



**UNAE**

## **UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN**

**Carrera de:**

Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

---

**“La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación de los estudiantes de sexto grado de EGB de la unidad educativa República del Ecuador.”**

Trabajo de Integración Curricular  
previo a la obtención del título de  
Licenciadas en Ciencias de la Educación  
Básica

**Autoras:**

Deysi Guadalupe Salinas Calle

CI. 0350006417

Dayanna Elizabeth Sánchez Illares

CI. 0150224699

**Tutora:**

PhD. Arelys García Chávez

CI. 0152162244

Azogues-Ecuador

Abril-2022

**Resumen:**

El presente Trabajo de Integración Curricular (TIC) comprende la gamificación como estrategia didáctica dentro del procesos de enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación, cuya finalidad radica en el diseño de un cuadernillo de actividades gamificadas que permitan potenciar las falencias en el proceso de escritura. Para la ejecución de la investigación desde la práctica educativa se diagnóstica poca aplicabilidad de las Tecnologías de la información y comunicación (TICs); de manera que, los estudiantes de sexto de Educación General Básica (EGB), en el área de Lengua y Literatura adquiera un rol pasivo. En base a la fundamentación teórica y metodológica se comprende la Gamificación, su diseño y proceso, además de la importancia y reglas del uso de los signos de puntuación.

La metodología parte de un paradigma socio-crítico con un enfoque mixto, a partir de lo cual se plantean técnicas e instrumentos de recolección de datos que lo fundamentan. El método responde a investigación-acción basado en el modelo de Lewin (1946). Posteriormente, se planifica, implementa y evalúa el cuadernillo de actividades gamificadas que sustentan la eficiencia de la propuesta; debido a que, los alumnos se sienten motivados, prestan atención, participan de manera activa durante las clases; además, en su mayoría las estrategias permitieron que más del 90% de los estudiantes alcancen las destrezas con criterio de desempeño y más del 71% del alumnado mejoran el rendimiento académico.

**Palabras clave:** gamificación, estrategia didáctica, signos de puntuación.

**Abstract**

This Curricular Integration Work (ICT) includes gamification as a didactic strategy within the teaching-learning processes of the use of punctuation marks, the purpose is to design a booklet of gamified activities that allow to enhance the shortcomings in the writing process. For the execution of research from educational practice, little applicability of Information and Communication Technologies (ICTs) is diagnosed; so that sixth grade students of Basic General Education (EGB), in the area of Language and Literature, acquire a passive role. Based on the theoretical and methodological foundation, Gamification, its design, and process, as well as the importance and rules of the use of punctuation marks, are understood.

The methodology starts from a sociocritical paradigm with a mixed approach, from which data collection techniques and instruments are proposed that support it. The method responds to action research based on the model of Lewin (1946). Subsequently, the booklet of gamified activities that support the efficiency of the proposal is planned, implemented, and evaluated; because students feel motivated, pay attention, participate actively during classes; In addition, most of the strategies allowed more than 90% of the students to achieve the skills with performance criteria and to more than 71% of the students improve academic performance.

**Keywords:** gamification, didactic strategy, punctuation marks.



### **Dedicatoria**

El presente Trabajo de Integración Curricular está dedicado principalmente,

A Dios, quien llena de bendiciones mi vida, y me ha permitido llegar a este momento importante de mi formación profesional.

A mis padres, las metas alcanzadas reflejan el amor y la dedicación de los padres a sus hijos; gracias a su ejemplo de esfuerzo y sacrificio hoy soy quien soy, orgullosamente agradezco a Ángel Salinas y Celina Calle por ayudarme a cumplir una de mis más grandes metas.

A mi esposo Cristian Urgiles, en la vida Dios dispone de personas que alegran nuestro camino, quien con su apoyo, consejos y paciencia me ha impulsado a esforzarme cada día.

A mis hermanos Marco y Ricardo quienes con su cariño y apoyo siempre han estado presente en mi proceso de formación, siendo partícipes y colaboradores de proyectos educativos a lo largo de la carrera universitaria.

A mis amigos y compañeros por el cariño y apoyo brindado día tras día, quienes han sido acompañantes de este largo camino, brindándome la mano en los momentos difíciles, gracias por tantos e inolvidables momentos vividos.

***Deysi Guadalupe Salinas Calle***

En primer lugar, a mi madre Luz que por medio de su amor y sacrificio han permitido cumplir hoy con este sueño, gracias a ella por los valores y principios que me ha inculcado, por apoyarme en cada paso y por ser un ejemplo para mí.

Así mismo, a mi padre Fredi por su trabajo, paciencia y amor en todos estos años, que ha logrado rendir frutos, por las palabras de aliento que me hicieron seguir cumpliendo cada meta.

A mis hermanos Tatiana y Christopher por su cariño y consejos durante este proceso, gracias por estar conmigo y apoyarme incondicionalmente.

Finalmente, quiero agradecer a todos mis amigos quienes compartí dentro y fuera de las aulas, gracias por todo su apoyo y diversión, siempre los llevaré en mi corazón.

***Dayanna Elizabeth Sánchez Illares***



### **Agradecimiento**

Agradecemos a Dios por guiarnos durante todo este camino, por brindarnos paciencia y sabiduría para cumplir con esta etapa de nuestras vidas.

Nuestro profundo agradecimiento a la Universidad Nacional de Educación UNA E, a mis profesores en especial al Mgtr. Ángel Cajamarca quien con la enseñanza de sus valiosos conocimientos nos ha permitido aprender de su labor profesional, gracias a él, por su dedicación y apoyo incondicional.

De igual manera nuestro agradecimiento a todas las autoridades y personal que hacen la Unidad Educativa “República del Ecuador”, por su confianza, permitiéndonos desarrollar el proceso de investigación, en especial un sincero agradecimiento a la Lcda. Marcia Jiménez y a la Lcda. María Vázquez quienes con su apoyo y colaboración ayudaron a concluir con la investigación.

Finalmente expresar nuestro sincero agradecimiento a PhD. Arelys García tutora de nuestro proyecto de Titulación, por su comprensión, paciencia y valiosa orientación en el proceso de investigación.

*Salinas Calle - Sánchez Illares*



Índice

**Introducción ..... 9**

- Contextualización de la Unidad Educativa ..... 10
- Contextualización del Aula de Clase ..... 11
- Identificación de la Situación Problemática..... 12
- Pregunta de Investigación ..... 14
- Justificación..... 14
- Objetivos ..... 15
  - Objetivo General* ..... 15
  - Objetivos Específicos:* ..... 15

**Marco Teórico ..... 16**

- Antecedentes ..... 16
- 1. Uso de las TIC..... 17
  - 1.1. *¿Qué es la Gamificación?* ..... 18
- 2. Enseñanza-aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura ..... 22
  - 2.1. *Importancia de la Enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura*..... 23
  - 2.2. *Elementos de la enseñanza-aprendizaje*..... 23
- 3. Signos de Puntuación ..... 25
  - 3.1. *La importancia del Uso de los Signos de Puntuación*..... 25
  - 3.2. *Reglas del Uso de los Signos de Puntuación*..... 26

**Metodología ..... 28**

- Paradigma de la investigación ..... 28
- Enfoque mixto ..... 30
- Método ..... 30
- Población y Muestra..... 33
  - Muestra*..... 33
- Técnicas de Recolección de Información..... 34



*Análisis Documental*..... 34

*Observación Participante*..... 35

*Encuesta*..... 35

*Triangulación de Datos* ..... 36

Operacionalización de variables..... 37

Instrumentos de recolección de datos y análisis de la información ..... 39

*Matriz de análisis documental*..... 39

*Diarios de Campo*..... 44

*Guía de Observación*..... 44

*Cuestionario* ..... 49

*Matriz de triangulación de datos*..... 53

**Propuesta ..... 57**

Diseño de la Propuesta ..... 57

Intervención del Cuadernillo de Estrategias Gamificadas ..... 63

Valoración de los Resultados ..... 67

*Evaluación de la Propuesta*..... 67

**Conclusiones ..... 72**

**Referencias: ..... 76**

**Anexos ..... 83**

*Anexo 1: Formato de planificación mensual*..... 83

*Anexo 2: Formato de diario de campo* ..... 84

*Anexo 3: Guía de observación*..... 87

*Anexo 4: Cuestionario: pretest* ..... 88

*Anexo 5: Cuadernillo de estrategias gamificadas*..... 91

*Anexo 6: Actividad en Wordwall sobre el uso del punto* ..... 114

*Anexo 7: Actividad en Educaplay sobre el uso del punto*..... 115

*Anexo 8: Actividad sobre el punto Classcraft* ..... 116



Anexo 9: *Actividad en liveworksheets sobre el uso de la coma*..... 117

Anexo 10: *Actividad en Genially sobre el uso de la coma.* ..... 117

Anexo 11: *Anticipación con títeres sobre el uso de los signos de interrogación.* . 118

Anexo 12: *Actividad en nearpod sobre el uso de los signos de interrogación.*..... 118

Anexo 13: *Actividad en liveworksheets sobre el uso de los signos de interrogación.*  
..... 119

Anexo 14: *Actividad en Genially, el laberinto de los signos de exclamación*..... 119

Anexo 15: *Evaluación final en la plataforma blooket* ..... 120

Anexo 16: *Rúbrica de evaluación de la propuesta.* ..... 121

Anexo 17: *Cuestionario: Postest* ..... 121

Anexo 18: *Resultados autoevaluación y coevaluación.*..... 124

### Índice de tablas

**Tabla 1** *Población de los actores educativos de la Unidad Educativa “República del Ecuador”* ..... 33

**Tabla 2** *Variables* ..... 37

**Tabla 3** *Matriz de análisis documental* ..... 40

**Tabla 4** *Guía de revisión documental* ..... 45

**Tabla 5** *Matriz de triangulación de datos* ..... 54

**Tabla 6** *Estructura de las estrategias gamificadas* ..... 59

**Tabla 7** *Recursos implementados en la propuesta gamificada* ..... 62

**Tabla 8** *Descripción de la aplicación de las estrategias gamificadas* ..... 64

**Tabla 9** *Evaluación de las estrategias gamificadas* ..... 67

**Tabla 10** *Valoración de la aplicación de las estrategias gamificadas* ..... 71





## Índice de figuras

|   |    |
|---|----|
| <b>Figura 1</b> <i>Resultados pretest uso del punto</i> .....                 | 50 |
| <b>Figura 2</b> <i>Resultados pretest uso de la coma</i> .....                | 50 |
| <b>Figura 3</b> <i>Resultados generales del posttest</i> .....                | 68 |
| <b>Figura 4</b> <i>Resultados uso del punto</i> .....                         | 69 |
| <b>Figura 5</b> <i>Contraste de resultados entre pretest y posttest</i> ..... | 70 |

## Línea de investigación

El presente trabajo de titulación comprende una línea de investigación en base a la didáctica de las materias curriculares y la práctica pedagógica. Esta línea de investigación comprende el proceso de conocer, comprender y mejorar la práctica educativa. Por esta razón, la investigación busca potenciar el uso de los signos de puntuación a través de estrategias de gamificación, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La modalidad del trabajo de integración curricular considera una investigación educativa o proyecto de investigación educativa; en base a lo cual se analiza y comprende el proceso de enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación en relación con el implemento de tecnología, gamificación y estrategias didácticas. En base a esto se investiga cómo el uso de estrategias de gamificación influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación.

## Introducción

La educación siempre se ha visto en un constante cambio para lo cual, es necesario tener en cuenta diversas estrategias innovadoras que ayuden a conseguir una educación de calidad y a cumplir con los estándares necesarios para transformar el aprendizaje. Por esta razón es necesario buscar soluciones antes los problemas que se presenten en el aula, esta investigación se enfoca en el uso de estrategias gamificadas para el uso de signos de puntuación en el 6° “A”, donde se observa estudiantes con cierta dificultad en el uso correcto de los signos de puntuación, debido a las escasas estrategias innovadoras que llame la atención de los estudiantes y los motive a mantenerse activos en clases.

La investigación está enfocada en presentar una estrategia de Gamificación con el fin de generar un mejor aprendizaje en los estudiantes y vincular la lúdica con la ortografía, aunque se considere algo complicado se fundamenta en diversas bases teóricas, partiendo de la investigación a nivel internacional de Colombia, Estrada, C. Herrera, L. y Perea, N. (2019) que mencionaba la importancia de vincular la escritura con el juego, donde hace énfasis al fortalecimiento de la escritura; ya que, es un proceso largo y continuo, pero con la implementación de estrategias basadas en el juego se obtienen buenos resultados. A nivel nacional, en la investigación de Idrovo, E (2018) expresa que, es importante ofrecer a los estudiantes espacios donde ellos se sientan partícipes y construyan su propio aprendizaje; además, recalca que la gamificación es un proceso continuo que se adapta a los interés y necesidades de los alumnos.

A nivel local, Gómez, M (2019) quien afirma que la gamificación es una estrategia creativa de aprendizaje que aporta significativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía y, por último, la investigación de Castillo, M., y Verdugo, G (2021), recalca que gamificar es una experiencia que motiva tanto al docente como al alumnado, donde el



diseño y estructura responden a los objetivos planteados que se determinan en base a los logros de los estudiantes. Para esto la investigación se basa en información amplia sobre la Gamificación y así poder construir diferentes actividades fáciles que ayudan a que los docentes la pongan en práctica, con ayuda de recursos y herramientas útiles para su utilización en la educación.

### **Contextualización de la Unidad Educativa**

La Unidad Educativa “República del Ecuador” se encuentra ubicada en la provincia del Azuay, cantón Cuenca, parroquia San Sebastián.

Esta institución oferta los dos niveles de educación: Educación General Básica y Bachillerato General Unificado. Su jornada de trabajo es: matutina, vespertina y nocturna. Al pertenecer al zonal 6, distrito 01D02, su sostenimiento es fiscal, el régimen escolar es de la Sierra, es decir, entre los meses de septiembre a julio.

En la institución laboran un total de 55 docentes, 15 hombres y 40 mujeres, asimismo, cuentan con cuatro personas encargadas de la parte administrativa. El total de estudiantes es de 1454, de los cuales 492 son mujeres y 962 son hombres.

En los subniveles Elemental, Media y Superior se imparten las asignaturas de Lengua y Literatura, Matemáticas, Estudios Sociales, Ciencias Naturales, Educación Cultural y Artística, Educación Física e Inglés, cada una de ellas con su respectiva distribución de horas.

La Unidad Educativa trabaja en modalidad presencial, sin embargo, por la crisis sanitaria por la pandemia de la COVID-19, en Ecuador se ha establecido trabajar de manera virtual para prevenir contagios y garantizar el bienestar de todos quienes conforman la IE. Por esta razón, las prácticas preprofesionales se llevaron a cabo en modalidad virtual. Para trabajar de manera virtual el docente hace pleno uso de recursos tecnológicos que le permitan comunicarse de manera asertiva con sus estudiantes, es por ellos que es indispensables el empleo de dispositivos tecnológicos como computadora, celulares, tabletas, etc., además, la



conexión a internet es fundamental para comunicarse, sin embargo, existen estudiantes que carecen de dichos recursos, por lo cual presentan dificultades para poder desarrollar su proceso de escolaridad a plenitud en esta modalidad.

### **Contextualización del Aula de Clase**

El aula de clase en el que se realizó la práctica preprofesional fue en el sexto grado de Educación General Básica (EGB) paralelo “A”, que mantiene sus clases por Zoom de lunes a viernes, como practicantes se asistió a las clases de lunes a jueves en horarios de 7:30 am a 9:00 am.

En el aula son un total de 35 alumnos de los cuales 16 son hombres y 19 son mujeres, en una edad aproximada de 10 y 11 años. Durante las clases virtuales se observó que alrededor de diez estudiantes presentaban dificultades para asistir a los encuentros sincrónicos por falta de conexión a Internet.

En las prácticas preprofesionales (PP), se apreció diferentes inconsistencias en la modalidad virtual debido a que 25 de 35 estudiantes ingresan a las clases, por otra parte, a pesar de que en su gran mayoría los alumnos participan activamente, prendían sus cámaras y se les podían observar en lugares adecuados para el desarrollo de clases, existían casos particulares en los que había mucho ruido provocado por las familias de los niños, no participaban durante los encuentros, no prendían las cámaras y algunos que lo hacían se mantenían recostados en su cama, etc. Sin embargo, dichos inconvenientes fueron superados con el transcurso de la práctica por el docente de aula.

A pesar de los problemas expuestos anteriormente, se observó que las clases virtuales se llevaban a cabo de manera asertiva, los educandos reciben la información necesaria que les brinda la maestra, la cual utilizan para construir sus propios aprendizajes, además los

encuentros sincrónicos se presentan como espacios que permiten la reflexión, donde los estudiantes dan a conocer sus opiniones, generando aprendizajes significativos.

### **Identificación de la Situación Problemática**

La gamificación es una estrategia de aprendizaje que en los últimos años se ha ido incorporando en el ámbito educativo. Su objetivo radica en potenciar el aprendizaje con base en herramientas, recursos y actividades lúdicas. En la actualidad los estudiantes presentan la necesidad de desarrollarse en medio de la tecnología, por lo que requieren ideas innovadoras que motiven su aprendizaje. En palabras de Juárez (2019) “Cuando hablamos de gamificación educativa, debemos de pensar en cómo potenciar los procesos de aprendizaje apoyados en el empleo de elementos de juegos” (p. 149). Por esta razón, el juego se expone como una actividad que motiva e incentiva al alumno a aprender; es decir, se presenta como una alternativa viable que permite cambiar la realidad educativa actual y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el Currículo subnivel medio (2019) se menciona que: “las tecnologías de la información y de la comunicación formarán parte del uso habitual como instrumento facilitador para el desarrollo del currículo” (p. 17). Con respecto a lo anterior, se deduce que en el currículo se enfatiza el empleo de las TICs, con el objetivo de atender a las necesidades de cada estudiante, de aprender de manera dinámica y divertida, de tal manera que se garantice el óptimo aprendizaje de todos los estudiantes. Además, en el Currículo priorizado (2021) hace hincapié en “el manejo de las tecnologías, con el desarrollo del pensamiento computacional y de ciudadanía digital, no solamente de manera transversal a las áreas del conocimiento, sino también desde nuevas destrezas digitales que adquirirán los estudiantes” (p. 9). De tal manera que, las tecnologías de comunicación, en la educación ecuatoriana se consideran como una habilidad que el estudiante desarrolla a lo largo de su proceso de

formación. En las instituciones educativas, a pesar de que las TICs son esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, no se ha dado la debida importancia en la práctica educativa.

Durante las prácticas preprofesionales se ha podido observar que, la tecnología hoy en día es indispensables para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, los maestros se limitan a usar la plataforma zoom y recursos audiovisuales como videos o imágenes, sin considerar la infinidad de recursos educativos que se encuentran en la red de manera gratuita y de fácil acceso, que podrían ser usados por los docentes para realizar clases dinámicas, que promuevan la participación activa del estudiante.

Por otra, el uso de los signos de puntuación en el proceso de escritura es fundamental, como menciona Fuente (2016) “en la redacción de un texto, pueden producirse casos en los que la puntuación genere un contenido contrario al pretendido, o puede producir ambigüedades o dificultar, en diferente grado, la comprensión del texto” (p.208). A pesar de su importancia, en la práctica preprofesional se ha identificado que los estudiantes muestran desinterés en la producción de textos, puesto que, durante las clases de Lengua y Literatura en actividades de escritura creativa, se propuso a los alumnos escribir un texto literario poniendo en práctica su imaginación y creatividad. Los resultados de la actividad demostraron que los estudiantes comprenden la estructura de cuentos, poemas, fábulas, etc. No obstante, existían oraciones que carecían de sentido, debido a la falta de los signos de puntuación, tilde, uso de mayúsculas, etc.

Además, a nivel institucional se ha podido analizar la Planificación Curricular Institucional (PCI), a partir del cual se expresa que “se enseñará, en la práctica, el uso correcto de los elementos de la lengua oraciones compuestas; conectores lógicos; puntuación en oraciones compuestas; frases nominales, adjetivas, adverbiales, preposicionales y verbales;

guion, comillas, dos puntos e interjecciones en diálogos” (Junta académica, 2018, p.541). Sin embargo, en el proceso de evaluación no se consideran variables que valoren el uso de los signos de puntuación. Además, no se presentan estrategias innovadoras y atractivas que ayuden a motivar a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la puntuación.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo influyen las estrategias de gamificación el proceso de enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación de los estudiantes de sexto grado de EGB de la unidad educativa República del Ecuador?

### **Justificación**

Esta investigación se basa principalmente en el estudio de la Gamificación como estrategia didáctica para el proceso de la enseñanza-aprendizaje, en cuanto al uso de los signos de puntuación, además, con esto se pretende dar solución a uno de los problemas más relevantes que existe en las instituciones públicas. Tal como menciona el *Diario el telégrafo* (19 de abril de 2012) “Las faltas de ortografía son una de las consecuencias más visibles de la mala calidad de nuestra educación nacional” (párr.1), por ello se busca poner en marcha nuevas estrategias gamificadas que potencien y generen un impacto positivo en la educación, provocando así interés en los estudiantes por aprender y mantenerse activos durante las clases.

Por tal razón surge la necesidad de esta investigación; ya que, la gamificación al implementarse en los entornos educativos equilibra el aprendizaje y el entretenimiento, hecho que se busca en la educación actual. Según Iquise y Rivera (2020) refiere que la gamificación significa usar el juego en otros campos generando así una experiencia divertida; es un tipo de aprendizaje que se utiliza en la actualidad en el ámbito educativo, ya que permite mejorar habilidades y asimilar conocimientos.

La importancia de este tema de investigación radica por la escasez de recursos didácticos e interactivos que se presentan en el aula de 6° año de EGB de la Unidad Educativa “República del Ecuador”, la razón fundamental es el uso limitado de la tecnología, lo cual impulsa a proponer la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica, aquí se tiene previsto realizar una serie de actividades gamificadas que sirvan como guía y motivación docente, con el fin de poner en práctica estrategias innovadoras, pues en la actualidad los docentes al impartir clases se mantienen con un ambiente monótono, que provoca en los estudiantes desinterés, generando así facilidad de distracción, de manera que los aprendizajes no son adquiridos de manera significativa, lo cual impide alcanzar los estándares de calidad previstos.

## **Objetivos**

### ***Objetivo General***

Determinar la influencia de la gamificación como apoyo didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación.

### ***Objetivos Específicos:***

- Identificar el nivel de conocimientos de los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa “República del Ecuador” sobre el uso de los signos de puntuación.
- Diseñar estrategias gamificadas para alumnos de sexto grado de la Unidad Educativa “República del Ecuador” que permitan mejorar la enseñanza-aprendizaje a través de la plataforma educativa *Classcraft* para el desarrollo del uso de los signos de puntuación.
- Aplicar la gamificación como estrategia didáctica, en entornos educativos virtuales.
- Evaluar la influencia de la propuesta de gamificación.



## Marco Teórico

### Antecedentes

Como antecedentes teóricos se han considerado diversas investigaciones a nivel internacional, nacional y local, lo cual permite tener una perspectiva amplia sobre el objeto que se va a estudiar. Con relación a lo internacional en Colombia, Estrada, C. Herrera, L. y Perea, N. (2019) realizó un estudio sobre *“Del jugar a escribir y del escribir jugando. Proyecto de aula sobre los juegos tradiciones de Altamira, para fortalecer la escritura, en los estudiantes del grado 5°, de la sede Escuela Urbana Francisco César”*. El cual tiene como objetivo *“fortalecer la escritura de los estudiantes del grado quinto de la Escuela Urbana Francisco César, a partir de un proyecto de aula sobre los juegos tradicionales del corregimiento de Altamira (Betulia)”* (p.23), el enfoque es sociocultural de la escritura. Para ello se consideró la técnica de observación participante mediante lo cual se recolecta información necesaria; a partir de ello, se destaca los resultados que hacen énfasis a la necesidad de facilitar espacios, donde el estudiante sea protagonista y participe activo de su proceso de aprendizaje; la conclusión principal hace hincapié en la consolidación de la escritura como un proceso largo y continuo, por lo cual la implementación forma la base que requieren los estudiantes; a partir de lo cual, el docente tutor registra y aprecia las mejoras en base al proyecto.

En el ámbito nacional Gómez, M (2019) en su investigación sobre *“La gamificación como estrategia creativa para la enseñanza de la ortografía”* en la ciudad de Quito, el objetivo primordial de esta investigación es *“determinar la utilidad de la gamificación como estrategia creativa para el estudio y el aporte en el proceso de enseñanza de la ortografía”* (p.5), su enfoque es sociocrítico, al ser una investigación cualitativa y diseño bibliográfico no requiere uso de la población y muestra, aquí la técnica implementada fue la entrevista, la cual se realizó a cinco autoridades participes del proceso de enseñanza, para comprender sus

perspectivas en cuanto a la gamificación en entornos educativos. Como conclusión tenemos que la gamificación innova la educación, utilizando así variedad de elementos interactivos para motivar a los estudiantes. La lúdica es importante en el proceso de aprendizaje, ya que actualmente los estudiantes se desarrollan en medios digitales, por lo cual se requieren de nuevas maneras de aprendizaje.

Otra investigación a nivel local las autoras Castillo, M., y Verdugo, G (2021) titulada “*Gamificación en el aula: Juego para fomentar la motivación en ambientes de aprendizaje híbrido, de la ciudad de Cuenca provincia del Azuay*”, tiene como objetivo “fomentar la motivación en el aprendizaje de los estudiantes de educación superior en entornos de aprendizaje híbridos por medio del desarrollo de un software que incluya gamificación” (p.23), la población o muestra fueron 18 personas, estos estudiantes participaron de manera voluntaria. La principal conclusión de esta investigación fue que la gamificación es una experiencia motivadora, tanto para el docente como para los alumnos, resultados a los que se llegó gracias a el diseño y estructura de las estrategias.

### **1. Uso de las TIC**

En la actualidad el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) han sido desarrolladas en diferentes ámbitos de la sociedad, entre ellos, la educación. Este hecho ha permitido que las TICs se globalicen como una estrategia del saber, es decir que vaya desarrollando nuevas maneras de adquirir el aprendizaje, como lo menciona Delgado, Arieta y Riveros (2009) “vivimos en un mundo dominado por la ciencia y la tecnología y el uso de éstas está generando nuevas y distintas formas de aprender” (p. 59).

El empleo de las TICs en la educación se presenta como una necesidad frente a una generación de los niños, niñas y adolescentes que pertenecen a una nueva era digital, quienes se desenvuelven en medio de la tecnología y las telecomunicaciones, lo cual les ha permitido

desarrollar un conocimiento tecnológico innato. El reto del docente es hacer uso de la tecnología para incentivar y motivar al estudiante a construir sus propios conocimientos, diversificando de esta manera el proceso de enseñanza-aprendizaje, además, es esencial enseñar sobre el uso correcto de los medios tecnológicos, recursos, plataformas, etc. Según Delgado (1998)

El docente actual debe tener claro la utilidad de la computación en el proceso de enseñanza-aprendizaje; esta es un recurso valioso usado para incentivar al estudiante, despertar en él una mayor motivación hacia el aprendizaje y desarrollar habilidades y destrezas que permitan poner en marcha sus propias ideas (p.1).

### ***1.1. ¿Qué es la Gamificación?***

La sociedad en la que hoy en día nos desarrollamos es totalmente digitalizada y está continuamente conectada y comunicada, por esta razón la gamificación se presenta como una estrategia innovadora en el ámbito educativo, su metodología se basa principalmente en el juego, de manera, que involucra el uso de las TICs de una manera divertida, adaptable y flexible. Deterding et al. (2010) define la gamificación como: “el uso de elementos de diseño de juego en un contexto no lúdico” (p. 9)

Los alumnos muestran gran interés por los videojuegos, pues se presenta como una experiencia divertida de fácil acceso y eficiente, razón por la cual, el docente es el responsable de llevar esta realidad de videojuegos a los entornos educativos para motivar a sus estudiantes, de manera que, el proceso de enseñanza-aprendizaje sea divertido y permita el óptimo aprendizaje de todo el alumnado. En palabras de Parente (2016) la gamificación “consiste en utilizar las técnicas de diseño del mundo de los videojuegos para conducir al usuario a través de acciones predefinidas y manteniendo una alta motivación” (p.11).



### **1.1.1. Gamificación Educativa: ABJ vs Gamificación.**

Es importante puntualizar que la gamificación no es proceso de aplicación de juegos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino más bien es utilizar elementos del juego que permitan motivar al estudiante a adquirir un rol activo e incentivar a la adquisición de conocimientos de manera divertida. Según Gaitán (2016) menciona que “la idea de gamificación no es crear un juego, sino valernos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que generalmente componen a los mismos” (p.2). De manera que para aplicar un proceso de gamificación es esencial establecer parámetros de puntuación o medida para que el alumno comprenda sus avances, así mismo, la recompensa se relaciona a lo que el niño va a recibir en caso de alcanzar el objetivo propuesto, mientras que el objetivo se convierte en la meta a cumplir; es decir, el estudiante completa un reto que está relacionado con la finalidad educativa, cuando el alumno haya llegado a la meta habrá conseguido su objetivo de aprendizaje; por lo tanto, habrá adquirido el conocimiento, habilidades y destrezas necesarias. Por otro lado, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es una estrategia que se plantea como el transporte del conocimiento, debido a que, es la utilización de juegos como instrumento de ayuda al aprendizaje, lo que mejora a la comprensión y consolidación de conocimientos.

Para ello se usa, crea y adapta juegos para desarrollarlos en el aula de clase (Sánchez, 2017). La diferencia entre gamificación y ABJ, radica en que la primera utiliza los elementos del juego para promover el aprendizaje, además aquí se da mayor importancia a los logros obtenidos; por otro lado, carece de la posibilidad de perder, sino más bien se motiva a alcanzar el objetivo propuesto. La otra basa su metodología en el juego, por lo que existe la posibilidad de ganar o perder, y el juego es el medio de diversión durante la adquisición de conocimientos (Gómez, 2019).

### **1.1.2. Diseño de la Gamificación.**

Posterior al contraste señalado anteriormente, se expresa que la gamificación hace uso de diferentes dinámicas y elementos de juego en entornos no lúdicos, es por ello que para el diseño de una buena gamificación se considera 42 elementos de diversión, establecidos por Radoff (2011):

Reconocer patrones.

Recolectar.

Encontrar tesoros de forma aleatoria.

Tener la sensación de completar una tarea.

Obtener reconocimiento por logros.

Crear orden del caos.

Personalizar mundos virtuales.

Reunir conocimiento.

Organizar grupos de gente.

Comprender referencias exclusivas de concedores.

Ser el centro de atención.

Experimentar belleza y cultura.

Intercambiar regalos.

Romance.

Ser un héroe.

Ser un villano.

Ser un anciano sabio.

Ser un rebelde.

Ser un mago o el guardián de un secreto.

Ser el que impone las reglas.



Pretender vivir en un lugar mágico.

Escuchar una historia.

Contar una historia.

Predecir el futuro.

Competir.

Psicoanalizar.

Misterio.

Ser el maestro de una habilidad.

Imponer justicia y venganza.

Alimentar, criar, proteger.

Excitación, sorpresa.

Triunfar sobre un conflicto.

Relajación.

Experimentar lo bizarro.

Ser tonto.

Reírse.

Asustarse.

Fortalecer una relación familiar.

Mejorar la salud.

Imaginar una conexión con el pasado.

Explorar un mundo.

Mejorar la sociedad. (p.19-21)

### **1.1.3. Proceso del Diseño de la Gamificación.**

Según varios autores el proceso de gamificación presenta una estructura similar, (Lee, 2011; Zichermann y Cunningham, 2011; Kapp, 2012; Marczewski, 2013; Ramírez, 2014;

Teixes, 2014), quienes plantean siete pasos a seguir durante el proceso para realizar de manera efectiva el proceso de gamificación.

**I. Definir el objetivo y el público:** establecer la finalidad, también es importante considerar conocimientos previos, necesidades e intereses del alumnado, y el público hace referencia al tipo de jugador o rol que adquiere cada participante.

**II. Desarrollo de dinámicas:** las dinámicas son las que relacionan el propósito con el sentido del juego, es decir, está relacionada con la temática del juego.

**III. Desarrollo de mecánicas:** A partir de las mecánicas se establece la manera en la que los participantes van a interactuar con el juego, aquí se establecen los recursos, las reglas y turnos.

**IV. Determinar los elementos:** Estos hacen alusión a los componentes del juego, como son los logros, medallas, niveles, puntuación; tipo de modalidad de juego como individual, equipo o clanes, recompensas, etc.

**V. Testeo:** Proceso mediante el cual se adquiere información sobre el juego o estrategia gamificada.

**VI. Promoción:** Se considera como la primera interacción entre el juego y el usuario.

**VII. Feedback:** Mediante el cual se toman decisiones sobre rediseño del juego o la implementación definitiva.

## 2. Enseñanza-aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura

Para comprender la funcionalidad de la enseñanza-aprendizaje, es necesario analizarlo por separado considerando la enseñanza como “una construcción conjunta como producto de los continuos y complejos intercambios con los alumnos y el contexto instruccional”

(Mendoza y Mamani, 2011, p.59). Mediante lo cual, se comprende que la enseñanza es la adquisición de experiencias que surgen de la interacción entre educadores y alumnos en medio del contexto educativo. Por otra parte, el aprendizaje según Castaneda y Ortega (2004)



concibe como una actividad cognitiva que se construye en base a experiencias, para lo cual es necesario establecer un propósito de aprendizaje, diversas acciones que permitan alcanzar dicho objetivo y el proceso a través del cual el sujeto adquiere conocimientos.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se entiende como el proceso que tiene como finalidad promover el aprendizaje significativo, mismo que puede ser desarrollado con la ayuda de estrategias cognitivas, considerando como punto de partida la intención pedagógica propuesta por el mediador del aprendizaje. (Mendoza y Mamani, 2011)

### ***2.1.Importancia de la Enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura***

El proceso de enseñanza-aprendizaje permite que alumnos adquieran habilidades cognitivas que hagan posibles que los alumnos se desarrollen en la sociedad. De aquí nace la importancia de la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura; principalmente, esta asignatura proyecta destrezas que contribuyen al perfil de salida del bachiller ecuatoriano, concibiendo como un ente capaz de comunicarse de manera efectiva en la sociedad.

La importancia de la enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura radica en que la asignatura comprende un enfoque comunicativo que se centra en “el desarrollo de las habilidades y conocimientos necesarios para comprender y producir eficazmente mensajes lingüísticos en distintas situaciones de comunicación” (Ministerio de Educación, s.f, p.2). Es decir, a partir de esta necesidad se plantean las macro destrezas del currículo nacional: hablar, leer, escuchar y escribir.

### ***2.2.Elementos de la enseñanza-aprendizaje***

Según Meneses (2007) indica que existen algunos elementos en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten el desarrollo de una buena interacción, estos se detallarán a continuación:





**Alumnos:** Los principales actores educativos que van obteniendo diversas competencias y estrategias, son los encargados de realizar tareas y actividades con el fin de ir generando su proceso educativo, además afirma que ellos son quienes a través de las diferentes estrategias ampliarán sus conocimientos, investigación, reflexión y análisis de contenidos en base a la Lengua y Literatura.

**Docente:** Según el autor el docente es el encargado de planificar, diseñar actividades y estrategias que cumplan con un objetivo concreto, su función en el proceso de enseñanza-aprendizaje es esencial, a través de la motivación, orientación y los recursos planteados podrán lograr el objetivo que desee conseguir.

**Objetivos educativos:** Por medio de los objetivos afirma que los estudiantes y docentes conseguirán los contenidos predeterminados, Meneses (2007) menciona herramientas importantes como la lectura, escritura, la buena expresión oral, técnicas de aprendizaje, el acceso a información y el trabajo en grupo e individual, que son esenciales para el aprendizaje; además los contenidos teóricos, prácticos y del aprendizaje son necesarios para fomentar las capacidades propias como: participar en la sociedad y trabajar con dignidad, que permite mejorar la calidad de vida.

**Contexto educativo, recursos y estrategias didácticas:** Meneses (2007) refiere que el lugar donde se realizará este proceso, el espacio, los medios y recursos que se brinde son fundamentales para crear un mejor ambiente; además, depende del docente cómo el guíe este proceso, gracias a técnicas de interacción, motivación y orientación podrá lograr la eficiencia del proceso de enseñanza-aprendizaje. Las estrategias serán las que faciliten una mejor adquisición de conocimientos, considerando los interés, habilidades, estilos cognitivos, metodologías activas y actividades que generan interés en los estudiantes.



Por lo tanto, la enseñanza-aprendizaje cumple con un proceso que consta de diversos elementos que trabajan por un solo objetivo que es la adquisición de conocimientos, dando paso a que los aprendizajes sean significativos, mejorando la calidad de educación, para que todos los actores educativos se beneficien y los estudiantes se constituyan como partícipes activos de su aprendizaje.

### **3. Signos de Puntuación**

Los signos de puntuación son una de las diferencias entre el lenguaje hablado y el escrito, son representaciones gráficas de pausas e indican cuando una idea está completa, a través de ellos se permite dar coherencia y cohesión a cualquier tipo de texto. Además, los signos de puntuación expresan lo que la persona escribe, su forma de pensar y sentir, aquí se constituye la personalidad del autor. Estos signos también se utilizan para dar significado a las oraciones en un texto, para indicar la relación y la independencia sintáctica de las oraciones, así como su afiliación, que son indicadores gramaticales (Berrio, Giraldo y Vasco, 1996).

#### ***3.1. La importancia del Uso de los Signos de Puntuación***

Los signos de puntuación son importantes ya que estos dan sentido al texto; por lo tanto, también dan estructura. Según Cevallos y Soto (2013) mencionan que los signos de puntuación son necesarios, porque delimitan oraciones y párrafos, establecen una jerarquía sintáctica de las proposiciones y así logran organizar pensamientos e ideas primarias y secundarias. Por eso se requiere que todos los signos sean utilizados de manera correcta; puesto que, su mala implementación podría cambiar el sentido de un texto.

Por otro lado, el uso de la puntuación significa que se han adquirido estructuras significativas de oraciones, sustantivos, verbos, adjetivos, preposiciones, adverbios, conjunciones lógicas, etc., es decir que una persona ha dominado el lenguaje hablado y

escrito, así como los conocimientos lingüísticos y pragmáticos (Berrio, Giraldo y Vasco, 1996).

### **3.2. Reglas del Uso de los Signos de Puntuación**

Al momento de poner en práctica los signos de puntuación se considera la importancia de seguir las reglas ortográficas establecidas, sin ser modificadas; ya que, podrían cambiar el sentido al texto, de igual manera la puntuación permite una mejor organización de ideas.

Ortiz (2009) da a conocer un manual de los signos de puntuación con las diferentes reglas a cumplir, estas serán descritas a continuación:

#### **3.2.1. Uso del Punto.**

El punto marca una pausa que se da al final de una oración o párrafo. Existen cuatro tipos de puntos, a continuación, se detallará cada uno de ellos:

##### **Punto y seguido**

El punto es el que separa diferentes oraciones que constituyen un párrafo. Después de un punto y seguido se continúa escribiendo en la misma línea (Ortiz, 2009).

##### **Punto y aparte**

Este separa dos párrafos que tienen contenidos diferentes, es decir separa los textos, después de este signo se prosigue en la siguiente línea (Ortiz, 2009)

##### **Punto final**

El punto final se utiliza al finalizar un escrito o marca la separación de algún texto (parte, capítulo, sección, etc.). Este también se coloca a continuación de una abreviatura (Ortiz, 2009).

##### **Dos puntos**



Los dos puntos indican una pausa larga. El uso los dos puntos sirve para completar, aclarar o resumir lo que se ha expuesto con anterioridad. Se usan los dos puntos en los siguientes casos:

- “Después del saludo al realizar una carta.
- Para separar una palabra o frase que indica ejemplificación.
- Al enumerar” (Ortiz, 2009, p.10).

### **Punto y coma**

Este signo se utiliza cuando se quiere marcar una pausa, la cual es más prolongada que pausa que la indicada por una coma, aunque más corta que la del punto. El punto y coma es empleados en diversos casos:

- “Para dividir las oraciones que ya contiene una o más comas.
- Para separar los nombres de una oración.
- Para separar en una serie los elementos que contienen comas. De esta manera se evitará confusión” (Ortiz, 2009, p.9).

#### **3.2.2. Uso de la Coma.**

Para Ortiz (2009) la coma es el signo que indica una pequeña pausa en la lectura. Este es el signo que más se utiliza y comúnmente ocasiona más errores. Principalmente cumple con tres funciones: dividir los términos al enumerar, separar oraciones o ideas e incluir una palabra o una frase incidental dentro de una oración principal.

Otros usos de la coma mencionados por Ortiz (2009) son:

- Se emplea posterior a los apellidos, presidiendo al nombre de una persona.
- Se usa para apartar palabras en cadena.

- Colocar la coma antes de la conjunción, si la oración no es larga no es necesario colocar la coma.

### **3.2.3. Signos de Interrogación.**

Ortiz (2009) menciona que los signos de interrogación están representados por dos signos: uno de inicio (¿) y otro al final (?). el empleo de los signos de interrogación se da en los siguientes casos:

- “Se colocan al principio y al final de las oraciones interrogativas directas, aunque no empiece ni termine la oración gramatical.
- Se colocan al principio y al final de las oraciones interrogativas en serie, las cuales se separan por comas.” (Ortiz, 2009, p.11)

### **3.2.4. Signos de Exclamación.**

Los signos de admiración o exclamación se emplean uno de inicio (!) y otro al final (!). Estos signos son utilizados en oraciones que indicar emoción, sorpresa y admiración. A continuación, los usos de estos signos:

- “Se colocan al principio y al final de una expresión.
- Se colocan al principio y al final de una expresión emotiva.” (Ortiz, 2009, p.12).

## **Metodología**

### **Paradigma de la investigación**

Esta investigación está enfocada en un paradigma sociocrítico, según Alvarado y García (2008) este paradigma se basa en la crítica social fundamentado con un carácter autorreflexivo; de esta manera, da a conocer que el conocimiento se va construyendo según los intereses y necesidades que presentan los grupos; además, consta de una autonomía racional y liberadora del ser humano, esta se irá adquiriendo mediante la formación de los

sujetos para la participación y transformación social. Aquí se emplea la autorreflexión y el conocimiento interno, de esta manera cada uno tomará conciencia del rol que cumple dentro del grupo; a través de la crítica se podrá conocer los diferentes intereses de cada individuo. Este conocimiento se desarrolla mediante un proceso de construcción y reconstrucción sucesiva de la teoría y la práctica.

Por otra parte, Colunga, García y Blanco (2013) mencionan que el paradigma sociocrítico se basa en la acción, y que está sujeta a la investigación en la educación y no "sobre" o "acerca" de la educación, se trata de reunir criterios que ayuden en la construcción del conocimiento y de esta manera conocer los puntos de vista de cada persona, considerando así al sujeto como eje primordial con el fin de valorar sus acciones transformadoras y autotransformadores desde una visión participativa.

Por esta razón, se establece que el paradigma socio-crítico nos permite conocer las habilidades e intereses de los estudiantes a través de las buenas estrategias, además ellos podrán dar sus ideas y ser críticos en cuanto a su aprendizaje, promoviendo a que los alumnos sean partícipes activos y autorreflexivos en cuanto a su proceso de aprendizaje.

Se mencionan los principios del paradigma socio-critico en palabras de Popkewitz (1988):

- Conocer y entender la realidad como práctica.
- Unir teoría y práctica, integrando conocimiento, acción y valores.
- Orientar el conocimiento hacia la emancipación y liberación del ser humano.
- Proponer la integración de todos los participantes, incluyendo al investigador, en procesos de autorreflexión y de toma de decisiones consensuadas, las cuales se asumen de manera corresponsable (p, 239).

En base a lo expuesto por los autores antes mencionados, se ratifica que el proyecto de investigación se apega al paradigma sociocrítico; pues, en el trayecto de investigar se busca conocer, comprender y transformar la práctica educativa en base a la acción, por ello se tiene previsto evaluar el implemento de la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación en los estudiantes de sexto grado.

### **Enfoque mixto**

Al hablar del enfoque de investigación educativa, se hace referencia a la naturaleza del estudio, es decir el proceso que se lleva a cabo durante la investigación en cada una de sus etapas. En el ámbito educativo se consideran dos enfoques fundamentales: cualitativo y cuantitativo; sin embargo, nuestra investigación opta por unificar los enfoques, de manera que se trabaja en un enfoque mixto.

Hernández, Fernández y Batista (2010) dan a conocer que el enfoque mixto se fundamenta en el pragmatismo; es decir, que tanto el enfoque cualitativo como cuantitativo son útiles para que la investigación se desarrolle de manera efectiva. En este punto se habla de una complementación entre enfoques. En la investigación se entiende el hecho desde el análisis documental de diferentes documentos a nivel macro como el Currículo y el Plan Aprendemos Juntos en Casa; que permiten obtener información cualitativa, mientras se establece un equilibrio al momento de realizar el diagnóstico mediante un cuestionario que da resultados cuantitativos; además del implemento de un cuestionario posttest que permite evaluar el progreso de los estudiantes y la viabilidad de la propuesta.

### **Método**

El método que hace referencia a nuestro proyecto es investigación- acción, para ello se ha visto necesario mencionar dos autores que sustenta el método investigación-acción, con

el fin de establecer sólo un autor que fundamenta nuestro proceso de investigación, primero se analiza el modelo de Kemmis (1989), que presenta diferentes ciclos con cuatro momentos, el primer ciclo es el plan de acción con el fin de mejorar el problema, el segundo es el acuerdo para el plan de práctica, luego tenemos la observación del producto y por último está la reflexión en base a los resultados obtenidos como base para una nueva planificación.

Por otra parte, se considera el modelo de Lewin (1946), donde plantea que para lograr un potencial de mejora y cambio es necesario el compromiso de los docentes, ya que depende de la frecuencia de las actividades y permite ir observando el cambio. Él da a conocer 3 pasos a seguir: planificación, implementación y evaluación del resultado de la acción.

Por ello, según lo analizado se considera que el modelo que más concuerda con el proceso de investigación que es el modelo de Lewin (1946) que comprende las siguientes fases:

- **Planificación:** en esta fase el investigador reflexiona sobre la práctica educativa actual, por ende planifica estrategias que permitan dar mejora al problema identificado, durante las prácticas preprofesionales se pudo observar que existe un mal uso de los signos de puntuación, para lo cual se ha diseñado un pretest para diagnosticar el nivel que los estudiantes tienen al momento de redactar textos y emplear los signos de puntuación poniendo en práctica las reglas ortográficas, así mismo se diseñan estrategias de gamificación que ayuden a mejorar esta situación .
- **Implementación:** mediante las estrategias gamificadas los estudiantes comprenden la utilización de los signos de puntuación; ya que, es algo que les va a servir ahora y en futuro para su desenvolvimiento en cuanto a la escritura, también es importante que los alumnos identifiquen cómo redactar textos y en la lectura comprender la manera de emplear las reglas ortográficas respetando los signos de



puntuación para una mejor comprensión. Por medio de la aplicación de estas estrategias los estudiantes podrán ir mejorando en el proceso de escritura, también se podrá apreciar cambios de mejora en cuanto a la lectura, esto será deliberado y controlado; pues, este proceso es observado y controlado individual o colectivamente.

- **Evaluación:** consta de observar los resultados que se han obtenido durante la implementación de las actividades planteadas y cómo estos se han ido desarrollando, esto nos dará a conocer como ellos han ido progresando y si han existido cambios de mejora en cuanto al uso de los signos de puntuación.

La investigación se desarrolla en la Unidad Educativa “República del Ecuador” en 6° de EGB, en jornada matutina, a partir de la asignatura de Lengua y Literatura, correspondiente a los periodos lectivos 2020-2021 y 2021-2022. Por ello, se desarrollan dos etapas en relación al tiempo de la investigación en octavo y noveno ciclo, a continuación, se precisa cada etapa:

- **Etapas N° 1.** Diagnóstico y construcción de la propuesta: correspondiente al 6° de EGB, con 35 estudiantes y la docente, a partir de lo cual se identifica el problema de investigación, se aplica un cuestionario pretest para comprender los conocimientos de los alumnos y se realiza la fundamentación teórica. A partir de ello, se planifica estrategias gamificadas acorde a los intereses de los alumnos.
- **Etapas N° 2.** Aplicación y validación de la propuesta: correspondiente al 7° de EGB, con 38 estudiantes y la docente de aula. A partir de esta etapa se aplica la propuesta respetando los intereses y conocimientos que se desean reforzar en los alumnos, se aplica durante tres semanas de clases mediante 5 clases de Lengua y Literatura y la socialización del proyecto de investigación. Posteriormente se evalúa con ayuda de un postest y rubrica de observación.

## Población y Muestra

Según Gómez, Novales y Villasís (2016) “La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados” (p.202), la población de este estudio está conformada por los estudiantes de sexto grado en el primer periodo y de séptimo grado, con una diferencia de tres estudiantes, además se suman dos docentes de la Unidad Educativa “República del Ecuador”, hay que tener en cuenta que esto se obtiene a partir de las dos etapas en que se realizó las prácticas preprofesionales.

**Tabla 1** Población de los actores educativos de la Unidad Educativa “República del Ecuador”.

| Actores     | 6° EGB | 7° EGB |
|-------------|--------|--------|
| Docente     | 1      | 1      |
| Estudiantes | 35     | 38     |

(Fuente: Elaboración del equipo pedagógico)

Cabe mencionar que la población varía con relación a la cantidad de estudiantes, debido a que la cantidad de estudiantes de 6° EGB, al transcurrir al siguiente periodo 7° EGB se incorporaron nuevos alumnos.

### **Muestra**

Según López (2004) la muestra “es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación” (p.69), se determinó el tamaño de la muestra en base a los estudiantes de la segunda etapa, con un total de 30 estudiantes correspondiendo al 85%. Se considera esta muestra debido a que, del total de estudiantes que conforman el 7° EGB, únicamente este porcentaje tiene disponibilidad de internet y recursos tecnológicos.

### **Técnicas de Recolección de Información.**

Las técnicas de recolección de datos se consideran como el conjunto de procedimientos que regulan el proceso de recolección de información para alcanzar un objetivo. En palabras de Rodríguez y Rodríguez (1986) “pueden definirse también como un conjunto de normas que regulan el proceso de investigación, en cada etapa, desde el principio hasta el fin; desde el descubrimiento del problema hasta la verificación e incorporación de las hipótesis, dentro de las teorías vigentes.” (p. 53)

Para el desarrollo de la investigación se ha considerado necesario hacer uso de diferentes técnicas que permiten acceder a una información amplia, que permite obtener todos los conocimientos necesarios y útiles que ayuden a diseñar estrategias gamificadas acorde a las necesidades, estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado. Las técnicas utilizadas son:

#### ***Análisis Documental***

Se considera una técnica que permite conocer el contexto educativo donde se da paso a la investigación, mediante lo cual se recopila información de manera sistemática y organizada. Según Sarmiento y Tovar (2007) “permite observar y reflexionar sistemáticamente sobre realidades (teóricas o no) con resultados que cualifican la toma de decisiones” (p.3). Por otra parte, Hernández y Tobón (2016) expresan que el análisis documental posibilita la interpretación y síntesis la información necesaria para alcanzar los objetivos. En el presente proyecto se considera el Currículo de Lengua y Literatura (2016), el Plan Aprendemos Juntos en Casa a nivel macro, el PCI (2018) a nivel meso y a nivel micro curricular las planificaciones semanales. Este análisis permite construir una perspectiva amplia sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje haciendo énfasis en el uso de la tecnología,

y estrategias gamificadas, de manera que permitan potenciar el uso de los signos de puntuación.

### ***Observación Participante***

A partir de esta técnica es posible recoger información mediante la observación, de manera que ayuda a comprender e interpretar la práctica educativa (Rekalde et al., 2014). Desde esta perspectiva la observación participante se considera una técnica fundamental en la investigación, pues durante las prácticas preprofesionales se observa la manera en que la docente imparte las clases, así mismo dicha información es recolectada y plasmada de manera organizada en los diarios de campo y guía de observación considerando las variables de observación.

### ***Encuesta***

Castejón (2006) expone que las encuestas recolectan información concreta, de manera que el investigador no altere los datos obtenidos. Además, el instrumento es aplicado de forma uniforme a todos los participantes, de tal manera que los datos sean verídicos y se puedan contrastar. La encuesta permite recolectar datos cuantitativos precisos, por esta razón, la encuesta fue aplicada a los estudiantes de sexto grado, paralelo “A”, en diferentes etapas de investigación, en primera instancia se realizó un Pretest con la finalidad de diagnosticar el conocimiento de los estudiantes sobre el uso de los signos de puntuación. En la segunda fase se aplica un postest, de manera que se contrasta el progreso de los alumnos. Finalmente, Grande y Abascal (2005) recomiendan analizar la información desde una perspectiva subjetiva, de manera que los datos recolectados se interpretan en base a categorías de análisis.



### *Triangulación de Datos*

Esta técnica utiliza la información recolectada a través de diversas técnicas y fuentes, de manera que los datos registrados en el proceso de investigación se contrasten, lo que permite ampliar la visión del investigador (Aguilar y Barroso, 2015). Por otra parte, García et al. (2016) menciona que la triangulación enriquece la interpretación de información de manera sistemática y organizada. Esta técnica fue empleada para contrastar los resultados alcanzados mediante la aplicación de los diferentes instrumentos. Después, se analiza y contrasta la información entre lo que se encuentra plasmado en los documentos curriculares, la manera en la que la docente realiza la práctica educativa y la influencia de esto en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

**Operacionalización de variables**

**Tabla 2** Variables

| <b>VARIABLES/<br/>CATEGORÍAS</b>                                       | <b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>  | <b>INDICADORES</b>   | <b>MÉTODO</b>            | <b>INSTRUMENTO</b>                     | <b>MUESTRA</b>     |
|--|---|--|--------------------------|--|--------------------|
| <b>Enseñanza-<br/>aprendizaje de los<br/>signos de<br/>puntuación.</b> | Los signos de puntuación son una de las diferencias entre el lenguaje hablado y el escrito, son representaciones gráficas de pausas e indican cuando una idea está completa, a través de los signos de puntuación se permite dar coherencia y cohesión a cualquier tipo de texto. Además, los signos de puntuación expresan lo que la persona escribe, su forma de pensar y sentir, aquí se constituye el estilo de un escritor. Estos signos también ayudan a dar significado a las oraciones en la escritura, indican la relación entre oraciones, la independencia sintáctica de las oraciones, las dependencias entre ellas, son indicadores de aspectos gramaticales. (Berrio, Giraldo y Vasco, 1996). | <b>Signos de puntuación:</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Punto</b></li> <li>- Punto y seguido</li> <li>- Punto y aparte</li> <li>- Punto final</li> <li>- Dos puntos</li> <li>- Punto y coma</li> <li>● <b>Coma</b></li> <li>● <b>Signos de interrogación</b></li> <li>● <b>Signos de exclamación.</b></li> </ul> | Encuesta                 | Pretest<br>Postest                     | Estudiantes        |
|  |   | <b>Destrezas con criterio de desempeño.</b>  | Análisis documental      | Matriz de análisis documental          | Docente/estudiante |
|  |   |  | Observación Participante | Guía de observación<br>Diario de campo | Docente/estudiante |
|  |   |  | Encuesta                 | Pretest<br>Postest                     | Estudiantes        |



|  |  |                               |                          |  |                    |
|--|--|-------------------------------|--------------------------|--|--------------------|
|  |  | <b>Estrategias didácticas</b> | Análisis Documental      | Matriz de análisis documental          | Docente/estudiante |
|  |  |                               | Observación Participante | Guía de observación<br>Diario de campo | Docente/estudiante |
|  |  |                               | Encuesta                 | Pretest<br>Postest                     | Estudiantes        |
|  |  | <b>Evaluación.</b>            | Análisis Documental      | Matriz de análisis documental          | Docente/estudiante |
|  |  |                               | Observación Participante | Guía de observación<br>Diario de campo | Docente/estudiante |
|  |  |                               | Encuesta                 | Pretest<br>Postest                     | Estudiantes        |

*(Fuente: elaboración del equipo pedagógico)*

## **Instrumentos de recolección de datos y análisis de la información**

La investigación cumple con los objetivos específicos planteados, para ello se aplica instrumentos de recolección de datos que permiten obtener información correspondiente a la realidad y contexto en que se está investigando (Espinoza, s.f.). los instrumentos están relacionados a la variable de análisis, enseñanza-aprendizaje del uso de signos de puntuación; mismos que se exponen a continuación:

### ***Matriz de análisis documental***

El análisis documental inicia a partir de la organización de información relacionada al tema de interés, en correspondencia al uso de los signos de puntuación y el implemento de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la cual es recolectada de la documentación que rige una institución educativa. Para la investigación fue necesario el análisis del Currículo de Lengua y Literatura subnivel medio (2016), y el análisis de las planificaciones mensuales a nivel micro. En la matriz de análisis documental se considera las categorías de análisis, según Gómez et al. (2016) es necesario partir de las fuentes de información y revisión literaria.



Tabla 3 Matriz de análisis documental

| Documentos  |  | Nivel macro curricular  |  | Nivel micro curricular   | Análisis   |
|-------------|--|---|--|--|--|
|             |  | Currículo de Lengua y Literatura subnivel Medio   | Currículo priorizado   | Planificación mensual  |  |
| Dimensiones | <b>Destrezas con criterio de desempeño</b> | <p>El currículo de Lengua y Literatura se encuentra organizado en 5 bloques, sin embargo, nos centraremos en el análisis del bloque de escritura, donde se enfatiza el desarrollo de capacidades de escritura de textos de manera ordenada y lógica, con la implementación de escritura narrativa.</p> <p>El currículo está desarrollado en base a destrezas que permiten desarrollar capacidades lingüísticas, por lo que, la escritura es considerada fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, pues les permite comunicar y transmitir sus conocimientos de manera ordenada, lógica y específica. En el Currículo de Lengua y Literatura, se expresa que la escritura es un “acto cognitivo y metacognitivo de altísimo nivel intelectual, para el cual es necesario tener la intención de comunicarse, tener ideas y el deseo de socializarlas, conocer al destinatario, las palabras, el</p> | <p>En el currículo priorizado se aprecia destrezas con criterio de desempeño indispensables, las cuales están contenidas por dos o más destrezas con la finalidad de optimizar el aprendizaje de los estudiantes, como se expresa en el documento “las destrezas con criterios de desempeño abarcadoras, es decir, aquellas que implícitamente contienen a otras destrezas de menor complejidad permitiendo que el docente sea quien las desagregue y las trabaje de acuerdo con su realidad.” (Currículo priorizado, 2021, p.7)</p> | <p>En este apartado se identifican las DCD propuestas por el docente para el desarrollo de la escritura y uso de los signos de puntuación. (Anexo1)</p> <p><b>Semana 1:</b> “LL.3.4.1. Relatar textos con secuencia lógica, manejo de conectores y coherencia en el uso de la persona y tiempo verbal, e integrarlos en diversas situaciones comunicativas” (MINEDUC, 2016, p.335).</p> <p><b>Semana 2:</b> “LL.3.4.10. Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores” (MINEDUC, 2016, p.335).</p> <p><b>Semana 3:</b> “LL.3.4.11. Mejorar la cohesión interna del</p> | <p>Las DCD enfatizan la importancia del proceso de escritura, debido a que los estudiantes desarrollan habilidades que les permitan comunicar sus ideas de manera escrita, de forma clara; para ellos es necesario que los textos estén escritos correctamente y no presenten faltas ortográficas.</p> <p>En la planificación se aprecia las destrezas necesarias para mejorar la utilización de los signos de puntuación.</p> |



|                               |   |   |  |   |  |
|-------------------------------|---|---|--|---|--|
|                               |   | <p>tipo de texto, su estructura, y dominar un código” (MINEDUC, 2016, P.53). Por otro lado, las destrezas con criterio de desempeño se encuentran interrelacionada, y demandan el uso de recursos innovadores, para lo cual las “destrezas específicas que integran el uso de las TICs para apoyar y mejorar las capacidades de expresión oral y escrita e incentivar la curiosidad intelectual, promoviendo el trabajo autónomo y organizado.” (MINEDUC, 2016, p.42)</p> |  | <p>párrafo y la organización del texto mediante el uso de conectores lógicos” (MINEDUC, 2016, p.335).<br/> <b>Semana 4:</b> “LL.3.4.14. Apoyar el proceso de escritura colaborativa e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC. Es importante señalar que en los documentos de planificación la docente no realiza la desagregación o agregación de destrezas para el desarrollo de la escritura” (MINEDUC, 2016, p.336).</p> |  |
| <b>Estrategias didácticas</b> | <p>El currículo de Lengua y Literatura presenta orientaciones metodológicas a partir de las cuales es posible desarrollar las destrezas, en relación con el aprendizaje de la escritura y el uso de los signos de puntuación, dicha metodología está centrada en la actividad y participación de los estudiantes, mediante el aprendizaje individual o colectivo. Las estrategias planteadas en el currículo siguen un orden lógico de tal manera que, empieza por la concepción de ideas hasta la revisión de ortografía y</p> | <p>Por la crisis sanitaria se ha optado por formas diferentes de llegar a los alumnos para que el proceso de enseñanza-aprendizaje no se paralice, por ello se impulsó “la alfabetización mediática se pretende que los estudiantes desarrollen una comprensión razonada y crítica de la naturaleza de los medios de comunicación” (Currículo priorizado, 2021, p.9).</p>   | <p>En la planificación que se realiza actualmente ya no se especifican los tres momentos de la clase: anticipación, construcción y consolidación, sin embargo en base a las actividades propuestas se diferencia cuál de ellas permite desarrollar cada momento, en los cuales se proponen diferentes estrategias con la finalidad de garantizar que los estudiantes adquieran experiencia mediante el</p> | <p>El proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura requiere de estrategias didácticas que motiven al estudiante a desarrollar habilidades que le permitan expresar y transmitir sus ideas de forma escrita. A partir del análisis de los documentos, se observa que las estrategias didácticas presentes en la planificación semanal se</p>   |  |



|  |  |   |   |  |   |
|--|--|---|---|--|---|
|  |  | <p>gramática. Para ello se proponen estrategias como: “conversación, lluvia de ideas, organizador gráfico que considere la estructura del texto, creación del texto con coherencia, cohesión y adecuación, lectura y relectura” (p.120) Además se realiza la revisión de gramática y ortografía. El uso de las TIC es importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura, hoy en día, los estudiantes se motivan al implementar en las aulas de clases recursos tecnológicos, que permiten socializar sus textos de manera creativa.</p> | <p>Debido a los cambios es que se requiere capacitar tanto a docentes, alumnos y padres de familia para el uso e implemento de las TIC. Entre las estrategias que se plantean en el currículo para la emergencia están las comunidades de aprendizaje, a partir de las cuales los padres participan de manera activa en el aprendizaje de los estudiantes, creando ambientes de diálogo, donde se desarrollen dudas, problemas, miedos y se de paso al aprendizaje dialógico.</p> | <p>proceso de escritura, que aprendan de sus errores y mejoren la escritura en relación a coherencia, cohesión, gramática y ortografía. A continuación, se expone las diferentes estrategias expuestas en cada momento:<br/> Anticipación:<br/> - Preguntas exploratorias.<br/> - Lluvia de ideas.<br/> - Elección tipo de texto<br/> - Observar un video sobre los elementos y características del tipo de texto a escribir.<br/> Construcción:<br/> - Identificación de ideas principales.<br/> - Construcción de organizadores gráficos con las ideas secundarias.<br/> - Construcción del texto.<br/> - Revisión.<br/> Consolidación:<br/> - Revisión entre pares.<br/> - Corrección de gramática y ortografía.<br/> Actualmente debido a la modalidad virtual en que se</p> | <p>proponen según lo expuesto en el currículo, sin embargo, han sido adaptadas al contexto, la virtualidad y a las necesidades de los estudiantes. Es importante considerar que las actividades propuestas permiten la interacción de los alumnos, pues la virtualidad ha conllevado el distanciamiento de los niños con el entorno escolar, maestros y compañeros, por lo cual interactuar y aprender en conjunto con sus compañeros resulta motivar e indispensable en el proceso de escritura. El uso de las TIC hoy en día es fundamental, por lo tanto, es deber del docente buscar recursos digitales que faciliten el aprendizaje de los estudiantes, además se considera el interés de los niños por los juegos</p> |
|--|--|---|---|--|---|



|  |                   |   |   |  |  |
|--|-------------------|---|---|--|--|
|  |                   |   |   | imparten las clases, existe la oportunidad de hacer uso de las TIC.  | virtuales, por lo que se propone como un recurso de aprendizaje.   |
|  | <b>Evaluación</b> | La evaluación de las DCD se realiza en base a los criterios de evaluación del bloque de escritura, para evaluar el criterio se sugiere realizar coevaluación, de manera que sean todos los estudiantes quienes lean y comenten los textos de los compañeros, así como dar argumentos críticos sobre cómo mejorar la escritura de un texto, por otro lado, se considera la autoevaluación, donde el estudiante desarrolle capacidades de autorreflexión y sea capaz de asumir sus propios errores y mejorarlos. De tal manera que “los estudiantes adquirirán autonomía en el seguimiento del proceso, en el uso de las habilidades de pensamiento y en el manejo de estructuras y del código alfabético.” (Currículo, 2016, p. 120) | Debido a la virtualidad, la evaluación ha evolucionado, de manera que se han buscado nuevas estrategias para garantizar que los resultados demuestran el aprendizaje adquirido por los alumnos, para ello los docentes deben recurrir a diversas plataformas educativas virtuales o buscar nuevas técnicas de evaluación. | En base a la planificación se observa que en cuanto a evaluación se considera la autoevaluación y coevaluación, de manera que los estudiantes desarrollan capacidades críticas y de autorregulación. En el proceso de coevaluación los estudiantes intercambian sus textos, de tal manera que otro compañero lea y haga un comentario crítico sobre el texto, dicho proceso se realiza al menos dos veces. En la autoevaluación el estudiante recibe las opiniones de sus compañeros y analiza su propio texto para reflexionarlo y autocriticar su trabajo. | El currículo (2016) y las planificaciones presentan diversas actividades que permiten la evaluación de los aprendizajes de los estudiantes, a partir de la coevaluación y autoevaluación, de esta manera el docente conoce las falencias del alumnado, además en el proceso de autoevaluación niños son capaces de autocriticar su trabajo, reflexionarlo y mejorarlo, además en el proceso de revisión es el mismo autor quien determina los errores gramaticales y ortográficos. |

(Fuente: elaboración del equipo pedagógico)

### ***Diarios de Campo***

El diario de campo es un instrumento que permite recolectar información de manera sistematizada, en palabras de Bonilla y Rodríguez (1997) “el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo” (p.129). Por esta razón, a partir de los diarios de campo se ha recolectado información de manera organizada según lo observado durante cada semana de prácticas. Cabe recalcar que las prácticas preprofesionales se realizaron durante 5 semanas, 4 días semanales (lunes a jueves), 4 horas diarias, la cuales fueron completadas de manera sincrónica y asincrónica. (Anexo 2)

### ***Guía de Observación***

La guía de observación es un instrumento que permite al observador recolectar información de corte cualitativa en base al objeto de estudio (Navarro, 2013). Según la perspectiva planteada por Rodríguez (1999) que expone que la información recolectada es extensa, lo que requiere plantear categorías que faciliten el análisis, lo cual permite responder a los objetivos que se transforman a lo largo de la investigación. Por esta razón, la guía de observación se estructura según los indicadores de análisis (anexo 3).

Posteriormente se presenta una guía de revisión documental a través de la cual se analiza la información recolectada en los diarios de campo y la guía de observación.

**Tabla 4** Guía de revisión documental

| Categorías  | Análisis de la guía de observación   | Análisis de los diarios de campo   | Análisis  |
|---|--|--|---|
| <p><b>Destrezas con criterio de desempeño</b></p> | <p>La DCD desarrollada fue: <i>LL.3.5.5. Reinventar los textos literarios y relacionarlos con el contexto cultural propio y de otros entornos</i>. Durante la clase la destreza se cumplió de manera efectiva, puesto que las actividades y estrategias didácticas permiten al docente que los estudiantes sean capaces de reconocer los elementos de los textos literarios, para recrearlos e incentivar su creatividad. Sin embargo, no se estableció una rúbrica de evaluación que permita la retroalimentación respectiva sobre la estructura, caligrafía y ortografía del trabajo escrito. (anexo 3)</p> <p>Las DCD son flexibles, por lo cual es el docente quien en base al conocimiento de su entorno establece la necesidad de desagregar o agregar complejidad a una destreza, aunque en la clase no se evidenció este hecho, se considera que la DCD pudo ser desagregada, enfocándose en un tipo de texto literario, de manera que se haga énfasis en sus elementos, para garantizar el aprendizaje de todos los</p> | <p>Según los datos recogidos mediante los diarios de campo se observa que durante las clases de Lengua y Literatura las DCD se desarrollan de manera deficiente, puesto que en ciertas clases no se alcanza a lograr la destreza, debido a la carencia de estrategias didácticas que motiven al alumno a adquirir experiencias significativas. Durante las clases observadas, la docente no realizó agregación o desagregación de destrezas, aunque en diferentes casos esto era necesario, puesto que los estudiantes aprenden en diferentes estilos y ritmos. Por otra parte, se considera que es necesario ampliar la complejidad de ciertas destrezas con relación al empleo de la ortografía en el proceso de escritura. En términos generales, a partir del análisis de las DCD del currículo en el área de Lengua y Literatura se comprende la necesidad de implementar estrategias didácticas que permitan el desarrollo de habilidades en el proceso de escritura</p> | <p>Las destrezas con criterio de desempeño son importantes, debido a que orientan el proceso de enseñanza-aprendizaje, estableciendo el contenido, habilidades y complejidad a desarrollar; en el currículo subnivel medio establece que:</p> <p>“Las destrezas con criterios de desempeño refieren a contenidos de aprendizaje en sentido amplio destrezas o habilidades, procedimientos de diferente nivel de complejidad, hechos, conceptos, explicaciones, actitudes, valores, normas con un énfasis en el saber hacer y en la funcionalidad de lo aprendido.” (p.21)</p> <p>En base a lo analizado, se comprende que las DCD se cumplen en la clase propuesta por el docente, sin embargo, carece de contextualización, puesto que no han sido adaptadas a las necesidades de todos los estudiantes, provocando que ciertos estudiantes alcancen los objetivos antes que otros niños, generando indisciplina, mientras que</p> |



|                               |  |   |  |
|-------------------------------|--|---|--|
|                               | alumnos respetando las necesidades de todos.   | mediante el uso correcto de los signos de puntuación.   | ciertos alumnos se demoran más tiempo de lo estimado en las actividades, a quienes no se retroalimenta de manera correcta.   |
| <b>Estrategias didácticas</b> | <p><b>Anticipación:</b> el docente inicia saludando a sus estudiantes y explicando de manera concisa el tema del que se va a tratar la clase, posteriormente se realizaron preguntas exploratorias sobre la clase anterior, de esta manera se incorporó el nuevo tema, para lo cual se presentaron diversos ejemplos sobre textos literarios. Para finalizar motivó a los estudiantes a relatar cuentos leídos con anterioridad.</p> <p><b>Construcción:</b> durante este momento la docente presentó un video sobre los diferentes textos literarios, partes y elementos, después se realizó una lectura en cadena, del cuento “Rosa caramelo” posterior a la lectura se analizó y comentó el texto, de manera colectiva identificaron sus partes: título, introducción, desarrollo, problema y desenlace o final; de igual manera se estableció el argumento, los personajes, tiempo y espacio.</p> <p>Las actividades propuestas permitieron alcanzar el objetivo, aunque los recursos utilizados hayan sido limitados, pues se</p> | <p>Las clases la docente inicia con diferentes videos para motivar la concentración de los estudiantes, al terminar retroalimenta el video realizando preguntas y recogiendo opiniones de los estudiantes. Entre las estrategias implementadas por la docente consideramos el dictado, a partir de ello se identificaron diversas falencias en la escritura, empezando por la caligrafía, se observó a diversos alumnos que no respetan los rasgos de las letras, dibujándolas de manera incorrecta, lo cual provoca que sus escritos sean ilegibles, así mismo hay alumnos que confunde la “d con b”, entre otros errores ortográficos significativos, por lo cual se considera que el tema de escritura es una de las falencias más grandes en este grupo de estudiantes.</p> <p>A lo largo de las prácticas preprofesionales se han apreciado diversas situaciones, principalmente el hecho de la virtualidad, que afecta el</p> | <p>Las clases observadas de la docente cumplen con los tres momentos: anticipación, construcción y consolidación, en los cuales se proponen estrategias activas que ayudan a los estudiantes a adquirir los aprendizajes. Entre las estrategias más destacadas se considera el planteamiento de preguntas para comprender los conocimientos que ya han adquiridos previamente los alumnos, el uso de videos educativos como recursos audiovisuales, que motivan la atención y mejoran la percepción de contenido; el dictado permite conocer las falencias de escritura que tienen los alumnos, aunque los niños tardan más tiempo de lo planificado, sin embargo, este tipo de estrategias permite evaluar la caligrafía y ortografía en el proceso de escritura.</p> <p>Al finalizar las clases la docente retroalimenta en base a preguntas sobre la temática abordada, aunque por lo</p> |



|                   |  |  |   |
|-------------------|--|--|---|
|                   | <p>usó el texto del ministerio únicamente. Cabe mencionar que en este proceso de lectura y escritura se requiere de estrategias que motiven al estudiante a aprender y a participar de manera activa durante la clase, de manera que los aprendizajes adquiridos sean significativos. Por otra parte, es necesario mencionar la falencia en el uso de recursos TIC, a pesar de que las clases se desarrollaron de manera virtual, el único recurso tecnológico fue la presentación en Power point.</p> <p><b>Consolidación:</b> para este momento se había planificado reinventar textos literarios, sin embargo, esta actividad tuvo que ser enviada como tarea en casa, pues el tiempo establecido para la clase no fue suficiente, por los diversos inconvenientes que trae consigo la educación virtual.</p> <p>Cabe mencionar que en el aula no se requiere de adaptaciones curriculares.</p> | <p>aprendizaje de los estudiantes con menos acceso a recursos tecnológicos- Por otra parte, para la elaboración de un trabajo en grupo era necesario un computador de manera que se realizaron grupos considerando los estudiantes que tienen el recurso, sin embargo, a pesar de poseerlo, los alumnos carecen de conocimientos para trabajar en una computadora, lo cual dificulta el proceso de enseñanza. Estas observaciones nos ayudan a comprender los recursos y estrategias que permiten alcanzar los objetivos de aprendizaje, logrando que los estudiantes adquieran experiencias significativas.</p> | <p>general la participación era de los mismos estudiantes, sin dar paso a otros alumnos, es decir no se motiva eficazmente al alumnado a participar, lo cual genera falencias en el cumplimiento de la destreza.</p> <p>La observación fue indispensable para el planteamiento de la propuesta puesto que, mediante esto se establecen las estrategias pertinentes a los tiempos de clase y que ayudan a motivar la participación activa.</p> |
| <b>Evaluación</b> | <p>En el transcurso de la clase la docente realiza la retroalimentación respectiva y resuelve las dudas de los estudiantes, de igual manera da paso a la participación activa de los alumnos, lo que permite conocer las opiniones e interrogantes que</p>   | <p>En las clases de Lengua y Literatura se realizaron diversos tipos de evaluación: <b>Heteroevaluación:</b> los estudiantes como tarea debían realizar una historia, al analizar su escritura se identificaron falencias en el uso de los signos de</p>   | <p>Para garantizar el aprendizaje de los alumnos es necesario evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje, comprendiendo la autoevaluación como una manera efectiva, a partir de lo cual, los estudiantes se formen de manera</p>   |





|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
|  | <p>surgen sobre la temática abordada. Además, la docente realizó una coevaluación, para lo cual, ciertos estudiantes expusieron su trabajo, mientras que sus compañeros lo retroalimentan de manera crítica, dando a conocer los aspectos interesantes y los aspectos que se podrían mejorar.</p> | <p>puntuación, pues los estudiantes no utilizan de manera correcta la coma, punto y coma y punto; lo que genera que la escritura pierda significado y sea incomprensible.<br/> <b>Coevaluación:</b> Los estudiantes crearon un cuento por su propia cuenta y lo expusieron en frente de sus compañeros, para ello, entre los estudiantes se evaluaron mediante una retroalimentación crítica.</p> | <p>integral, pues al evaluar su propio progreso y participación aprenden a autorregularse y apreciar sus fortalezas y debilidades.</p> <p>A partir de la coevaluación los alumnos adquieren la capacidad de la crítica constructiva, es decir desarrolla la habilidad de dar a conocer sus puntos de vista sobre el trabajo de sus compañeros, reconociendo puntos favorables y aspectos a mejorar.</p> <p>En la heteroevaluación es indispensable que el docente observe el proceso de aprendizaje de los alumnos, que permite retroalimentarlos reconociendo su comportamiento, trabajo y participación.</p> |
|--|---|---|--|

(Fuente: elaboración del equipo pedagógico)



### ***Cuestionario***

El cuestionario es una herramienta importante, según Meneses (2008) “Es un instrumento estandarizado que empleamos para la recogida de datos durante el trabajo de campo de algunas investigaciones cuantitativas” (p.9). Este permite recolectar información necesaria y útil para la investigación, además las preguntas se presentan de manera organizada. Tiene la capacidad de facilitar información de un grupo de personas, lo cual se obtiene en poco tiempo; se ha decidido utilizar este instrumento pues al ponerlo en práctica posibilita obtener mejores resultados, fáciles de analizar e interpretar. Por otra parte, el cuestionario es de gran influencia; debido a que, con su aporte podremos contribuir a una mejor calidad de la investigación.

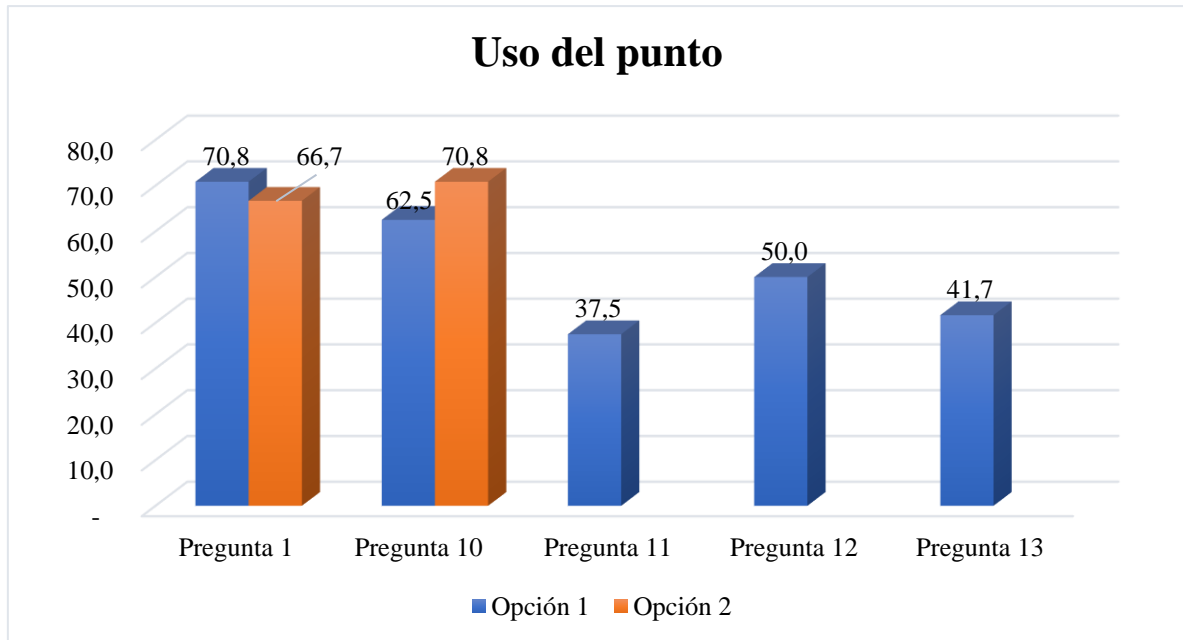
### **Pretest.**

Para el desarrollo del proyecto de investigación se aplica un pretest, con la finalidad de recabar información necesaria sobre los conocimientos de los estudiantes en cuanto a los signos de puntuación, para ello se utiliza la plataforma ProProfs, este cuestionario es realizado a los estudiantes de sexto de EGB (anexo 4), el mismo contiene 15 preguntas, en cuanto, al punto final, punto y coma, dos puntos, punto seguido, punto aparte, puntos suspensivos, coma, signos de interrogación y exclamación.

Al momento de resolver el pretest hubo algunos inconvenientes, principalmente por inasistencia del alumnado, puesto que algunos estudiantes presentan problemas de conexión, por el acceso a internet, disposición de una computadora en casa o el hecho de compartir el teléfono, lo que ocasionó que solo realizarán 24 de los 35 estudiantes, cabe aclarar que el día en el que se ejecutó el pretest se solicitó una hora de la clase a la docente para poder hacerlo de manera que los estudiantes no tengan manera de buscar información acerca de estos contenidos y por lo mismo no se pudo enviar ni repetir el

cuestionario a los demás estudiantes. A continuación, se realiza el análisis detallado de los resultados del pretest.

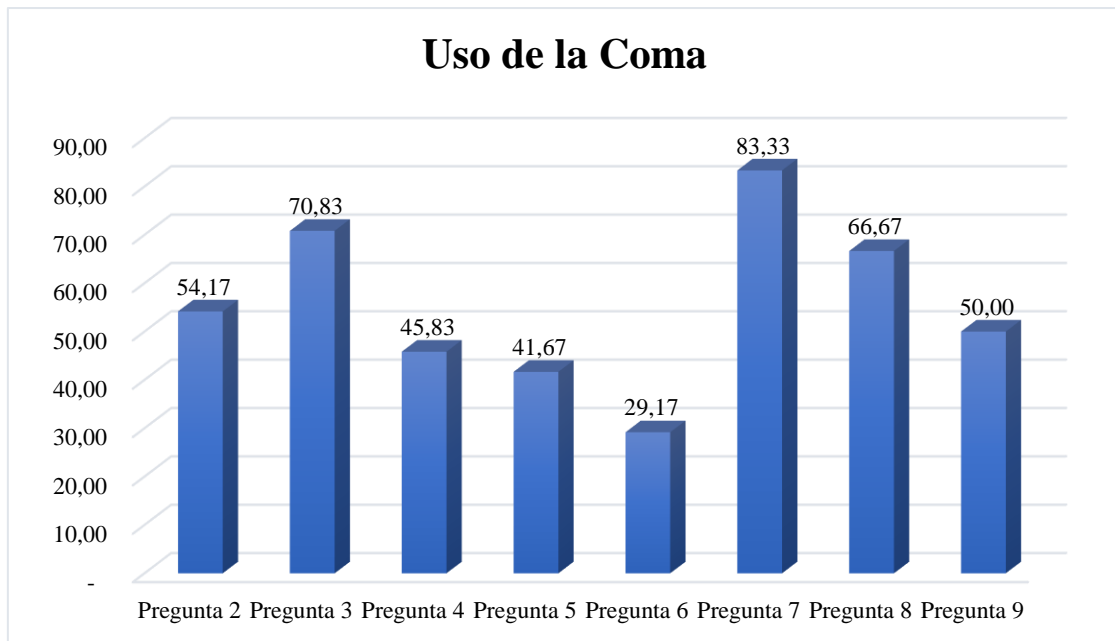
**Figura 1** Resultados pretest uso del punto



(Fuente: elaboración del equipo pedagógico)

En cuanto a la pregunta 1 y 10 y 11, 12, 13 su contenido es sobre el punto, punto final, punto seguido, punto aparte, dos puntos, puntos suspensivos y punto y coma; por lo que se expresa que el 70,8% de los estudiantes respondieron correctamente, este porcentaje considerando la puntuación más alta de todas las preguntas resueltas, por otra parte se observa que la pregunta once alcanza una puntuación mínima con tan solo el 37,5%, mediante esto se observa claramente que el nivel de conocimiento en cuanto a las diferentes reglas del punto es medio pues en su mayoría los aciertos se acercan al 50%.

**Figura 2** Resultados pretest uso de la coma



(Fuente: elaboración del equipo pedagógico)

Las preguntas 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9 están relacionadas, pues su contenido es en cuanto al uso de la coma, a partir de la gráfica se observa que la pregunta siete alcanza una puntuación alta de aciertos con un 83,3%, sin embargo, entre las preguntas también es necesario considerar la pregunta seis que tiene un número de aciertos relativamente bajo con un 29,2%, esto permite entender que hay varios inconvenientes en cuanto a las reglas de la coma, pues existe una gran cantidad de estudiantes que no saben cómo usar este signo, y las deficiencias se observan de manera clara en la gráfica expuesta.

La pregunta 14 y 15 se trataba de los signos de interrogación y exclamación por lo que ningún estudiante pudo responder correctamente dando a entender que no dominan el uso de estos signos y la función que conlleva cada uno.

**Los signos de puntuación** en base al cuestionario se entiende que, en cuanto al punto y la coma y sus diferentes funciones y reglas los estudiantes en su mayoría saben cómo utilizarla en las diferentes oraciones, pero al momento de usarla en los textos o identificar si se encuentran correctamente tienen dificultades, pues se confunden de

signos lo que causa que cambie el sentido de los textos, también en el uso de los signos de interrogación y exclamación se observa gran dificultad, pues confunden estos dos o simplemente no saben dónde colocar.

**Las destrezas con criterio de desempeño** en base a los signos de puntuación son muy importantes, pues permite a los niños desarrollar habilidades y adquirir contenidos, además al incrementar la gamificación permitirá que los estudiantes a medida que van jugando van aprendiendo, de esta manera podrán dominar contenidos que les ayudará a interactuar en el medio en que se desarrollan, por lo tanto es indispensable las destrezas con criterio de desempeño que estén contempladas al uso de los signos de puntuación como aprendizajes básico, que los estudiantes aprendan para mejor facilidad al leer, entender y dar sentido a los textos.

**Las estrategias didácticas** también son algo fundamental en la enseñanza de los estudiantes pues al presentar estrategias gamificadas en cuanto a los signos de puntuación estará dando paso a que los estudiantes sean ellos mismos lo que vayan construyendo su propio aprendizaje, de esta manera les permitirá despertar sus capacidades, habilidades lo que potencie su aprendizaje significativo, además al tener buenas y nuevas estrategias permitirá que la clase sea más entretenida, despertando la motivación y el interés por los contenidos, teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes.

**Evaluación:** es una parte esencial en el aprendizaje de los estudiantes que ayuda a definir el resultado de lo aprendido, por lo que es conveniente que la evaluación y gamificación estén en conjunto; al momento de presentar estrategias gamificadas, al ser diferentes e innovadoras llamen la atención de los alumnos, es decir, que se siente libre de realizarlo sin presión, pasando a segundo plano la calificación , además al evaluar

por medio de la gamificación podremos ver aspectos más importantes como la participación, creatividad, motivación y la nota final no dependerá de los premios o insignias adquiridas más bien se tendrá en cuenta su desarrollo y evolución a los largo de la evaluación.

### ***Matriz de triangulación de datos***

Al analizar los instrumentos aplicados, como resultado se obtiene amplia información y de diversas perspectivas, por lo cual se opta por realizar la triangulación de datos, mediante lo cual se contrasta la información, además permite profundizar en el estudio del objeto de investigación, validar los resultados y plantear nuevas estrategias (Benavides y Gómez, 2005). Se construye una matriz de triangulación de datos para comparar la información recopilada en el análisis documental, los diarios de campo y la guía de observación que presentan un enfoque cualitativo; considerando que la encuesta presenta un análisis mixto.

La triangulación permite interpretar las incongruencias y discrepancias que surgen a partir de la única variable de análisis, el uso de los signos de puntuación.

**Tabla 5** Matriz de triangulación de datos

| <b>Instrumentos</b><br><br><b>Dimensiones</b> | <b>Matriz de análisis documental</b>  | <b>Guía de revisión de resultados</b>  | <b>Cuestionario: Pretest</b>   |
|---|---|--|--|
| <b>Destrezas con criterio de desempeño</b>    | <p>Las destrezas con criterio de desempeño son importantes en el proceso de escritura, esto ha sido evidenciado a través de la recopilación de información de los documentos curriculares, en el Currículo subnivel media (2016) en el área de Lengua y literatura en el bloque de escritura establece la manera en que la DCD permite al alumno alcanzar habilidades de escritura, ampliando el contenido y estableciendo parámetros en cuanto a gramática, y ortografía. Dichas consideraciones son tomadas en cuenta para la elaboración de la propuesta, de manera que extraen DCD enfocadas a potenciar el uso de los signos de puntuación.</p> <p>La destreza LL.3.4.13, está enfocada al desarrollo de la escritura enfocándose al implemento correcto de la ortografía, fomentando que los estudiantes sean capaces de procesar textos de manera comprensiva.</p> | <p>A partir de las prácticas preprofesionales, se observó que la docente cumple con la destreza planificada, sin embargo, un aspecto a considerar es que, el tiempo de la planificación no se adapta a los períodos de clase, pues por lo general las actividades de consolidación son enviadas como tarea en casa. Por esta razón se considera que la docente podría considerar la desagregación de destrezas, con la finalidad de cumplir con todas las actividades planificadas durante la clase.</p> | <p>Las destrezas con criterio de desempeño constituyen algo primordial en los docentes ya que a partir de esto ellos podrán planificar sus clases y el aprendizaje para los estudiantes por lo que es importante integrar la gamificación, de esta manera habrá un mejor dominio de destrezas y de igual manera esto conlleva a que las clases impartidas sean llamativas y alcancen el aprendizaje que se desea alcanzar.</p> |



|                               |   |   |  |
|-------------------------------|---|---|--|
|                               | Por otra parte, se considera la destreza LL.3.4.14. mediante la cual se fomenta a los alumnos al implemento de las TICs en el proceso de aprendizaje.   |   |  |
| <b>Estrategias didácticas</b> | El empleo de estrategias didácticas permite que los estudiantes tomen un rol activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura, por lo tanto, es importante hacer énfasis en las estrategias de mayor relevancia que fueron analizadas mediante la documentación, que serán adaptadas al contexto en el que se desarrolla el ambiente de aprendizaje. Debido a la modalidad virtual las estrategias propuestas se realizan en torno a las TIC, entre los que considera: cuestionarios, test, juegos en línea, etc. Además, hay que tener en cuenta actividades que fomenten el trabajo tanto colaborativa como individual, de manera que los estudiantes desarrollen diferentes habilidades y construyan aprendizajes significativos. | Durante las prácticas se observó que la docente plantea sus clases en tres momentos: anticipación, construcción y consolidación; mismas que permiten que se alcance la DCD, sin embargo, la docente se limita al implementar estrategias repetitivas como: lectura, preguntas indagatorias, presentación de videos, etc., lo que provoca aburrimiento y desmotivación en los estudiantes, mientras que al ser clases desarrolladas en el medio virtual se pudo hacer uso de múltiples recursos virtuales que se encuentran en línea y son de acceso gratuito. | Las estrategias didácticas constituyen una parte esencial en el aprendizaje pues con buenas estrategias se consigue mejor captación del contenido, además al incorporar la gamificación se podrá lograr los objetivos que se deseen alcanzar, al aplicar estrategias gamificadas nos servirá de apoyo en cuanto a la enseñanza- aprendizaje además contribuye a profundizar los contenidos de una manera lúdica. |
| <b>Evaluación</b>             | El currículo sub nivel medio y la planificación mensual establecen la necesidad de aplicar el auto evaluación, coevaluación y heteroevaluación, a través  | La evaluación evidenciada durante las prácticas es la coevaluación y heteroevaluación, las cuales son de gran   | La evaluación nos ayuda a valorar si se cumplen o no los objetivos planteados y las destrezas con criterio de  |





|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
|  | <p>de lo cual se reconocen las falencias de los estudiantes, además estas evaluaciones permiten que el alumno se desarrolle de manera integral, es decir que sea capaz de autorregularse y autocriticarse, por otra parte adquiere la habilidad de realizar críticas constructivas sobre el trabajo de sus compañeros, y por último acepta las críticas que el docente realiza a su trabajo, lo cual le permite mejorar.</p> | <p>importancia, y generan habilidades de reflexión crítica en los estudiantes; sin embargo, se considera que, la autoevaluación también se convierte en un espacio importante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues le da la oportunidad al estudiante de auto reflexionar sobre su comportamiento y trabajo durante la clase, aunque este proceso no se evidencio dentro de las prácticas.</p> | <p>desempeño, una de las formas para poder evaluar es por medio de la gamificación pues es algo que llama la atención de los estudiantes por ello es importante utilizar en el aula de clase pues de esta manera se podrá tener resultados más satisfactorios.</p> |
|--|--|---|--|

*(Fuente: elaboración del equipo pedagógico)*

## **Propuesta**

### **Diseño de la Propuesta**

La investigación está enfocada en el desarrollo de estrategias gamificadas que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación, por ello se plantea un cuadernillo de estrategias gamificadas (Anexo 5) que permitan solucionar las falencias observadas a partir de las prácticas preprofesionales en el proceso de escritura.

La propuesta surge de la necesidad de buscar nuevas alternativas de aprendizaje, que permita a los estudiantes adaptarse a los cambios que han surgido en el tiempo de pandemia (COVID 19), debido a que, las clases virtuales generan desinterés, participación pasiva, indisciplina e irresponsabilidad en el cumplimiento de tareas. A pesar de que la tecnología haya alcanzado diferentes ámbitos entre ellos la educación, en la práctica los docentes se limitan al uso de videos y la plataforma ZOOM, dejando de lado las múltiples plataformas educativas que permiten motivar al estudiante a posicionarse de manera activa en el proceso de aprendizaje.

Dado las deficiencias educativas en la modalidad virtual, se plantea una propuesta que permita a los docentes ampliar su perspectiva en cuanto al uso e implementación de las TICs en el proceso de enseñanza. Como respuesta ante la problemática se plantea un cuadernillo denominado “Misterio ortográfico”, que responde la destreza general “LL.3.4.13. Producir escritos de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales” el cual consta de cinco estrategias gamificadas cada una responde a destreza que ayuda a que se cumpla la general.



El desarrollo del cuadernillo se realizará durante tres semanas, dos clases semanales, dando así un total de cinco clases de 80 minutos cada una. Cabe mencionar que se trabaja con una plataforma educativa denominada “*Classcraft*”, en la cual constan todas las estrategias didácticas en manera de misiones del juego, cada una responde a un tema específico, además cada estrategia consta de diferentes aventuras; la última estrategia es la evaluación, que se presenta mediante un cuestionario para conocer el progreso de los alumnos, la cual será contrastada con el pretest realizado al inicio de la investigación.

A continuación, se presenta una tabla con estructura que presentan las estrategias gamificadas, la cual responde a la estructura de la gamificación propuesta por Lee (2011); Zichermann y Cunningham (2011); Kapp (2012); Marczewski (2013); Ramírez (2014) y Teixes (2014).

**Tabla 6** Estructura de las estrategias gamificadas

| Estructura      |   |  |  |   |   |   |
|-----------------|---|--|--|---|---|---|
| Titulo          |   | La aventura del punto y sus amigos   | Resuelve el misterio   | Juega y aprende con los signos de interrogación   | Laberinto de la señora admiración   | ¿Quién sabe más?  |
| <b>Objetivo</b> | <b>Objetivo</b>                           | Aplicar diferentes aventuras en base a las reglas del punto para fomentar un sentido de logro a medida que se desarrolla el aprendizaje de los estudiantes | Distinguir el uso de la coma en las diferentes situaciones planteadas a lo largo del caso a resolver.  | Reconocer los signos de interrogación y sus diferentes usos a partir de diferentes actividades.   | Identificar las reglas sobre el uso de los signos de admiración.  | Evaluar la utilidad de la propuesta de gamificación. un cuestionario.   |
|                 | <b>Destreza con criterio de desempeño</b> | LL.3.4.9. “Organizar las ideas con unidad de sentido a partir de la construcción de párrafos” (MINEDUC, 2016, p.335).                                      | LL.3.4.11. “Mejorar la cohesión interna del párrafo y la organización del texto mediante el uso de conectores lógicos” (MINEDUC, 2016, p.335). | LL.3.4.14. “Apoyar el proceso de escritura colaborativa e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC” (MINEDUC, 2016, p.335). | LL.3.4.14. “Apoyar el proceso de escritura colaborativa e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC” (MINEDUC, 2016, p.335). | LL.3.4.13. “Producir escritos de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales” (MINEDUC, 2016, p.335). |
| <b>Dinámica</b> | <b>Metodología</b>                        | Aprendizaje por descubrimiento   | Aprendizaje Basado en el Pensamiento   | Aprendizaje Basado en el Pensamiento  | Aprendizaje Basado en el Pensamiento  | Gamificación  |
|                 | <b>Recursos</b>                           | Educaplay, wordwall  | Genially y Livewordshets   | Nearpod y Livewordshets   | Genially  | Blooket   |
| <b>Mecánica</b> | <b>Instrucciones</b>                      | Consta de cinco instrucciones, enfocadas en el cumplimiento de diferentes aventuras, cada  | Está conformada por siete instrucciones, que indican la manera de ingresar y cumplir con   | Consta de seis instrucciones, que indican el procedimiento para   | Consta de cuatro instrucciones, enfocadas a resolver los diferentes   | Está conformada por nueve instrucciones, que expresan como resolver la  |



|                  |                            |   |  |   |   |   |
|------------------|----------------------------|---|--|---|---|---|
|                  |                            | una en base al uso del “punto, punto aparte y punto seguido”.   | las actividades con relación al uso de la “coma”   | resolver las aventuras, enfocadas al uso de los signos de interrogación.    | obstáculos, enfocados al uso de los signos de admiración.   | evaluación final de la propuesta.   |
| <b>Elementos</b> | <b>Logros</b>              | Escala de participación   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pistas</li> <li>• Ortografía</li> <li>• Tiempo extra</li> </ul>       | Escala de comportamiento  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pistas</li> <li>• Tiempo extra</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Velocidad</li> <li>• Buen comportamiento</li> <li>• Buen trabajo</li> <li>• Lo lograste te felicito</li> </ul> |
|                  | <b>Insignias</b>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Primer lugar</li> <li>• Segundo lugar</li> <li>• Tercer lugar</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bronce</li> <li>• Plata</li> <li>• Oro</li> <li>• Diamante</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinero</li> <li>• Poder</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caza</li> <li>• Invisibilidad</li> <li>• Santidad</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Honestidad</li> <li>• Velocidad</li> <li>• Silencio</li> <li>• Buen comportamiento</li> </ul>                  |
|                  | <b>Aventuras</b>           | Cuatro aventuras  | Dos aventuras  | Dos aventuras   | Una aventura con 7 obstáculos   | Una aventura.   |
|                  | <b>Puntuación</b>          | Al final sumar 100 puntos.  | La puntuación mínima para avanzar cada nivel es de 100 estrellas.  | La puntuación máxima es de 20 puntos.                                       | Esto dependerá del número de diamantes adquiridos, los alumnos podrán ir adquiriendo mayor puntuación al resolver el obstáculo de manera correcta en el menor tiempo posible. | La puntuación depende de cada pregunta dando 1 punto por cada pregunta. Dando un total de 10 puntos   |
|                  | <b>Modalidad del juego</b> | Individual  | Grupal   | Individual  | Individual  | Individual  |
|                  | <b>Personajes</b>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guardias</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guardias</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guardias</li> </ul>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guardias</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guardias</li> </ul>  |



|                   |                    |  |  |  |  |  |
|-------------------|--------------------|--|--|--|--|--|
|                   |                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sanadores</li> <li>• Magos</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sanadores</li> <li>• Magos</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sanadores</li> <li>• Magos</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sanadores</li> <li>• Magos</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sanadores</li> <li>• Magos</li> </ul> |
|                   | <b>Recompensas</b> | Se da una recompensa 25 puntos por completar el objetivo.                      | Al finalizar cada una, el equipo escoger una de tres cajas, estas cajas tendrán diferentes recompensas tales como: pistas, tiempo extra o estrellas. | Escala de comportamiento.  | Pistas<br>Diamantes<br>Tiempo extra<br>Pase obstáculo                          | Pistas.  |
| <b>Evaluación</b> |                    | Sumativa   | Sumativa- coevaluación   | Sumativa   | Autoevaluación   | Autoevaluación-coevaluación y heteroevaluación.                                |

(Fuente: elaboración del equipo pedagógico)

En la plataforma *Classcraft* se han acoplado diversas actividades, las cuales se apoyan en recursos digitales educativos, los cuales serán detallados a continuación:

**Tabla 7** Recursos implementados en la propuesta gamificada

| Recurso           | Descripción   |
|-------------------|---|
| Classcraft        | Es una plataforma educativa, con las principales características de un videojuego, es visual y atractiva para los alumnos, aquí se encuentran personajes que serán quienes cumplan con las misiones propuestas, lo cual les permitirá adquirir dinero ( <a href="https://www.classcraft.com/">https://www.classcraft.com/</a> ).  |
| Wordwall          | Es un recurso educativo que permite al docente crear diferentes actividades acordes a las necesidades de los estudiantes, mediante esta herramienta se crean diferentes juegos para que el aprendizaje de los estudiantes sea más dinámico, además existen diferentes modalidades de juego, es importante recalcar que la plataforma es gratuita y se accede a diferentes herramientas de edición ( <a href="https://wordwall.net/">https://wordwall.net/</a> ).  |
| Educaplay         | Esta herramienta permite crear diferente tipo de actividades como sopa de letras, crucigramas o cuestionarios interactivos, por lo cual se convierte en un recurso útil para el docente, pues le da la oportunidad de poner a prueba los conocimientos de los estudiantes de manera divertida ( <a href="https://es.educaplay.com/">https://es.educaplay.com/</a> ).  |
| Genially          | Es una herramienta online, que permite crear contenido visual e interactivo, como presentaciones, infografías y actividades gamificadas, lo cual lo convierte en un recurso educativo útil en la actualidad, pues es de fácil acceso y uso. ( <a href="https://genial.ly/es/">https://genial.ly/es/</a> )   |
| Liveworksheets    | Está es una herramienta que permite transformar las fichas comunmente utilizadas por los docentes de forma física, y se convierte en ejercicios interactivos, lo cual se completa de manera virtual, comprobar las respuestas y enviar la ficha interactiva resuelta directamente al docente. Por otra parte, esta herramienta es gratuita y consta de un video tutorial para aprender a realizar las fichas interactivas detallando cada paso. ( <a href="https://es.liveworksheets.com/">https://es.liveworksheets.com/</a> ) |
| Superteachertools | Es un recurso que permite crear concursos en línea, esto se realiza de manera grupal, además aquí también se considera la duración de la actividad. ( <a href="https://www.superteachertools.us/">https://www.superteachertools.us/</a> )   |

|         |  |
|---------|--|
| Nearpod | Es una herramienta que permite que los docentes evalúen a sus estudiantes de manera interactiva, aquí se plantean preguntas de opción múltiple, mientras los alumnos responden de manera correcta les permite seguir avanzando hasta llegar a la meta. ( <a href="https://app.nearpod.com/?pin=RGIL7">https://app.nearpod.com/?pin=RGIL7</a> ) |
| Blooket | Es una herramienta digital, la cual nos permite desarrollar cuestionarios de manera interactiva con preguntas de opción múltiple, cuando el alumno ingresa, primero selecciona un avatar, después resuelve su cuestionario y se le asigna una calificación. ( <a href="https://www.blooket.com/play">https://www.blooket.com/play</a> )        |

*(Fuente: elaboración del equipo pedagógico)*

### **Intervención del Cuadernillo de Estrategias Gamificadas**

La intervención de la propuesta se realiza durante las tres últimas semanas de práctica, se desarrolla cuatro clases de Lengua y Literatura, dos clases semanales, cada una conformada por dos periodos de 40 minutos, la última semana se evalúa con la estrategia final del cuadernillo, la cual responde al posttest de la investigación, para ello se requiere de 40 minutos. A continuación, se presenta una tabla con las estrategias desarrolladas, donde se especifican, los tiempos de intervención y la manera en que se aplican.





Tabla 8 Descripción de la aplicación de las estrategias gamificadas

| Actividad  | Desarrollo   | Evaluación.   |
|--|--|---|
| <p><b>La aventura del punto y sus amigos</b></p> | <p>Esta actividad se desarrolla durante la tercera semana de prácticas, en la clase de Lengua y Literatura, con una duración de 80 minutos, empezando a las 7:20 a.m. y concluyendo a las 8:40 a.m. Al inicio de la clase se realizan preguntas sobre el uso del punto, para conocer los conocimientos previos de los alumnos, posteriormente se brinda información con el fin de recordar aprendizajes abordados en años anteriores. Después se aplica la estrategia gamificada, para lo cual los alumnos ingresan a la plataforma Classcraft (<a href="https://www.classcraft.com/es-es/">https://www.classcraft.com/es-es/</a>), cabe mencionar que se envió previamente al correo electrónico un enlace directo a cada estudiante, pues cada participante tiene un código personal, sin embargo, algunos estudiantes no ingresaron, por lo que, durante la clase se establece un tiempo para ayudarlos a ingresar y completar su suscripción.</p> <p>Primero los estudiantes deben elegir su avatar, posteriormente se realiza la primera misión que constaba de 4 aventuras, en la primera y segunda deben ingresar a la plataforma de Wordwall (Anexo 6) y cumplir con la actividad en base al punto, punto seguido y punto aparte, al final después se sube una captura del puntaje a la plataforma de Classcraft. Para la siguiente aventura los alumnos ingresan a la plataforma Educaplay, donde se ayuda a la rana Froggy a cruzar el río eligiendo las oraciones escritas de manera correcta con el uso del punto y coma (Anexo 7), para cumplir con esta aventura se sube la captura del resultado. Para la tercera aventura se presenta el uso de los dos puntos, en esta se propone una carta con faltas ortográficas, para lo cual los estudiantes deben corregirla y volver a enviar (Anexo 8).</p> | <p>La evaluación sumativa recoge datos cuantitativos del progreso de los estudiantes, por esta razón se realiza la actividad “Quien quiere ser millonario”, que consiste en seis preguntas que evalúa los conocimientos sobre el uso del punto.</p> |



|   |  |  |
|---|--|--|
| <p><b>Resuelve el misterio</b></p>                            | <p>La clase se desarrolla durante la tercera semana de prácticas, con una duración de 80 minutos, se inicia con una lluvia de ideas sobre el uso de la coma, posteriormente se da lectura a un cuento llamado “La coma vanidosa”, en base a ello los estudiantes realizan un organizador de ideas sobre los usos e importancia de la <i>coma</i>. Posteriormente se aplica la estrategia gamificada, para ello, los estudiantes ingresan a su cuenta de <i>Classcraft</i>, seleccionando la misión dos, donde encuentran sus grupos de trabajo, dando paso a la primera aventura, aquí les dirige directamente a una ficha interactiva (Anexo 9), la cual se desarrolla en las diferentes salas de zoom, para dar seguimiento a la actividad se retroalimenta cada grupo de manera individual, al culminar la ficha un integrante del grupo envía al correo de los docentes los resultados.</p> <p>En el desarrollo de la misión dos, se establece un juego en la plataforma <i>Genially</i> (Anexo 10), para lo cual se mantienen las salas de trabajo en zoom, en esta actividad se presentan diferentes preguntas de opción múltiple, en las que los estudiantes eligen la correcta y avanzan en el juego, en caso de elegir la respuesta incorrecta tendrán otro intento, al culminar con esta actividad el grupo podrá reclamar al docente su recompensa.</p> | <p>Se realiza una evaluación sumativa, a partir de lo cual se consideran los puntajes adquiridos en las dos aventuras propuestas, a partir del puntaje adquirido cada grupo se hace acreedor de una recompensa para continuar con el juego. Además, se realiza una coevaluación, mediante la cual los alumnos califican el trabajo, comportamiento y colaboración de sus compañeros de equipo.</p> |
| <p><b>Juega y aprende con los signos de interrogación</b></p> | <p>Al inicio de esta sesión se realiza una dinámica, la que consiste en presentar la importancia de los signos de interrogación a partir de títeres (anexo 11), lo cual motiva a los alumnos a responder las preguntas y a dar a conocer sus opiniones sobre el tema.</p> <p>Posteriormente se aplica la estrategia planificada para la clase, para lo cual se ingresa a la cuenta de <i>Classcraft</i>, y se ubica en la misión tres, esta consiste de dos aventuras, la primera es en la plataforma <i>Nearpod</i> (Anexo 12), en la que hay que subir la montaña respondiendo de manera correcta las preguntas propuestas, la siguiente aventura trata de rellenar una ficha interactiva en <i>liveworksheets</i> (Anexo 13), donde primero se llenan los espacios en blanco, después responder las preguntas y por último seleccionar las oraciones escritas de manera correcta, al finalizar se envía al correo de los docentes los resultados.</p>   | <p>La evaluación es sumativa, pues considera la puntuación adquirida en las dos aventuras, además se considera el tiempo y las dificultades que tuvo cada alumno en concluir cada aventura.</p>  |



|   |   |   |
|---|---|---|
| <p><b>Laberinto de la señora admiración</b></p> | <p>Esta sesión se desarrolla al culminar la cuarta semana de prácticas, con una duración de 80 minutos, al iniciar se presenta un video sobre el uso de los signos de admiración (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=4rTiX5TSqkc">https://www.youtube.com/watch?v=4rTiX5TSqkc</a>), después realizan preguntas sobre el video, de manera que se retroalimenta los aprendizajes adquiridos por los estudiantes.</p> <p>En la aplicación de la propuesta los estudiantes ingresan a su cuenta, ubicándose en la cuarta misión, esta consiste en una aventura en la que resuelve un laberinto con siete obstáculos, cada uno presenta tres opciones, solo una es la correcta, que permite a los alumnos continuar en el juego, en caso de equivocarse, tienen una segunda oportunidad. (Anexo 14)</p>  | <p>Para la autoevaluación se considera una rúbrica de evaluación, la misma que es rellena por cada uno, aquí se presentarn diversos criterios en cuanto al cumplimentes de las actividades. (anexo 1, propuesta)</p>  |
| <p><b>¿Quién sabe más?</b></p>                  | <p>Para la evaluación final se realiza una lluvia de ideas en base a todos los aprendizajes adquiridos a lo largo de la implementación de la propuesta, después se procede a dar lectura al cuento “La reunión de los signos de puntuación” mediante lo cual los alumnos dan su opinión sobre la importancia de su uso.</p> <p>Al culminar se aplica una encuesta, que recoge los conceptos de las estrategias anteriores, para resolverlo primero se ingresa a <i>Classcraft</i>, ubicándose en la misión cinco, aquí le dirige a la plataforma <i>Blooket</i> (Anexo15), en la cual se ingresa el código de acceso para que sus respuestas queden grabadas, después elegir un avatar de animales se completarán todos los obstáculos, para ello se plantean diez preguntas de opción múltiple, al culminar en la pantalla aparece el puntaje adquirido.</p> | <p>En cuanto a la evaluación se realiza una autoevaluación y coevaluación a través de la plataforma <i>Mentimeter</i>, en la que se responde a dos preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cumplí con las actividades propuestas, respetando las instrucciones y reglas?</li> <li>• ¿Mis compañeros participaron de manera activa en el desarrollo de las actividades?</li> </ul> <p>Al finalizar las docentes retroalimentan la participación, trabajo y esfuerzo de los alumnos.</p> |

(Fuente: elaboración del equipo pedagógico)

## Valoración de los Resultados

### *Evaluación de la Propuesta*

En primera instancia, se analizan los resultados obtenidos de la aplicación de las diferentes estrategias gamificadas, para lo cual se establece una rúbrica de evaluación que responde a los indicadores que guían la investigación, con parámetros cualitativos que permiten conocer la efectividad de la propuesta (anexo 16). A continuación, se presenta una tabla con los resultados de las estrategias gamificadas en base a lo observado durante su aplicación.

**Tabla 9** Evaluación de las estrategias gamificadas

| <b>Rango alcanzado</b><br><b>Estrategias</b>           | <b>Motivación</b>   | <b>Destrezas con criterio de desempeño</b>                               | <b>Rendimiento académico.</b>  |
|--|---|--|--|
| <b>La aventura del punto y sus amigos</b>              | Los estudiantes se encuentran motivados, prestan atención y participan en las estrategias gamificadas.                          | Con la aplicación de las estrategias gamificadas el 90% alcanzan la DCD. | Más del 41% y menor o igual al 70% de los estudiantes obtienen una puntuación entre 70-100.  |
| <b>Resuelve el misterio</b>                            | Los estudiantes se encuentran motivados, prestan poca atención y participan en las estrategias gamificadas de manera irregular. | Con la aplicación de las estrategias gamificadas el 70% alcanzan la DCD. | Más del 41% y menor o igual al 70% de los estudiantes obtienen una puntuación entre 70-100.  |
| <b>Juega y aprende con los signos de interrogación</b> | Los estudiantes se encuentran motivados, prestan atención y participan en las estrategias gamificadas.                          | Con la aplicación de las estrategias gamificadas el 90% alcanzan la DCD. | Más del 71% y menor o igual al 100% de los estudiantes obtienen una puntuación entre 70-100. |
| <b>Laberinto de la señora admiración</b>               | Los estudiantes se encuentran motivados, prestan atención y participan en las estrategias gamificadas.                          | Con la aplicación de las estrategias gamificadas el 70% alcanzan la DCD. | Más del 71% y menor o igual al 100% de los estudiantes obtienen una puntuación entre 70-100. |
| <b>¿Quién sabe más?</b>                                | Los estudiantes se encuentran motivados, prestan atención y   | Con la aplicación de las estrategias gamificadas el 90% alcanzan la DCD. | Más del 71% y menor o igual al 100% de los estudiantes obtienen                              |

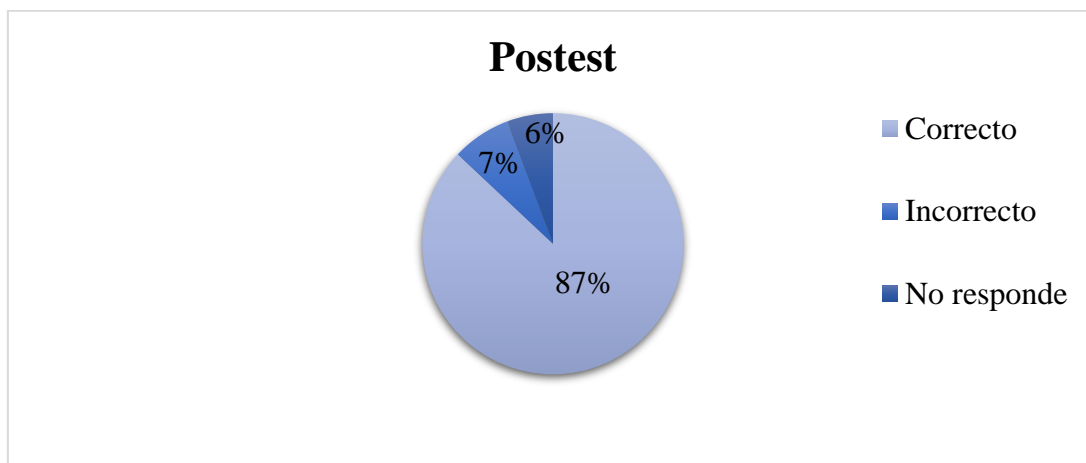
|  |  |  |                              |
|--|--|--|------------------------------|
|  | participan en las estrategias gamificadas. |  | una puntuación entre 70-100. |
|--|--|--|------------------------------|

*(Fuente: elaboración del equipo pedagógico)*

Por otra parte, la evaluación de la propuesta responde al *postest* (Anexo17), el cual se plantea como la última estrategia del cuadernillo de estrategias gamificadas, mismo que tiene como finalidad evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje, además la efectividad o deficiencias de la propuesta de gamificación. El cuestionario está conformado por diez preguntas de opción múltiple relacionadas al uso de los signos de puntuación, este responde a una evaluación sumativa, pues da a conocer los resultados mediante datos cuantificables. Por otra parte, se aplica una autoevaluación y coevaluación para conocer la opinión de los alumnos en cuanto a su desempeño, esto permitió comprender la afinidad de los estudiantes en cuanto al uso de estrategias gamificadas.

A continuación, se presenta una gráfica donde se aprecia los detalles de la aplicación del *postest*, considerando los porcentajes de aciertos, errores y no completado.

**Figura 3** *Resultados generales del postest*

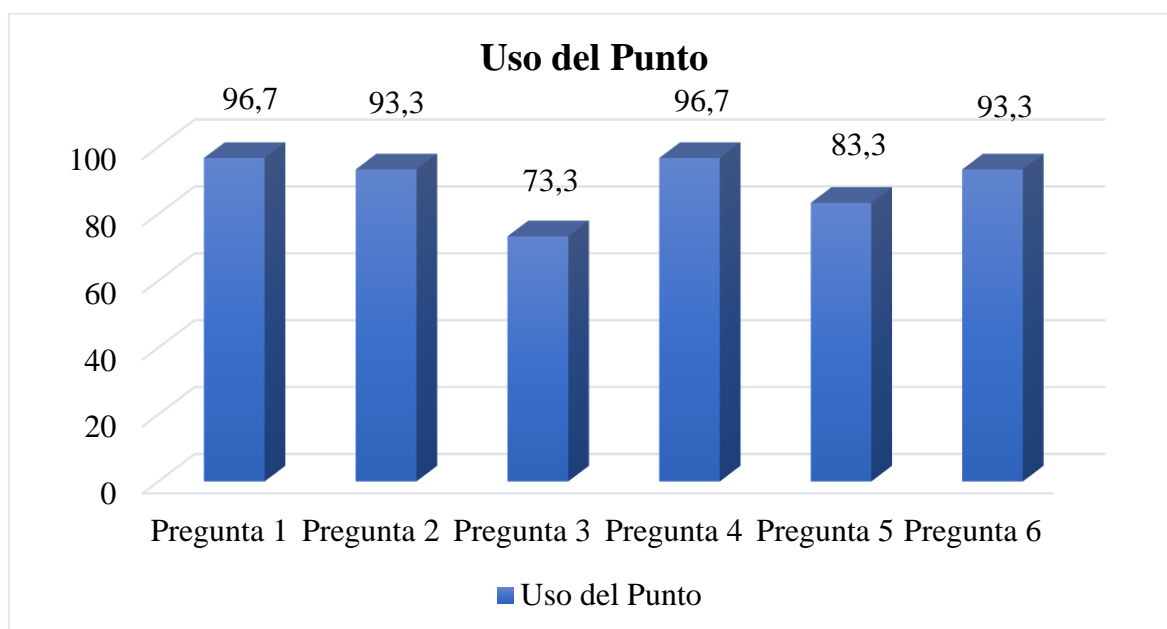


*(Fuente: elaboración del equipo pedagógico)*

En base a la gráfica se aprecia que el 87% corresponde al total de aciertos, el 7% es el total de errores, mientras que las preguntas no respondidas pertenecen al 6%; en base a esto se llega a la conclusión de que más del 85% de los aprendizajes fueron adquiridos con efectividad, demostrando en qué nivel de deficiencia es mínima correspondiente 13% del total del contenido abordado en la propuesta.

Posteriormente se presenta una gráfica con los datos obtenidos, acerca del uso del punto.

**Figura 4** Resultados uso del punto



*(Fuente: elaboración del equipo pedagógico)*

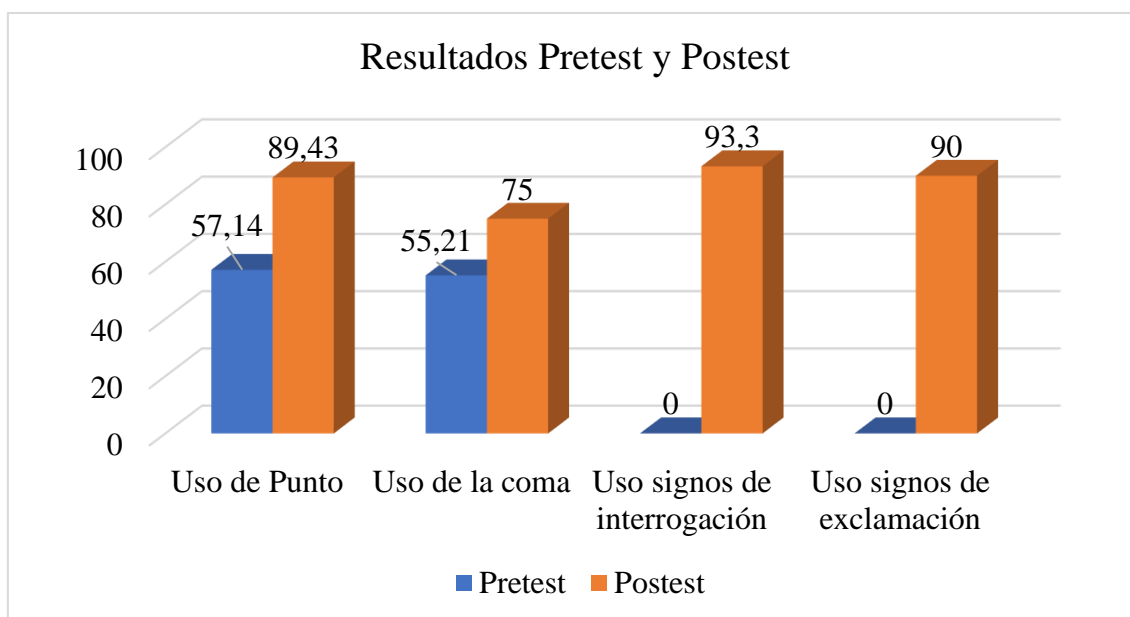
A partir de la gráfica se observa que la cantidad de aciertos en relación al uso del punto es alta, puesto que la pregunta que alcanza el puntaje mínimo es la tercera con un 73,3%, dando a entender que los estudiantes tienen un grado alto de dominio en este tema, esto se sustenta en la gráfica pues cuatro de las preguntas superan el 90% de aciertos.

En la pregunta siete y ocho que se basa en el uso de la coma, se supera un total de 63,3% y 86,7 respectivamente, mismo que da a conocer las deficiencias que los estudiantes no han superado, esto en relación con el empleo de la coma en oraciones de enumeración.

La pregunta nueve hace referencia al uso de los signos de interrogación, con un 93,3% de aciertos, demostrando que la mayoría de los alumnos han comprendido el uso de los mismos. La última pregunta en cuanto a los signos de exclamación se obtiene un total del 90% de aciertos, lo cual permite comprender que gran parte de los estudiantes alcanzan el nivel de aprendizaje planificado.

Por último, se analiza el postest de acuerdo a las dimensiones de la investigación, lo cual permite contrastar con los datos obtenidos en el pretest, para tener una perspectiva amplia sobre la efectividad de la propuesta de gamificación. Se presenta una gráfica en la cual se contrasta los resultados del pretest y postes que permiten tener una visión clara de los resultados, mismos que fueron agrupados en relación a los indicadores considerados en la elaboración de las preguntas del cuestionario que son: uso del punto, coma, signos de interrogación y exclamación.

**Figura 5** *Contraste de resultados entre pretest y postest.*



(Fuente: elaboración del equipo pedagógico)

Seguidamente se presenta un cuadro comparativo que ayuda a comprender el progreso de aprendizaje de los alumnos además de presentar el análisis de la gráfica de resultados.

**Tabla 10** Valoración de la aplicación de las estrategias gamificadas

| Instrumentos         |       | Pretest   | Postest   | Interpretación  |
|----------------------|-------|---|---|---|
| Signos de puntuación | Punto | Los resultados demuestran que el 57,14% de los estudiantes respondieron de manera correcta, considerando esta como la puntuación máxima entre tres preguntas. | Entre los resultados se considera que el porcentaje mínimo es 73,3%, mientras que en cuatro de las seis preguntas propuestas alcanzan más del 90% de aciertos, considerando un promedio entre todas las preguntas de un 89,43%. | Al contrastar la información se observa que el rango de efectividad de la propuesta es amplio puesto que, entre los resultados obtenido en el pretest y postest una mejora considerable, pues el porcentaje máximo de aciertos en el pretest es del 57% mientras que en el postest considerando los aciertos de las preguntas sobre el uso del punto el promedio alcanza 89,43% |
|                      | Coma  | El número de aciertos es de 55,21% en relación al promedio de los aciertos.   | Los porcentajes alcanzados son 63,3% y 86,7%, lo cual demuestra las   | A partir de esta comparación se observa el progreso en el aprendizaje, sin embargo, los resultados no muestran grandes  |



|   |                                |  |  |  |
|---|--------------------------------|--|--|--|
|   |                                |  | falencias en cuanto al uso de la coma; dando un promedio de 75%.   | cambios, por lo que se considera hacer mayor hincapié en el uso de la coma.  |
|   | <b>Signos de interrogación</b> | No hay respuestas correctas.   | Se alcanza un 93,3% de aciertos.   | Los datos obtenidos permiten comprender el considerable progreso de la adquisición de aprendizajes.  |
|   | <b>Signos de exclamación</b>   | No hay respuestas correctas.   | Se alcanza un 90% de aciertos.   | Los resultados muestran un gran avance en cuanto al uso de los signos de exclamación.  |
| <b>Destrezas con criterios de desempeño</b> |                                | Únicamente el 50% de los estudiantes alcanzan las DCD.   | El 87% del alumnado alcanza las DCD.   | El promedio de aciertos es elevado, con una diferencia del 37%, que demuestra el grado de efectividad de las estrategias gamificadas, considerando que la mayoría de alumnos alcanzan la DCD.  |
| <b>Estrategias didácticas</b>               |                                | Los alumnos manifiestan inconformidad con la plataforma utilizada, pues no resulta interactiva, además algunos niños tuvieron dificultades para completar el cuestionario. | Motivación de los estudiantes al completar el cuestionario, pues se lo presenta a través de un juego, además la plataforma permite escoger un avatar de acuerdo al interés del alumno. | La plataforma utilizada para el pretest resulta compleja para los alumnos, pues no comprenden cómo usarlo; por otro lado, lo consideran como una evaluación sumativa, mas no como un proceso valorativo de aprendizaje, durante el postest los alumnos se motivan a participar, pues al ser en forma de juego resulta divertido. |
| <b>Evaluación</b>                           |                                | Evaluación sumativa  | Autoevaluación<br>Coevaluación<br>Heteroevaluación   | En el pretest se recopila datos cuantificables, lo cual no permite conocer las opiniones de los alumnos, por esta razón en el postest se da paso a la autorreflexión del trabajo autónomo, así como el desarrollo de habilidades de crítica constructiva sobre el trabajo y comportamiento entre compañeros. (Anexo 18)          |

*(Fuente: elaboración del equipo pedagógico)*

### **Conclusiones**

En la actualidad los niños crecen y se desarrollan en medio del internet y la tecnología, con acceso al menos de un dispositivo electrónico en el hogar como:

celulares, Tablet, computadoras, Smart TV, etc., por lo cual el alumno desarrolla habilidades para desenvolverse en su medio. Por la crisis sanitaria COVID-19, la educación fue obligada a acogerse a una modalidad virtual, a partir de la cual se identifican deficiencias de las instituciones educativas, baja capacitación docente sobre el uso de TICs y limitado apoyo de los padres, que ha generado una barrera entre la educación virtual y el aprendizaje efectivo.

Cabe mencionar que para los docentes acogerse a la virtualidad supone cambios contundentes, principalmente desde la planificación de clases, donde se consideran las destrezas con criterio de desempeño, estrategias didácticas (recursos, metodología) y la evaluación; para lo cual la alternativa ha sido el empleo de ZOOM, WhatsApp y YouTube, dichos recursos guían el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo no son suficiente, puesto que en la red existe libre acceso a diversas plataformas educativa, que despiertan el interés y motivación del estudiante, aprendizaje lúdico, participación activa y mejoramiento de rendimiento académico.

La propuesta del trabajo de integración curricular corresponde a un cuadernillo de estrategias gamificadas, con la finalidad de potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación. Su implementación permite determina la influencia de la gamificación, que responde al objetivo general de la investigación; por consiguiente, se aplica cinco estrategias gamificadas, cada una responde a una DCD en relación al uso de los signos de puntuación, para lo cual se plantean actividades en plataformas educativas, obteniendo como resultados avances en el proceso de escritura respetando la puntuación.

Principalmente en el *postest* los alumnos deben escoger las respuestas que contienen las oraciones escritas de manera correcta, mostrando resultados favorables

con más del 85% de aciertos. Por otra parte, la implementación de la gamificación demuestra que los alumnos se sienten motivados, prestan atención, participan de manera activa durante las clases, permitiendo que más del 90% de los estudiantes alcancen la DCD, y por último más del 71% del alumnado mejoraron su rendimiento académico.

Antes de aplicar la propuesta se realizó un *pretest*, para comprender el nivel de conocimiento de los alumnos sobre el uso de los signos de puntuación, los resultados demuestran que los educandos comprenden el uso del punto, aunque existen algunas falencias, sin embargo, en cuanto uso de la coma los resultados son bajos; mientras que, al evaluar el uso de los signos de interrogación y exclamación se observa que los conocimientos son nulos.

Para la propuesta se diseñó cinco estrategias gamificadas, las cuales responden al uso de los signos de puntuación, en la plataforma educativa *Classcraft*, se presenta cada estrategia como una misión que contiene actividades en diferentes recursos tecnológicos, cada estrategia está estructurada en base al diseño de gamificación propuesto por Lee (2011); Zichermann y Cunningham (2011); Kapp (2012); Marczewski (2013); Ramírez (2014) y Teixes (2014); además, se consideran los 42 elementos de diversión que prometen que la gamificación tenga éxito Radoff (2011).

La aplicación de la propuesta se desarrolla en cinco clases cada una con un periodo de 80 minutos, a través de la modalidad virtual, para lo cual se planifica cada clase con tres momentos, durante la anticipación se plantean actividades indagatorias que permiten conocer los aprendizajes previos de los alumnos, en la construcción se realiza actividades de lectura, presentación de títeres o videos para reforzar los aprendizajes de los estudiantes. En la consolidación se propone completar misiones en

*Classcraft*, lo cual le permite evaluar sus aprendizajes y avanzar en los niveles del juego.

Por último, la evaluación es un proceso indispensable que permite comprender el progreso de los alumnos en cuanto a conocimientos, esto se evidencia mediante los resultados del *postest*, para tener una perspectiva amplia sobre la influencia de la propuesta se plantea una autoevaluación, a partir de lo cual los alumnos manifiestan su conformidad y afectividad con las estrategias gamificadas, también evalúan su trabajo y participación, lo cual demuestra que en su mayoría los alumnos participaron de manera efectiva por interés propio mas no por obligación. Además, mediante la coevaluación los educandos desarrollan las habilidades de realizar críticas constructivas sobre el trabajo de sus compañeros, lo cual permite conocer las opiniones de todo el alumnado.

### **Recomendaciones**

En base a la investigación realizada se establecen las siguientes recomendaciones.

- Aplicar una autoevaluación y coevaluación al finalizar cada clase, para comprender el impacto de cada estrategia gamificada en el aprendizaje y motivación del alumno.
- Proponer actividades adicionales con adaptaciones curriculares, que pueden ser empleadas en caso de existir alumnos con necesidades educativas especiales (NEE).
- Proponer actividades de reflexión en cuanto a escritura de textos, haciendo hincapié en el uso de la coma, pues la valoración de la propuesta demuestra que el rendimiento no ha alcanzado los aprendizajes esperados.
- Realizar una clase previa a la intervención de la propuesta, que permita guiar a los estudiantes en la creación de las cuentas en *Classcraft*, mediante la cual se dé a

conocer los códigos de acceso y la dinámica del juego que guiarán las clases durante la implementación de la propuesta.

### Referencias:

- Aguilar, S. y Barroso, J. (2015). La triangulación de datos como estrategia en Investigación Educativa. *Revista de Medios y Educación*, (47), 73-88.  
<https://www.redalyc.org/pdf/368/36841180005.pdf>
- Alvarado, L. y García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Revista Universitaria de Investigación*, 9(2), 187-202.
- Benavides, M. y Gómez, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: Triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(1), 118-124.
- Berrio, M., Giraldo, O. y Vasco, C. (1996). *Signos de puntuación: construcción y estrategias de desarrollo* [Tesis de grado, Universidad de Antioquia Facultad De Educación]. Medellín, Colombia.
- Bonilla, E. y Rodríguez, P. (1997) Más allá del dilema de los métodos. *La investigación en ciencias sociales* (pp. 105-145). Norma.
- Castaneda, S. y Ortega, I. (2004). Evaluación de estrategias de aprendizaje y orientación motivacional al estudio. En S. Castaneda (Ed.), *Educación, aprendizaje y cognición. Teoría y práctica* (pp. 277-299). México, D.F.: Manual Moderno.
- Castejón, J. (2006). Planificación y Diseños de Investigación con Encuestas. En Alaminos y Castejón (Ed.), *Elaboración, análisis e interpretación de encuestas, cuestionarios y escalas de opinión*. (pp. 7-30). Marfil, S.A.

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/20331/1/Elaboraci%  
c3%b3n,%20an%  
c3%a1lisis%20e%20interpretaci%  
c3%b3n.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/20331/1/Elaboraci%c3%b3n,%20an%c3%a1lisis%20e%20interpretaci%c3%b3n.pdf)

Castillo, M., y Verdugo, G. (2021). *Gamificación en el aula: Juego para fomentar la motivación en ambientes de aprendizaje híbridos* [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca].

[http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/36053/4/Trabajo%  
20de%20T  
itulacion.pdf](http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/36053/4/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf)

Cevallos, M., y Soto, V. (2013). *Los signos de puntuación y su incidencia en la escritura y lectura comprensiva de los niños y niñas de sextos y séptimos años de educación básica de la escuela “Horacio Drouet Calderón” de la provincia de Esmeraldas y Nueve de Octubre de la provincia del Carchi, durante el año lectivo 2012 – 2013- propuesta alternativa* [Tesis de grado, Universidad Técnica Del Norte].

Colunga, S., García, J. y Blanco, C. (2013). Revista Transformación: El docente como investigador y transformador de sus propias prácticas. La investigación-acción en educación. *Transformación*, 9 (1), 14-23.

<https://core.ac.uk/download/pdf/268093426.pdf>.

Delgado, M. (1998). *Incidencia del Tutorial “Movimiento” en la enseñanza-aprendizaje de Física para estudiantes de Biología* [Tesis de maestría, Universidad del Zulia].

Delgado, M., Arrieta, X. y Riveros, V. (2009). Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. *Omnia*, 15(3), 58-77.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73712297005>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”*. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). New York, NY, USA: ACM. doi:10.1145/2181037.2181040.

Diario el Telégrafo. (19 de abril de 2012). Faltas de ortografía. *El Telégrafo*.

Espinoza, E. (s.f.). *Métodos y técnicas de recolección de información*. [Diapositiva de PowerPoint]. Universidad Nacional Autónoma de Honduras.

<http://www.bvs.hn/Honduras/Embarazo/Metodos.e.Instrumentos.de.Recoleccion.pdf>

Estrada, C. Herrera, L. y Perea, N. (2019). *Del jugar a escribir y del escribir jugando. Proyecto de aula sobre los juegos tradiciones de Altamira, para fortalecer la escritura, en los estudiantes del grado 5º, de la sede Escuela Urbana Francisco César* [Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia].

[http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/11658/6/BolivarCristobal\\_2019\\_EscrituraJuegoEnse%c3%b1anzaQuintoPrimaria.pdf](http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/11658/6/BolivarCristobal_2019_EscrituraJuegoEnse%c3%b1anzaQuintoPrimaria.pdf)

Fuente, M. (2016). Los problemas de los signos de puntuación y sus efectos sobre el texto y su lectura. *TABANQUE Revista pedagógica*, (29), 207-228.

<file:///C:/Users/ASUS%20CORE%20I3/Downloads/Dialnet-LosProblemasDeLosSignosDePuntuacionYSusEfectosSobr-5772487.pdf>

Gaitán, V. (6 de junio de 2016). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa*.

<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

García, T., García, L., González, R., Carvalho, J. y Catarreira, S. (2016). Revisión metodológica de la triangulación como estrategia de investigación. *Atas-*

*Investigação Qualitativa em Ciências Sociais*, 3, 639-648.

<https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2016/article/view/1009/985>

Gómez, D., Carranza, Y. y Ramos, C. (2016). Revisión documental, una herramienta para el mejoramiento de las competencias de lectura y escritura en estudiantes universitarios. *Chakiñan, Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, (1), 46-56. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6294862>

Gómez, J., Novales, M. y Villasís, K. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206.  
<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>

Gómez, M. (2019). *La gamificación como estrategia creativa para la enseñanza de la ortografía* [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador].  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19933/1/T-UCE-0010-FIL-595.pdf>

Grande, I. y Abascal, E. (2005). *Análisis de encuestas*. ESIC Editorial.  
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=qFczOOiwRSgC&oi=fnd&pg=PA9&dq=encuesta++cualitativa&ots=eCWvD9V6Qc&sig=EN-Wf1NW9WBaPenDhDxx8VgfMa8#v=onepage&q=%20cualitativa&f=false>

Hernández, R. Fernández C. y Baptista P. (2010). *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill.

Hernández, J., Tobón, S. y Vázquez, J. (2014). Estudio conceptual de la docencia socioformativa. *Ra Ximhai*, 10(5), 89-101.  
<http://www.redalyc.org/pdf/461/46132134006.pdf>

Idrovo, E. (2018). *La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI*,





*sección matutina, año lectivo 2017- 2018* [Tesis de grado, Universidad Politécnica Salesiana].

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf>

Iquise, M. y Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje* [Tesis de grado, Universidad San Ignacio de Loyola].

[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020\\_Iquise%20Aroni.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aroni.pdf)

Juárez, B. (2019). *Los siete pasos clave para el diseño de una buena gamificación* [Tesis de doctorado, Universidad de Nebrija].

Junta académica. (2018). *Planificación Institucional Curricular*. Unidad Educativa República del Ecuador, Cuenca, Ecuador.

Kapp, K.M (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

Kemmis, S. (1998). *El curriculum más allá de la teoría de la reproducción*. Morata.

Lee, J. J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5.

Lewin, K. (1946). Investigación-acción y problemas de las minorías. *Revista de temas sociales*, 2(4), 34-46.

López, P (2004). Población, muestra y muestreo. *Punto Cero*, 9(8), 69-74.

<http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>

Marczewski, A. (2013). *Gamification: a simple introduction*. E-book.

Mendoza, Y. y Mamani, J. (2012). Estrategias de enseñanza-aprendizaje de los docentes de la facultad de ciencias sociales de la universidad nacional del altiplano.

- COMUNI@CCION: *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 3(1),58-67. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=449845035006>
- Meneses, J. (2016). *El cuestionario*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. <https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario>
- MINEDUC. (s.f). *La importancia de enseñar y aprender Lengua y Literatura*. Ministerio de educación. [http://web.educacion.gob.ec/upload/10mo\\_año LENGUA.pdf](http://web.educacion.gob.ec/upload/10mo_año LENGUA.pdf)
- MINEDUC. (2019). *Currículo de EGB Subnivel Medio* (2da ed.). Ministerio de educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Media.pdf>
- MINEDUC. (2021). *Curriculo priorizado para la emergencia*. Ministerio de educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/09/Curriculo-Priorizado-2021-2022.pdf>
- MINEDUC. (2021). *Curriculo priorizado para la emergencia*. Ministerio de educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Curriculo-Priorizado-Sierra-Amazonia-2020-2021.pdf>
- Navarro, D. (2013). El proceso de observación: El caso de la práctica supervisada en inglés en la Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica. *InterSedes: Revista de las Sedes Regionales*, XIV (28), 54-69. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/intersedes/article/view/12122/11408>
- Ortiz, M. (2009). *Manual de los signos de puntuación*. Córdova: Universidad de Puerto Rico en Aguadilla. <http://www.ittizimin.edu.mx/wp-content/uploads/2016/08/Manual-de-Uso-de-los-Signos-de-Puntuacion.pdf>
- Parente, D. (Ed). (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Barcelona, España: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.



Popkewitz, T. (1988). *Paradigma e ideología en investigación educativa. Las funciones sociales del intelectual*. Mondadori.

Radoff, J. (2011). *Game On: Energize your Business with Social Games*. Wiley

Ramírez, J. L. (2014). *Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. SC libro.

Rekalde, I., Vizcarra, M. y Macazaga, A. (2014). La Observación Como Estrategia De Investigación Para Construir Contextos De Aprendizaje Y Fomentar Procesos Participativos. *Educación XXI*, 17(1), 201-220.

<https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf>

Rodríguez, S. y Rodríguez, R. (1986). *Teoría y diseño de investigación científica*. Atusparia.

Rodríguez, G., Gómez, J., Flores G. y Garcés E. (1999). *Metodología de Investigación Cualitativa*. Algibe.

Sanchez, M. (05 de abril de 2017). ABJ: aprender jugando, la metodología lúdica que funciona. Tiching. <http://blog.tiching.com/abj-aprender-jugando-la-metodologia-ludica-que-funciona/>

Sarmiento, P. y Tovar, M. (2007). El análisis documental en el diseño curricular: Un desafío para los docentes. *Revista SCIELO*, 38(4), 1-5.

Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Editorial UOC.

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing games Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.



**Anexos**

**Anexo1: Formato de planificación mensual**

|  |  |                                      |
|--|--|--------------------------------------|
|  | <b>UNIDAD EDUCATIVA<br/>"REPÚBLICA DEL ECUADOR"<br/>FICHA DE NIVELACIÓN FORMATIVA<br/>EGB: ELEMENTAL Y MEDIA</b> | <b>AÑO<br/>LECTIVO<br/>2021-2022</b> |
|--|--|--------------------------------------|

| DATOS INFORMATIVOS                                     |  |                              |  |                            |
|--|--|------------------------------|--|----------------------------|
| <b>Área:</b>   |  |                              |  |                            |
| <b>Asignatura (s):</b>                                 |  |                              |  |                            |
| <b>Docente (s):</b>                                    |  |                              |  |                            |
| <b>Nivel/Subnivel:</b>                                 |  | <b>Grado/Curso/Paralelo:</b> |  |                            |
| <b>Fecha de inicio:</b>                                |  | <b>Fecha de término:</b>     |  | <b>Fich<br/>a<br/>Nro.</b> |
| <b>Objetivo de aprendizaje:</b>                        |  |                              |  |                            |
| <b>Mecanismo de evaluación:</b>                        |  |                              |  |                            |
| <b>Recomendaciones:</b>                                |  |                              |  |                            |
| <b>Fecha de entrega de la ficha a los estudiantes:</b> |  |                              |  |                            |



**Anexo 2: Formato de diario de campo**

|  |  |                            |
|--|--|----------------------------|
| <b>Unidad Educativa:</b>                         | <b>Dirección:</b>                                  |                            |
| <b>Sub nivel:</b> Educación Básica               | <b>Año de EGB:</b>                                 | <b>Paralelo:</b>           |
| <b>Tutor profesional:</b>                        |  |                            |
|  |  |                            |
| <b>Carrera:</b> Educación Básica                 | <b>Ciclo:</b> Noveno                               | <b>Paralelo:</b> P1-EB-EGB |
| <b>Tutor académico:</b> Ángel Cajamarca Illescas | <b>Pareja pedagógica académica:</b>                |                            |
|  |  |                            |
| <b>Pareja Pedagógica Practicante:</b>            | <b>Practicante que elabora el presente diario:</b> |                            |

| Semana de práctica N° .....   | Fechas de práctica:   |   |        |
|---|---|---|--------|
| DOCUMENTOS CURRICULARES REVISADOS:  | Días: <i>lunes, martes, miércoles y jueves</i>                |   | TIEMPO |
|   | DESCRIPCIÓN DE LAS UNIDADES DE ANÁLISIS O ASPECTOS ANALIZADOS | REFLEXIONES O INTERROGANTES QUE EMERGEN | HORAS  |
|   |   |   |        |
|   |   |   |        |
|   |   |   |        |
|   |   |   |        |
| ACTIVIDADES SÍNCRONAS – EN CONTACTO VIRTUAL Y/O PRESENCIAL CON EL TUTOR PROFESIONAL |   |   |        |
| Actividades de <u>ayuda</u> en la labor docente:                                    | RESULTADO/PRODUCTO  | REFLEXIONES O INTERROGANTES QUE EMERGEN |        |



|   |                           |  |  |
|---|---------------------------|--|--|
|   |                           |  |  |
|   |                           |  |  |
| <b>Actividades de <u>acompañamiento</u> en la labor docente:</b>  | <b>RESULTADO/PRODUCTO</b> | <b>REFLEXIONES O INTERROGANTES QUE EMERGEN</b> |  |
|   |                           |  |  |
|   |                           |  |  |
| <b>Actividades de <u>experimentación</u> en la labor docente:</b> | <b>RESULTADO/PRODUCTO</b> | <b>REFLEXIONES O INTERROGANTES QUE EMERGEN</b> |  |
|   |                           |  |  |
|   |                           |  |  |
| <b>ACTIVIDADES ASÍNCRONAS – TRABAJO AUTÓNOMO</b>                  |                           |  |  |
| <b>Actividades de ayuda en la labor docente:</b>                  | <b>RESULTADO/PRODUCTO</b> | <b>REFLEXIONES O INTERROGANTES QUE EMERGEN</b> |  |
|   |                           |  |  |
|   |                           |  |  |
| <b>Actividades de <u>experimentación</u> en la labor docente:</b> | <b>RESULTADO/PRODUCTO</b> | <b>REFLEXIONES O INTERROGANTES QUE EMERGEN</b> |  |
|   |                           |  |  |



|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
|   |  |  |  |
| <b>TOTAL DE HORAS TRABAJADAS:</b>   |  |  |  |
| <b>CÓMO LAS ACTIVIDADES DE LA SEMANA APORTARON AL DESARROLLO DE SU TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR:</b> |  |  |  |
| <b>OTRAS CONSIDERACIONES:</b>   |  |  |  |
| <b>ANEXOS Y/O EVIDENCIAS</b>  |  |  |  |

**Anexo 3: Guía de observación**

| <b>Dimensiones</b>                                | <b>Indicadores</b>   | <b>Cumple</b> | <b>No cumple</b> | <b>No aplica</b> |
|---|--|---------------|------------------|------------------|
| <b><i>Destrezas con criterio de desempeño</i></b> | Se presenta el tema y objetivo de la clase   | x             |                  |                  |
|   | Durante la clase se logró cumplir con la destreza con criterio de desempeño                                  | x             |                  |                  |
|   | La destreza es flexible de acuerdo a las necesidades del alumnado  |               | x                |                  |
| <b><i>Estrategias didácticas</i></b>              | Se cumplen con los tres momentos de la clase: anticipación, construcción y consolidación                     | x             |                  |                  |
|   | En el momento de la anticipación o exploración del conocimiento se indaga los saberes previos                | x             |                  |                  |
|   | Se usaron recursos adecuados juegos, Tics videos y otros recursos afines.                                    |               | x                |                  |
|   | Los recursos contribuyen al uso de ortografía (signos de puntuación)   |               | x                |                  |
|   | Se promovió la actividad y participación activa de los estudiantes   | x             |                  |                  |
|   | En el proceso de escritura se analiza caligrafía y ortografía.   | x             |                  |                  |
|   | Se usaron en el desarrollo de las actividades elementos lúdicos pertinentes a los estudiantes y al contexto. | x             |                  |                  |
|   | Hubo orden en la clase   |               | x                |                  |
|   | El tono de voz y el vocabulario fueron adecuados y eficaces  | x             |                  |                  |
|   | El tiempo usado en cada fase de la clase fue el adecuado.  |               | x                |                  |
| <b><i>Adaptaciones curriculares</i></b>           | Se atendió las necesidades educativas especiales (NEE) del estudiante  |               |                  | x                |
|   | Se promovió la participación del estudiante con NEE  |               |                  | x                |
|   | Las estrategias utilizadas durante la clase se adaptan a las NEE del estudiante                              |               |                  | x                |



|                   |   |   |   |  |
|-------------------|---|---|---|--|
| <b>Evaluación</b> | Se realizaron actividades de retroalimentación                                | x |   |  |
|                   | Durante la clase se evaluó la participación de los estudiantes                | x |   |  |
|                   | Se envió tareas a la casa para consolidar el aprendizaje                      | x |   |  |
|                   | Los estudiantes realizan una autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. |   | x |  |

**Anexo 4: Cuestionario: pretest**

**Pretest**

**Tema:** Diferentes usos de los signos de puntuación

**Objetivo:** Identificar el nivel de conocimiento de los estudiantes de sexto grado sobre el uso de los signos de puntuación.

**1) Una según corresponda.**

Punto final

Es el que cierra el texto en su totalidad.

Punto y seguido

Separa ideas dentro del mismo párrafo, después de este se continúa escribiendo en la misma línea.

Punto y aparte

Separa dos párrafos distintos de ideas diferentes dentro de un mismo texto.

**2) Señale el fragmento donde se encuentre empleado correctamente los signos de puntuación.**

Gepetto, el viejo carpintero, deseaba que su última creación, “Pinocho”, una bonita marioneta de madera, pudiera convertirse en un niño de verdad. El Hada Azul le concedió el deseo, no sin antes advertir a Pinocho que para ser un niño de verdad, debería demostrar que era generoso, obediente y sincero. Pepito Grillo le ayudaría en esta labor, él sería su conciencia. Los días siguientes, en vez de ir al colegio, Pinocho se verá envuelto en una serie de malas aventuras llenas de desobediencias y mentiras, sufriendo el castigo de ver crecer su nariz de madera cada vez que miente. Pero en el fondo Pinocho tiene un buen corazón y gracias a Pepito Grillo se dará cuenta de todos sus errores. Al fin Gepetto consigue su anhelado deseo, que Pinocho se convierta en niño y Pinocho no vuelve a ser desobediente ni a portarse mal, ni a decir mentiras. (Carlo Collodi, sf, p.1)

Gepetto, el viejo carpintero, deseaba que su última creación, “Pinocho”, una bonita marioneta de madera, pudiera convertirse en un niño de verdad. El Hada Azul le concedió el deseo, no sin antes advertir a Pinocho que para ser un niño de verdad, debería demostrar que era generoso, obediente y sincero. Pepito Grillo le ayudaría en esta labor, él sería su conciencia. Los días siguientes, en vez de ir al colegio, Pinocho se verá envuelto en una serie de malas aventuras llenas de desobediencias y mentiras, sufriendo el castigo de ver crecer su nariz de madera cada vez que miente. Pero en el fondo Pinocho tiene un buen corazón y gracias a Pepito Grillo se dará cuenta de todos sus errores. Al fin Gepetto consigue su anhelado deseo, que Pinocho se convierta en niño y Pinocho no vuelve a ser desobediente ni a portarse mal, ni a decir mentiras. (Carlo Collodi, sf, p.1)

Gepetto, el viejo carpintero, deseaba que su última creación, “Pinocho”, una bonita marioneta de madera, pudiera convertirse en un niño de verdad, El Hada Azul le concedió el deseo, no sin antes advertir a Pinocho que para ser un niño de verdad, debería demostrar que era generoso, obediente y sincero. Pepito Grillo le ayudaría en esta labor, él sería su conciencia. Los días siguientes, en vez de ir al colegio, Pinocho se verá envuelto en una serie de malas aventuras llenas de desobediencias y mentiras, sufriendo el castigo de ver crecer su nariz de madera cada vez que miente. Pero en el fondo Pinocho tiene un buen corazón y gracias a Pepito Grillo se dará cuenta de todos sus errores. Al fin Gepetto consigue su anhelado deseo, que Pinocho se convierta en niño y Pinocho no vuelve a ser desobediente ni a portarse mal, ni a decir mentiras. (Carlo Collodi, sf, p.1)

**3) La coma se usa para separar enunciados.**

- Verdadero
- Falso

**4) La coma no se usa para separar enunciados dentro de un mismo párrafo.**

- Verdadero
- Falso

**5) Señale la oración que se encuentre bien empleado la coma.**

- En el armario colocó la vajilla, en el cajón, los cubiertos; en los estantes, los vasos, y los alimentos; en la despensa.
- En la casa está mi familia; en el sofá papá, en la cocina mi hermano, en el jardín los abuelos, y Toby, en el patio trasero.
- En el armario colocó la vajilla; en el cajón, los cubiertos, en los estantes; los vasos, y los alimentos; en la despensa.

**6) Cuando el sustantivo se encuentra en medio de una idea, se debe:**

- El sustantivo se escribe entre dos comas.
- La coma se escribe antes del sustantivo.
- La coma se escribe después del sustantivo.

**7) Se escribe una coma para separar el sustantivo. Ejemplo: Juan, Quédate quieto.**

- Verdadero

- Falso

8) **Cuando se utiliza adverbios en una oración, sea cual sea su posición, estos deben ir en medio de dos comas.**

- Verdadero
- Falso

9) **Se utiliza la coma para hacer una aclaración o una ampliación en una oración.** Escoja la oración que está escrita de manera correcta.

- Baldor gran matemático, fue el autor del álgebra.
- Baldor, gran matemático, fue el autor del álgebra.

10) **Una según corresponda**

El punto y coma sirve de separación entre los elementos de una enumeración que contienen ya una coma.

He vivido en varios países de Europa: Toulouse, Francia; Durham, Reino Unido; Dublín, Irlanda; La Laguna, España y Múnich, Alemania.

Se utiliza el punto y coma antes de cualquier conjunción (y, ni, pero, aunque, sin embargo, aunque, no obstante)

Visitó muchos países, conoció a mucha gente; sin embargo, jamás habló de ello.

11) **El punto no se utiliza detrás de las abreviaturas. Ejemplos: Sr (señor), Ud (usted), etc**

- Verdadero
- Falso

12) **Señale cuando se debe utilizar los dos puntos (:).**

- En los saludos de las cartas.
- Antes de empezar una enumeración.
- Al final de una oración.
- Para escribir las horas.
- Para nombrar el sustantivo.
- En los diálogos, detrás de los verbos dijo, preguntó, contestó.
- Al principio y al final de la oración interrogativa directa.

13) **¿Cuándo se utiliza los puntos suspensivos?**

14) **Llene los espacios en blanco**



Los signos de \_\_\_\_\_ señalan las preguntas dentro del texto. Se escribe al \_\_\_\_\_ y al \_\_\_\_\_ de la oración.

**15) Llene los espacios en blanco**

Los signos de \_\_\_\_\_ se usan para indicar: sorpresa, asombro, alegría, súplica, mandato, deseo, etc. Se escribe al \_\_\_\_\_ y al \_\_\_\_\_ de una oración.

**Anexo 5: Cuadernillo de estrategias gamificadas**

Autoras:  
Deysi Salinas y  
Dayanna Sánchez.

M I S T E R I O



O R T O G R Á F I C O



## Introducción

En la actualidad la educación ha experimentado diversos cambios, debido a los avances tecnológicos, pues se pueden apreciar diferentes plataformas educativas e interactivas, videojuego entre otros, que potencian el aprendizaje del alumnado, es por ello que, el educador quien debe adaptarse a las necesidades de sus estudiantes, sin embargo, hoy en día se puede observar que en las aulas de clase aún se practica el aprendizaje tradicional y no se da paso a los nuevos modelos educativos que se vinculen al implemento de la tecnología, juegos y diversión en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este hecho ha sido evidente en la enseñanza de la ortografía en especial con relación al uso de los signos de puntuación, dejando de lado el uso de las TICs.

A pesar de los grandes cambios que se han dado en la educación, aun se puede observar el temor a equivocarse que tienen los estudiantes, pues no se considera los errores como una manera de aprendizaje, sino como una falla en el alumno, es por ello la importancia de implementar en el aula de clases actividades gamificadas que acepten el error, y se lo pueda rectificar, sin que el niño se sienta culpable por ello. Es esencial considerar que la gamificación motiva el aprendizaje, al ser actividades divertidas e interactivas que aumenta la predisposición, atención y concentración.

Por otra parte, el estudiante al equivocarse va construyendo aprendizajes significativos, además estas actividades generan sentimientos de competitividad, lo cual permite que el alumnado desarrolle diferentes habilidades para llegar a la meta. El cuadernillo de estrategias da respuesta al desarrollo de la destreza con criterio de desempeño “LL.3.4.13. Producir escritos de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales.” (P. 336). Además, cada una de las estrategias siguen el diseño propuesto por Radoff (2011), quien plantea 42 elementos de diversión para que la actividad gamificada tenga éxito; también, Lee

(2011); Zichermann y Cunningham (2011); Kapp (2012); Marczewski (2013); Ramírez (2014) y Teixes (2014), concuerdan con que el proceso de gamificación debe cumplir con siete pasos: definir el objetivo y el público, desarrollo de dinámicas, desarrollo de mecánicas, determinar los elementos, testeó, promoción, feedback.

Es importante recalcar que el testeó se realizó con un pretest como instrumento de diagnóstico de la investigación, en base a lo cual se recopiló los conocimientos previos, preferencias y necesidades de los estudiantes.

El proceso de promoción se desarrolla en cuanto a la interacción del alumnado con las estrategias propuestas, y para concluir con el proceso en feedback, es importante considerar el progreso de los alumnos y la manera en que dichas estrategias respondieron a las necesidades de aprendizaje, en base a esto se propondrá un rediseño.

El cuadernillo se desarrolla en la plataforma educativa *Classcraft*, en la cual se plantean cinco estrategias, en términos de gamificación como misiones del juego; cada uno responde a los contenidos de ortografía: uso del punto, punto y coma, dos puntos; coma; signos de interrogación y exclamación, el último nivel corresponde a la evaluación final de la propuesta.

*Classcraft* consiste en presentar diferentes misiones a los estudiantes estas por medio de aventuras, primero se presenta al estudiante un código para poder ingresar al juego, luego se da a conocer diferentes avatares que el estudiante podrá escoger en este caso existe el Guardia, Mago y Sanadores, una vez seleccionado se crea un tablero del personaje donde está descrito los puntos, poderes y sentencias que obtenga en el juego; en la parte derecha se encuentra una pestaña de las misiones que debe cumplir, el estudiante debe ir señalando en orden cada misión, al inicio se presentará una breve introducción con una historia ficticia para describir el objetivo general de cada aventura, ya observado esto se debe dirigir a una nueva misión, donde de igual manera estará



redactada una historia describiendo la actividad a resolver aquí el estudiante debe resolver la tarea asignada por medio de escritos, documentos, fotos, enlaces, etc.; al hacerlo podrá colocar algún comentario según sea el caso y de esta manera se le proporciona una recompensa al alumno con el fin de ir ganando puntos.

### **Personajes**

En la plataforma educativa *Classcraft* se plantean tres personajes, los que los alumnos pueden escoger en base a sus preferencias.

- Los Guardias pueden usar sus Cristales para proteger a sus compañeros de equipo y son los más duros de todas las clases.
- Los Sanadores son pacíficos y empáticos. Pueden curarse a sí mismos y a los demás.
- Los Magos pueden reponer los cristales de los aliados.



## **ESTRATEGIA 1**

### **La aventura del punto y sus amigos**

#### **Objetivo**

Aplicar diferentes aventuras en base a las reglas del punto para fomentar un sentido de logro a medida que se desarrolla el aprendizaje de los estudiantes.

#### **Dinámica**

En esta misión los estudiantes resuelven aventuras sobre el uso del punto, punto y coma y dos puntos, aquí se plantean cuatro, al resolver la primera con éxito se desbloquea la siguiente y así progresivamente.

Esta estrategia está basada en la metodología del Aprendizaje por descubrimiento, ya que consta de diferentes aventuras y de esta manera el estudiante debe buscar las soluciones y poder cumplir con el objetivo. Según Eleizalde, Parra, Palomino, Reyna y Trujillo (2010) dice que esta metodología implica facilitar a los estudiantes oportunidades para manejar activamente objetos y transformarlos por la acción directa, así como actividades para investigar, explorar y analizar. Estas oportunidades ayudan a estimular la curiosidad, imaginación y creatividad para desarrollar estrategias para aprender a aprender y descubrir el conocimiento.

La destreza con criterio de desempeño a trabajar en el área de Lengua y Literatura subnivel media es “LL.3.4.9. Organizar las ideas con unidad de sentido a partir de la construcción de párrafos” (p.335). Las diferentes misiones se encuentran en la plataforma, para completar la tarea se utiliza otros recursos como hojas, esfero y lápiz.

En cuanto a los elementos de diversión en este juego implica: tener la sensación de completar una tarea pues en cada misión se esta cumpliendo con un objetivo, ser un



mago o guardián del secreto pues este consta de 3 diferentes avatares, pretender vivir en un lugar mágico, misterio, explorar un mundo y obtener reconocimientos por logros.

### **Mecánica**

Esta estrategia está basada en ir recorriendo cada aventura e ir realizando la tarea señalada para cumplir con el objetivo general para esto debe seguir las siguientes instrucciones:

#### **- Instrucciones**

- 1) Ingresar a la primera misión.
- 2) Al ingresar deberá leer una historia y la tarea asignada.
- 3) Completar las diferentes tareas.
- 4) Subir su puntuación.
- 5) Dar clic en continuar y seguir con la siguiente aventura.

#### **- Reglas**

- Completar cada una de las aventuras.
- Realizar correctamente la tarea asignada.
- Enviar la tarea correctamente.

### **Elementos:**

- **Logros:** Escala de participación
- **Recompensas:** Al completar cada misión se proporciona una recompensa de 25 puntos por completar el objetivo.
- **Modalidad:** En este juego está basado para trabajar de manera individual.

#### **- Aventuras**

- **Primera aventura:** el tema a trabajar es el uso del punto, para ellos se plantean dos actividades en la plataforma educativa Word Wall, la primera aborda el tema del punto final: (<https://wordwall.net/resource/29679350/el->

[punto-final](#)). En la segunda actividad se trabaja el punto aparte y punto y seguido (<https://wordwall.net/resource/29680067/punto-seguido-y-punto-aparte>)

- **Segunda aventura:** Se aborda el tema del punto y coma, para lo cual se dispone una actividad en la plataforma educaplay ([https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11588736-punto\\_y\\_coma.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11588736-punto_y_coma.html))
  - **Tercera aventura:** para esta misión se establece una actividad de lectura y corrección de ortografía, para ello se muestra una imagen con un texto que presenta faltas ortográficas en cuanto al uso de los dos puntos, para lo cual los estudiantes deben corregir el texto y enviar.
- **Evaluación:** Para realizar la evaluación en cuanto a este tema se utilizará el juego “¿Quién quiere ser millonario?” que está basado en diferentes preguntas con opciones que los estudiantes deberán responder en un determinado tiempo con el fin de mientras más preguntas correctas respondan más dinero podrán obtener.

## ESTRATEGIA 2

### Resuelve el misterio

#### Objetivo

Distinguir el uso de la coma en las diferentes situaciones planteadas en caso ficticio a resolver.

#### Dinámica

Esta misión consiste en dos aventuras, la primera denominada “el fantasma sabio”, en el cual se plantea la desaparición de la coma en todos los escritos importantes del Reino Puntuación, por esta razón los escribas y ministros no pueden entender los papiros que han sido escritos hace muchos años, para resolver esto deben descubrir quien realizó este hechizo.

La segunda aventura es un “problema por resolver” en el que el rey al entrar en una puerta se ah dirigió al tiempo de la prehistoria, lo estudiantes deber resolver correctamente cada actividad del juego para poder ayudar al rey a regresar a su reino.

La metodología que se implementa para el desarrollo de esta misión es el Aprendizaje Basado en el Pensamiento (ABP); puesto que, mediante esto los estudiantes podrán convertir la información que se les proporciona en conocimientos útiles para su vida diaria. Por otra parte, las aventuras se realizan en grupo de cinco estudiantes cada uno con un rol diferente.

En relación con los elementos de diversión establecidos por Radoff (2011), en la actividad se desarrollarán los siguientes:

- Obtener reconocimiento por logros, puesto que al cumplir cada misión o desafío los estudiantes obtendrán una recompensa de motivación.
- Mejorar la sociedad, se relaciona a este elemento ya que, al descubrir todos los usos de la coma, los escritos podrán ser transmitidos con claridad.

En base a la revisión literaria del currículo subnivel medio, en el área de Lengua y Literatura, se establece el desarrollo de la destreza con criterio de desempeño (DCD) “LL.3.4.11. Mejorar la cohesión interna del párrafo y la organización del texto mediante el uso de conectores lógicos” (p.335). Dicha destreza hace énfasis en el uso de la coma para separar conectores lógicos, lo cual permite dar sentido y significado a un texto.

### **Mecánica**

La actividad debe regirse a un proceso que permita a los estudiantes avanzar en cada aventura y conseguir las recompensas, al empezar la actividad se deben definir los grupos de trabajo y los roles que cada estudiante desempeñara, después se debe leer con atención las instrucciones.

**- Instrucciones**

1. Ingresar a la misión 2.
2. Leer la historia y primera aventura designada.
3. Al ingresar a la plataforma liveworksheets deberán leer con atención el texto “El fantasma sabio”
4. Deberán definir los roles de cada integrante y se debe establecer un nombre para el equipo.
5. Al completar cada aventura obtendrán una puntuación dependiendo a los aciertos obtenidos en la ficha interactiva.
6. Al ingresar a la siguiente aventura deberán jugar y el puntaje deberán subir.
7. En esta aventura el grupo podrá escoger un elemento para canjear y una insignia según las estrellas obtenidas.

El docente debe realizar un ranking de puntuación de cada aventura, para lo cual se debe guiar en una matriz similar a la que se presenta a continuación:

**Tabla 1** Tablero de posición

| Equipo | Puntaje | Insignia |
|--------|---------|----------|
|        |         |          |
|        |         |          |

*(Elaborado por: Pareja pedagógica)*

**Elementos:**

En el diseño de la actividad es importante considerar los elementos que se vinculan a un juego, por esta razón a continuación se detallan los componentes necesarios para desarrollar la estrategia “resuelve el misterio”:

- **Logros:** durante la misión los estudiantes podrán ir recolectando estrellas, las mismas que puede ser canjeadas por diversos elementos que les permitan cumplir la misión. Cada uno de los elementos tienen la función de ayudar al estudiante a resolver los desafíos, de igual manera mientras más aciertos tengan los estudiantes mayor puntuación y más estrellas podrán acumular.

**Tabla 2** Elementos para canjear

| Estrellas para canjear  | Elemento  | Descripción   |
|---|---|---|
| 25<br>   |    | Da pistas.  |
| 15<br>  |   | Otro intento.                                       |
| 10<br> |  | Se acredita más tiempo para completar la actividad. |

*Elaborado por: Pareja pedagógica*

- **Insignias:** al finalizar la segunda aventura los estudiantes pueden reclamar sus insignias de acuerdo con el número de estrellas acumuladas. Las insignias permiten conocer el progreso de los alumnos, de igual manera esto motiva a acertar en las aventuras. A continuación, se presenta el tablero en relación de las insignias con la puntuación que se requiere.

**Tabla 3** Insignias de logro

|                           |
|---------------------------|
| <b>Insignias de logro</b> |
|---------------------------|

|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
| <br>Bronce x 5 | <br>Plata x 10 | <br>Oro x 15 | <br>Diamante x 25 |
|---|---|---|--|

Elaborado por: Pareja pedagógica

- **Aventuras:** la actividad se desarrollará en dos aventuras, la complejidad aumenta mientras más alto sea el nivel.
  - o **Aventura 1:** en el primer nivel se hará uso de la plataforma *Genially*, aquí los estudiantes resuelven diferentes preguntas, donde deben elegir cuál de las diferentes oraciones propuestas es la correcta, una vez concluida la actividad los estudiantes reclaman al docente el número de estrellas, así como su insignia correspondiente, además pueden usar las estrellas para desactivar diversos elementos que lo permitan completar el próximo reto.  
<https://view.genial.ly/622278be164aaa00129e82d7/interactive-content-resuelve-el-misterio>
  - o **Aventura 2:** para este se hace uso de la plataforma interactiva *liveworksheets*, mediante el cual se leer el texto presentado, para posteriormente colocar la coma en el lugar que le corresponde.  
[https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Lengua\\_y\\_Literatura/Ortograf%C3%ADa/Uso\\_de\\_la\\_coma\\_bs2927350da](https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Lengua_y_Literatura/Ortograf%C3%ADa/Uso_de_la_coma_bs2927350da)
- **Puntuación:** la puntuación se medirá en relación con las estrellas recolectadas, las cuales podrán ir acumulando mientras acierten en cada pregunta, mientras más aciertos tengas mayor cantidad de estrellas (puntos) obtendrán. La puntuación mínima para avanzar cada nivel es de 5 estrellas.



- **Modalidad de juego:** la actividad se realizará por equipos de cinco estudiantes, los cuales tienen que cumplir las misiones encomendadas, sin embargo, cabe recalcar que cada integrante tendrá que cumplir con un rol diferente.
- **Recompensas:** al finalizar cada aventura, tendrán una recompensa de 25 puntos.

### **Evaluación**

Al finalizar la actividad se realiza una evaluación sumativa en relación con el puntaje que los estudiantes han obtenido, aquí se considera también el tiempo que cada equipo requiere para completarlo, así como las recompensas e insignias adquiridas, para esto es de utilidad el Tablero de posición, mediante de los cual se considera el progreso de los estudiantes en cada misión.

## **ESTRATEGIA 3**

### **Juega y aprende con los signos de interrogación**

#### **Objetivo**

Reconocer los signos de interrogación y sus diferentes usos a partir de diferentes actividades.

#### **Dinámica**

Para el desarrollo de esta misión se plantean aventuras que responden al uso de los signos interrogación, en cuanto a las misiones, cada una al ser completada se asigna una insignia, hay que destacar que estas están en colaboración con otra plataforma *nearpod* y *liveworksheets*. Al cumplir con esta misión se obtienen 50 puntos.

La metodología por utilizar en esta actividad es el Aprendizaje Basado en el Pensamiento. Según López (2018), esta ayuda a los estudiantes a pensar, razonar, tomar decisiones y construir su propio aprendizaje, su finalidad es que los alumnos obtengan conocimientos del temario, además de desarrollar las destrezas y habilidades



relacionadas con el pensamiento de esta manera qué puedan poner en práctica en su vida diaria y en su futuro de forma autónoma para cualquier otra situación o tema.

La destreza con criterio de desempeño a trabajar en esta actividad es “LL.3.4.14. Apoyar el proceso de escritura colaborativa e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC”, en el área de Lengua y Literatura y subnivel media. La plataforma será el medio por el cual los estudiantes podrán observar las diferentes misiones, tareas asignadas y los diferentes puntajes, con ayuda de los recursos “liveworksheets” podrán completar cada una.

Los elementos de diversión utilizados en esta actividad son los siguientes:

- Recolectar: Mientras más puntos, insignias y poderes recolecta más puntos obtendrá.
- Obtener reconocimiento por logros: Mientras más logros obtengan más reconocimientos por parte de sus compañeros y docentes tendrá.
- Reunir conocimiento: Al realizar las actividades irán aprendiendo.
- Competir ya que entre los diferentes estudiantes competirán por obtener más puntaje.
- Triunfar sobre un conflicto: Los estudiantes irán resolviendo las diferentes misiones que constan de conflictos.

### **Mecánica**

Para poder sumar diferentes puntajes, comportamientos, poderes e insignias se debe cumplir con diferentes aventuras que les ayuda a alcanzar el objetivo. Para esto se debe seguir algunas instrucciones.

#### **- Instrucciones**

1. Seleccionar la misión 3, ahí encontrarán dos aventuras.
2. La primera aventura denomina “sube la montaña”



3. Seleccionar el link y cumplir con la actividad.
4. Subir su puntuación.
5. Al completar se dirige a la siguiente aventura denominada “Llena la ficha”.
6. Al completar de igual manera deberá enviar al correo del docente y subir su puntuación a la plataforma.

- **Reglas**

1. Estar atento a cada instrucción dada por el docente.
2. Completar cada aventura y actividad asignada.
3. Subir los puntajes.

**Elementos:**

- **Puntuación:** 20 puntos al sumar las dos actividades.
- **Insignia:** Al cumplir con las aventuras y las tareas el estudiante obtiene una insignia.
  - Caza
  - Invisibilidad
  - Santidad
- **Modalidad**

La modalidad de este juego es individual.
- **Recompensas:** Obtendrá 25 punto por cumplir con la actividad

**Evaluación:**

La evaluación es sumativa teniendo en cuenta la evaluación final que se encuentra en el último nivel.

**ESTRATEGIA 4**

**Laberinto de la señora admiración**

## Objetivo

Identificar las reglas sobre el uso de los signos de admiración.

## Dinámica:

Esta misión consiste en resolver un laberinto y encontrar el camino correcto escogiendo las respuestas adecuadas a lo largo del trayecto. Para ello se ingresa a la misión 4 y da clic en el link, esta le dirige a la plataforma de *genially*, aquí se encuentra el laberinto, en el cual se encuentra especificado las preguntas, opciones, retos y desafíos que se deben cumplir para llegar a la meta. La metodología por implementar es Aprendizaje Basado en el Pensamiento (ABP), pues permite que el alumnado utilice los conocimientos previos para resolver una actividad de aprendizaje y adquiera conocimientos nuevos que podrán ser puestos en práctica en la vida diaria.

A partir de la revisión del currículo subnivel medio en el área de Lengua y Literatura, se ha determinado que la DCD que permite desarrollar contenidos referentes al uso de los signos de admiración es “LL.3.4.13. Producir escritos de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales” (p.336). Destreza que potencia a que el estudiante comprenda la importancia, uso y reglas de los signos de puntuación.

Radoff (2011) señala 42 elementos de diversión que deben ser empleados en una actividad gamificada, de los cuales los que se relacionan a la actividad propuesta son:

- Tener la sensación de completar una tarea: es importante que al realizar una actividad el estudiante se motive, por ello la gamificación trae consigo diversas sensaciones que el jugador puede experimentar a lo largo del juego, de esta manera se pierde la monotonía, y al completar una u otra misión y alcanzar la meta provoca sensaciones de satisfacción y alegría.

- Obtener reconocimiento por logros: la misión tienen como finalidad reconocer el progreso de los estudiantes, al completar cada obstáculo el alumno es acreedor de una puntuación en diamantes, los mismos que pueden ser recolectados o canjeados por elementos insignias o medallas.

### **Mecánica**

La misión se completa de manera progresiva, si el estudiante no puede completar un obstáculo no puede continuar al siguiente. En el laberinto se encuentran de dos a tres opciones, cada obstáculo se marcará en el laberinto por colores, de manera que los estudiantes puedan observar las opciones.

### **Instrucciones**

1. Completar cada obstáculo para poder avanzar, al iniciar cada estudiante cuenta con 10 diamantes de apertura.
2. Si la opción elegida es incorrecta el jugador pierde 5 diamantes, y podrá volver a intentar las veces que el alumno los necesite.
3. Al llegar a un obstáculo el alumno debe fijarse en el color de obstáculo para poder ver en la cartilla las opciones.
4. Al finalizar el estudiante debe contabilizar los diamantes adquiridos para reclamar su animal avatar.

Para observar el progreso de los estudiantes, cada uno debe llenar una barra de energía, cada vez que se complete un obstáculo el estudiante podrá pintar un espacio en la barra.

**Tabla 4** Barra de energía







(Elaborado por: Pareja pedagógica)

**Elementos:**

Se deben considerar los diferentes elementos necesarios para caracterizar la actividad, entre los cuales se presenta los siguientes:

- **Logros:** mediante la estrategia los estudiantes tienen la posibilidad de recolectar diamantes mientras resuelven los obstáculos, además dichos diamantes son canjeados por pistas o tiempo extra, de manera que cada obstáculo pueda ser resuelto con mayor facilidad. A continuación, se presenta el valor a canjear por el tiempo adicional y las pistas.

**Tabla 5** Elementos para canjear





| Diamantes   | Elemento  | Descripción   |
|---|---|---|
| 5  |  | Da pistas de cómo resolver el desafío.              |
| 7  |  | Se acredita más tiempo para completar el obstáculo. |

(Elaborado por: Pareja pedagógica)

- **Insignias:** al finalizar cada obstáculo, en relación con la puntuación que hayan adquirido los estudiantes pueden reclamar un animal avatar. A continuación, se presenta el tablero en relación de las insignias con la puntuación requerida.

**Tabla 6** Insignias de logro

|               |
|---------------|
| <b>Avatar</b> |
|---------------|

|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| <br>Ardilla X 25 | <br>Mono X 35 | <br>Lobo X 50 | <br>León X 70 |
|---|--|--|--|

(Elaborado por: Pareja pedagógica)

- **Aventura:** se desarrolla en una aventura, la cual consta de siete obstáculos que se superan para llegar a la meta final. Se plantea un laberinto en la plataforma *Genially*, en cada obstáculo se encuentran tres opciones solo una es la correcta, la cual permite avanzar el juego.

(<https://view.genial.ly/6223740b42b1680018918b25/interactive-content-quiz-laberinto>)

- **Puntuación:** esto depende del número de diamantes adquiridos, los alumnos pueden ir adquiriendo mayor puntuación al resolver el obstáculo de manera correcta en el menor tiempo posible. Además, se recolecta más diamantes al adquirir un avatar mayor.

- **Modalidad de juego:** la actividad se realiza de manera individual, de manera que cada estudiante tenga la posibilidad de avanzar en base a sus potencialidades, además esto genera competencia entre los estudiantes, por avanzar y adquirir de manera más rápida los avatares más altos.

- **Recompensas:** al resolver cada obstáculo se abre una caja de tesoro, en la cual se encuentran diferentes recompensas. A continuación, se detalla las recompensas que los estudiantes pueden descubrir:

**Tabla 6** Recompensas

| <b>Recompensas</b>  |   |   |   |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| Pista   | Diamantes x 5   | Tiempo extra  | Pase un obstáculo   |

(Elaborado por: Pareja pedagógica)

### **Evaluación**

Para la evaluación se realiza una autoevaluación de manera que se considera el avance de los estudiantes, con la manera en que se resolvió cada obstáculo, para ellos es necesario una guía de autoevaluación (Anexo 1).

## **EVALUACIÓN FINAL**

### **¿Quién sabe más?**

**Objetivo:** Evaluar la utilidad de la propuesta de gamificación.

### **Dinámica**

Primero se ingresa a la misión cinco, donde esta propuesta la evaluación, al ingresar al link aparece la plataforma *blooket*, ahí se introduce el código, de inmediato permite elegir un avatar, en este caso un animal; este cuestionario está conformado por diez preguntas cada una con una puntuación de uno, dando un total de diez puntos, estas preguntas son de opción múltiple teniendo un tiempo de 60 segundos por pregunta, al terminar se obtiene de manera inmediata la puntuación.

La metodología que se utilizará es la Gamificación como una metodología activa. Según Herrada y Navarro (2018) dice que la gamificación como metodología está siempre enfocada en desarrollar las habilidades y destrezas de los alumnos, además

de cumplir con las necesidades que requieren para poder alcanzar con los objetivos de esta manera los estudiantes adquieren competencias personales y académicas ventajosos para poder desenvolverse en su día a día y en su futuro. La evaluación se desarrolla de forma individual para tener una mejor precisión de resultados

La actividad consta de los siguientes elementos de diversión:

- Recolectar: Pues podrá obtener puntos según el puntaje de tengan.
- Obtener reconocimiento por logros.
- Reunir conocimiento: Al realizar las preguntas podrán ir repasando e ir obteniendo conocimientos.

### **Mecánica**

Para poder cumplir con la actividad y obtener el puntaje más alto al igual que insignias debe seguir las siguientes instrucciones:

### **Instrucciones**

1. Ingresar al nivel 5.
2. Al ingresar deberán dar clic al link para la evaluación.
3. Introducir el código.
4. Escoger el animal de su gusto.
5. Iniciar la evaluación.
6. Este tendrá un máximo de 60 segundos por pregunta.
7. Al terminar con todas las preguntas se le dará un puntaje.
8. Según el puntaje se les asignará un poder.
9. También hay la posibilidad de que se les pueda asignar otras insignias.

### **- Reglas**

1. Cumplir con el código dado por la docente.
2. Ser honesto y no copiar en las preguntas.





**Elementos:**

- **Puntuación**

Se obtiene un punto por cada pregunta dando un total de 10 puntos.

- **Insignias:**

- **Silencio:** Por haber permanecido en silencio se le otorgara esta insignia que tiene un valor de 75 puntos.
- **Velocidad:** Esta se coloca al estudiante que acabe antes de tiempo el cuestionario siempre y cuando haya contestado bien todas las preguntas, dicho estudiante será acreedor de un valor de 100 puntos.
- **Lo lograste te felicito:** Esta es para los estudiantes que tuvieron algún error, pero cumplieron con toda la evaluación.

**Recompensas:**

- **Pistas:** a partir de esta recompensa los estudiantes obtienen pistas para resolver las preguntas.

**Evaluación:**

- **Autoevaluación:** cada alumno evalúa su participación y trabajo en la clase en la plataforma *menti*.
- **Coevaluación:** los estudiantes evalúan la participación de sus compañeros en la plataforma *menti*.
- **Heteroevaluación:** las docentes retroalimentan la participación, trabajo y esfuerzo de los alumnos.

**Referencia**

Eleizalde, M., Parra, N., Palomino, C., Reyna, A. y Trujillo, I. (2010). Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la Biotecnología. *Revista de Investigación*, 34(71), 271-290.

[http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1010-29142010000300014](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142010000300014)

Herrada, R., y Navarro, R. (2018). Revisión de experiencias de aprendizaje cooperativo en ciencias experimentales. *Campo Abierto. Revista De Educación*, 37(2), 157-170.



López, C (2018) *Proyecto de Innovación: Implementación de la metodología Thinking Based Learning (TBL) en el aula de Tecnología* [Trabajo Fin de Máster, Universidad Zaragoza]. <https://zagan.unizar.es/record/77472/files/TAZ-TFM-2018-321.pdf>

MINEDUC. (2019). *Currículo de EGB Subnivel Medio* (2da ed.). Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Media.pdf>

**Anexos de la Propuesta**

**Anexo 1**

Autoevaluación actividad “Laberinto de la señora admiración”

| Descripción   |  |  |
|---|---|---|
| Resolví casa obstáculo con facilidad.                           |   |   |
| El tiempo fue eficiente para completar cada obstáculo.          |   |   |
| Comprendí cada desafío propuesto en la actividad.               |   |   |
| Comprendí cuándo se debe hacer uso de los signos de admiración. |   |   |

Me agradó la actividad.

**Anexo 6:** *Actividad en Wordwall sobre el uso del punto*



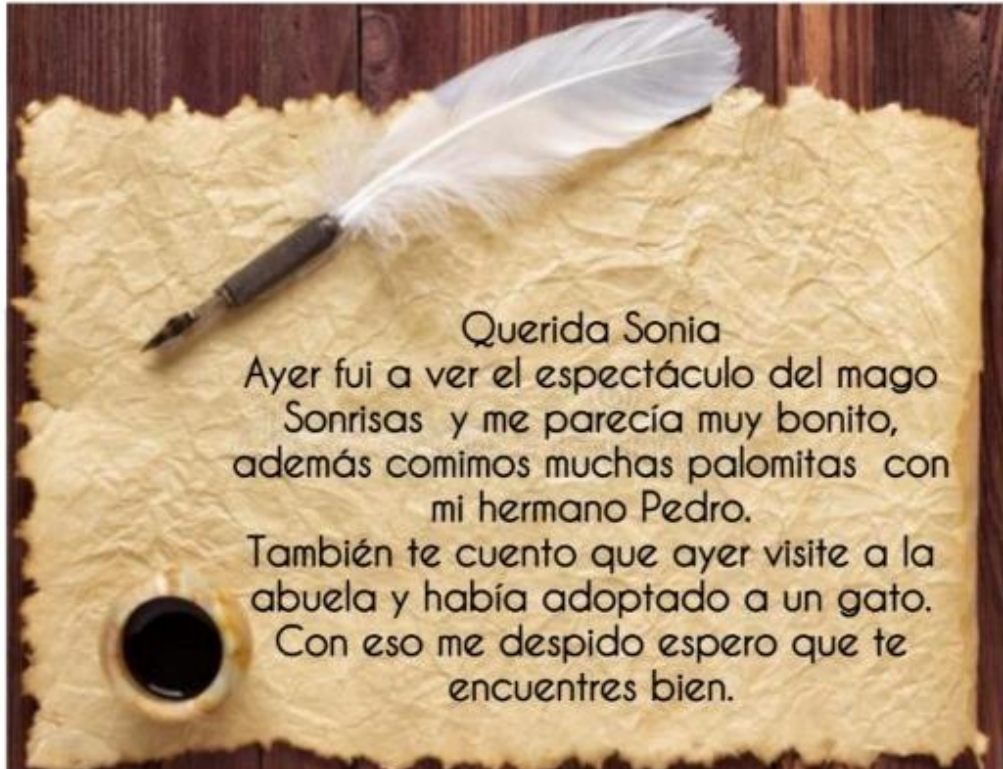
Anexo 7: Actividad en Educaplay sobre el uso del punto.



**Anexo 8: Actividad sobre el punto Classcraft**[INFORMACIÓN GENERAL](#)[HISTORIA](#)[TAREA](#)[AJUSTES](#)

## Una carta pérdida

Para esta misión deberás leer muy detenidamente la Carta del rey, y volver a escribirla pero usando correctamente los dos puntos.



**Anexo 9: Actividad en liveworksheets sobre el uso de la coma**

Enlaza a esta ficha: <https://es.liveworksheets.com/bs2907350d> Copiar Personalizar enlace

### El fantasma sabio.

Hace cientos de años  vivían en Xian dos maestros muy sabios  que enseñaban en una escuela local. Por aquel entonces Xian era una ciudad pequeña y todo el mundo los conocía. Ellos se sentían muy queridos en  comunidad  y los alumnos que año tras año recibían sus lecciones, les respetaban mucho como profesores.

Un día  después de impartir las clases  salieron juntos a pasear y tomaron el camino hacia el bosque  Caminaban despacio, escuchando el crujido de las hojas secas bajo sus pies y charlando sobre cómo les había ido el día. Al pasar junto al cementerio  uno de ellos sintió un escalofrío que le recorrió todo el cuerpo.

– ¡A lo mejor por aquí hay fantasmas!

– ¡Quién sabe, amigo! Será mejor que regresemos por donde hemos venido. Además  la noche está próxima y no me gustaría que nos perdiéramos.

Justo cuando iban a dar media vuelta  un hombre apareció en la cuneta. Era un señor elegante y de pelo canoso que debía rondar los setenta años  Se acercó a ellos y les saludó con amabilidad.

– Buenas tardes  caballeros. Acabo de dar una larga caminata y mis piernas  que ya son frágiles  necesitan reposar ¿Quieren acompañarme y compartir un

**Anexo 10: Actividad en Genially sobre el uso de la coma.**

"RESUELVE EL MISTERIO"

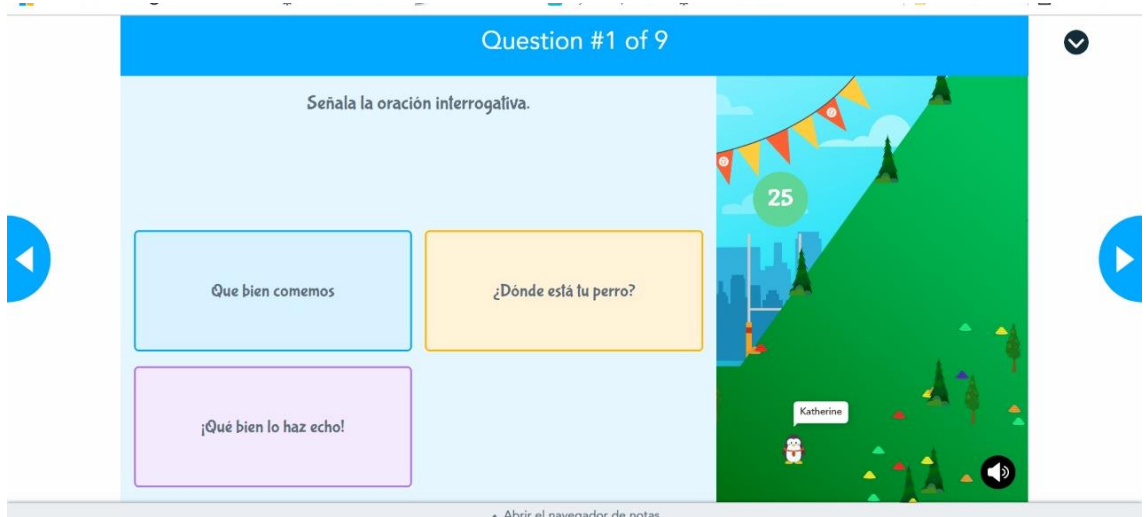
USO DE LA COMA

EMPEZAR

**Anexo 11:** *Anticipación con títeres sobre el uso de los signos de interrogación.*



**Anexo 12:** *Actividad en nearpod sobre el uso de los signos de interrogación.*



**Anexo 13:** Actividad en liveworksheets sobre el uso de los signos de interrogación.

**LOS SIGNOS DE INTERROGACIÓN**

1) Une cada frase con los usos de los signos de interrogación.

|                          |                   |
|--------------------------|-------------------|
| ¿Dónde está mi mochila?  | Pedir opinión     |
| ¿Me ayudas por favor?    | Pedir información |
| ¿Te gusta mi celular?    | Ofrecer ayuda     |
| ¿Puedes darme un helado? | Pedir ayuda       |
| ¿Te acompaño?            | Pedir prestado    |

2) Coloca los signos de interrogación en las frases que corresponda.

|  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Cómo te llamas <input type="checkbox"/>                               |
| <input type="checkbox"/> Qué hora es <input type="checkbox"/>                                  |
| <input type="checkbox"/> Felicitaciones, sigue adelante <input type="checkbox"/>               |
| <input type="checkbox"/> Cuál es tu animal favorito <input type="checkbox"/>                   |
| <input type="checkbox"/> Los animales de la granja son muy divertidos <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Cuándo es tu cumpleaños <input type="checkbox"/>                      |
| <input type="checkbox"/> Lo vas a negar <input type="checkbox"/>                               |

Below the table are two rows of icons: five exclamation marks (!) and five question marks (?).

**Anexo 14:** Actividad en Genially, el laberinto de los signos de exclamación.



¿CUÁL ES EL CAMINO CORRECTO?

Haz el laberinto y llega hasta la respuesta correcta

Señale la oración correcta.

¡Que bella es la vida!

¡Que bella es la vida!

¡Que bella es la vida?

genially

¿Quieres hacer contenidos tan geniales como este? [REGÍSTRATE AHORA](#)

**Anexo 15:** Evaluación final en la plataforma blooket

Coloque el signo correspondiente en el espacio en blanco.

Con respecto a su estado de salud\_ éste se encuentra muy bien.




coma (,)

dos puntos (:)

punto (.)

punto y coma (;)

**Anexo 16: Rúbrica de evaluación de la propuesta.**

| <b>Rango</b>                               | <b>Impresionante</b><br> | <b>Mejorable</b><br>                          | <b>Deficiente</b><br>                   |
|--|---|---|--|
| <b>Indicador</b>                           |   |   |  |
| <b>Motivación</b>                          | Los estudiantes se encuentran motivados, prestan atención y participan en las estrategias gamificadas.    | Los estudiantes se encuentran motivados, prestan poca atención y participan en las estrategias gamificadas de manera irregular. | Los estudiantes no se encuentran motivados, prestan poca atención, sin embargo, participan en las estrategias gamificadas. |
| <b>Destrezas con criterio de desempeño</b> | Con la aplicación de las estrategias gamificadas el 90% alcanzan la DCD.                                  | Con la aplicación de las estrategias gamificadas el 70% alcanzan la DCD.  | Con la aplicación de las estrategias gamificadas el 40% alcanzan la DCD.   |
| <b>Rendimiento académico.</b>              | Más del 71% y menor o igual al 100% de los estudiantes obtienen una puntuación entre 70-100.              | Más del 41% y menor o igual al 70% de los estudiantes obtienen una puntuación entre 70-100.                                     | Menor o igual 40% de los estudiantes obtienen una puntuación entre 70-100.   |

**Anexo 17: Cuestionario: Postest**

- El punto final se coloca \_\_\_\_\_

Para enunciar diferentes palabras.

Después de una serie de elementos que contienen comas.

Al final de una oración o párrafo.

Para enumerar

- Señale si esto es verdadero o falso. El punto seguido es el signo que separa enunciados dentro del mismo párrafo.

Verdadero

Ninguna de la anteriores

Falso

Cualquiera de las dos

- ¿Cuál de estas definiciones está bien planteada?

Punto seguido: Se usa para separar oraciones en un mismo párrafo

Punto seguido: Se usa para finalizar un escrito

Punto seguido: Se emplean para separar varias cosas

Ninguna de las anteriores

- **¿Qué signo es el correcto en el espacio en blanco? Querida nieta\_\_\_\_ Te escribo para desearte un feliz cumpleaños, espero que tengas un bonito día.**

:

.

;

,

- **En el siguiente enunciado ¿Qué signo se debe colocar en el espacio en blanco? Existen tres reinos de la naturaleza reino animal, reino vegetal y reino mineral\_\_\_\_ Estos son muy diversos.**

Punto seguido

Punto aparte

Punto final

Ninguna de las anteriores

- **Señale si es Verdadero o Falso el siguiente enunciado: El punto y coma sirve para dividir las oraciones que ya contiene una o más comas.**

Verdadero

Todas las anteriores

Ninguna de las anteriores

Falso

- **Lea las siguientes oraciones y señale la que tenga bien colocado las comas.**

En la fiesta infantil había dulces, globos, balones, payasos, pastel y juegos, refrescos, helados y muchas cosas más.

En la fiesta infantil había dulces, globos, balones, payasos, pastel, juegos, refrescos; helados y muchas cosas más

En la fiesta infantil había dulces, globos, balones, payasos pastel juegos y refrescos y helados y muchas cosas más.

En la fiesta infantil había dulces, globos, balones, payasos, pastel, juegos, refrescos, helados y muchas cosas más.

- **Coloque el signo correspondiente en el espacio en blanco. Con respecto a su estado de salud\_ éste se encuentra muy bien.**

Coma (,)

Punto y coma (;)

Punto (.)

Dos puntos (:)

- **Las oraciones interrogativas sirven para:**

Describir una cosa

Expresar admiración

Expresar duda o pregunta

Ninguna de las anteriores

- **Señale el enunciado correcto**

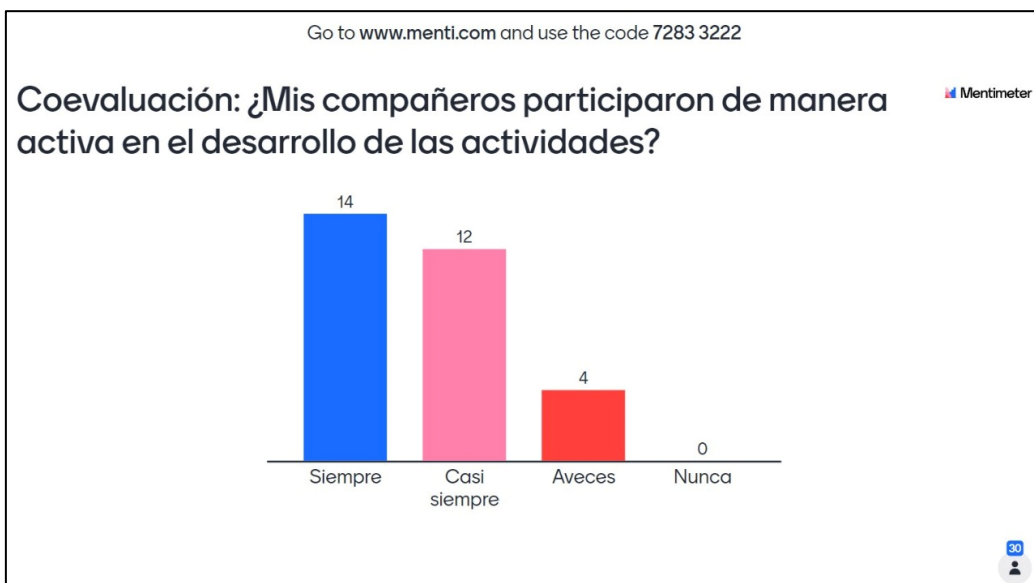
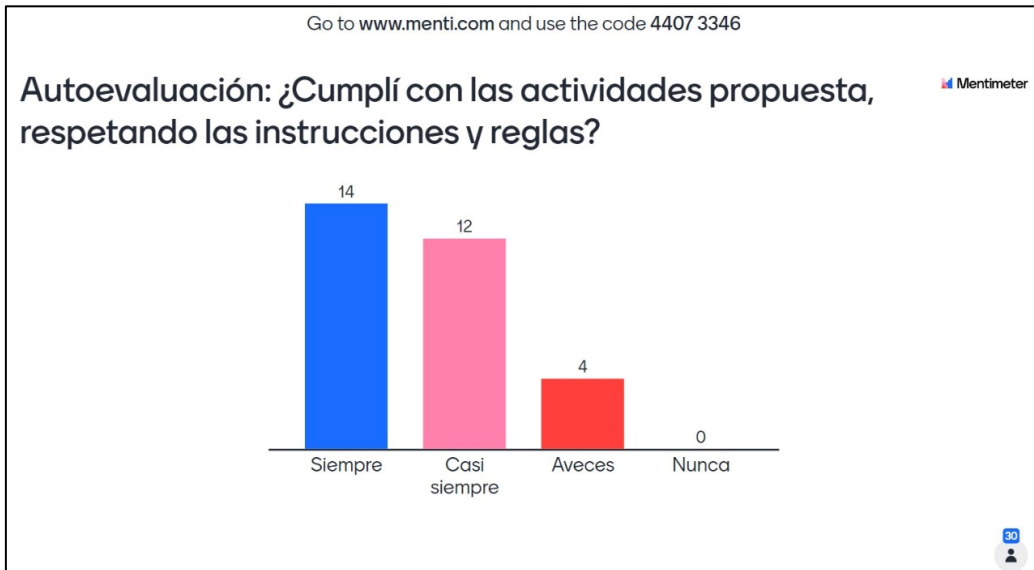
Los signos de exclamación se colocan al principio y al final de una oración exclamativa.

Los signos de exclamación se colocan al principio y al final de una oración interrogativa.

Los signos de exclamación se colocan al final de una oración exclamativa

Ninguna de las anteriores.

**Anexo 18: Resultados autoevaluación y coevaluación.**



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN**

## CLÁUSULA DE LICENCIA Y AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Deysi Guadalupe Salinas Calle, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial “La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación de los estudiantes de sexto grado de EGB de la unidad educativa República del Ecuador”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 14 de abril de 2022



Deysi Guadalupe Salinas Calle

CI. 0350006417

**UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN**

## CLÁUSULA DE LICENCIA Y AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

---

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Dayanna Elizabeth Sánchez Illares, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial “La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación de los estudiantes de sexto grado de EGB de la unidad educativa República del Ecuador”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 14 de abril del 2022



Dayanna Elizabeth Sánchez Illares

CI. 0150224699



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN

## CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

---

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Deysi Guadalupe Salinas Calle, autora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial “La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación de los estudiantes de sexto grado de EGB de la unidad educativa República del Ecuador”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 14 de abril de 2021



Deysi Guadalupe Salinas Calle

C.I: 0350006417





UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN

## CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

---

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica |

Yo, Dayanna Elizabeth Sánchez Illares, autora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial “La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación de los estudiantes de sexto grado de EGB de la unidad educativa República del Ecuador”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 14 de abril del 2021



Dayanna Elizabeth Sánchez Illares

C.I: 0150224699 |



## CERTIFICADO DEL TUTOR

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

---

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, PhD. Arelys García Chávez, tutora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado “La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación de los estudiantes de sexto grado de EGB de la unidad educativa República del Ecuador” perteneciente a las estudiantes: Deysi Guadalupe Salinas Calle con C.I. 0350006417, Dayanna Elizabeth Sánchez Illares con C.I. 0150224699. Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 4 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 14 de abril de 2022



Firmado electrónicamente por:

ARELYS  
GARCIA

PhD. Arelys García Chávez

C.I: 0152162244