



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**SISTEMA DE EDUCACIÓN PRESENCIAL**

**CENTRO UNIVERSITARIO: GUAYAQUIL**

**PROYECTO EDUCATIVO:**  
**PREVIO A LA OBTENCIÓN DE TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE**  
**LA EDUCACIÓN**

**MENCIÓN: SISTEMAS MULTIMEDIA**

**TEMA:**

**LA GAMIFICACION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**  
**SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA**

**CÓDIGO:**  
**UG-FFLCE-DIS-JF-1319**

**AUTORES:**

**COELLO MORÁN LUIS JONATHAN**  
**GAVILANES ARAY BETSABETH EUFRASIA**

**TUTOR ACADÉMICO:**  
**WASHINGTON SEGUNDO GARCÍA CASTRO MSc.**

**Guayaquil, Abril de 2019**



II

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

---

---

**DIRECTIVOS**

Dr. SANTIAGO GALINDO MOSQUERA. MSc.

**DECANO**

Dr. PEDRO RIZZO BAJAÑA. MSc.

**VICEDECANO**

Lic. JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR. MSc.

**DIRECTOR DE CARRERA**

ABG. SEBASTIÁN CADENA ALVARADO.

**SECRETARIO**

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

---

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

Guayaquil, 27 de febrero del 2019

**CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR**

Habiendo sido nombrado **WASHINGTON SEGUNDO GARCÍA CASTRO. MSc**, Tutor del trabajo de Titulación **LA GAMIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA**, certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **COELLO MORÁN LUIS JONATHAN**, con **C.I. No. 095001810-1** y **GAVILANES ARAY BETSABETH EUFRASIA**, con **C.I. 092955103-4**, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del Título de Licenciados en Ciencias de la Educación, en Sistemas Multimedia ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación

---

**TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN**  
**WASHINGTON SEGUNDO GARCÍA CASTRO. MSc**  
**C.I. 092069459-3**



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

---

Guayaquil, 27 de febrero de 2019

Sr. MSc.

**Abg. Jacinto Calderón Vallejo.**

**DECANO DE FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **LA GAMIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA** de los estudiantes Coello Morán Luis Jonathan y Gavilanes Aray Betsabeth Eufrasia. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos: Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 15 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionada por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sub-líneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que los estudiantes Coello Morán Luis Jonathan y Gavilanes Aray Betsabeth Eufrasia están apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

  
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN  
**WASHINGTON SEGUNDO GARCÍA CASTRO. MSc**  
C.I. 092069459-3



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA**  
**EDUCACIÓN CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

---

---

**LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO  
NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO ACADÉMICOS**

Yo, Luis Jonathan Coello Morán, con C.I. No. 095001810-1 y Betsabeth Eufrasia Gavilanes Aray con C.I. 092955103-4, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **“LA GAMIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA”**. Es de mí absoluta propiedad y responsabilidad y según **EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN\***, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la **Universidad de Guayaquil**, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

COELLO MORÁN LUIS JONATHAN

C.I. 095001810-1

GAVILANES ARAY BETSABETH EUFRASIA

C.I. 092955103-4

**\*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN** (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.



VI

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

---

**TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO**

**LA GAMIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA**

**APROBACIÓN DEL TRIBUNAL**

---

**TRIBUNAL N°1**

---

**TRIBUNAL N°2**

---

**TRIBUNAL N°3**

**COELLO MORÁN LUIS JONATHAN**

**C.I. 095001810-1**

**GAVILANES ARAY BETSABETH EUFRASIA**

**C.I. 092955103-4**

**CALIFICACIÓN DEL TRIBUNAL**

**EQUIVALENTE A:** \_\_\_\_\_

**A.** \_\_\_\_\_

**B.** \_\_\_\_\_

**C.** \_\_\_\_\_

**DOCENTES RESPONSABLES DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN**

## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto principalmente a Dios, y a mi abuela; a mi tía, mi madre, por mostrarme apoyo incondicional, darme el interés para seguir estudiando y desarrollarme completamente en todos los aspectos de la vida

A nuestros docentes que hemos tenido desde que iniciamos la vida estudiantil, que tal vez por filantropía dieron su tiempo en cultivarnos y educarnos.

A quienes me han ayudado y amigos que me dieron ánimos para poder culminar mis estudios, estando cerca y otros muy lejos pero que nunca perdieron la fe en mí y fueron un pilar fundamental en este proceso.

A mis hijos y esposa ya que este logro será también el triunfo de ellos, habiendo concretado nuestro sueño preciado el cual es culminar una etapa más en el tiempo y fue de vital ayuda para culminar con este proyecto sin esperar nada a cambio.

**Luis Jonathan Coello Morán**

## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto de tesis principalmente a Dios, a mis padres y hermanos. A Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, a mi papi y mi mamita que estuvieron ahí con su apoyo incondicional y con tanto amor me han dedicado su tiempo, a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento.

A mis hermanos que me han depositado su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad. Es por ello que soy lo que soy ahora y los amo con toda mi vida.

A mi Seres querido, a mi pequeña familia, a mi esposo amado Luis Coello, mis hijos Daniel y Roger, ya que este logro será también el triunfo de ellos, habiendo concretado nuestro sueño preciado el cual es culminar una etapa más en el tiempo y fue de vital ayuda para culminar con este proyecto sin esperar nada a cambio.

**Betsabeth Eufrosia Gavilanes Aray**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco principalmente a Dios por permitirme tener la fuerza para terminar este proyecto a pesar de tantas cosas y del tiempo que tuvo que pasar para culminarlo, a mi esposa por estar a mi lado para cumplir esta meta, a mis hijos que los amo mucho, a mis amigos con el apoyo que me han dado vale más que mil palabras, a la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación por permitirme cumplir mis estudios universitarios, a las Autoridades y Docentes por su apoyo y participación en el desarrollo del presente proyecto, sin su amabilidad y paciencia no hubiera sido posible realizarse ni culminarse satisfactoriamente

**Luis Jonathan Coello Morán**

## **AGRADECIMIENTO**

El presente trabajo de tesis en primer lugar me gustaría agradecerle a ti Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hiciste realidad este sueño anhelado; en segundo lugar a cada uno de los que son parte de mi familia principalmente mi pilar fundamental MI MADRE Mirian Aray a mi querido PADRE Daniel que desde el cielo me está bendiciendo y mis hermanos por su apoyo incondicional, por siempre haberme dado su fuerza y apoyo incondicional que me han ayudado y llevado hasta donde estoy ahora, a mi suegra Rosa a mi Tía Luz por el apoyo moral. Por último, a mi compañero de tesis que es mi esposo porque en ésta armonía grupal lo hemos logrado. Son muchas las personas que han formado parte de mi vida personal a las que les encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos como en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

**Betsabeth Eufrosia Gavilanes Aray**

## ÍNDICE GENERAL

**XII**

Portada.....	I
Directivos.....	II
Certificaciones del tutor revisor.....	III
Revisión Final.....	IV
Derechos de autor.....	V
Aprobación del tribunal.....	VI
Calificación del tribunal.....	VII
Dedicatoria 1.....	VIII
Dedicatoria 2.....	IX
Agradecimiento 1.....	X
Agradecimiento 2.....	XI
Índice General.....	XII
Índice de tabla.....	XIV
Índice de Grafico.....	XV
Resumen.....	XVII
Abstract.....	XVIII
Introducción.....	1
Capítulo I: El Problema .....	3
Planteamiento del Problema de investigación.....	3
Formulación del Problema.....	6
Sistematización.....	6
Objetivos de la investigación.....	7
Justificación e Importancia.....	8
Delimitación del Problema .....	9
Premisas de la Investigación.....	11
Operacionalización de las variables.....	12
Capítulo II: Marco Teórico.....	13
Antecedentes Históricos.....	13
Marco Teórico Conceptual .....	15

Marco Contextual.....	36
Marco Legal.....	38
Capítulo III: Marco Metodológico.....	42
Diseño de la Investigación.....	42
Tipos de la Investigación.....	43
Métodos de la Investigación .....	45
Técnicas e instrumentos de la investigación.....	46
Instrumento de la investigación .....	47
Población y Muestra.....	48
Análisis de las Encuestas aplicadas a los docentes .....	50
Análisis de las Encuestas aplicadas a los estudiantes .....	60
Encuesta al Vicerrector y Docentes del colegio Vicente Rocafuerte.....	70
Conclusión.....	73
Recomendación.....	77
Capítulo IV .....	78
Propuesta.....	78
Título de la propuesta.....	78
Justificación.....	78
Objetivos de la Propuesta.....	79
Aspectos Teóricos.....	79
Factibilidad de su aplicación.....	81
Descripción de la propuesta.....	84
Preguntas de la Aplicación Lúdica .....	94
Referencias Bibliográficas.....	98
Anexos.....	100

## ÍNDICE DE TABLA

XIV

Operacionalización de las variables.....	12
Tabla n° 1 Operacionalización de las variables	
Población y muestra	
Tabla n° 2 población.....	48
Tabla n° 3 muestra.....	49
Análisis de la encuesta aplicada a la autoridad y a los docentes del colegio nacional “Vicente Rocafuerte”	
Tabla n°4. Aplicar los Métodos de Gamificación.....	50
Tabla n°5: adquirir conocimientos.....	51
Tabla n°6. Motivar en el estudio.....	52
Tabla n°7: aprendizaje y el conocimiento.....	53
Tabla n°8 desarrollar el rendimiento académico.....	54
Tabla n°9 concienciar a los estudiantes.....	55
Tabla n°10 interacción entre docentes y estudiantes.....	56
Tabla n°11 estudiantes de la asignatura de literatura.....	57
Tabla n°12 diseño de un software are educativo .....	58
Tabla n°13 los estudiantes tendrán un mejor rendimiento.....	59
Análisis de la encuesta aplicada en los estudiantes de primero de bachillerato en la unidad educativa “Vicente Rocafuerte”	
Tabla n°14 su salón de clases.....	60
Tabla n°15 herramienta didáctica interactiva.....	61
Tabla n°16 utilización de las técnicas lúdicas.....	62
Tabla n°17: desarrollo de su rendimiento académico.....	63
Tabla n°18 recursos didácticos tradicionales.....	64
Tabla n°19 clase más interactiva y dinámica.....	65
Tabla n°20 el docente se capacite.....	66
Tabla n°21 tipo de aprendizaje.....	67
Tabla n°22 importante que se utilice un software.....	68
Tabla n°23 software are educativo dinámico y participativo.....	69
Tabla n°22 presupuesto de la propuesta .....	82

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

XV

Grafico No 1 Unidad Educativa Nacional “Vicente Rocafuerte”.....	9
Gráfico N°2 Aplicar los Métodos de Gamificación.....	50
Gráfico N°3 Adquirir conocimientos.....	51
Gráfico N°4 Motivar en el estudio.....	52
Gráfico N°5 Aprendizaje y el conocimiento.....	53
Gráfico N°6 Desarrollar el rendimiento académico.....	54
Gráfico N°7 Concientizar a los estudiantes.....	55
Gráfico N°8 Interacción entre docentes y estudiantes.....	56
Gráfico N°9 Estudiantes de la asignatura de Literatura.....	57
Gráfico N°10 Diseño de un software Educativo.....	58
Gráfico N°11 Sus estudiantes tendrán un mejor rendimiento.....	59
Gráfico N°12 Su salón de clases.....	60
Gráfico N°13 Herramienta didáctica interactiva.....	61
Gráfico N°14 Utilización de las técnicas lúdicas.....	62
Gráfico N°15 Desarrollo de su rendimiento académico.....	63
Gráfico N°16 Recursos didácticos tradicionales.....	64
Gráfico N°17 Clase más interactiva.....	65
Gráfico N°18 El docente se capacite.....	66
Gráfico N°19 Tipo de aprendizaje.....	67
Gráfico N°20 Importante que se utilice un Software.....	68
Gráfico N°21 Software Educativo dinámico y participativo.....	69
Gráfico N°22: Nombre de la aplicación, APP.....	84
Gráfico N°23: Muestra de pantalla de trabajo de la APP.....	84
Gráfico N°24: Pantalla 1: imagen 1.....	85
Gráfico N°25: Pantalla 2: imagen 2.....	86
Gráfico N°26: Pantalla 3: imagen 3.....	87
Gráfico N°27: Pantalla 4: imagen 4.....	88
Gráfico N°28: Pantalla 5: imagen 5.....	89

Gráfico N°29: Pantalla 6: imagen 6.....	90
Gráfico N°30: Pantalla final: imagen 7.....	91
Gráfico N°31: Pantalla final: imagen 8.....	92
Gráfico N°32 y 33: Pantalla final: imagen 9 y 10.....	93



XVII

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

---

**TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO**

**LA GAMIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

**SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA**

**AUTORES:**

**COELLO MORÁN LUIS JONATHAN  
GAVILANES ARAY BETSABETH EUFRASIA**

**TUTOR:**

**WASHINGTON SEGUNDO GARCÍA CASTRO. MSc**

**Guayaquil, febrero de 2019**

**RESUMEN**

A nivel mundial se considera que en la educación son necesarias los métodos de la Gamificación para despertar en los estudiantes la motivación intrínseca y de esta manera lograr grandes avances en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de esa forma se obtendrá un mejor rendimiento académico. Por esta razón los docentes de todos los niveles de educación, deben implementar y fortalecer los tipos de métodos de la Gamificación en la inclusión educativa. Tomando en cuenta la edad cronológica y pedagógica de los estudiantes. En vista de estas necesidades en la Unidad Educativa Nacional “Vicente Rocafuerte” objeto de estudio, se ha diseñado la aplicación de las técnicas para la Gamificación para mejorar el desempeño académico de los estudiantes de primer año de bachillerato en la asignatura de lengua y literatura, mediante la elaboración del desarrollo de la aplicación lúdica educativa con herramientas multimedia.

**Palabras Claves:** Gamificación, métodos de gamificación, técnicas de la gamificación, Actividades gamificativo Lúdicos, rendimiento académico, aplicación lúdica, gamificación lúdica



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

---

**ABSTRACT**

**TITLE OF THE INVESTIGATION WORK SUBMITTED**

**THE GAMIFICATION OF THE TEACHING PROCESS SIGNIFICANT  
LEARNING. LUDIC APPLICATION DESIGN**

**AUTHOR:**

**COELLO MORÁN LUIS JONATHAN  
GAVILANES ARAY BETSABETH EUFRASIA**

**TUTOR:**

**WASHINGTON SEGUNDO GARCÍA CASTRO. MSc**

**Guayaquil, February de 2019**

**SUMMARY**

**At a global level, it is considered that in education the methods of gamification are necessary to awaken in the students the intrinsic motivation and in this way to achieve great advances in the teaching-learning process and in that way a better academic performance will be obtained. For this reason teachers of all levels of education must implement and strengthen the types of gamification methods in educational inclusion. Taking into account the chronological and pedagogical age of the students. In view of these needs in the National Educational Unit "Vicente Rocafuerte" object of study, the application of gamification techniques has been designed to improve the academic performance of the first year students of the baccalaureate in the subject of language and literature, by developing the development of the educational play application with multimedia tools.**

**Key Words:** Gamification, gamification methods, gamification techniques, gamificativo Gaming activities, academic performance, ludic application, play gamification

## INTRODUCCIÓN

Actualmente, de forma muy rápida y en constante crecimiento a NIVEL MUNDIAL, los videojuegos se están convirtiendo en una de las formas más populares de entretenimiento para todas las edades y géneros. Muchos videojuegos requieren que los jugadores aprendan y adquieran habilidades complejas, por ello promueven el desarrollo de habilidades y procesos cognitivos superiores.

Usualmente, la motivación y el compromiso son dos requisitos necesarios para el logro de las tareas en el juego. Por ello, creemos que la incorporación de elementos y mecánicas de los juegos en la educación podría disminuir los abandonos, la falta de motivación, el desgano y la falta de compromiso con el proceso de enseñanza, al mismo tiempo que se potenciaría el aprendizaje de competencias dentro del Espacio de Educación

En función de la dinámica que se persiga, el profesor deberá explotar más unas u otras. Por ejemplo, si el maestro busca despertar el interés por el juego en el alumno deberá aplicar la dinámica de la recompensa. Si, por otra parte, busca atraer el interés sobre la actividad, el maestro puede aplicar la dinámica de la competición que, aunque no es vista como una cualidad positiva, es un buen instrumento en el ámbito educativo.

Por este motivo los docentes de todos los niveles educativos, deben implementar y fortalecer los tipos de métodos y/o técnica de la Gamificación juntos con las técnicas lúdicas en la inclusión educativa sea dentro o fuera de lo cotidiano. Fijándose en su edad cronológica y pedagógica de cada estudiante.

En la Unidad Educativa Nacional “Vicente Rocafuerte” como objeto de estudio, se ha diseñado la aplicación de las técnicas lúdicas para fomentar la Gamificación en el desempeño académico de los estudiantes

de primer bachillerato en la asignatura de lengua y literatura, mediante la elaboración del desarrollo de una aplicación educativa con herramientas multimedia.

La siguiente tesis está distribuida en cuatro capítulos:

**Capítulo I,** En este capítulo se enumera de manera específica la problemática desde el contexto de la educación media, enfocando los aspectos como: contextos de la investigación, problemas de la investigación, causas y efectos, formulación del problema, objetivos general y específico de investigación, interrogantes de investigación y la justificación del proyecto.

**Capítulo II,** Desde el punto de vista del capítulo dos se describe el marco teórico que contextualizara los fundamentos investigativos, se desarrollan los antecedentes del estudio, bases teóricas fundamentadas que respaldan las teorías enfocadas a las variables y la Operacionalización.

**Capítulo III,** En este capítulo en el desarrollo del proyecto de grado se considera la metodología aplicada para el estudio además del análisis y discusión de resultados, tipos de investigación relacionadas al proyecto, población y muestra, métodos, instrumentos de investigación, conclusiones y recomendaciones.

**Capítulo IV,** Considerado el capítulo más importante puesto que este describe la propuesta y el desarrollo de la investigación, se especifica el diseño de aplicación educativa con herramientas multimedia que contiene descripción de actividades para interactuar con los estudiantes en la materia de lengua y literatura en el curso de primer año de bachillerato. También se especifica las Conclusiones. Recomendaciones, Referencias Bibliográficas, Anexos usados para la elaboración de la misma.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **Planteamiento del Problema de Investigación**

En este proyecto de investigación se profundiza el desentendimiento y las dificultades que existen en el sistema educativo. Se analiza el bajo nivel en conocimiento sobre el aprendizaje significativo y las formas de enseñanza de este tema, que tienen los estudiantes debido a que aún en la actualidad se transmiten e imparten una gran cantidad de contenidos, basados en un esquema repetitivo tradicionalista como es el memorístico de la educación anterior, existiendo aun el límite entre los diferentes usos de metodologías participativas y activas.

En lo global, la tecnología avanza como así también está el avance de la educación, cambiando con la innovación de las herramientas tecnológica dentro del entorno educativo constituyendo un proceso rutinario, permitiendo que las clases se dan por medio de herramientas tecnológicas y se utilicen una variedad de instrumentos para fortalecer el aprendizaje significativo.

La Gamificación es bien utilizada por España y EE.UU. siendo los líderes en este tema tal y como reconoce el presidente de ANAGAM, Juan Carlos Lozano. Es tal el poder de los españoles en Gamificación, que son muchas las empresas procedentes de todas las partes del mundo, las que recurren a ANAGAM para realizar sus consultas. "Se interesan sobre todo por cómo aplicamos en España la Gamificación y con interés en conocer los casos de éxito y las empresas creando las mejores prácticas en este sentido", explica Juan Carlos Lozano. Entre las compañías más destacadas en el capítulo de Gamificación se encuentran, como apunta Lozano, Gestazio, Cookie Box, Medialabs, Madison o Axis Corporate. A la hora de aplicar la Gamificación son muchas las compañías, de distintos

ámbitos, las que apuestan por este sistema. Entre otras, encontramos a Correos, Aviva, BBVA o Accenture España, que lo han incorporado con mucho éxito. (Central European Summer Time , 2014)

Juegos para aprender: el 62% de los docentes en USA opinan que son efectivos la Gamificación, se instala en las aulas de forma contundente en USA. En los centros de educación se tiene la firme creencia que las simulaciones y los juegos de ordenador son catalizadores de nuevos enfoques en la educación científica, además de que motiva a los estudiantes con dificultades. Por este motivo, el 95% de los maestros usan juegos digitales diseñados de forma específica para su uso educativo. Además, el 70% de los docentes está de acuerdo en que el uso de juegos digitales aumenta motivación y compromiso. Y un 62% opinan que hacen más efectivo el aprendizaje entre los diferentes niveles de estudiantes de la clase. (puromarketing, 2013)

Durante el festival Games for Change, evento que promueve la creación y distribución de juegos con impacto social que sirvan como herramientas clave en acciones humanitarias y educativas, Al Gore dijo: “La tendencia de la Gamificación es realmente muy poderosa... Los juegos son ahora la ‘nueva normalidad’ para cientos de millones de usuarios cada mes. Me ha resultado muy gratificante ver tantas ideas que integran en los juegos el bien social y esfuerzos para hacer del mundo un lugar mejor” así se describe en un nota publicada por Fundación UNAM de México. (UNAM, 2013)

Hoy por hoy la UNESCO es parte fundamental que todo docente use técnicas específicas con el fin de motivar al estudiante, utilizando como primer recurso la lúdica como parte de una metodología de enseñanza significativo, el cual da una apertura a que el estudiantado en general maximice el enfoque emocional dentro de los temas que se trata en las

aulas de clases respectivamente, sin embargo, la falta de aplicativos para este método es aun nuestra falencia del día a día.

El presente proyecto educativo se enfoca en la problemática que existe a nivel mundial y sobretodo en el Ecuador con el uso inadecuado de la forma de métodos que se puede motivar al estudiante por medio de la Gamificación, lo que con lleva a tener estudiantes con bajo rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura por carencia de aprendizaje, pensamiento y razonamiento crítico del contenido de dicha asignatura que es fundamental para el avance integral del ser humano.

El uso de las actividades lúdicas se las utiliza como técnica o herramienta dentro de la educación en América Latina para mejorar el mencionado proceso de inclusión; donde siempre se ha considerado, pero en la Gamificación, el juego como un elemento para explotar las habilidades y explorar la personalidad humana potenciando el aprendizaje.

En las diferentes habilidades de enseñanzas de las personas muestran sus tipos de métodos y técnicas dentro de cada actividad donde aquí se ayudará a establecer la relación entre juego y aprendizaje en forma natural para llegar a motivar al estudiante a que participe en clases en la asignatura respectiva, como decir: los verbos jugar y aprender, ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, interesarse, ser recompensados por los tipos de estrategias, deducir, inventar, adivinar, explorar, todo esto se basa es a llegar a mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura utilizando todas estas enigmáticas de la Gamificación. Por tal motivo es necesario fortalecer el proceso de aprendizaje con actividades lúdicas para que de esta manera los estudiantes puedan adquirir el nuevo conocimiento y procesarlos dinámicamente.

En visto a nuestra investigación del proyecto de Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje significativo se desarrolla dentro aula con los estudiantes de 1ero. de Bachillerato cuyas edades varían entre estudiantes con 15-16 años con la respectiva asignatura de Lengua y Literatura del Colegio Nacional Vicente Rocafuerte, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Zona 8, Distrito 09H01959, Parroquia Urdaneta, En esta Institución Fiscal brinda sus enseñanza a los jóvenes adolescentes del sector donde siempre los recibe con gran motivación, y de esta manera los estudiantes y los representantes legales tendrán el apoyo y un ambiente favorable en la comunidad y la institución.

La Institución educativa como tal es aceptable para el proceso y desarrollo académico del estudiantado, ya que en su infraestructura tienen varios salones equipados con mesas y sillas adecuadas para la clase educativa; cada aula tiene la capacidad de tener treinta estudiantes; estas cuentan con techo de zinc en buen estado, paredes, piso de cemento y puertas laterales de metal. Cuenta además con 3 laboratorios de computación con alrededor de 120 ordenadores en total, un extenso patio donde los estudiantes pueden divertirse durante sus momentos libres dentro de las instalaciones.

## **Formulación del Problema**

¿Cómo incide los tipos de métodos de Gamificación tomando en cuenta los aspectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje significativo para los estudiantes del 1ero. de Bachillerato en la asignatura de Lengua y Literatura del Colegio Nacional Vicente Rocafuerte aplicando técnicas lúdicas?

## **Sistematización**

1. ¿Como favorecerá a los estudiantes la utilización de los tipos de métodos de Gamificación de un software de preguntas libre en función de

establecer relaciones interpersonales para trabajar en equipo, dentro y fuera del aula?

2. ¿Cuáles son los tipos de métodos de Gamificación dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo motivador significativo aplicando técnica lúdica?
3. ¿Qué beneficios proporcionará el software educativo para el pensamiento crítico de los estudiantes con los métodos de Gamificación?

## **Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo General**

- Examinar la influencia de la Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje significativo de los estudiantes a través de análisis bibliográfico y estudio de campo para el diseño de una aplicación Lúdica en el mejoramiento del rendimiento académico en los estudiantes de primer bachillerato, mediante el diseño de una aplicación educativa dirigida hacia de la asignatura de Lengua y Literatura

### **Objetivos específicos**

- Explorar el alcance de Gamificación aplicando análisis bibliográficos y metodologías de campo
- Analizar los aspectos más relevantes del proceso de enseñanza aprendizaje significativo mediante métodos bibliográficos y de campo.
- Diseñar una aplicación Lúdica mediante métodos bibliográficos y de campo en la asignatura de Lengua y Literatura.

## **Justificación e Importancia**

### **Conveniencia.**

En este proyecto se implementará el diseño de una herramienta que facilite la comprensión de los estudiantes de primero de bachillerato sobre la primera unidad del libro de literatura permitiendo la disminución de la falta de conocimiento y de interés a través de una aplicación Lúdica.

### **Relevancia social.**

Para obrar en nuestra propuesta de la aplicación lúdica se habilita los recursos necesarios, por lo que su ejecución es factible en su totalidad pues se cuenta con la ayuda de las autoridades del plantel como los docentes y directivos, el equipo necesario como lo es el laboratorio de computación y el elemento más importante de la investigación, los estudiantes con sus ganas y apoyo de sacar adelante el proyecto de Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje significativo.

### **Implicaciones prácticas.**

Los beneficiarios directos del proyecto serán los mismos estudiantes que se les muestra la propuesta, ya que con la implementación de los tipos de métodos de la Gamificación y sus aspectos junto con las técnicas de la lúdica se motivará, se mejorará el ambiente académico sin mencionar los múltiples créditos de complementar las clases de Lengua y Literatura con una aplicación interactiva.

### **Valor teórico**

La idea de la Gamificación no es convertirse en un juego cómo tal, sino tomar como referencia los procesos de puntuación, recompensa, objetivo y competencia que normalmente componen los juegos.

### **Utilidad Metodológica**

Para lograr las metas educativas desarrolladas en el pensum académico se debe hacer uso de métodos, estrategias y técnicas,



## **Delimitación del Universo**

Las técnicas que se utilizarán serán entrevistadas y encuestadas, las cuales se las hará de la siguiente forma: Las autoridades se les realizará una entrevista con 10 preguntas abiertas, en las cuales estarán inmersas las variables dependientes e independientes, para los estudiantes serán 10 preguntas cerradas de la asignatura de Lengua y Literatura con medidas en la escala de Likert.

## **Delimitación conceptual**

**Gamificación:** el método lúdico de Gamificación es un conjunto de técnicas de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos en el ámbito educativo. Este método requiere que los estudiantes se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

**Aprendizaje significativo:** es el establecimiento de una relación entre los nuevos conocimientos adquiridos como aquellos que ya se tenían. Hace referencia al conocimiento que permanecerá para toda su vida sin dificultad alguna ya que lo aprendió en un medio natural y constante.

**Lúdica/Lúdico:** es relativo al juego, ocio o relacionado al entretenimiento y diversión, dando una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental proporcionando el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

## **Delimitación disciplinaria**

Educativo – Lengua y Literatura

## **Premisas de la investigación**

- La Gamificación en la enseñanza – aprendizaje.
- Características de la Gamificación dentro del entorno cotidiano.
- Importancia de la Gamificación.
- Tipos de métodos de Gamificación.
- Ventajas y Desventajas de la Gamificación.
- Procesos de desarrollo de la Gamificación.
- Definición del aprendizaje significativo.
- Importancia del aprendizaje significativo.
- Definición de lúdica.
- Importancia de las técnicas lúdicas.
- Procesos de desarrollo de la Gamificación
- Tipos de técnicas de aprendizaje para:
  - Alto rendimiento académico.
  - Bajo rendimiento académico.
  - Causas del bajo rendimiento Académico.
- Tácticas para optimizar el rendimiento académico.
- Definición de juego.
- El uso de juegos dentro de lo Gamificación.
- Tipos de juegos lúdicos.
- Ventajas y Desventajas del aprendizaje significativo y lúdico.

## 1.8. Operacionalización de las Variables.

Tabla N° 1 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

<b>Variables</b>	<b>Dimensión Conceptual</b>	<b>Dimensión Operacional</b>	<b>Indicadores</b>
<b>1. Gamificación</b>	Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo	Técnicas Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Importancia.</li> <li>• Tipos de técnicas de aprendizaje.</li> </ul>
		Juegos lúdicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición.</li> <li>• Tipos de juegos lúdicos.</li> <li>• Clasificación.</li> </ul>
<b>2. Aprendizaje significativo</b>	<b>Es el establecimiento de una relación entre los nuevos conocimientos adquiridos y aquellos que ya se tenían</b>	Niveles de rendimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alto rendimiento académico.</li> <li>• Bajo rendimiento académico.</li> <li>• Entorno escolar y rendimiento académico.</li> <li>• Factores que influyen el rendimiento académico.</li> </ul>
		Conocimiento adaptable	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Causas Individuales.</li> <li>• Principios pedagógicos.</li> <li>• Coeficientes cognoscitivos.</li> </ul>

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes Históricos**

En la comprobación de los documentos que reposan en la biblioteca de la Universidad de Guayaquil presentado en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, no se halló estudios realizados con el tema: La Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje significativo de la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes de 1ero. Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal “Vicente Rocafuerte”, pero si con los temas encontrados que tenían cierta relación con las variables del proyecto educativo donde se detallará a continuación:

En los estudios realizados por los investigadores Carina Soledad Gonzales y Alberto Mora Carreño describen en su tema como son utilizadas las técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática (Carina Soledad Gonzáles Gonzáles y Alverto Mora, 2014).

Aquí en este tema los docentes universitarios se enfrentan al desafío de motivar al estudiantado “nativo digital” diseñando actividades centradas para el desarrollo de competencias, dentro del Espacio Europeo de Educación Superior.

En este contexto, creemos que las estrategias de enseñanza basadas en el juego pueden contribuir al desarrollo de competencias, tanto específicas como transversales, al mismo tiempo que pueden aumentar la motivación de los estudiantes por el aprendizaje. Por ello, en este trabajo, se presentará una propuesta metodológica basada en la introducción de las técnicas de Gamificación o mecánicas de juego, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Ingeniería Informática.

Además, presentan una guía de técnicas y estrategias en forma de buenas prácticas de Gamificación en la educación, basada en trabajos relacionados y en los resultados obtenidos en la propia experiencia de innovación educativa desarrollada en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática de la Universidad de La Laguna durante el curso 2015 (Carina soledad, 2014).

En el siguiente estudio realizado por Andrés Aguilera Castillo habla sobre el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. (Andrés Aguilera Castillo, 2014)

Este artículo describe el uso de una técnica denominada Gamificación para el aprendizaje de una segunda lengua (inglés). Los avances en tecnologías de la información, la proliferación del uso de redes sociales, además de la masificación de teléfonos inteligentes y tabletas son considerados *technology enablers* que han propiciado las condiciones necesarias que han hecho posible la implementación de esta técnica en entornos de aprendizaje.

Se presenta una breve revisión de la literatura relacionada, una descripción de la herramienta utilizada, la plataforma *Duolingo*<sup>TM</sup> y, finalmente, se deja abierta la discusión sobre los potenciales usos que tiene esta técnica en ambientes académicos; sin ignorar las posibles aplicaciones en empresas y el sector público.

De acuerdo con el objeto misional de la Universidad, encontramos que los avances e innovaciones en el ámbito de la educación dentro de la Gamificación son críticos para incrementar la eficiencia en el proceso educativo y, asimismo, fomentar el compromiso de nuestros profesores y estudiantes. Este artículo es el primero de una serie de productos asociados a la aplicación de juegos en el desarrollo de los espacios académicos.

Aquí la Gamificación es entendida como la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de concientizar en el comportamiento e incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes según estudios de investigación de (María Guadalupe Aranda Romo y Juan Francisco Caldera Montes, 2012)

Es por ello que como estrategia metodológica no solo fomenta el aprendizaje de los estudiantes sino puede también favorecer el desarrollo de habilidades socioemocionales, las cuales son entendidas como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales propios y ajenos.

Para comprender la intervención de la Gamificación en el fomento de habilidades socioemocionales se presenta un trabajo documental, que abarca la definición de los conceptos, fundamentos teóricos y experiencias de aplicación en el aula.

## **2.2 Marco Teórico- Conceptual**

### **Gamificación**

Este tipo de aprendizaje en la actualidad su tipo de metodología de formación es debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva y menos aburrida en el usuario, trasladando la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejoras en algunos conocimientos, habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

La relación entre los estudiantes con la Gamificación y sus tipos de métodos juntos con las tecnologías de la información y la comunicación TIC para un software libre a través del tiempo su uso es muy elevado, razón por lo cual se busca vincular su influencia en el proceso enseñanza-aprendizaje aplicando un software lúdico o técnica lúdica que es más llamativa para la atención del estudiante, con la finalidad de desarrollar un avance significativo en las habilidades del pensamiento crítico, teniendo presente que se evidencia una disminución de rendimiento académico del estudiante.

En el modo lúdico o carácter lúdico de esta metodología facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo del juego funciona porque consigue motivar a las personas, desarrollando un mayor grado de compromiso por parte de éstas e incentivando el ánimo de superación y de competencia en sus propias destrezas que van mostrando en cada desafío.

En la mecánica es una técnica de una u otra forma da recompensa al usuario en función de los objetivos alcanzados. Algunas técnicas mecánicas son:

- ✓ **Acumulación de los puntos:** estos asignan un valor cuantitativo a diferentes acciones y se acumulan a medida que se realizan todo y cuando sean acertados.
- ✓ **Escalando niveles:** es un sistema donde se definen una serie de niveles de dificultad que se encuentra en una vía de escalada donde el usuario va superando para llegar al siguiente.
- ✓ **Obtención de premios:** a medida que se cumplen los objetivos se generan premios a modo de “colección”.
- ✓ **Regalos:** son bienes que se le da al jugador de manera gratuita al conseguir un objetivo.

- ✓ **Clasificaciones:** se clasifica a los usuarios en función de los puntos u objetivos logrados.
- ✓ **Desafíos:** serían competiciones entre los usuarios, el mejor obtiene puntos o premios.
- ✓ **Misiones o retos:** conseguir resolver o superar un reto planteado, solo o en equipo.

En la dinámica es otra de las técnicas, pero más llamativa porque aumentan la motivación del usuario para seguir adelante consiguiendo objetivos o metas. Algunas técnicas dinámicas son:

- ✓ **Recompensa:** obtiene un beneficio.
- ✓ **Estatus:** se establece un nivel jerárquico.
- ✓ **Logro:** superación o satisfacción personal.
- ✓ **Competición:** por el simple afán de competir e intentar ser mejor que el resto.

En función de la dinámica perseguida se explotará más alguna de las técnicas mecánicas. La idea de la Gamificación no es crear un juego, es utilizar los métodos de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen.

En el aprendizaje significativo establece una relación entre los nuevos conocimientos adquiridos y aquellos que ya se tenían donde supone un proceso en el que la persona:

- ✓ Recoge la información y la selecciona
- ✓ Organiza y establece relaciones con el conocimiento que ya tenía previamente.

Así, este aprendizaje se da cuando el nuevo contenido se relaciona con nuestras experiencias vividas y otros conocimientos adquiridos que con el tiempo teniendo la motivación y las creencias personales sobre lo que es

importante aprender un papel muy relevante. Esto conlleva dotar al nuevo conocimiento de un sentido único para cada persona, ya que cada uno tenemos nuestra historia vital.

### **Técnicas Lúdicas**

Las técnicas o métodos Lúdicos se basa a un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, como método de enseñanza en la parte tradicional son bueno pero en lo actual es muy antiguo ya que con la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el proceso y desarrollaban las habilidades en los niños y adolescentes que aprendían de los mayores como la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación.

De tal manera tanto los niños y los adolescentes conseguían asemejar más fácil las instrucciones de las actividades dentro de lo cotidiano, y que con el tiempo se convertirían en grandes destrezas que les ayudarían a relacionar sus grandes objetivos o metas.

El entretenimiento del juego es una actividad unida al ser humano desde el comienzo de su existencia que ha ocasionado un gran bienestar para las personas con interés de aprender más y enseñar sus habilidades a su vez, el cual se especifica como una disciplina anticipada para futuras capacidades serias que el niño/adolescente lo necesita en su futuro, El hombre necesita una gran base en otras palabras, los conocimientos previos, que más tarde se convertirán en abstractos.

En lo histórico, el pensamiento crítico logra considerarse una base muy amplia, concisa y didáctica a través de sus periodos que apoya en la formulación de lo que se llama criterios de verdad, que dan en cuenta de cómo se han sido consideradas estas ideas centrales por sus

representantes y sus teorías acerca de cómo ayudan al proceso de aprendizaje.

La lúdica hace que cada ser humano tenga sus motivos para jugar y que sean el grado de competencia afianzado a un sujeto hábil y concreto para lograr desarrollar su pensamiento crítico frente a un objeto determinado, es decir, en el momento en el que alcanza el objetivo propuesto en la habilidad, se detiene un momento y reflexiona sobre lo antes pensado para tomar la decisión acertada.

El juego es una de las actividades más usada en el tiempo libre para el estudiante, porque lo motiva a entretenerse de forma divertida y no aburrirse fácilmente esto no es por casualidad o comodidad, puesto que esto es una actividad con más notoriedad que se contribuye a la diversión y a la educación en la utilización de su tiempo libre y donde puede favorecerles el rendimiento académico en todas las asignaturas educativas especialmente el Lengua y Literatura.

La Gamificación no es solo un juego, pero se centra en aprender de los juegos, se evidencian claramente importantes ventajas que favorecen la adquisición de enseñanza-aprendizaje significativo lo que motiva a la gente a jugar una y otra vez, a través de diferentes estrategias de juegos o actividades lúdicas, aunque pierdan y pierdan puntos, pero aun así sigan motivándose y disfrutando de los tipos de técnicas que se muestran en la asignatura. Normalmente todos los juegos tienen cuatro puntos que los definen:

- ✓ Objetivos o metas,
- ✓ Reglas,
- ✓ Sistema de retroalimentación “*feedback*”
- ✓ Participación voluntaria

Estos se deben ser considerados por el docente al momento organizar las actividades en el aula de clases.

### **Definición de juegos**

Se podría decir que es una actividad generalmente donde se realizan uno o más jugadores, empleando o recreando su imaginación estratégicas para crear una situación con un número determinado de normas, con el fin de facilitar la proporción del entretenimiento o diversión.

El término actual que se está trabajando para el entorno educativo como herramienta, pues en la mayoría de los casos funciona como un estimulante de habilidades práctica y psicológica que se orienta en el proceso de aprendizaje, por lo que cabe mencionar que, el juego desde hace muchos años atrás ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños, niñas y sus aprendizajes como una de las parte más importante dentro de las experiencias humanas ya que están presentes en todas las culturas.

En lo cotidiano a la realidad el juego es algo básico para la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad ya que las primeras referencias sobre los juegos antiguos existían en el año 3000 A.C. El ser humano ha jugado siempre hasta ahora en la actualidad en diferentes formas y en todas las situaciones de toda cultura eso si su enseñanza ha sido adecuada por el transcurso del tiempo, desde la niñez ha jugado no importa la edad que tenga y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir como para sobrevivir. En lo que afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura, (pabon, 2011)

Por su parte la cotidianidad del juego se aprecia como unos del recurso psicopedagógico, para fortalecer el desarrollo socio-afectivo y

cognitivo donde los docentes deben aportar con ambientes lúdicos rodeados de amor, afecto y que brinden seguridad, confianza, expresión de sentimientos, emociones y pensamientos; ayudando a que logren un equilibrio y control, para favorecer el desarrollo integral y forme partes de las nociones como el ser, el tiempo, el movimiento y cuya definiciones considera a la vez imposible e inútil que denomino “primitivas” (Pascal, 1629-1662) .

IMPOSIBLE = porque ningún discurso puede expresar su significado.

INÚTIL = porque todo el mundo tiene ya idea de lo que es.

Se incluyen varios juegos tradicionales de (Atariguana Guartatanga, 2018), con los cuales se beneficia el proceso efectivo y que manifiesta como:

“El juego es utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad, en la pedagogía tradicional donde lo mantienen alejado de la educación formal. Por lo cual, se considera al juego como tiempo dedicado en tiempo perdido para el estudio. Sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el juego, para el niño, es el método más eficaz de aprendizaje”.

Podemos entender que el juego es una metodología fundamental y ayuda al desarrollo íntegro y completo de la persona a quien es impartido con eficiencia para el desarrollo del aprendizaje por lo que es importante y necesario que se aplique el juego en las unidades educativas, porque entonces solo entonces se obtendrá una educación de calidad.

La potenciación de nuevas prácticas y mecanismos de trabajo en las escuelas ha hecho posible que los niños y niñas puedan realizar actividades de forma dinámica relacionadas con sus distintas materias, o más relacionadas con el cultivo de otras destrezas como el arte, la imaginación o el desarrollo del pensamiento lógico.

Las nuevas tecnologías permiten la combinación de las actividades académicas con el uso de Internet de forma dinámica y atractiva, lo cual conduce a un incremento del interés por parte del estudiantado, así como a un crecimiento de su autoconfianza y de sus capacidades personales.

## **Tipos de Juegos**

Estas están dentro de las técnicas lúdicas y se encuentran los siguientes tipos:

- **Juegos constructivos:** De carácter individual y más característicos de los párvulos en donde no se da importancia a la construcción de algo determinado, sino varía de acuerdo al material utilizado, por lo que sufre y cobra de forma diferente en el proceso del mismo juego, como los cuales pueden ser los cubos, arena, juegos de ensamble

- **Juegos de argumento:** Ocupan un lugar importante en la formación de la personalidad del niño/adolescente, debido a que se juegan sobre las diferentes situaciones realistas en la vida, por lo que aquí asume e interpreta fenómenos de la vida, y es aquí donde intervienen la expresión libre y la creatividad de la persona, por medio del dibujo, pintura y dramatización juegos de representación.

- **Juegos al aire libre:** Se distinguen por el contenido intelectual, que son los gestos y movimientos en que desarrollan el aspecto físico emocional que siempre está presente en el juego al aire libre, ejemplo: las escondidas, carreras busca palabras, etc. Esto se desarrolla por medio de rondas, cantos y juegos grupales.

- **Juegos didácticos:** Son elaborados por los y las educadores/as con fines instructivos, no reciben el nombre de juego, sino de clases lúdicas, es decir ven en ellos una forma especial del proceso docente, llevando a cabo

mediante el método del juego, estos juegos se utilizan fundamentalmente en el trabajo con niños/adolescentes, ejemplo rompecabezas, juegos de memoria, búsqueda en lectura: sinónimo y antónimos, etc.

- **Juegos intelectuales:** Por naturaleza psicológica. Hacen recordar al juego didáctico se puede considerar como una determinada etapa de desarrollo. Se diferencian en que se basan totalmente en la libre creación e iniciativa de los adolescentes como ejemplo se puede citar adivinanzas, cuestionarios sobre temas escogidos.

### **Clasificación de Juego**

El juego se puede referir a una búsqueda grata que lleva como función motora, todos sus sucesos donde se clasifican observando sus diferentes puntos de vista de ahí que no se pueda encontrar una única clasificación. Las clasificaciones están hechas para orientar y ayudar a los educadores. Los docentes tienen que observar al adolescente cuando juega, podrá mostrar su etapa de desarrollo y su pensamiento único. A través del juego donde muestre su desarrollo sin sentirse estudiado y de una forma completamente abierta y sincera. Cuando se revisan las clasificaciones se obtiene un conocimiento preciso y resumido de lo que sería el entorno del juego y de su evolución académica.

En la teoría de Aristóteles (Conrad Vilanou Torrano, Jaume Bantulà Janot, 2013), sobre la eutropelia, que significa la virtud del juego, se le coloca justo en el medio entre el espíritu de la relajación lúdica y el exceso en la seriedad. Aquí el filósofo se preocupa por la formación del hombre y su educación, planteando la idea de que los niños menores de cinco años para que puedan evitar la inactividad corporal deben realizar movimientos que son proporcionados por varios sistemas y a través del juego. Y, además, en su libro IV de la Ética se recomienda: El juego como una actividad complementaria al descanso. En este periodo otros autores clásicos, destacan en la función del juego y en la formación de la

personalidad y carácter de un individuo. (Carina Soledad González González, 2014) donde manifiesta que:

*“La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo aquí coge el juego como una actividad social, esto se debe gracias a la interacción con otros niños, y se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.”*

El juego siempre ha sido un pilar importante no solo para el desarrollo integral de la persona sino también para su educación y es por lo cual es indispensable su aplicación en las aulas de clases, para que por medio de esta ayude, refuerce y promueva la comunicación de la persona con el ambiente que lo rodea donde le puede darle libertad a su imaginación. Existen varias clases de juegos como por ejemplos:

**Juegos Psicomotores:** se examinan a ellos mismos y se evalúan en todo momento lo que son capaces de hacer, también exploran su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos participes de sus juegos.

- **Los juegos motores:** El juego motor constituye uno de los elementos educativos más importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin importar la etapa educativa en la que se trabaje, este constituye un elemento pedagógico de primer orden, ayudando a desarrollar la capacidad creativa y una mejor comprensión de los conceptos intrínsecos que subyacen en el lenguaje. Donde facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad Por ejemplo Educación Física

- **Los juegos sensoriales:** aquí es donde son las exposiciones de los estímulos permitiendo construir y despertar los sentidos, es decir, desarrollan los sentidos, por ejemplo: crear una caja de sensoriales o juegos de masajes con diferentes tipos de objetos.

El juego motriz es uno de los primordiales mecanismos de concordancia e interacción con los demás y, es en esta etapa, cuando empieza a especificarse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes. El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal. (García, 2014) Manifiesta:

Los juegos en esta etapa deben contribuir al logro de los objetivos generales como son la autonomía, autoconfianza, aprendizajes instrumentales básicos, mejora de las posibilidades expresivas, cognoscitivas, comunicativas, lúdicas y de movimiento. Para ello es necesario recurrir a un análisis de las cuatro áreas evolutivas concernientes al desarrollo del ser humano en esta etapa crucial: desarrollo cognitivo, social, afectivo-emocional y motriz.

Los juegos psicomotrices son muy importantes en los estudiantes ya que, mediante el uso y la aplicación de estos, se desarrolla de forma integral, puede ser más expresivo, ayuda también a que aumente la participación en clase, siendo más sociable, pensante y a tener preocupación por el resto de sus compañeros; ya que mediante esta metodología se crea un vínculo entre compañeros.

La actividad motriz tiene como meta el proporcionar al estudiante la ayuda que necesita en la dinámica de su evolución, favoreciendo el desarrollo físico y psicológico, desarrollando los aspectos fundamentales de la personalidad del niño/a, basándonos en una educación global y con carácter integrador.

Este tipo de actividad lúdica tiene como único objetivo brindarle al niño o a la niña un refuerzo para poder desarrollarse integralmente, tanto en su forma de ser, de pensar y su forma de actuar, todo esto ocurrirá mediante la educación completa que es con el uso de los juegos psicomotrices, los cuales día a día son necesarios para el entorno cotidiano y educativo.

**Juegos Cognitivos:** son los que ayudan en el desarrollo cognitivo de la persona. Entre ellos se pueden son:

- Los juegos manipulativos: se encuentra en el juego de construcción.
- El juego exploratorio o de descubrimiento: es donde la curiosidad gana en aprender más de lo que sabe.

Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

La especie humana cuenta con una serie de capacidades (psico-sociales, motoras, cognitivas, funcionales, emocionales) que le permiten su adaptación al entorno y dar respuesta a las exigencias de éste. Cada una de ellas tiene un papel específico en dicho proceso de adaptación. Por ejemplo, gracias a las capacidades motoras podemos andar, caminar, realizar, en definitiva, cualquier tipo de acción que implique movimiento, de una forma coordinada.

En el caso concreto de las capacidades cognitivas, éstas nos permiten llevar a cabo actividades tales como reconocer a las personas que nos rodean, imaginar lo que voy a hacer mañana, o recordar lo que hice el día anterior.

**Juegos Sociales:** Se efectúan en grupo, tratan en la cooperación de los niños entre sí, relacionándose con otros niños, esto ayuda su proceso de asentamiento dentro del grupo social.

Los aportes al desarrollo social se muestran básicamente en el juego figurado y en las reglas. En el primer punto por su carácter cultural e intercultural, así como porque el niño da su propia expresión o se expresa a través del mismo su manera de entender el entorno en que le rodea (la familia, la escuela, la calle, etc.) y debe elaborar la forma en que se sitúa en el mismo.

Desde un vistazo a la forma sociológica, el juego transmite u hace desarrollar diferentes costumbres como conductas sociales, aquí vemos que el niño aprende valores morales y éticos. Jugar es un medio ideal para recrearse así mismo tanto en el aprendizaje social positivo y natural, activo, muy motivador, también los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de reacción, acción, experimentación, sensación.

Sin bien se dice que, si deformas el juego de los niños consintiéndole o premiando los engaños y el juego sucio, la competición excesiva, la agresión física contra otros, estás deteriorando la actitud disciplinaria de los niños especialmente sus vidas.

Los juegos sociales se caracterizan por tener un reglamento, las reglas del juego, son más o menos complejos, y dependiendo de los casos implican en forma importante el buen sentido, o la memoria, y el azar...

De todas maneras y desde los años 1990, se nota el surgimiento de juegos que podríamos llamar algo convivial (es decir, momento agradable dentro de los juegos), en los cuales el objetivo principal es el de pasar un momento encantador y prolongado entre amigos, que el de ejercer las capacidades de reflexión y de memoria, o demostrar una habilidad especial.

Existen algunos tipos de estudios que se debe realizarse de forma más especificada, dada la utilidad del desarrollo y el proceso educativo o en el éxito entre los niños. Como los son estos juegos:

- ✓ El juego educativo. – O. Decroly.
- ✓ El juego y las nuevas tecnologías.
- ✓ El juego popular.
- ✓ El juego multicultural.
- ✓ La cesta de los tesoros.
- ✓ El juego heurístico.
- ✓ El juego psicomotor.
- ✓ El juego competitivo y el cooperativo.

En los diferentes tipos de juegos lúdicos, aquellos que implican la creatividad, los reflejos, intervención de la mente, el equilibrio, hay juegos en los que manda el azar como entre otros que han hecho petición de parte de quienes los despliegan una incursión más bien del físico. Pero además del entretenimiento que los mismos suelen reportarles a quienes los desempeñan, también resultan ser conveniente la importancia que es a la hora del desarrollo en sus destrezas y habilidades, ni hablar del rol sustancial que presentan a instancias con el aprendizaje del mismo.

Lo lúdico como contribuyente a la educación no es actual, sino que los antiguos romanos llamaban a las escuelas de primeras letras como, “*ludus*”, y era un “*magister ludi*”, era el maestro que se encargaba en la alfabetización, poniéndoles a entrar en el juego, con el material de las letras construidas con marfil o madera. En el aprendizaje al modo jugando es una manera motivadora y demasiado placentera, eficiente, usando estas técnicas con un fin especificado.

En la ecología acústica los sonidos forman parte de los textos que uno aprende a leer, describiendo un conjunto de una historia o paisaje o

situación sonora eso si estos deben ser textos de gran afectividad y de calidez con un significado que se relacione con las palabras ya que es necesario realimentarnos con las palabras de los otros y otras, también usando un poco la imaginación.

Para (Angelina, 2013) en su aspecto formal el juego es una acción libre y ejecutada automáticamente “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, que a pesar de todo puede absorber la atención por completo al niño/jugador, sin que haya interés material ni obtenga en ella provecho alguno, su realización es dentro de cierto tiempo y determinado espacio, que se desarrolla en disfrazarse para destacar del mundo habitual o de un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio.

Para Peralta da a entender que el juego se vuelve una herramienta muy útil e interesante para poder aplicarla en la educación, porque existe en ella una intención de comunicar contenidos de las asignaturas en este caso en el área de Ciencia Social. Nos dice que hay que ver la emotividad de los niños y niñas cuando juegan porque se dejan notar sus expresiones y dejan fluir los sentimientos que le provoca esta dinámica lúdica.

Por ende, aún no han sido expuestos a limitar mediante la estructura de la lectura de sentimientos donde aquí muestran y logran una interpretación superior a la de muchos adultos, qué, al perder la sensibilidad, pasan de lado ante una obra desentendida.

### **Juegos íntegros**

Se desprende que el juego es una excelente alternativa para todos aquellos que quieran probar un poco de todo no importa el género o la edad que tenga, Si bien decir, el juego está más asociado a los niños es

importantísimo en cualquier etapa de la vida donde debemos decir y lo comprobamos por todo lo que mencionamos.

Para los más pequeños porque les permite expresar libertad, su aprender en desarrollar la empatía imaginación, crecer conformes. Y para los adultos es relevante porque los aleja durante su práctica de las preocupaciones cotidianas y de la monotonía de la rutina.

### **Rendimiento académico**

En los resultados de lo eficiente y complejo que se puede envolver el estudiante aquí captura la propia capacidad individual, su medio socio-familiar, su análisis resulta complejo y con múltiples interacciones y su realidad escolar.

### **Alto rendimiento académico**

En materia de educación y aprendizaje, un estudiante de alto rendimiento, es aquel que obtiene los mejores resultados por el tiempo y esfuerzo invertidos, así como calificaciones conseguidas.

Es el estudiante que hace el trabajo requerido en tiempo y forma con calidad. El alto rendimiento académico se relaciona con el aprovechamiento del plan curricular y la correcta asimilación de los conceptos del docente, así como su grado de cohesión de las ideas individuales con las del grupo.

### **Bajo rendimiento académico**

Cuando los resultados académicos, traducidos en calificaciones, no son satisfactorios. Las notas que recibe el educando, entregadas al final de los trimestres, son bajas, en definitiva. Podríamos matizar diferencias entre el bajo rendimiento académico y el llamado “fracaso escolar”. En este segundo caso, además de obtener pobres resultados académicos, el alumno sigue una escolaridad problemática, sin adaptarse al colegio.

Los jóvenes con bajo rendimiento académico pueden ser de perfiles muy diferentes: los hay muy trabajadores (aunque no les resulta productivo), los hay pasivos, que no terminan de implicarse en las dinámicas de clase, y, finalmente, los hay con considerables problemas de adaptación y con facilidad para entrar en conflictos.

**Sus causas:** pueden manifestarse de muchas maneras adopción de vicios, vidas frustradas o roces sociales, desintegración en la familia, falta de motivación para seguir preparándose académicamente para esto son los salones vacíos que se puede ver a futuras defectuosas en el comportamiento del estudiante, entre otras.

El rendimiento académico depende en gran medida del ambiente socio-familiar que rodea al alumno, y en la niñez el medio social que más directamente incide sobre ellos es la familia.

Los problemas en el colegio son la expresión de que «algo» está pasando, por lo que hay que determinar cuáles son las disfunciones familiares que están haciendo clínica a través del niño y diagnosticarlas, para cambiarlas con una metodología específica de las intervenciones en familia.

La educación familiar se caracteriza por su solidaridad y duración, por lo que constituye un agente estabilizador e importante. Es un factor de causa, predisposición y contribución para el desarrollo emocional e intelectual de sus miembros.

### **Entorno escolar y rendimiento académico**

El entorno es lo que rodea a un individuo, formando parte de él. Una persona se moverá en diferentes entornos a lo largo de su vida. Los más importantes son: laboral, familiar y educativo. El entorno escolar es uno de los tantos contextos en los que se irá desarrollando el estudiante y en

el que pasará gran parte de su vida, por lo que debe de estar en armonía con los otros contextos en los que se encuentran viviendo los pequeños.

Los contextos en los que el estudiante se encuentra deben de ser confortables y cómodos para que se sienta en confianza y tenga la oportunidad de desenvolverse libremente en ellos.

El entorno educativo se encuentra conformado por espacios, materiales didácticos, interacciones que crean un determinado clima o ambiente que lo identifica, dándole un carácter único al trabajo que distingue a cada aula.

Para (martinez, 2014), en otro aspecto se debe considerar para el rendimiento académico, la inteligencia, la cual va relacionada con la capacidad que tiene un alumno para captar la información de manera rápida y eficiente. Referente a esto señala:

Inteligencia: aunque la mayor parte de las investigaciones encuentran que hay correlaciones positivas entre factores intelectuales y rendimiento, es preciso matizar que los resultados en los test de inteligencia o aptitudes no explican por si mismos el éxito o fracaso escolar”.

Este autor mediante esta cita da a entender que como sabemos hay estudiantes que obtienen altas puntuaciones en las pruebas y sus resultados escolares no son especialmente brillantes en ocasiones hay casos en que son negativos, pero este es un aspecto más, que se debe tomar en cuenta para saber cómo será el rendimiento académico del educando, y así poder ayudarlo en este proceso.

Para (martinez, 2014), Ligado a la causa anterior se puede decir que otro factor primordial es el entorno que rodea al educando, ya que esto influye en su desempeño, como bien lo indica expresa:

El rendimiento intelectual depende en gran medida del entorno en que se estudia. La iluminación, la temperatura, la ventilación, el ruido o el silencio, al igual que el mobiliario, son algunos de los factores que influyen en el estado del organismo, así como en la concentración del estudiante”.

Por medio de Martínez se puede dar cuenta que no solo los factores cognitivos o sociales son los que influyen en el rendimiento académico, sino también el contexto en que se desenvuelve el estudiante, ya que de no contar con una buena iluminación, el educando podría perder el sentido de la clase ya que no podría ver con claridad lo que el maestro escribe o lo que él mismo hace, de alguna manera la ventilación también es otro factor importante ya que de estar en un lugar cerrado, al alumno podría darle sueño o mucho frío, y esto haría que el educando perdiera el sentido de la clase, enfocándose a la necesidad que presenta.

Un nuevo punto importante es el desarrollo de la personalidad, como bien se menciona en párrafos anteriores ésta influye para el rendimiento y es una de las causas para el educando tenga un buen y mal rendimiento académico.

### **Estrategias para mejorar el rendimiento académico**

En este sentido es importante por tanto la constancia y tener en cuenta una serie de factores:

- ✓ No hay que dejarse llevar por el dramatismo de los malos resultados.
- ✓ No comparar a los estudiantes con otros y menos en términos negativos, para no crearles inseguridad.
- ✓ No hacerles sentirse culpables y buscar alternativas de forma conjunta.

- ✓ Es necesario un equilibrio entre firmeza (autoridad) y tolerancia (comprensión).
- ✓ Debe existir un cumplimiento de un mínimo de normas y horarios que concilien la vida laboral y la escolar.
- ✓ Permitirles tomar decisiones para que sean responsables en función de su edad.
- ✓ Es trascendental un diálogo entre padres e hijos. Al igual que es primordial que en el centro escolar exista una comunicación entre padres y tutores con el conocimiento de los estudiantes para resolver los problemas conjuntamente.

A su vez, existen unas conductas que hacen posible el desarrollo de la motivación:

- Establecer metas alcanzables.
- Enseñarles a atribuir el éxito a su esfuerzo.
- Reforzarles continua y positivamente por todos y cada uno de sus logros.
- Proporcionarles modelos de conducta útiles para su vida diaria.
- Enseñarles técnicas de estudio personalizadas.

Que un estudiante sea o no buen estudiante depende principalmente de él mismo, aunque en su rendimiento escolar también incidan otros factores personales, familiares, culturales, económicos, escolares y sociales.

## **FACTORES QUE INFLUYEN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO**

### **Factores Individuales**

Son aquellos factores que se refieren a las cualidades y características propias de cada educando que lo diferencian del resto, convirtiéndose en un ser único e irrepetible.

### **Factores pedagógicos**

En estos factores se ven involucrados los métodos de enseñanza aprendizaje, el ambiente escolar, la personalidad y formación del maestro, así como las expectativas de los padres hacia el rendimiento académico de sus hijos.

### **Factores cognoscitivos**

En estos factores encontramos los perceptivos; los de los sentidos que son necesarios en la vida de cada ser humano, se ha comprobado que algunos estudiantes presentan un bajo rendimiento escolar debido a problemas en la vista o en el oído algunos corregibles y otros no, presentando dificultades en recibir sensaciones externas, es decir aquellos con problemas auditivos – visuales.

### **Fundamentación Pedagógica**

La teoría constructivista parte del presupuesto: “el conocimiento no se descubre, se construye”. El antecedente filosófico del constructivismo pertenece a Kant del libro (Ramos, 2012), cuyas ideas a priori, juicios sintéticos a priori, analítica y dialéctica transcendentales reflejan carácter sistematizado y unificador del espíritu humano.

Jean Piaget aporta a la teoría constructivista la concepción del aprendizaje como un proceso interno de construcción en el cual, el individuo participa activamente, adquiriendo estructuras cada vez más complejas denominadas estadios.

En su teoría cognitiva, Piaget descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: Las estructuras psicológicas

se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan en esquemas de conducta, se internalizan como modelos de pensamiento y se desarrollan después en estructuras intelectuales complejas.

La Pedagógica es la ciencia que estudia la educación del adulto basada en el principio fundamental de la participación y la horizontalidad entre el facilitador y el educando con miras al logro de la autorrealización, que es el objetivo más importante para él (Ministerio de Educación. Fuente, 2012), venezolano, en su obra "La praxis Pedagógica curricular en los jóvenes entre 14 y 18 años", se refiere a la pedagogía como: la ciencia y el arte que, siendo parte de la Pedagógica y estando inmersa en la educación

Permanente, se desarrolla a través de una praxis fundamentada en los principios de Participación y Horizontalidad; cuyo proceso, al ser orientado con características sinérgicas por el Facilitador del aprendizaje, permite incrementar el pensamiento, la autogestión, la calidad de vida y la creatividad del participante adulto, con el propósito de proporcionarle una oportunidad para que logre su autorrealización.

### **Marco Contextual**

En la Unidad Educativa Fiscal "Vicente Rocafuerte" se encuentra situada en la provincia del Guayas, cantón de Guayaquil, zona 8, Distrito 09H01959, Parroquia Urdaneta, en la calle Vélez 2203 Lizardo García, el Gobernador de Guayaquil, Vicente Rocafuerte, le hizo una petición al Juan José Flores en ese entonces Presidente del Ecuador para la creación de un plantel estudiantil en Guayaquil.

Luego que, por medio de un decreto, el presidente aceptó la creación del plantel que tuvo por nombre Colegio del Guayas, el 1 de febrero 1842. El plantel tuvo como primer rector a Teodoro Maldonado. El 18 de mayo de 1843 se decretó un restablecimiento del plantel, debido a los escasos recursos económicos. Se decidió cambiar el nombre del colegio al de San

Vicente del Guayas el 4 de diciembre de 1847, en homenaje a Vicente Rocafuerte quien falleció el 17 de mayo de ese año. Finalmente, el 10 de diciembre de 1900 se decidió cambiar el nombre a Colegio Nacional Vicente Rocafuerte.

Los inicios esa fecha el colegio fue mixto hasta 1937, donde decidieron que en la entidad educativa sea solo para varones. El 29 de abril del 2005, el (Conesup) Consejo Nacional de Educación Superior aprobó al plantel como un Instituto Superior Tecnológico. Debido a la ley de educación implementada bajo el gobierno del presidente Rafael Correa, el plantel volvió al funcionamiento como colegio mixto en 2012. El primer rector en dirigir el colegio fue Teodoro Maldonado. El pintor Theo Constante fue alumno, profesor y rector del plantel. En 2009 Carmen López se convirtió en la primera mujer en ocupar el rectorado del colegio.

En la actualidad la institución cuenta con dos jornadas: Matutina y vespertina que está conformada por 142 docentes, 4200 estudiantes legalmente matriculados, y está compuesta por 5 autoridades directivas guiados por el MSc. Óscar Mejía Vicerrector de la institución comprometidos a alcanzar una educación de calidad y de excelencia, de los cuales 480 estudiantes son de primero de bachillerato y 4 docentes que imparten la asignatura de Lengua y Literatura.

## **Marco Legal**

### **TÍTULO I: ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL ESTADO**

#### **CAPÍTULO PRIMERO**

##### **PRINCIPIOS FUNDAMENTALES**

Art. 3.- Son los deberes primordiales del Estado: Garantizar sin discriminación el goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para el pueblo.

El Artículo 298 de la Constitución de la República establece pre asignaciones presupuestarias destinadas, entre otros al sector educación, a la educación superior, y a la investigación, ciencia, tecnología e innovación en los términos previstos en la ley. Las transferencias correspondientes a pre asignaciones serán predecibles y automáticas;

#### **CAPÍTULO SEGUNDO**

En la Sección quinta de la Educación se toma en cuenta los siguientes artículos del derecho del buen vivir:

Art. 26.- La educación es un derecho de las un deber ineludible e inexcusable del Estado.

Constituyendo un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable del buen vivir.

Las sociedades (progenitores, familia, comunidad, toda persona) tienen el derecho de participar en el proceso educativo con responsabilidad.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano donde garantizará su desarrollo holístico, al medio ambiente sustentable y a la democracia.

La educación es muy importante para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende.

El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- La libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Los padres de los estudiantes o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Cada uno de estos artículos de la constitución tributa de alguna manera a la sustentación legal, ya que se fundamenta en los principios de educación de calidad, y solo lograremos ese propósito cuando se desarrollen procesos de enseñanza aprendizaje activos, creativos participativos e inclusivos. Atendiendo a las necesidades individuales, pero sobre todo logrando ofrecer espacios de aprendizajes motivantes lúdicos e interactivos.

➤ En la Ley Orgánica de Educación Intercultural se habla de las obligaciones del estado respecto al derecho de la educación:

m.- Patrocina la investigación como tecnológica e innovadora, la creación artística en la práctica del deporte la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística.

n.- Garantiza la participación activa de las familias, estudiantes y docentes en los procesos educativos.

### **1.4.3. El Plan Decenal**

El Plan Decenal de Educación es una política de Estado con gran legitimidad social, ya que fue aprobada por cerca del 70 % de los votantes ecuatorianos en plebiscito nacional y luego ratificada con la aprobación de la Constitución del Ecuador en el año 2008. Se trata de una política de Estado por cuanto ha trascendido la gestión de dos gobiernos.

Políticas: Garantizar que los estudiantes que egresan del sistema educativo cuenten con competencias pertinentes para su correcto desarrollo e inclusión social.

Ofrecer igualdad efectiva de oportunidades, culturales, lingüísticas y educativas, a través de educación de calidad y calidez. Implementar un sistema nacional de evaluación y rendición de cuentas.

### **El Código de la Niñez y Adolescencia**

**Artículos:** 38, 39, 40 y 43 se refieren a los objetivos del programa educativo, a los derechos y deberes de los progenitores con relación al derecho a la educación, las medidas disciplinarias y disfrutar libremente en todas las expresiones de la vida cultural.

#### **Artículo 38**

f) "Fortalecer el respeto hacia todos especialmente a sus progenitores y autoridades del plantel, su idioma, su propia identidad cultural, sus valores, y los valores a los de otros pueblos con sus culturas", el Código de la Niñez y Adolescencia exige tratar a niños/ adolescentes en forma diferenciada con equidad.

#### **Artículo 39**

5. Participar activamente para mejorar la calidad de la educación.
6. Asegurar el máximo aprovechamiento de los medios educativos que les proporciona el Estado y la sociedad.

#### **Artículo 40**

La práctica docente y la disciplina en los planteles educativo respetarán los derechos y garantías de los niños, niñas y adolescentes.

#### **Artículo 43**

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a participar libremente en todas las expresiones de la vida cultural.

## **CAPITULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Diseño de la investigación**

En este proyecto investigativo se ha recabado y/o recalcado información referente a las variables dependiente (La Gamificación) como independiente (enseñanza-aprendizaje significativo aplicando lúdica), en el cual emplearemos un diseño de investigación cualitativo-cuantitativo se han empleado instrumentos de investigación como las encuestas y entrevistas.

La metodología constituyó una etapa específica en la investigación realizada para este proyecto educativo, por medio de ella se pudo conocer con claridad el proceso sistemático.

Teóricamente la metodología, es la parte de la lógica que estudia los métodos, por eso a través del cual se obtuvo la información durante la investigación científica y la sistematización de sus resultados, por medio de ella se pudo analizar las falencias sobre el rendimiento académico en los estudiantes de 1ero. de Bachillerato de la entidad Educativa Fiscal Vicente Rocafuerte en el área de Lenguaje la asignatura de Lengua y Literatura y cuán importante sería el software dentro de las actividades lúdicas, para lo cual se utilizó el enfoque específico.

#### **3.2. Modalidad de la Investigación**

##### **Enfoque cualitativo**

En esta investigación trata de buscar la manera en que los individuos estén presentes en el problema de la investigación, es decir la falta de conocimiento en el rendimiento académico de los estudiantes.

En síntesis, este enfoque sirvió para generar teoría en el propio lugar de los hechos donde sucedió el problema y de esa forma pudo explicar los diferentes aspectos.

## **Enfoque Cuantitativo**

La revisión de este análisis se obtuvo de forma numérica, de manera general con herramientas que estuvieron inmersas en el campo de la estadística, para poder utilizar este enfoque se requirió que entre las variables del problema en estudio existiera una relación cuya naturaleza esté representada por algún modelo numérico que sea lineal, exponencial o similar.

## **Investigación cuali-cuantitativo**

En síntesis, se la utilizó porque las variables del problema tuvieron relación como fue el caso de las actividades lúdicas con la del rendimiento académico, por lo que se las midió por medio de encuestas que se las realizó a docentes y estudiantes de primer año de bachillerato.

### **3.3 Tipos de la investigación**

#### **Estudio Bibliográfico**

Su característica fue la de emplear palabras muy claras las cuales hicieron más comprensible el objeto de investigación. (Bisquerra, 2013). Manifiesta “El objetivo está en explicar el fenómeno. Llegar al conocimiento de las causas es el fin último de estas investigaciones. Se pretende llegar a generalizaciones extensibles más allá de los sujetos analizados. (Pág.33).

#### **Estudio de Campo**

Está realizado en el lugar donde sucedió el problema de investigación, la información que se pudo obtener fue de mucha ayuda para dar solución a la situación - conflicto que ocurrió en la Unidad Educativa “VICENTE ROCAFUERTE”.

Se utilizó este tipo de investigación, porque se consideró importante hacer uso de las diferentes fuentes que se presentaron, y fue de gran ayuda para la búsqueda, la mejor solución del proyecto “La investigación de campo es aquella que se realiza en el mismo lugar donde se desarrollan o producen los acontecimientos, en contacto con quien o quienes son los gestores del problema que se investiga”.

### **Estudio Exploratorio**

En este caso fue a los estudiantes de primer año de bachillerato en la asignatura de Lengua y Literatura donde se pudo comprobar que su rendimiento académico, no es el adecuado en la asignatura por lo que su rendimiento académico es bajo y por lo tanto los docentes se mostraron muy preocupados.

### **Estudio Descriptivo**

Esta investigación ayudo a llegar a los motivos por los cuales los estudiantes de primero de bachillerato General Unificado no desarrollan un rendimiento académico en la asignatura de Literatura en la Unidad Educativa Fiscal “Vicente Rocafuerte” y de las causas que generaron este problema.

### **Estudio Explicativo**

El estudio nos ayuda a describir el problema de una forma numérica con datos obtenidos del lugar de la investigación siendo tomados en base a las encuestas realizadas a la asignatura de Lengua y Literatura de primero de bachillerato del colegio Vicente Rocafuerte y como afecta el no utilizar la Gamificación en los estudiantes como método para un aprendizaje significativo.

## **Propositivo**

Otorgar una ayuda que tenga de iniciativa ayudar a los estudiantes y docentes a evaluar de una mejor manera el contenido de la asignatura y a su vez que sea divertida y fácil de comprender

## **Etnografía**

Es aquella considerada que estudia y describe los pueblos y sus culturas. Es decir que nuestra investigación en cuanto a la etnografía está basada en las autoridades que imparte la materia como a su vez los estudiantes del primero de bachillerato del colegio Vicente Rocafuerte.

### **3.4. Métodos de investigación**

#### **Análisis**

Los investigadores asimilaron el problema que surgió de una necesidad la cual fue la falta de rendimiento académico de los estudiantes de primer año de bachillerato de la asignatura de Lengua y Literatura y buscó dar soluciones idóneas en este caso fue la utilización de las actividades lúdicas.

#### **Método Inductivo**

Se caracteriza por utilizar la inducción como el procedimiento metodológico fundamental y el experimento como el punto de partida para la elaboración de la teoría explicativa del fenómeno.

La inducción, en términos generales, parte de hechos particulares para llegar a la formulación de leyes generales relativas a los hechos observados. Como lo indica la cita de (Zarcas, 2015)

Por lo tanto el proyecto educativo siguió los procedimientos metodológicos de la inducción, pues partió de la observación dentro del campo de la Unidad Educativa Nacional "Vicente Rocafuerte"

constituyendo del hecho particular, para llegar a la formulación de una teoría interpretativa general de la regularidad observada en los estudiantes de primer año de bachillerato en la asignatura de Literatura y porque no desarrollaron un rendimiento académico acorde a la realidad en que se encuentran.

### **Método deductivo**

La deducción se la empleo para poder demostrar los contenidos de las teorías como científicas en la explicación del objeto o fenómeno que se investiga. En términos más simples, la deducción consiste en partir de una teoría general para explicar hechos o fenómenos particulares.

Dio inicio el tema de investigación y cuyo problema es el rendimiento académico de los estudiantes de primer año de bachillerato en la asignatura de Literatura, para posteriormente explicar cuáles fueron las ventajas de la implementación en las actividades lúdicas del colegio “Vicente Rocafuerte”.

## **3.5 Técnicas e instrumentos en la investigación**

### **Encuesta**

Es una de las técnicas de investigación social más difundidas, se basó en las declaraciones escritas de la población con el objeto de recabar información en este caso fue a los docentes y estudiantes de primer año de bachillerato en la asignatura de Lengua y Literatura. Se basó en aspectos objetivos (hechos, hábitos de conducta, características personales) o subjetivos (opiniones o actitudes)

### **Entrevista**

El fin de este tipo de entrevista es obtener información relevante sobre el uso de la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura del primero de Bachillerato general unificado.

Es decir, si el desarrollo de una aplicación lúdica ayudaría tanto a estudiantes y docentes al llevar a cabo un test al final de la primera unidad de una forma más interactiva y de fácil manejo.

### **3.6 Instrumentos de investigación**

#### **Cuestionario**

Utilizada para obtener datos de varias personas investigadas cuyas opiniones interesan al investigador.

El cuestionario que se utilizó para recopilar la información fue aplicado a docentes, y estudiantes de primer año de bachillerato en la asignatura de Literatura con lo cual se pudo tener un criterio amplio respecto a las necesidades que presenta la comunidad educativa debido a que los docentes no aplicaban los métodos para el aprendizaje y el conocimiento para fomentar el rendimiento académico de los educandos en la asignatura de Literatura.

Y esto es un factor que ayuda a nuestra investigación para el desarrollo de nuestra propuesta en diseñar una aplicación lúdica.

#### **Registro anecdótico**

En los paralelos de la unidad educativa Vicente Rocafuerte se notó cierta inquietud por lo que se estaba llevando encuestas en las aulas de primero de bachillerato.

A dichos alumnos les intereso tanto el tema que impartieron sus propias ideas para el desarrollo de la aplicación en beneficio mutuo tanto para la creación y utilización de la herramienta lúdica.

### 3.7 Población y Muestra

Nuestra población está considerada a los docentes y estudiantes del Colegio Vicente Rocafuerte del primero de Bachillerato General Unificado en la asignatura de Lengua y Literatura.

#### 1. Tabla N° 2 Población del Colegio Vicente Rocafuerte

Ítem	Detalle	Población	Porcentaje
1	Autoridad	1	1%
2	Docentes	3	3%
3	Estudiantes	480	96%
Total		484	100%

#### Formula

$$n = \frac{Z^2 * P * Q * N}{e^2 (N - 1) + Z^2 * P * Q}$$

n =	Población =	480
P =	Probabilidad de éxito =	0,5
Q =	Probabilidad de fracaso =	0,5
P*Q=	Varianza de la Población=	0,25
E =	Margen de error =	5,00%
NC (1-α) =	Confianza =	95%
Z =	Nivel de Confianza =	1,96

$$n = \frac{(1.96)^2 * 0.25 * 480}{(0.05)^2(480 - 1) + (1.96)^2 * 0.25}$$

$$n = \frac{3.8416 * 0.25 * 480}{0.0025 * 479 + 3.84 * 0.25}$$

$$n = \frac{460.992}{2.1579}$$

$$n = 213.62$$

$$n = 214$$

**Tabla N° 3 Muestra del Colegio Vicente Rocafuerte**

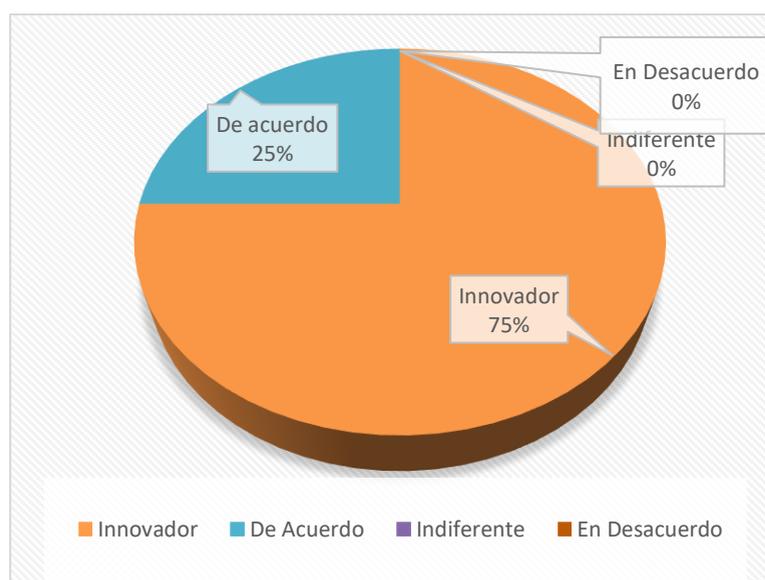
Ítem	Detalle	Población	Porcentaje
1	Autoridad	1	1%
2	Docentes	3	3%
3	Estudiantes	214	96%
Total		218	100%

## ANÁLISIS DE LA ENCUESTA APLICADA A LA AUTORIDAD Y A LOS DOCENTES DEL COLEGIO NACIONAL “VICENTE ROCAFUERTE”

**TABLA N°4: Aplicar los métodos de Gamificación**

¿Considera usted útil aplicar los métodos de Gamificación en el proceso de enseñanza de la asignatura de Literatura?			
Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 1	Innovador	3	75%
	De Acuerdo	1	25%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	<b>Σ</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°2: Aplicar los métodos de Gamificación**

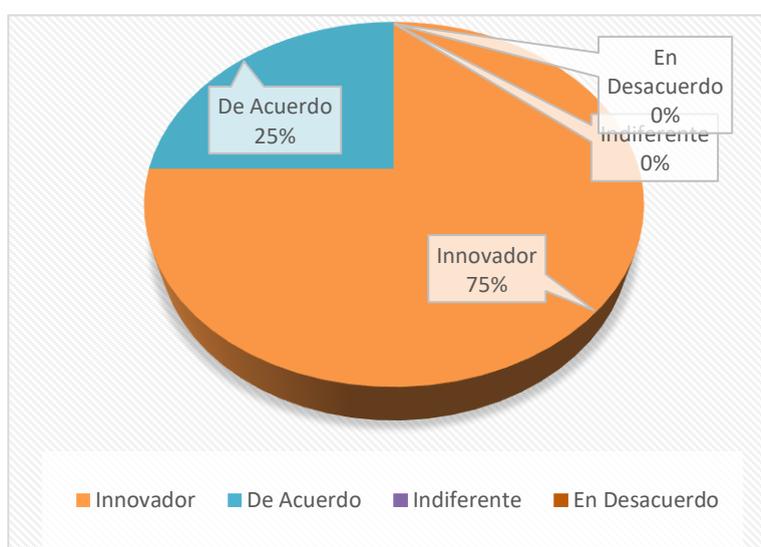


**Análisis:** El 75% les parece innovador ya que es necesario el uso de los métodos de la Gamificación en la actualidad para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje junto con la parte competitiva de cada ejercicios o acción dentro de la interacción y que de esa forma el estudiante va a mejorar su nivel de comprensión de la asignatura; el 1% está de acuerdo debido a que considera que hay temas que se los debe de dar de forma tradicional y monótono.

**TABLA N°5: Adquirir conocimientos**

¿Considera usted necesario adquirir los métodos de Gamificación para la asignatura de Literatura?			
Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 2	Innovador	3	75%
	De Acuerdo	1	25%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	Σ	4	100%

**Gráfico N°3: Adquirir conocimientos**

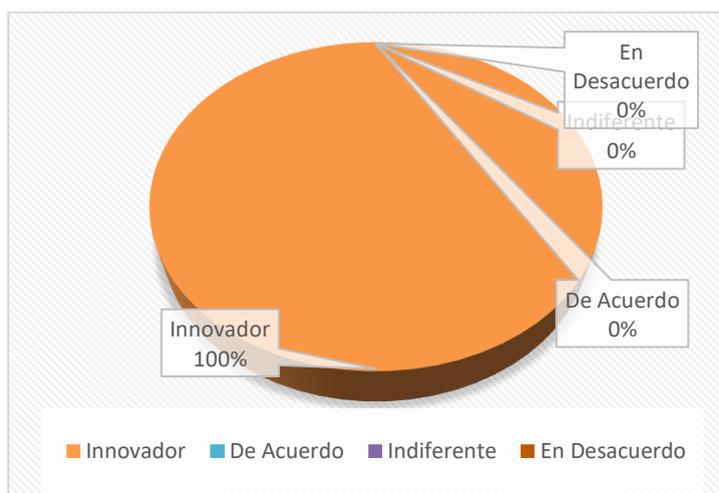


**Análisis:** El 75% indica que es innovador y es bueno para adquirir conocimientos nuevos en diferentes formas de vías como la Gamificación y sus tipos de métodos que servirán para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes ya que esto mejorara su rendimiento académico e investigativo, mientras el 1% está de acuerdo, considera que la asignatura debe también dársele tradicionalmente en una forma monótona y menos competitivo donde puedan dar más ganas en participar sea la forma de motivarlos a cada uno para llamar su atención y no ver de forma aburrida la clase y dar a reconocer a los estudiantes participativos de siempre.

**TABLA N°6: Motivar en el estudio**

¿Considera usted que los estudiantes al utilizar los métodos de Gamificación se van a motivar en el estudio de la asignatura de Literatura?			
Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 3	Innovador	4	100%
	De Acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	<b>Σ</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°4: Motivar en el estudio**

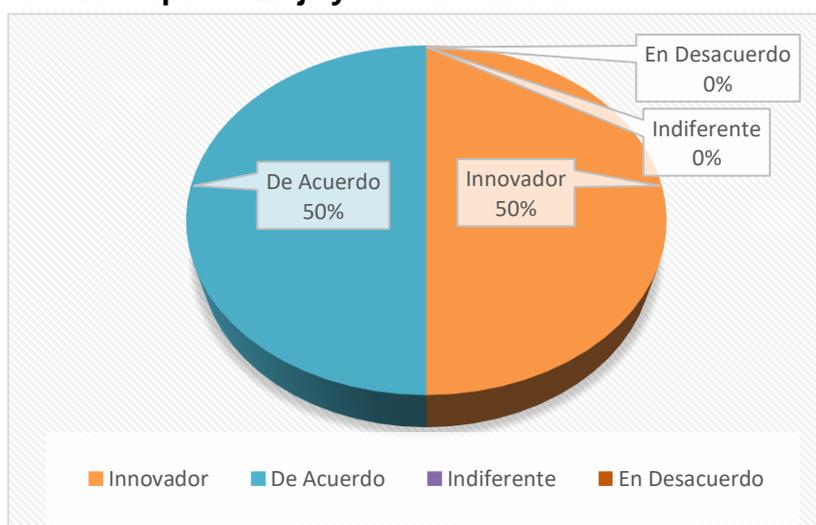


**Análisis:** El 100% manifiestan que es innovador y son las vías de la Gamificación ya que va ser motivante para los estudiantes nuevos métodos, de las técnicas de herramientas didácticas innovadoras que uno pueda escoger y que mejor el uso de la Gamificación en sus tipos de aprendizaje, ya que esto dará como resultado que el estudiante desarrolle su grado de competencia, interactividad y participación dentro del salón de clases desarrollando así su rendimiento académico y su propia personalidad intelectual.

**TABLA N°7: Aprendizaje y el conocimiento**

¿Cree usted que al utilizar los métodos de la Gamificación se va a desarrollar el rendimiento académico en los estudiantes de la asignatura de Literatura?			
Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 4	Innovador	2	50%
	De Acuerdo	2	50%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	<b>Σ</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°5 Aprendizaje y el conocimiento**

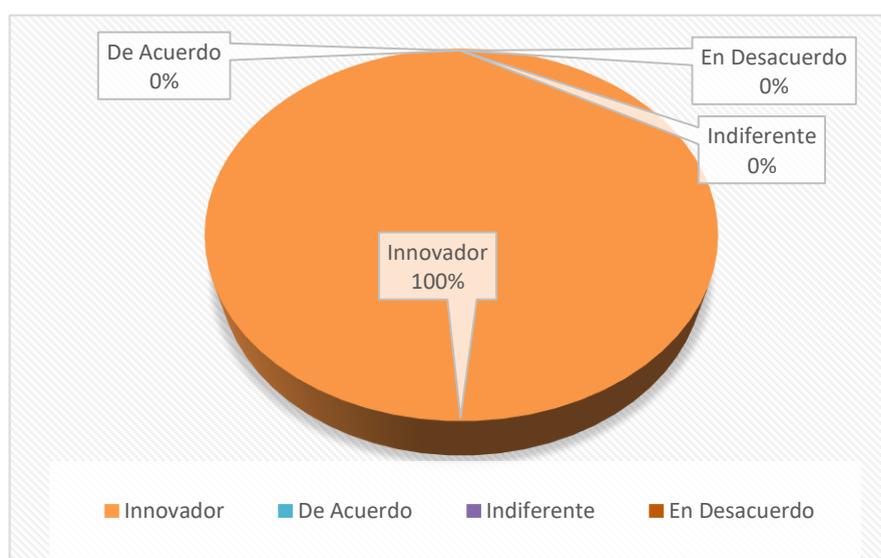


**Análisis:** El 50% manifiesta lo innovador porque, consideran que el uso de este tipo de técnicas va a poder desarrollar en los estudiantes al modo competitivo su grado de investigación al buscar alternativas nuevas logrando un rendimiento académico adecuado mientras; 2% considera estar de acuerdo porque hay temas que se desarrollan solo con los recursos tradicionales.

**TABLA N°8: Desarrollar el rendimiento académico**

¿Considera usted necesario que los estudiantes desarrollen un rendimiento académico adecuado en la asignatura de Literatura?			
Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 5	Innovador	4	100%
	De Acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	<b>Σ</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°6: Desarrollar el rendimiento académico**

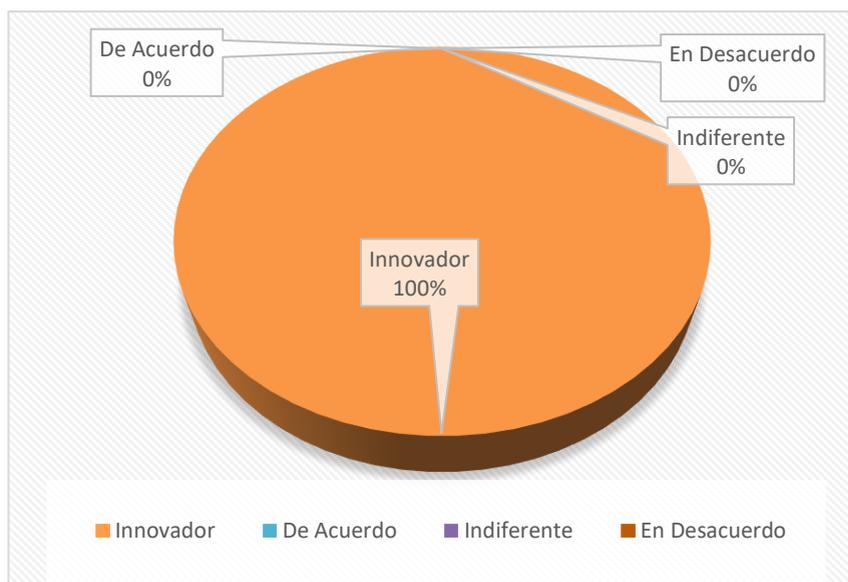


**Análisis:** El 100% manifiesta Innovador, porque consideran importante en la actualidad que el futuro profesional sea prudente, íntegro e investigador y haya un mejoramiento en su desarrollo en el rendimiento académico en una asignatura importante para el desarrollo de su cerebro, logrando de esa manera ayudar a la alineación del mismo por medio de los métodos de la Gamificación y su modo competitivo en la personalidad del estudiante.

**TABLA N°9: Concienciar a los estudiantes**

<b>¿Considera necesario en concienciar a los estudiantes la importancia y beneficio del desarrollo del rendimiento académico en la asignatura de Literatura?</b>			
<b>Código</b>	<b>Detalle</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Ítem 6</b>	Innovador	4	100%
	De Acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	<b>Σ</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°7: Concientizar a los estudiantes**

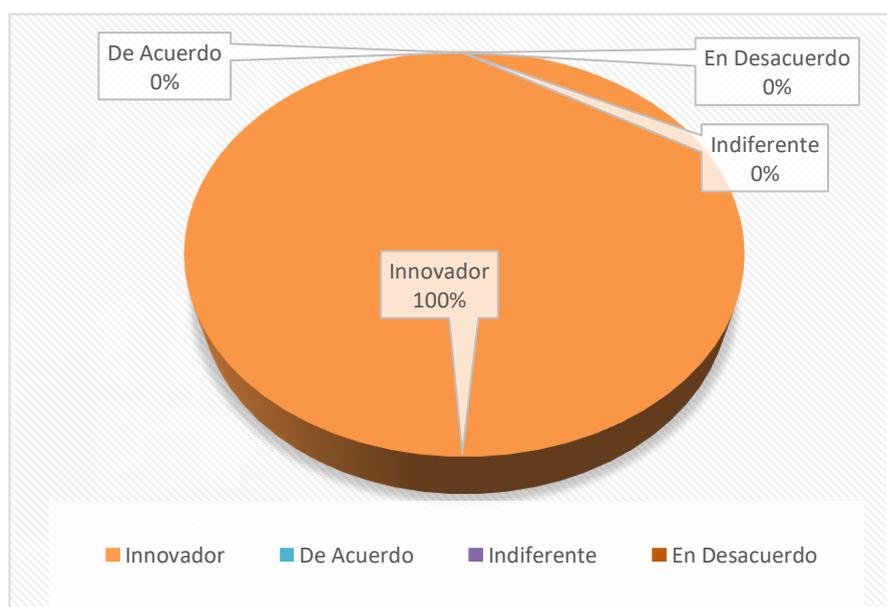


**Análisis:** El 100% indica que es innovador y necesario concienciar al estudiante sobre el desarrollo del rendimiento académico y la importancia que tendrá a lo largo de su vida tanto en el ámbito académico como profesional debido a las exigencias que pide la sociedad por la globalización en que nos encontramos.

**TABLA N°10: Interacción entre docentes y estudiantes**

<b>¿Considera fundamental la interacción entre docentes y estudiantes para mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Literatura?</b>			
<b>Código</b>	<b>Detalle</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Ítem7</b>	Innovador	4	100%
	De Acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	<b>Σ</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°8: Interacción entre docentes y estudiantes**

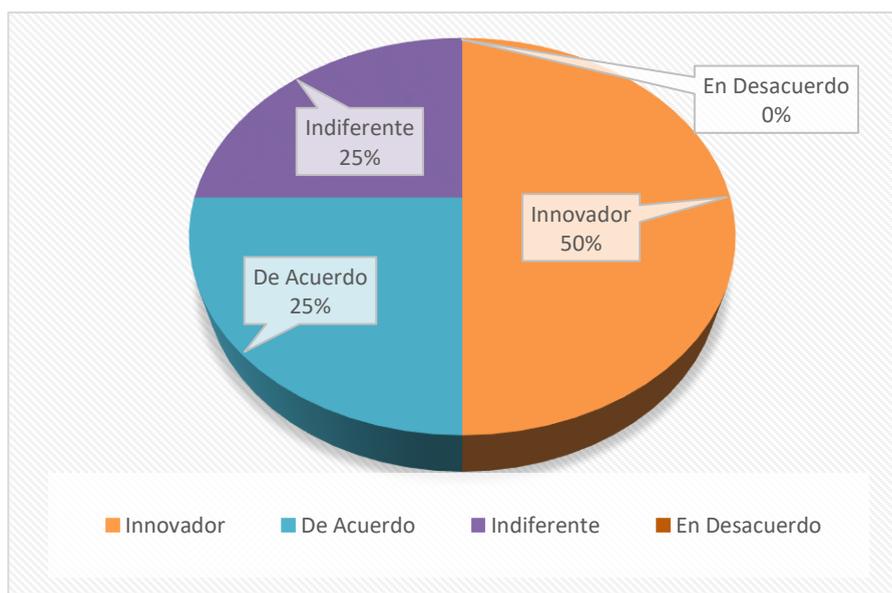


**Análisis:** El 100% indica que es innovador, debido a que consideran que la educación actual debe ser dinámica e interactiva, participativa y un poco más competitiva en los ejercicios, motivando y logrando de esa forma que el estudiante pueda desarrollar sus destrezas generando ya su rendimiento académico basado a la participación de sus ideas e investigaciones y que mejor si se utilizan la Gamificación dentro de la asignatura.

**TABLA N°11 Estudiantes de la asignatura de Literatura**

<b>¿Considera usted necesario el uso de los tipos de métodos que tiene la Gamificación para desarrollar el rendimiento académico en los estudiantes de la asignatura de Literatura?</b>			
<b>Código</b>	<b>Detalle</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Ítem 8</b>	Innovador	2	50%
	De Acuerdo	1	25%
	Indiferente	1	25%
	En Desacuerdo	0	0%
	<b>Σ</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°9 Estudiantes de la asignatura de Literatura**

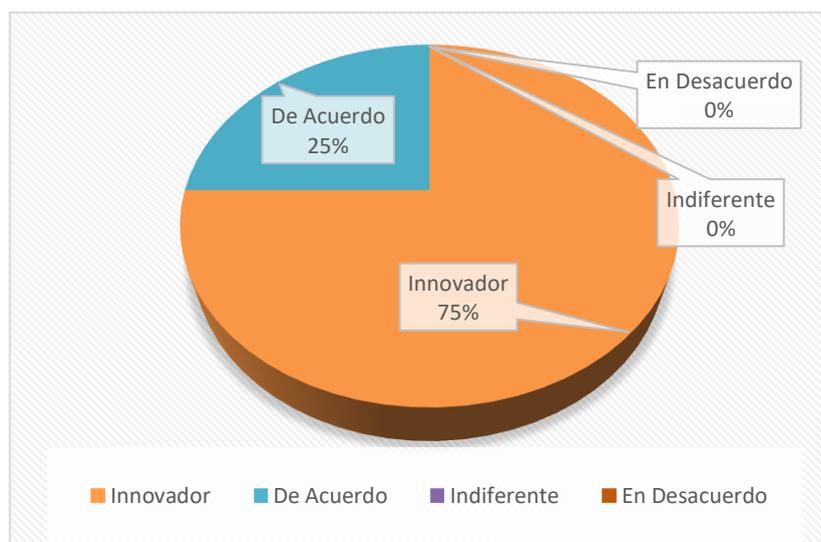


**Análisis:** El 50% indica que es innovador porque se basan en lo tradicional pero que en la actualidad la Gamificación pueda estar ganando rápidamente en todas las áreas de la educación y no puede quedar relegada, que mejor si con la utilización de ella se va a desarrollar el rendimiento académico de los estudiantes mejorando su formación volviéndolos reflexivos y participativos, mientras un 25% manifiesta estar de acuerdo mientras el otro 25% de manera indiferente ya que consideran que no todo se lo debe dejar a la lúdica.

**TABLA N°12 Diseño de un softwareare Educativo**

¿Considera usted importante el diseño de un software Educativo en el desarrollo del rendimiento académico en sus estudiantes?			
Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 9	Innovador	3	75%
	De Acuerdo	1	25%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	<b>Σ</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°10 Diseño de un softwareare Educativo**

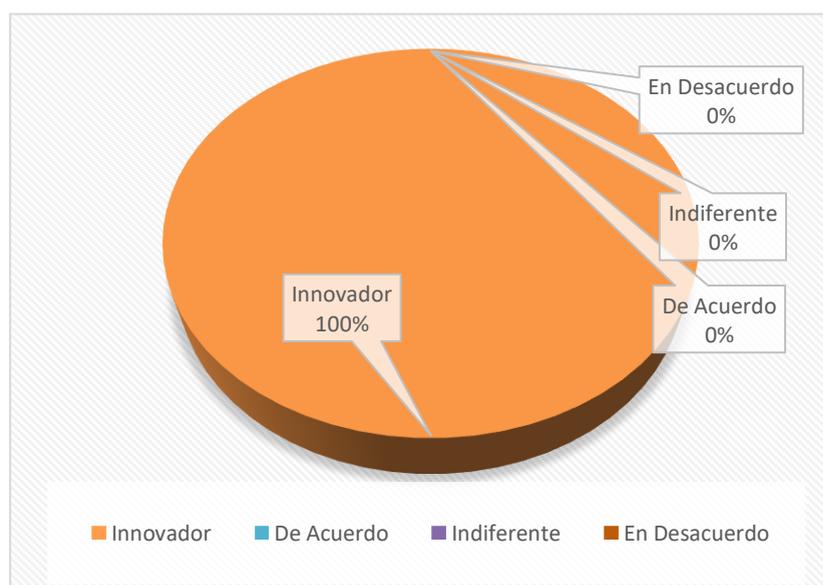


**Análisis:** El 75% manifiesta que es innovador, esto se debe a que consideran útil utilizar este software educativo en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes, ya que ellos tendrán una herramienta que sirva para aumentar sus destrezas en el campo educativo, aunque se trate de un juego algo tradicional los motiva más por la cual los hará buscadores de conocimientos logrando así mejorar su rendimiento académico, el 1% de los docente manifestó estar de acuerdo porque considera que existen también otras formas.

**TABLA N°13 Los estudiantes tendrán un mejor rendimiento**

<b>¿Cree usted que sus estudiantes tendrán un mejor rendimiento Académico si utilizan un software educativo en la asignatura de Literatura?</b>			
<b>Código</b>	<b>Detalle</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Ítem10</b>	Innovador	4	100%
	De Acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En Desacuerdo	0	0%
	<b>Σ</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°11 Sus estudiantes tendrán un mejor rendimiento**



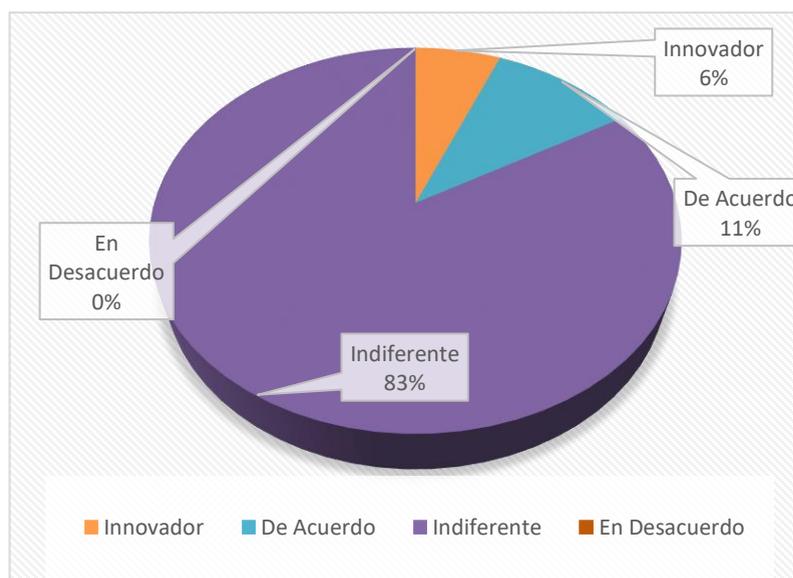
**Análisis:** El 100% de docentes manifiestan que es una propuesta innovadora ya que va ser importante el desarrollo del rendimiento académico porque el estudiante podrá buscar y comparar nuevos conocimientos y de esa forma podrá sacar sus propias conclusiones de una manera objetiva e imparcial, beneficiándose así en su nivel académico, profesional y personal.

### 3.8. ANÁLISIS DE LA ENCUESTA APLICADA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO EN LA UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE ROCAFUERTE”

TABLA N°14 Su salón de clases

¿Considera usted necesario utilizar los tipos de métodos de Gamificación dentro de su Salón de clases en la asignatura de Literatura?			
Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Ítem11	Innovador	14	6%
	De Acuerdo	23	11%
	Indiferente	177	83%
	En Desacuerdo	0	0%
	<b>Σ</b>	<b>214</b>	<b>100%</b>

Gráfico N°12 Su salón de clases

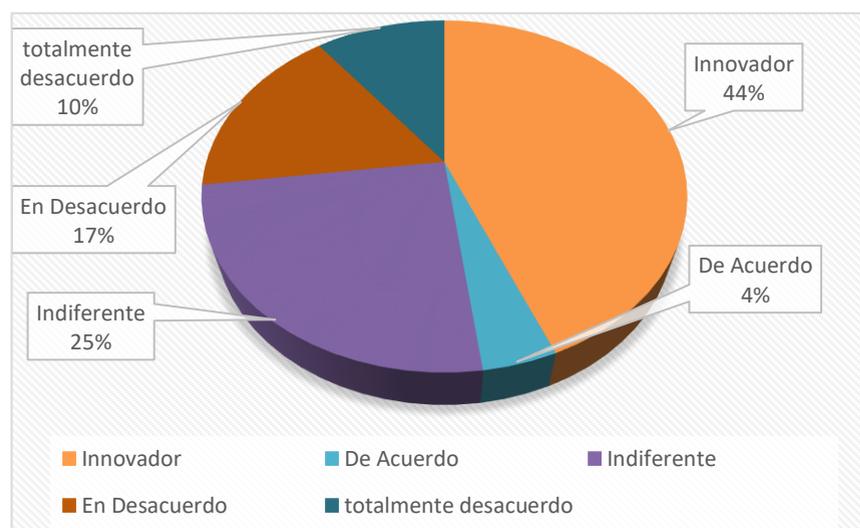


**Análisis:** el 6% de estudiantes manifiestan innovador que están totalmente de acuerdo porque consideran que las técnicas de la Gamificación son interesantes e importantes en la actualidad, el 11% de estudiantes estuvieron de acuerdo porque no pueden quedarse replegados de su uso, para poder lograr un mejor rendimiento académico, el 83% de estudiantes vieron con indiferencia el uso del tema.

**TABLA N°15 Herramienta didáctica interactiva**

¿Considera usted adecuado que el docente utilice los tipos de métodos de Gamificación como una herramienta didáctica en el desarrollo de la asignatura de Lengua y Literatura?			
Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 12	Innovador	94	44%
	De Acuerdo	9	4%
	Indiferente	54	25%
	En Desacuerdo	36	17%
	Totalmente desacuerdo	21	10%
	<b>Σ</b>	<b>214</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°13 Herramienta didáctica interactiva**

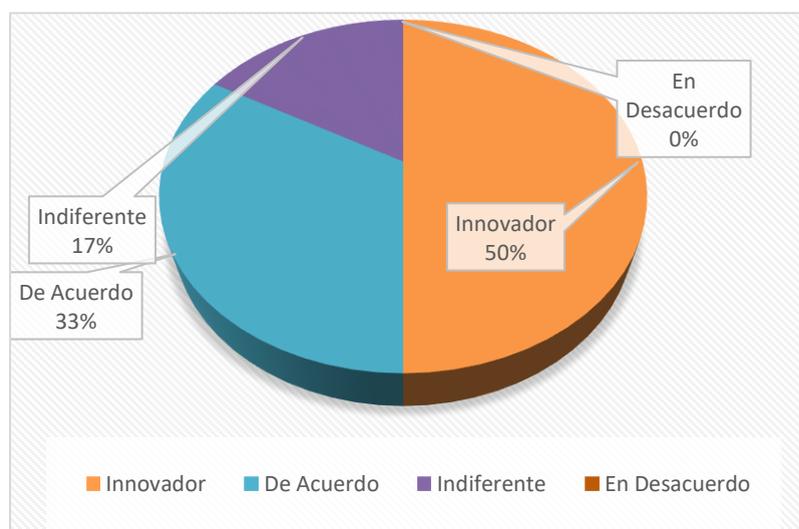


**Análisis:** El 44% de estudiantes manifiestan que es innovador porque será beneficioso que el docente utilice los tipos de métodos en la asignatura, el 4% están de acuerdo porque esto hará que ellos se motiven y así podrán entender de manera significativa, el 25% esta indiferente ya que podrán interactuar con sus compañeros sobre los problemas que se presenten para resolverlos adecuadamente, el 17% manifiesta que en desacuerdo porque no ven la manera de entender de la gran ayuda que les da esto y el 10% total desacuerdo ya que consideran que esta asignatura es en pizarra.

**TABLA N°16 Utilización de las técnicas lúdicas**

¿Cree usted que la utilización de los diferentes tipos de métodos de la Gamificación dentro del salón de clases le ayudara a comprender mejor la asignatura de Literatura?			
Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Ítem13	Innovador	107	50%
	De Acuerdo	71	33%
	Indiferente	36	17%
	En Desacuerdo	0	0%
	<b>Σ</b>	<b>214</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°14 Utilización de las técnicas lúdicas**

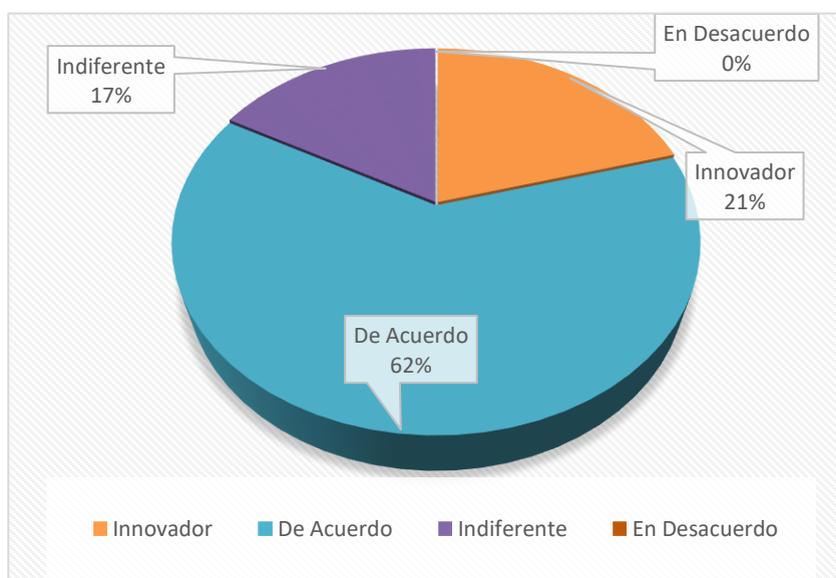


**Análisis:** El 50% de estudiantes lo ven innovador porque es bueno utilizar nuevas técnicas y que mejor que las de la Gamificación dentro del salón de clases porque será una herramienta didáctica que servirá como aporte oral en el proceso de enseñanza aprendizaje, el 33% de estudiantes está de acuerdo esto hará que el estudiante pueda utilizarla cuando crea necesario para poder repasar la asignatura de manera adecuada y así desarrollar su rendimiento académico, el 17% de estudiante manifiesta que indiferencia porque considera que la asignatura de Literatura se la aprende en la pizarra .

**TABLA N°17: Desarrollo de su rendimiento académico**

<b>¿Considera usted importante utilizar la Gamificación en el desarrollo de su rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura?</b>			
<b>Código</b>	<b>Detalle</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Ítem14</b>	Innovador	45	21%
	De Acuerdo	133	62%
	Indiferente	36	17%
	En Desacuerdo	0	0%
	<b>Σ</b>	<b>214</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°15 Desarrollo de su rendimiento académico**

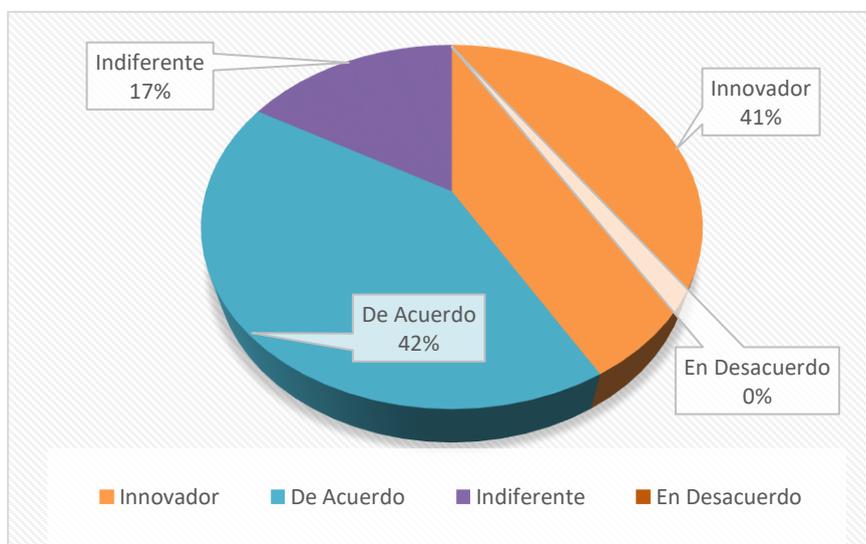


**Análisis:** El 21% de estudiantes lo ven innovador debido a que la materia de Literatura la consideran difícil y que mejor utilizar los tipos de métodos de la Gamificación para poder comprenderla de una manera novedosa y participativa, el 62% de acuerdo porque pueden desarrollar su lado cognitivo y reflexivo logrando de esa forma un rendimiento académico adecuado que sirva para su futuro profesional, mientras que el 17% de estudiantes manifiestan la indiferencia por el modo tradicional.

**TABLA N°18: Recursos didácticos tradicionales**

¿Considera usted que los recursos didácticos tradicionales que utiliza el docente son los adecuados en la asignatura de Literatura?			
Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Ítem15	Innovador	88	41%
	De Acuerdo	90	42%
	Indiferente	36	17%
	En Desacuerdo	0	0%
	<b>Σ</b>	<b>214</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°16: Recursos didácticos tradicionales**

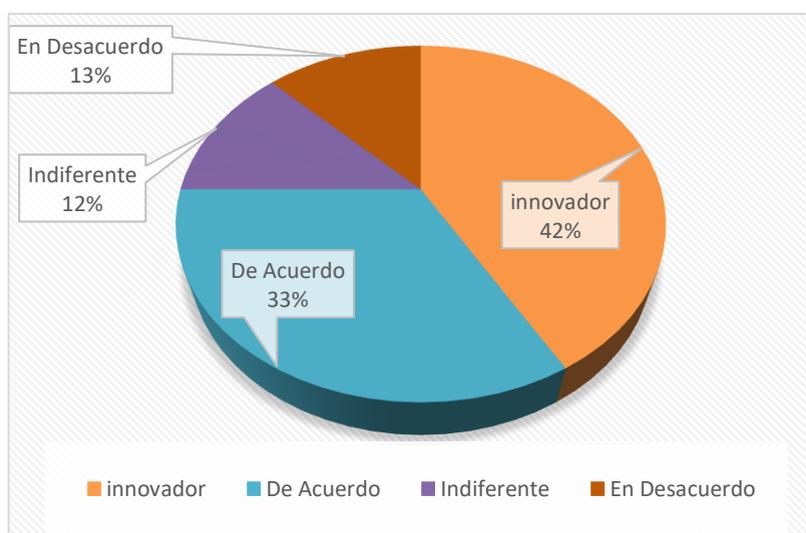


**Análisis:** El 41% de estudiantes lo ven innovador debido a que esos tipos de recursos son obsoletos y que ya no van acorde a la época que estamos por motivos que no les despierta las ganas de aprender volviendo monótonamente a lo tradicional de la clase generando así un problema educativo, viéndolo reflejado en sus calificaciones, El 42% manifestaron de acuerdo ya que a veces resulta positivo porque no llevan acorde a la enseñanza actual o tradicional lo ven en una manera normal y el 17% comenta que esos recursos son los adecuados para el aprendizaje.

**TABLA N°19: Clases más interactiva y dinámica.**

¿Considera usted que el docente debe de hacer la clase más dinámica e interactiva para motivar al estudiante y de esa forma mejorar el rendimiento académico?			
Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Ítem16	innovador	90	42%
	De Acuerdo	71	33%
	Indiferente	25	12%
	En Desacuerdo	28	13%
	<b>Σ</b>	<b>214</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°17: Clase más interactiva**

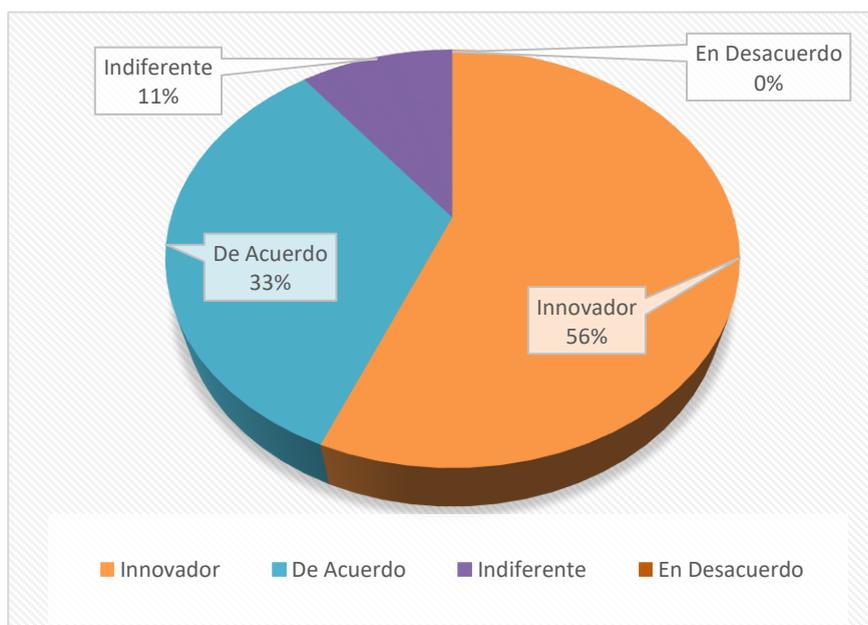


**Análisis:** El 42% de estudiantes lo ven innovador porque consideran que la clase no debe ser monótona, el 33% está de acuerdo quieren que no tan solo el docente hable sino más bien que ellos puedan participar activamente logrando de esa forma que el estudiante se compenetre en la temática y así el buscara nuevas conceptualizaciones, el 12% se muestra indiferente porque pueden de esta forma buscar un resultado adecuado mediante su rendimiento académico, mientras el 13% de estudiantes manifiesta que está en desacuerdo y lo desea en la forma tradicional, en la forma de memorizar.

**TABLA N°20: El docente se capacite**

¿Estaría usted de acuerdo en que el docente se capacite en lo que se refiere al uso de las técnicas de Gamificación para poder impartirla en el salón de clases?			
Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 17	innovador	120	56%
	De Acuerdo	71	33%
	Indiferente	23	11%
	En Desacuerdo	0	0%
	<b>Σ</b>	<b>214</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°18: El docente se capacite**

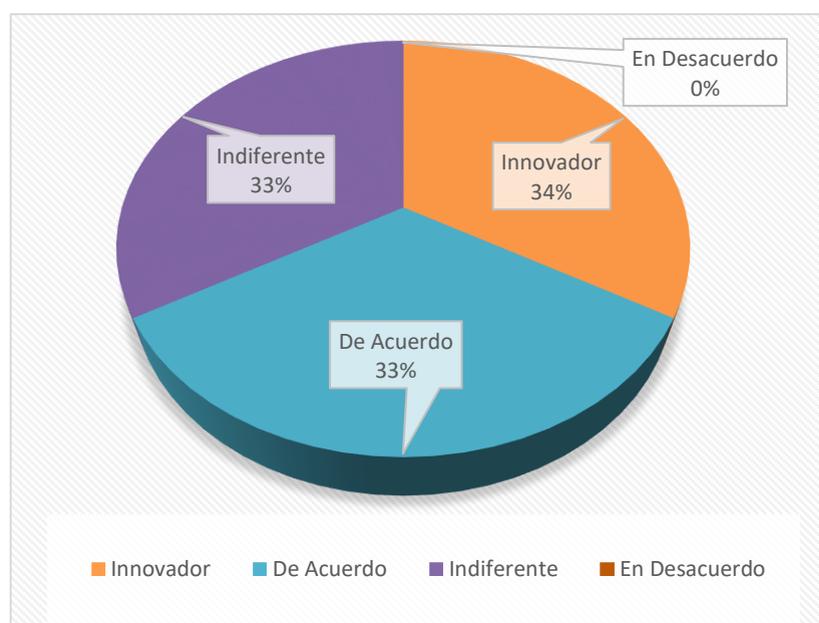


**Análisis:** El 56% de los estudiantes lo ven innovador porque será bueno que el docente busque nuevas herramientas didácticas para que su dinámica cambien no tan solo en esa parte también en los tipos de técnica que puedan aprender dentro de la capacitación, 33% está de acuerdo porque así ellos se debería de capacitar lo consideran bueno porque se generaran nuevas formas para desarrollar un mejor nivel académico y de esa manera ellos ganaran en su formación educativa, mientras el 11% de estudiantes manifiesta una indiferencia sin explicación.

**TABLA N°21: Tipo de aprendizaje**

¿Cree usted que el tipo de aprendizaje que recibe en la actualidad en la Asignatura de Literatura es el adecuado para su desarrollo del rendimiento académico?			
Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Ítem18	Innovador	72	34%
	De Acuerdo	71	33%
	Indiferente	71	33%
	En Desacuerdo	0	0%
	$\Sigma$	<b>214</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°19: Tipo de aprendizaje**

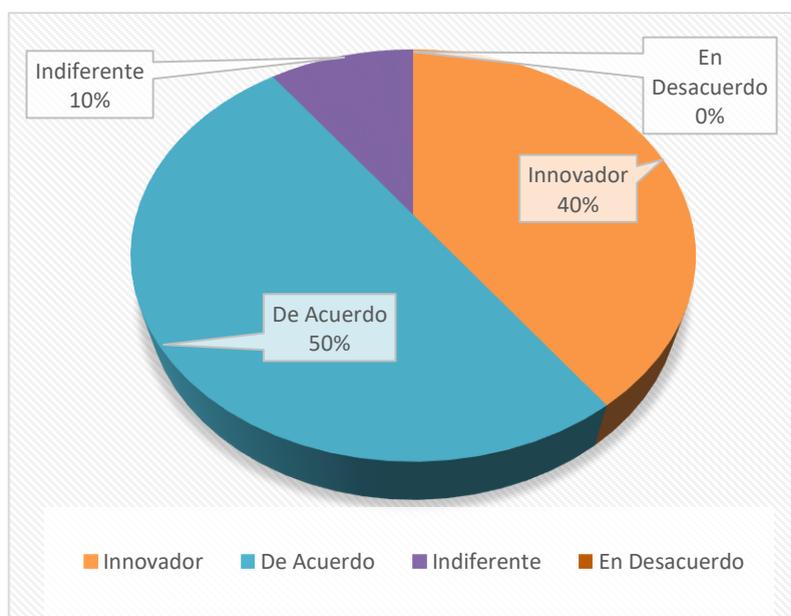


**Análisis:** El 34% de estudiantes lo ven innovador porque consideran que la metodología es obsoleta por lo que su aprendizaje es memorístico, 33% de estudiantes están de acuerdo lo cual los perjudica enormemente en su desarrollo del rendimiento académico, por lo que desearían que se busquen nuevas herramientas didácticas para cambiar esta situación y que se pueda mejorar su nivel de aprendizaje mientras un 33% da una indiferencia a la manera de aprender a lo tradicional.

**TABLA N°22: Importante que se utilice un Software**

<b>¿Considera usted importante que se utilice un Software Educativo Lúdico y que sea dirigido a mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Literatura?</b>			
<b>Código</b>	<b>Detalle</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Ítem19</b>	Innovador	86	40%
	De Acuerdo	107	50%
	Indiferente	21	10%
	En Desacuerdo	0	0%
	<b>Σ</b>	<b>214</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°20: Importante que se utilice un Software**

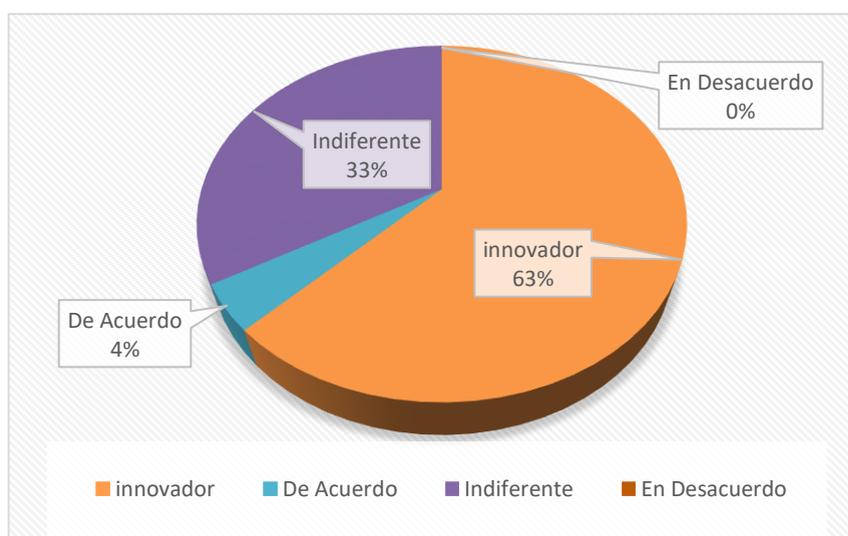


**Análisis:** El 40% de estudiantes lo ven innovador y de gran importancia el uso de la tecnología y que mejor un software educativo que contengan los temas más complicados de la asignatura, el 50% de estudiantes manifiestan de acuerdo ya que este les servirá para poder entender de una forma interactiva y participativa la temática a investigar y desarrollar, mientras que un 10% de estudiantes manifiestan indiferencia por que le gusta la forma tradicional.

**TABLA N°23: Softwareare Educativo dinámico y participativo**

¿Considera usted que un Software Educativo contenga enlaces y contenidos que lo hagan dinámico y participativo dentro del salón de clases?			
Código	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Ítem20	Innovador	135	63%
	De Acuerdo	8	4%
	Indiferente	71	33%
	En Desacuerdo	0	0%
	<b>Σ</b>	<b>214</b>	<b>100%</b>

**Gráfico N°21: Software Educativo dinámico y participativo**



**Análisis:** El 63% de estudiantes lo ven innovador debido a que de esa manera esta herramienta hará que la clase sea más activa, dinámica y no aburrida derivado a las clases tradicional obsoleta, el 4% está de acuerdo porque tanto el docente como ellos podrán compartir criterios y opiniones logrando de esa manera a obtener un aprendizaje adecuado logrando desarrollar las destrezas, un 33% muestra indiferencia porque no todos los docentes podrán compartir su criterio ya que están en su enseñanza tradicional.

**Entrevista con el MGs. Oscar Mejía Burgos Vicerrector del Colegio Fiscal “Vicente Rocafuerte”.**

**¿Los tipos de técnicas de la Gamificación ayudaran al desarrollo de nuevos aprendizajes en los estudiantes?**

La Gamificación de por si es un tema novedoso que al ser implementado en una de las asignaturas de los estudiantes ayudara a mejorar la comprensión y de esa forma poder obtener un aprendizaje significativo adecuado a la sociedad actual.

**¿Cree usted que los tipos de métodos de la Gamificación con las técnicas lúdicas contribuirá en el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura?**

Si contribuirá en los estudiantes que reciben dicha asignatura ya que serán capaces de percibir y desarrollar actitudes mientras utilizan la Gamificación en la materia.

**¿Cree usted que el uso de la Gamificación y las herramientas lúdicas son necesarias?**

Si son necesarias porque mediante el uso de las dos herramientas se puede desarrollar nuevos conocimientos que ayuden a los estudiantes a evolucionar y obtener pensamientos deductivos en base a lo aprendido.

**¿Cree necesaria una planificación de enseñanza sobre la Gamificación y cómo será impartida a los estudiantes?**

Si ya que esto será necesario para desarrollar una correcta implementación en el uso de la aplicación que servirá de estudio a los estudiantes del plantel educativo.

**¿Cree usted que el desarrollo actual de los estudiantes es el adecuado a los estándares educativos actuales?**

En cierto modo los estudiantes quedan con falencias y comúnmente no se llega a los estándares pre establecidos, por lo cual sería de gran ayuda un factor que se vea inmerso en disminuir dichas falencias por lo que a mi parecer el tema de la Gamificación sería un buen factor.

**¿Al hablar del termino Gamificación y al ser utilizado en los estudiantes cree usted que los beneficiara?**

Exactamente los beneficiara ay que les ayudara a obtener un pensamiento crítico en el cual desarrollaran los conocimientos obtenidos previamente con los nuevos en el uso de la Gamificación.

**¿Si el uso correcto de la Gamificación beneficia a los estudiantes cree que debería ser implementada en las demás asignaturas?**

Si estaría de acuerdo en apoyar el uso de la Gamificación como una herramienta que ayuda al alumno ya sea utilizada como una aplicación extracurricular sobre una materia.

**¿Está de acuerdo que los recursos tecnológicos ayudarían al uso de la Gamificación para los estudiantes?**

Si, ya que el uso de la tecnología actualmente es muy recurrente y de fácil acceso a los estudiantes como por ejemplo sus dispositivos móviles y si el uso de la Gamificación está enfocado a estos despóticos sería de gran ayuda.

**¿Cree usted que el diseño de una aplicación lúdica ayude de manera significativa a los estudiantes?**

Estoy totalmente de acuerdo que ayudara a los estudiantes que ven la asignatura de Lenguaje y a su vez los beneficiara de una manera significativa al obtener nuevos conocimientos sobre dicha asignatura.

**¿Cree usted que al diseñar una aplicación lúdica y ser implementada ayudara a crear un ambiente más participativo en el aula?**

Si ya que al usar la Gamificación dicha aplicación ayudara a los estudiantes a desenvolverse en el aula de una manera entretenida y didáctica a su vez permitirá aprender nuevos conocimientos tanto de estudiantes como maestros.

### **3.9 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LAS TÉCNICAS DE LA INVESTIGACIÓN Y DE LA TESIS DE GAMIFICACION**

#### **Conclusiones dentro de la investigación**

Como se evidencia en la temática del proyecto de tesis; Pensamos que los datos y las conclusiones obtenidas en esta investigación abren la puerta a investigaciones más cualitativas en las que el objeto se centre en la aplicación de la Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje significativo no tan solo eso sino también en sus tipos de métodos con técnicas lúdicas para así, tenerlos más motivados en los diferentes tipos de asignaturas que se pueden establecer dentro del aula.

Para que el estudiante tenga atención en cada uno de los métodos de juego de la Gamificación hay que motivarlos primero, es el paso más importante en todo esto, ¿Por qué?, en el momento de motivar a alguien, en sentido general, se trata de crear un entorno en el que éste pueda satisfacer sus objetivos aportando su necesidad de participar, su energía y esfuerzo, de ahí la importancia de que los directivos, ósea los docentes dominen esta temática para que valoren y actúen, procurando que los objetivos individuales coincidan lo más posible con para el entendimiento y rendimiento del estudiante.

Asimismo, este estudio deja la puerta abierta en a cuatro tipos de métodos más importantes que deben de tener en cuenta que son:

Este es uno de los aspectos psicológicos que se relaciona más estrechamente con el desarrollo del ser humano, no se caracteriza como un rasgo personal, sino por la interacción de las personas con la situación, por ello la motivación varía de una persona a otra y en una misma persona puede variar en diferentes momentos y situaciones.

Los métodos que pueden elegir o de los Aspectos que se explican en sus clases, donde puedan coger como un tipo de vía para identificar la concepción de la enseñanza-aprendizaje que tiene el profesorado. En este

sentido, existen muchas formas de poder percibir las conductas observables del docente, pero bastantes menos cuando se trata de analizar ese lado oscuro, no observable, fundamental para entender los comportamientos instructivos del docente, fruto del contexto, de sus teorías y de sus creencias.

Partiendo de esta propuesta concreta, fruto de un análisis descriptivo de la realidad, proponemos una intervención de forma colaborativa con el profesorado implicado en determinar el uso y aplicación correcta de los Recursos Didácticos Tecnológicos, a través de nuevas metodologías didácticas para fortalecer el nivel cognoscitivo de los estudiantes; pero se demuestra por medios de los métodos y técnicas aplicados en esta investigación que se utiliza.

Esta colegio no cuenta con los medios tecnológicos necesarios que dinamicen la interacción para la aplicación de una enseñanza más dinámica y moderna, la falta de estos recursos tecnológicos contribuye al estancamiento educativo de los estudiantes en el fortalecimiento de la materia de estudios sociales, el nivel de conocimiento de los estudiantes es muy regular, en esta unidad educativa todavía se sigue aplicando la enseñanza tradicional, el docente explica su clase en el pizarrón, y en algunos de los casos no existen la retroalimentación como refuerzo.

Los docente no están capacitados correctamente en la aplicación de equipos tecnológicos y software orientados a la educación, su conocimiento es básico, limitándose al uso de Word, Excel, Power Point como aplicaciones utilizadas para uso personal, la infraestructura física de la unidad educativa no está acta para implementar en cada aula recursos tecnológicos, no cumplen con los estándares señalado que son un cuarto cerrado donde se colocaría un proyector, un pc y una pantalla que son implementos básicos multimedia para la enseñanza - aprendizaje.

Esta investigación se realiza con la finalidad de buscar las herramientas pedagógicas interactivas más adecuadas para incentivar al estudiante a mejorar su rendimiento académico, y en el docente dar una nueva perspectiva de orientación hacia la aplicación de Recursos Tecnológicos orientados a la educación, la problemática y su solución es precisa y directa para crear e incentivar el uso de una Guía Didáctica donde valore la concientización en el contexto y las relaciones de afectividad tienen sobre las respuestas de los docentes.

En cada método de juego o software de aplicación de gamificación debe ser explicado primero por el docente responsable, para dar las pautas de juego, dando indicaciones claras tanto para el inicio del juego como para el final, no siempre deben ser juegos competitivos, sino que es para obtener un logro de aprovechamiento a nivel cognitivo y en ocasión destreza corporal.

En el aprendizaje significativo se facilita unos de los más importantes pasos, por ejemplo:

- ✓ Preocuparse de las cualidades del contenido a enseñar más que la cantidad de contenido
- ✓ Identificar los conocimientos previos que debe tener el Estudiante para adquirir los nuevos temas que se pretende enseñar dentro de la asignatura
- ✓ Procurar que la enseñanza se realice como una transferencia de conocimiento y no una imposición y enseñar al estudiante a llevar a la práctica lo aprendido para asimilar el conocimiento.

Por otro punto, no es bueno dejar a los chicos y chicas durante horas ante un elemento electrónico así sea en juegos recomendados desde la institución educativa, con respecto a los estudiantes adolescentes en esta ocasión para los de bachillerato a ellos se les debe controlar el tiempo, también se recomienda al final de la

actividad realizar una retroalimentación del tema que estaban haciendo para un mejor aprovechante del tiempo reforzando el conocimiento adquirida a través de la herramienta virtual.

Es mejor entregar material tangible a los chicos y chicas para que compartan ideas y a la vez vean una manera de que jueguen, los manipulen, compartan, socialicen entre ellos junto con el docente, como en los diferentes métodos y sus aspectos.

## **Recomendaciones**

Después del análisis generado como parte de la estrategia metodológica de investigación a los docentes y estudiantes de esta unidad educativa, se evidencia que sí conocen de la tecnología y la usan en todas sus actividades diarias, ese conocimiento se lo debe orientar a través de un refuerzo de aplicaciones y herramientas tecnológicas para incluirlos como material didáctico, se deberían gestionar a través de entidades gubernamentales la dotación de infraestructura tecnológica para fortalecer la enseñanza aprendizaje y el desarrollo cognoscitivo de los estudiantes.

Se recomienda la capacitación constante a los docentes en la elaboración, uso y aplicación correcta de Recursos Didácticos Tecnológicos, para salir del analfabetismo tecnológico, y este aprendizaje aplicarlo como parte de una enseñanza a potencializar el conocimiento en los estudiantes, adecuar e implementar el laboratorio de cómputo con material tecnológico apropiado, como internet computadoras y proyectores, que sirva en la aplicación de metodologías y estrategias didácticas generadas a través de software educativo.

Concienciar a la comunidad educativa en el cuidado de estos Recursos Tecnológicos, a través de un manejo adecuado y con la guía de un docente que esté preparado técnicamente en el uso correcto de estos medios informáticos, que facilitaran el uso y aplicación de la Guía Didáctica Multimedia, como método de enseñanza - aprendizaje en el proceso cognoscitivos de los estudiantes para mejorar el bajo rendimiento escolar.

## **CAPITULO IV**

### **PROPUESTA**

#### **Título de la Propuesta**

Diseño de una aplicación lúdica

#### **Justificación**

La presente investigación es necesaria porque está basada en la falta de poco conocimiento que se tiene sobre la Gamificación y cómo afecta esto al alumno en el desarrollo de nuevos conocimientos en el entorno escolar. La utilización de las herramientas multimedia dentro del aula de clases permitirá que los estudiantes se sientan atraídos hacia la asignatura y mejoren el rendimiento académico.

La mayoría de estudiantes no tienden a desarrollar un conocimiento completo sobre un tema, motivo el cual queremos brindar una ayuda que va a mejorar el uso de la Gamificación a comprender e interactuar con una herramienta lúdica.

En este proyecto implementaremos el diseño de una herramienta que facilite la comprensión del estudiante sobre la primera unidad del libro de literatura del primero de bachillerato y pretendiendo disminuir en ciertas medidas el poco conocimiento a través de una aplicación Lúdica, esto nos ayudará a obtener la atención de los estudiantes y mantenerlos motivados en el proceso de enseñanza–aprendizaje dentro del área del conocimiento de Lengua y Literatura.

La propuesta la realizamos como objetivo para mejorar el desarrollo del y el proceso de como motivar al estudiante utilizando los diferentes tipos de métodos de Gamificación, mediante el diseño de un Software educativo Lúdico para los estudiantes de primero de bachillerato en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Fiscal “Vicente Rocafuerte”, Zona 8, Distrito 09H01959, ubicado en la ciudad de Guayaquil periodo 2018 – 2019.

## **Objetivos de la Propuesta**

### **Objetivos General**

Examinar la influencia de la Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje significativo de los estudiantes a través de análisis bibliográfico y estudio de campo para el diseño de una aplicación Lúdica.

### **Objetivos Específicos**

- Examinar el alcance de Gamificación aplicando análisis bibliográficos y metodologías de campo.
- Analizar los aspectos más relevantes del proceso de enseñanza aprendizaje significativo mediante métodos bibliográficos y de campo.
- Diseñar una aplicación Lúdica mediante métodos bibliográficos y de campo.

## **4.4 Aspectos Teóricos**

En estos tiempos la tecnología se ha desarrollado de manera acelerada, cambiando la manera tradicional de los quehaceres de las personas dentro de su cotidianidad, modificando sus procedimientos que han hecho que sean más rápidas y cómodas en su ejecución. Por lo tanto, en la educación como también en la tecnología de información TIC podrá ayudar notablemente por medio del denominado software educativo y estos estarán entrelazados entre el usuario y el programa informático por medio del computador, dejando a un lado la metodología y los recursos didácticos tradicionales que se siguen impartiendo Unidad Educativa Fiscal “Vicente Rocafuerte”, Zona 8, Distrito 09H01959, ubicado en la ciudad de Guayaquil periodo 2018 – 2019.

En todas las asignaturas recibidas a lo largo de la formación como licenciado en educación en la mención de Sistemas multimedia, se puede señalar de una forma íntegra ya que todas aportaron elementos importantes para el desarrollo y proceso de nuestra propuesta. No todo

software se lo puede denominar educativo ya que cada uno comprende situaciones diferentes y que han sido programados para cumplir dicha finalidad.

La asignatura de Pedagogía brinda las herramientas para la correcta selección y combinación de los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje, en especial la selección del medio de enseñanza para poder desarrollar el contenido, como de establecer la relación entre los estudiantes y su cultura.

La aportación de la asignatura de Psicología está dada por determinar las características de los adolescentes, aspecto este a tener en cuenta en la selección de imágenes y textos apropiados a esas edades. Se puede mencionar algunas de las ventajas que dará la utilización de este software educativo multimedia del área de matemáticas:

- Este software educativo va a permitir la interacción entre el estudiante y el docente, con sus compañeros, también se lo podrá utilizar para realizar una retroalimentación o evaluación de lo aprendido de la asignatura Lengua y Literatura.
- Desarrollo de destrezas y habilidades a través de su uso a diario.
- Disminuye el tiempo que se emplea para poder impartir la clase y por lo tanto el contenido de la asignatura, ya que se contara con este recurso computarizado.

### **Pedagógico**

• En el aspecto referente al plano pedagógico la ejecución de esta propuesta va a generar un beneficio enorme en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura en poder mostrar el contenido de la asignatura de una forma dinámica e interactiva por medio de técnicas lúdicas, lo cual despertará el interés y la motivación de los estudiantes.

## **Sociológico**

- Hace generar a los estudiantes capacitados y/o actualizados en lo que se refiere al uso de la tecnología en el plano educativo por medio de este recurso tecnológico
- Desarrolla el rendimiento académico en el área de Literatura, logrando formar futuros profesionales con una visión diferente a la actual por lo que servirá de gran ayuda para los cambios que pide la sociedad y así poder obtener un desarrollo adecuado para beneficio del país.

## **Psicológico**

- Cambio de la mentalidad que se tiene en el proceso de enseñanza aprendizaje donde el estudiante obtenía un aprendizaje memorista y no desarrollaba su pensamiento lógico

## **Factibilidad de su aplicación**

El proyecto es factible porque se relaciona con los siguientes aspectos que se detallan:

### ✓ **Factibilidad Técnica**

A continuación, se ofrecen los requerimientos técnicos mínimos indispensables para la ejecución del software educativo.

Mínimo:

- 4 GB de memoria RAM
- 80 GB de disco duro
- Procesador de 2.80 GHz

- Tarjeta de vídeo 512 MB
- Requiere disponibilidad de internet

✓ **Factibilidad Financiera**

Puesto que todos los recursos serán por autogestión de las autoras, quienes van a correr con todos los gastos desde el inicio hasta finalización de la investigación.

**TABLA No. 22: Presupuesto de la propuesta**

<b>MATERIALES</b>	<b>VALOR</b>
Movilización	<b>\$100,00</b>
DVD + caratula	\$5,00
Internet	<b>\$40,00</b>
Pen drive 8 GB	<b>\$10,00</b>
Impresiones	<b>\$20,00</b>
Copias de Proyecto	<b>\$25,00</b>
Resma de hoja	<b>\$12,00</b>
2 correctores	<b>\$2,00</b>
Tinta de impresora	<b>\$70,00</b>
Anillados	<b>\$3,00</b>
Empastado	<b>\$25,00</b>
<b>TOTAL</b>	<b>\$312,00</b>

✓ **Factibilidad de Talento Humano**

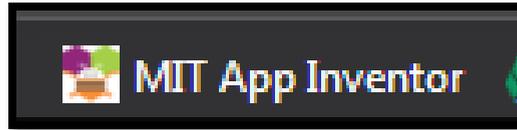
Cuenta con el permiso de las Autoridades con todo el apoyo de las personas que están inmersas de la Institución Educativa “Vicente Rocafuerte”, además de la motivación de los docentes y el deseo de los estudiantes por aprender a través de un Software Educativo.

### ✓ **Factibilidad Legal**

Todo trabajo educativo debe de sustentarse legalmente y que se encuentra incluido en el aspecto legal, para que se pueda garantizar el correcto uso de su aplicación el mismo que se la ha retomado de la Ley General de Educación Superior que trata de las Obligaciones y Derechos de los docentes.

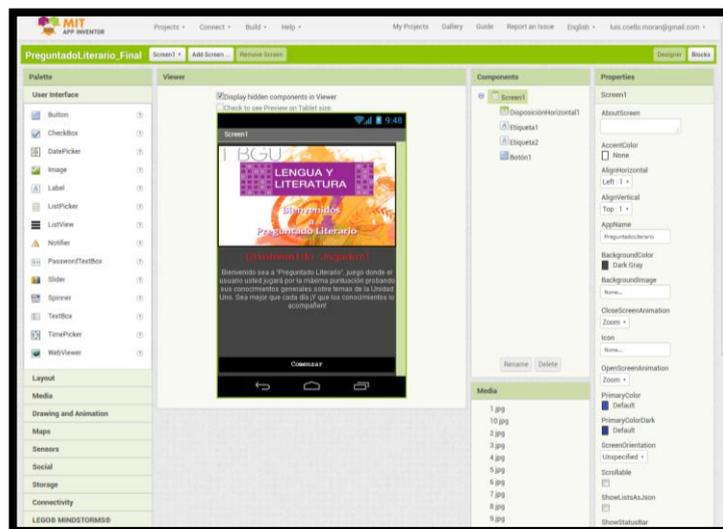
## Descripción de la Propuesta

### Gráfico N°22: Nombre de la aplicación, APP



En esta ocasión hemos utilizado App Inventor por el entorno de desarrollo de software creado por Google Labs para la elaboración de aplicaciones destinadas al sistema operativo Android basada en programación fácil y un entorno entendible al usuario.

### Gráfico N°25: Muestra de pantalla de trabajo de la APP



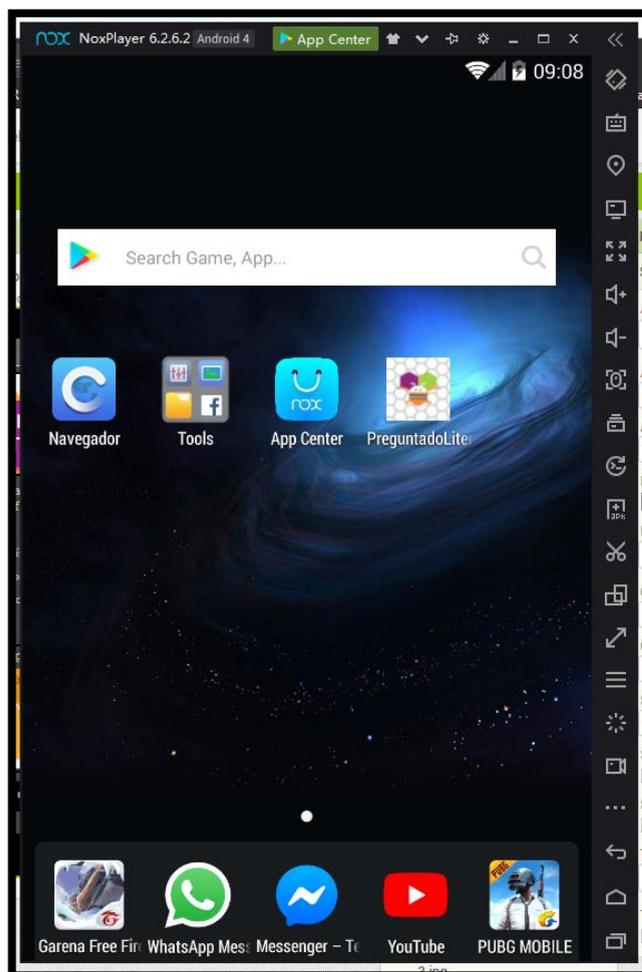
## Requerimientos técnicos

Para realizar el software se necesitó los siguientes programas:

- Última actualización de Navegadores
- (Chrome, Mozilla firefox) para Diseño de la interfaz de trabajo
- Adobe illustrator cs6
- Nox (emulador para android)
- Adobe Photoshop cs6

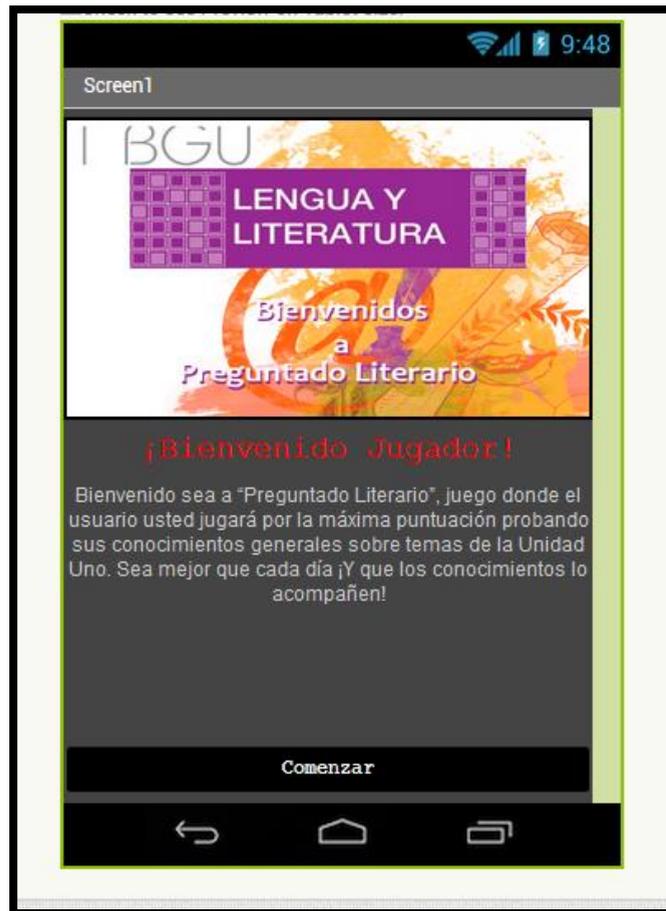
## Gráfico N°24: Pantalla 1: imagen 1

La pantalla de inicio del software educativo es con el icono de visualización en los dispositivos Android



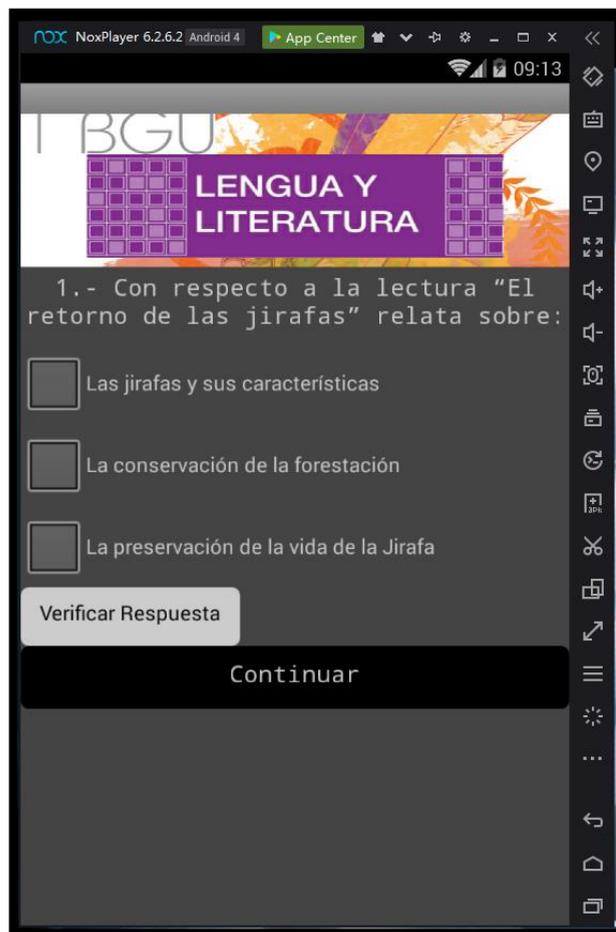
## Gráfico N°25: Pantalla 2: imagen 2

Portada de la propuesta  
“Bienvenido al juego”



Se ejecuta el archivo del programa portada con el archivo del programa que es un apk para Android (aplicación móvil) el mismo que con lleva a la visualización de la interfaz principal del software educativo lúdico.

**Gráfico N°26: Pantalla 3: imagen 3**



Después de a ver dado comenzar al juego nos envía a la segunda pantalla donde comienza un Test que medirá los conocimientos adquiridos de los temas de la primera unidad del libro de Lengua y Literatura (es decir ayuda a evaluar los conocimientos adquiridos al término de la unidad junto a la evaluación que se encuentra en el libro de la página 49), recompensando con puntos positivos siempre y cuando aciertes la respuesta correcta, quien dijo que una evaluación debe ser aburrida.

## Gráfico N°27: Pantalla 4: imagen 4



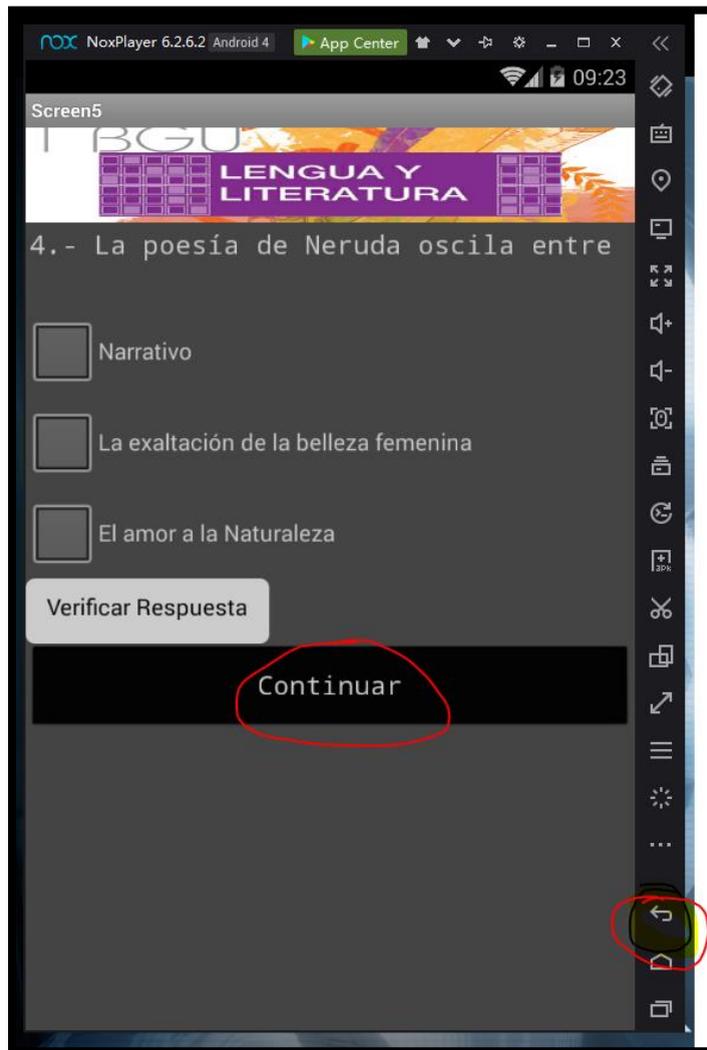
El juego tiene programado al momento que hayas elegido tus respuestas se bloquee los "checkbox" ósea caja de comentarios y te permite ver las respuestas correctas e incorrectas que hayas elegido en el momento de cada pregunta.

**Gráfico N°28: Pantalla 5: imagen 5**



Cabe destacar el anunciado anterior que al verificar tu respuesta te da entender que si está en errónea tu acumulación de punto será cero casos contrarios si es correcta obtendrá uno + uno hasta finalizar el test "El juego preguntado literario"

**Gráfico N°29: Pantalla 6: imagen 6**



Si por algún descuido te saltaste alguna pregunta de test no te preocupes ya que está configurada para que reconozca las opciones táctiles del teléfono “atrás” para que así continúes con el test.

Gráfico N°30: Pantalla final: imagen 7



Una vez finalizado el test te llevara a la pantalla del juego donde encontraras un botón que te indica “obtener resultados” y volver a jugar

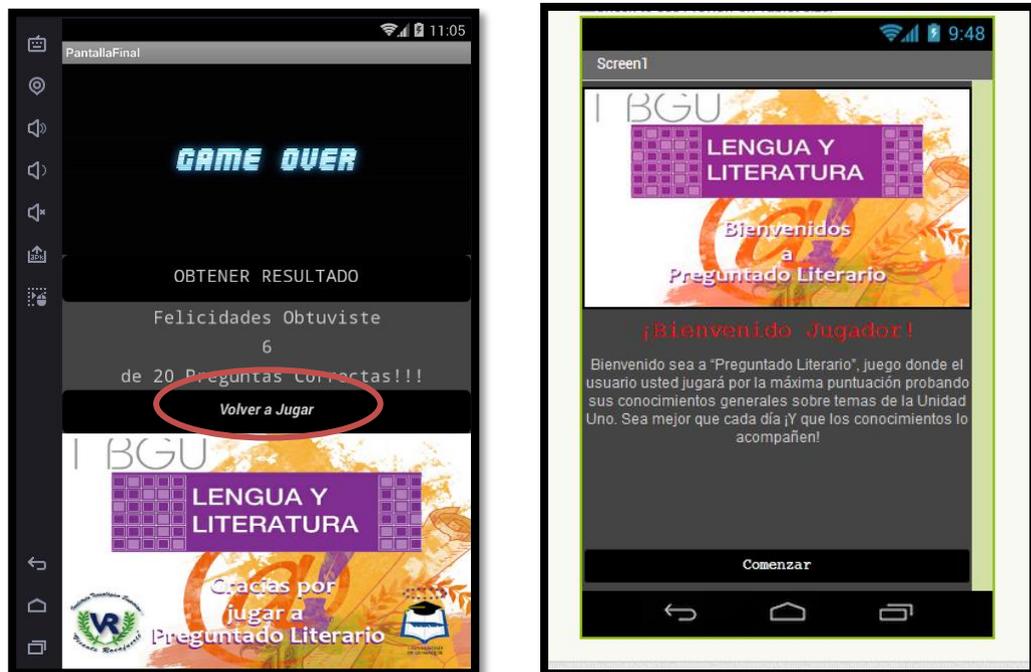
Gráfico N°31: Pantalla final: imagen 8



Una vez que hayas selección “obtener resultado” te mostrará el valor de tu puntuación final, de las preguntas acertadas que estuviste en el juego literario

Y recuerda si deseas mejorar tus puntuaciones puedes volver a dar clic a “volver a jugar”

## Gráfico N°32 y 33: Pantalla final: imagen 9 y 10



Y recuerda si deseas mejorar tus puntuaciones puedes volver a dar clic a “volver a jugar”

## PREGUNTAS DE LA APLICACIÓN LÚDICA

### ¡Bienvenido Jugador!

Bienvenido sea a “Preguntado Literario”, juego donde el usuario usted jugará por la máxima puntuación probando sus conocimientos generales sobre temas de la Unidad Uno.

Sea mejor que cada día ¡Y que los conocimientos lo acompañen!

#### 1.- Con respecto a la lectura “El retorno de las jirafas” relata sobre:

Las jirafas y sus características

La conservación de la forestación

La preservación de la vida de la Jirafa

#### 2.- Con respecto a la lectura de la página 14 del escritor “Jorge Luis Borges” relata sobre:

La Poesía

La Oratoria

La Comunicación

#### 3.- Con respecto a la lectura del fragmento “La señorita Cora, de Julio Cortázar” a que genero pertenece:

Narrativo

Poético

Dramático

#### 4.- La poesía de Neruda oscila entre

Narrativo

La exaltación de la belleza femenina

El amor a la Naturaleza

#### 5.- Que es la Contradicción

Una negación

Una afirmación y una negación que no se oponen una a otra

Una afirmación y una negación que se oponen una a otra y recíprocamente se destruyen

## **6.- Que es la Ambigüedad**

Nos referimos a que su significado es claro

Nos referimos a que su significado no es claro

Nos referimos a que su significado es claro, pero con negaciones

## **7.- Que entiendes por palabras homónimas**

Aquellas que escribimos o pronunciamos igual, pero tienen un origen y un significado distintos

Aquellas que escribimos o pronunciamos igual, pero tienen un origen y un significado iguales

Aquellas que escribimos o pronunciamos igual, pero tienen un significado ambiguo

## **8.- Que entiendes por palabras Homógrafas**

Se escribe y se pronuncia diferentes

Se escribe y se pronuncia igual

Se escribe y se pronuncia diferentes con negaciones

## **9.- Que entiendes por palabras Homófonas**

Se pronuncian igual pero su escritura es diferente.

Se pronuncian diferentes pero su escritura es igual.

Se escribe y se pronuncia diferentes con afirmaciones

## **10.- Que es la paronimia**

La paronimia no da relación entre palabras que se parecen en la forma, pero cuyo significado es totalmente distinto.

La paronimia es la relación que se da entre palabras que se parecen en la forma y su significado es el mismo.

La paronimia es la relación que se da entre palabras que se parecen en la forma, pero cuyo significado es totalmente distinto.

### **11.- Que tiene por finalidad el ensayo Argumentativo**

Defender una opinión, hecho, idea o valor

Defender una opinión, hecho,

Defender una idea o valor

### **12.- Que tiene por finalidad los Signos de puntuación**

Limitan las frases y los párrafos

Delimitan las frases y los párrafos

Lograr ordenar las ideas y jerarquizarlas según su irrelevancia

### **13.- Que entiendes por texto expositivo**

Aborda de manera objetiva un asunto o tema determinado

El texto expositivo no es explicativo completamente

No es claro al transmitir información

### **14.- El texto argumentativo:**

Parte de un hecho real que suscite una opinión.

No es explicativo completamente

No es claro al transmitir información

### **15.- La estructura del ensayo argumentativo es:**

Tesis y argumentación

Tesis, argumentación, conclusión.

La argumentación y conclusión

### **16.- En el Género Épico los nombres de los planetas están relacionados con:**

Nombres de Latín de algunos Filósofos

Nombres de Científicos relevantes a la Historia

Nombres de Latín de algunos dioses griegos

**17.- Según la Lectura de un fragmento de la Odisea. ¿Cuál era el nombre el héroe griego que hace referencia?**

Zeus

Ulises

Hércules

**18.- Originalmente los textos épicos tienen un narrador**

Dramático

Omnisciente

Poético

**19.- ¿Quién fue el más famoso de los aedos a quien se les atribuye los poemas épicos de La Ilíada y la Odisea?**

Heráclito

Platón

Homero

**20.- La página web**

La lengua no es estática, está sujeta a los cambios que requiera la comunidad de hablantes

Texto fijo cadente de estilos y animaciones

Texto explícito sin fines informativos a la comunidad de lectores

## Bibliografía

Central European Summer Time. Sitio Web Cinco Días - año 2014/10/17 [https://cincodias.elpais.com/cincodias/2014/10/16/pyme/1413473344\\_591949.html](https://cincodias.elpais.com/cincodias/2014/10/16/pyme/1413473344_591949.html)

Sitio Web puromarketing año 2013/10/07 - <https://www.puromarketing.com/12/18239/gamificacion-instala-aulas-centros-educacion.html>

Sitio Web UNAM, fundación año 2013/10/12 - <http://www.fundacionunam.org.mx/mi-tecnologia/que-es-la-gamificacion/>

Trabajo de Investigación elaborado por Carina Soledad Gonzáles Gonzáles y Alverto Mora - año 2014 - Ecuador - Guayas - Guayaquil - Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática

Trabajo de Investigación elaborado por Andrés Aguilera Castillo, El uso de técnicas de gamificación en entornos de Aprendizaje - año 2014 - Bogotá - Colombia - Universidad de la Salle

Trabajo de Investigación elaborado por - María Guadalupe Aranda Romo y Juan Francisco Caldera Montes - GAMIFICAR EL AULA COMO ESTRATEGIA PARA FOMENTAR HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES. - Año 2012

Sitio Web Definiciones juegos - Autor Pabón - año 2011 - [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=12&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiZ7v7pqf\\_fAhUJqlkKHQIWAQAFjALegQIABAC&url=https%3A%2F%2Frepository.javeriana.edu.co%2Fbitstream%2F10554%2F6693%2F1%2Ftesis165.pdf&usq=AOvVaw3Q7Kvy\\_gLtLYf0G2FkSFkv](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=12&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiZ7v7pqf_fAhUJqlkKHQIWAQAFjALegQIABAC&url=https%3A%2F%2Frepository.javeriana.edu.co%2Fbitstream%2F10554%2F6693%2F1%2Ftesis165.pdf&usq=AOvVaw3Q7Kvy_gLtLYf0G2FkSFkv)

Libro Autor Pascal año 1629-1662 énfasis a una mejor educación con herramientas lúdicas.

Sitio Web Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular La Asunción - Autor Atariguana Guartatanga, Doris Maritza - año 2018 -  
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/31759>

Sitio Web Bordón - Revista de Pedagogía - Autores Conrad Vilanou Torrano, Jaume Bantulà Janot - año 2013 -  
<https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/brp.2013.65103>

Sitio web - aenui - revisión - Autor Carina Soledad González González - Año 2014-05-04  
<http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revision&page=article&op=view&path%5B%5D=152&path%5B%5D=301>

Libro - Juegos Psicomotores - García año 2014

Libro - La matemática nunca deja de ser un juego - Autor Angelina Peralta - año 2013 México

Libro - Factores de Rendimiento Académico - Martínez 2014

Artículo de Revista - revista historia de la educación latinoamericana - Autores Ramos, Carlos Arturo Londoño - nombre de la revista AVATARES DEL CONSTRUCTIVISMO: DE KANT A PIAGET -año 2012

Artículo de revista - La praxis Pedagógica curricular en los jóvenes entre 14 y 18 años - Ministerio de Educación - año 2012

Libro Bizquera - 2013 - pag 33

Articulo de Revista - Autor Zarcar ano 2015 - pag 15





ANEXO 1

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE INFORMÁTICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA**  
**Unidad de Titulación**

**FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACION**

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación (tema y propuesta)	LA GAMIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA		
Nombre del estudiante (s)	COELLO MORÁN LUIS JONATHAN		
Facultad	FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	Carrera	SISTEMAS MULTIMEDIA
Línea de Investigación	INFOPEDAGOGÍA	Sub-línea de investigación	DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA
Fecha de presentación de la propuesta de trabajo de titulación	14/11/2018	Fecha de evaluación de la propuesta de trabajo de titulación	14/11/2018

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SI	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación			
Línea de Investigación / Sublínea de Investigación			
Planteamiento del Problema			
Justificación e importancia			
Objetivos de la Investigación			
Metodología a emplearse			
Cronograma de actividades			
Presupuesto y financiamiento			

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

APROBADO

APROBADO CON OBSERVACIONES

NO APROBADO

TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN  
WASHINGTON SEGUNDO GARCÍA CASTRO. MSc.  
C.I. 092069459-3



ANEXO 1

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE INFORMÁTICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA**  
**Unidad de Titulación**

**FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACION**

<b>Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación (tema y propuesta)</b>	LA GAMIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA		
<b>Nombre del estudiante (s)</b>	GAVILANES ARAY BETSABETH EUFRASIA		
<b>Facultad</b>	FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	<b>Carrera</b>	SISTEMAS MULTIMEDIA
<b>Línea de Investigación</b>	INFOPEDAGOGÍA	<b>Sub-línea de investigación</b>	DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA
<b>Fecha de presentación de la propuesta de trabajo de titulación</b>	14/11/2018	<b>Fecha de evaluación de la propuesta de trabajo de titulación</b>	14/11/2018

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SI	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación			
Línea de Investigación / Sublínea de Investigación			
Planteamiento del Problema			
Justificación e importancia			
Objetivos de la Investigación			
Metodología a emplearse			
Cronograma de actividades			
Presupuesto y financiamiento			

<input type="checkbox"/>	APROBADO
<input type="checkbox"/>	APROBADO CON OBSERVACIONES
<input type="checkbox"/>	NO APROBADO

TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN  
WASHINGTON SEGUNDO GARCÍA CASTRO. MSc.  
C.I. 092069459-3



ANEXO 2

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

Guayaquil, 14 de noviembre de 2019

SR.

Lic. Juan Fernández Escobar. MSc  
DIRECTOR DE CARRERA DE INFORMÁTICA  
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

**Acuerdo del Plan de Tutoría**

Nosotros, Washington Segundo García Castro, MSc, docente tutor del trabajo de titulación Coello Moran Luis Jonathan con C.I.: 095001810-1 y Gavilanes Aray Betsabeth Eufrasia con C.I.: 092955103-4 estudiantes de la Carrera Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario 9h00 am a 10h00 am, el día miércoles.

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

- Realizar un mínimo de 4 tutorías mensuales.
- Elaborar los informes mensuales y el informe final detallando las actividades realizadas en la tutoría.
- Cumplir con el cronograma del proceso de titulación.

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,

  
COELLO MORÁN LUIS JONATHAN

C.I. 095001810-1

  
GAVILANES ARAY BETSABETH EUFRASIA

C.I. 092955103-4

  
TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN  
WASHINGTON SEGUNDO GARCÍA CASTRO. MSc.  
C.I. 092069459-3

CC: Unidad de Titulación



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA  
**UNIDAD DE TITULACIÓN**

**INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL**

Tutor: WASHINTONG GARCIA MSC.

Tipo de trabajo de titulación: INFOPELAGOGÍA

Título del trabajo: LA GAMIFICACION EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

Carrera: SISTEMAS MULTIMEDIA

DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
1	14/11/2018	Revisión del tema e indicaciones del nuevo formato	8h00	9h00	Traer material bibliográfico		
2	21/11/2018	Revisión del material bibliográfico	8h00	9h00	Traer cap. 1 y libros consultados		
3	28/11/2018	Revisión de materiales digitales de las variables	8h00	9h00	Traer avances del cap. 1		
4	13/12/2018	Revisión del cap. 1. Adaptarlo al nuevo formato	8h00	9h00	Se envía trabajo al cap. 2		
5	9/01/2019	Revisión del cap. 2, 3. Adaptarlo al nuevo formato	8h00	9h00	Traer arreglado cap. 3 y avances de propuesta		
6	17/11/2019	Revisión de la propuesta	8h00	9h00	Presentación de avances de cap. 1, 2, 3, 4 y tablas		
7	23/01/2019	Revisión capítulos, tablas, índice, gráfico, análisis	8h00	9h00	Hacer modificación de tablas y gráficos, incluir aportaciones		
8	30/02/2019	Revisión final del cap. 4 de propuesta y preguntas	8h00	9h00	Pendiente terminar software		
9	6/02/2019	Revisión final propuesta	8h00	9h00	Tesis final		
10	13/02/2019	Revisión Tesis y Software final	8h00	9h00	Finalización		



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

---

Guayaquil, 12 de febrero del 2019

**MSc. Juan Fernández Escobar**  
**DIRECTOR (A) DE LA CARRERA/ESCUELA**  
**FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
Ciudad

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación **LA GAMIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA** de los estudiantes **Coello Morán Luis Jonathan y Gavilanes Aray Betsabeth Eufrasia**, indicando han cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que el (los) estudiante (s) está (n) apto (s) para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,

**TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN**  
**WASHINGTON SEGUNDO GARCÍA CASTRO. MSc.**  
**C.I. 092069459-3**



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION**  
**CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

**RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN**

<b>Título del Trabajo: LA GAMIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA</b>		
<b>Autor(s):</b> Coello Morán Luis Jonathan y Gavilanes Aray Betsabeth Eufrasia		
<b>ASPECTOS EVALUADOS</b>	<b>PUNTAJE MÁXIMO</b>	<b>CALF.</b>
<b>ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA</b>	<b>4.5</b>	
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad / Facultad/ Carrera	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV	1	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
<b>RIGOR CIENTÍFICO</b>	<b>4.5</b>	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	1
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.7
<b>PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL</b>	<b>1</b>	
Pertinencia de la investigación	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.5
<b>CALIFICACIÓN TOTAL *</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
* El resultado será mediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		

  
**TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN**  
**WASHINGTON SEGUNDO GARCÍA CASTRO. MSc.**  
**C.I. 092069459-3**



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

**CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD**

Habiendo sido nombrado **WASHINGTON SEGUNDO GARCÍA CASTRO. MSc.** tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por **Coello Moran Luis Jonathan** con C.I. 0950018101 y **Gavilanes Aray Betsabeth Eufrasia** con C.I. 0929551034, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación.

Se informa que el trabajo de titulación: **LA GAMIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA** ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa anti plagio Urkund Analysis Result quedando en el 2 % de coincidencia.

**ANÁLISIS DOCUMENTAL DE URKUND**

The screenshot shows the Urkund software interface. On the left, a document summary is displayed: 'Documento: Tesis de Coello Moran y Gavilanes Aray.docx (D48191781)', 'Presentado: 2019-02-21 19:14 (-05:00)', 'Presentado por: antiplagio.titulacion@ug.edu.ec', 'Recibido: angelica.tomalad.ug@analysis.orkund.com', and 'Mensaje: Mostrar el mensaje completo'. Below this, it states '2% de estas 33 páginas, se componen de texto presente en 5 fuentes.' On the right, a 'Lista de fuentes' (List of sources) is shown with columns for 'Categoría' and 'Enlace/nombre de archivo'. The sources listed include 'TESIS MORAN GAVILANES gamificacion completa', 'EP\_T.GY.0627.docx', 'https://www.definicionabc.com/social/ludico.php', and 'http://tesordonegundo.centros.educa.rj.y.es/...'. At the bottom, a list of text fragments is shown, including: 'de algunos dioses griegos', '17.- Según la Lectura de un fragmento de la Odisea. ¿Cuál era el nombre al héroe griego que hace referencia? Zeus Ulises Hércules', '18.- Originalmente los textos épicos tienen un narrador Dramático Omnisciente Poético', '19.- ¿Quién fue el más famoso de los aedos a quien se les atribuye los poemas épicos de La Ilíada y la Odisea? Heráclito Platón Homero', and '20.- La página web La lengua no es estática, está sujeta a los cambios que requiere la comunidad de hablantes Texto fijo cadente de estilos y animaciones Texto explícito sin fines'. A blue signature is written over the text fragments. At the bottom right, there is a barcode.

  
**TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN**  
**WASHINGTON SEGUNDO GARCÍA CASTRO. MSc.**  
**C.I. 092069459-3**



ANEXO 7

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

**RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN**

<b>Título del Trabajo: LA GAMIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA</b>			
<b>Autor(s):</b> Coello Morán Luis Jonathan y Gavilanes Aray Betsabeth Eufrasia			
<b>ASPECTOS EVALUADOS</b>	<b>PUNTAJE MÁXIMO</b>	<b>CALF.</b>	<b>COMENTARIOS</b>
<b>ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA</b>	<b>3</b>	<b>2.8</b>	
Formato de presentación acorde a lo solicitado	0.6	0.5	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras	0.6	0.6	
Redacción y ortografía	0.6	0.5	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras	0.6	0.6	
<b>RIGOR CIENTÍFICO</b>	<b>6</b>	<b>5.7</b>	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	0.5	0.5	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece	0.6	0.6	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar	0.7	0.7	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general	0.7	0.6	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación	0.7	0.6	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación	0.7	0.6	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos	0.4	0.4	
Factibilidad de la propuesta	0.4	0.4	
Las conclusiones expresa el cumplimiento de los objetivos específicos	0.4	0.4	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas	0.4	0.4	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.5	0.5	
<b>PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas / sublíneas de investigación de la Carrera/Escuela	0.3	0.3	
<b>CALIFICACIÓN TOTAL*</b>	<b>10</b>	<b>9.5</b>	
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.			

**TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN**  
**Lic. ORLY DAVID ALGIVAR FAJARDO MSc.**  
**C.I. 120063574-4**



### ANÁLISIS DOCUMENTAL DE URKUND

URKUND

Documento [Tesis de Coello moran y Gavilanes Aray.docx](#) (D48191781)

Presentado 2019-02-21 19:14 (-05:00)

Presentado por antiplagio.titulacion@ug.edu.ec

Recibido angelica.tomalad.ug@analysis.urkund.com

Mensaje [Mostrar el mensaje completo](#)

2% de estas 33 páginas, se componen de texto presente en 5 fuentes.

Categoría	Enlace/nombre de archivo
	TESIS MORAN GAVILANES gamificacioncompleta...
	EP-T-GY-0623.docx
	<a href="https://www.definicionabc.com/social/ludico.php">https://www.definicionabc.com/social/ludico.php</a>
	<a href="http://iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es/sj...">http://iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es/sj...</a>

de algunos dioses griegos

17.- Según la Lectura de un fragmento de la Odisea. ¿Cuál era el nombre el héroe griego que hace referencia? Zeus Ulises Hércules

18.- Originalmente los textos épicos tienen un narrador Dramático Omnisciente Poético

19.- ¿Quién fue el más famoso de los aedos a quien se le atribuye los poemas épicos de La Ilíada y la Odisea? Heráclito Platón Homero

20.- La página web La lengua no es estática, está sujeta a los cambios que requiera la comunidad de hablantes Texto fijo cadente de estilos y animaciones Texto explícito sin fines

Link para acceder al análisis: <https://secure.urkund.com/view/47064224-959025-595021>

Para los fines académicos se informa que el trabajo de titulación con el tema "LA GAMIFICACION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA" pertenece a COELLO MORAN LUIS - GAVILANEZ ARAY BETSABETH tiene el 2% de similitud según el informe del análisis documental del URKUND.

 UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE INFORMÁTICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA

**MSc. Juan Fernández Escobar**  
DIRECTOR



UG-FFLCE-DIS-JF- 1319

Guayaquil, 27 de noviembre del 2018

Máster  
**Óscar Mejía Burgos**  
Vicerrector de la Unidad Educativa Fiscal Vicente Rocafuerte  
Ciudad.-

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que los egresados: **COELLO MORÁN LUIS JONATHAN** y **GAVILANES ARAY BETSABETH EUFRASIA**, realicen el **PROYECTO EDUCATIVO** en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención: **SISTEMAS MULTIMEDIA**.

**TEMA: LA GAMIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.**  
**PROPUESTA: DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA.**

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros), es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que dé a la presente, me suscribo de usted.

Atentamente,

**MSc. JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR**  
**DIRECTOR (E)**



Elaborado y revisado por: MSc Tatiana Avilés Hidalgo. Gestora de Unidad de titulación  
Aprobado por: MSc. Juan Fernández Escobar. Director de la carrera.

*“Caminemos juntos a la excelencia”*

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL  
VICENTE ROCAFUERTE  
RECEPCION DE DOCUMENTOS  
FECHA: 10-04-2019 HORA: 16:48  
RECIBIDO: *Gloria Jara*



**UNIDAD EDUCATIVA FISCAL**  
**"VICENTE ROCAFUERTE"**  
**RECTORADO**



Guayaquil, Enero 22 de 2019  
Oficio N° 116 Vice-Rectorado-VR-19

Máster  
JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR  
DIRECTOR (E) DE CARRERA  
FACULTAD DE FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
En su Despacho.-

De mi consideración:

Por medio de la presente me es grato saludarlo y a la vez dar contestación al oficio UG-FFLCE-DIS-JF-1319 con fecha 27 de noviembre del 2018 ; **autorizo** a los estudiantes **COELLO MORÁN LUIS JONATHAN Y GAVILANES ARAY BETSABETH EUFRASIA** de la carrera de **SISTEMA MULTIMEDIA** realice el **PROYECTO EDUCATIVO** en nuestra Institución Educativa.

**TEMA:** LA GAMIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

**PROPUESTA:** DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA

Particular que comunico a usted para los fines legales pertinentes.

Atentamente,  
  
UNIDAD EDUCATIVA FISCAL  
VICENTE ROCAFUERTE

MG. OSCAR MEJÍA BURGOS  
VICERRECTOR

cc.-Archivo  
ALEXANDRA

*OK  
Jenny*

# CERTIFICADO

LA COORDINACIÓN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, revisadas las evidencias correspondientes, el Sr. (a.) (ta.) **COELLO MORAN LUIS JONATHAN** con C.I. 0950018101 carrera **SISTEMAS MULTIMEDIA** en la modalidad **PRESENCIAL** realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.-  
Guayaquil, 03 de agosto de 2017.....

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

Atentamente,

*Lucrecia Resabala*

Lic. *Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc.*

**Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento**

**COORDINACIÓN  
GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO  
Facultad de Filosofía  
Universidad de Guayaquil**



*Validado por:  
Phn...  
21/07/2018*

Elaborado y Revisado por:	Econ. Gisella Alcivar Pérez, Asistente Administrativo
Revisado y Autorizado por:	Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc., Coordinadora de Gestión del Conocimiento



## CERTIFICADO

**LA COORDINACIÓN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que,** revisadas las evidencias correspondientes, el **Sr. (a.) (ta.) GAVILANES ARAY BETSABETH EUFRASIA** con C.I. 0929551034 carrera **SISTEMAS MULTIMEDIA** en la modalidad **PRESENCIAL** realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 03 de agosto de 2017.....

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

Atentamente,

**COORDINACIÓN**  
**GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO**  
 **Facultad de Filosofía**  
 **Universidad de Guayaquil**

  
Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc

**Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento**

Elaborado y Revisado por:	Econ. Gisella Alcivar Pérez, Asistente Administrativo
Revisado y Autorizado por:	Lic. Lucrecia Resabala Manosalvas, MSc., Coordinadora de Gestión del Conocimiento



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"

TELÉFONO: 04-2281146

## CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRACTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el (a) señor (a) (ita) COELLO MORAN LUIS JONATHAN, con documento nacional de identidad N° 0950018101 especialización SISTEMAS MULTIMEDIA modalidad PRESENCIAL realizó y aprobó las Practicas Docentes Reglamentaria en la UNIDAD EDUCATIVA "MNS. LEONIDAS PROAÑO" con la calificación NUEVE (9), bajo la supervisión de(a) MSc. CECILIA MENDIETA, correspondiente al periodo lectivo 2017 - 2018. Así consta en los archivos que reposan en la secretaría de la Dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, 09 de Octubre del 2018.

Atentamente,

MSc. EDITH RODRIGUEZ DE PALADINES,

GESTORA

DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborada por:	SECRET. ALLAN RODRIGUEZ MORAZA
Revisado y aprobado:	MSc. EDITH RODRIGUEZ DE PALADINES



Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Practicas Docentes





UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

"DRA. MARÍA INÉS ANNAS VÁSQUEZ"

TELÉFONO: 04-2281146

## CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRACTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el (a) señor (a) (ita) GAVILANES ARAY BETSABETH EUFRASIA, con documento nacional de identidad N° 0929551034 especialización SISTEMAS MULTIMEDIA modalidad PRESENCIAL realizó y aprobó las Practicas Docentes Reglamentaria en el COLEGIO "MNS. LEONIDAS PROAÑO" con la calificación DIEZ (10), bajo la supervisión del(a) MSc. CECILIA MENDIETA, correspondiente al periodo lectivo 2016 - 2017. Así consta en los archivos que reposan en la secretaria de la Dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, 09 de Octubre del 2018.

Atentamente,

MSc. EDITH RODRIGUEZ DE PALADINES,

GESTORA

DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborado por:	SECRET. ALLAN RODRIGUEZ MORAZA
Revisado y aprobado:	MSc. EDITH RODRIGUEZ DE PALADINES



Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Practicas Docentes





**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

---

**RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN**



**Reuniones con el tutor WASHINGTON SEGUNDO GARCÍA CASTRO. MSc.  
En los laboratorios de la Facultad del edificio principal de Filosofía.**



**Encuesta al Vicerrector del Colegio Vicente Rocafuerte en la jornada  
vespertina MGs. OSCAR MEJIA BURGOS.**



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

---

**RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN**



**Foto al dar por terminada la encuesta con el Vicerrector  
MGs. OSCAR MEJIA BURGOS.**



**Encuesta a los estudiantes de la jornada vespertina pertenecientes al  
Primero de Bachillerato sección "A" del Colegio V. R.**



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

---

**RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN**



**Encuesta a los estudiantes de la jornada vespertina pertenecientes al  
Primero de Bachillerato sección "B" del Colegio V. R.**



**Realización encuesta a los estudiantes de la jornada vespertina  
pertenecientes al Primero de Bachillerato del Colegio V. R.**



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA**  
**ENCUESTA A LAS AUTORIDADES/DOCENTES**



<b>Target:</b> Dirigida a los docentes del Colegio Nacional "Vicente Rocafuerte" de la ciudad de Guayaquil, período lectivo 2018 – 2019.					
<b>Proyecto investigación:</b> La Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje significativo para estudiantes de Primer de bachillerato en el área de Lengua y Literatura. Propuesta: diseño de aplicación lúdica					
<b>Instrucciones:</b> Contestar de manera franca y sincera las preguntas. Coloque con una (x), la respuesta correcta según su opinión.					
<b>CARACTERISTICA DE IDENTIFICACION</b>					
1. Totalmente en desacuerdo					
2. En desacuerdo					
3. Indiferente					
4. De acuerdo					
5. Totalmente de acuerdo					
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. ¿Considera usted útil aplicar los métodos de gamificación en el proceso de enseñanza de la asignatura de Literatura?					
2. ¿Considera usted necesario adquirir los métodos de gamificación para la asignatura de Literatura?					
3. ¿Considera usted que los estudiantes al utilizar los métodos de gamificación se van a motivar en el estudio de la asignatura de Literatura?					
4. ¿Cree usted que al utilizar los métodos de la gamificación se va a desarrollar el rendimiento académico en los estudiantes de la asignatura de Literatura?					
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>					
5. ¿Considera usted necesario que los estudiantes desarrollen un rendimiento académico adecuado en la asignatura de Literatura?					
6. ¿Considera necesario en concienciar a los estudiantes la importancia y beneficio del desarrollo del rendimiento académico en la asignatura de Literatura?					
7. ¿Considera fundamental la interacción entre docentes y estudiantes para mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Literatura?					
8. ¿Considera usted necesario el uso de los tipos de métodos que tiene la gamificación para desarrollar el rendimiento académico en los estudiantes de la asignatura de Literatura?					
<b>PROPUESTA</b>					
9. ¿Considera usted importante el diseño de un software Educativo en el desarrollo del rendimiento académico en sus estudiantes?					
10. ¿Cree usted que sus estudiantes tendrán un mejor rendimiento Académico si utilizan un software educativo en la asignatura de Literatura?					



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA**  
**ENCUESTA A ESTUDIANTES**



**Target:** Dirigida a los docentes del Colegio Nacional "Vicente Rocafuerte" de la ciudad de Guayaquil, período lectivo 2018 – 2019.

**Proyecto investigación:** La Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje significativo para estudiantes de Primer de bachillerato en el área de Lengua y Literatura.  
**Propuesta:** diseño de aplicación lúdica

**Instrucciones:** Contestar de manera franca y sincera las preguntas. Coloque con una (x), la respuesta correcta según su opinión.

**CARACTERISTICA DE IDENTIFICACION**

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Indiferente
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

**VARIABLE INDEPENDIENTE**

	1	2	3	4	5
1. ¿Considera usted necesario utilizar los tipos de métodos de gamificación dentro de su Salón de clases en la asignatura de Literatura?					✓
2. ¿Considera usted adecuado que el docente utilice los tipos de métodos de gamificación como una herramienta didáctica en el desarrollo de la asignatura de Lengua y Literatura?					✓
3. ¿Cree usted que la utilización de los diferentes tipos de métodos de la gamificación dentro del salón de clases le ayudara a comprender mejor la asignatura de Literatura?			✓		
4. ¿Considera usted importante utilizar la gamificación en el desarrollo de su rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura?			✓		

**VARIABLE DEPENDIENTE**

5. ¿Considera usted que los recursos didácticos tradicionales que utiliza el docente son los adecuados en la asignatura de Literatura?	✓				✓
6. ¿Considera usted que el docente debe de hacer la clase más dinámica e interactiva para motivar al estudiante y de esa forma mejorar el rendimiento académico?			✓		
7. ¿Estaría usted de acuerdo en que el docente se capacite en lo que se refiere al uso de las técnicas de gamificación para poder impartirla en el salón de clases?			✓		
8. ¿Cree usted que el tipo de aprendizaje que recibe en la actualidad en la Asignatura de Literatura es el adecuado para su desarrollo del rendimiento académico?		✓			

**PROPUESTA**

9. ¿Considera usted importante que se utilice un Software Educativo Lúdico y que sea dirigido a mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Literatura?					✓
10. ¿Considera usted que un Software Educativo contenga enlaces y contenidos que lo hagan dinámico y participativo dentro del salón de clases?					✓

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**



**REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y  
TECNOLOGÍA**

**FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN**

<b>TÍTULO Y SUBTÍTULO:</b>	LA GAMIFICACION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA		
<b>AUTOR(ES)</b> (apellidos/nombres):	COELLO MORÁN LUIS JONATHAN GAVILANES ARAY BETSABETH EUFRASIA		
<b>REVISOR(ES)/TUTOR(ES)</b> (apellidos/nombres):	TUTOR DE TITULACIÓN: WASHINGTON SEGUNDO GARCÍA CASTRO. MSc REVISOR: Lic. ORLY DAVID ALCIVAR FAJARDO MSc		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL		
<b>UNIDAD/FACULTAD:</b>	FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		
<b>MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:</b>	SISTEMAS MULTIMEDIA		
<b>GRADO OBTENIDO:</b>	LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN SISTEMAS MULTIMEDIA		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>	26/09/2019	<b>No. DE PÁGINAS:</b>	121
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>	LENGUA Y LITERATURA		
<b>PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:</b>	GAMIFICACIÓN, MÉTODOS DE GAMIFICACIÓN, TÉCNICAS DE LA GAMIFICACIÓN, ACTIVIDADES GAMIFICATIVO LÚDICOS, RENDIMIENTO ACADÉMICO, APLICACIÓN LÚDICA, GAMIFICACIÓN LÚDICA/ GAMIFICATION, GAMIFICATION METHODS, GAMIFICATION TECHNIQUES, GAMIFICATIVO GAMING ACTIVITIES, ACADEMIC PERFORMANCE, LUDIC APPLICATION, PLAY GAMIFICATION		
<b>RESUMEN/ABSTRACT</b> (150-250 palabras):	<p>A nivel mundial se considera que en la educación son necesarias los métodos de la Gamificación para despertar en los estudiantes la motivación intrínseca y de esta manera lograr grandes avances en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de esa forma se obtendrá un mejor rendimiento académico. Por esta razón los docentes de todos los niveles de educación, deben implementar y fortalecer los tipos de métodos de la Gamificación en la inclusión educativa. Tomando en cuenta la edad cronológica y pedagógica de los estudiantes. En vista de estas necesidades en la Unidad Educativa Nacional “Vicente Rocafuerte” objeto de estudio, se ha diseñado la aplicación de las técnicas para la Gamificación para mejorar el desempeño académico de los estudiantes de primer año de bachillerato en la asignatura de lengua y literatura, mediante la elaboración del desarrollo de la aplicación lúdica educativa con herramientas multimedia.</p>		
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>	<b>Teléfono: 0980707415</b> <b>0990182315</b>	E-mail: luis.coello.moran@gmail.com betzabeth.gavilanes@gmail.com	
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:</b>	<b>Nombre: COLEGIO NACIONAL “VICENTE ROCAFUERTE”</b>		
	<b>Teléfono: (04) 2450779</b>		
	<b>E-mail: bienestarestudiantil@itsvr.edu.ecu</b>		