actividad de evaluación interactiva donde deben crear una línea de tiempo interactiva las instrucciones se encuentran en Moodle en la parte donde dice tarea.
<b>Evaluación</b>	Participación en actividades: 20%

	<p>Análisis de herramientas gamificadas (puntaje en juegos y actividades): 20%</p> <p>Evaluación final (redacción creativa): 30%</p>
<b>Referencia.</b>	<p>Ministerio de Educación de Ecuador. (2024). Texto de Lengua y Literatura 8vo Año de Educación Básica. Quito: Editorial Ministerio de Educación.</p>

**Elaborado por:** Jannina Silva.

## Planificación del módulo N°02

**Tabla 28**

### *Planificación Curricular*

<b>Datos Generales</b>	
<b>Unidad Educativa</b>	Santa Mariana de Jesús Martínez Barba
<b>Asignatura</b>	Lengua y Literatura
<b>Grado</b>	Octavo año de Educación Básica
<b>Docente</b>	Jannina Judith Silva Vega
<b>Período</b>	2024-2025
<b>Tema</b>	Relatos de viajes y aventuras
<b>Duración</b>	3 semanas (Aproximadamente 8 horas de clases)
<b>Objetivo General</b>	Desarrollar en los alumnos la capacidad de identificar, analizar y crear relatos de viajes y aventuras, mediante el uso de herramientas gamificadas.
<b>Objetivos Específicos</b>	Identificar las características de los relatos y aventuras.

	<p>Analizar diferentes relatos de viajes y aventuras utilizando elementos narrativos.</p> <p>Fomentar la participación activa mediante herramientas de gamificación.</p>
<b>Recursos Didácticos</b>	<p>Libro de Lengua y Literatura de octavo año</p> <p>Herramientas de gamificación: Kahoot, Quizizz, Genially, Educaplay, Moodle</p>
<b>Actividades</b>	
<b>Herramientas de Gamificación</b>	<b>Sesión Actividad</b>
<b>Moodle (foro de discusión)</b>	<b>Introducción al tema:</b> Discusión sobre el concepto de relatos de viajes y aventuras. Lectura de fragmentos de relatos de diferentes autores.
<b>Kahoot o Quizizz (juego de preguntas)</b>	<b>Características de los relatos:</b> Los estudiantes analizan las características de los relatos de viajes y aventuras a partir de los fragmentos.
<b>Padlet (Tablero colaborativo)</b>	<b>Crear un relato un grupo:</b> En equipos, los estudiantes crean un breve relato de viajes y aventuras, incluyendo un personaje, un destino y un conflicto.
<b>Genially (presentaciones interactivas)</b>	<b>Presentación de relatos:</b> Los grupos presentan sus relatos de viajes a la clase. Se realiza un análisis comparativo de los diferentes relatos.
<b>Educaplay (juegos de emparejamiento)</b>	<b>Juego de asociación:</b> Los alumnos emparejan elementos de diferentes relatos (personajes, lugares, eventos) en un juego interactivo para reforzar lo

	aprendido.
<b>Moodle (entrega de tareas)</b>	<b>Evaluación final:</b> Los alumnos escriben un relato de viajes y aventuras que incluirá un mapa o esquema de su viaje.
<b>Evaluación</b>	Participación en actividades: 20% Análisis de herramientas gamificadas (puntaje en juegos y actividades): 20% Evaluación final (redacción creativa): 30%
<b>Referencia.</b>	Ministerio de Educación de Ecuador. (2024). Texto de Lengua y Literatura 8vo Año de Educación Básica. Quito: Editorial Ministerio de Educación.

**Elaborado por:** Jannina Silva.

### Planificación del módulo N°03

Tabla 29. Planificación Curricular.

<b>Datos Generales</b>	
<b>Unidad Educativa</b>	Santa Mariana de Jesús Martínez Barba
<b>Asignatura</b>	Lengua y Literatura
<b>Grado</b>	Octavo año de Educación Básica
<b>Docente</b>	Jannina Judith Silva Vega
<b>Período</b>	2024-2025
<b>Tema</b>	<b>Preguntas para conocer más</b>
<b>Duración</b>	3 semanas (Aproximadamente 8 horas de clases)

<b>Objetivo General</b>	Desarrollar en los estudiantes la capacidad e formular y responder preguntas significativas que fortalezcan su comprensión de los textos narrativos, utilizando ejemplos literarios y herramientas de gamificación para incentivar su participación activa.
<b>Objetivos Específicos</b>	<p>Definir las características clave de una novela de aventuras a través de preguntas orientadas a la comprensión.</p> <p>Analizar las estructuras narrativas de las novelas de aventuras mediante la formulación de preguntas literarias.</p> <p>Aplicar el conocimiento adquirido y crear preguntas y respuestas sobre textos literarios de aventuras.</p> <p>Utilizar herramientas de gamificación para reforzar el aprendizaje y promover la colaboración entre los estudiantes.</p>
<b>Recursos Didácticos</b>	<p>Libro de Lengua y Literatura de octavo año</p> <p>Herramientas de gamificación: Kahoot, Quizizz, Genially, Educaplay, Moodle</p>
<b>Actividades</b>	
<b>Herramientas de Gamificación</b>	<b>Sesión Actividad</b>
<b>Kahoot o Quizizz (juego de preguntas)</b>	<b>Exploración de preguntas claves:</b> Los alumnos responden un quis sobre un cuestionario de preguntas.
<b>Padlet (Tablero)</b>	<b>Formulación de preguntas:</b> Los alumnos crean

<b>colaborativo)</b>	preguntas clave sobre una novela de aventuras leída en clase, compartiendo sus ideas en Padlet para iniciar un debate colaborativo.
<b>Educaplay (juegos de emparejamiento)</b>	<b>Preguntas y respuestas:</b> Los alumnos deben emparejar preguntas con sus respuestas correspondientes en relación con los personajes, tramas y ambientes de la novela de aventuras.
<b>Genially (presentaciones interactivas)</b>	<b>Interrogantes al texto:</b> Los alumnos crean una presentación interactiva en la que formulan preguntas sobre un texto literario y responden utilizando citas textuales y análisis crítico.
<b>Moodle (entrega de tareas)</b>	<b>Evaluación final:</b> Los alumnos redactan un capítulo inicial de una novela de aventuras propia, aplicando los elementos trabajados en clase.
<b>Evaluación</b>	Participación en actividades: 20%  Análisis de herramientas gamificadas (puntaje en juegos y actividades): 20%  Evaluación final (redacción creativa): 30%
<b>Referencia.</b>	Ministerio de Educación de Ecuador. (2024). Texto de Lengua y Literatura 8vo Año de Educación Básica. Quito: Editorial Ministerio de Educación.

**Elaborado por:** Jannina Silva.

Posteriormente podemos encontrar la Planificación de Unidades Didácticas que se adapta a una estructura que organiza el desarrollo del contenido programado en términos de espacio y tiempo. El diseño preliminar del Entorno Virtual de Aprendizaje se elaboró a partir de un Guion Instruccional PACIE, que sirve como guía para su implementación en la plataforma Moodle.

El Guion Instruccional detalla que el entorno virtual se compone de tres Módulos de refuerzo pedagógico, los cuales, según la planificación de la propuesta, corresponden a Lengua y Literatura Octavo de Educación Básica.

**A continuación, se presenta la distribución de las diferentes actividades y contenidos de acuerdo al modelo PACIE.**

Diseño Instruccional PACIE.

### **1. Presencia:**

Presentación de bienvenida.

Foros de participación estudiantil.

Políticas del curso (normas de conducta y participación).

Herramientas de gamificación (Kahoot, Quizizz, Educaplay).

Rol del tutor como guía en el aprendizaje.

Modelo PACIE, que garantiza la sensación de cercanía y acompañamiento en el aprendizaje en línea.

**Figura 31. Entorno Virtual Moodle**



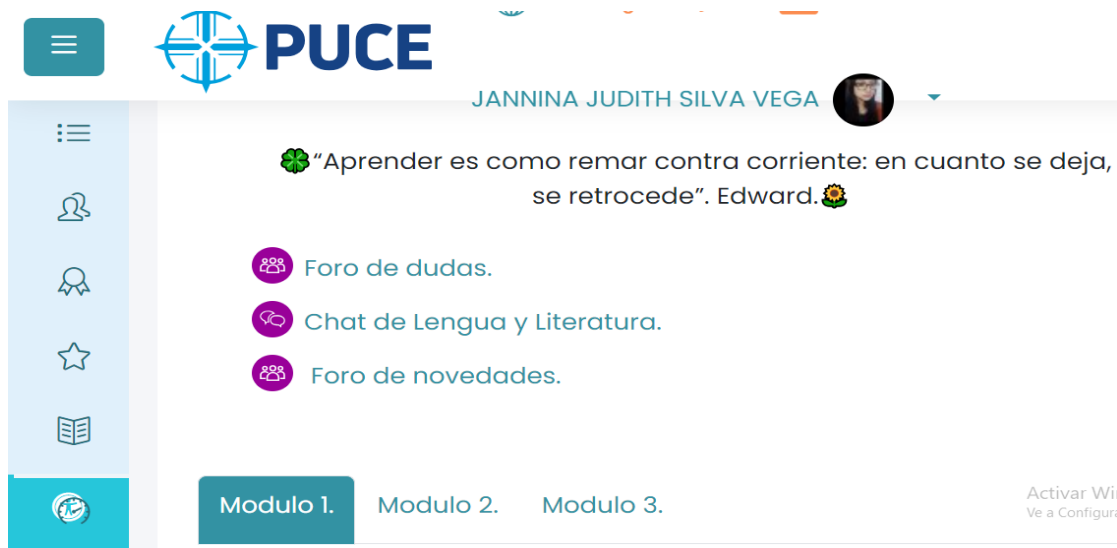
**Elaborado por: Jannina Silva.**

**Figura 32. Presentación**



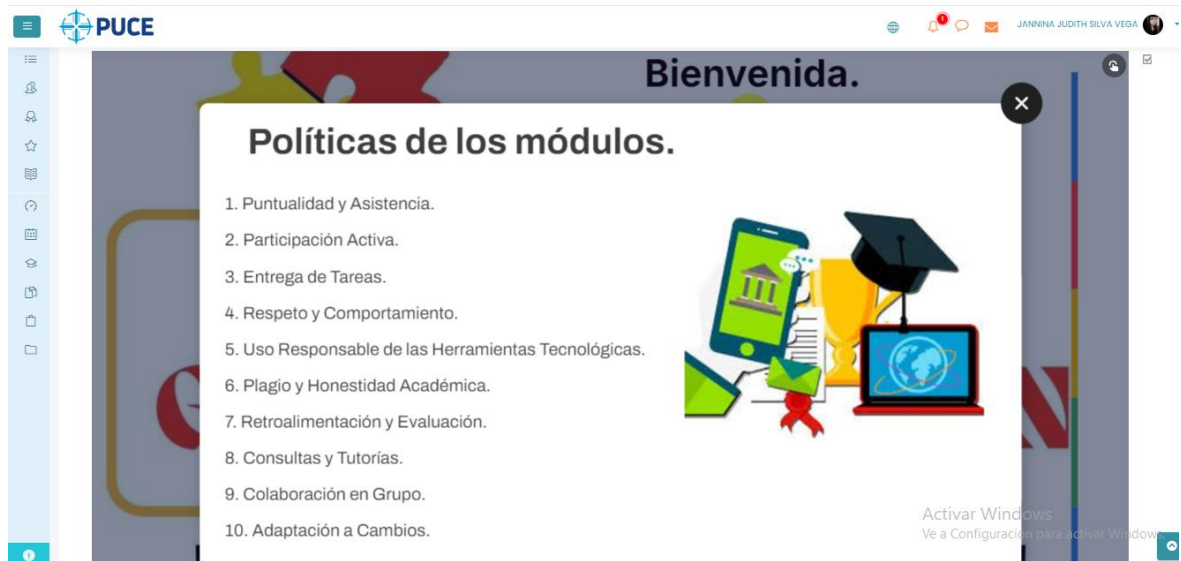
**Elaborado por: Jannina Silva**

**Figura 33.** Foros de participación estudiantil.



**Elaborado por:** Jannina Silva.

**Figura 34.** Políticas



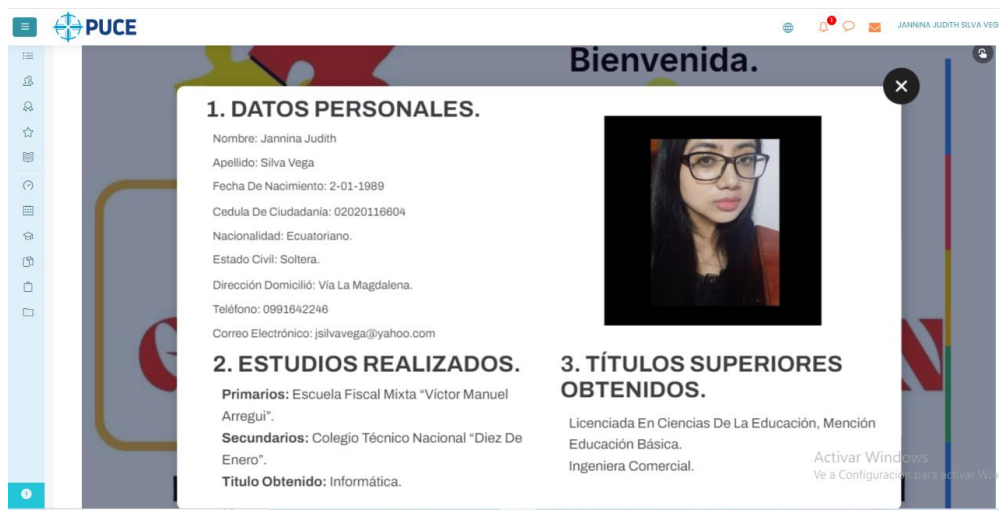
**Elaborado por:** Jannina Silva.

**Figura 35. Herramientas**



**Elaborado por:** Jannina Silva.

**Figura 36. Información del Tutor**



**Elaborado por:** Jannina Silva.

## Diseño Instruccional PACIE

### 2. Alcance:

**Guía del módulo:** Se facilita una guía detallada de lo que se va realizar en cada módulo.

**Recursos principales:** Son recursos esenciales que tenemos en cada módulo presentaciones teóricas.

**Recursos opcionales:** Son herramientas adicionales que permiten complementar el aprendizaje.

**Foro académico:** Fue habilitado un espacio para la interacción de los estudiantes y el tutor.

**Actividades realizadas:** Son diferentes herramientas de gamificación que nos permiten realizar actividades como cuestionarios interactivos.

**Glosario:** Términos referidos a la materia para que tengan mayores conocimientos los estudiantes.

**Evaluación:** Diferentes preguntas sobre el tema del módulo.

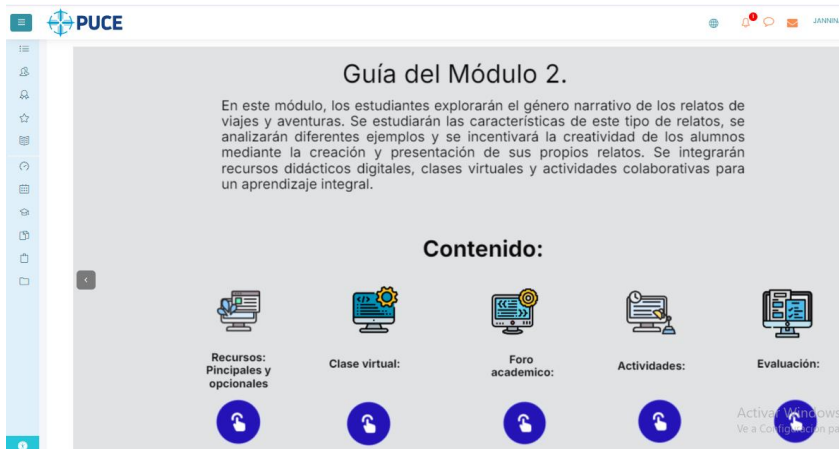
**Cierre:** Una breve despedida a los estudiantes de parte de la tutora mediante una presentación.

**Figura 37.** Guía del módulo 1



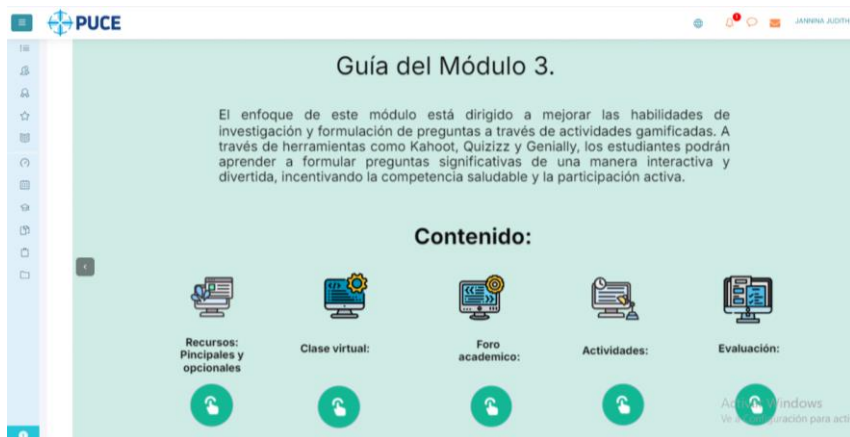
**Elaborado por:** Jannina Silva.

**Figura 38. Guía del módulo 2**



**Elaborado por:** Jannina Silva.

**Figura 39. Guía del módulo 3**



**Elaborado por:** Jannina Silva.

**Figura 40.** Recursos principales y opcionales del módulo

The screenshot shows the PUCE platform interface. At the top, there is a navigation bar with the PUCE logo, a globe icon, notification icons, and the user name 'JANNINA JUDITH SILVA VEGA'. A sidebar on the left contains various navigation icons. The main content area is divided into three sections:

- Recursos Principales:**
  - LENGUA Y LITERATURA 8.º Grado Educación General Básica.
  - El arte rupestre: precursor de la escritura.
  - Características de las pinturas rupestres.
  - De nómadas a sedentarios: un salto cultural fundamental.
- Recursos Opcionales:**
  - Guía de uso de Kahoot.
  - Guía de uso de Padlet.
  - Guía de uso de Educaplay.
  - Guía de uso de Genially.
- Clase Virtual:**
  - Video clase de Lengua y Literatura.

At the bottom right, there is a Windows notification: 'Activar Windows. Ve a Configuración para activar Windows'.

**Elaborado por:** Jannina Silva.

**Figura 41.** Actividades del módulo

The screenshot shows the PUCE platform interface. At the top, there is a navigation bar with the PUCE logo, a globe icon, notification icons, and the user name 'JANNINA JUDITH SILVA VEGA'. A sidebar on the left contains various navigation icons. The main content area is divided into two sections:

- Foro Académico:**
  - Foro de discusión.
- Actividades:**
  - Padlet (Tablero colaborativo)
  - Cuestionario en Kahoot
  - Educaplay (Juego de parejas)
  - Genially (Historia Nómadas y Sedentarios)

**Elaborado por:** Jannina Silva.

**Figura 42. Tarea modulo 1**

**Tarea consistirá en la creación de una línea de tiempo interactiva.**

**Instrucciones:**  
Después de leer los recursos disponibles sobre la historia de la escritura, procederemos a realizar una tarea que nos permitirá explorar y comprender cómo ha evolucionado la escritura a lo largo del tiempo. Esta tarea consistirá en la creación de una línea de tiempo interactiva que resuma los principales hitos de la historia de la escritura utilizando herramientas web y ofimáticas.

**Procedimiento**

1. Investigación inicial:
2. Selección de Herramientas:
3. Creación de la Línea de Tiempo:
4. Integración de Elementos Multimedia:
5. Revisión y Edición:
6. Presentación y Entrega:

Leer los materiales proporcionados sobre la historia de la escritura.  
Identificar los eventos clave y personajes importantes en la evolución de la escritura.  
Elegir una herramienta para crear la línea de tiempo interactiva. Se recomiendan las siguientes opciones:  
Genially: Una herramienta online para crear líneas de tiempo interactivas.

Activar Windows  
Ve a Configuración para activar Windows.

**Elaborado por: Jannina Silva.**

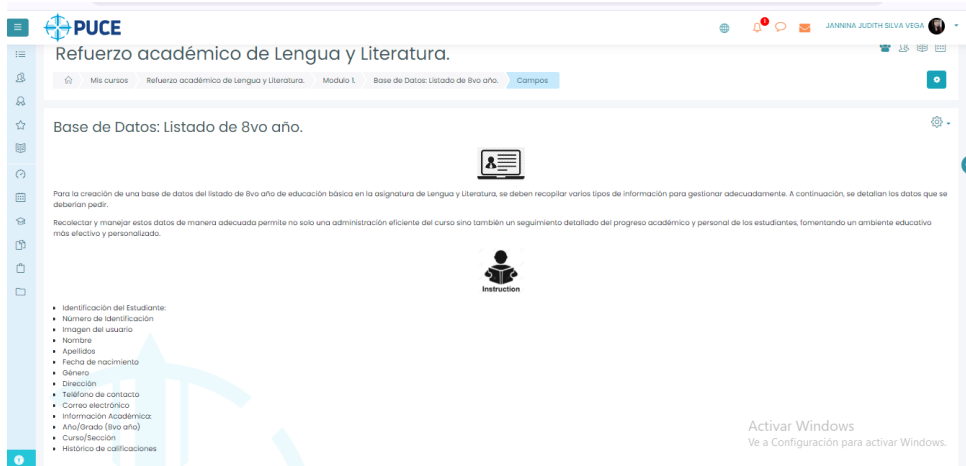
**Figura 43. Rubrica de evaluación**

**Instrucción:** Planear la elaboración de la tarea de acuerdo al criterio de evaluación y nivel de desempeño demostrado por el estudiante.

	Contenido	Diseño	Referencias	Autoría
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se corresponde con la temática planteada. • La información proporcionada está completamente estructurada y organizada. <b>2 puntos</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El producto es atractivo visualmente. • Se evidencia un equilibrio entre imágenes y texto. • El tamaño y color de las fuentes utilizadas permite la legibilidad del contenido. <b>2 puntos</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las referencias cumplen todos los puntos de las normas APA en su 7ma edición. <b>2 puntos</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenta la identificación completa del producto académico con título, información institucional, nombre del autor, fecha y curso. <b>2 puntos</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se emplean algunos términos relevantes con la temática. • La información fue estructurada y organizada apropiadamente. <b>2 puntos</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El producto es poco atractivo visualmente. • Se evidencia algunos aspectos monotono entre imágenes y texto. • El tamaño y color de las fuentes utilizadas permite parcialmente la legibilidad del contenido. <b>2 puntos</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las referencias cumplen solo algunos de los puntos de las normas APA en su 7ma edición. <b>2 puntos</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenta la mayoría de los datos referidos al producto académico con información institucional, nombre del autor, fecha y curso. <b>2 puntos</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En el producto no se evidencian el uso de términos relevantes a la temática. • La información presentada en los hitos principales no son claros. <b>2 puntos</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El producto no es atractivo visualmente. • No hay equilibrio entre imágenes y texto. • El tipo de fuente es poco legible por su tamaño y color. <b>2 puntos</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las referencias cumplen solo algunos de los puntos de las normas APA en su 7ma edición. <b>2 puntos</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El producto, presenta solo algunos datos de la identificación del producto académico. <b>2 puntos</b></li> </ul>

**Elaborado por: Jannina Silva.**

**Figura 44.** Base de datos de los estudiantes



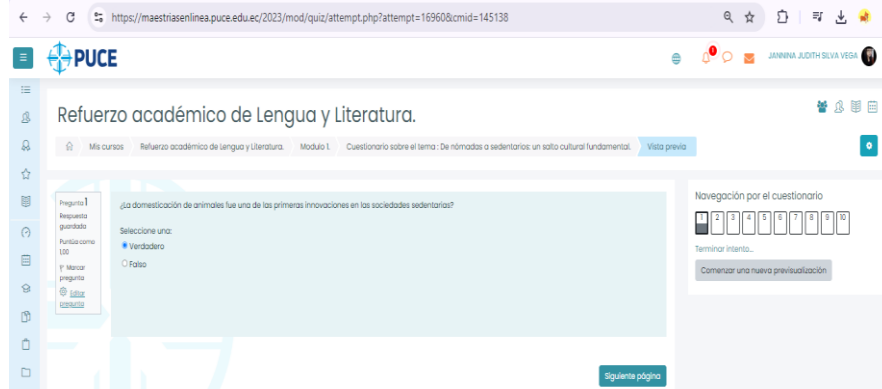
**Elaborado por:** Jannina Silva.

**Figura 45.** Cuestionario



**Elaborado por:** Jannina Silva.

**Figura 46. Preguntas a resolver**



**Elaborado por:** Jannina Silva.

### **Diseño Instruccional Pacie**

### **3. Capacitación:**

Se busca proporcionar a los estudiantes el conocimiento y las herramientas necesarias para que puedan desarrollar las competencias planteadas en los tres módulos. Esta fase implica una profundización en los contenidos clave de cada módulo, con un enfoque práctico y teórico.

**Figura 47. Modulo 1**



**Elaborado por:** Jannina Silva.

**Figura 48. Modulo 1**



**Elaborado por:** Jannina Silva.

**Figura 49. Módulo 1**



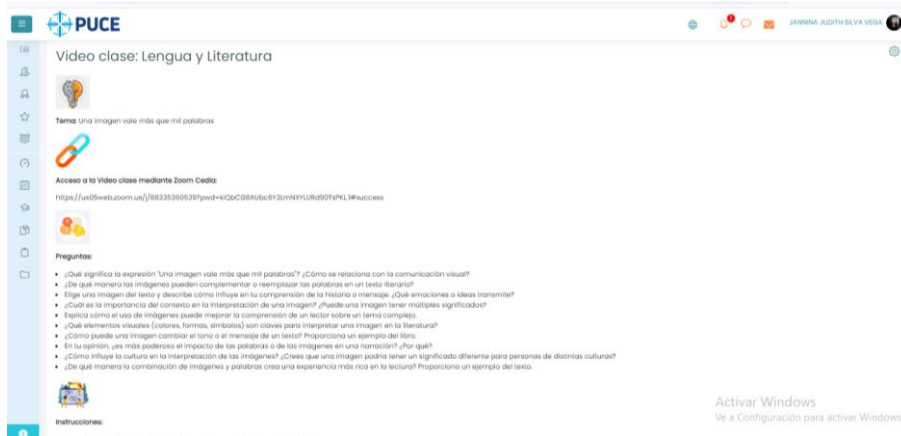
**Elaborado por:** Jannina Silva.

## Diseño Instruccional PACIE

### 4. Interacción:

Es la parte clave ya que busca fomentar el dialogo y la colaboración entre los alumnos, y también con el tutor, aquí lo que se busca es crear un entorno donde los participantes puedan compartir ideas, resolver cualquier inquietud y construir conocimiento de manera conjunta.

**Figura 50. Video Clase**

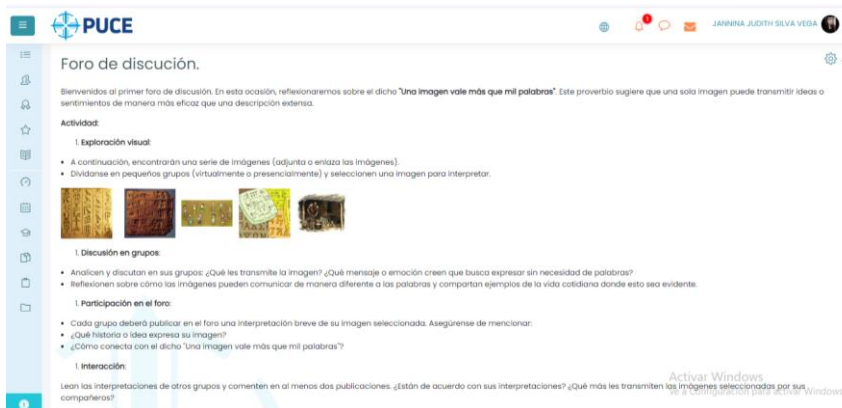


The screenshot shows a Zoom meeting window titled "Video clase: Lengua y Literatura". The interface includes a sidebar with navigation icons and a main content area. The main content area displays the following information:

- Tema:** Una imagen vale más que mil palabras
- Acceso a la Video clase mediante Zoom Código:** <https://us09web.zoom.us/j/88335300539?pwd=KkZkQ0RlUkU0bDZlbnNkYURlRjR0aHk1aUJuc0p1>
- Preguntas:**
  - ¿Qué significa la expresión "una imagen vale más que mil palabras"? ¿cómo se relaciona con la comunicación visual?
  - De qué manera las imágenes pueden complementar o reemplazar las palabras en un texto literario?
  - Elige una imagen del texto y describe cómo influye en la comprensión de la historia o mensaje. ¿Qué emociones o ideas transmite?
  - ¿Cuál es la importancia del contexto en la interpretación de una imagen? ¿Puede una imagen tener múltiples significados?
  - Explica cómo el uso de imágenes puede mejorar la comprensión de un lector sobre un tema complejo.
  - ¿Qué elementos visuales (colores, formas, símbolos) son claves para interpretar una imagen en la literatura?
  - ¿Cómo puede una imagen cambiar el tono o el mensaje de un texto? Proporcióna un ejemplo del texto.
  - En tu opinión, ¿es más poderoso el impacto de las palabras o de las imágenes en una narración? ¿Por qué?
  - ¿Cómo influye la cultura en la interpretación de las imágenes? ¿Crees que una imagen podría tener un significado diferente para personas de distintas culturas?
  - ¿De qué manera la combinación de imágenes y palabras crea una experiencia más rica en la lectura? Proporcióna un ejemplo del texto.
- Instrucciones:**

**Elaborado por: Jannina Silva.**

**Figura 51. Foro académico**



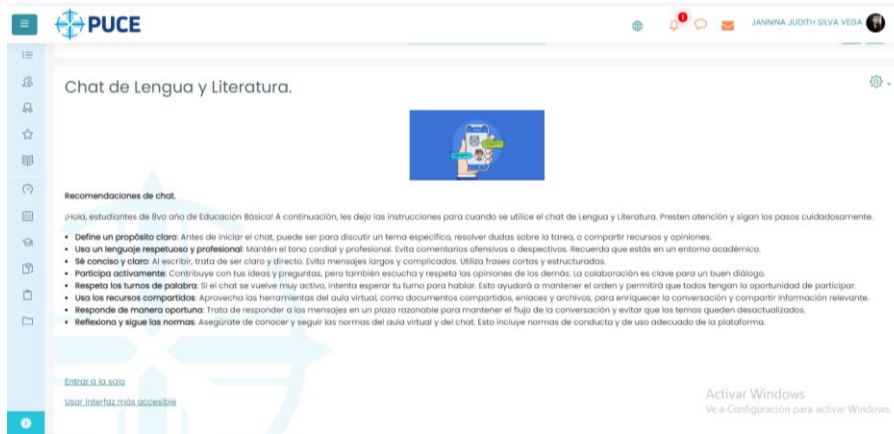
The screenshot shows an academic forum interface titled "Foro de discusión.". The main content area displays the following information:

- Bienvenidos al primer foro de discusión.** En esta ocasión, reflexionaremos sobre el dicho "Una imagen vale más que mil palabras". Este proverbio sugiere que una sola imagen puede transmitir ideas o sentimientos de manera más eficaz que una descripción extensa.
- Actividad:**
  - 1. Exploración visual:**
    - A continuación, encontrarán una serie de imágenes (adjunto o enlace las imágenes).
    - Divídanse en pequeños grupos (virtualmente o presencialmente) y seleccionen una imagen para interpretar.
  - 1. Discusión en grupos:**
    - Analicen y discutan en sus grupos: ¿Qué les transmite la imagen? ¿Qué mensaje o emoción creen que busca expresar sin necesidad de palabras?
    - Reflexionen sobre cómo las imágenes pueden comunicar de manera diferente a las palabras y compartan ejemplos de la vida cotidiana donde esto sea evidente.
  - 1. Participación en el foro:**
    - Cada grupo deberá publicar en el foro una interpretación breve de su imagen seleccionada. Asegúrense de mencionar:
      - ¿Qué historia o idea expresa su imagen?
      - ¿Cómo conecta con el dicho "una imagen vale más que mil palabras"?
  - 1. Interacción:**
    - Lean las interpretaciones de otros grupos y comenten en al menos dos publicaciones. ¿Están de acuerdo con sus interpretaciones? ¿Qué más les transmiten las imágenes seleccionadas por sus compañeros?

**Elaborado por: Jannina Silva.**



**Figura 54. Chat**



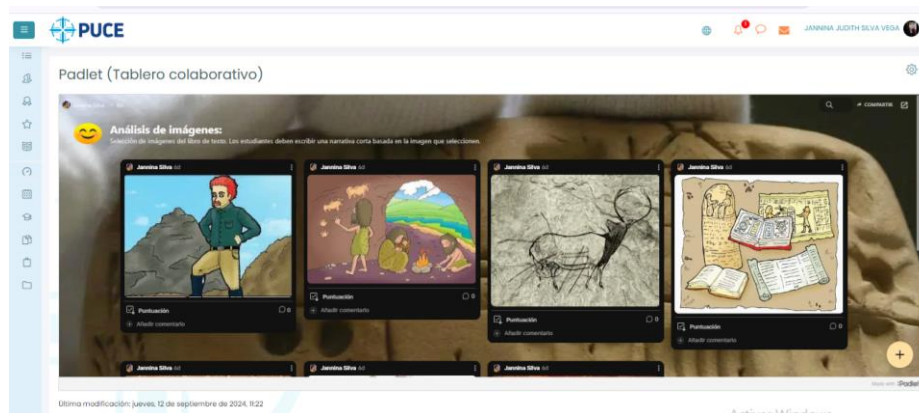
**Elaborado por:** Jannina Silva.

## **Diseño Instruccional PACIE**

### **5. E-learning:**

En esta fase se consolida el uso de plataformas digitales para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje a los estudiantes. En esta fase nos enfocamos en el uso de tecnologías educativas promoviendo un entorno de aprendizaje totalmente virtual donde los estudiantes puedan acceder a los recursos.

**Figura 55. Padlet**



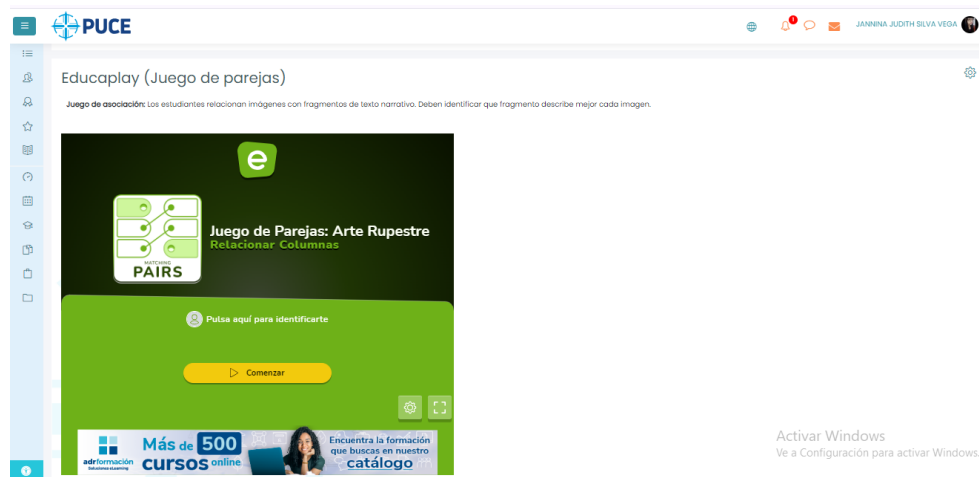
**Elaborado por:** Jannina Silva.

**Figura 56. Kahoot**



**Elaborado por: Jannina Silva.**

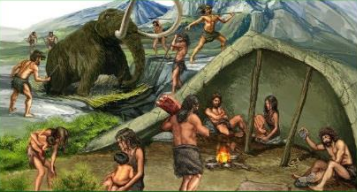
**Figura 57. Educaplay**




**Elaborado por: Jannina Silva.**

**Figura 58.** *Genially*

**Creación de una historia.**



**Nomadas y Sedentarios.**



genially

Activar Windows

The image shows a digital presentation slide with a dark green background. At the top, the text 'Creación de una historia.' is written in white. Below this is a central illustration of a prehistoric scene featuring a large mammoth, several people in primitive clothing, and a simple shelter. Underneath the illustration, the text 'Nomadas y Sedentarios.' is displayed in white. A circular share icon is positioned below the text. In the bottom left corner, the 'genially' logo is visible, and in the bottom right corner, the text 'Activar Windows' is present.

**Elaborado por:** Jannina Silva.

## Estructura de evaluación de la propuesta

La presente rúbrica ha sido diseñada para evaluar de manera efectiva las planificaciones realizadas en la plataforma Moodle, utilizando herramientas de gamificación para el refuerzo académico de los estudiantes de octavo año de Lengua y Literatura. Se centra en aspectos clave para asegurar una experiencia educativa motivadora y exitosa, donde cada presentación de los módulos sea clara y de fácil accesibilidad para los estudiantes. A través de cada recurso, se busca mejorar la calidad del aprendizaje y fomentar el compromiso de los estudiantes mediante la motivación.

## Rubrica de evaluación de la propuesta

**Tabla 30**

*Rubrica de evaluación*

Categoría	Indicadores	Escala de valoración		Observaciones
		Si	No	
<b>Efectividad en la guía del modulo</b>	Se presenta de manera clara y coherente, de modo que los estudiantes reciban toda la información sobre lo que se tratará en cada módulo. Aquí se detallan las actividades y los recursos que estarán disponibles en el entorno virtual.			
<b>Facilidad al acceder a los recursos (principales y opcionales)</b>	Aquí se presentan los recursos, como el texto del estudiante, videos, enlaces, y herramientas de gamificación, de manera clara y accesible en el entorno virtual.			
<b>Colaboración en el foro académico de una manera</b>	Aquí los estudiantes interactuaron entre compañeros de manera activa y respetuosa, compartiendo información			

<b>respetuosa y coherente.</b>	relacionada con el contenido académico, lo que generó discusiones productivas y el intercambio de conocimientos.			
<b>Manejo de las herramientas de gamificación por los estudiantes.</b>	Las herramientas que hemos utilizado en el entorno virtual para el manejo por parte de los estudiantes son Kahoot, Padlet, Educaplay, Genially, entre otras, para dinamizar el aprendizaje y evaluar a los estudiantes a través de actividades interactivas.			
<b>Acompañamiento por parte del tutor.</b>	El tutor estuvo disponible para resolver cualquier duda o requerimiento de información por parte de los estudiantes, formando así un ambiente de confianza y aprendizaje.			
<b>Interacción entre compañeros</b>	Los estudiantes han interactuado entre compañeros, creando un ambiente colaborativo y de aprendizaje a través de los recursos disponibles, ya sea formando grupos de trabajo o intercambiando opiniones de manera constructiva.			
<b>Puntualidad y efectividad en la video clase</b>	La video clase cuenta con explicaciones efectivas y relevantes sobre el contenido y la información que se presenta en cada módulo.			
<b>Los objetivos se cumplieron de manera efectiva en lo que respecta a la enseñanza-aprendizaje.</b>	Los recursos y actividades que se elaboraron en el entorno virtual contribuyeron eficientemente al logro de los objetivos esperados en el aprendizaje.			
<b>Medir el desempeño de los estudiantes</b>	Los instrumentos de evaluación utilizados nos han facilitado evaluar los			

<b>mediante evaluación.</b>	conocimientos y el aprendizaje adquiridos por los estudiantes.			
<b>Interés y motivación por parte de los estudiantes en el entorno virtual</b>	La estructura y el diseño del entorno virtual, donde se presentaron los recursos y actividades, han generado interés y motivación por parte de los estudiantes, promoviendo su compromiso por aprender Lengua y Literatura.			

**Elaborado por:** Jannina Silva.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En la investigación que hemos realizado en la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús Martínez Barba, pudimos evidenciar una gran falencia en el aprendizaje de Lengua y Literatura, reflejada en las bajas calificaciones de los estudiantes y en la falta de motivación y compromiso al momento de estudiar esta materia. Ante estos desafíos, resulta indispensable implementar estrategias de aprendizaje que respondan a las necesidades detectadas mediante las encuestas realizadas a los estudiantes, por lo que es necesario promover un ambiente motivador a través de la tecnología. Dado que estamos en pleno siglo XXI, y el uso de herramientas digitales que mejoren el aprendizaje como un entorno virtual se vuelve esencial para favorecer el rendimiento académico y la comprensión de los conocimientos en los estudiantes mediante recursos, actividades, foros académicos, etc.

### Conclusiones

A partir de los objetivos de la investigación, se procede a formular las siguientes conclusiones.

- En relación con el objetivo general, se puede mencionar que diseñar un entorno virtual gamificado en Moodle para el refuerzo académico de la materia de Lengua y Literatura representa una estrategia innovadora que motiva a los estudiantes al adquirir conocimientos. Este diseño mejora significativamente el aprendizaje, ya que se configuró una plataforma interactiva que facilita el acceso a diversos recursos y actividades de la asignatura mediante la gamificación. Esto fomenta la participación activa de los estudiantes y potencia sus habilidades cognitivas de manera efectiva.
- También se examinó la situación actual del aprendizaje, evidenciando áreas que requieren mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura. Se identificó la necesidad de implementar una planificación más dinámica que incorpore recursos interactivos, como la gamificación. Este enfoque no solo contribuiría a obtener mejores resultados en el

aprendizaje, sino también a incrementar significativamente la motivación de los estudiantes hacia la asignatura.

- Se pudo analizar que las estrategias didácticas empleadas actualmente por el docente se inclinan mayormente hacia métodos tradicionalistas, lo que dificulta que el estudiante conecte plenamente con los conocimientos y genera deficiencias en su adquisición. La incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y la gamificación permite ofrecer al estudiante métodos de enseñanza más actuales, atractivos y efectivos, transformando el aprendizaje en una experiencia tangible y significativa, donde adquirir conocimientos deja de ser una opción para convertirse en una realidad.
- La implementación de un entorno virtual gamificado en la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús no solo facilitaría que los docentes lleguen a los estudiantes de manera más eficiente al hacer sus clases más dinámicas, sino que también les permitiría mantenerse al ritmo de los avances tecnológicos. Esto proporcionaría a los estudiantes la oportunidad de explorar nuevos métodos de enseñanza más efectivos, mejorando su experiencia educativa y adaptándola a las demandas del mundo moderno.

### **Recomendaciones**

- Se recomienda implementar en la institución educativa la propuesta de un entorno virtual gamificado para el refuerzo académico de la asignatura de Lengua y Literatura, dirigido a los estudiantes de octavo año. Esta estrategia contribuirá a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que, mediante los juegos lúdicos que ofrece la gamificación, los estudiantes se sienten más relajados y menos estresados. Esto, a su vez, facilita su desenvolvimiento en las clases y promueve una mejor interacción tanto con sus compañeros como con los maestros.
- Se recomienda, con base en la información obtenida sobre el proceso de aprendizaje en esta institución, fortalecer las debilidades identificadas mediante una planificación académica que incorpore el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC). Esto permitirá diseñar

entornos de aprendizaje dinámicos que fomenten y motiven el aprendizaje de manera efectiva.

- Se recomienda actualizarse constantemente en el uso de nuevas tecnologías, dejando atrás los métodos tradicionalistas de aprendizaje e incorporando herramientas tecnológicas innovadoras. Esto permitirá que los estudiantes experimenten métodos de enseñanza más efectivos y significativos, mejorando su comprensión y motivación hacia el aprendizaje.
- Finalmente, se recomienda que el docente establezca un sistema de seguimiento para evaluar el impacto del entorno virtual de aprendizaje, de modo que pueda determinar si es necesario implementar más recursos o actividades. Esto es importante, ya que el docente debe mantenerse actualizado constantemente en lo relacionado con la tecnología.

## REFERENCIAS

- (OEI). (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf
- Acurio, E. T., & Condori, Á. R. (2021). Construcción de un aula virtual Moodle 3.8 con. 6(2). file:///C:/Users/JANNINA%20SILVA/Downloads/Dialnet-ConstruccionDeUnAulaVirtualMoodle38ConMetodologiaP-7897381.pdf
- Alex Paúl Zambrano Álava, M. D. (2020). *La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado* (Vol. 6). doi:http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402
- Almeida Cruz, M. N. (2021). Aprendizaje en el área de matemáticas: una propuesta pedagógica desde la gamificación . [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio PUCE. https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/910
- Arias. (2006). *Marco Metodológico*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://virtual.urbe.edu/tesispub/0092813/cap03.pdf
- Avecillas, J. (2016). *Reflexiones sobre la nueva didáctica de la lengua y literatura [versión pdf]*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/245/1/Runae%20N%c2%b01%20155-168.pdf
- Balasso, L. (2021). Qué es Educaplay y cómo crear actividades. https://www.theglobeformacion.com/blog/que-es-educaplay-y-como-crear-actividades/
- Bandura., A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. https://www.google.com/search?q=4.+Bandura%2C+A.+(1997).+Self-efficacy%3A+The+exercise+of+control.+New+York%3A+Freeman.&rlz=1C1YTUH\_esEC1106EC1106&oq=4.%09Bandura%2C+A.+(1997).+Self-

efficacy%3A+The+exercise+of+control.+New+York%3A+Freeman.&gs\_lcrp=EgZjaHJ

Barrera, J. H. (2023). La investigación proyectiva. *Saber Investigar*.

<https://saberinvestigar.com/la-investigacion-proyectiva/>

Belloch, C. ((s.f.)). Entornos Virtuales de Aprendizaje. chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.pdf

Bonilla, I. A. (2022). Relación de las tecnologías de aprendizaje y conocimiento en el rendimiento académico de matemáticas. [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/8910>

Cabascango Arias, C. A. (2021). Aula virtual para el proceso de enseñanza–aprendizaje de las operaciones básicas con números enteros . [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Israel]. Repositorio UTI. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/112>

Carmen Navarro-Mateos, I. J.-L. (2014). *From gamification to gameful design and gameful experience in learning. Cybernetics and Information Technologies*.

[https://www.google.com/search?q=1.+Dichev,+C.,+Dicheva,+D.,+Angelova,+G.,+%26+Agre,+G.+\(2014\).+From+Gamification+to+Gameful+Design+and+Gameful+Experience+in+Learning.+Cybernetics+and+Information+Technologies,+14\(4\),+80-100.&sca\\_esv=3afdcc1e5739e061&sca\\_up](https://www.google.com/search?q=1.+Dichev,+C.,+Dicheva,+D.,+Angelova,+G.,+%26+Agre,+G.+(2014).+From+Gamification+to+Gameful+Design+and+Gameful+Experience+in+Learning.+Cybernetics+and+Information+Technologies,+14(4),+80-100.&sca_esv=3afdcc1e5739e061&sca_up)

Caro, L. (s.f.). 7 Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos . chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25172w/M1CCT05\_S3\_7\_Tecnicas\_e\_instrumentos.pdf

Cecilia, A. C. (2022). *Las TICS y su incidencia en el aprendizaje de lengua y literatura [versiónpdf]*. chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10300/1/Aucancela%20Cucuri%2c%20L%20%282023%29%20Las%20TICS%20y%20su%20incidencia%20en%20el%20aprendizaje%20de%20lengua%20y%20literatura%2c%20en%20ni%20c3%20b1os%20

- Chacha Guasti, M. A. (2023). Diseño de aula virtual en Moodle fundamentada en la técnica de gamificación para el refuerzo pedagógico de la asignatura matemática. *[Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]*. Repositorio PUCE.  
<https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/678>
- Chiriboga, M. G. (2022). *El refuerzo académico en Lengua y Literatura: percepciones de actores educativos desde la praxis virtual*.  
<https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/707/666>
- Cortés, M. E., & León, M. I. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/[https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia\\_investigacion.pdf](https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf)
- Cortés, M. E., & León, M. I. (2024). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación. Colección Material Didáctico*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/<https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/contenido2.pdf>
- Ferrer, K. M. (2012). METODOLOGÍA PACIE EN LOS AMBIENTES VIRTUALES . *Dialogos Educativos*. file:///C:/Users/JANNINA%20SILVA/Downloads/Dialnet-MetodologiaPACIEEnLosAmbientesVirtualesDeAprendiza-4156135%20(2).pdf
- Fillola, A. M. (1998). *Marcopara una Didáctica de la Lengua y la Literatura en la formación de profesores*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/180304/20715-20755-1-PB.PDF?sequence=1>
- Gaitán, V. (2024). Gamificación: el aprendizaje divertido. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García Díaz, E. M. (2023). *Aula Virtual de Aprendizaje de Microcuentos Ecuatorianos [versiónpdf]*. <https://repositorio.puce.edu.ec/items/eea5db28-41e6-403f-833a-836592605454>

- García, G. (2019). Padlet. Obtenido de [https://intef.es/observatorio\\_tecno/padlet/](https://intef.es/observatorio_tecno/padlet/)
- Gebera., O. W. (2010). *Desplazamiento forzado: Impacto psicosocial y abordajes de intervención. Diversitas: Perspectivas en Psicología.* (Vol. 15). chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://www.redalyc.org/pdf/140/14012507002.pdf>
- González, H. T. (2018). *Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos [versión pdf ]*. <https://www.redalyc.org/journal/5138/513855742031/513855742031.pdf>
- González-Díez, L. L.-A.-C. (2019). *Gamificación y elementos propios del juego en revistas nativas digitales: el caso de MARCA Plus*. doi:<https://doi.org/10.26441/RC18.1-2019-A31>Laura González-Díez es Doctora en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid y Profesora Titular de Diseño Periodístico en la Universidad San Pablo-CEU, CEU Universities. design@ceu.es, <http>
- Gonzalo, F. (2023). ¿Qué es Genially? Crea Presentaciones Interactivas. <https://www.nocoders.academy/blog/que-es-genially>
- Hanesian, A. N. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo* (2 ed.). [https://www.google.com/search?q=4.+AUSUBEL-NOVAK-HANESIAN+\(1983\)+Psicolog%C3%ADa+Educativa%3A+Un+punto+de+vista+cognoscitivo+.2%C2%B0+Ed.TRILLAS+M%C3%A9xico&rlz=1C1YTUH\\_esEC1106EC1106&oq=4.%09AUSUBEL-NOVAK-HANESIAN+\(1983\)+Psicolog%C3%ADa+Educativa%3A+Un+p](https://www.google.com/search?q=4.+AUSUBEL-NOVAK-HANESIAN+(1983)+Psicolog%C3%ADa+Educativa%3A+Un+punto+de+vista+cognoscitivo+.2%C2%B0+Ed.TRILLAS+M%C3%A9xico&rlz=1C1YTUH_esEC1106EC1106&oq=4.%09AUSUBEL-NOVAK-HANESIAN+(1983)+Psicolog%C3%ADa+Educativa%3A+Un+p)
- Hecker, J. (2024). *Tipos de Análisis de Datos*. Obtenido de <https://atlasti.com/es/research-hub/tipos-de-analisis-de-datos>
- Hurtado, J. (2012). *Metodología de la Investigación Holística*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://ayudacontextos.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/jacqueline-hurtado-de-barrera-metodologia-de-investigacion-holistica.pdf>

- Lomas., C. (2008). *La enseñanza de la lengua y la literatura* (Vol. 12).  
[https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-49102008000100023](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102008000100023)
- Martín, S. (2022). Top 22 aplicaciones para gamificar aprendizajes en 2022.  
<https://sebastianmarting.com/top-22-aplicaciones-para-gamificacion-aprendizajes-en-2022/>
- Maxima Formación. (2024). *MODELO INSTRUCCIONAL CON MOODLE*.  
<https://www.maximaformacion.es/blog-teleformacion/modelo-instruccional-con-moodle/>
- MINEDUC. (2023). Proyecto de inversión DNTE. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/[https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/02/PROYECTO\\_INVERSION-DNTE.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/02/PROYECTO_INVERSION-DNTE.pdf)
- Ministerio de Educación. (2010). *Currículo de EGB y BGU*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>
- Moodle . (2022). Cómo incorporar la gamificación puede transformar tu LMS.  
<https://moodle.com/es/news/como-la-incorporacion-de-gamificacion-puede-transformar-tus-peliculas/>
- Ochoa, F. G. (2016). *Propuesta Metodológica para Enseñar Lengua y Literatura*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12983/8/UPS-CT006761.pdf>
- Ortiz, D. G. (2015). *El constructivismo como teoría y método de enseñanza [versión pdf]*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Pillajo Lema, A. M. (2021). Diseño de una guía metodológica para la implementación de la gamificación en la enseñanza de la matemática . [*Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador*]. Repositorio PUCE. Obtenido de <https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/4567>

- Ramírez, N. A. (2018). *Coordinacion General de Tecnologias de la Informacion*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://portal.ucol.mx/content/micrositios/260/file/conectivismo\_presentacion.pdf
- Red de Educación Continua de Latinoamérica y Europa. . (2023). Descifrando el Modelo PACIE: revolucionando la educación virtual. <https://recla.org/blog/modelo-pacie/>
- Rodríguez, M. R. (2018). *Aprendizaje con MOODLE Learning with MOODLE*. <https://revistasnicaragua.cnu.edu.ni/index.php/multiensayos/article/view/4946/4952>
- Rubio, N. M. (2020). Estrategias de enseñanza: qué son, tipos y ejemplos. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/estrategias-ensenanza>
- Sánchez, S. M. (2019). Kahoot. ¿Evaluamos o jugamos? [https://intef.es/observatorio\\_tecno/kahoot-evaluamos-o-jugamos/](https://intef.es/observatorio_tecno/kahoot-evaluamos-o-jugamos/)
- Santiago-Trujillo1, & Garvich-Ormeño2. (2024). Competencias Digitales e Integración de las TIC en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2). doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.405>
- SCIMAGO . (2018). *Gamificación en educación*. <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/>
- Suárez, R. J. (2007). Importancia del uso de recursos didácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias biológicas para la estimulación visual del estudiantado . *Revista Electrónica Educare*, 21(2). doi:10.15359/ree.21-2.22
- Tapia, C. (2022). *Moodle un Entorno Virtual de Aprendizaje que promueve el trabajo autónomo y el pensamiento crítico* (Vol. 6). [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642022000502238&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642022000502238&script=sci_arttext)
- Zambrano-Mendoza, G. K. (2020). *Rol familiar en el proceso de enseñanza-aprendizaje [versiónpdf]* (Vol. 6). doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1293>

# ANEXOS

## Anexo 1:

### Oficio a la Institución Educativa.

Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador  
Facultad de Ciencias de la Educación  
Coordinación de Posgrado



Chimbo, 23 de Mayo de 2024

Hna.

Zoila Quishpe

Directora De La Unidad Educativa Santa Mariana De Jesús.

Presente-

Saludos Cordiales:

YO JANNINA JUDITH SILVA VEGA con la CI: 020201166-4, por medio de la presente me dirijo a usted, con la finalidad de solicitarle, me conceda autorización para desarrollar el proyecto de Tesis de Grado para la titulación de la Maestría en educación, Mención en gestión del aprendizaje mediado por TIC, en su prestigiosa institución educativa.

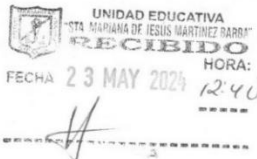
El tema a desarrollarse se basa en Diseño de entorno virtual gamificado en Moodle para el refuerzo académico de la asignatura de lengua y literatura, el cual consiste adaptar el tema a la institución garantiza una integración efectiva del entorno virtual gamificado, aprovechando los recursos, como propuesta busca aprovechar la tecnología educativa y la gamificación para mejorar el aprendizaje de lengua y literatura en la institución educativa, promoviendo la participación activa de los estudiantes y proporcionando un entorno de aprendizaje interactivo y motivador.

Atentamente.

Jannina Silva.



Dirección Física del Campus  
Apartado postal 17-01-2184  
Telf.: (+593) 0 000 0000 ext. 000  
Ciudad - País [www.puce.edu.ec](http://www.puce.edu.ec)



## **Anexo2.**

Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús Martínez Barba, de octavo año paralelo “A”.

### **Pontificia Universidad Católica del Ecuador.**

Cuestionario dirigido a los alumnos de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “Santa Mariana de Jesús Martínez Barba”. Este cuestionario está diseñado para recolectar información sobre el impacto de un entorno virtual en Moodle basado en juegos (gamificación) para fortalecer el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura. Agradecemos su participación en esta encuesta. Sus respuestas serán tratadas con la más estricta confidencialidad, no será necesaria su identificación y serán utilizadas únicamente con fines educativos y de investigación. Por favor, responda a cada pregunta con la mayor sinceridad posible.

¡Gracias por su colaboración!

	<b>Pregunta</b>	<b>Mucho</b>	<b>Bastante</b>	<b>Poco</b>	<b>Nada</b>
<b>Dimensión Cognitiva</b>					
	¿Qué tanto conocimiento tienes sobre la materia de Lengua y Literatura?				
	¿Qué tan desarrolladas están mis destrezas en la asignatura de Lengua y Literatura?				
	¿Creo que estoy logrando desarrollar las competencias cognitivas en la asignatura de Lengua y Literatura?				
<b>Dimensión Interpersonal</b>					
	¿Tengo facilidad para comunicarme y participar con mis compañeros, ya sea en grupo o de manera individual, en la clase de Lengua y Literatura?				
	¿Puedo participar activamente con el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en				

	la clase de Lengua y Literatura?				
	¿Dispongo de un ambiente familiar que me ayuda a fomentar el aprendizaje de Lengua y Literatura?				
Dimensión Intrapersonal					
	¿Me siento motivado en la clase de Lengua y Literatura para participar, ya sea de forma oral o escrita?				
	¿Siento mucho interés al realizar todas las actividades en las clases de Lengua y Literatura?				
	¿Tengo dominio de mí mismo para tener la capacidad de examinar y reflexionar sobre mis propios pensamientos, emociones y experiencias internas?				
Dimensión Pedagógica					
0	¿Poseo conocimiento de las estrategias didácticas que se emplean en la asignatura de Lengua y Literatura?				
1	¿El docente lleva una planificación bien estructurada y coherente al momento de realizar el refuerzo académico de Lengua y Literatura?				
2	¿Cumple el docente, al momento de dar clases, con llegar a sus estudiantes de una forma efectiva y entendible, donde los estudiantes adquieren conocimientos?				
Dimensión Tecnológica					
3	¿Considero que al momento de que el docente toma evaluaciones, estoy capacitado para rendirlas?				
4	¿El docente utiliza las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) en las clases de Lengua y Literatura?				

Dimensión Planificación					
5	¿Consideras necesario e importante el diseño de un entorno virtual en Moodle que esté basado en juegos (gamificación) para fortalecer el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?				
6	¿Consideras que la propuesta innovadora debe ser un recurso interactivo que me ayude a mejorar mi experiencia de aprendizaje a través de los juegos?				
7	¿Consideras que todas las actividades que se van a ejecutar deben ser novedosas y atractivas para fomentar el trabajo individual o colaborativo en la asignatura de Lengua y Literatura?				
Dimensión Ejecución					
8	¿Consideras que es importante que la propuesta cuente con una diversidad de recursos digitales como Kahoot, Quizizz, EducaPlay, Padlet, Mentimeter, Liverwords, ¿Jigwas Planet y blogs?				
9	¿Crees que es importante utilizar recursos digitales interactivos, dinámicos e interesantes para fomentar el desarrollo del aprendizaje significativo?				
0	¿Consideras que el uso de instrumentos de evaluación en un ambiente virtual gamificado será más interesante y motivador?				
Dimensión Evaluación					
1	¿Consideras pertinente evaluar los resultados y el impacto de la propuesta a través de una rubrica adecuada?				

**Elaborado por:** Jannina Silva.