



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TÍTULO:**

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DE  
LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE 7MO AÑO DE EDUCACIÓN  
BÁSICA

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA  
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTORAS:**

COELLO LUCAS SARA VERÓNICA  
GONZABAY ÁVILA ANGIE BÉLEN

**TUTOR:**

PHD. YURI RUIZ RABASCO

**LA LIBERTAD-ECUADOR**

**2025-1**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TÍTULO:**

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE 7MO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

**AUTORAS:**

COELLO LUCAS SARA VERÓNICA  
GONZABAY ÁVILA ANGIE BÉLEN

**TUTOR:**

PHD. YURI RUIZ RABASCO

**LA LIBERTAD-ECUADOR**

**2025-1**

**DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de integración curricular, **“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE 7MO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA”**, elaborado por **COELLO LUCAS SARA VERÓNICA Y GONZABAY ÁVILA ANGIE BELÉN**, estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciadas en EDUCACIÓN BÁSICA, puedo declarar que después de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumplen y se ajustan a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente



---

**PHD.YURI RUIZ**

**DOCENTE TUTOR**

**DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA**

En mi calidad de Docente Especialista del Trabajo de Integración Curricular, “**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE 7MO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**”, elaborado por, **COELLO LUCAS SARA VERÓNICA Y GONZABAY ÁVILA ANGIE BELÉN** estudiante de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciatura en Ciencias de **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente



---

**PhD. ANÍBAL PUYA LINO**

**DOCENTE ESPECIALISTA**

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LAS ESTUDIANTES

Nosotras, **COELLO LUCAS SARA VERÓNICA** portadora de la cédula No **2450083338** y **GONZABAY ÁVILA ANGIE BELÉN** portadora de la cédula No **2450101304**, estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autoras del Trabajo de Integración Curricular titulado, **“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE 7MO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA”**, nos permitimos declarar y certificar libre y voluntariamente que lo escrito en este trabajo investigativo es de nuestra propia autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente

---

**COELLO LUCAS SARA**

---

**GONZABAY ÁVILA ANGIE**

**TRIBUNAL DE GRADO**



---

Margot García Espinoza, PhD

**DIRECTORA DE CARRERA  
EDUCACIÓN BÁSICA**



---

Aníbal Puya Lino, PhD

**DOCENTE ESPECIALISTA**



---

Yuri Ruiz Rabasco, Ph.D.

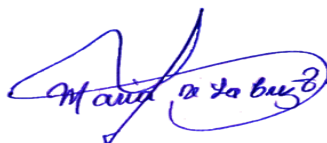
**DOCENTE TUTOR**



---

González de Pirela Nelia, PhD.

**DOCENTE GUÍA UIC**



---

M.Sc. María De la Cruz Tigrero

**ASISTENTE ADMINISTRATIVA**

## **AGRADECIMIENTO**

Llegando al final de esta etapa, queremos expresar nuestros agradecimientos, a Dios por darnos sabiduría e inteligencia y fortalecernos día a día para poder sobre llevar las situaciones que se presentaron durante nuestra formación profesional. Asimismo, hemos contados con la ayuda de muchas personas, como familiares, amigos y compañeras, lo cuales nos han apoyado en todo y nos han dado palabras de aliento para no desistir.

Mi gratitud se extiende a la Universidad Estala Península de Santa Elena por formar parte de su comunidad y a la escuela de educación básica “Abdón Calderón Garaicoa” quien nos abrió las puertas de sus instalaciones y poder realizar nuestra investigación.

También queremos a agradecer a todos aquellos docentes que fueron parte de esta carrera universitaria, que con amor nos educaron y nos enseñaron cual importante es la labor de un docente, en especial a nuestro tutor PhD. Yuri Ruiz Rabasco por su gran ayuda y orientación, en la realización de este trabajo de titulación.

*Coello Lucas Sara Verónica*

*Gonzabay Ávila Angie Belén*

## DEDICATORIA

Con honor y gran regocijo por haber culminado una meta más en mi vida, este trabajo va dedicado:

A Dios por permitirme terminar una de mis primeras metas anheladas en mi vida, por darme bonitas experiencias en la Universidad Estatal Península de Santa Elena y lograr concluir mi carrera.

A mi abuela porque a pesar de todo siempre estuvo a mi lado brindándome consejos en esta nueva etapa, también a mi esposo David Vélez por ser fuente de inspiración para poder superarme cada día, tener la paciencia y creer en mi capacidad, a pesar de las dificultades siempre me ha brindado apoyo incondicional, dándome consejos de superación, humildad, enseñanza y aprender a valorar todo lo obtenido, para hacer de mí una gran persona.

A mi gran amiga Angie Gonzabay sin esperar nada a cambio me supo compartir sus conocimientos y me dio voluntad para continuar, compartiendo alegrías y tristezas, situaciones tormentosas, siempre apoyándome durante estos años, su amistad ha sido y es incondicional.

*Coello Lucas Sara Verónica*

## DEDICATORIA

Con gran satisfacción y alegría en el corazón de haber cumplido con éxito una de las etapas importantes de mi vida, quiero dedicar este trabajo con mucho cariño y amor:

A Dios por permitirme ser parte de esta bonita experiencia universitaria, por haberme dado las fuerzas necesarias para seguir y darme vida, salud y sobre todo sabiduría e inteligencia, para que yo hoy pueda decir logré alcanzar esta anhelada meta.

A mis padres, por haber sido ese pilar fundamental durante esta aventura, en especial a mi mamá por que fue mi impulso para que yo hoy en día sea una gran profesional, ha sido mi apoyo incondicional y ha estado en mis altos y bajos momentos siempre ayudándome.

A mi compañera y amiga Sara Coello, por el apoyo mutuo y las experiencias vividas durante la carrera, y que gracias a su esfuerzo y dedicación culminamos con éxito este trabajo y juntas poder obtener el título de licenciadas en Educación Básica.

*Gonzabay Ávila Angie Belén*

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad dar a conocer la situación que se viven en relación a las dos variables de estudios, la gamificación y la motivación, por lo cual este trabajo de integración curricular tiene como objetivo detallar el nivel del uso de la gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje en Lengua y Literatura en los estudiantes del 7mo año de Educación Básica. Esta investigación de campo es de enfoque cuantitativo, de tipo exploratorio-descriptivo y es de diseño no experimental-transversal, ya que se obtuvo información en un determinado tiempo. Como población se tomó en cuenta los estudiantes de séptimo grado paralelo “A” y “B”, la misma que se tomó una muestra de un paralelo, el cual consta de 33 estudiantes. Los instrumentos utilizados para obtener resultados precisos para el estudio fueron: encuestas a los estudiantes, permitiendo recolectar la información necesaria para su pertinente análisis e interpretación, dando como conclusión que la gamificación junto a sus beneficios dentro del contexto escolar proporciona resultados positivos en el proceso educativo.

**Palabras claves:** Gamificación, motivación, rendimiento, habilidades y destrezas.

## ABSTRACT

The present research work aims to make known the situation experienced in relation to the two study variables, gamification and motivation, for which this curricular integration work aims to detail the level of use of gamification as a strategy to motivate learning in Language and Literature in students of the 7th year of Basic Education of the school "Abdón Calderón Garaicoa.. This field research is quantitative in approach, exploratory-descriptive and is of non-experimental-cross-sectional design, since information was obtained in a certain time. As a population, the students of parallel seventh grade "A" and "B" were taken into account, the same one that a parallel sample was taken which consists of 33 students. The instruments used to obtain accurate results for the study included student surveys, which allowed for the collection of the necessary information for analysis and interpretation. The conclusion was that gamification, along with its benefits within the school context, provides positive results in the educational process.

**Keywords:** Gamification, motivation, performance, skills, and abilities.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>PORTADA</b> .....	I
<b>CARÁTULA</b> .....	II
<b>DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR</b> .....	III
<b>DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA</b> .....	IV
<b>DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LAS ESTUDIANTES</b> .....	V
<b>TRIBUNAL DE GRADO</b> .....	VI
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	VII
<b>DEDICATORIA</b> .....	VIII
<b>DEDICATORIA</b> .....	IX
<b>RESUMEN</b> .....	X
<b>ABSTRACT</b> .....	XI
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>CAPÍTULO I</b> .....	3
<b>EI PROBLEMA</b> .....	3
<b>Planteamiento del problema</b> .....	3
<b>Formulación y sistematización del problema</b> .....	5
<b>Pregunta principal</b> .....	5
<b>Preguntas secundarias</b> .....	5
<b>Objetivos</b> .....	6

<b>Objetivo general</b> .....	6
<b>Objetivos específicos</b> .....	6
<b>JUSTIFICACIÓN</b> .....	7
<b>ALCANCE, DELIMITACIONES Y LIMITACIONES</b> .....	9
<b>Alcance</b> .....	9
<b>Delimitación</b> .....	9
<b>Limitaciones</b> .....	10
<b>CAPITULO II</b> .....	11
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	11
<b>Antecedentes</b> .....	11
<b>Bases teóricas</b> .....	12
<b>Definición de gamificación</b> .....	12
<b>Importancia de la gamificación en la educación</b> .....	13
<b>Componentes claves de la gamificación</b> .....	14
<b>Tipo de gamificación aplicada en el aula</b> .....	15
<b>Efectividad de la gamificación</b> .....	15
<b>Limitaciones y desafíos de la gamificación</b> .....	16
<b>Definición de motivación</b> .....	17
<b>Técnicas de motivación</b> .....	18
<b>Importancia de la motivación</b> .....	20

<b>Teorías de la Motivación.....</b>	<b>20</b>
<b>Factores que Influyen en la Motivación de los Estudiantes .....</b>	<b>21</b>
<b>Operacionalización de variable .....</b>	<b>25</b>
<b>CAPITULO III.....</b>	<b>27</b>
<b>METODOLOGÍA.....</b>	<b>27</b>
<b>Tipo de investigación .....</b>	<b>27</b>
<b>Investigación Exploratorio.....</b>	<b>27</b>
<b>Investigación Descriptivo .....</b>	<b>27</b>
<b>Investigación De campo .....</b>	<b>28</b>
<b>Investigación Bibliográfica/documental.....</b>	<b>28</b>
<b>Diseño de investigación.....</b>	<b>28</b>
<b>Investigación No experimental.....</b>	<b>28</b>
<b>Investigación Transversal.....</b>	<b>29</b>
<b>Población Muestra .....</b>	<b>29</b>
<b>Población.....</b>	<b>29</b>
<b>Muestra .....</b>	<b>30</b>
<b>Técnicas e instrumentos de recolección de información.....</b>	<b>30</b>
<b>Encuesta.....</b>	<b>31</b>
<b>Cuestionario.....</b>	<b>31</b>
<b>Procesamiento de información.....</b>	<b>31</b>

<b>CAPÍTULO IV</b> .....	32
<b>ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b> .....	32
<b>Resultados de la encuesta de los estudiantes</b> .....	32
<b>DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS</b> .....	40
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	41
<b>Conclusiones</b> .....	41
<b>Recomendaciones</b> .....	42
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	43
<b>ANEXOS</b> .....	47
<b>ANEXOS A: CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO</b> .....	47
<b>ANEXO B: EVIDENCIA DE COMPILATIO</b> .....	48
<b>ANEXO C: AUTORIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA</b> .....	49
.....	49
<b>ANEXO D: FORMATO DE ENCUESTA PARA ESTUDIANTES</b> .....	50
<b>ANEXO E: ENCUESTA A ESTUDIANTES</b> .....	51

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Variable independiente .....	25
<b>Tabla 2</b> Variable dependiente .....	26
<b>Tabla 3</b> Población.....	29
<b>Tabla 4</b> Muestra.....	30
<b>Tabla 5</b> Pregunta 1: ¿Tu docente utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura?.....	32
<b>Tabla 6</b> Pregunta 2: ¿Tu atención aumentaría si tu profesora utilizara juegos en la clase de Lengua y Literatura? .....	33
<b>Tabla 7</b> Pregunta 3: ¿Tu participación subiría si la profesora utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura? .....	34
<b>Tabla 8</b> Pregunta 4: ¿Crees que tus notas mejorarían si tu profesora utilizara juegos en la clase de Lengua y Literatura? .....	35
<b>Tabla 9</b> Pregunta 5: ¿Te sientes motivado cuando tu profesora utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura? .....	36
<b>Tabla 10</b> Pregunta 6: ¿Tú motivación aumentaría cuando realizan actividades de desafíos en la clase de Lengua y Literatura? .....	37
<b>Tabla 11</b> Pregunta 7: ¿Te sientes motivado cuando tu profesora te premia con puntos, premios o reconocimientos en los juegos que realizan en la clase de Lengua y Literatura?.....	38
<b>Tabla 12</b> Pregunta 8: ¿Te motiva a seguir compitiendo cuando tu profesora realiza actividades de juegos en la clase de Lengua y Literatura? .....	39

## ÍNDICE DE FIGURA

<b>Figura 1</b> Pregunta 1: ¿Tu docente utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura?.....	32
<b>Figura 2</b> Pregunta 2: ¿Tu atención aumentaría si tu profesora utilizara juegos en la clase de Lengua y Literatura? .....	33
<b>Figura 3</b> Pregunta 3: ¿Tu participación subiría si la profesora utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura? .....	34
<b>Figura 4</b> <i>Pregunta 4: ¿Crees que tus notas mejorarían si tu profesora utilizara juegos en la clase de Lengua y Literatura?.....</i>	<i>35</i>
<b>Figura 5</b> Pregunta 5: ¿Te sientes motivado cuando tu profesora utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura? .....	36
<b>Figura 6</b> Pregunta 6: ¿Tú motivación aumentaría cuando realizan actividades de desafíos en la clase de Lengua y Literatura? .....	37
<b>Figura 7</b> <i>Pregunta 7: ¿Te sientes motivado cuando tu profesora te premia con puntos, premios o reconocimientos en los juegos que realizan en la clase de Lengua y Literatura?.....</i>	<i>38</i>
<b>Figura 8</b> Pregunta 8: ¿Te motiva a seguir compitiendo cuando tu profesora realiza actividades de juegos en la clase de Lengua y Literatura? .....	39

## INTRODUCCIÓN

La gamificación ha surgido como estrategia efectiva para el proceso de enseñanza-aprendizaje, y junto con ello, la motivación, ha ido en incremento. Las aplicaciones de juegos, en las actividades, permiten adquirir conocimiento de forma didáctica a los estudiantes, promoviendo la motivación por aprender, y a la vez desarrollando habilidades y estrategias didácticas que se pueda implementar en el aula de clases.

Esta investigación describe el nivel del uso de la gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de Lengua y Literatura en la escuela "Abdón Calderón Garaicoa" en los estudiantes de séptimo grado. Las dos variables se sustentan desde varias fuentes teóricas, en donde se puede evidenciar lo importante que puede ser el uso de juegos educativos en relación con la motivación, la investigación a su vez se divide en cuatro capítulos, los cuales se desglosan a continuación.

**CAPÍTULO I:** En el primer capítulo se describen cuáles son esas causas que llevan a la problemática del estudio, seguidamente, con la formulación y sistematización de la problemática, donde se diseñaron tres preguntas secundarias y una principal, las mismas que dieron hincapié a la formulación de los objetivos específicos y dar respuesta al objetivo general. Posteriormente, la justificación, alcance y delimitación de la investigación.

**CAPÍTULO II:** Esta etapa contiene el marco teórico, en donde podemos encontrar bases teóricas de las variables de estudio, la gamificación y la motivación, además, de los antecedentes internacionales que respaldan a esta investigación.

**CAPÍTULO III:** En este apartado indagaremos sobre la metodología que se implementó, el tipo de investigación, el diseño que se llevó a cabo, la población y la muestra, seguido de la técnica e instrumentos para la obtención de datos que se utilizó en esta investigación.

**CAPÍTULO IV:** En este último capítulo se presentan los resultados y discusiones de los datos recolectados por la encuesta realizada a la población de estudio, lo que permitió poder obtener conclusiones, asimismo, poder realizar recomendaciones del trabajo de investigación.

## CAPÍTULO I

### EL PROBLEMA

#### **Planteamiento del problema**

En la actualidad uno de los mayores desafíos dentro de las instituciones educativas es el bajo rendimiento académico, en donde varios estudios han dado a conocer razones por las que se genera esta problemática. Algunos de los factores pueden ser socioeconómicos o por la variedad de programas de estudios, enseñanza personalizada y una de las más mencionadas son las metodologías utilizadas.

Diversas instituciones educativas a nivel mundial se han adaptado a los cambios sociales que se han presentado, en cuanto a métodos de aprendizaje. Según Galarza et al (2022), mencionan que estos cambios han producido afectaciones a más de 617 millones de niños y adolescente que durante la pandemia que se inició en el año 2020 no lograron alcanzar los niveles mínimos de conocimiento en las asignaturas, lo que produjo que las instituciones puedan optar por estrategias que se adapte a lo que estaba pasando, y que sobre todo que generen un alto rendimiento académico, por lo cual, la gamificación se ha consolidado como una de estas estrategias a nivel mundial.

Según García Guerrero y Moscoso-Bernal (2021), en Ecuador revelan los resultados del antes y después de la ejecución de la técnica de la gamificación. Se plantea que, inicialmente, antes de aplicar la gamificación, los resultados obtenidos no alcanzan los niveles esperados; sin embargo, al incorporar la gamificación como una estrategia educativa, se observa un aumento notable y significativo en el rendimiento académico. La gamificación se valora como una herramienta integral, que ofrece múltiples beneficios al favorecer en los estudiantes la adquisición,

organización, refuerzo y sistematización del conocimiento, contribuyendo así a reducir las brechas del aprendizaje en años posteriores.

La falta de estrategias o técnicas de enseñanza se ha convertido en un desafío dentro de la educación, ya que dificulta mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo cual en muchos casos resulta complicado. La calidad educativa es importante para garantizar el trabajo docente lo que permitirá una enseñanza de calidad, es decir, que la labor de un docente es esencial para llevar a la educación al éxito.

La motivación en los estudiantes es fundamental, debido a que puede llevar a conducirlos a una mayor participación en el aprendizaje. Pero muchos de los estudiantes se desmotivan, esto se debe en muchos casos por la falta de recursos o por métodos de enseñanzas tradicionales, lo que ha generado desinterés en los estudiantes, dejándolos desenfocados en los contenidos que se imparten en clase, lo que baja el rendimiento académico.

Debido a este problema ha surgido la gamificación como una estrategia para la enseñanza-aprendizaje. Según Egas Villafuerte et al. (2023), la gamificación ha sido un enfoque innovador en la búsqueda de estrategias efectivas, aumentando así la motivación al integrar juegos dentro del entorno educativo involucrando activamente a los estudiantes, obteniendo nuevos conocimientos y habilidades. Por otro lado, algunas instituciones han adaptado esta estrategia para impartir sus clases, lo cual ha sido beneficiosa, dando como resultado un alto rendimiento académico en sus estudiantes.

En la escuela Abdón Calderón Garaicoa, hasta el momento no se ha hecho un análisis y una comprobación de que dentro de la institución se estén implementado estrategias innovadoras como la utilización de la gamificación. Por lo cual, es necesario realizar un estudio, especialmente

en los estudiantes de 7mo año de educación básica e investigar si se está implementando la gamificación en el aula y, de ser así, identificar desde que medida lo hacen y cuál es su efecto en la motivación de los estudiantes, además, de describir su efectividad en este contexto específico. Esto no solo permitirá diagnosticar el estado actual de la utilización de esta estrategia, sino también conocer esos desafíos y limitaciones que enfrentan los docentes en su implementación, y cómo los estudiantes toman estas estrategias en su aprendizaje.

### **Formulación y sistematización del problema**

#### **Pregunta principal**

¿Cómo es el uso de la gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de Lengua y Literatura en la escuela “Abdón Calderón Garaicoa” en los estudiantes de 7mo año de educación básica?

#### **Preguntas secundarias**

¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan la importancia de la gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de Lengua y Literatura en la escuela “Abdón Calderón Garaicoa” en los estudiantes de 7mo año de educación básica?

¿Cuál es el nivel del uso de la gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje por parte del docente en el aula de clase en la asignatura de Lengua y Literatura en la escuela “Abdón Calderón Garaicoa” en los estudiantes de 7mo año de educación básica?

¿Cuál es la importancia del uso de la gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de Lengua y Literatura en la escuela “Abdón Calderón Garaicoa” en los estudiantes de 7mo año de educación básica?

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Describir el uso de la gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de Lengua y Literatura en la escuela "Abdón Calderón Garaicoa" en los estudiantes de 7mo año de educación básica.

### **Objetivos específicos**

- Revisar los fundamentos teóricos que sustentan la importancia de la gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de Lengua y Literatura en la escuela "Abdón Calderón Garaicoa" en los estudiantes de 7mo año de educación básica.
- Diagnosticar el uso de la gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje por parte del docente en el aula de clase en la asignatura de Lengua y Literatura en la escuela "Abdón Calderón Garaicoa" en los estudiantes de 7mo año de educación básica.
- Determinar la importancia del uso de la gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de Lengua y Literatura en la escuela "Abdón Calderón Garaicoa" en los estudiantes de 7mo año de educación básica.

## JUSTIFICACIÓN

La motivación y el compromiso de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza son dos elementos necesarios para poder lograr el éxito educativo, lo que resulta complicado mantener la motivación causando el bajo rendimiento académico, además, de escasas participaciones en clases, esto afecta negativamente el aprendizaje siendo este deficiente. Por otro lado, la gamificación se destaca en varios estudios, donde se ha demostrado esta estrategia como una de las más efectivas para motivar la enseñanza y aprendizaje. La gamificación ha demostrado ser una de las más utilizadas, debido a la gran variedad de estrategias pedagógicas para diseñar una clase atractiva, permitiendo que los estudiantes aprendan de una manera más divertidas, aumentando así la participación y la motivación, promoviendo el involucramiento de los estudiantes en las actividades académicas, fomentando así un alto nivel de aprendizaje.

Gracias a la implementación de la gamificación muchos de los docentes de varias instituciones han logrado un mayor acercamiento de los estudiantes hacia las actividades académicas, ya que la gamificación varía la forma de enseñar a través de la intervención de juegos hacia el contexto formativo.

La gamificación hoy en día se ha convertido en una nueva propuesta de aprendizaje, ya que no solo ayuda en la motivación de los estudiantes, si no que tiene varios beneficios como la resolución de problemas, despierta la curiosidad y el interés de los alumnos, mejora la atención, además, que permite personalizar las actividades y contenidos que se imparten en clases, favoreciendo la adquisición de los conocimientos.

El uso de la técnica de la gamificación en la escuela “Abdón caldero Garaicoa” no ha sido evaluada, por lo cual es necesario que esta investigación se realice, de forma que, al evaluar esta técnica, nos llevará a comprender si realmente el uso de esta estrategia puede motivar a los

estudiantes en el aprendizaje de ellos, cuales son aquellos riesgos o limitaciones que se presentan en su implementación, o si afecta positiva o negativamente el proceso de enseñanza.

La investigación es de suma **importancia** para la comunidad educativa con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas. El aprendizaje metodológico nos brinda información debido a su carácter lúdico, que nos da la facilidad de entender de una forma más divertida, generando una experiencia positiva para los estudiantes desarrollando un desempeño escolar eficiente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La investigación es de gran **utilidad** porque al comprender mejor lo efecto que produce la gamificación, esto contribuirá una mejora en las prácticas educativas y en el diseño de metodologías que se adapten a las necesidades de los estudiantes. Esto no solo ayudara el desarrollo integral de ellos, sino también el de los docentes, donde los impulsaran a implementar varias herramientas efectivas para así mejorar la calidad de la educación.

El trabajo es de grado **viable**, pues se dispone de recursos juegos interactivos, dinámicas, tiempo y bases teóricas necesarias para orientar la investigación, ya que interioriza el conocimiento de los estudiantes de 7mo año de educación básica de la escuela “ABDÓN CALDERÓN GARAICOA” de una forma más divertida, generando experiencia positiva en el período 2025-2026.

De este modo este trabajo no solo **contribuirá** o **beneficiará** a la comunidad educativa de dicha institución, si no que servirá como un intensivo o referencia para otras instituciones educativas o de utilidad para estudios futuros, en donde se vean reflejado por problemas similares,

está metodología puede ser analizada en otro nivel educativo o incluso en otras asignaturas, ya que generaliza el estado de la gamificación como estrategias.

## **ALCANCE, DELIMITACIONES Y LIMITACIONES**

### **Alcance**

Esta investigación tiene como alcance poder dar a conocer el uso de la gamificación, además busca sensibilizar a la comunidad educativa sobre la implementación de esta estrategia para motivar el aprendizaje dentro de sus aulas de clase, este estudio tendrá una metodología Cuantitativa y se desarrollará en la unidad educativa "Abdón Calderón Garaicoa" con el objetivo de describir el uso de la gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje en lengua y literatura en los estudiantes de séptimo grado jornada matutina.

### **Delimitación**

**Universo de estudio:** Escuela de educación básica " Abdón Calderón Garaicoa"

**Unidad de Estudio:** Estudiantes de Séptimo grado.

**Sujetos de estudios:** Estudiantes del séptimo grado de la jornada matutina.

**Objeto de estudio:** La gamificación y motivación.

**Delimitación temporal Período:** 2025-2026

**Enfoque de investigación:** Cuantitativo

**Limitaciones**

Al comienzo de la investigación, se había optado por realizar la aplicación del instrumento de recolección de datos a través de un Google Forms, pero no se llevó a cabo porque no había posibilidades que se pueda realizar dentro de la institución educativa, la mismo que se tuvo que tomar de forma física y presencial, por lo cual, se llevó más tiempo en la tabulación de datos, y por ende tardo más el análisis y discusión de los resultados.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes**

El estudio realizado por Benito Acebes (2020), en su tesis de maestría titulada La gamificación como estrategia para la validación de la competencia transversal “trabajo en equipo” tiene como objetivo diseñar una estrategia de gamificación para reconocer y validar la competencia transversal del trabajo en equipo, la metodología implementada fue un enfoque cualitativo, ya que se tomaron en cuenta opiniones y acciones de profesionales para la creación de esta estrategia de gamificación, los instrumentos utilizados fueron la observación, los formularios y entrevistas, los resultados evidenciados ayudaron a profundizar más sobre las competencias del trabajo en equipo, además que se desarrolló un diseño inicial para la validación de esta competencia transversal, recalcando que es una aproximación para futuros estudios.

Por su parte, Prieto Andreu et al. (2022), en su artículo titulado “Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática” que tiene como finalidad conocer la influencia que han tenido los procesos de gamificación en el análisis de revisión de rendimiento y motivación, por lo cual, se llevó a cabo una metodología de tipo mixto, ya que se analizó una muestra intencional por 37 artículos escogidos, los resultados obtenidos constata que la gamificación tiene un seguimiento directo y sobre todo positivo en la experiencia de los estudiantes en su motivación y en su rendimiento académico.

Asimismo, Burbano Narvaez y Cespedes Sierra (2020), en su tesis de maestría con el tema “Gamificación como estrategia pedagógica innovadora, para fortalecer los procesos de comprensión lectora” tuvo como objetivo implementar como estrategia la gamificación para fortalecer las competencias del lenguaje en los estudiantes de cuarto grado de la I.E. Ciudadela

Educativa de Pasto, para esta investigación se llevó a cabo una metodología de tipo mixto, se implementó un método inductivo porque se interactúa con los participantes, esta investigación es de carácter cuasiexperimental, ya que se busca resolver la hipótesis y a su vez un método explicativo, este estudio permitió observar la comprensión lectora de los estudiantes desde un punto inicial y final, a través de la utilización de una herramienta tecnológica en varias actividades de lectura, los resultados obtenidos fueron que la aplicación de este tipo de herramienta son necesarias para mejorar la comprensión lectora.

Estos antecedentes nos permitieron mostrar la relevancia de la gamificación como una de las estrategias educativas en la motivación de la enseñanza y aprendizaje, lo que respalda a nuestra investigación a tener ideas más claras acerca del tema y las percepciones que tienen los estudiantes acerca del uso de la gamificación en el aula de clase.

## **Bases teóricas**

### **Variable independiente: La gamificación**

#### **Definición de gamificación**

Según Paúl Zambrano et al. (2020), la gamificación es una de las estrategias que se relacionan con actividades académicas recreativas o lúdicas que utiliza las personas para generar motivación y mejoramiento en la eficiencia en cualquier entorno. Además, menciona que este tipo de estrategias al ser implementado genera un cambio en los espacios rutinarios por un ambiente interactivo captando la atención de los individuos, ya que emplea juegos que permite mantener el interés de las personas.

Asimismo, la gamificación educativa es uno de los componentes fundamentales, ya que muchos de los docentes lo aplican como una práctica pedagógica, utilizando juegos en contexto

educativo para fomentar el desarrollo del aprendizaje, estimulando la motivación en los estudiantes y generando la participación en las actividades académicas, con el fin de que su aprendizaje sea más significativo para que en un futuro ellos puedan resolver problemas sociales. A través de esta estrategia innovadora los alumnos aprenderán jugando, lo que permitirá aprender de una manera espontánea y natural.

Por otro lado, Martínez et al. (2019), expresan que la gamificación no es un proceso de creación o utilización de juegos, sino más bien es aprender de lo que nos aportan los juegos en el contexto educativo. El uso de la gamificación hace que el entorno tenga una conexión más animada con los estudiantes y que ellos puedan atreverse a realizar actividades educativas, sin temor a equivocarse, fomentando la participación activa y sobre todo la motivación.

### **Importancia de la gamificación en la educación**

Como menciona Franco Segovia (2023), la gamificación ha sido uno de los temas más estudiados, donde ha mencionado que es una de las estrategias más utilizadas, ya que ha tenido impactos positivos, siendo una de las más destacadas en su importancia dentro de contexto educativo. De la misma forma, indica que la gamificación es un elemento primordial que permite elevar la sociabilización en la interacción entre los estudiantes, además, ayuda a desarrollar emociones en los alumnos, lo que dará resultado en las áreas sociales y efectivas.

Por otra parte, menciona que la gamificación al generar un ambiente animado se llega a la conclusión que mejora las prácticas educativas, por lo que se convierte en una de las importantes estrategias, que no solo tiene el fin de mejorar el rendimiento académico y la motivación en los estudiantes, si no también ayuda a mejorar el rol docente, ya que a través de la implementación el educador verá un alto nivel de participación en los estudiantes y sus clases serán más interactivas. A través de recompensas, desafíos y retroalimentación inmediata, los estudiantes se sentirán más

motivados, lo que mejora su rendimiento académico y fomenta competencias como la resolución de problemas, la colaboración y el pensamiento crítico.

### **Componentes claves de la gamificación**

Según Moreno Tomalá (2022), la gamificación está formada por varias actividades especialmente lúdicas, con la finalidad de alcanzar metas educativas que propicien el elevado nivel de enseñanza-aprendizaje, es decir que la gamificación se trata de un procedimiento en donde incluye contenidos educativos combinándolos con acciones recreativas, buscando captar la atención de los educandos.

Una clase creada con gamificación tiene una estructura que consiste en tres elementos o componentes fundamentales para tener una planificación más organizada, lo cual permitirá que la clase sea la adecuada, además, estos elementos ayudaran a comprender la gamificación en la educación y como debería ser utilizado, por lo cual, se ubican los siguientes:

1. **Mecánicas:** Es aquella que corresponde directamente al desarrollo de la gamificación, es decir que es uno de los componentes básicos de los juegos, dentro de esta se encuentran los restos, recompensas y estructuras que lleven a los usuarios a tener una mejor experiencia.
2. **Dinámicas:** Este es el complemento de la mecánica poniéndolo en marcha, ya que este permite generar emociones y motivaciones en los estudiantes, a través de la práctica de los juegos harán que entren en modo competencias trabajando de manera colaborativa, hasta obtener logros.
3. **Componentes del juego:** Son aquellos que están conformado por los recursos o herramientas que se utilizan para la creación de las actividades para la práctica de

la gamificación como insignias, avatares y misiones, entre otras, que hacen que la experiencia de las actividades lúdicas sea tangible.

### **Tipo de gamificación aplicada en el aula**

Según García Casaus et al. (2020), la gamificación dentro del contexto educativo puede clasificarse en dos tipos dependiendo del grado de profundidad de los elementos que se van a integrar en los juegos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque existen varios tipos de gamificación, dentro de esta se destacan las siguientes:

- **Gamificación superior o de contenido:** En este tipo de gamificación se basa en la puntuación de la dinámica o mecanismo del juego en las actividades académicas dentro de las clases, además, es aplicada por los docentes, ya que no requiere de diseño de un plan y no cambia la manera de enseñar.
- **Gamificación estructural o profunda:** Implica el diseño más profundo del curso, ya que esta implementa no solo dinámicas de juegos en actividades aisladas, sino también se enfoca en la estructura total dentro del procesos educativos, lo que convierte al curso en una experiencia única, donde los estudiantes midan sus logros.

### **Efectividad de la gamificación**

Como menciona Sánchez Pacheco (2019), la efectividad de la gamificación ha sido uno de los temas investigados por varios autores, en donde destacan que al medir el impacto de esta estrategia pedagógica se debe tener en cuenta el enfoque del estudio, por lo cual, a llevado que varios autores interprete diferentes tipos de resultados al evaluar esta estrategia gamificada.

Al tratarse de efectividad se considera que no solo se centra en los resultados cognitivos, sino también se enfoca en los procesos emocionales y actitudinales. Para que la efectividad sea

buena, es necesario incluir estos factores como la motivación, el interés, participación activa, entre otros. Factores que son esenciales, ya que permiten al usuario tener emociones experimentadas en las actividades que se realizan.

### **Limitaciones y desafíos de la gamificación**

De acuerdo con Pilar Berrones et al. (2023), la gamificación se ha transformado en uno de los retos para la innovación dentro del proceso educativo, debido a que no es un proceso sencillo de realizar, al integrar contextos académicos educativos a través de juegos no resulta fácil, por lo cual, presenta varios desafíos y limitaciones en el ambiente de aprendizaje. Para encaminar las estrategias de gamificación, existe la necesidad de establecer una conexión entre la motivación y los conceptos que permitan una mejor efectividad. Asimismo, los docentes buscan metodologías, para asegurar que las actividades puedan responder a las competencias y habilidades de los estudiantes.

Por otro lado, el sistema educativo ha considerado poner en marcha la construcción activa de conocimiento, en vez de recibir información de una manera tranquila donde los estudiantes no se motivan a participar. Cabe recalcar que la gamificación a pesar de tener sus ventajas también tiene sus dificultades, ya que al utilizar juegos los alumnos podrían centrarse en ganar y no en aprender, que es lo que se quiere lograr, además, que los juegos pueden ser adictivos provocado por mucho consumo, asimismo, otro factor es que podrían generar desmotivación en los alumnos, causado por no lograr ganar el juego.

## **Variable dependiente: Motivación**

### **Definición de motivación**

Según Velasteguí (2024), la motivación es crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo que es de vital importancia que los docentes implementen algún tipo de motivación, ya sea al inicio o durante la clase, para promover una educación efectiva. Además, la motivación contribuye a que los estudiantes presten más atención a las asignaturas, mejoren su rendimiento y obtengan mejores calificaciones.

La motivación ha sido objeto de estudio de manera constante, seguramente por la trascendencia y el relevante rol que desempeña en la conducta humana. Un gran número de investigadores han dedicado tiempo, recursos y esfuerzos para estudiar este tema. Por tal razón, se encuentra una gama bastante amplia de conceptualizaciones y definiciones del concepto de la motivación, por el cual expresa acciones que generan un movimiento direccionado a lograr los objetivos y metas planteadas por el estudiante.

Para Cherry (2023), especialista en rehabilitación psicosocial, educadora en psicología y autora del libro "Everything Psychology Book", el término motivación describe por que una persona hace algo. La motivación es el proceso que inicia, guía y mantiene comportamientos orientados a objetivos.

Los conceptos de distintos autores tanto de años anteriores como actuales tienen un factor común en relación con el tema sobre la motivación, todos concluyen que es el motor para alcanzar metas, propósitos, objetivos tanto a corto, mediano y largo plazo, en los cuales se involucran muchos factores que a su vez pueden determinar si se cumplen con lo planteado o en su defecto su no alcance de los mismos.

La motivación hoy en día es un factor de mucha importancia, este tema debe ser cautelosamente estudiado y puesto en práctica, a su vez dirigirlo hacia las personas que comprenden un porcentaje considerable de tomar acciones desfavorables en el ámbito escolar como se plantea en el tema de este proyecto en proceso, dirigir talleres hacia los padres, docentes y estudiantes para que su autoestima sea positivo y generé una motivación para seguir adelante con el aprendizaje que forjara su presente y futuro, recordando que esto ayudara no solo en lo personal sino que generara un impacto en la sociedad, debido a que buscaran la forma de sobresalir y alcanzar sus metas propuestas que a su debido tiempo producen un impacto en su entorno, en donde consecutivamente seguirán desarrollándose y siendo ese agente motivacional para su generación y para las venideras.

### **Técnicas de motivación**

La falta de motivación académica es un factor clave que explica algunos de los problemas actuales en la educación escolar ecuatoriana. Esta desmotivación puede ser consecuencia de los cambios sociales y transformaciones que ha experimentado la sociedad ecuatoriana en las últimas décadas, y que el sistema educativo aún no ha abordado adecuadamente. En este sentido, la motivación es una herramienta esencial que los docentes deben emplear en todos los niveles y actividades del sistema educativo nacional. Es especialmente importante motivar a estudiantes de educación básica especial, ya que es en esta etapa donde se desarrollan sus habilidades cognitivas y afectivas. La falta de motivación y afectividad puede poner en riesgo el futuro académico de estos estudiantes.

Existen distintas formas de motivación para ayudar a que las habilidades y destrezas de los estudiantes fluyan de manera correcta que permitan su desarrollo tanto escolar, familiar como social.

Según el blog FLUP (2020), cuanto más motivado esté un alumno mayor implicación tendrá en su estudio, mayor dedicación y atención prestará en sus tareas y como consecuencia, tendrá mayor facilidad para alcanzar sus metas académicas. Igualmente, la motivación permitirá progresar en sus habilidades y capacidades, así como superar sus limitaciones. Un alumno con motivación conseguirá buenos resultados y presentará un mayor interés por continuar con su etapa formativa y alcanzar metas cada vez de mayor complejidad.

Existen diversas maneras de motivar a los alumnos en el aula de clases, a continuación, se enlistará varias técnicas o estrategias que se pueden ejecutar para garantizar que el aprendizaje sea más eficiente.

1.- Conocer a sus estudiantes y su situación inicial: si se desea construir algo se debe conocer en que se involucra, los docentes deben conocer a sus alumnos, comprender y entender sus debilidades, sus destrezas, habilidades y su situación actual en base a los conocimientos que tienen en base a la asignatura que se está dando en la cátedra escolar, con ello se podrá analizar que herramientas son necesarias para que vayan escalando en su aprendizaje y vayan construyendo un camino que los conllevara a su crecimiento educativo.

2.- Conocer sus métodos educativos: deben tener en claro cuáles son sus métodos que le garanticen eficiencia y eficacia en sus enseñanzas, conocerse hasta dónde puede llegar y que puede realizar para que sus estudiantes logren captar la información de la asignatura y lograr los objetivos escolares y a su vez su crecimiento en su área de educador.

3.- Entusiasmo en su asignatura: apasionarse por lo que hace es una manera de motivar a quienes son sus aprendices, el ejemplo es un factor clave para que las huellas que uno deje sean el camino para que otros puedan llegar también a alcanzar el éxito.

4.- Fomentar la participación activa de los estudiantes: involucrar en a los alumnos en la enseñanza permite que se desenvuelvan de mejor manera en donde podrán también dar su punto de vista, compartir ideas que permitan que los conocimientos adquiridos sean captados de mejor manera, el trabajo en equipo lleva a lograr un objetivo de mejor manera.

5.- Ser dinámicos en la forma de enseñanza: conjugar la enseñanza con dinámicas pueden captar más la atención de los estudiantes de un tema específico, relacionando actividades lúdicas ayudará a que no sea tan lineal la enseñanza y que el tiempo dedicado no sea aburrido, sin perder el enfoque del objetivo se puede lograr un mejor aprendizaje.

### **Importancia de la motivación**

Para Tivan y Zambrano (2024), la motivación juega un rol primordial en el proceso de aprendizaje de los niños, debido a que influye en su interés, participación y desarrollo integral. Además, esta estrategia promueve un ambiente de aprendizaje motivador y enriquecedor, estimulando la curiosidad y amor por la educación.

En el contexto educativo, la motivación es fundamental para crear un ambiente de aprendizaje positivo. Los estudiantes motivados son más propensos a participar activamente, colaborar con sus compañeros y aprovechar las oportunidades de aprendizaje que se les presentan. Por lo tanto, fomentar la motivación no solo mejora los resultados académicos a corto plazo, sino que también favorece el crecimiento integral de los estudiantes y los prepara para enfrentar con éxito los retos futuros.

### **Teorías de la Motivación**

Según Padovan (2020), la Teoría de la Jerarquía de Necesidades fue propuesta por Abraham Maslow en 1943 y ampliada en investigaciones posteriores del mismo autor. Esta teoría se

representa a través de una pirámide, donde las necesidades más fundamentales y esenciales se encuentran en la base, y las más trascendentales en la cúspide. Las categorías de necesidades que forman la jerarquía son las siguientes:

- **Necesidades fisiológicas**

Incluyen lo esencial para la supervivencia, como la alimentación, protección contra el dolor, respiración, hidratación y descanso, entre otros. Estas necesidades también se denominan biológicas y deben ser satisfechas de forma cíclica y repetida para asegurar la supervivencia del individuo. Son las necesidades más fundamentales

- **Necesidades sociales**

Abarcan la búsqueda de amistad, participación, pertenencia a grupos, amor y afecto. Estas necesidades están relacionadas con la vida en sociedad, el establecimiento de vínculos con otras personas y el deseo de dar y recibir afecto.

- **Necesidades de estima**

Se refieren a la forma en que una persona se ve y evalúa a sí misma, incluyendo la autoestima, el amor propio y la confianza en uno mismo. En una organización, esto se fomenta mediante reconocimientos públicos y la claridad de las oportunidades de ascenso.

### **Factores que Influyen en la Motivación de los Estudiantes**

La motivación de los alumnos dentro de la unidad educativa y en relación a la asignatura que forma parte del tema de estudio en ejecución, no solo se debe a factores internos entre los que componen la institución, sino que también influyen factores externos como la familia, las amistades, además de factores personales que tienden a surgir por los factores que lo rodean, todo

esto en conjunto puede afectar de forma positiva o negativa en la motivación de los escolares objeto de este estudio.

A continuación, se explicarán 4 factores que influyen en la motivación:

- **Factores Intrínsecos**

Como menciona TeamASana (2025), la motivación intrínseca es un comportamiento impulsado por un deseo interno o intrínseco. En otras palabras, es la motivación para realizar un comportamiento que nace de la propia persona y no del exterior. Esto significa que la motivación proviene únicamente de uno mismo y no de fuerzas externas como incentivos, compensaciones o elogios. La teoría de la motivación intrínseca se basó originalmente en necesidades humanas como el hambre, la sed y las necesidades psicológicas básicas. Está relacionada con la psicología social y la teoría de la autodeterminación, que es un marco para el estudio de la motivación y sugiere que las personas logran tener autodeterminación cuando satisfacen sus necesidades de competencia, conexión y autonomía.

Los estudiantes se sienten más motivados cuando las actividades o temas que abordan les resultan interesantes y satisfactorios por sí mismos, lo que despierta su curiosidad y deseo de aprender. Además, la creencia en su propia capacidad para tener éxito, conocida como autoeficacia, aumenta su disposición a afrontar desafíos y persistir en las tareas.

- **Factores Extrínsecos**

Según Bontempi (2023), la motivación extrínseca, en cambio, se refiere a la participación en una tarea o actividad para recibir un refuerzo externo o evitar un castigo. Los refuerzos pueden ser desde elogios verbales y reconocimiento hasta premios, dinero, títulos de trabajo, prestigio, fama, popularidad, títulos o récords. Las recompensas externas, como calificaciones, premios y

reconocimiento público, pueden incentivar a los estudiantes a esforzarse más, aunque, en algunos casos, no siempre promueven un aprendizaje profundo, ya que se centran más en el resultado que en el proceso.

- **Factores Cognitivos y Psicológicos**

Son aquellos que influyen mayoritariamente en la motivación del sujeto, ya que en él se encuentra aspectos más cercanos y muchas veces más importantes para su desarrollo tales como:

- **Obligados:** Biológicos, si no se cumplen, morimos. Son muy potentes.
- **Aspectos cognitivos:** decisiones, pensamientos, intereses, anticipaciones de lo que queremos conseguir, etc.
- **Emocionales:** Siempre presentes y condicionan nuestro comportamiento.

Sin duda hay algunos que son más importantes que otros y los psicológicos son más influyentes en la motivación. Se pueden distinguir:

- ✓ Autoestima: la autovaloración positiva produce más energía.
- ✓ Autoconfianza: seguridad en sí mismo, consecuencia de la autoestima.
- ✓ Autogestión: el poder de hacer las cosas sin supervisión. Libertad.
- ✓ Autosugestión: emplear el hemisferio derecho del cerebro para estimular las emociones positivas, con imágenes y confesiones positivas.
- ✓ Autorrealización: llevar a cabo las cosas para cumplir nuestra misión en la vida.
- ✓ Automotivación: el motivo más importante para la acción soy yo mismo.

Las teorías cognitivas de la motivación buscan explicar nuestros comportamientos como producto del estudio cuidadoso y el procesamiento e interpretación activos de la información recibida.

- **Factores Sociales**

Como expresan Sidory y Dubin (2024), el apoyo social de familiares, amigos y compañeros de clase puede ser un factor clave para aumentar la motivación de los estudiantes, ya que sentirse respaldado emocionalmente les da confianza y les impulsa a seguir adelante con sus estudios. Además, la relación con el profesor juega un papel fundamental en este proceso; un ambiente de aprendizaje basado en el respeto mutuo y el apoyo constante, donde los estudiantes se sienten valorados y comprendidos, fomenta un mayor interés y disposición para aprender.

Las influencias sociales clave en el cambio de comportamiento incluyen:

- ✓ Apoyo social: los estudiantes que reciben un apoyo de quienes los rodean son aquellos que tienden a tener un cambio positivo en su comportamiento debido a que son motivados de diversas formas, una de estas es el estímulo emocional.
- ✓ Normas Culturales: la cultura por las que están rodeados los escolares dentro y fuera de la institución educativa juegan un rol importante en su motivación, conocer las normas culturales es crucial para que se puedan ejecutar planes de intervención para adaptarlas en casos de que las normas culturales no influyeran de forma positiva y así fomentar un cambio significativo.

## Operacionalización de variable

**Tabla 1**

*Variable independiente*

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e instrumento
La gamificación	La gamificación es aquella que consiste en la aplicación de juegos educativos, facilitando el aprendizaje.	Implementación de juegos  Participación activa  Alto rendimiento	Juegos lúdicos en la clase  Interés por las actividades recreativas en el aula de clase  Calificación en los aprendizajes	-Tu docente utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura  -Tu atención aumentaría si tu profesora utilizara juegos en la clase de Lengua y Literatura?  -Tu participación subiría si la profesora utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura?  -Crees que tus notas mejorarían si tu profesora utilizara juegos en la clase de Lengua y Literatura	Encuesta / cuestionario a los estudiantes

**Tabla 2***Variable dependiente*

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e instrumento
Motivación	La motivación es importante dentro de proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que este permite impulsar e incentivar a los estudiantes en la adquisición de conocimiento.	<p>Aumento de motivación</p> <p>Motivación extrínseca</p> <p>Interés en el aprendizaje</p>	<p>Juegos educativos</p> <p>Recompensa en actividades</p> <p>Participación en las actividades</p>	<p>-Te sientes motivado cuando tu profesora utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura.</p> <p>-Tú motivación aumenta cuando realizan actividades de desafío en la clase de Lengua y Literatura.</p> <p>-Te sientes motivado cuando tu profesora te premia con puntos, premios o reconocimientos en los juegos que realiza en la clase de Lengua y Literatura.</p> <p>- Te motivas a seguir compitiendo cuando tu profesora realiza actividades de juegos en la clase de Lengua y Literatura.</p>	Encuesta/cuestionario a los estudiantes

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **Tipo de investigación**

Para Calle Mollo (2023), la investigación cuantitativa parte del presupuesto de los datos obtenido de la información, por lo cual, se ayuda con fundamento positivos para el análisis de la realidad. Es decir, que este enfoque permite medir o cuantificar datos de una manera numérica. Es por ello, que la presente investigación se llevó a cabo un enfoque cuantitativo, ya que este nos permitió medir el nivel del uso de la gamificación en las clases de Lengua y Literatura por parte de la docente, de acuerdo a las percepciones de los estudiantes.

#### **Investigación Exploratorio**

Según Ramos Galarza (2020), este tipo de investigación se puede utilizar tanto en método cualitativo o cuantitativo, lo cual se adapta al fenómeno que no se ha estudiado previamente, es decir que este estudio genera un interés por examinar las características del tema estudiado. Por lo cual, este estudio es de carácter exploratorio, porque se buscó informaciones importantes de las variables de estudios, con el fin de tener un previo conocimiento que respalde al tema general de esta investigación.

#### **Investigación Descriptivo**

Como menciona Guevara Alban et al. (2020), la investigación descriptiva es aquella que tiene la finalidad de describir las características principales del fenómeno a estudiar a través de la utilización de criterios sistemáticos, que faciliten más información y que permitan obtener conclusiones. Por lo tanto, la presente investigación, según su objetivo de estudio, describe lo observado en el aula de clase, en cuanto a la implementación de la gamificación en el área de lengua y literatura. Además, se centra en una descripción detallada de las variables que se evidencia dentro de este estudio.

### **Investigación De campo**

Según Moreno Tomalá (2022), la investigación de campo consiste en recolectar la información de un estudio en tiempo verídico para obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad, lo que permite manejar datos de una manera segura y confiable. Es decir, que este tipo de investigación se evidenciara de una manera auténtica el campo de estudio. Por lo cual, el presente trabajo de investigación se considera de campo, por lo que permite conseguir información de manera real, ya que nos da acceso de analizar tal cual se ven los hechos en la realidad. Para realizar el estudio y poder obtener los datos necesarios, se tuvo que asistir al lugar donde se desarrolla la problemática trazada.

### **Investigación Bibliográfica/documental**

Como mencionan Reyes Ruiz y Carmona Alvarado (2020), la investigación bibliográfica o documental es aquella se utiliza en métodos cualitativos, ya que se encarga de recolectar información de varios documentos, ya sean artículos, libros, revista, entre otras. Es decir, que está nos permite recopilar informaciones de investigaciones importantes. Por lo tanto, la investigación necesita de acceso a fuente de información, ya que nos facilitará materiales como artículos científicos, libros académicos, documentos de sitios web, etc. Este material bibliográfico ayudó a recaudar datos informativos que respalden el tema y las variables de estudio.

### **Diseño de investigación**

#### **Investigación No experimental**

Como afirma Landero Gómez (2021), este tipo de investigación no experimental no permite controlar o manipular la investigación, si no que se interpreta las observaciones para llegar a una sola conclusión. Por lo tanto, el proyecto de investigación es de diseño no experimental porque no se manipulan las variables, por lo que solo se observa y se analiza tal cual se presenta en el momento la situación educativa y no se pretende construir una situación.

## Investigación Transversal

Desde el punto de vista de Osorio Reyes (2020), la investigación transversal es aquella que permite recolectar datos en un determina tiempo limitado, suele ser de tipo descriptivo más que experimental, lo que facilita detallar una población en particular. Por lo cual, esta investigación es de tipo transversal, porque se recolectó los datos en un determinado momento, lo que favorece ha tener una visión general del uso de la gamificación en el área de Lengua y Literatura.

## Población Muestra

### Población

Desde la perspectiva de Jorge Emanuel et al. (2021), se llama población universo o colectivo a la cantidad o conjunto de personas que se encuentra dentro de un estudio, que cuentan con las características de interés para la obtención de información. En este sentido, la población de esta investigación la constituyen los estudiantes de séptimo grado paralelo A y B, tanto de la jornada matutina como la vespertina, perteneciente a la institución educativa “Abdón Calderón Garaicoa”

**Tabla 3**

*Población*

<b>Población</b>	<b>Cursos</b>	<b>Nº participantes</b>	<b>Porcentaje</b>
Estudiantes	Séptimo grado “A” jornada matutina.	33	49%
	Séptimo grado “B” jornada vespertina	35	51%
Total		68	100%

*Nota.* Estudiantes de séptimo grado paralelo “A y B”

## Muestra

Como señala la UNEMI (2021), la muestra es uno del subconjunto generado por la población de la cual se recogerá datos para la realización de la investigación, con la finalidad de escoger un determinado número de participantes. En esta investigación se plantea una muestra de 33 estudiantes generado de la población, que están conformado por los estudiantes de séptimo grado paralelo A de la jornada matutina.

**Tabla 4**

*Muestra*

<b>Muestra</b>	<b>Curso</b>	<b>N° Participantes</b>
Estudiantes	Séptimo grado “A” jornada matutina.	33
Total		33

*Nota.* Estudiantes de séptimo “B”

## Técnicas e instrumentos de recolección de información

Como mencionan Cisnero Caicedo et al. (2022), en los estudios las técnicas y los instrumentos son aquellos que facilitan proporcionar una mayor profundización en la búsqueda de recopilación de datos, algunas de las técnicas son la observación directamente de los participantes, la entrevista, cuestionarios, entre otros. Asimismo, algunos de los instrumentos que se utilizan en una investigación son los formularios, lista de preguntas, ficha de observación, etc. Cada uno de estas técnica e instrumento están creado con el fin de proporcionar a la investigación una mejor organización y recolección de datos que generen resultados reales.

## **Técnica**

### **Encuesta**

De acuerdo con Falcón et al. (2019), la encuesta es una de las técnicas más utilizadas tanto para la investigación de tipo académico, y también como una herramienta para el análisis de datos de cualquier otro tipo de estudio. La presente investigación consiste en la aplicación de una encuesta con preguntas de fácil comprensión, la misma que será aplicada a los estudiantes del séptimo grado del paralelo “A” y tendrá ocho preguntas.

### **Instrumento**

#### **Cuestionario**

Como mencionan Feria Avila et al. (2020), el cuestionario es considerado uno de los instrumentos metodológicos para la aplicación de encuesta, es decir que va encaminado con la encuesta, ya que se lo relaciona con la estructura o despliegue de una serie de preguntas que llevan a la recopilación de datos. Es por ello, que en esta investigación los ítems fueron diseñados en base a la información que se quiere recolectar.

#### **Procesamiento de información**

Para llevar a cabo la recopilación de los datos, el instrumento será aplicado de manera física, lo cual permite que se recojan los datos sin ningún problema y de manera factible para los estudiantes. Asimismo, para la tabulación de los datos recolectados por la encuesta se realizará a través de la hoja de cálculo de Microsoft Excel, lo que facilita organizar la información y generar resultados estadísticos para el análisis descriptivo de los datos.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### Resultados de la encuesta de los estudiantes

**Tabla 5**

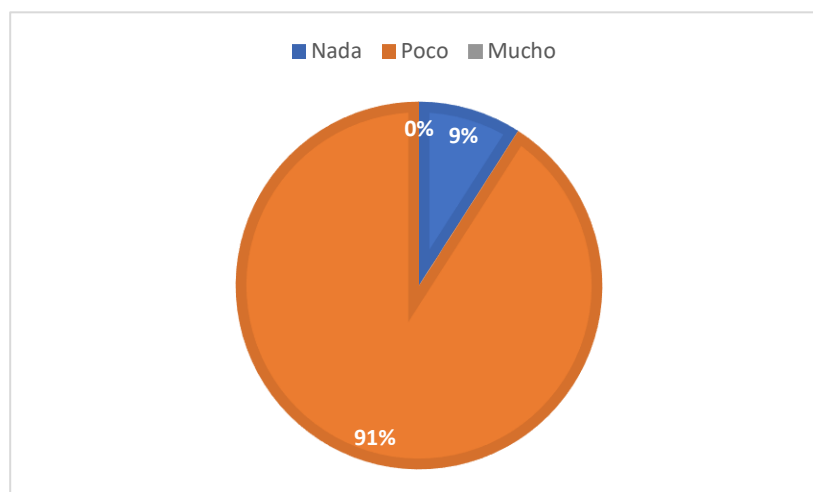
*Pregunta 1: ¿Tu docente utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura?*

Descripción	Cantidad	Porcentaje
Nada	3	9%
Poco	30	91%
Mucho	0	0%
Total	33	100%

*Nota.* Datos tomados de la encuesta

**Figura 1**

*Pregunta 1: ¿Tu docente utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura?*



*Elaborado:* Sara Coello y Angie Gonzabay

**Análisis e interpretación:** La pregunta hace énfasis en conocer si la docente utiliza juegos durante su clase de Lengua y Literatura. Tal como lo demuestra la figura 1, un 9% contestó que la docente no utiliza nada de juegos durante la clase, por otro lado, un 91% manifestó que poco utiliza juegos educativos. Esto nos da a conocer que la docente debe utilizar juegos didácticos en las clases que incluyan la participación de los estudiantes para fortalecer su aprendizaje.

**Tabla 6**

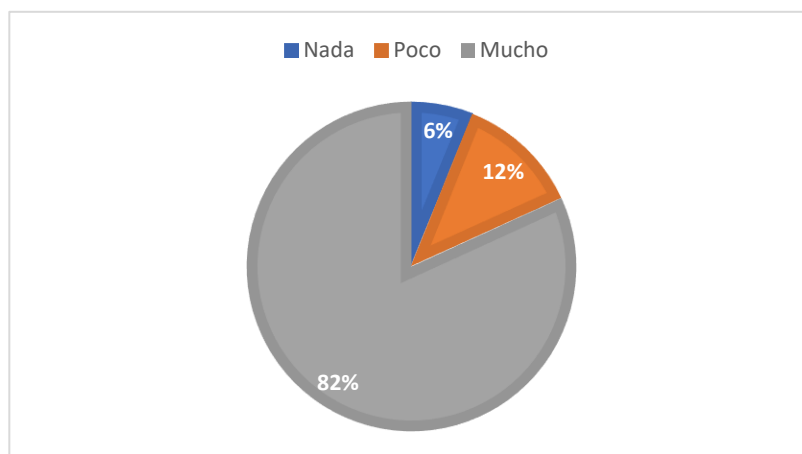
*Pregunta 2: ¿Tu atención aumentaría si tu profesora utilizara juegos en la clase de Lengua y Literatura?*

Descripción	Cantidad	Porcentaje
Nada	2	6%
Poco	4	12%
Mucho	27	82%
Total	33	100%

*Nota.* Datos tomados de la encuesta

**Figura 2**

*Pregunta 2: ¿Tu atención aumentaría si tu profesora utilizara juegos en la clase de Lengua y Literatura?*



**Elaborado:** Sara Coello y Angie Gonzabay

**Análisis e interpretación:** La pregunta se centra en conocer si el uso de juegos en el aula de Lengua y Literatura intervendría en el nivel de atención de los estudiantes. Tal como lo demuestra la figura 2, el 6% indicó que su atención no aumentaría en absoluto, mientras que el 12% respondió que su atención aumentaría poco. Por otro lado, la mayoría, el 82% de los estudiantes, manifestó que su atención aumentaría mucho. Estos resultados muestran que los alumnos consideran que las actividades lúdicas pueden ser una estrategia que aumente su atención.

**Tabla 7**

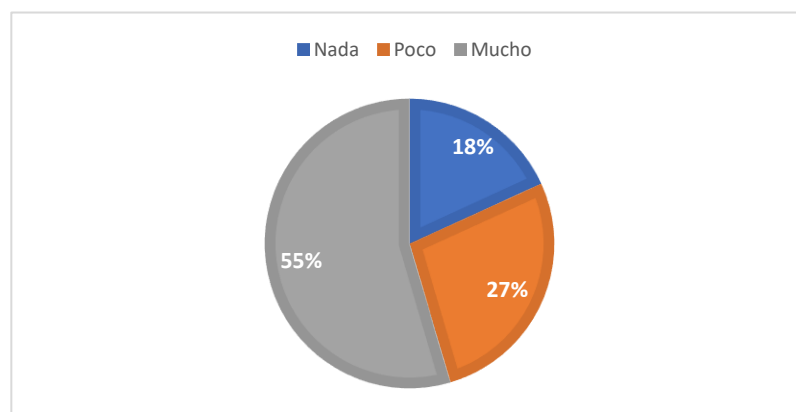
*Pregunta 3: ¿Tu participación subiría si la profesora utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura?*

Descripción	Cantidad	Porcentaje
Nada	6	18%
Poco	9	27%
Mucho	18	55%
Total	33	100%

*Nota.* Datos tomados de la encuesta

**Figura 3**

*Pregunta 3: ¿Tu participación subiría si la profesora utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura?*



*Elaborado:* Sara Coello y Angie Gonzabay

**Análisis e interpretación:** La pregunta busca conocer si la participación de los estudiantes ampliaría si se implementaran juegos en la asignatura de Lengua y Literatura. De acuerdo a la figura 3, un 18% de los encuestados señaló que su participación no aumentaría nada en absoluto, mientras que el 27% indicó que subiría poco. En diferencia, un 55% dieron a conocer que su participación aumentaría mucho si la docente utilizara juegos durante la clase. En estos resultados los estudiantes consideran que las estrategias lúdicas fomentan un mayor involucramiento en el desarrollo de las actividades académicas.

**Tabla 8**

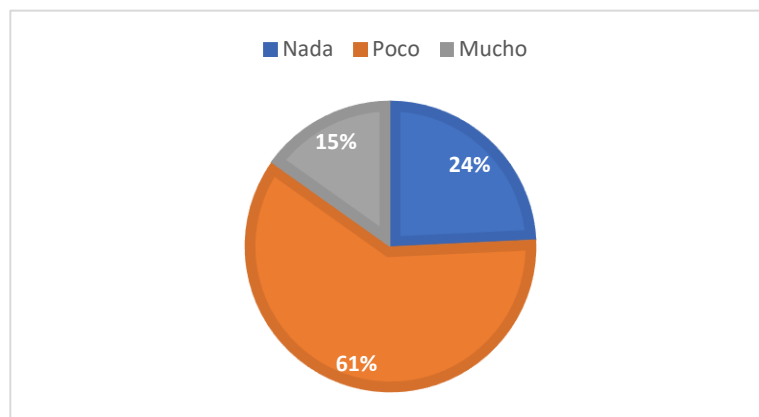
*Pregunta 4: ¿Crees que tus notas mejorarían si tu profesora utilizara juegos en la clase de Lengua y Literatura?*

Descripción	Cantidad	porcentaje
Nada	8	24%
Poco	20	61%
Mucho	5	15%
Total	33	100%

*Nota.* Datos tomados de la encuesta

**Figura 4**

*Pregunta 4: ¿Crees que tus notas mejorarían si tu profesora utilizara juegos en la clase de Lengua y Literatura?*



*Elaborado:* Sara Coello y Angie Gonzabay

**Análisis e interpretación de los resultados:** La pregunta tiene como finalidad conocer si los estudiantes consideran que sus calificaciones mejorarían en caso de que su profesora empleara juegos en la clase de Lengua y Literatura. Como se visualiza en la figura 4, el 24% de los encuestados dio a conocer que sus notas no mejorarían en nada, mientras que el 61%, indicó que sus calificaciones mejorarían poco. Solo un 15 % manifestó que mejorarían mucho. Estos datos demuestran que, aunque existe apertura a los juegos como estrategia educativa, en la encuesta dieron a conocer que los juegos educativos no tendrían un efecto relevante en sus calificaciones.

**Tabla 9**

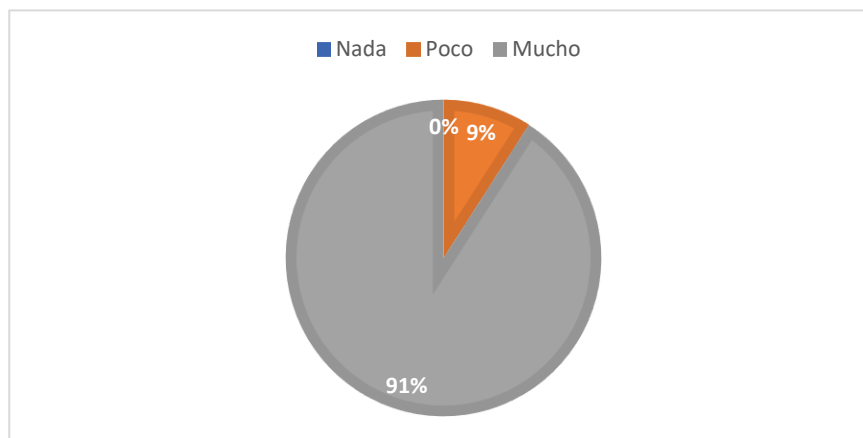
*Pregunta 5: ¿Te sientes motivado cuando tu profesora utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura?*

Descripción	Cantidad	porcentaje
Nada	0	0%
Poco	3	9%
Mucho	30	91%
Total	33	100%

*Nota.* Datos tomados de la encuesta

**Figura 5**

*Pregunta 5: ¿Te sientes motivado cuando tu profesora utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura?*



**Elaborado:** Sara Coello y Angie Gonzabay

**Análisis e interpretación de resultado:** La pregunta está dirigida a dar a conocer las perspectivas de los estudiantes, en como ellos se siente cuando la profesora utiliza juegos para dar la clase de Lengua y Literatura. De acuerdo a la figura 5, un 9% de los estudiantes respondieron que poco se sienten motivados, mientras que el 91% respondieron que mucho, por lo cual, nos lleva analizar que los juegos son una parte fundamental al implementarlo en el aula de clase.

**Tabla 10**

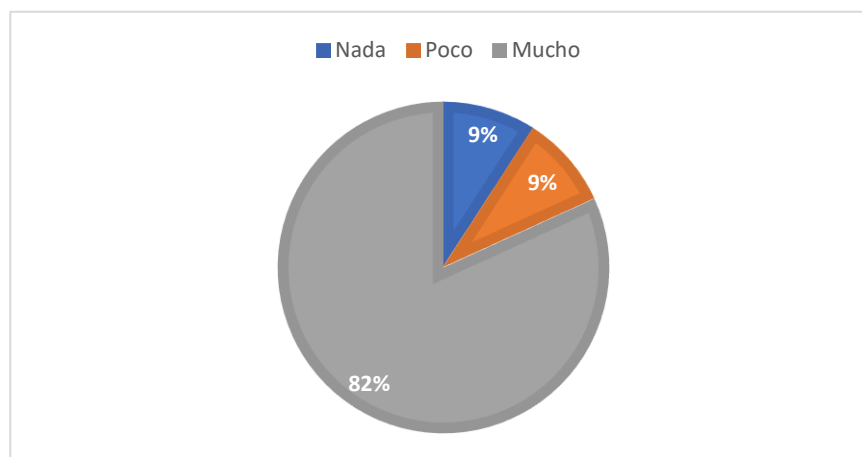
*Pregunta 6: ¿Tú motivación aumentaría cuando realizan actividades de desafíos en la clase de Lengua y Literatura?*

Descripción	Cantidad	Porcentaje
Nada	3	9%
Poco	3	9%
Mucho	27	82%
Total	33	100%

*Nota.* Datos tomados de la encuesta

**Figura 6**

*Pregunta 6: ¿Tú motivación aumentaría cuando realizan actividades de desafíos en la clase de Lengua y Literatura?*



*Elaborado:* Sara Coello y Angie Gonzabay

**Análisis e interpretación de los resultados:** La pregunta busca conocer el aumento de motivación de los estudiantes cuando se realizan actividades de desafíos en la asignatura de Lengua y Literatura. Tal como lo demuestra la figura 6, se obtuvo que el 9% de los estudiantes respondieron que su motivación no aumentaría en nada, seguido de un 9% en donde respondieron que aumentaría poco su motivación, y por último, un 82% de los estudiantes dieron a conocer que las actividades de desafíos aumentan mucho la motivación.

**Tabla 11**

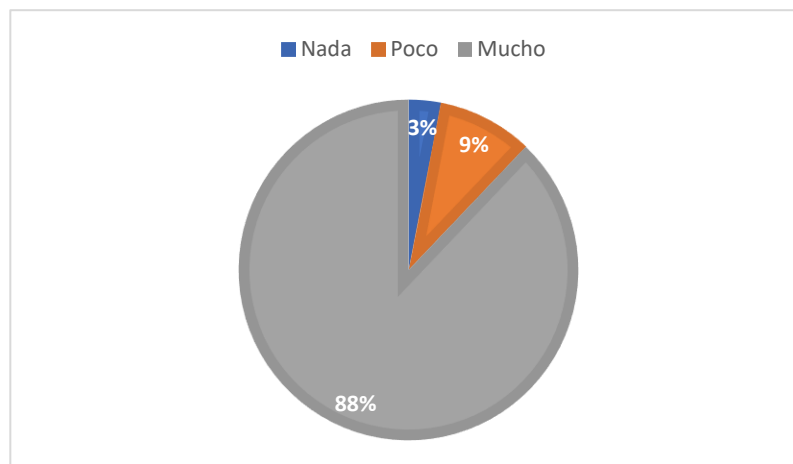
Pregunta 7: ¿Te sientes motivado cuando tu profesora te premia con puntos, premios o reconocimientos en los juegos que realizan en la clase de Lengua y Literatura?

Descripción	Cantidad	Porcentaje
Nada	1	3%
Poco	3	9%
Mucho	29	88%
Total	33	100%

*Nota.* Datos tomados de la encuesta

**Figura 7**

Pregunta 7: ¿Te sientes motivado cuando tu profesora te premia con puntos, premios o reconocimientos en los juegos que realizan en la clase de Lengua y Literatura?



*Elaborado:* Sara Coello y Angie Gonzabay

**Análisis e interpretación de los resultados:** La pregunta está direccionada si los estudiantes se sienten motivados cuando la profesora los recompensa por participar en los juegos que realiza dentro de la clase de Lengua y Literatura. Tal como lo demuestra la figura 7, el 3% respondió que la maestra no los premia con nada de punto o recompensas, seguido de un 9% donde señalan que en pocas ocasiones la profesora suele premiarlos, sin embargo, un 88% de los estudiantes indicaron que la maestra sí recompensa mucho por la participación en los juegos.

**Tabla 12**

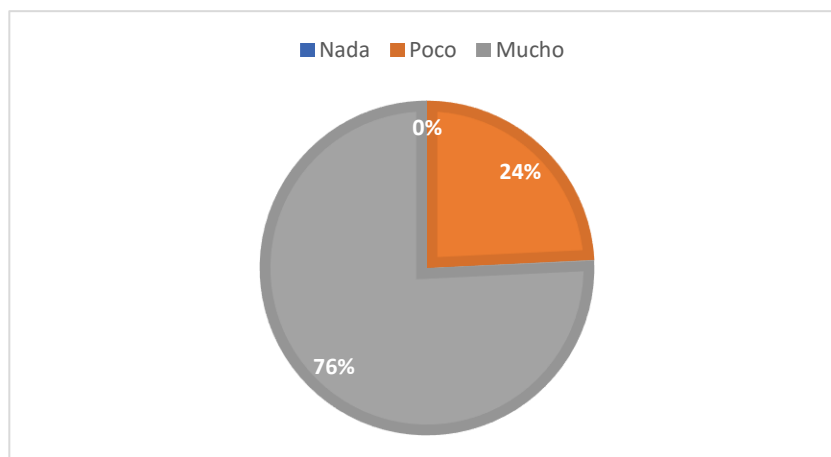
*Pregunta 8: ¿Te motiva a seguir compitiendo cuando tu profesora realiza actividades de juegos en la clase de Lengua y Literatura?*

Descripción	Cantidad	Porcentaje
Nada	0	0%
Poco	8	24%
Mucho	25	76%
Total	33	100%

*Nota.* Datos tomados de la encuesta

**Figura 8**

*Pregunta 8: ¿Te motiva a seguir compitiendo cuando tu profesora realiza actividades de juegos en la clase de Lengua y Literatura?*



**Elaborado:** Sara Coello y Angie Gonzabay

**Análisis e interpretación de los datos:** La pregunta hace énfasis en conocer si los estudiantes se motivan a seguir compitiendo al momento que la docente los pone a realizar actividades de juegos en la clase de Lengua y Literatura. Es por ello que tal como lo demuestra la figura 8, el 24% de los estudiantes indicaron que los motiva poco, mientras que su mayoría, es decir el 76% de ellos consideran que si se sienten motivados a seguir compitiendo en las actividades de juegos educativos.

## DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Luego de haber obtenido los datos necesarios y el análisis de la encuesta realizada a los estudiantes del séptimo grado del paralelo “A” correspondiente a la jornada matutina de dicha institución educativa. Se puede realizar la discusión de los resultados evidenciados de la gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura. En congruencia con Reinoso Molina et al. (2024), los autores mencionan que la utilización de juegos educativos, han marcado una tendencia positiva en los estudiantes en cuanto a su actitud y alta satisfacción e interés en las actividades, lo que concuerda con los hallazgos obtenidos, ya que es su mayoría los estudiantes respondieron que al implementar juegos en las clases mejoraría su atención y participación, promoviendo en ellos el interés positivo por aprender.

Asimismo, dentro de su investigación indica que la gamificación ayuda a mejorar el desempeño académico de los estudiantes cuando se utilizan en el aula de clase. Lo que coincide con nuestra investigación, ya que se pudo evidenciar que en su mayoría la calificación de los estudiantes aumentaría si se utilizaran actividades gamificadas, por lo cual, si se mejora su desempeño, es posible obtener resultados favorables en su rendimiento académico.

Por otro lado, Burbano Narvaez y Cespedes Sierra (2020), establece que el 83% de los estudiantes se sienten entusiasmados por su participación, ya que reciben recompensas en las actividades de desafíos, lo que se relaciona con los resultados obtenidos, ya que, en su mayoría, es decir, el 88% de los estudiantes mencionaron que su nivel de motivación es mayor cuando en las actividades programadas por la docente traen consigo recompensas ya sea en puntos, premios o reconocimientos.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

Según el objetivo general se pudo describir "La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de lengua y literatura en la escuela Abdón Calderón Garaicoa" en los estudiantes de 7mo año de educación básica. Es comprobado que la gamificación dentro del contexto educativo se alcanzó resultados limitados en el desarrollo de enseñanza-aprendizaje. En la investigación se estableció el grado de conocimiento que tienen el estudiante referente a la asignatura de Lengua y Literatura, donde la mayor parte de los estudiantes presentan poco rendimiento académico, ocasionado por la poca implementación de gamificación.

La revisión de los fundamentos teóricos permitió establecer una búsqueda más clara y sólida sobre la gamificación como una estrategia para motivar el aprendizaje en Lengua y Literatura. Estos aportes teóricos fueron de suma importancia para esta investigación, ya que proporcionaron información esencial para interpretar los resultados y proponer acciones fundamentales en el contexto educativo.

Se logró diagnosticar el uso de la gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje por parte de la docente en el aula de clase en la asignatura de Lengua y Literatura. Al utilizar la gamificación, dio como resultado que la docente implementa poco la gamificación y la creatividad de manera regular. Mediante la encuesta aplicada, se conoció que el 91% respondieron que poco, lo que significa que estos estudiantes se sienten regularmente motivados cuando la profesora implementa juegos en la clase de Lengua y Literatura.

Además, se pudo determinar que la gamificación es importante dentro del contexto educativo, ya que al ser puesta en práctica fortalece en los estudiantes el aprendizaje cuando se usan actividades lúdicas.

## **Recomendaciones**

De acuerdo con los hallazgos obtenidos en la investigación, se presentan las siguientes recomendaciones:

- Se sugiere que, para reforzar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes, es indispensable que se ejecute un programa de formación docente sobre la implementación de diseños de la gamificación.
- Se sugiere que se promuevan proyectos piloto en asignaturas seleccionadas, para que el docente pueda experimentar los diferentes tipos de gamificación. Esta experiencia puede servir como un modelo para otras asignaturas, y tener una implementación continua.
- Se sugiere aumentar la implementación de actividades lúdicas y cooperativas para fortalecer habilidades en dónde todos los estudiantes puedan participar, ya que algunos estudiantes manifestaron que poco participan.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Benito Acebes, L. (2020). *La Gamificación como estrategia Para la validación de la competencia transversal «Trabajar en equipo».*

Burbano Narvaez, E. A., & Cespedes Sierra, D. C. (2020). *Gamificación como estrategia pedagógica innovadora, para fortalecer los procesos de comprensión lectora.*

Calle Mollo, S. E. (2023). Diseños de investigación cualitativa y cuantitativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1865–1879.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7016](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7016)

Cisnero Caicedo, A. J., Guevara García, A. F., Urdánigo Cedeño, J. J., & Garcés Bravo, J. E. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la Investigación Científica en tiempo de Pandemia. *Núm. 1. Enero-Marzo*, 8, 1165–1185.  
<https://doi.org/10.23857/dc.v8i41.2546>

Egas Villafuerte, V. P., Pazmiño Arcos, W. R., Vinueza Morán, O. O., & Alfaro Rodas, G. C. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo Del Conocimiento*, 9(8), 875–894.  
<https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6319>

Esperanza, A. B.-N. C.-S. D. C. (2020). *Gamificación como estrategia pedagógica innovadora, para fortalecer los procesos de comprensión lectora.*

Falcón, V. L., Pertile, V. C., & Ponce, B. E. (2019). *La encuesta como instrumento de recolección de datos sociales: Resultados diagnostico para la intervención en el Barrio Paloma de la Paz (La Olla) - ciudad de Corrientes (2017-2018).*  
[http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.13544/ev.13544.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.13544/ev.13544.pdf) Información adicional en [www.memoria.fahce.unlp.edu.ar](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar)

Feria Avila, H., Matilla González, M., & Silverio Mantecón, L. (2020). *La Entrevista y la encuesta: ¿Métodos o técnicas de indagación empírica?*

Franco Segovia, Á. M. (2023). *Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. 85, 844–852. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i8>

Galarza, P., Geoconda, M., Guadalupe, E., Verónica, J., Murillo, P., Iii, D., Bayas, J., & Iv, S. I. (n.d.). *Gamification as a motivation in literacy learning*.

García Casaus, F., Cara Muñoz, J. F., Martínez Sánchez, J. A., & Cara Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16–24.

García Guerrero, K. G., & Moscoso Bernal, S. A. (2021). Gamificación y enseñanza-aprendizaje del razonamiento lógico matemático en estudiantes de Educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 219. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1499>

Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163–173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

Jorge Emanuel, Díaz Cervantes, E., & Fuentes Ocampo, L. (2021). Descripción de población, muestra y muestreo. In *Metodología para la investigación en enfermería* (pp. 151–164). La Biblioteca. <https://doi.org/10.59760/8733385.09>

Landero Gómez, D. del C. (2021). *Investigación Experimental y No Experimental*.

Martínez, A., Rodríguez, K., Ochomogo, Y., & Miguelena, R. (2019). *Gamificación La enseñanza divertida*.

Moreno Tomalá, L. G. (2022). *La gamificación como herramientas tecnológica para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica “Mauricio Hermenejildo Domínguez”, en el período académico 2022-2023.*

Osorio Reyes, J. J. (2020). *Transversal Y Longitudinal.*

Padovan, I. (2020). *Teorías de la motivación. Aplicación prácticas.*

Paúl Zambrano, Á. A., Lucas Zambrano, M. D. L. Á., Luque Alcívar, E. K., & Lucas Zambrano, A. T. (2020). *Ciencias de la salud Artículo de revisión La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado.* 6, 349–369. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

Pilar Berrones, L. Y., Moyano Guamán, M. A., Espinoza Tinoco, L. M., & Congacha Aushay, E. (2023). *La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica.* 8(7), 240–262. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i7>

Prieto Andreu, J. M., Gómez Escalonilla Torrijos, J. D., & Said Hung, E. (2022). Gamificación, Motivación, y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. In *Revista Electronica Educare* (Vol. 26, Issue 1). Universidad Nacional. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>

Ramos Galarza, C. A. (2020). Alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1–6. <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

Reinoso Molina, W. A., Bravo Basurto, M. J., Ríos Pangay, C. E., Zambrano Pita, K. T., & Blacio Medina, S. L. (2024). Herramientas Gamificadoras para Motivar el Proceso Enseñanza Aprendizaje en la Asignatura de Lengua y Literatura con los Estudiantes del Séptimo Año de EGB.

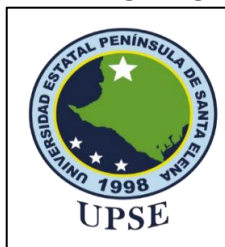
*Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 584–603.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.11268](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11268)

Reyes Ruiz, L., & Carmona Alvarado, F. A. (2020). *La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio*.

Sánchez Pacheco, C. L. (2019). *Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? 19*.

UNEMI. (2021). *Selección de población, muestra, métodos y técnicas de investigación – Población y muestra*.

**ANEXOS****ANEXOS A: CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO**

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE 7MO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA** presentado por los estudiantes, **COELLO LUCAS SARA VERÓNICA** y **GONZABAY ÁVILA ANGIE BÉLEN** fue enviado al Sistema Anti plagio, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **8%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Yuri Wladimir Ruiz Rabasco".

Lic. Yuri Wladimir Ruiz Rabasco, Ph.D.

C.I. 0917655219

**TUTOR**

## ANEXO B: EVIDENCIA DE COMPILATIO



**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**  
*magister*

# TESIS COELLO LUCAS SARA VERÓNICA - GONZABAY ÁVILA ANGIE BÉLEN

**8%**  
Textos sospechosos

**2%** Similitudes  
0% similitudes entre comillas  
< 1% entre las fuentes mencionadas

**2%** Idiomas no reconocidos

**4%** Textos potencialmente generados por la IA

**Nombre del documento:** TESIS COELLO LUCAS SARA VERÓNICA - GONZABAY ÁVILA ANGIE BÉLEN.docx

**ID del documento:** c45a1f49351e8d678f60187cc55da79bdf2485ed

**Tamaño del documento original:** 260,45 kB

**Depositante:** YURI WLADIMIR RUIZ RABASCO

**Fecha de depósito:** 8/6/2025

**Tipo de carga:** interface

**fecha de fin de análisis:** 8/6/2025

**Número de palabras:** 9836

**Número de caracteres:** 64.407

Ubicación de las similitudes en el documento:



## ANEXO C: AUTORIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA


**FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

OFICIO No. UPSE-CEB-2025-311-MG  
La Libertad, 16 de mayo del 2025

MSc. Inocencio Reyes Córdova.  
Director/a Escuela de Educación Básica "Abdón Calderón Garaicoa"  
Presente.

De mi consideración:

La suscrita, **Lcda. Margot García Espinoza, PhD.**, directora de la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la **Universidad Estatal Península de Santa Elena**, me dirijo a usted de manera respetuosa para solicitar la autorización correspondiente, a fin de que las estudiantes **Coello Lucas Sara Verónica y Gonzabay Ávila Angie Belén**, puedan llevar a cabo su proyecto de investigación en su prestigiosa institución educativa.

El tema del estudio es: "**La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje**". Para el desarrollo del mismo, las estudiantes aplicarán instrumentos de recolección de datos, tales como encuestas y entrevistas dirigidas al personal docente y demás miembros pertinentes de su comunidad educativa.

Dicha actividad está programada para ejecutarse durante el periodo académico **2025-1**, correspondiente al mes de mayo del presente año.

Agradeciendo de antemano su gentil atención y la favorable acogida que pueda brindar a esta solicitud, le anticipo mis más sinceros agradecimientos. Atte.

.....  
Lcda. Margot García Espinoza, PhD.  
**DIRECTORA (e) DE CARRERA**  
C.c.: Carrera de Educación Básica  
MGE/MDC



E.E.B. "ABDÓN CALDERÓN GARAICOA"  
**RECIBIDO**  
FECHA: 20.05 junio de 2025  
HORA: 13.20  
FIRMA: Inocencio Reyes

### ANEXO D: FORMATO DE ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Edad: \_\_\_\_\_

Género:      Hombre                       Mujer

**Indicaciones:** Marque con una “x” la opción que consideres correcto

Nº	Indicadores	Nada	Poco	Mucho
1	Tu docente utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura.			
2	Tu atención aumentaría si tu profesora utilizara juegos en la clase de Lengua y Literatura.			
3	Tu participación subiría si la profesora utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura.			
4	Crees que tus notas mejorarían si tu profesora utilizara juegos en la clase de Lengua y Literatura.			
5	Te sientes motivado cuando tu profesora utiliza juegos en la clase de Lengua y Literatura.			
6	Tú motivación aumenta cuando realizan actividades de desafío en la clase de Lengua y Literatura.			
7	Te sientes motivado cuando tu profesora te premia con puntos, premios o reconocimientos en los juegos que realiza en la clase de Lengua y Literatura.			
8	Te motivas a seguir compitiendo cuando tu profesora realiza actividades de juegos en la clase de Lengua y Literatura.			

### ANEXO E: ENCUESTA A ESTUDIANTES



