



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

DEPARTAMENTO DE POSGRADO

GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

**“La gamificación y las TIC en lengua y literatura para
estudiantes de cuarto grado de educación general básica”**

Autor:

Lady Yolanda Quispilema Balladares

Director:

Msc. Patricia Lucia Cobos Cali

Cuenca – Ecuador

2023

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi padre, su bendición a lo largo de mi vida me protege y me guía y a mis hermanas que con su apoyo conseguí uno más de mis logros profesionales.

Lady Yolanda Quispilema Balladares

AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento a Dios por darme una familia maravillosa, mi esposo Carlos y mi hijo Bryan por su apoyo incondicional, son mi ejemplo de superación y cada logro en mi vida es para ellos.

Lady Yolanda Quispilema Balladares.

RESUMEN

Esta investigación busca analizar el campo educativo y lo que ofrece la Gamificación y las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en la materia de lengua y literatura, para ello se realizó un proceso de revisión bibliográfica, por medio del método PRISMA, con el que se llegó a analizar a 23 estudios desde el año 2016 al 2022. Los resultados demostraron que tanto la herramienta TIC y la estrategia de gamificación promueven el aprendizaje de la lengua y literatura. Es decir, es necesario implementar tanto las TIC y la gamificación de manera conjunta para mejorar las capacidades y competencias de los estudiantes de 4to grado de educación básica.


Palabras claves: Gamificación, lengua y literatura, TIC.

ABSTRACT Y KEYWORDS

This research seeks to analyze the educational field and what Gamification and ICT (Information and Communication Technologies) offer in the teaching and learning process of students in the field of language and literature, for this a process of bibliographic review, through the PRISMA method, with which 23 studies were analyzed from 2016 to 2022. The results showed that both the ICT tool and the gamification strategy promote the learning of language and literature. In other words, it is necessary to implement both ICT and gamification jointly to improve the skills and competencies of 4th grade students of basic education.

Keywords: Gamification, language and literature, ICT.

Translated by



Lady Quispilema Balladares



ÍNDICE

I.	INTRODUCCIÓN.....	6
II.	MARCO TEÓRICO.....	7
2.1.	Lengua y literatura	7
2.1.1.	Historia de la lengua y literatura	7
2.1.2.	Importancia de lengua y literatura en la educación	8
2.1.3.	Principales problemas en el estudio de lengua y literatura	9
2.1.4.	Aprendizaje de lengua y literatura	10
2.2.	Gamificación.....	10
2.2.1.	Ventajas y desventajas del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje	13
2.2.2.	Inclusión de la gamificación en el proceso de enseñanza.....	13
2.3.	Las TIC	17
2.3.1.	Uso de las tic para transformar la educación.	17
2.3.2.	Plataformas más útiles para desarrollar actividades de gamificación que favorezcan el aprendizaje de la lengua y literatura	18
2.3.3.	La gamificación y las TIC’S en la enseñanza de lengua y literatura.....	19
III.	METODOLOGÍA	20
IV.	RESULTADOS	23
V.	DISCUSIÓN	26
VI.	CONCLUSIONES	29
	Supuestos y riesgos	30
	BIBLIOGRAFÍA.....	31

I. INTRODUCCIÓN

Esta investigación desarrolla un estudio de conocimiento sobre “La gamificación y las TIC en lengua y literatura para estudiantes de cuarto grado de educación general básica”, para esto se parte de una problemática la cual explora una falta de conocimiento sobre un proceso y estrategias para la enseñanza de nuevos patrones, mediante juegos y tecnologías las cuales buscan optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la actualidad los estudiantes atraviesan por muchos cambios en el sistema educativo, un factor determinante ha sido la pandemia del COVID - 19 que generó cambios en las formas de enseñanza generalizada, pasando de una educación presencial a la utilización de diversas aplicaciones tecnológicas, por el confinamiento, dando lugar a la educación virtual, misma que no permitió cubrir todas las necesidades en el ámbito educativo. El regreso a la presencialidad permitió evidenciar que este factor acrecienta las dificultades en las áreas básicas que ya se venían dando, y se requiere la retroalimentación pedagógica sobre todo en el área de lengua y literatura donde los estudiantes, tienen deficiencia oral expresada en la lectura; carecen de un adecuado ritmo de pronunciación y acentuación de cada letra, palabra o frase, al titubear, no respetar los signos de puntuación, lo que dificulta el análisis y comprensión de lo que leen. En la expresión escrita se identifica falencias ortográficas muy notorias, acompañado del uso indiscriminado de letras mayúsculas y minúsculas (Escobar, 2021).

Las deficiencias antes mencionadas plantean la necesidad de buscar herramientas que nos permiten abordar esta problemática. Es por lo que se sugiere la gamificación como una respuesta para favorecer un aprendizaje motivador, ya que permite a los estudiantes experimentar y descubrir cosas nuevas, a la vez que practican habilidades y conocimientos ya aprendidos de manera lúdica, esta técnica tiene como fin insertar juegos virtuales para crear espacios interactivos que permitan el desarrollo cognitivo en el ámbito digital. Por una parte, el alumnado puede asimilar de manera gradual los contenidos de la materia, a la vez que va adquiriendo las competencias propias de la asignatura (Castañeda-Vázquez, 2019)

Por lo tanto, se considera que la gamificación a través de juegos digitales permitirá motivar y llegar con el conocimiento a los estudiantes siendo una herramienta útil dentro del proceso de enseñanza buscando siempre dar una solución al problema planteado.

II. MARCO TEÓRICO

En este apartado se presenta varios procesos que forman la categoría central de la investigación, además de los tipos de metodologías educativas en la cual se discute y propone las estrategias para analizar críticamente las dimensiones epistemológicas y pedagógicas de la investigación en evaluación del aprendizaje y el aporte de la gamificación y los tics en el proceso de aprendizaje de la lengua y la literatura.

Con los diferentes autores y sus conceptos se busca validar la idea conceptual de cada requerimiento, así como construir una estructura vertebral para el desarrollo del estado del arte para la investigación en curso. Gracias a esta herramienta el autor del trabajo de investigación desarrolla aún más sus competencias y destrezas investigativas en donde destaca la selección de temas y la delimitación de un problema y su objeto de estudio.

Por otro lado, estos conceptos se pueden ver aplicados en la concepción o la elaboración correcta de base de datos bibliográficos para sustento de la investigación tomando un modelo cuantitativo descriptivo siendo así una herramienta de peso para lograr la aceptación de los resultados obtenidos a lo largo de la investigación.

2.1. Lengua y literatura

La lengua es un medio de comunicación, una entidad viva que ha ido evolucionando y ha generado reglas gramaticales que son indispensables para optimizar el proceso comunicativo y la expresión del pensamiento, la lengua y la literatura ha evolucionado y se ha convertido en una de las asignaturas del currículo nacional en el Ecuador.

De esa manera el Ministerio de Educación (2016) describe que el área de lengua y literatura es eminentemente procedimental proveyendo a los alumnos la ejercitación de habilidades comunicativas y lingüísticas de manera ordenada, permitiendo el uso eficiente de la lengua.

Así mismo la lengua y literatura fomenta en los alumnos un proceder con actitudes respetables hacia sí mismos y las demás personas que se involucran en su entorno comunicativo, también impulsa la responsabilidad de asumir sus propios discursos y la honestidad de generarlos (Ministerio de Educación, 2016).

2.1.1. Historia de la lengua y literatura

La historia tiene evidencia de que el hombre es un ser social. Con la necesidad básica de adaptarse a la sociedad, esencialmente de una manera comunicativa: en la familia, la escuela y otros contextos, esto conduce al desarrollo del individuo.

A ello Loor et al. (2013) afirma que el idioma es el fundamento sobre el cual se constituye la vida de un grupo humano. Pues es un componente esencial que permite a los

integrantes de una comunidad comprenderse, ayudarse e identificarse el uno al otro como pertenecientes a una misma sociedad.

Es de importancia recalcar que el castellano nace como derivado del latín, lengua oficial del antiguo Imperio Romano. A medida que los romanos se extendieron, el idioma latino llegó a la Península Ibérica y un poco más allá de esa frontera, pero con el tiempo Roma se derrumbó y comenzó a perder poder de los países conquistados, luego el idioma cambió y por lo que las voces latinas fueron variando de acuerdo con los pueblos a donde llegaba.

Como consecuencia de la pérdida de la unidad lingüística y la invasión de los bárbaros, la región mediterránea se fragmentó y todos estos pueblos tenían su propia lengua y su propio dialecto. A lo largo de los siglos, la lengua española evolucionó a partir de la lengua latina y varias de sus hijas derivadas, que en la Península Ibérica se fusionaron con la variante castellana y crearon así las condiciones para las primeras obras literarias, que fueron expresión de la cultura española y que durante siglos han sido reconocidas como iconos de esa cultura y con la ayuda de la conquista española, en América fue instaurándose dicho conocimiento (Delgado & Muñagorri, 2018).

En el siglo XI se crean los primeros textos en español, las Jarchas, canciones de origen árabe. En los siglos XII y XIII fue el turno del poema más importante El Mío Cid. En el siglo XV la obra literaria más influyente fue El Cancionero de Baena, en los siglos XVI y XVII el texto literario más sublime fue el Quijote, todos juntos con más obras de la época formaron una literatura española que favoreció el desarrollo y maduración del idioma español, aunque primero se expresaron oralmente en ciudades, plazas, palacios y reinos. Ese desarrollo vino con la conquista de las Américas y por lo tanto de Ecuador (Loor et al., 2013).

Esta literatura resumió momentos históricos tales como el primer grito de independencia en 1809, el martirologio del 2 de agosto de 1810, la independencia de varias ciudades, la Batalla de Pichincha en 1822, la anexión de Quito a la Gran Colombia en 1822, la entrevista entre Bolívar y San Martín en 1822, y la separación de Ecuador de la Gran Colombia en 1830 (Delgado & Muñagorri, 2018).

Al recopilar la historia de la lengua y literatura en español se observa que el idioma tiene sus adaptaciones según la necesidad que se presente cada ser humano al momento de comunicarse, sea el lugar o momento donde este, siempre se podrá identificar. Ya que la lengua y la literatura del español tiene un inicio en Roma, pero con la caída del imperio se va esparciendo por distintos lugares del mundo tomando distintas formas y dialectos, mismo que nos ayudaron a poder aprender, expresar y crear una forma de comunicarnos.

2.1.2. Importancia de lengua y literatura en la educación

La importancia del aprendizaje de la estructura de la lengua y los hábitos lectores es fundamental para desarrollar habilidades profesionales y sociales. Por esta razón, los docentes, sociólogos y lingüistas han realizado investigaciones para encontrar respuestas a los obstáculos que se presenta el desarrollo de la lengua y la literatura en los estudiantes.

Por lo tanto, los docentes buscan mejorar la forma en que se desarrolla la enseñanza, y así encontrar los factores que influyen en su formación, el área del lenguaje centra su atención en cómo funciona el proceso de adquisición de esta capacidad, pues su propósito es conformar una orientación global para el desarrollo del habla, comprensión, lectura y escritura de todo tipo de textos.

Dentro de este panorama, Domínguez et al. (2015) describe que la lectura toma gran impulso, pues es una base de la enseñanza, ya que desarrolla conocimientos que facilitan el aprendizaje, además la lectura es el eje central del proceso educativo debido a que promueve este proceso desde la básica hasta el éxito profesional.

Arévalo y Bermeo (2018) acotan de igual manera que la lectura es un proceso perceptivo, decodificador, comprensivo y analítico que tiene como objetivo el análisis de un texto determinado, además describen a la lectura como una herramienta que permite obtener experiencias, conocimientos y habilidades, convirtiéndose en un recurso utilizado por excelencia.

Al enseñar la lengua y literatura, se promueve el desarrollo de la competencia comunicativa, capacidad que permite saber cuándo hablar, cuándo callar, sobre qué hablar, dónde hablar, de qué modo hacerlo y con quién hablar. Al mismo tiempo que desarrolla la lírica y la expresión a través de los diferentes géneros literarios que se conocen en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Calles, 2005).

Dentro de lo aportado, es importante reforzar que los maestros deben reconocer que ayudar a los alumnos a leer y escribir no es suficiente, es de suma importancia lograr un sentimiento de pertenencia y dominio sobre el uso de su propio lenguaje y aprendizaje, sobre su propia lectura, escritura, habla y pensamiento, debido que en la actualidad no se evidencia la conciencia de su potencial comunicativo (Calles, 2005).

2.1.3. Principales problemas en el estudio de lengua y literatura

Algunos especialistas mencionan que los problemas de aprendizaje en áreas académicas como la lectoescritura y las matemáticas son muy comunes y afectan entre el 5% y 15% de los niños en su etapa escolar (Cámara, 2020).

Fernández (2017) menciona que los trastornos de aprendizaje referentes a la lectoescritura son grupo de criterios que se dan durante mínimo seis meses a más, lo que influye en el rendimiento académico de manera notable, criterios que afectan en la lectura como; precisión, velocidad y comprensión de textos, y en la escritura; ortografía, gramática y organización de la expresión escrita.

Los niños con trastorno de aprendizaje académicamente tienen bajos resultados, algunos casos, los resultados académicos son normales, por un gran esfuerzo y apoyo, por este motivo es importante ayudar de manera temprana, es recomendable realizar una evaluación neuropsicológica ante la sospecha de un problema de aprendizaje (Cámara, 2020)

2.1.4. Aprendizaje de lengua y literatura

El aprendizaje de esta área es significativo cuando se obtiene a través de la práctica de distintas herramientas y recursos como es el caso de la metodología educativa. Una oportunidad para motivar a los estudiantes en la comprensión y análisis de los conceptos impartidos en el aula.

Es importante recordar que una metodología educativa es una forma en que los docentes y pedagogos desarrollan su práctica diaria. Para ello, el docente usa diversas herramientas físicas y virtuales.

La metodología se desarrolla en torno a diferentes teorías del aprendizaje como el constructivismo, conductismo o cognitivismo, en donde aborda el rol no solo del docente, sino también del alumno. Ningún método es más efectivo que el otro, por ello todo depende principalmente del contexto en el que se aplica y de las características del grupo.

Cabe recalcar la importancia del saber aplicar alguna metodología, pues al parecer no siempre es solo un reto para el estudiante, sino también para los docentes. Pues conocer una metodología no quiere decir que realmente se sepa cómo aplicarla (Tello-Espinoza y Cárdenas-Cordero, 2021).

En el marco de esta investigación se aborda la temática de cuanto ha influido el cambio de metodología a raíz de la pandemia, el área de lengua y literatura de enfocarse en preparar y diseñar estrategias pedagógicas con el fin que desarrollen de destrezas, habilidades, con el propósito de dar al estudiante herramientas comunicacionales que puedan relacionar en otras áreas (Vega-Córdova et al., 2020).

Para el desarrollo de dichas herramientas la educación de lengua y literatura debe incluir juegos para que los niños puedan aprender sonidos, reconozcan letras y posterior, palabras e incluso aprendan a leer.

El objetivo del aprendizaje del área de lengua y literatura sea la metodología que se use, se espera que el estudiante sepa; vocabulario, pronunciación, comprensión, técnicas de estudio, capacidad de expresión oral y escrita (Mallart, 2020).

2.2. Gamificación

La gamificación es un término que se utiliza para los métodos de aprendizaje y enseñanza por medio de juegos. Es la utilización de mecanismos y el uso del pensamiento para promover el aprendizaje y resolver problemas (Zichermann y Cunningham, 2011).

El término gamificación apareció con el nuevo milenio y comenzó a extenderse con mayor rapidez a partir del 2010, proviene del término anglosajón "Game" y la idea básica era la de usar el potencial de los juegos (Fernández-Rio y Flores, 2019).

Posteriormente, la gamificación llegó a la educación cuando los elementos basados en el diseño de juegos y experiencias de juego fueron incorporados al diseño de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Menciona Gaitán (2013) que la gamificación es una técnica de aprendizaje que lleva el área de los juegos al área educativa y profesional a fin de obtener resultados óptimos, para adquirir mejores conocimientos, especializar habilidades, recompensar acciones concretas o muchos otros objetivos.

Este tipo de aprendizaje expande sus áreas en los métodos educativos debido a su naturaleza lúdica y hace que la información sea más fácil de ingresar y proporciona una experiencia positiva en el alumno, el juego funciona porque motiva a los estudiantes, a desarrollar el compromiso y superación personal.

Los juegos están relacionados con objetivos específicos, tienen fuertes situaciones sociales que simulan experiencias del mundo real que es relevante para la vida del estudiante. El adoptar juegos en el mundo académico implica a desarrolladores para responder con juegos diseñados que apoyen el aprendizaje inmersivo y experimental (Ortiz et al., 2017).

La mayoría de los autores coinciden en que la gamificación es un factor clave para aumentar la motivación de los usuarios. La motivación despierta pasión y entusiasmo en las personas para participar en una tarea colectiva con sus talentos y habilidades. A continuación, se presentan los siguientes autores que apoyan el proceso de la gamificación dentro de la educación.

Zichermann y Cunningham (2011) afirman que la finalidad de todo juego que lleve implícito el ideal de gamificación será influir en la conducta psicológica y social del jugador, el uso de ciertos elementos presentes en los juegos, denominados técnicas mecánicas (como insignias, puntos, niveles, barras, avatar, etc.) promueve en el jugador incremento en su tiempo de juego, así como su predisposición psicológica a seguir en él.

Por otro lado, la gamificación es una innovadora forma de aprender, misma que actúa en los comportamientos e interacciones del público estudiantil y fomenta el desarrollo de una buena convivencia ciudadana de trabajo y cooperación, dentro de la premisa donde todos aprendemos de todos. Uno de los beneficios de la gamificación es la adquisición de contenidos curriculares gracias a la vivencia de un aprendizaje significativo (Gaitán, 2013).

Mero y Castro (2020) describen que la gamificación en cualquier área académica facilitará una estrategia ideal para incentivar, intensificar e invocar una competencia amistosa y colaborativa a través de actividades lúdicas.

Existen algunas técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos que se utilizan para el proceso de enseñanza – aprendizaje, esto con la finalidad de permitir una planificación amplia y que busque llegar a todos los contextos de diversidad de alumnado que se encuentre en un aula de clase. A continuación, se mencionarán ciertas técnicas que se

pueden aplicar en estos dos campos que ayudan a manejo correcto de la dinámica dentro del aula.

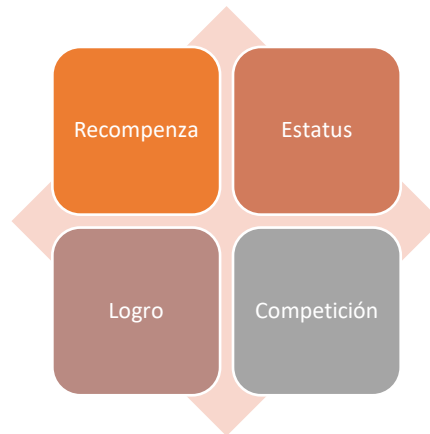


Ilustración 1: Técnicas Dinámicas

Este tipo de técnicas dinámicas fomentan la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante cumpliendo sus objetivos (Gaitán, 2013), la recompensa, se entiende como un premio al superar el reto; el estatus, es el reconocimiento; el logro, es la satisfacción personal y la competencia, es la comparación de resultados con los demás.



Ilustración 2: Técnicas Mecánicas

Dentro de la gamificación, las técnicas mecánicas nos permiten usar un sistema de puntuación y recompensa mientras se vayan cumpliendo los objetivos. Al cumplir un cierto porcentaje satisfactorio basado en este sistema se pretende alcanzar un aprendizaje óptimo (Gaitán, 2013).

La incorporación de la gamificación en cursos de programación es estrategia potencial que maximiza la participación del alumno y llega a tener un impacto positivo en el aprendizaje, por otro lado, la gamificación mejora la participación de los estudiantes en el aula tradicional y en el aprendizaje en línea (Revelo et al., 2018).

El sector educativo es dinámico, pero siempre hay diferencias en el aprendizaje individual con el pasar de los años (Zempoalteca et al., 2017), este principio se basa en la

alta diversificación de conceptos, pensamientos, cultura, formas de reaccionar ante un estímulo positivo o negativo dentro del aula de clases, por tanto se tiene un universo muy amplio además es importante que no se intente encajar en cada uno de ellos sino más bien establecer reglas generales que permitan manejar de forma más sencilla estas diversidades, además de conocerlas y notar datos atípicos que permita una forma de ejecución diferente de acuerdo al caso que se presente.

2.2.1. Ventajas y desventajas del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje

A continuación, se mostrará algunas ventajas y desventajas

Tabla 1 *Ventajas y desventajas de la gamificación*

Ventajas	Desventajas
- Genera un aprendizaje significativo en el alumno.	- Posibilidad de ser distraídos por el juego y la consiguiente pérdida de tiempo/productividad.
- Facilita la interiorización de contenidos y aumenta su motivación.	- Peligro para la formación en valores. Si no es bien aplicada y tutorizada, la gamificación puede desembocar en competitividades excesivas.
- Aumenta la participación dentro del aula de clases.	- El equilibrio entre lo lúdico y lo formativo es muy difícil de conseguir, y si la actividad pierde su carácter formativo, será improductiva.
- Uso de dinámicas propias y juegos en el entorno.	- Para obtener las recompensas todos los jugadores deberán asumir los mismos objetivos lo que dificulta dar cabida a los diferentes intereses y estilos de aprendizaje.
- Combinación de la gamificación con las Tics provoca mayor variedad de recursos.	- La motivación fundamentada exclusivamente en la obtención de premios se ve mermada una vez que deja de ser algo novedoso.

Fuente: (Dale, 2022)

La gamificación esencialmente crea una experiencia positiva en torno al aprendizaje fomentando al proceso e invita a que se haga realidad, básicamente, esto se debe a que el juego también tiene una aplicación emocional. Autores como Lee y Hammer (2011) mencionan que el uso de los juegos tiene gran impacto para crear y desarrollar ciertas emociones como la curiosidad, el optimismo, el orgullo y sensaciones de seguridad al afrontar el fracaso de forma positiva a través de un juego que posibilita el aprendizaje.

2.2.2. Inclusión de la gamificación en el proceso de enseñanza

Los recursos de gamificación fomentan un comportamiento competitivo inducido por el docente, estas son algunas; manejo de grupo, dominar habilidades tecnológicas,

conocimiento de estrategias dentro y fuera del aula y dominio de planificaciones. Esto permitirá utilizar de forma óptima la gamificación como una metodología de enseñanza. Con estas herramientas es pertinente introducir un juego dentro de un contexto educativo, aprovechando principios de recompensa, estatus, interacción o competitividad, se pueden fomentar ciertas habilidades del estudiante (Díez et al., 2017).

En el contexto concreto del mundo educativo, Llorente et al. (2022) menciona que las prácticas de la gamificación han obtenido un gran éxito ya que han alcanzado un alto grado en su sistema de motivación extrínseca, debido a que las recompensas hacen muy bien su labor de alentar el camino y el entorno proporcional simulado genera una sensación de seguridad.

Es importante recalcar que los conocimientos del docente deben ser claros y experimentados, esto con el fin de tener una planificación dentro del aula, con el propósito de potenciar la metodología de gamificación y la respuesta por parte del alumno. Con estos beneficios la asignatura de lengua y literatura permite desarrollar un manejo amplio de la dicción, expresión y fluencia del lenguaje, así como el uso de una pronunciación y dicción correcta de la lengua nativa.

La motivación es un factor importante de la gamificación en la educación, teniendo en cuenta las tasas de abandono y fracaso escolar que predominan en la actualidad, el uso del juego en edades tempranas para motivar el aprendizaje es importante para no llegar al fracaso, pero frecuentemente es estigmatizado en edades mayores al considerarse como pérdida de tiempo (Díez et al., 2017), la gamificación es una herramienta motivadora y a la vez interactiva de fácil uso tanto para el docente como para los estudiantes (Pérez-Gallardo & Gértrudix-Barrio, 2021).

Un beneficio importante de la gamificación es que tiene la posibilidad de transformar los modelos educativos clásicos pues la inclusión de elementos del juego, soluciona problemas como; dispersión, inactividad, no comprensión o sensación de dificultad mediante el acto de implicar al estudiante, entre estos muchos beneficios, la actividad gamificada camufla el aprendizaje en el juego debido a que proporciona a los estudiantes un ambiente distendido en el que no existe el miedo a cometer errores, pero si la posibilidad de lograr metas (Foncubierto & Rodríguez, 2016).

Por otro lado, la gamificación se concibe como el diseño de escenarios de aprendizaje, constituidos por actividades dinámicas e ingeniosas que incitan a la resolución de tareas de forma innovadora y colaborativa (Pérez-Gallardo & Gértrudix-Barrio, 2021). Es importante establecer un medio entre ciertos escenarios posibles y validados adicionalmente por recursos que acompañen la ejecución de cada una de las actividades que estén planificadas, pues cada componente a usar de la gamificación puede estar derivado desde el plan anual, el plan por destrezas y aterrizado en el plan de unidades que el docente lleve para sus cursos.

Una intención beneficiosa de la gamificación también es dejar atrás el famoso trabajo en grupo, pues ahí unos cuantos estudiantes realizaban el proyecto o hacían el ejercicio y el resto solo observaba. La gamificación busca el trabajo colaborativo, con la intención de sacar a flote las mejores habilidades de cada uno de los integrantes y así como su colaboración permanente no solo en trabajos dirigidos sino también en el protagonismo de las clases.

La educación en la actualidad presenta un esquema en el cual los alumnos, sean quienes tenga la potestad de dirigir las clases, que puedan expresarse hacia el docente, que hablen sin miedo aquello que consideran correcto o no y así puedan liberar esa presión que en periodos educativos anteriores se tenía para con el proceso de enseñanza.

Con ello la búsqueda hacia un desarrollo de las habilidades cognitivas marca una diferencia en las capacidades intelectuales que demuestran los individuos para hacer algo. Estas habilidades pueden ser cuantiosas y variadas en función a la tarea a realizar (Liberio, 2019).

Lamentablemente estas habilidades se desgastan en procesos que terminan siendo absurdos y hasta tediosos, por lo que Liberio (2019) menciona, que el proceso es fundamental para sostener el desarrollo de estas habilidades, así como su potenciación. De ahí parte el concepto en el cual el aprendizaje dejó de ser una rendición de exámenes y una aprobación de cursos, sino más bien es tener un sustento para la vida misma y la capacidad de resolución de los conflictos a los cuales se enfrenta de forma diaria.

Al entender claramente el papel de la gamificación en la enseñanza, Oriol (2015) recalca que la diferencia entre juego y jugar implica entender que el juego es una estructura cerrada y el jugar es la libertad, pero dentro de los límites de la estructura. La gamificación busca intentar meter al estudiante dentro de esta estructura que está separada a la realidad, con la finalidad de involucrarlo, de disfrutar de la acción propia y de divertirse.

Aquí entra la importancia de una correcta planificación y aplicación de estrategias, ya que el desarrollar el área cognitiva, abarca el conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y el modo del cómo actuar sobre ellas.

Este desarrollo se da al manipular, transformar, combinar materiales continuos y discontinuos, escoger materiales, actividades y propósitos para adquirir destrezas con equipos y herramientas, descubrir y sistematizar los efectos que tienen las acciones sobre los objetos, este descubrimiento se da través de agujerear, doblar, soplar, romper, apretar, etc. pues permiten descubrir y sistematizar los atributos y propiedades de las cosas.

Estas características anteriores permiten construir un mapa de cambios metodológicos y pedagógicos centrados en ofrecer al alumnado el mayor número de competencias posibles y teniendo en cuenta sus intereses y posibilidades. Uno de los pilares de este cambio es el trabajo de la lectura, ya que uno de los desafíos a que se enfrentan los educadores es poder formar lectores, es decir, crear, potenciar o fomentar el hábito de la lectura. Como conciencia general esta que esta tarea no es fácil, ya que no existe una fórmula

mágica que podamos aplicar y se haga posible, además que el entorno que rodea al alumno es muy importante para fomentar el hábito lector deseado (Contreras & Eguía, 2017).

La Federación de Enseñanza de CC.OO. Andalucía (2012) menciona que la adquisición del hábito lector es uno de los aspectos y objetivos fundamentales de la etapa de educación primaria, este hábito es un elemento fundamental de autonomía en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La lectura es la vía hacia el conocimiento y la libertad, en la cual la mente se vuelve protagonista pues la lectura contribuye al desarrollo de la imaginación y la creatividad y a la vez, enriquece el vocabulario y la expresión oral y escrita.

En base a esta premisa se sigue pensando en potenciar el desarrollo de juegos que capturen la atención del futuro lector de tal manera que “Leer ya no sea aburrido”, esta práctica que a través de los diferentes modelos de enseñanza se acoja dentro de los hábitos de los estudiantes es el reto más grande de los educadores (Ortiz-Colón et al., 2018).

Al formar un hábito lector en nuestros alumnos, se debe tomar en cuenta que toda práctica requiere de un aprendizaje, donde el estudiante toma conciencia de la importancia de la lectura, y por lo tanto se busca fijar ese hábito lector o convertirlo en una necesidad para los alumnos.

Desde un inicio se plantea constantemente una manera propia de enseñar, ya que esta debe estar estrechamente relacionada con las exigencias reales de la sociedad actual, por lo que se busca actualizar los conocimientos según el contexto e intereses del alumnado, con el objetivo de hacer más atractivas las clases y que estas generen más interés y motivación en el alumnado.

Se cree que el juego es la base de cualquier aprendizaje, para leer y fomentar el gusto por la lectura se consigue mucho mejor con cualquier técnica de gamificación, esta estrategia de juego y lectura no solo es efectiva en los más pequeños, también entre los adolescentes, al parecer sirve para acercarlos al placer de disfrutar de un buen libro.

Para cumplir con la idea presentada se pueden utilizar los siguientes criterios dentro de la dinámica y la utilización del lenguaje, lo cuales son:

- Interpretar secuencias de orden de complejidad diversa.
- Comprender relatos, explicaciones y argumentaciones sencillas de modelos de características y de complejidad diversa con la presencia o ausencia del emisor y con soporte visual o sin él.
- Producir de manera ordenada y coherente mensajes orales: conversa, explicación de hechos y vivencias, exposición de temas, descripción, narración de historias.
- Aplicar los registros de uso adecuados a las diferentes situaciones comunicativas.
- Sentir la necesidad de saber escuchar para comprender, informarse y poder participar posteriormente en una conversación.
- Respetar el turno de palabra y valorar las ideas y las intervenciones de los compañeros del grupo.

- Apreciar el orden la claridad y la coherencia en las exposiciones orales.
- Ejercitar la lectura expresiva de textos, con la preparación necesaria, y en situaciones comunicativas diversas.
- Reconocer los diferentes factores que definen una situación comunicativa: emisor, receptor, y funcionalidad de la comunicación.
- Reconocer la importancia de dominar la lengua oral para poder comunicarse de manera adecuada con los con el resto.

El objetivo es buscar la mejora de la competencia lectora de los alumnos, por medio del uso de la gamificación. Por lo cual, el juego, propondría al alumno una serie de retos y objetivos finales, para que por el camino obtenga pequeñas recompensas que aumentan su motivación y le anime a superar el siguiente reto, aquí se manifiesta la cohesión entre la estrategia de enseñanza y el nuevo método que establecer mejoras en el aprendizaje.

2.3. Las TIC

Las TIC o tecnológicas de información y comunicación son un instrumento que en la actualidad son usados de distintas maneras y considerados como un recurso básico, su función principal es facilitar el acceso a una información de manera fácil e instantánea, entre sus facilidades están; el desarrollo de la educación y salud, la formación de nuevos profesionales por medio del intercambio de información, la difusión de productos y servicios del productor al consumidor y el último beneficio es el aprendizaje educativo mucho más interactivo (García-Martín & García-Martín, 2022).

El uso de las TIC en los estudiantes se da por medio de las habilidades digitales que estos tengan, mismas que no se adquieren de manera inherente y que facilitan al proceso de enseñanza aprendizaje (Gómez & Macedo, 2010)

2.3.1. Uso de las tic para transformar la educación.

Las TIC en la educación tienen diferentes funciones y hacen de la educación algo diferente, más fácil, divertido e innovador para el aprendizaje de los estudiantes Aquí algunos ejemplos:

Como medio de expresión: con dibujos, escritos, pinturas, posters, etc. Como un canal de comunicación: por intercambio de información y colaboraciones. Como un medio didáctico: entrenando, siendo guía, como fuente de motivación. Como medio lúdico y de desarrollo cognitivo (Marqués, 2012).

Algunas razones por las cuales se debe utilizar las tic en la educación son la alfabetización digital para los alumnos, todos los alumnos deberían tener conocimientos básicos del uso de las tic, otra de las razones es que es mucho más innovador para los docentes, pues ayuda a reducir el riesgo de fracaso escolar en estudiantes y mejora el aprendizaje, por último la productividad que tiene en las búsquedas de la información y en difundir la información en bibliotecas y muchas más (Marqués, 2012).

2.3.2. Plataformas más útiles para desarrollar actividades de gamificación que favorezcan el aprendizaje de la lengua y literatura.

La tecnología y las aulas van de la mano, por ello es muy importante que se puedan crear nuevas técnicas de aprendizaje tecnológico, es necesario para los estudiantes una educación mucho más llamativa y dinámica, al aplicar estas nuevas dinámicas que por lo general tienen una recompensa a raíz de un duro trabajo de los estudiantes, cambiarían las escuelas como las conocemos y hasta podrían dejar de existir.

Tabla 2 Principales plataformas para la enseñanza de lengua y literatura

Plataformas	Descripción	Comentarios
Leoteca	Una red social de libros infantiles donde niños, padres y profesores pueden hablar sobre la lectura, compartir sus gustos y opiniones. Ideal para estimular la curiosidad de los estudiantes por los libros y monitorear su desarrollo lector.	“El programa de aprendizaje de lectura y mejora de la comprensión lectora para niños hasta 14 años” (Puig, 2021)
Gramatica.net	Toda la gramática española se explica fácilmente e incluye numerosos ejemplos, incluye una sección de juegos y ejercicios donde Gentleman Grammatico guía a los alumnos a través de todo tipo de actividades interactivas.	“Se puede encontrar toda la gramática de la lengua española explicada de manera sencilla y con numerosos ejemplos” (Martinet, 2020).
Quizizz	Se utiliza para crear cuestionarios basadas en encuestas con desafíos individuales y grupales.	“Esta plataforma resulta útil para evaluar a los estudiantes a través de cuestionarios personalizables, que se pueden crear desde cero o con preguntas ya existentes en la herramienta” (Román, 2022).
Kahoot	Es una herramienta de gamificación aplicada en encuestas y evaluaciones. Los usuarios solo juegan y los creadores la manejan con facilidad. También puedes usar trivias creadas por otros profesores.	Esta herramienta presenta una elevada capacidad de motivación del alumno, y posibilita de forma inmediata al alumno o grupo ver sus resultados, lo que aumenta su grado de implicación, participación e interés hacia la materia” (Fuentes et al., 2020).
Plickers	Es una aplicación de gamificación de realidad aumentada utiliza el móvil del profesor para escanear la tarjeta y los alumnos participan levantando la mano y mostrando el código plicker correcto.	“De uso bastante sencillo, a pesar de la interfaz únicamente en inglés, Plickers es una herramienta gratuita que permite crear cuestionarios en línea para posteriormente plantear las preguntas al alumnado de manera dinámica y atractiva, obteniendo los resultados de cada participante en tiempo real y

convirtiendo el aprendizaje en un juego”
(Lourido, 2019).

2.3.3. La gamificación y las TIC’S en la enseñanza de lengua y literatura

En definición, la gamificación educativa es una técnica que propone dinámicas asociadas con el diseño de juegos en el entorno educativo, con el fin de estimular y tener una interacción directa del alumnado, que les permita desarrollar de manera significativa sus competencias curriculares, cognitivas y sociales (Manzano-León et al., 2020)

La gamificación del aprendizaje menciona que: tiene como objetivo influir en el comportamiento de las personas mediante experiencias y sentimientos que se construyen a través del juego incentivando el compromiso y la fidelidad, actuando sobre la motivación para alcanzar objetivos concretos (Esperón, 2020).

La educación a través de estos nuevos diseños educativos permiten explorar tanto a maestros como a alumnos las diferentes habilidades con las que se cuenta, con la intención de exteriorizar aquellas destrezas que serán desarrolladas de manera conjunta a lo largo del proceso enseñanza – aprendizaje, este hito es aún más efectivo dado que las herramientas tecnológicas captan con mayor fuerza la atención del estudiante y permite explorar aquellas condiciones positivas y negativas como pueden ser memoria, rapidez mental, lógica, etc.

III. METODOLOGÍA

Para esta investigación se realizó un trabajo de revisión bibliográfica sistemática analizando alrededor de 125 de documentos con un enfoque metodológico de análisis cualitativo, descriptivo, planteando los siguientes buscadores; Google Scholar, Google Académico y Erick, con el fin de identificar y analizar los efectos positivos que genera la aplicación de técnicas de gamificación en las aulas educativas.

Los criterios de selección que se utilizó en la búsqueda son: pertinencia, inclusión y exclusión, calidad / validez de los estudios y descripción de datos, que serán declarados en el método PRISMA el cual radica en una lista de 21 elementos y un diagrama de flujo de selección de documentos recopilados en los últimos 8 años.

Este estudio bibliográfico descriptivo y explicativo no experimental con un enfoque cualitativo (Hernández-Sampieri et al., 2018), buscó analizar la gamificación como una estrategia innovadora aplicándola como una tic, en las distintas etapas de la educación formal, y su posible potencial para contribuir en el aprendizaje del área de lengua y literatura.

Para el análisis se realizó una revisión sistemática la cual se basa en evidencias pasadas sobre el tema a describir, donde examina los aspectos cuantitativos y cualitativos de investigaciones anteriores con la finalidad de resumir el conocimiento existente sobre el tema específico (Manterola et al., 2013).

Las primeras afectaciones de este método nos permiten validar la literatura publicada, no existe una conformidad con leer el artículo, porque la práctica pretende que las conclusiones presentadas por un autor pueden ser cuestionadas por otros o, por el contrario, confirmadas por otros. Según esta premisa es poco usual que los estudios, incluso los más rigurosos, brinden respuestas definitivas a una serie de preguntas técnicas, e incluso en muchos casos, muchos resultados son finalmente invalidados por sesgo o una información potencialmente insuficiente.

Una herramienta útil para determinar las metas de la revisión es partir de preguntas de investigación que direccionen de mejor manera el contenido del documento, a continuación, se presentan 2 preguntas de investigación:

– ¿Cuáles son las consideraciones metodológicas para el uso de la gamificación dentro del aprendizaje de la lengua y literatura en estudiantes de 4to de básica?

– ¿Qué impacto ha generado la inclusión de las TIC's como ayuda a la gamificación en su proceso de enseñanza de lengua y literatura?

Siguiendo estas la herramientas, se pudo hallar lo siguiente en las distintas plataformas de búsqueda.

Tabla 3 *Control de fuentes*

Fuente	Descriptor	Numero de resultados
Google scholar	Estrategias de aprendizaje con gamificación	13.800

https://scholar.google.com/	La gamificación dentro del aula de clases	13.500
	La gamificación como herramienta para lengua y literatura	5.980
	La gamificación y las Tics	14.900
	Implementación de Las Tics en lengua y literatura	32.400
Google académico https://scholar.google.es/	Estrategias de aprendizaje con gamificación	13.200
	La gamificación dentro del aula de clases	14.100
	La gamificación como herramienta para lengua y literatura	6.800
	La gamificación y las Tics	15.000
	Implementación de Las Tics en lengua y literatura	32.500
	Ventajas de la gamificación en el aprendizaje de lengua y literatura	6.920
ERIC https://eric.ed.gov/	Gamificación	590
	Gamification and education	256
	Language and literature	15.010
	Gamification and language education	51.218
	Gamification in literature	70
	Educational strategies and gamification	25.345

Ya para el proceso de recopilación de información se realizó combinando descriptores o palabras claves tanto en inglés como en español, educación – gamificación, lengua y literatura, TIC´s. Con el objetivo de reducir brechas se determinaron los siguientes criterios de inclusión y exclusión:

- Artículos científicos publicados entre 2016-2022
- Trabajos con características diferenciadoras (cualitativo y cuantitativo)
- Relación intrínseca con los objetivos a investigar.
- Documentos base con teorías relacionadas a los métodos actuales de la educación.
- Documentos con fuerte aporte a desarrollo tecnológico como herramienta de evaluación de conocimientos.
- Trabajos solamente en español

Para el establecimiento de estos criterios se realizó un proceso de depuración de datos para rechazar artículos que no contenían suficiente información relacionada o de un alto grado de interpretación con el propósito del estudio. La ilustración 3 muestra un diagrama de flujo del proceso de solicitud y selección siguiendo los lineamientos PRISMA, que fueron determinados para garantizar su claridad.

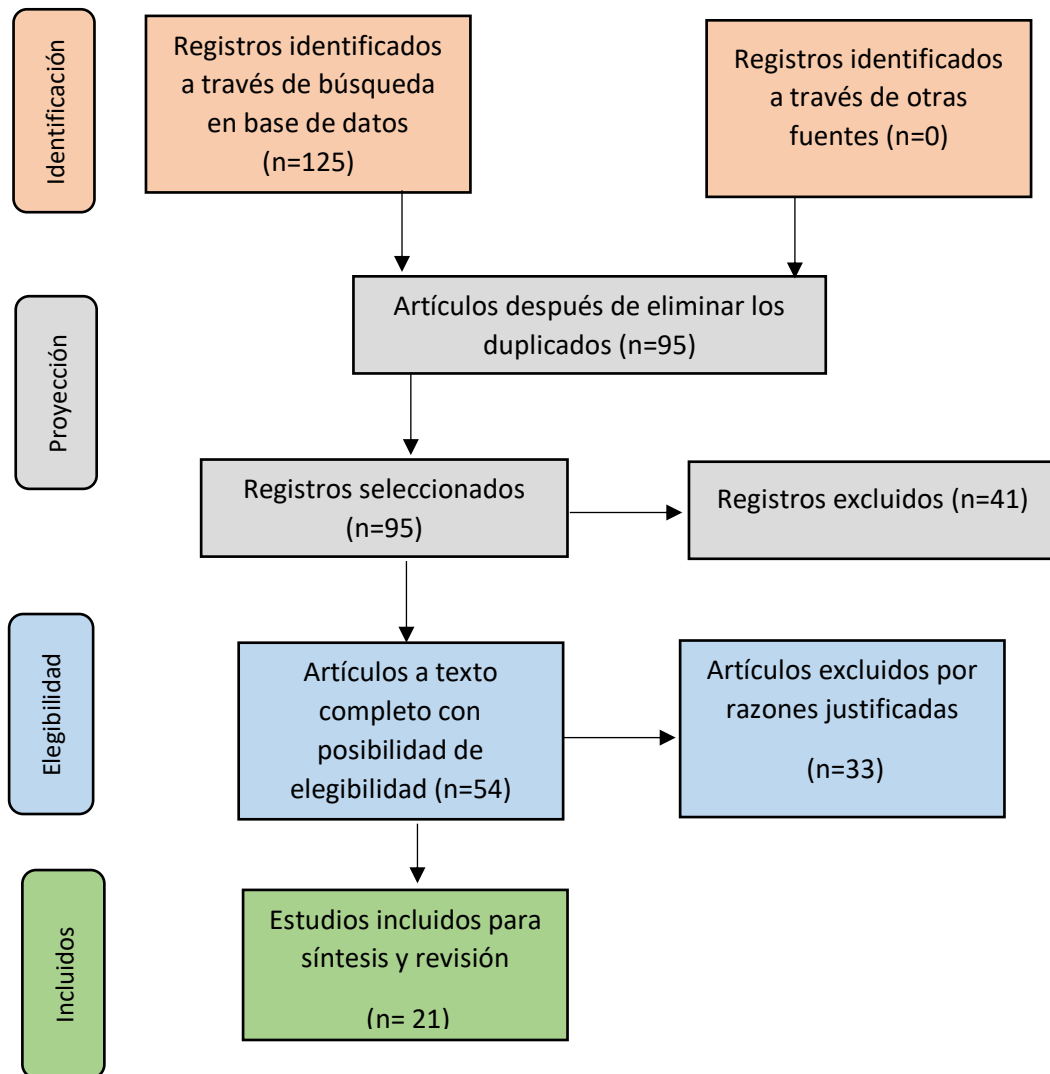


Ilustración 3: Diagrama de flujo

IV. RESULTADOS

Los resultados de la validación del método se muestran a continuación. Se realizó una selección de 21 artículos, ordenados y organizados en matrices que contenían la información más relevante. La ilustración 4 muestra la distribución anual de los rubros seleccionados.

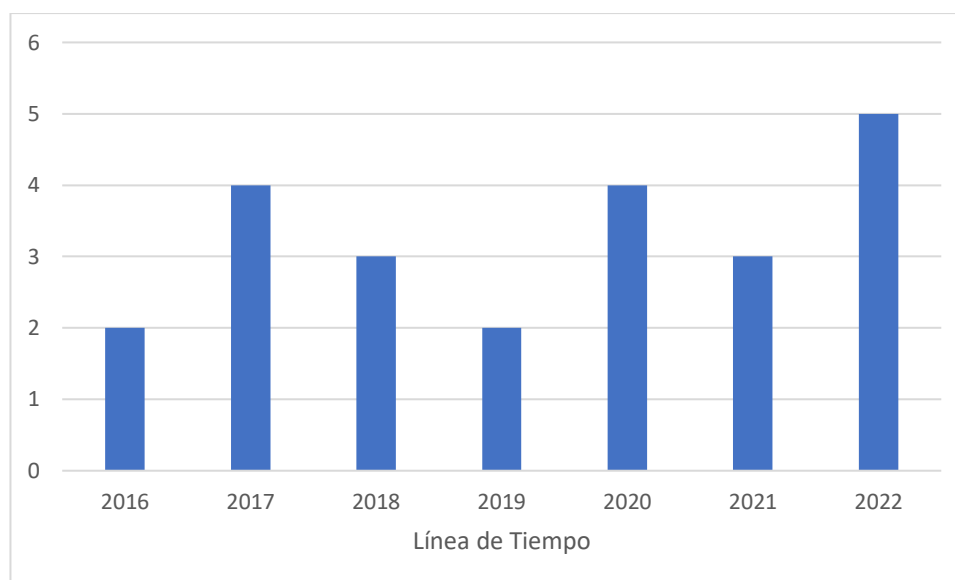


Ilustración 4: Distribución de artículos por año

Como muestra la ilustración 4, referente a los artículos seleccionados, se puede observar una variación y un aumento progresivo a lo largo de los años referente a publicaciones sobre la aplicación de la gamificación para una mejor asimilación de conocimientos en lengua y literatura. Del gráfico podemos ver que el año 2022 se concentró la mayor cantidad de información orientada al desarrollo de esta metodología para la implementación en el aula. El mismo gráfico muestra los autores de los 23 artículos analizados ordenados por año de publicación.

Se espera con esta revisión bibliográfica sistemática identificar las principales ventajas de la gamificación como técnica educativa y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado de EGB, lo cual permitirá valorar las características de las diferentes plataformas tecnológicas en lengua y literatura.

Dentro del proceso realizado se utilizaron 3 tipos de buscadores (Google Scholar, Google académico y ERICK) los cuales permitieron recopilar la información pertinente para el respectivo análisis en base a la información bibliográfica sobre el aporte de la gamificación en el proceso de enseñanza de lengua y literatura.

Con la ayuda de descriptores o palabras claves se incorporaron documentos cuyos aportes fueron revisados y aceptados dentro de la investigación. Se identificaron 125 registros (documentos) los cuales fueron revisados para poder evitar documentos duplicados

reduciéndose así a 95. Como punto importante según criterio del autor de la investigación existen 54 documentos con posibilidad a ser elegibles de los cuales 21 fueron escogidos para la síntesis y revisión de la información, todos ellos de habla hispana y de preferencia realizados en el Ecuador.

A continuación, la tabla 4 detalla las investigaciones que fueron registradas por los autores con sus principales detalles y de mayor impacto con la temática.

Tabla 4 Datos importante de autores investigados

N°	Título	Tipo de texto	Autor(es) y año	Editorial y País	Páginas
1	Estrategias para implementar las TIC en el aula de clase como herramientas facilitadoras de la gestión pedagógica.	Artículo	(Pérez et al., 2017)	Seminario: Uso de TIC y mejoramiento de la calidad educativa - COLOMBIA	15
2	La gamificación como experiencia de aprendizaje en la educación	Artículo	(A. Álvarez & Polanco, 2018)	Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0 – VENEZUELA	19-23
3	Retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de pandemia	Artículo	(Vega-Córdova et al., 2020)	Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía - ECUADOR	200-231
4	Estado del arte y abordaje del concepto de ludificación en el aprendizaje en primera infancia	Artículo	(Pineda & Orozco, 2018)	Infancias Imágenes - COLOMBIA	147-162
5	Cobertura de las TIC en la educación básica rural y urbana en Colombia	Artículo	(Cruz-Carbonell et al., 2020)	Revista Científica Profundidad Construyendo Futuro - COLOMBIA	39-48
6	Factores determinantes del aprovechamiento de las TIC en docentes de educación básica en Brasil. Un estudio de caso	Artículo	(Said et al., 2016)	Perfiles Educativos - BRASIL	71-85
7	Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios	Artículo	(Prieto, 2020)	Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria - ESPAÑA	73-99
8	Gamificación como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de las ciencias naturales en la educación básica secundaria.	Artículo	(Rodríguez & Avendaño, 2018)	Revista Tecné - COLOMBIA	9
9	Gamificación como estrategia pedagógica medida por TIC en Educación Básica Primaria	Artículo	(Durango et al., 2019)	Revista Colombiana de Tecnologías de Avanzada - COLOMBIA	111-116

10	La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior	Artículo	(Zambrano-Cuadros & Marcillo-García, 2021)	Dominio de las Ciencias - ECUADOR	971-986
11	Gestión de aprendizaje creativo mediante la Herramienta Powtoon en estudiantes de lengua y literatura	Artículo	(Arroyo-Carrera et al., 2020)	Episteme Koinonia - ECUADOR	253
12	Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas	Artículo	(Hernandez, 2017)	Propósitos y Representaciones - PERÚ	325-347
13	Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria	Artículo	(Martí & García, 2021)	Didáctica. Lengua y Literatura - ESPAÑA	109-120
14	Implementación didáctica y tecnológica del Portafolio Europeo de las Lenguas Electrónico (e-PEL): Hacia la web 3.0	Artículo	(Mira, 2016)	Didáctica. Lengua y Literatura - Europa	201-214
15	Las TAC al servicio de la formación inicial de maestros en el área de Didáctica de la Lengua y la Literatura: herramientas, usos y problemática	Artículo	(Álvarez, 2017)	Revista de Estudios Socioeducativos – ESPAÑA	35-48
16	Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el período de 2015-2020	Artículo	(Pérez-Gallardo & Gétrudix-Barrio, 2021)	Contextos Educativos - ESPAÑA	203-227
17	Las Tics en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación universitaria	Artículo	(Suasnabas-Pacheco et al., 2017)	Revista Científica Dominio de las Ciencias - ECUADOR	721-749
18	La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura	Artículo	(Posligua et al., 2022)	Uniandes Episteme - ECUADOR	231-243
19	Gamificación en el proceso de lectoescritura	Artículo	(Tenorio et al., 2022)	VICTEC. Revista Académica y Científica - ECUADOR	01 – 18
20	Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños de tercer año de básica	Artículo	(Brito-Molina et al., 2022)	Alfa Publicaciones - ECUADOR	6-28
21	Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica	Artículo	(Calle & Castro, 2022)	Ciencia Digital - ECUADOR	116-136

V. DISCUSIÓN

La recopilación de la revisión bibliográfica resaltante seleccionada por medio del método PRISMA realizado por la autora, muestra muchas interacciones de las variables en cuestión entre ellas y llega a las siguientes conclusiones.

La gamificación y las tics, proporcionan un gran beneficio al ser aplicadas en el aula de clase, eso afirma Pérez et al. (2017) quienes describen que se han vuelto indispensables y recurrentes, ya que las múltiples herramientas de apoyo generan dinámicas diferentes para enseñar y aprender pues producen diversas posibilidades que ofrecen en cuanto a contenidos, almacenamiento, interacción, acceso a la información, comunicación, entre otros. Ya en el estudiante las tics junto con la gamificación tienen un desarrollo en múltiples habilidades como; lingüísticas, expresión oral y escrita, potenciar la creatividad audiovisual y la originalidad (Martí & García, 2021).

La aplicación de la gamificación en la educación formal tiene un impacto positivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta afirmación es justificada Pérez-Gallardo y Gértrudix-Barrio (2021) revisaron datos en artículos analizados sobre experiencias de gamificación en el aula, en los que no percibieron contraindicaciones ni diferencias muy significativas en los resultados, así afirmando que esta herramienta promueve de manera positiva el proceso enseñanza-aprendizaje.

Un aporte investigativo presenta que la herramienta Powtoon, posibilita el acercamiento de los docentes hacia una visión pedagógica propiciadora del aprendizaje creativo en los estudiantes. Esta propuesta, es una alternativa educativa mediada por las TIC, que genera reflexión, análisis, comprensión, y creación de nuevas ideas en virtud de brindar respuestas a las diversas inquietudes sociales proyectadas desde el mundo global, estimula el aprendizaje significativo en consonancia con las premisas de la sociedad del conocimiento (Arroyo-Carrera et al., 2020).

Estos detalles demuestran que tanto las TIC como la gamificación promocionan el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera general y al juntarlos promueven el pensamiento crítico de los estudiantes.

Para la implementación de la gamificación y las tics en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los artículos demostraron que la globalización de las sociedades hace aún más heterogéneos los intereses de la comunidad educativa, por tal motivo es implícito rediseñar el modelo instruccional, con el fin de ofrecer mejores atenciones a las diversidades del escenario, entre ellas el aprendizaje adaptado (Álvarez & Polanco, 2018). Lamentablemente los principales resultados permiten apreciar que los docentes presentan un bajo nivel de aprovechamiento de las tics en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Said et al., 2016).

Dentro del proceso de enseñanza de lengua y literatura es importante integrar materiales y recursos didácticos multimedia diseñados para dirigir el aprendizaje a través de

una activa comunicación recíproca (Vega-Córdova et al., 2020). Para ello es indispensable que la formación docente sea adecuada, a la par con los cambios sociales, culturales y tecnológicos que van surgiendo con el paso del tiempo (Gómez & Macedo, 2010), la óptima implementación de las tics será obligada según la adaptación del docente a ser un agente que promueva el aprendizaje de una manera diferente, con el fin de seguir diferentes modelos de enseñanza (Álvarez, 2017).

Para hacer de las tics, una realidad en una institución es de importancia recalcar que los factores de competencia pueden ser tanto cognitivos como emocionales es por ello se debe desarrollar ambos de forma gradual para mejorar el rendimiento académico de cada uno de los estudiantes (Said et al., 2016), al implementar una herramienta digital, es necesario también competencias digitales del alumnado y profesorado como; compatibilidad con otros sistemas; aumento de las opciones de elección y publicación de contenidos; adaptación a las necesidades del usuario; planificación didáctica como proyecto de centro educativo; actividades de actualización tecnológica y didáctica del profesorado (Mira, 2016).

Las tics y la gamificación son protagonistas en la educación, pues realizan un cambio positivo para que el estudiante aprenda jugando, con herramientas digitales que están ligadas a él (Bajaña, 2020). Es ahí donde la diversión, el entretenimiento, la innovación son referentes para establecer una relación de aprendizaje y motivación, (Rodríguez & Avendaño, 2018).

Tanto las herramientas como las tics y la estrategia de la gamificación al ser utilizadas de forma adecuada y asertiva tiene resultados pedagógicos suficientemente satisfactorios y positivos, dentro y fuera de clase, pues al usarlas desarrollan competencias en tics, pero sobre todo en el fortalecimiento del desarrollo cognitivo tanto del estudiante como del docente (Durango et al., 2019).

Al desarrollar esta herramienta y estrategia a la par pueden convertirse en recursos valiosos para el aprendizaje, logrando formar estudiantes con competencias personales y profesionales idóneas para el desarrollo de un país, pues su aplicación, resulta ser un producto de vivencias y un contenido reflexivo, capaz de generar en el alumno y docente el logro de generar conocimiento (Hernandez, 2017). La interacción sujeto-máquina y la adaptación de ésta a las características educativas y cognitivas de la persona, forma a los estudiantes para dejar de ser meros receptores pasivos de información pasando a ser procesadores activos y conscientes de la misma. (Suasnabas-Pacheco et al., 2017).

Ya dentro del área de lengua y literatura la gamificación ha demostrado ser una buena alternativa para enriquecer la enseñanza, ya que genera una alta motivación, la hace más eficiente, efectiva y atractiva, genera ambientes virtuales cooperativos y colaborativos, elevando el interés por adquirir la comprensión lectora (Calderón & Chasi, 2022).

Un ejemplo de la funcionalidad de esta estrategia es la relación comprobada por Posligua et al. (2022) entre el nivel de aprendizaje de lectoescritura y el uso de la técnica de

gamificación “Aprendamos a leer”, logrando que los estudiantes, muestren interés en la lectura y escritura para mejorar los niveles de desempeño en el ámbito educativo.

Por otro lado la gamificación permite que los niños mejoren la lectura de los fonemas ll, y, j, g, m, n, los mismos que lograron escribir las palabras dictadas utilizando los mencionados fonema (Brito-Molina et al., 2022).

Al usar esta estrategia de gamificación la atención de los estudiantes se promueve hacia la lectoescritura y ellos captan mejor los conocimientos cuando se los hace partícipes de las dinámicas, que se les presenta (Calle & Castro, 2022).

La gamificación proporciona efectos positivos, cambios conductuales y motivacionales de los sujetos que son dependientes del contexto en el que es aplicada. Sin embargo, no se encontraron estudios específicos para la primera infancia que puedan dar cuenta del éxito de esta metodología en dicha población (Pineda & Orozco, 2018).

Referente a las TIC, lamentablemente se evidencia una brecha de cobertura de estas en las sedes educativas, esto se da dependiendo de la zona geográfica en la que se encuentren estas instituciones académicas (Cruz-Carbonell et al., 2020).

A pesar de los resultados positivos en la motivación del uso de métodos y la implantación de experiencias de gamificación en el aula y las TIC. Las mecánicas empleadas en una minoría de estudios, al parecer no mejoran la motivación intrínseca, probablemente por la duración en el tiempo del proceso de gamificación, o por el diseño equívoco o erróneo de la implementación de la gamificación en el aprendizaje (Prieto, 2020).

Los docentes conocen sobre la gamificación, pero no la implementan en el proceso de enseñanza ya que se cree que se necesita de tecnología para aplicarla. El aporte innovador de esta estrategia busca a través de los elementos del juego, el proceso formativo de los estudiantes (Zambrano-Cuadros & Marcillo-García, 2021).

Se ha demostrado que los docentes no aplican actividades gamificadas para fortalecer el proceso de la lectoescritura, así mismo, los estudiantes se encuentran con un bajo proceso lector debido a las limitaciones tecnológicas en la zona rural puesto que impiden la virtualización de la educación (Tenorio et al., 2022).

VI. CONCLUSIONES

Este estudio desarrollo un método de revisión bibliográfica con el fin de demostrar que la estrategia de la gamificación junto con las herramientas TIC, si promueven el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de 4to grado, dentro de este parámetro principal se llegaron a las siguientes conclusiones.

Primero, la gamificación presenta ventajas y desventajas en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje del área de lengua y literatura, entre estas las ventajas principales serían:

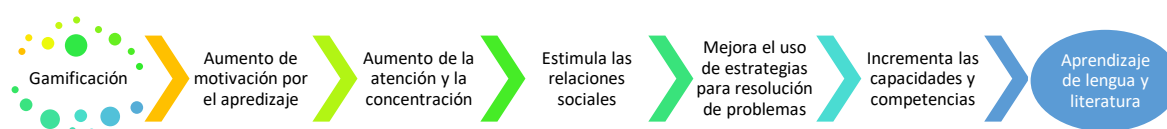


Ilustración 5: Ventajas de la gamificación

Las desventajas que se presentan al aplicar la gamificación son pocas, entre estas: poca información sobre esta estrategia, falta de planificación de la gamificación en el proceso de enseñanza, poco conocimiento de parte de los maestros sobre la gamificación.

Segundo, dentro de los principales sustentos teóricos que justifican el uso de las TIC y la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje encontramos las teorías de:

Tabla 5 Principales teorías de gamificación y TIC

Autor	Teoría	Concepto
(Pérez et al., 2017)	Cambio de paradigma de la sociedad contemporánea tecnológica	Las diferentes estrategias para la incorporación de las TIC al aula de clase se han vuelto indispensables y recurrentes
(Enríquez & Olea, 2017)	Aplicación de nuevas tecnologías dentro del aula de clases	La implementación de plataformas virtuales que ayudan a mejorar el proceso de enseñanza.
(Gómez & Macedo, 2010)	Las TIC como materiales bibliográficos de enseñanza.	Intercambiar los implementos físicos (libros) por recursos digitales y de fácil acceso.

Estas investigaciones avalan principalmente, el uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje y las TIC como herramienta que promueve el proceso de enseñanza de lengua y literatura, sin descartar la idea de los otros estudios analizados previamente,

quienes también dejan más claro que tanto las TIC como la gamificación si sirven para promover el aprendizaje de lengua y literatura.

Tercero, las herramientas TIC que promueven la gamificación son: Powtoon, Leoteca, Gramatica.net, Quizizz, Kahoot, Plickers, estas plataformas al parecer tienen funciones y herramientas que al saber aplicarlas y planificarlas, promueven de manera positiva el aprendizaje de lengua y literatura, lamentablemente no existen investigaciones que lo avalen, pero los principales objetivos al crear estas aplicaciones son el aprendizaje de los estudiantes, y algunas de ellas, como Leoteca y Gramática.net tienen como objetivo promover netamente la lengua y literatura.

Con ello podemos concluir que la gamificación y las tics son aspectos que si aportan de manera diferente al aprendizaje de lengua y literatura, pero al parecer cuando están planificadas de manera conjunta podrían ser mas trascendentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así mismo las ventajas que presenta la gamificación son muchas más que las desventajas que podría dar, esta estrategia puede despertar el interés y motivación de los estudiantes.

Por ultimo los fundamentos teóricos para el uso de la gamificación y las tics de manera conjunta como herramientas para el área de lengua son muy limitados, pero por separado existe y dan tendencia a un gran aporte para el área de lengua y literatura. A ello se le agrega que si existen diversas herramientas tecnológicas que promueven el aprendizaje de lengua y literatura.

Supuestos y riesgos

Al parecer el no tener acceso a los artículos científicos y confiables para realizar la investigación sobre la gamificación y las TIC en lengua y literatura para niños de cuarto grado de educación general básica, son un riesgo de investigación.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, A., & Polanco, N. (2018). La gamificación como experiencia de aprendizaje en la educación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(1), 19–23. <https://doi.org/10.37843/rted.v6i4.30>
- Álvarez, E. (2017). Las TAC al servicio de la formación inicial de maestros en el área de Didáctica de la Lengua y la Literatura: herramientas, usos y problemática. *Revista de Estudios Socioeducativos*, 5, 35–48. https://doi.org/10.25267/Rev_estud_socioeducativos.2017.i5.05
- Arévalo, K., & Bermeo, H. (2018). *La importancia de la lectura en la educación*. Monografía Destacada .
- Arroyo-Carrera, E. N., Loor-Santos, M. V., Mendoza-Mera, J. T., & Solorzano-Zambrano, M. E. (2020). Gestión de aprendizaje creativo mediante la Herramienta Powtoon en estudiantes de lengua y literatura. *Episteme Koinonia*, 3(5), 253. <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i5.775>
- Bajaña, N. (2020). *Estrategia de gamificación para el aprendizaje de lengua y literatura*. Universidad Casa Grande.
- Brito-Molina, S., Guevara-Vizcaíno, C., & Castro-Salazar, A. (2022). Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños de tercer año de básica. *AlfaPublicaciones*, 4(4), 6–28. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.282>
- Calderón, N., & Chasi, B. (2022). *Experiencias de la aplicación de la gamificación de los docentes de Lengua y Literatura del B.G.U en el desarrollo de la comprensión lectora*. Universidad Central del Ecuador.
- Calle, A., & Castro, A. (2022). Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica. *Ciencia Digital*, 6(4), 116–136. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>
- Calles, J. (2005). La literatura infantil desarrolla la función imaginativa del lenguaje. *Laurus, Revista de Educación*, 11(20), 144–155.
- Cámara, S. (2020, January). *Problemas de lectura, dislexia y trastornos del aprendizaje*. .
Mente a Mente.
- Contreras, R., & Eguía, J. L. (2017). Experiencias de gamificación en aulas. *InCom- UAB*, 15.
- Cruz-Carbonell, V., Hernández-Arias, Á., & Silva-Arias, A. (2020). Cobertura de las TIC en la educación básica rural y urbana en Colombia-2018. *Revista Científica Profundidad Construyendo Futuro*, 13(13), 39–48. <https://doi.org/10.22463/24221783.2578>
- Dale, E. (2022). *Gamificación en el aula: ventajas y desventajas*. Smart Mind.
- Delgado, A., & Muñagorri, E. (2018). Literatura y desarrollo del lenguaje en los niños de la infancia temprana. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, diciembre.
- Díez, J. C., Bañeres, D., & Serra, M. (2017). Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 18(2), 85–105. <https://doi.org/10.14201/eks201718285105>
- Domínguez, I., Rodríguez, L., Torres, Y., & Ruiz, M. (2015). Importancia de la lectura y la formación del hábito de leer en la formación inicial. *Revista Estudios Del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 3(1), 94–102.
- Durango, L., Vera, E., & Caicedo, S. (2019). Gamificación como estrategia pedagógica medida por TIC en Educación Básica Primaria. *Revista Colombiana de Tecnologías de Avanzada*, 2(34), 111–116. <https://doi.org/10.24054/16927257.v34.n34.2019.3871>
- Enríquez, L., & Olea, E. (2017). *El docente de educación primaria como agente de transformación educativa ante los retos del uso pedagógico de las tic*.

- Esperón, W. (2020). *El uso de las tics en la gamificación aplicados en la maestría en educación*.
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2012). La lectura: base de aprendizaje. *Revista Digital Para Profesionales de La Enseñanza*, 21.
- Fernández-Río, J., & Flores, G. (2019). Fundamentación teórica de la Gamificación. In J. Fernández-Río (Ed.), *Gamificando la Educación Física. De la teoría a la práctica en Educación Primaria y Secundaria* (pp. 9–18). Ediciones Universidad de Oviedo.
- Fernández, M. (2017, November). *Trastornos específicos del aprendizaje: dificultades de lectoescritura*. *El Neuropediatra*.
- Foncubierta, J., & Rodríguez, C. (2016). Didáctica de la gamificación en la clase de español. *Edinumen*.
- Fuentes, A., Friedlander, A., & Vailati, P. (2020). Millennials y Kahoot!: la gamificación como propuesta de innovación educativa en el aula universitaria. *Educación Superior*, 19(30), 2020.
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Blog Educativa.
- García-Martín, S., & García-Martín, J. (2022). Uso de las TIC en la educación secundaria, obligatoria. Ventajas e inconvenientes. *International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 11. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.3965>
- Gómez, L., & Macedo, J. (2010). Importancia de las TIC en la Educación Básica Regular. *Investigación Educativa*, 14(25), 209–226.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2018). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill.
- Hernandez, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325–347. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i52.06>
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2).
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de educación inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392–397.
- Llorente, C., Gil, J., & Hurtado, A. (2022). La gamificación en el aprendizaje: estrategia metodológica para la motivación del alumnado. *Alteridad Revista de Educación*, 17(1).
- Lloor, B., Quevedo, A., Colunga, S., Dra, S. C., De, U., & Cuba, C. (2013). Evolución de la asignatura lengua y literatura y su papel en la comunicación oral del estudiante del bachillerato en el ITSUP, Ecuador. *Rev. SINAPSIS*, 3(2).
- Lourido, A. (2019). Plickers en el aula (o cómo evaluar sin que sufran). *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación Del Profesorado (INTEF)*, 6, 9. https://doi.org/10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5
- Mallart, J. (2020). Aprendizaje transversal a partir del área de lengua y literatura. *Innovación Educativa*, 30, 21–39. <https://doi.org/10.15304/ie.30.7111>
- Manterola, C., Astudillo, P., Arias, E., & Claros, N. (2013). Revisiones sistemáticas de la literatura. Qué se debe saber acerca de ellas. *Cirugia Espanola*, 91(3), 149–155. <https://doi.org/10.1016/j.ciresp.2011.07.009>
- Manzano-León, A., Sánchez-Sánchez, M., Trigueros-Ramos, R., Álvarez-Hernández, J., & Aguilar-Parra, J. M. (2020). Gamificación y breakout edu en formación profesional. El programa “grey place” en integración social. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática*, 9(1), 1–20. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12067>
- Marqués, P. (2012). Impacto de las tic en la educación: funciones y limitaciones. *Revista de*

Investigación 3Ciencias, 3, 1–15.

- Martí, A., & García, P. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 33, 109–120. <https://doi.org/10.5209/dida.77660>
- Martinet, A. (2020, October). *Gramáticas.net*.
- Mero, G., & Castro, I. (2020). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis Filosofía, Letras y Ciencias de La Educación*, 6(2), abril-junio.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*.
- Mira, M. (2016). Implementación didáctica y tecnológica del Portfolio Europeo de las Lenguas Electrónico (e-PEL): Hacia la web 3.0. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 28, 201–214. <https://doi.org/10.5209/dida.54085>
- Oriol, G. (2015). Fundamentos de la gamificación. *Gate*, 4.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredai, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educacao e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Ortiz, A., Maroto, J., & Agreda, M. (2017). Uso y recursos tecnológicos de los entornos personales de aprendizaje con estudiantes de los grados de maestro en educación infantil y primaria. *Formacion Universitaria*, 10(5), 41–49. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062017000500005>
- Pérez-Gallardo, E., & Gértrudix-Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el período de 2015-2020. *Contextos Educativos*, 28, 203–227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>
- Pérez, I., Builes, L., & Rivera, Á. (2017). Estrategias para implementar las TIC en el aula de clase como herramientas facilitadoras de la gestión pedagógica. *Seminario: Uso de TIC y Mejoramiento de La Calidad Educativa*, 15.
- Pineda, E., & Orozco, P. (2018). Estado del arte y abordaje del concepto de ludificación en el aprendizaje en primera infancia. *Infancias Imágenes*, 17(2), 147–162. <https://doi.org/10.14483/16579089.12397>
- Posligua, M., Espinel, J., Posligua, J., & Jiménez, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Uniandes Episteme*, 9(2), 231–243.
- Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de La Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73–99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625> UNA
- Puig, I. (2021). *Leoteca, la plataforma para niños lectores - Smartick*.
- Revelo, O., Collazos, C., & Jiménez, J. (2018). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura. *Lámpsakos*, 19, 31–46. <https://doi.org/10.21501/21454086.2347>
- Rodríguez, L., & Avendaño, H. (2018). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de las ciencias naturales en la educación básica secundaria. *Revista Tecné, Extraordiário*, 9.
- Román, L. (2022, December). *Quizizz: la herramienta de gamificación que sirve para evaluar*.
- Said, E., Valencia, J., & Silveira, A. (2016). Factores determinantes del aprovechamiento de las TIC en docentes de educación básica en Brasil. Un estudio de caso. *Perfiles Educativos*, 38(151), 71–85. <https://doi.org/10.22201/iissue.24486167e.2016.151.54887>
- Suasnabas-Pacheco, L., Avila-Ortega, W., Díaz-Chong, E., & Rodríguez-Quiñonez, V.

- (2017). Las Tics en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación universitaria. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 3(2), 721–749. <https://doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.2.721-749>
- Tello-Espinoza, D., & Cárdenas-Cordero, N. (2021). Aula invertida como estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura en Bachillerato. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 4. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1301>
- Tenorio, S., Tenorio, W., & Carrera, R. (2022). Gamificación en el proceso de lectoescritura. *VICTEC. Revista Académica y Científica*, 3(5), 1–18.
- Vega-Córdova, C., García-Herrera, D., Castro-Salazar, A., & Erazo-Álvarez, J. (2020). Retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de pandemia. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 200–231. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1040>
- Zambrano-Cuadros, S., & Marcillo-García, C. (2021). La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior. *Dominio de Las Ciencias*, 7(1), 971–986. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1751>
- Zempoalteca, B., Barragán, J., González, J., & Guzmán, T. (2017). Formación en las tic y competencia digital docente en instituciones de educación superior. *Apertura*, 9(1), 80–96. <https://doi.org/10.32870/ap.v9n1.922>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps* (M. Treseler (ed.); First Edition). O'Reilly Media, Inc.