

Pregrado

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN:

DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Actividades Digitales a estudiantes de Séptimo Año de
Educación Básica de la Escuela de “Costa Azul”

ASIGNATURA: Proyectos tecnológicos aplicados a la educación

NIVEL: Quinto

AUTOR: Anggie Cecilia Choez Mejia

TUTOR: Msc. Estefany Nenger

FECHA: Sangolqui, 30 de Agosto de 2025



Autor: Chóez Mejía Anggie Cecilia



Título a obtener: Tecnólogo/a Superior Universitario en Docencia e Innovación Educativa.

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: anggie.choez@ister.edu.ec

Dirigido por: García Álvarez Ignacio



Título: Doctor en Ciencias Pedagógicas

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: ignacio.garcia@ister.edu.ec

Todos los derechos reservados

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

©2025 Tecnológico Universitario Rumiñahui

SANGOLQUÍ – ECUADOR

CHOEZ MEJIA ANGGIE CECILIA

**ACTIVIDADES DIGITALES A ESTUDIANTES DE SEPTIMO AÑO DE
EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA “COSTA AZUL”**

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-2-2.3

Sangolquí, 30 de agosto de 2025

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Por medio de la presente, yo, Angie Cecilia Chóez Mejía declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado Actividades digitales a estudiantes de Séptimo año de Educación Básica de la Escuela “Costa Azul”, de la Tecnología Universitaria en Docencia e Innovación Educativa; y a su vez manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui con condición de Universitario los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,



Angie Cecilia Chóez Mejía
C.I.: 0927363606

FORMULARIO PARA ENTREGA DE PROYECTOS EN BIBLIOTECA INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

CT-ANX-2025-ISTER-3

CARRERA:

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

AUTOR /ES:

ANGGIE CECILIA CHOEZ MEJIA

TUTOR (METODOLÓGICO Y ACADÉMICO):

IGNACIO GARCIA ALVAREZ

CONTACTO ESTUDIANTE:

0959865715

CORREO ELECTRÓNICO:

choez7665@gmail.com

TEMA:

ACTIVIDADES DIGITALES A ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE “COSTA AZUL”

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:

La investigación se llevó a cabo en el período académico 2024-2025 en la Escuela de Educación Básica “Costa Azul”, ubicada en la provincia de Santa Elena, Ecuador, en un contexto con limitaciones tecnológicas y una baja motivación estudiantil por la asignatura de Lengua y Literatura. El problema central identificado fue la baja motivación y desinterés por la asignatura de Lengua y Literatura de parte de los estudiantes. El objetivo general consistió en diseñar actividades digitales para mejorar la motivación e interés por la asignatura en los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica.

La justificación de la investigación dio por el aporte teórico al campo de la motivación escolar y su valor práctico como propuesta innovadora aplicable en entornos con recursos limitados. Se adoptó un enfoque metodológico mixto, con un diseño secuencial exploratorio, que combinó una fase cualitativa de fundamentación teórica y diseño didáctico con una fase cuantitativa de tipo cuasiexperimental, aplicando actividades de gamificación haciendo uso de la plataforma Kahoot, evaluando su impacto a través de un pretest y postest.

Los resultados evidenciaron un significativo aumento de la motivación, y como consecuencia una mejora significativa en el rendimiento escolar en los temas tratados. Se concluyó que la gamificación, aplicada de manera planificada y contextualizada, es una estrategia efectiva para lograr una retroalimentación inmediata en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Esta propuesta representa una alternativa pedagógica que puede ser replicada en otros contextos educativos similares, abriendo la posibilidad de aplicarlas en otras asignaturas.

PALABRAS CLAVE:

Gamificación, actividades digitales, motivación escolar, retroalimentación

ABSTRACT:

The research was conducted during the 2024-2025 academic year at the "Costa Azul" Elementary School, located in the province of Santa Elena, Ecuador, in a context with technological limitations and low student motivation for the subject of Language and

Literature. The central problem identified was the low motivation and lack of interest in Language and Literature among students. The general objective was to design digital activities to improve motivation and interest in the subject among seventh-year students of Basic General Education. The research was justified by its theoretical contribution to the field of academic motivation and its practical value as an innovative proposal applicable in resource-limited settings. A mixed methodological approach was adopted, with an exploratory sequential design, combining a qualitative phase of theoretical foundation and didactic design with a quasi-experimental quantitative phase, implementing gamification activities using the Kahoot platform and evaluating their impact through a pretest and posttest. The results showed a significant increase in motivation, and consequently, a significant improvement in academic performance in the subjects covered. It was concluded that gamification, when applied in a planned and contextualized manner, is an effective strategy for achieving immediate feedback in language and literature learning. This proposal represents a pedagogical alternative that can be replicated in other similar educational contexts, opening up the possibility of applying it to other subjects.

PALABRAS CLAVE:

Gamification, digital activities, academic motivation, Kahoot, feedback.



Firma del Estudiante

Angie Chóez

C.I.: 0927363606

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-4

Sangolquí, 30 de agosto de 2025

Sres.-

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Yo Anggie Cecilia Chóez Mejía, con C.I.: 0927363606 alumno de la Carrera TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, cedo al INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO, los derechos de publicaciones del presente trabajo de Titulación en el Repositorio Institucional para hacer uso de todos los contenidos con fines estrictamente académico o de investigación.

Atentamente,



Firma del Estudiante

Anggie Choez

C.I.: 0927363606

DEDICATORIA

El presente trabajo es dedicado a mi familia, mis padres, quienes han sido parte fundamental para escribir este proyecto, ellos fueron los que me llenaron de fuerza para no desistir y son los principales protagonistas de este “sueño alcanzado”.

AGRADECIMIENTOS

Deseo agradecer en primer lugar a Dios por darme la fortaleza y sabiduría de haber culminado este proyecto, Sin duda alguna a mis padres por todo el apoyo incondicional durante todo este proceso, a mi docente tutor de este proyecto, por su valiosa orientación y por su tiempo dedicado. A mis docentes de la institución por haber compartido sus experiencias y enseñanza. Cada uno de ustedes ha sido parte fundamental en la realización de esta meta académica.

RESUMEN EJECUTIVO

La investigación se llevó a cabo en el período académico 2024-2025 en la Escuela de Educación Básica “Costa Azul”, ubicada en la provincia de Santa Elena, Ecuador, en un contexto con limitaciones tecnológicas y una baja motivación estudiantil por la asignatura de Lengua y Literatura. El problema central identificado fue la baja motivación y desinterés por la asignatura de Lengua y Literatura de parte de los estudiantes. El objetivo general consistió en diseñar actividades digitales para mejorar la motivación e interés por la asignatura en los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica.

La justificación de la investigación dio por el aporte teórico al campo de la motivación escolar y su valor práctico como propuesta innovadora aplicable en entornos con recursos limitados. Se adoptó un enfoque metodológico mixto, con un diseño secuencial exploratorio, que combinó una fase cualitativa de fundamentación teórica y diseño didáctico con una fase cuantitativa de tipo cuasiexperimental, aplicando actividades de gamificación haciendo uso de la plataforma Kahoot, evaluando su impacto a través de un pretest y postest.

Los resultados evidenciaron un significativo aumento de la motivación, y como consecuencia una mejora significativa en el rendimiento escolar en los temas tratados. Se concluyó que la gamificación, aplicada de manera planificada y contextualizada, es una estrategia efectiva para lograr una retroalimentación inmediata en el aprendizaje de Lengua y Literatura. Esta propuesta representa una alternativa pedagógica que puede ser replicada en otros contextos educativos similares, abriendo la posibilidad de aplicarlas en otras asignaturas.

Palabras clave: Gamificación, actividades digitales, motivación escolar, Kahoot, retroalimentación.

ABSTRAC

The research was conducted during the 2024-2025 academic year at the "Costa Azul" Elementary School, located in the province of Santa Elena, Ecuador, in a context with technological limitations and low student motivation for the subject of Language and Literature. The central problem identified was the low motivation and lack of interest in Language and Literature among students. The general objective was to design digital activities to improve motivation and interest in the subject among seventh-year students of Basic General Education.

The research was justified by its theoretical contribution to the field of academic motivation and its practical value as an innovative proposal applicable in resource-limited settings. A mixed methodological approach was adopted, with an exploratory sequential design, combining a qualitative phase of theoretical foundation and didactic design with a quasi-experimental quantitative phase, implementing gamification activities using the Kahoot platform and evaluating their impact through a pretest and posttest.

The results showed a significant increase in motivation, and consequently, a significant improvement in academic performance in the subjects covered. It was concluded that gamification, when applied in a planned and contextualized manner, is an effective strategy for achieving immediate feedback in language and literature learning. This proposal represents a pedagogical alternative that can be replicated in other similar educational contexts, opening up the possibility of applying it to other subjects.

Keywords: Gamification, digital activities, academic motivation, Kahoot, feedback.

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL	iv
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
INTRODUCCIÓN	1
1.1 Planteamiento del Problema	1
1.2 Problema científico General	2
1.3 Preguntas Científicas o Directrices (relacionadas con los 4 objetivos específicos)	3
1.4 Objetivo general.....	3
1.5 Objetivos específicos	3
1.6 Justificación	4
1.6.1 Justificación teórica	4
1.6.2 Justificación práctica.....	4
1.6.3 Justificación académica	5
II. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	7
2.1 Contextualización espacio-temporal del problema.....	7
2.2 Antecedentes	8
2.3 Bases legales	9
2.4 La motivación en el aprendizaje escolar.....	10
2.4.1 Definición de motivación escolar.....	11
2.4.2 La teoría de la autodeterminación (TAD).....	11
2.4.3 Tipos de motivación.....	11
2.4.4 Motivación intrínseca y extrínseca	14
2.4.5 La motivación como parte del aprendizaje significativo	14
2.4.6 Motivación e interés en Lengua y Literatura	14
2.4.7 Rol del docente y estrategias motivacionales en Lengua y Literatura	15
2.4.8 Indicadores para evaluar la motivación estudiantil	15
2.5 Actividades digitales como estrategia pedagógica	15
2.5.1 Definición de actividades digitales.....	16
2.5.2 Tipologías y herramientas más comunes (Kahoot, quizzes, apps educativas)	16
2.5.3 Uso de actividades digitales en la educación básica	16
2.5.4 Beneficios y limitaciones de las actividades digitales	17

2.5.5	Kahoot como recurso educativo en el aula.....	17
2.6	Enfoque teórico: gamificación en contextos educativos.....	17
2.6.1	Fundamentos teóricos de la gamificación	18
2.6.2	Elementos del diseño gamificado	18
2.6.3	Gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura	18
2.6.4	Estudios previos sobre gamificación y motivación estudiantil.....	19
2.6.5	Beneficios y limitaciones de la gamificación aplicada.....	19
2.7	Bases curriculares y contexto educativo de la investigación	19
2.7.1	Marco normativo de la educación básica en Ecuador	19
2.7.2	Currículo de Lengua y Literatura para Séptimo Año de EGB.....	20
2.7.3	Situación tecnológica y pedagógica en la escuela “Costa Azul”	20
2.7.4	Estudios relacionados en el contexto ecuatoriano	20
2.8	Relación entre las actividades digitales y la motivación escolar	21
2.8.1	Efectos de la gamificación en el interés y rendimiento de los estudiantes.....	21
2.8.2	Teorías que vinculan tecnología y motivación	21
2.8.3	Evidencias en estudios recientes y experiencias similares.....	22
III.	CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	23
3.1	Conceptualización ontológica y epistemológica del método.....	23
3.2	Enfoque metodológico de la investigación.....	24
3.3	Diseño metodológico	25
3.4	Población y muestra	26
3.5	Población.....	26
3.5.1	Tipos de Población.....	26
3.6	Muestra	27
3.7	Muestreo	27
3.8	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	28
3.8.1	Fase cualitativa, fundamentación y diseño didáctico.....	28
3.8.2	Fase cuantitativa, diagnóstico y evaluación.....	29
3.9	Matriz de articulación	29
3.10	Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico	31
3.10.1	¿Alguna vez escuchaste el termino Gamificación?	32
3.10.2	¿Te gustan los juegos en el celular, la Tablet o la computadora?.....	33
3.10.3	¿Sabías que se pueden usar juegos lúdicos digitales para aprender en clase?.....	34
3.10.4	¿Si un maestro usa juegos digitales en las clases, ¿crees que sería más divertido?	35

3.10.5	¿Te gustaría que hagamos actividades con juegos digitales lúdicos para aprender mejor?	36
3.10.6	¿Qué piensas que se puede aprender usando juegos lúdicos digitales?	37
CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO.....		38
3.11	Fundamentos de la propuesta.....	38
3.11.1	Justificación	38
3.11.2	Objetivo general de la propuesta	38
3.11.3	Objetivos específicos	39
3.11.4	Importancia y características de la propuesta	39
3.12	Título de la Propuesta	40
3.13	Justificación	40
3.14	Objetivos de la propuesta.....	41
3.14.1	Matriz de planificación de actividades digitales	41
3.15	Presentación de la propuesta.....	44
3.15.1	Actividad N° 1: Uso de mayúsculas.....	44
3.15.2	Actividad N° 2: Los pronombres personales	46
3.15.3	Actividad N° 3: Palabras agudas, graves y esdrújulas	48
3.15.4	Actividad N° 4: Uso del punto (.) y la coma (,)	50
3.15.5	Actividad N° 5: Figuras literarias básicas	52
3.15.6	Actividad N° 6: Partes de la narración	54
3.15.7	Actividad N° 7: Géneros Literarios.....	56
3.15.8	Actividad N° 8: Sinónimos y antónimos.....	58
3.15.9	Actividad N° 9: Elementos de un poema	59
3.15.10	Actividad N° 10: Comprensión lectora.....	61
3.16	Ejecución de la propuesta	64
3.17	Resultados obtenidos con la implementación de la propuesta.....	65
3.17.1	Análisis de resultado del Uso de la Mayúscula	66
3.17.2	Análisis de resultados del uso de Pronombre Personales	70
3.17.3	Análisis del uso de Palabras agudas, graves y esdrújulas.	74
3.17.4	Análisis de Resultados del uso del Punto y la Coma	77
3.17.5	Análisis de Resultados: Comprensión de Figuras Literarias Básicas.....	81
3.17.6	Análisis de Resultados: Comprensión de Estructura Narrativa	85
3.17.7	Análisis de Resultados: Identificación del Nudo Narrativo	87
3.17.8	Análisis de Resultados: Identificación de Géneros Literarios.....	89
3.17.9	Análisis de Resultados: Identificación del Género Dramático	93

3.17.10	Análisis de Resultados: Identificación de Antónimos	95
3.17.11	Análisis de Resultados: Comprensión de Elementos Poéticos	99
3.17.12	Comprensión Lectora en Estudiantes de Educación Básica	103
CONCLUSIONES		107
RECOMENDACIONES		109
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		110
ANEXOS		120
3.18	Encuesta para Séptimo Año de la Escuela de Educación Básica "Costa Azul"	120

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de relación motivacional contextualizada a la Unidad Educativa Costa Azul	13
Tabla 2 Matriz de consistencia entre objetivos y fundamentación teórica	30
Tabla 3 Matriz de planificación de actividades digitales	42
Tabla 4 Matriz de planificación de las actividades digitales de 60 al 10.....	43
Tabla 5 Resultados del quiz Uso de mayúsculas en nombres propios.....	66
Tabla 6	68
Tabla 7 Resultados del quiz Uso de pronombres personales	70
Tabla 8 Resultados del quiz Uso de pronombres personales (tercera persona femenina)	72
Tabla 9 Clasificación de palabras según su acentuación	74
Tabla 10 Resultados del quiz Clasificación de palabras esdrújulas.....	75
Tabla 11 Resumen de Desempeño General	77
Tabla 12 Resultados del quiz Uso de la coma en enumeraciones.....	79
Tabla 13 Resultados del quiz Interpretación de metáforas	81
Tabla 14 Resultados del quiz Identificación de personificación.....	83
Tabla 15 Resultados del quiz Identificación del inicio narrativo.....	85
Tabla 16 Resultados del quiz Reconocimiento del conflicto central	87
Tabla 17 Resultados del quiz Reconocimiento del género lírico.....	89
Tabla 18 Géneros Literarios.....	91
Tabla 19 Resultados del quiz Reconocimiento de diálogo dramático	93
Tabla 20 Resultados del quiz Reconocimiento de antónimos.....	95
Tabla 21 Resultados: Identificación de Antónimos	97
Tabla 22 Resultados del quiz Elementos del Poema.....	99
Tabla 23 Desempeño individual en identificación de rima.....	101

Tabla 24 Personaje principal del cuento	103
Tabla 25 Resultados del quiz ¿Qué le pasó al pájaro?	105

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Figura 1	Actividad 1, uso de las mayúsculas.....	45
Figura 2	Actividad 2, uso de los pronombres personales	47
Figura 3	Actividad 3, uso de las palabras aguadas, graves y esdrújulas.....	49
Figura 4	Actividad 4, Uso del punto (.) y la coma (,).....	51
Figura 5	Actividad 5, Figuras literarias básicas.....	53
Figura 6	Actividad 6, Partes de la narración.....	55
Figura 7	Actividad 7, Géneros Literarios	57
Figura 8	Actividad 8, Sinónimos y antónimos	59
Figura 9	Actividad 9, Elementos de un poema.....	61
Figura 10	Actividad 10, Comprensión lectora.....	63

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	El término Gamificación.....	32
Gráfico 2	Preferencia por Juegos Digitales.....	33
Gráfico 3	Juegos digitales como herramientas pedagógicas.....	34
Gráfico 4	Uso de juegos digitales por parte de los maestros	35
Gráfico 5	Actividades de Aprendizaje con Juegos Digitales	36
Gráfico 6	Aprendizaje mediante Juegos Digitales Lúdicos	37
Gráfico 7	Relación entre tiempo de respuesta y puntuación en el quiz de mayúsculas.....	67
Gráfico 8	Relación entre tiempo de respuesta y puntuación en el quiz de mayúsculas.....	69
Gráfico 9		71
Gráfico 10	Relación tiempo-puntuación en uso de pronombres personales.....	72
Gráfico 11	Relación tiempo-puntuación en clasificación de palabras.....	74
Gráfico 12	Desempeño en identificación de palabras esdrújulas	76
Gráfico 13	Gráfico de Dispersión: Tiempo vs. Puntuación	78
Gráfico 14	Relación tiempo-puntuación en uso de comas.....	79
Gráfico 15	Relación tiempo-puntuación en interpretación metafórica	81
Gráfico 16	Desempeño en identificación de personificación	83
Gráfico 17	Desempeño en identificación de inicio narrativo	86
Gráfico 18	Relación tiempo-desempeño en identificación del nudo	87
Gráfico 19	Desempeño en identificación de género lírico.....	89
Gráfico 20	Identificación de géneros literarios.....	91
Gráfico 21	Relación tiempo-puntuación en identificación dramática	93
Gráfico 22	Relación tiempo-puntuación en identificación de antónimos.....	95
Gráfico 23	Distribución de respuestas en pregunta conflictiva	97
Gráfico 24	Rendimiento por pregunta sobre estructura poética	99

Gráfico 25	Distribución de tipos de rima identificados	101
Gráfico 26	Personaje principal del cuento.	103
Gráfico 27	Relación entre tiempo de respuesta y puntuación.....	105

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la integración de las tecnologías digitales emergentes en el proceso pedagógico sigue una tendencia inevitable en todos los sistemas educativos del mundo. Estudios han demostrado que las herramientas digitales además de promover un aprendizaje con mayor dinámica también son efectivas para elevar la motivación e interés de los estudiantes en las diferentes áreas del conocimiento (Jaramillo-Mediavilla & Basantes-Andrade,, 2024). Específicamente en áreas del conocimiento como Lengua y Literatura que exigen una alta atención y participación activa se ve beneficiada por la integración de estrategias digitales como los juegos interactivos y plataformas gamificadas (Ratinho & Martins, 2023).

En este contexto la presente investigación tiene como objetivos fundamentar la importancia del uso de actividades digitales, caracterizar el estado actual de su uso, elaborar y aplicar actividades digitales a fin de medir su eficacia para su posterior análisis en la incidencia del uso de actividades digitales en la motivación e interés por la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela “Costa Azul”, mediante un estudio mixto que combine la fundamentación teórica y el diseño didáctico con un análisis diagnóstico y evaluativo de su aplicación.

1.1 Planteamiento del Problema

En el contexto actual ecuatoriano la educación básica esta predominada por las metodologías pedagógicas tradicionales en especial en materias como Lengua y Literatura. La falta de interacción activa en la enseñanza que se limita a la memorización y la transmisión pasiva es una de las causas de este problema, el cual no se consigue que el estudiante se muestre interesado en aprender, al contrario, hay un aumento de desmotivación y apatía por el aprendizaje hacia esas materias. Esto lleva a que el desempeño académico se vea afectado. Esta dificultad la tenemos en el Séptimo Año de Educación General Básica de escuela “Costa Azul”,

provincia Santa Elena, donde los estudiantes tienen una participación limitada en la hora de realizar actividades.

En el contexto ecuatoriano, específicamente en instituciones educativas de nivel básico se evidencia un crecimiento constante del uso de herramientas digitales como parte del proceso pedagógico. A pesar de este crecimiento aún existen sectores donde el acceso a recursos tecnológicos no es del todo satisfactorio o no cumple con los requisitos mínimos, lo que limita su implementación efectiva, estas limitaciones son tanto en recursos informáticos como en la falta de capacitación de los docentes para manejar de manera adecuada los recursos digitales, es el caso de la de la escuela “Costa Azul”, ubicada en la provincia de Santa Elena que carece de equipos de cómputos, solo el docente dispone de equipo. (Ortiz , Neira , & Borba, 2024).

La problemática radica por la falta de estrategias en el ámbito pedagógico que saquen pleno provecho de las potencialidades de las actividades de gamificación como el uso de plataformas como Kahoot, quizzes interactivos y otras estrategias de gamificación como alternativas para fortalecer el interés de los estudiantes en la materia de Lengua y Literatura. Siendo la motivación de los estudiantes es un elemento fundamental para alcanzar aprendizajes eficientes se plantea la necesidad de diseñar e implementar una propuesta pedagógica basada en actividades digitales a fin de evaluar su impacto en la motivación e interés de los estudiantes del Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela “Costa Azul”, provincia Santa Elena.

1.2 Problema científico General

¿Cómo aumentar la motivación e interés de los estudiantes de Séptimo año de la Educación general básica de la escuela “Costa Azul”, provincia Santa Elena, por la asignatura de Lengua y literatura?

1.3 Preguntas Científicas o Directrices (relacionadas con los 4 objetivos específicos)

1. ¿Cuál es la importancia teórica del uso de actividades digitales en el aumento de la motivación e interés de los estudiantes por la asignatura de Lengua y Literatura?
2. ¿Cuál es el estado actual del uso de actividades digitales entre los estudiantes de Séptimo Año de la escuela “Costa Azul”?
3. ¿Cómo pueden diseñarse actividades digitales adecuadas para fortalecer el interés en Lengua y Literatura en los estudiantes del Séptimo Año?
4. ¿Qué efectos tiene la aplicación de las actividades digitales sobre la motivación e interés por Lengua y Literatura en los estudiantes de Séptimo Año?

1.4 Objetivo general

Diseñar actividades digitales para mejorar la motivación y el interés por la asignatura de Lengua y literatura en los estudiantes de Séptimo Año Educación General Básica de la escuela “Costa Azul”, provincia Santa Elena.

1.5 Objetivos específicos

Fundamentar la importancia del uso de actividades digitales para aumentar motivación e interés de los estudiantes en la asignatura de Lengua y literatura.

Caracterizar el estado actual del uso de las actividades digitales en los estudiantes de Séptimo año de Educación General Básica de la escuela “Costa Azul”, provincia Santa Elena.

Elaborar actividades digitales en los estudiantes de Séptimo Año Educación General Básica de la escuela “Costa Azul”, provincia Santa Elena.

Aplicar las actividades digitales en los estudiantes de Séptimo Año Educación General Básica de la escuela “Costa Azul”, provincia Santa Elena.

1.6 Justificación

1.6.1 Justificación teórica

La presente investigación está fundamentada en el enfoque teórico de la gamificación educativa, que es una corriente pedagógica que se caracteriza por incorporar herramientas como juegos digitales que incluyen elementos como: puntajes, recompensas, niveles y desafíos en contextos lúdicos como el salón de clases, a fin de aumentar la motivación y atención de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Hay estudios de este enfoque en materias como ciencias, matemáticas, idiomas, pero existe un vacío relativamente grande respecto a la asignatura de Lengua y Literatura sobre todo en educación básica y en zonas con recursos tecnológicos limitados.

La gamificación tiene un impacto positivo que se ve evidenciado por la motivación y un incremento en el rendimiento académico, sobre todo cuando se implementa un diseño didáctico intencionado (Jaramillo & Basantes, 2024). Se concluye que este enfoque mejora de manera significativa el interés por aprender tanto en línea como en modalidad presencial siempre considerando que la implementación se adapte a las características del grupo (Shen & Laii, 2024). En este sentido la investigación contribuye teóricamente al análisis de como los fundamentos de la gamificación se convierten en beneficios que potencias la motivación con respecto al aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura en un entorno real como el de la escuela “Costa Azul”.

1.6.2 Justificación práctica

En el ámbito practico, ofrece una propuesta concreta pedagógica basada en la elaboración y aplicación de actividades digitales, haciendo uso de la herramienta Kahoot que es una herramienta que dispone de contenidos curriculares de la asignatura Lengua y Literatura. Esta propuesta se justifica por la necesidad observada de la poca motivación y el problema del

acceso a los recursos tecnológicos en los estudiantes de Séptimo Año Educación General Básica de la escuela “Costa Azul”, provincia Santa Elena.

El uso de herramientas digitales de gamificación en los estudiantes aumenta la participación estudiantil y contribuye a una mejora significativa en la retención de los temas tratados en las diferentes materias (Fernández & Neira, 2024). Incluso en entornos con recursos limitados es posible la implementación de estrategias de gamificación si se cuenta con una adecuada planificación pedagógica, esta investigación proporciona un modelo que puede ser replicado por otras instituciones educativas en contextos similares (Preciado & Mendoza, 2024).

1.6.3 Justificación académica

Académicamente esta investigación hace un aporte en el ámbito de innovación educativa, motivación escolar y tecnologías aplicadas al aula, específicamente en el contexto de la educación básica ecuatoriana. Aunque existen investigaciones previas en Latinoamérica sobre gamificación, pero son pocos los estudios abordan de forma empírica su impacto en la materia de Lengua y Literatura en entornos con limitaciones tecnológicas (Soto & Espinosa , 2025).

Otro aporte que hace esta investigación es la contribución a la formación académica del investigador en el ámbito de la pedagogía y metodología, al hacer uso de combinaciones de estrategias de análisis cualitativo y cuantitativo desde un enfoque mixto. La interacción de estos dos enfoques enriquece y fortalece los conocimientos mediante evidencias tangibles, rigor metodológico que sería útil para futuras investigaciones educativas similares.

Esta investigación está dividida en tres capítulos. El Capítulo I se presenta el marco teórico, donde especifica los antecedentes tanto nacional como internacional, el sustento legal de la investigación, fundamentos pedagógicos, así como la importancia del uso de las actividades digitales en la docencia, se abordan conceptos como la teoría de la

Autodeterminación, herramientas como kahoot. El Capítulo II describe la metodología, la población, la muestra, el muestreo y los instrumentos utilizados, así como el análisis de información obtenida del diagnóstico inicial. En el Capítulo III presenta la propuesta de la investigación que son las actividades digitales para aumentar la motivación en los estudiantes del Séptimo Año Educación General Básica de la escuela “Costa Azul”, además, los resultados de su aplicación práctica en donde se analiza cada tema en base a los objetivos de la investigación sustentándose con el marco teórico.

II. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

2.1 Contextualización espacio-temporal del problema

Esta investigación se desarrolla en la **Escuela de Educación Básica “Costa Azul”**, ubicada en la provincia de **Santa Elena, Ecuador**, ubicada dentro de la zona urbana, es una institución pública que recibe a estudiantes de los niveles de Educación General Básica (EGB). La investigación está centrada de manera específica en los alumnos del Séptimo Año de Educación Básica, cuyos estudiantes disponen de una baja motivación a aprender la asignatura de Lengua y Literatura, a más de una participación en clase baja.

La escuela desde el punto vista institucional no cuenta con recursos tecnológicos como computadoras, solo se cuenta con una laptop que pertenece al director, sin embargo, los estudiantes pueden llevar sus propios equipos si lo desean para fines educativos cuando lo crean oportuno, el equipo del director ocasionalmente es prestado a los docentes para fines pedagógicos, la escuela dispone de un proyector de uso compartido, que has sido usado para las practicas didácticas en el aula.

Pese a las limitaciones, los docentes han mostrado iniciativas para integrar las herramientas digitales de forma contextualizadas, presentaciones de actividades o guías visuales a través de la plataforma interactiva kahoot, en la que los estudiantes interactúan de forma grupal bajo la dirección del docente. Esto pone en evidencia las brechas entre el currículo oficial que promueve la integración de herramientas tecnológicas pero las condiciones reales no los permiten de manera eficiente.

En términos temporales, esta investigación se llevó a cabo durante el periodo académico 2024-2025, bajo una iniciativa en donde las políticas educativas promueven la integración del uso con fines pedagógico de tecnologías digitales como herramientas que permitan mejorar la calidad del aprendizaje. Es allí donde la propuesta de esta investigación busca responder ante la necesidad de los estudiantes y además demostrar la viabilidad del uso e integración de la

gamificación incluso en entornos que cuentan recursos bien limitados haciendo uso adecuado de los pocos recursos tecnológicos disponibles a fin de dinamizar el proceso pedagógico.

2.2 Antecedentes

Varias investigaciones han puesto de manifiesto en los últimos años el impacto positivo de la gamificación y las actividades digitales, como por ejemplo las herramientas de kahoot, que incentivan la motivación, participación y por ende el rendimiento académico en los estudiantes, específicamente en la asignatura de Lenguaje y Literatura.

La «gamificación» es la aplicación de técnicas propias de los juegos en ambientes no lúdicos, como las empresas o la educación. Por su parte, el aprendizaje basado en juegos (ABJ) es el uso de juegos para aprender unos contenidos didácticos. La diferencia es sutil, pero en ambos casos se pretende generar en el alumnado las mismas emociones y sentimientos que sienten con los juegos. Este artículo analiza los elementos más característicos de estas dinámicas, abordando también algunos de los errores que se suelen cometer (Ayen, 2021).

Un estudio experimental demostró que la implementación sistemática de estrategias gamificadas mejoraba de manera significativa la motivación escolar, pero que se ve reducidos sus efectos si su implementación no está basada en una planificación sostenida. El investigador indica que la motivación extrínseca y la participación aumentan los niveles de motivación escolar (Ratinho, 2023).

Reinoso Molina (2024) expresa que la gamificación en el ámbito educativo se presenta como una herramienta innovadora capaz de mejorar la motivación. El autor plantea que estas estrategias se sustentan por medio de los diseños de juegos, como en desafíos, recompensas y retroalimentación, esto transforma el ambiente de la clase un poco más atractiva y dinámica.

En el área de lengua y literatura existen casos exitosos de implementación de herramientas gamificadas que han logrado fortalecer la comprensión lectora y promover la escritura creativa.

En el ámbito educativo, la gamificación busca elevar la motivación intrínseca, fomentar el compromiso mediante desafíos y recompensas, brindar retroalimentación constante y promover la colaboración a través de dinámicas como tablas de clasificación y desafíos grupales. Se destacan ejemplos de herramientas gamificadoras exitosas en la enseñanza de lengua y literatura, subrayando su capacidad para potenciar la comprensión lectora, estimular habilidades como la escritura creativa y el análisis literario, y favorecer una participación activa y comprometida de los estudiantes en el proceso educativo. (Reinoso Molina, 2024, pág. Vol.8 N°3).

Una investigación realizada en instituciones públicas del Ecuador destaca que la gamificación mejora la disposición para aprender el idioma inglés incluso en contextos poco favorables que carecen de los recursos necesarios para su ejecución. Las conclusiones del estudio validan que esta metodología es aplicable en ambientes similares a la escuela “Costa Azul” (Preciado, 2024).

Una investigación reciente sobre el uso de tecnologías de gamificación en el aprendizaje concluye que estas herramientas digitales promueven una mayor implicación del estudiante, también incrementan el rendimiento escolar e incentivan el aprendizaje autodidáctico (Zolfaghari et al, 2025).

2.3 Bases legales

El Artículo 26 de la Constitución de la República reconoce a la educación como un derecho que las personas lo ejercen a largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Educación, 2015).

Que el artículo 345 de la Constitución de la República establece que la educación es un servicio público que se prestará a través de instituciones públicas, fiscomisionales y particulares, y que en todos los establecimientos educativos se proporcionarán sin costo servicios de carácter social y de apoyo psicológico, en el marco del sistema de inclusión y equidad social; y, que con respecto a los establecimientos educativos fiscomisionales corresponde al Estado apoyarlos financieramente, siempre que cumplan con los principios de gratuidad, obligatoriedad e igualdad de oportunidades, rindan cuentas de sus resultados educativos y del manejo de los recursos públicos y estén debidamente calificadas de acuerdo con la Ley (LOEI, Ministerio de Educacion, 2015).

Que, el Artículo 343 de la Constitución de la República, establece un sistema nacional de educación que tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades (LOEI, Ministerio de Educacion , 2015)

2.4 La motivación en el aprendizaje escolar

La motivación educativa es un constructo psicológico esencial para poder explicar y medir el grado de compromiso y persistencia del estudiante ante tareas escolares. Su importancia en comprenderla radica en que es fundamental para analizar como las actividades digitales influyen en el interés por la materia de Lengua y Literatura (Bandhu, 2024).

2.4.1 Definición de motivación escolar

Se define a la motivación como un impulso de carácter psicológico que puede ser interna o externa que da inicio, dirige e impulsa a sostener un comportamiento de pleno aprendizaje (Morris, 2022). De acuerdo a la “Teoría de la Autodeterminación”, desarrollada por Deci y Ryan, la motivación intrínseca aparece en el momento en que una actividad es realizada por el simple placer de hacerlo, a diferencia de la motivación extrínseca que está motivada por incentivos externos (Ryan & Deci, 2025).

2.4.2 La teoría de la autodeterminación (TAD)

Es una teoría psicológica que se enfoca en la motivación, de acuerdo a esta teoría, la motivación básicamente depende de tres necesidades psicológicas: autonomía, competencia y pertenencia o relación (Ryan & Deci, 2025). Adicionalmente la percepción de autoeficacia que es el convencimiento de la capacidad de aprender, se manifiesta como un impulsor de motivación al estudiante (Conradty & Bogner, 2022). De acuerdo a “La Teoría de Expectativa-Valor (TEV)”, creencias sobre la valoración de la materia y las expectativas también influyen (ScienceDirect, 2023).

2.4.3 Tipos de motivación

Desde la teoría de la autodeterminación tenemos la motivación autónoma y la motivación controlada. La motivación autónoma guarda relación con el compromiso genuino del estudiante por el aprendizaje, es decir lo hace por autentico placer si esperar recompensa o algún tipo de gratificación, mientras que la motivación controlada esta condicionada por estímulos externo, en donde su nivel motivación estará condicionada por la estimulación, de allí su nombre. Ambas pueden integrarse en el aula y producir efectos positivos en el rendimiento escolar, pero se ha demostrado que la motivación intrínseca lleva a un aprendizaje profundo y duradero (Deci, 2020).

Para la comprensión de esta teoría se ha elaborado esta matriz en donde se visualizan los subtipos de motivaciones que surgen, la matriz explica y ejemplifica cada tipo de manera contextualizada a este estudio.

Tabla 1

Matriz de relación motivacional contextualizada a la Unidad Educativa Costa Azul

Subtipo	Nivel de Motivación	Nivel de la Motivación	Relación con las actividades	Manifestaciones observadas	Ejemplo
Motivación autónoma	Intrínseca	Alta	Interno	Participan por placer en actividades de Lengua y Literatura, narraciones interactivas, etc.	● Los estudiantes disfrutan plenamente sin necesidad de presionarlos ni premiaciones.
	Extrínseca (regulación)	Alta	Externo internalizado	Las actividades llenan necesidades personales, como mejorar destrezas de comunicación y redacción.	○ Valoran la actividad como medio para expresarse y desarrollar habilidades oratoria y de redacción.
	Extrínseca (regulación identificada)	Moderada-alta	Externo valorado	Reconocen que Lengua y Literatura les ayuda en otras áreas académicas y en su vida cotidiana.	● Les motiva la utilidad de la asignatura porque les ayuda por ejemplo a conseguir un trabajo como redactor de documentos.
Motivación controlada	Extrínseca (regulación introyectada)	Baja	Externo internalizado parcialmente	Lo hacen por presión interna como evitar malas calificaciones o decepcionar a los padres.	● Se motivación es por obligación emocional o económica como evitar defraudar a sus padres y que implica gastos económicos.
	Extrínseca (regulación)	Muy baja	Externo	Participan solo por interés en las recompensas como puntajes, premios o evitar sanciones.	● Solo se motivan por los premios o por evitar sanciones o castigos.
	Amotivación	Nula	Ausente	No muestran interés por las actividades, a pesar de que sean llamativas.	○ No participan ni responden ante castigos o premiaciones.

Nota: Elaboración propia, tomando como referencia la teoría de autodeterminación de Edward Deci y Richard Ryan.

2.4.4 Motivación intrínseca y extrínseca

Para nuestro contexto, las que nos compete específicamente, tenemos dos tipos de motivación por un lado tenemos la motivación intrínseca que es aquella que impulsa al estudiante a participar de manera entusiasmada en tareas que son todo un desafío, impulsadas por un interés personal, por pura curiosidad que produce placer realizarla. Por otra parte, tenemos la motivación extrínseca que depende de recompensas o reconocimientos externos, como calificaciones, premios, exoneraciones (Adamma & Ekwutosim, 2018). El uso excesivo de la motivación extrínseca trae como consecuencia que disminuye la motivación intrínseca, este fenómeno es conocido como sobre justificación (Steven Gans, 2023).

2.4.5 La motivación como parte del aprendizaje significativo

David Ausubel, en su teoría del aprendizaje significativo, nos indica que cuando los estudiantes están en proceso de aprendizaje los conocimientos se retienen de manera efectiva y perdurable cuanto tienen aplicación práctica en la vida diaria del estudiante, de acuerdo a esta teoría la motivación es fundamental para un aprendizaje verdaderamente efectivo, la motivación activa la atención, dinamiza la memoria y estimula la participación de los estudiantes (Torres, 2025).

2.4.6 Motivación e interés en Lengua y Literatura

En la asignatura de Lengua y Literatura la motivación es fundamental para lograr una comprensión lectora, habilidades oratorias, análisis literario, habilidades de redacción, etc. Varios estudios ponen de manifiesto que un gran número de estudiantes muestran un alto desinterés por esta asignatura sobre todo cuando el contenido es presentado por las tradicionales metodologías que son poco llamativas, porco o nada interactivas (Mora, Sánchez, & Daza, 2021). Para hacer frente a esta problemática, la incorporación de estrategias didácticas contemporáneas como la propuesta de esta investigación contribuye a fortalecer la motivación e interés de la asignatura en los estudiantes.

2.4.7 Rol del docente y estrategias motivacionales en Lengua y Literatura

El docente tiene un papel fundamental, puede favorecer la motivación a través del diseño de actividades que sean enganchadoras, que capten la atención, que sean relevantes para los estudiantes, diseños que generen confianza y que sean capaces de proporcionar satisfacción post- aprendizaje en los estudiantes (Keller, 2024). Aplicar estas estrategias en la materia de Lengua y Literatura contribuye promoviendo el aprendizaje de una manera activa, reflexiva y significativa para el estudiante.

El modelo ARCS (Atención, Relevancia, Confianza y Satisfacción.) de diseño instruccional, desarrollado por John Keller básicamente se centra en la motivación del estudiante durante el proceso de aprendizaje, en crear entornos de aprendizaje que capten el interés del estudiante y generen confianza en sus capacidades a fin de proporcionar una experiencia satisfactoria.

2.4.8 Indicadores para evaluar la motivación estudiantil

Las escalas de motivación académica como la Academic Motivation Scale, La Escala de Motivación Académica (EMA) desarrollado por Vallerand y Pelletier, en su versión original consta de 28 preguntas que se les realiza a los estudiantes, indicando el nivel de acuerdo con afirmaciones como una razón para asistir a la escuela a fin de analizar y evaluar los diferentes tipos de motivación, tanto interseca, extrínseca ya amotivación y sus dimensiones, es un instrumento que se utiliza para medir los diferentes tipos de motivación como intrínseca y extrínseca que influyen en el rendimiento escolar de los estudiantes (Yasuhiro, 2021).

2.5 Actividades digitales como estrategia pedagógica

Para una mejor comprensión de la incidencia del uso de la gamificación a través de recursos digitales en las actividades escolares en la motivación e interés en la materia de Lengua y Literatura es necesario hacer definiciones conceptuales, abordar características y

aplicaciones pedagógicas de las actividades digitales como recursos esenciales en la educación básica.

2.5.1 Definición de actividades digitales

Las actividades digitales en el ámbito educativa se refiere las tareas diseñadas y desarrollas haciendo uso de herramientas digitales a fin de permitir una interacción de los estudiantes con el contenido curricular por medios de plataformas que poseen interfaces especializadas en los procesos pedagógicos. Estas actividades incluyen herramientas digitales como quizzes, cuestionarios, encuestas que hacen uso de puntajes, recompensas, niveles y desafíos a fin de fomentar la atención, el aprendizaje y la retroalimentación inmediata (Virtual School of Medical Education and Management, 2023).

2.5.2 Tipologías y herramientas más comunes (Kahoot, quizzes, apps educativas)

Una de las plataformas más utilizadas en las unidades educativas se encuentra: “Kahoot!”, que es una plataforma pedagógica que permite la creación de preguntas tipos cuestionarios interactivos para que los estudiantes interactúan en tiempo real y que es accesible desde dispositivos móviles, computadores, Kahoot!, hay juegos en grupos que permiten unirse a partidas, perimiendo socializar mediante la red, y compartir los resultados. Tambien da la opción de cocrear juegos entre compañeros y ahorrar tiempo buscando kahoots relevante para la clase o sesión de entrenamiento (Kahoot, 2025).

2.5.3 Uso de actividades digitales en la educación básica

El uso de herramientas digitales entre ellas Kahoot han puesto de manifiesto los beneficios tangibles en contexto de educación primaria y secundaria. Un estudio experimental evidencia que se encontró que estudiantes de quinto y sexto grado mostraron mejoras significativas en comprensión de definiciones conceptuales y un aumento en la motivación tras el uso de Kahoot en las clases de la materia de Ciencias (Baraa & Abeer , 2024). Adicionalmente investigaciones concluyeron que Kahoot además de contribuir en una mejora

en el rendimiento académico en estudiantes también mejoro significativamente la actitud de los estudiantes hacia el proceso de aprendizaje (Wang & Rabail , 2020).

2.5.4 Beneficios y limitaciones de las actividades digitales

Los resultados de los estudios evidencian que las actividades digitales brindan una efectiva retroalimentación de forma inmediata, promoviendo el aprendizaje activo aumentando el compromiso con los contenidos digitales (Alarcón & Suazo , 2024). No obstante, también hay limitaciones entre ellas una posible disminución en colaboraciones grupales, dependencia del diseño de preguntas y también hay riesgos de superficialidad sin son mal empleadas las técnicas al no promoverse profundidad cognitiva (Universidad de Ciencias Médicas Shahid Behesht, 2023).

2.5.5 Kahoot como recurso educativo en el aula

Varias investigaciones han señalado que Kahoot facilita en gran manera la evaluación dinámica, permitiendo visualizar resultados de manera instantánea mediante gráficos, promueve un ambiente competitivo y motivador (Stanford Education, 2021). Posee un diseño sencillo y atractivo con colores llamativos y combina una estructura de elección múltiple que lo convierten en apto para entornos acceso limitado a la tecnología (International Technology and Education Journal, 2021). Meta análisis recientes indican que su uso puede reducir la ansiedad escolar, mejora la capacidad de retención de contenidos y ayuda a fomentar actitudes amigables hacia el aprendizaje repercutiendo de manera positiva al desempeño académico en el estudiante (Özdemir, 2024).

2.6 Enfoque teórico: gamificación en contextos educativos

La aplicación de la gamificación en la educación tiene implicaciones en cuanto al uso de elementos de diseño de juegos como puntaje, reconocimientos, rankings, desafíos en contexto no lúdicos es decir en entornos que no son juegos necesariamente, pero que aplican

elementos y mecanismos propios de juegos a fin de mejorar la participación, incrementar la motivación de los estudiantes (Serafeim, 2025).

2.6.1 Fundamentos teóricos de la gamificación

La gamificación se sustenta en teorías de la motivación, como la Teoría de la Autodeterminación, que hacen mención de necesidades psicológicas de autonomía, competencia y relación social como eje principal de la motivación intrínseca (Zamzami & Kai, 2020). El diseño de gamificación además incorpora elementos que favorecen el estado de la fluidez o “flow”, haciendo uso de dinámicas a fin de mantener a los estudiantes en un estado óptimo de desafío (Oliveira & Pastushenko, 2021).

2.6.2 Elementos del diseño gamificado

Investigaciones sistematizadas han encontrados elementos como puntajes, medallas, reconocimientos, tablas de clasificaciones, niveles y retroalimentación inmediata como los elementos más frecuentes en experiencias educativas (Amina & Rokia, 2023). Por otra parte, se hace relevante la advertencia de riesgos como la sobrejustificación de la motivación intrínseca conllevando a la desigualdad entre estudiantes. El efecto de sobrejustificación es fenómeno psicológico en donde la motivación intrínseca de una persona para realizar actividades se ve disminuida cuando hay de por medio recompensas externas como premios, dinero, diplomas, exoneraciones. En palabras sencillas si un estudiante disfruta haciendo ciertas actividades y luego empieza a recibir premios por ellos, es posible que podría terminar disfrutando más de los premios que de la actividad en sí (Lab, 2020).

2.6.3 Gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura

El aprendizaje de idiomas se ve beneficiado en mejoras de vocabulario, comprensión y actitudes positivas hacia el aprendizaje cuando se aplica en entornos que incluyen la gamificación (Zhang & Hasim, 2022). A pesar de que la mayoría de evidencias provienen del

idioma inglés, estas investigaciones por analogía didáctica respaldan su pertinencia en la asignatura como Lengua y Literatura.

2.6.4 Estudios previos sobre gamificación y motivación estudiantil

Una investigación sistemática recientemente confirma que la gamificación ayuda a mejorar de manera significativa la motivación y por ende el rendimiento académico en diferentes niveles educativos, sin embargo, se hace hincapié en la necesidad de aplicar diseños contextualizados a fin de lograr una mejor adaptabilidad para obtener mejores resultados (Jaramillp, 2024). Un estudio exploratorio demostró beneficios como el aumento del compromiso, la retención del conocimiento y el desarrollo de habilidades cognitivas, también se identificaron desafíos como la distracción, competencia excesiva y brechas tecnológicas (Dyah & Nainggolan, 2024).

2.6.5 Beneficios y limitaciones de la gamificación aplicada

Entre los beneficios destacados se encuentran el incremento del compromiso, reducción de la ansiedad académica y las mejoras de habilidades cognitivas como la atención y la retención (Smiderle & Rigo, 2020). Por otra parte, otras investigaciones advierten que la motivación puede verse disminuida con el tiempo causada por el efecto novedad y que diseños pobres o repetitivos pueden generar desmotivaciones o desgastes (Universidad de Costa Rica, 2022).

2.7 Bases curriculares y contexto educativo de la investigación

2.7.1 Marco normativo de la educación básica en Ecuador

El currículo Nacional de Educación General Básica (EGB) ecuatoriano está respaldado por la constitución de la Republica y ley Orgánica de Educación Intercultural, las que garantizan y regulan el derecho a una educación con carácter inclusiva, intercultural y de calidad que sea para todos los ciudadanos (Art. 26 y 343 Constitución del Ecuador, 2008). Hay una actualización de 2016, es un reajuste que se basa en principios que busca la diversidad de

estudiantes del país asegurando coherencia con las reformas anteriores (Ministerio de Educación, 2013).

2.7.2 Currículo de Lengua y Literatura para Séptimo Año de EGB

El currículo oficial organiza y divide el área de Lengua y Literatura en bloques según cada tema: Lengua y Cultura, Comunicación Oral, Lectura, Escritura y Literatura. Cada bloque establece objetivos, competencias que siguen una secuencia por niveles de educación (Ministerio de Educación, 2020). El currículo de Séptimo año, pretende desarrollar competencias comunicativas y culturales a fin de poner en práctica las destrezas lectoras, expresivas y literarias mediante actividades a fin de promover comprensión, análisis y producción de texto de diversos géneros (Ministerio de Educación, 2023).

2.7.3 Situación tecnológica y pedagógica en la escuela “Costa Azul”

Estudios realizados en unidades educativas públicas del Ecuador señalan que el uso de recursos digitales es limitado, por la falta de infraestructura tecnológica y una formación adecuada del docente (Cervantes , 2024). En la escuela Costa Azul se han identificado una necesidad urgente de integrar estrategias digitales pedagógicas debidamente planificadas a fin de fortalecer la motivación y el aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura (Molina & Moreta, 2023)..

2.7.4 Estudios relacionados en el contexto ecuatoriano

La información bibliográfica indica que en el Ecuador el currículo nacional tiene como objetivo ofrecer flexibilidad para una atención a la diversidad y contextualización de contenidos para cada grupo de estudiantes de acuerdo a sus características. Por otra parte, estudios indican que existen brechas entre la teoría curricular y su implementación eficaz las aulas que poseen recursos limitados (Martínez , 2024). Además, investigaciones sobre la planificación curricular anual para séptimo año muestran que los bloques temáticos están debidamente estructurados de manera clara con orientación a competencias comunicativas y

literarias, pero existe una brecha debido a que su uso de actividades digitales es considerablemente bajo (Ministerio de Educación, 2023).

2.8 Relación entre las actividades digitales y la motivación escolar

Investigaciones recientes demuestran una relación directa y positiva entre el uso de la gamificación y la motivación escolar, su uso ha mostrado mejoras significativas en habilidades cognitivas como la atención y memoria, conllevando a un mejor rendimiento académico. Fomenta la autonomía que es elemento fundamental para fortalecer una motivación intrínseca que va más allá de las recompensas.

2.8.1 Efectos de la gamificación en el interés y rendimiento de los estudiantes

La gamificación que no es otra cosa que la aplicación del sistema que usan los videojuegos que se caracterizan por la bonificación por cada reto llevado a cabo, manteniendo la atención de jugador a través de una interfaz interactiva y dinámica, pero sin llegar a ser un juego propiamente dicho (contextos no lúdicos), ha demostrado ser una estrategia efectiva para captar el interés de los estudiantes, herramientas como kahoot que incorpora dinámicas competitivas, participación colaborativa y retroalimentación inmediata promueven una motivación extrínseca, incluso llegan a estimular la motivación intrínseca cuando el estudiante crea una relación afectiva con el contenido.

2.8.2 Teorías que vinculan tecnología y motivación

De acuerdo con la teoría del aprendizaje significativo propuesta por Ausubel, los conocimientos nuevos se asimilan mejor cuando estos están relacionados con los intereses y experiencias previas de los estudiantes. Bajo esta premisa los recursos digitales se adaptan de acuerdo a los intereses de los estudiantes haciendo uso de recursos visuales, auditivos e interactivos similares a los intereses, es decir se busca lograr una conexión entre los contenidos escolares con el entorno tecnológico familiar de los estudiantes, para lograr una mayor aceptación que conlleve a una motivación extrínseca (Ausubel, 2016).

2.8.3 Evidencias en estudios recientes y experiencias similares

Investigaciones recientes demuestran que la participación de estudiantes en actividades digitales de gamificación ayuda a mejorar los niveles de motivación, fortalecen la intención sostenida e incrementa significativamente el rendimiento escolar, sobre todo en asignaturas como Lengua y Literatura con respecto a las técnicas tradicionales (Molina & Moreta, 2023). Contextualizando estas bases teóricas se plantea que la implementación de actividades digitales además de promover la motivación e interés de los estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela “Costa Azul” también facilitan el aprendizaje haciendo mas significativo y participativo, manteniendo un lineamiento con el currículo nacional del Ministerio de Educación.

Varios estudios pedagógicos han puesto en evidencia la urgente necesidad de incorporar estrategias digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que permitan fomentar la participación, que fomente el interés y promueva la motivación de los estudiantes. Una de las causas que conlleva a esta implementación de estrategias digitales de gamificación en el contexto educativo es la realidad del mundo contemporáneo, la digitalización a la que está sometida toda la población del mundo, en donde la gran mayoría dispone de algún medio digital como lo es el teléfono y es la población infantil y adolescentes que más interactúan con este dispositivo como parte de su entretenimiento (Kings Corner Development, 2024).

III. CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

3.1 Conceptualización ontológica y epistemológica del método

La investigación cualitativa es un enfoque fundamental en varias disciplinas académicas y campos profesionales, esta busca comprender e interpretar los significados, las experiencias, las percepciones y la realidad social de las personas en sus entornos. La investigación cualitativa hace uso de una gama de métodos cualitativos para la recolección y análisis de datos no numéricos, como palabras, imágenes, comportamientos, etc. a fin de pretender una comprensión profunda y contextualizada al objeto de estudio, es un tipo de investigación que busca abordar y comprender el “por qué” y el “como” en lugar del “que” o el “cuantos” (Atlas.ti, 2022).

La investigación cuantitativa es aquella en la que se recolectan y analizan datos numéricos, identificar patrones, promedios, comprobar relaciones causales siendo ideal para identificar tendencias y promedios, realizar predicciones, a fin de obtener resultados generales normalmente de poblaciones grandes. Es utilizado en biología, química, psicología, economía, sociología, marketing, física, etc. (Bhandari, 2020).

El diseño cuasiexperimental es un tipo de investigación que tiene como finalidad establecer la relación causa-efecto entre las variables, pero diferenciándose de un experimento puro, no se hace uso de la asignación aleatoria de los participantes. En vez de escoger participantes al azar, el diseño cuasiexperimental hace uso de muestras no probabilísticas intencional, es decir los participantes están plenamente escogidos de acuerdo a criterios que se ajustan a los objetivos de la investigación (CASP, 2025). El diseño experimental es muy útil cuando al investigador se le dificulta asignar al azar a los participantes, pero se necesita hacer una evaluación del efecto de una intervención mediante una comparación de un antes y un después (hernandez & Fernando, 2014).

El diseño mixto secuencial exploratorio desarrolla la investigación en dos fases sucesivas y complementarias:

Primero se aplica un enfoque cualitativo a fin de explorar el fenómeno, se analiza la teoría y se procede a elaborar la propuesta, en nuestro caso el diseño de la propuesta de actividades gamificadas (Kahoot) para la asignatura de Lengua y Literatura. Esta fase es de revisión netamente teórica, análisis curricular y se realiza el diseño didáctico.

Posterior a esto se aplica el enfoque cuantitativo que permite medir y evaluar de manera empírica lo explorado en la primera fase. Estas fases se integran de forma secuencial y complementarias (Clark, 2020).

3.2 Enfoque metodológico de la investigación

Esta investigación adopta un enfoque mixto, ya que integra componentes cuantitativos y cualitativos para su complementación. El enfoque cualitativo de acuerdo a definiciones conceptuales previas esta nos permite abordar y fundamentar el uso pedagógico de las actividades digitales como también el diseño de la propuesta manteniendo el lineamiento al contexto, por otra parte, el enfoque cuantitativo nos permite la medición, la cuantificación del impacto de las actividades aplicadas para promover la motivación e interés en los estudiantes de la asignatura Lengua y Literatura.

Según (Creswell & Clark, 2020) el enfoque mixto es el indicado cuando lo que se busca es comprender un fenómeno en profundidad y de manera simultánea hacer una evaluación empírica haciendo uso de datos medibles. Esta investigación emplea un diseño secuencial exploratorio, en donde primero se desarrolla la fase cualitativa que lo componen las fundamentaciones teóricas y diseño de la propuesta para su ejecución, seguidamente de la fase cuantitativa que en nuestro caso sería la evaluación del impacto a través de la ejecución de la propuesta.

3.3 Diseño metodológico

El diseño de esta investigación corresponde a un esquema secuencial exploratorio. En la fase cualitativa se elabora un análisis documental y se realiza el diseño didáctico, por otra parte, en la fase cuantitativa se aplica un quiz pre y post intervención. El diseño mixto secuencial exploratorio es utilizado cuando el investigador necesita explorar un fenómeno para luego probarlo con instrumentos cuantificables, contextualizado en esta investigación primero se hizo un análisis teórico sobre la importancia del uso de las actividades digitales, hizo una encuesta para determinar qué tan familiarizados estaban los estudiantes con los recursos tecnológicos y en base a esos resultados se decidió realizar un pretest y posttest para a fin de medir y analizar los resultados.

Fase cualitativa:

Tipo de estudio: diseño pedagógico y análisis documental

Técnicas: Revisión bibliográfica estructurada, se hace un análisis curricular y se diseñan las actividades digitales.

Fase cuantitativa:

Tipo de estudio: esta investigación es de tipo Cuasiexperimental en donde hace uso de un pretest que tiene como finalidad evaluar para determinar el estado inicial de los estudiantes y posteriormente hace un posttest que tiene como finalidad hacer una evaluación final para determinar los efectos de la aplicación de las actividades digitales.

Es de tipo Cuasiexperimental por las siguientes razones:

Se aplica intervención didáctica

En esta investigación se aplican actividades digitales específicamente Kahoot con la finalidad de mejorar su motivación por Lengua y Literatura, siendo esto una manipulación de la variable independiente (intervención educativa), propio de un diseño experimental

Medición del efecto antes y después

Se realiza en los unos estudiantes un pretest que es una evaluación inicial y se les realiza una evaluación posterior que sería el posttest, que como vimos en las definiciones conceptuales esto es típico de los diseños cuasiexperimentales.

No hay grupo de control ni asignación aleatoria.

No se ha procedido a dividir a los estudiantes en grupos si fueron escogidos de manera aleatoria, si que por el contrario se procedió a trabajar con todo el grupo que está conformado por 7 estudiantes, esto es característicos de los diseños cuasiexperimentales. Por todo lo anterior se justifica metodológicamente este diseño cuasiexperimental.

3.4 Población y muestra

En esta investigación la población y la muestra se identifican finita y accesible, se trabajó con 7 niños de Séptimo año Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Costa Azul”

3.5 Población

En investigación se define a la población como el conjunto total elementos que tienen características determinadas y homogénea es decir los miembros de la población comparten características comunes, y que están relacionas al tema de estudio sobre las cuales se desea obtener información, la población debe estar claramente delimitada por criterios que determinan quienes perteneces a ella, es decir se refiere a un grupo específico y no al total del universo (Vizcaíno & Cedeño , 2023).

3.5.1 Tipos de Población

Existen dos tipos de población en investigación y son:

Población Objetivo: el conjunto total de elementos de características homogéneas que investigador pretende investigar, es el grupo al que se quieren generalizar los resultados del estudio, algunas veces suele ser muy grande siendo inaccesible, también es conocida como población teórica, diana o universo (Escuela de Investigación, 2024).

Población Accesible: Es parte de la población objetivo que es accesible para el investigador lo que le permite realizar el estudio, es un subconjunto definido por criterios de inclusión o exclusión de la población objetivo, es conocida como población de estudio y partir de ella se toma la muestra (Narvaez, 2023).

En estadísticas la población es el conjunto total de elementos que son objeto de estudio y estas se clasifican en: población finita, población infinita, también pueden clasificarse en real, hipotética y subpoblación. La población finita es aquella en donde el número de elementos es limitado y factible su conteo. Por otra parte, la población infinita es aquella en su conteo no se lo puede hacer con exactitud (Giani, 2024).

En el contexto de nuestra investigación la población es una población objetivo conformada por todos los estudiantes del Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela “Costa Azul”, ubicada en la provincia de Santa Elena. Es un grupo que está delimitado, estamos tratando con una población finita porque se trabajó con un número limitado y conocido de 7 estudiantes y es accesible lo que justifica trabajar con todos sus integrantes.

3.6 Muestra

La muestra es un subconjunto representativo finito de la población seleccionado de acuerdo a ciertos criterios condicionados por la investigación, es decir es una parte de la población de la que toman los datos para posterior análisis (Samaniego, 2024).

En el contexto de nuestra investigación la muestra es de 7 estudiantes del Séptimo año Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Costa Azul”. Siendo una población finita y accesible justifica la no aplicación de fórmulas para calcular la muestra.

3.7 Muestreo

Es el procedimiento o técnica que consiste en seleccionar un subconjunto que represente a la población en lugar de estudiar a toda la población aplicando técnicas estadísticas

para su número de elementos y técnicas de exclusión o inclusión que se adapten a la investigación (Univesidad Europea, 2022). Las técnicas de muestro pueden ser: Muestreo Probabilístico que consiste en seleccionar los elementos a estudiar al azar en donde todos sus elementos tienen la misma posibilidad de selección por ser completamente homogéneos. Muestreo no probabilístico es cuando la muestra esta seleccionada de acuerdo a ciertos criterios específicos del investigador que los considera más adecuado para la investigación (UNIR, La Universidad en Internet , 2024).

Contextualizado a esta investigación que está enmarcada en un estudio de caso, se trabajó con la totalidad de los estudiantes del Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela ‘Costa Azul’, que como ya se definió anteriormente como una población finita y accesible no se aplicaciones técnicas de muestreo probabilístico. La selección de la muestra está basada en un muestro No probabilístico intensional.

En investigaciones cuantitativas se seleccionan a ciertos elementos de acuerdo a ciertas técnicas de muestreo No Probabilístico por conveniencia también conocido como Muestreo no probabilístico intencional que es el más indicado para los estudios de caso que buscan una comprensión profunda en un contexto específico.

3.8 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

De acuerdo al enfoque mixto de la investigación se hace uso de técnicas e instrumentos tantos cualitativos como cuantitativos, en función de los objetivos específicos.

3.8.1 Fase cualitativa, fundamentación y diseño didáctico de la propuesta

A fin de lograr dar cumplimiento al primer y tercer objetivo específico de la investigación, se hizo uso de la técnica de análisis documental, que nos permitió explorar y fundamentar teóricamente el uso de actividades digitales en los estudiantes, como instrumento principal del análisis documental esta la ficha bibliográfica estructurada que organiza la información extraída de los artículos científicos, documentos oficiales, estudios previos o

similares. Para el diseño de la propuesta se hizo uso de una matriz de planificación de actividades digitales, enmarcada a los estándares del currículo aprobado por Ministerio de Educación que está estructurado por objetivos, contenidos, recursos, procedimientos, evaluación con el tiempo estimado.

3.8.2 Fase cuantitativa, diagnóstico y evaluación

A fin de dar cumplimiento con el segundo y cuarto objetivo específico se aplicaron técnicas cualitativas. Primeramente, se realizó un cuestionario con 6 preguntas dirigidos a los estudiantes para hacer un diagnóstico sobre qué tan familiarizado estaban frente al uso de actividades digitales, este instrumento está basado en preguntas cerradas. Se realizó un quiz en dos pasos primeramente se realizó un pretest y posteriormente se hizo posttest con las mismas preguntas, es decir se hizo uso de un instrumento antes y después de la intervención pedagógica, este quiz está conformado por preguntas que evalúan la motivación e interés por la asignatura Lengua y Literatura haciendo uso de recursos digitales.

3.9 Matriz de articulación

Con la finalidad de mantener una coherencia entre los componentes teóricos y metodológicos de esta investigación, se ha elaborado una matriz de articulación que relaciona los objetivos específicos de la investigación con los fundamentos teóricos desarrollados en el marco teórico, se articulan con las variables, las categorías, así como también se articulan con las técnicas e instrumentos utilizados en la investigación. Esto nos permite visualizar como cada objetivo del estudio responde a una base teórica previamente sustentada y como de esta base teórica salen las dimensiones que pueden ser analizadas desde una perspectiva cuantitativa (variables e indicadores) o cualitativa (categorías y subcategorías), así mismo los instrumentos utilizados.

Tabla 2

Matriz de consistencia entre objetivos y fundamentación teórica

Objetivo específico	Fundamento teórico (solo títulos)	Variable / Categoría	Dimensiones / Subcategorías	Instrumentos
Fundamentar teóricamente el uso de actividades digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura.	Actividades digitales en educación. Motivación escolar. Gamificación y aprendizaje. Uso de Kahoot como recurso didáctico. Marco legal sobre integración TIC.	Uso de actividades digitales	Tipología de actividades digitales. Aplicaciones en Lengua y Literatura.	Análisis documental / Bases Teóricas
Caracterizar el uso actual de actividades digitales en el contexto escolar de la investigación.	TIC en el contexto educativo ecuatoriano. Diagnóstico institucional. Rol docente y recursos digitales.	Uso actual de actividades digitales	Frecuencia de uso. Tipos de recursos empleados Percepción docente y estudiantil.	Encuesta
Elaborar actividades digitales basadas en gamificación adaptadas a la realidad de la Escuela “Costa Azul”.	Gamificación en el aula. Diseño instruccional de actividades digitales. Elementos lúdicos y motivación.	Actividades digitales gamificadas	Elementos de gamificación. Adecuación curricular. Interactividad.	Guía de diseño didáctico apegado al currículo del Ministerio de Educación del periodo 2024-2025
Aplicar las actividades digitales y evaluar su impacto en la motivación e interés por Lengua y Literatura.	Evaluación educativa. Motivación académica. Impacto de las TIC en el rendimiento escolar.	Motivación e interés por la asignatura	Participación en clase. Actitud hacia la asignatura Rendimiento académico.	Prueba diagnóstica (pretest/postest) /

Nota: Esta matriz presenta la articulación entre objetivos específicos, marco teórico, variables, categorías e instrumentos, **Autor:** Elaboración Propia.

3.10 Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico

En este apartado, se muestran los resultados del análisis de las encuestas realizadas a los estudiantes Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela de “Costa Azul”, ubicada en la provincia de Santa Elena, se detalla los resultados de las respuestas de los estudiantes haciendo uso de hoja de cálculo de Excel para su procesamiento, mostrando los resultados mediante gráficos circulares para facilitar su visualización e interpretación. Este análisis cuantitativo da cumplimiento al segundo objetivo del tema de estudio: “Caracterizar el estado actual del uso de las actividades digitales en los estudiantes de Séptimo año de Educación General Básica de la escuela “Costa Azul”, provincia Santa Elena”.

Esta caracterización nos permite describir las actividades digitales preferidas por los estudiantes, detalla como las usan, es decir su frecuencia de uso, propósito y dispositivos utilizados. Permite la contextualización del fenómeno es decir permite relacionar los resultados encontrados con el entorno específico. Los resultados de la encuesta permiten usar los datos cuantitativos como sustento de las descripciones realizadas en el análisis.

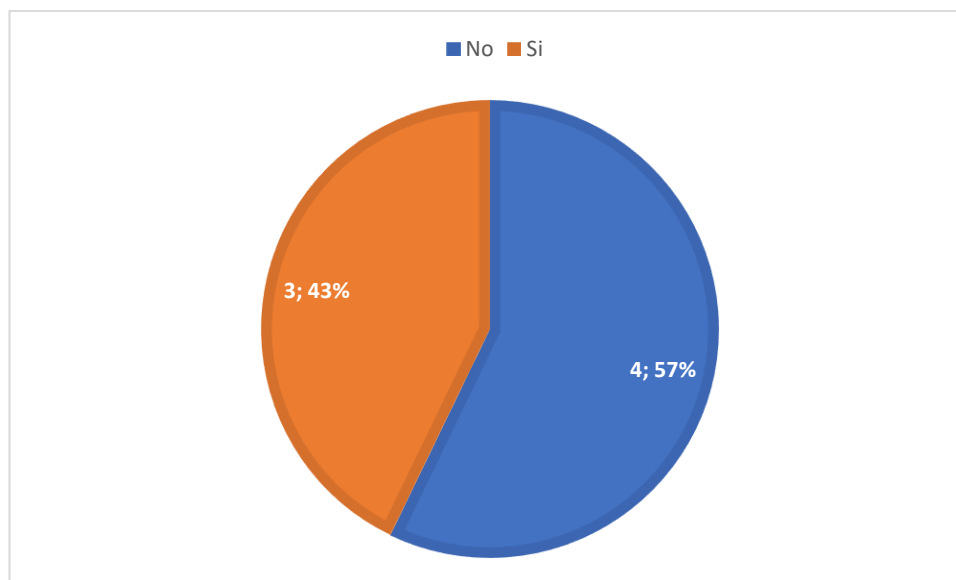
Caracterizar el uso de actividades digitales de los estudiantes implica determinar el grado de uso de dispositivos digitales entre los estudiantes, así como su frecuencia y preferencias y a responder a preguntas como: ¿Es posible la implementación de actividades digitales en los estudiantes?, ¿tienen fundamentaciones teóricas sobre el uso de herramientas digitales en el contexto pedagógico?, como síntesis diríamos que este análisis permite hacer un escaneo de la realidad actual antes de proponer soluciones, siendo los resultados de este análisis la base para diseñar las estrategias digitales de mejora y su posterior análisis y dar cumplimiento con los siguientes objetivos del tema de estudio.

3.10.1 ¿Alguna vez escuchaste el termino Gamificación?

El termino Gamificación

Gráfico 1

El término Gamificación



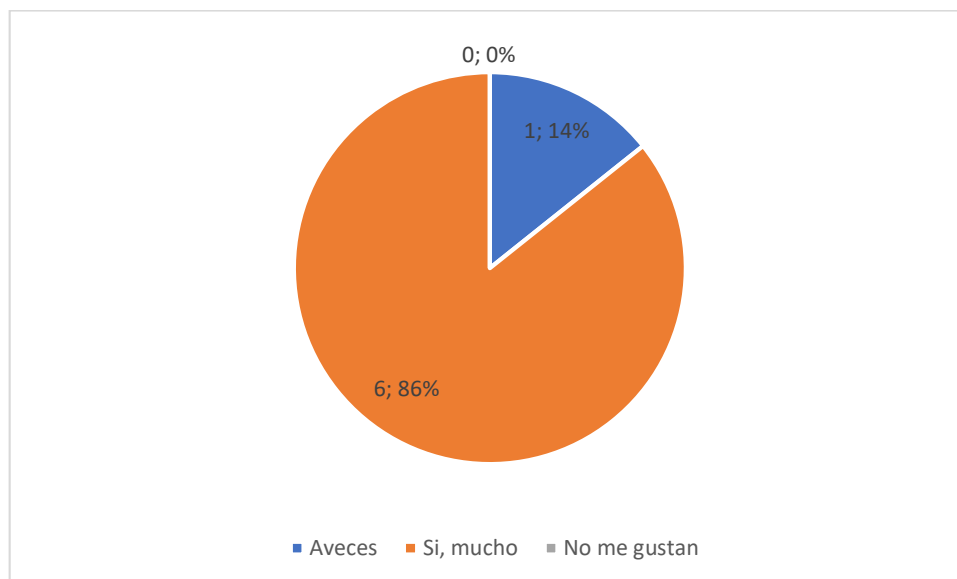
Nota: Resultado de la encuesta sobre la gamificación, Autor: Elaboración propia

Los resultados nos muestran que más de la mitad del estudiante (57.1%) no habían escuchado el termino gamificación, lo que sugiere que este término no es conocido en su entorno educativo, por otra parte, el 42.9% que respondió si conocía el termino lo que sugiere que previamente habían tenido contacto con plataformas que promueven juegos educativos o sistemas de recompensas en aplicaciones. En síntesis, se evidencia un desconocimiento del término que bien podría deberse a que su implementación en la escuela "Costa Azul" podría ser limitada o no explicitada.

3.10.2 ¿Te gustan los juegos en el celular, la Tablet o la computadora?

Gráfico 2

Preferencia por Juegos Digitales



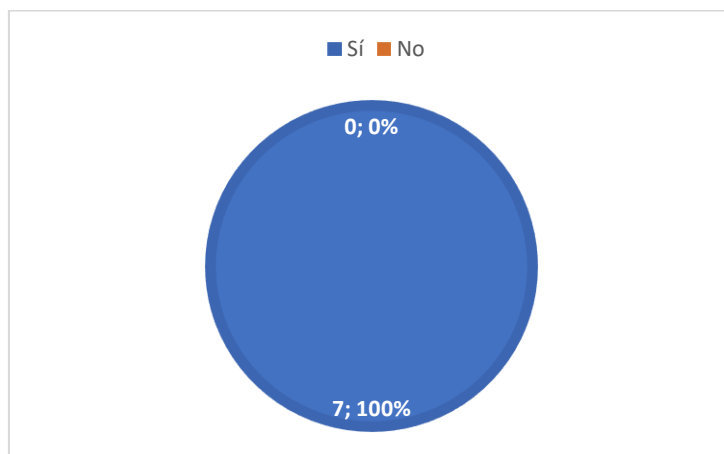
Nota: Resultados de preferencias de juegos digitales, Autor: Elaboración propia

Los resultados evidencian que la gran mayoría de los estudiantes (85.7%) tiene un interés por los juegos en dispositivos digitales (celular, Tablet o computadora), lo que refleja una fuerte atracción hacia este tipo de entretenimiento digital. Por otra parte, apenas un 14.3% restante (1 estudiante) mostró un interés moderado ("A veces"), pero ningún estudiante indicó que no le gustaban los juegos digitales. El alto interés en los juegos digitales evidencias que estrategias de gamificación (como quiz interactivos o recompensas lúdicas) podrían ser efectivas para motivar el aprendizaje en los estudiantes.

3.10.3 ¿Sabías que se pueden usar juegos lúdicos digitales para aprender en clase?

Gráfico 3

Juegos digitales como herramientas pedagógicas.



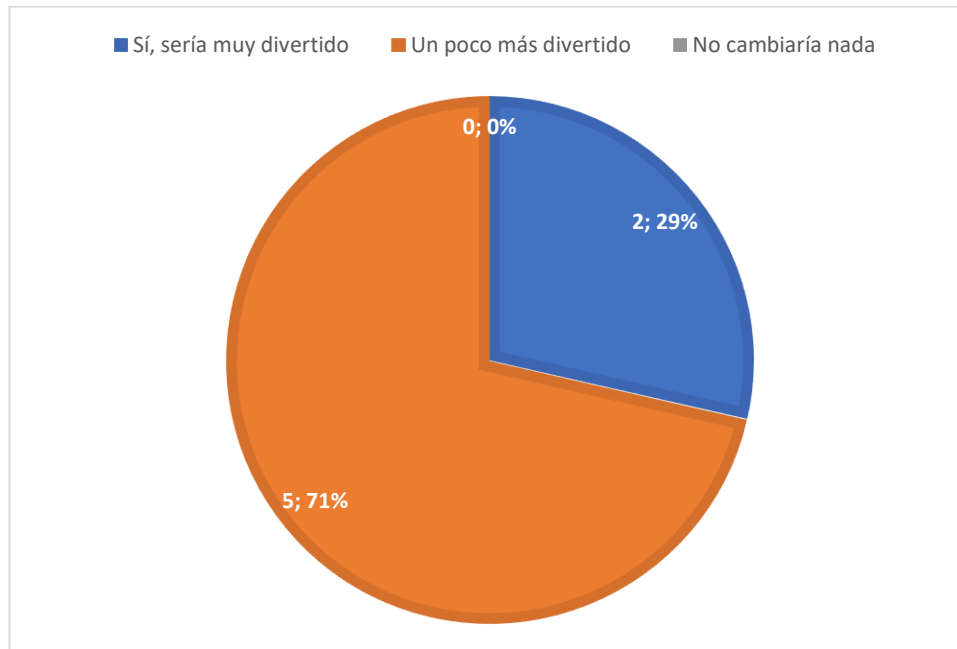
Nota: Resultados sobre el uso de los juegos digitales como herramientas educativas, Autor: Elaboración propia.

Todos los estudiantes encuestados (100%) del Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela de “Costa Azul”, reconocen que los juegos digitales pueden utilizarse con fines educativos siendo un indicativo de que hay una total familiaridad con el concepto de aprendizaje basado en juegos, lo más probable es que esto fue intensificado en la época de pandemia en donde se incrementó de gran manera el uso de dispositivos y sobre todo que las clases eran totalmente virtuales. Resulta paradójico que mientras el 100% sabe que los juegos pueden usarse para aprender, solo el 42.9% conocía el término técnico "gamificación" (pregunta # 1). Esto sugiere que los estudiantes hacen prácticas educativas lúdicas sin necesariamente conocer la fundamentación teoría detrás de ellas, esto evidencia la existencia de una brecha entre la práctica educativa innovadora y el vocabulario pedagógico. En síntesis, sabiendo que hay un conocimiento de un 100% sobre el uso de juegos educativos como herramienta pedagógica esto representa un terreno fértil para implementar metodologías futuristas, sin embargo, surge la necesidad de vincular mejor la práctica con la teoría, ayudándoles a comprender conceptualmente lo que ya experimentan en la práctica.

3.10.4 ¿Si un maestro usa juegos digitales en las clases, ¿crees que sería más divertido?

Gráfico 4

Uso de juegos digitales por parte de los maestros



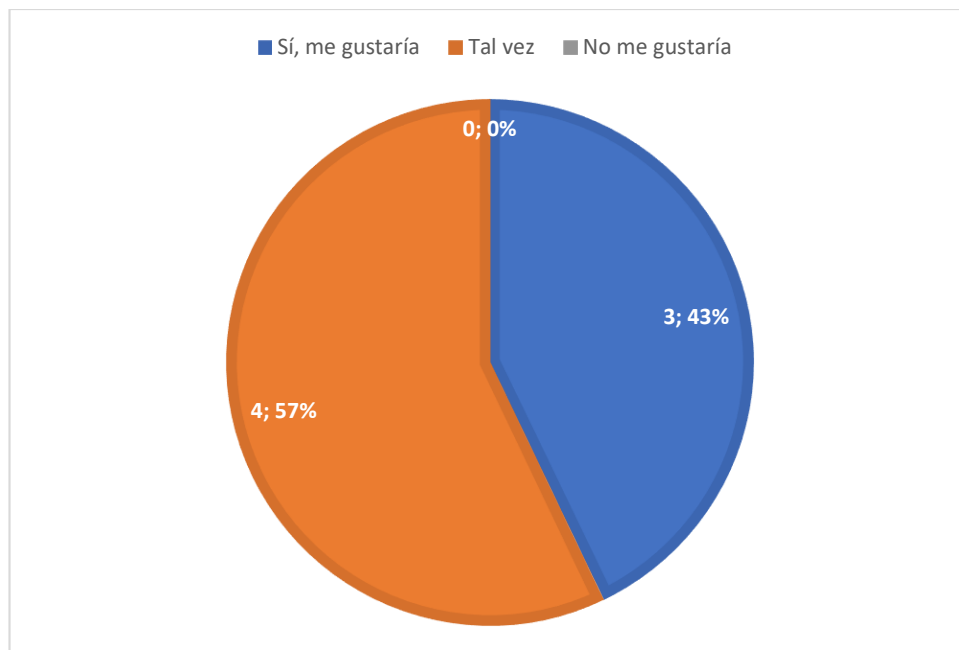
Nota: Resultados sobre la pregunta a los estudiantes sobre el uso de juegos por parte de los maestros, Autor: Elaboración propia.

De acuerdo a los resultados, evidenciamos que El 100% de los estudiantes percibe que el uso de juegos digitales por parte de maestros dentro de clases mejoraría la experiencia de aprendizaje. El 71.4% de los estudiantes, es decir la mayoría cree que sería "un poco más divertido", sugiriendo una actitud positiva, pero con expectativas un tanto realistas. Por otra parte, un 28.6% demuestra un gran optimismo al seleccionar "Sí, sería muy divertido" quizás debido a una mayor afinidad personal a los juegos digitales, o a experiencia anteriores de aprendizaje lúdico. Ningún estudiante considera que sería indiferente ("No cambiaría nada"), lo que refuerza el potencial motivacional de estas herramientas cuando es usado por el maestro dentro de la clase. En síntesis, los resultados evidencian el 100% de conocimiento sobre juegos educativos (pregunta # 3) y contrasta con el desconocimiento del término "gamificación", siendo un indicativo que los estudiantes valoran la práctica más que la teoría.

3.10.5 ¿Te gustaría que hagamos actividades con juegos digitales lúdicos para aprender mejor?

Gráfico 5

Actividades de Aprendizaje con Juegos Digitales



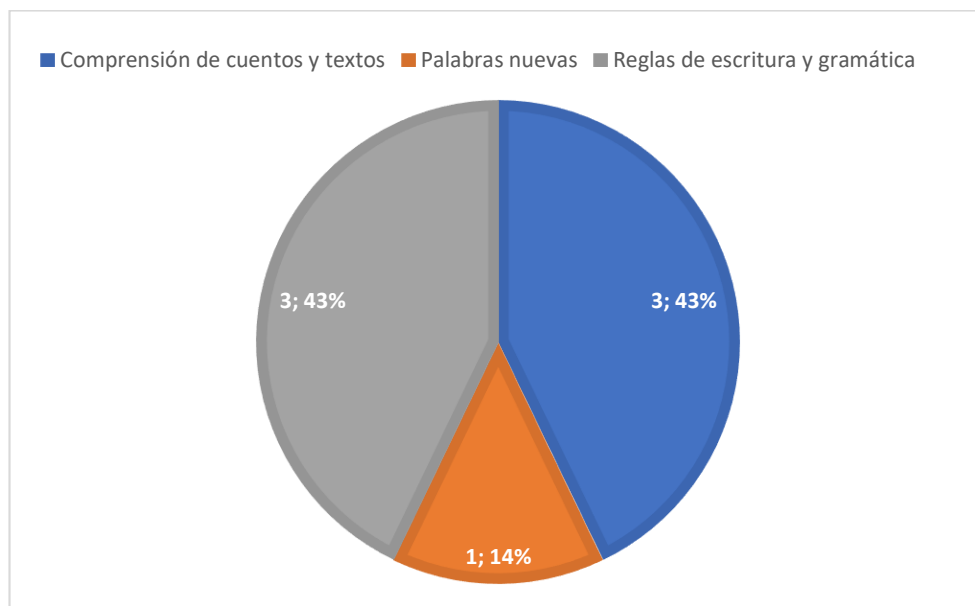
Nota: Resultados sobre actividades educativas que implican el uso de juegos digitales, Autor: Elaboración propia.

De acuerdo al análisis de los datos, evidenciamos que existe una aceptación total, es decir que ningún estudiante rechazó la propuesta (0% para "No me gustaría"). Hay Disposición explícita de un 42.9% que manifiestan un interés claro en estas actividades, probablemente corresponden a estudiantes que prefieren mucho los juegos y que están familiarizado con el uso de dispositivos tecnológicos. Un 57.1% de los estudiantes se muestra abierto, pero con reservas ("Tal vez"), posiblemente necesiten más información sobre cómo funcionan estas plataformas, a fin de que tengan experiencias positivas. En síntesis, estos resultados guardan consistencias con preguntas anteriores, pero hace falta fundamentación teórica sobre su implicación en las practicas pedagógicas a fin de reducir la resistencia al aprendizaje y fomentar la colaboración del estudiante.

3.10.6 ¿Qué piensas que se puede aprender usando juegos lúdicos digitales?

Gráfico 6

Aprendizaje mediante Juegos Digitales Lúdicos



Nota: Resultados sobre actividades educativas que implican el uso de juegos digitales, Autor: Elaboración propia.

De acuerdo a los datos analizados evidenciamos que los estudiantes identifican mayoritariamente beneficios en el área de lenguaje, comprensión lectora con un 43% y gramática con un 43%, sobresale como los aprendizajes más reconocidos que corresponden a la opción de “Comprensión de cuentos y textos” y a la opción de “Reglas de escritura y gramática”. Un pequeño grupo de un 14.3% identifican como beneficios el vocabulario, quizás por asociar juegos con prácticas más que con adquisición, o por experiencias previas con juegos centrados en mecanismos más que en el léxico. En síntesis, los resultados indican que los juegos educativos podrían estar enfocados en ejercicios de comprensión textual, refuerzo gramatical (ejemplo identificación de partes de la oración).

CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO

3.11 Fundamentos de la propuesta

Esta propuesta se enfoca en incrementar la motivación y el interés de los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Costa Azul” en la asignatura de Lengua y literatura, las actividades digitales benefician a los docentes y estudiantes, pues crea un ambiente de aprendizaje mucho más dinámico y atractivo, de esta manera los estudiantes tienen una participación más activa. Se espera que con estas actividades digitales exista un mejor rendimiento académico.

3.11.1 Justificación

Esta propuesta pedagógica es la respuesta a la necesidad que surgió durante el diagnóstico de promover estrategias digitales que fomenten la motivación por la asignatura de Lengua y Literatura por parte de los estudiantes, específicamente el uso de actividades digitales gamificadas dentro de la plataforma Kahoot que permiten fusionar el modelo tradicional del currículo nacional con metodologías innovadoras , dinámicas interactivas y contextualizadas manteniendo el lineamiento con lo establecido en el Currículo de Educación General Básica (Ministerio de Educación, 2016).

Por otra parte, el marco teórico demuestra teóricamente que las actividades digitales ayudan a potenciar el aprendizaje, promoviendo la participación dinámica y ayudan a reducir la apatía escolar (Ozdemir, 2024). Motivo por el que se plantea esta propuesta para una intervención concreta que responde a los desafíos en el proceso pedagógico actual de la escuela “Costa Azul”.

3.11.2 Objetivo general de la propuesta

El objetivo de esta investigación es diseñar e implementar una propuesta didáctica haciendo uso de actividades digitales, mediante el uso de la plataforma Kahoot que permita

fortalecer la motivación, el interés y la retención de los contenidos de la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica.

3.11.3 Objetivos específicos

- Planificar las actividades digitales enmarcadas al currículo nacional de lengua y Literatura.
- Aplicar las actividades digitales en los estudiantes mediante la plataforma Kahoot
- Evaluar el impacto de la propuesta en la motivación e interés de los estudiantes.

3.11.4 Importancia y características de la propuesta

Entre las principales características tenemos:

- Permite la integración el currículo oficial de Lengua y Literatura con herramientas digitales de fácil acceso.
- Hacer uso de la gamificación como una estrategia para incentivar la motivación y a la vez formativa.
- Se adapta al contexto de cualquier institución pública aun contando con recurso limitados.
- Promueve el aprendizaje significativo mediante la retroalimentación inmediata que nos ofrece kahoot.

La importancia de la propuesta pedagógica que se presenta es por razones de orden educativo, metodológico y contextual, responde a una necesidad que se detectó en el diagnóstico inicial en los estudiantes, bajos niveles de motivación e interés. Ante esta situación es necesario, la implementación urgente de estrategias tecnológicas e innovadoras a fin de fomentar una mayor participación y apatía con el aprendizaje de la asignatura de Lenguaje y Literatura.

Por otra parte, esta propuesta aporta un valor agregado en el contexto educativo ecuatoriano, en el cual muchas instituciones como la escuela “Costa Azul”, tienen limitaciones en infraestructura tecnológica. Considerando estas limitaciones se procedió al diseño de actividades contextualizadas a la realidad de la unidad educativa, que hacen un aprovechamiento al máximo del escaso recurso disponible.

Otro gran aporte no menos importante es la aportación innovadora en el desarrollo profesional del docente, pues ofrece una experiencia en donde se aplica de manera práctica la estrategia digital contextualizada al sistema educativo nacional pues la propuesta se enmarca al currículo nacional. Al ser una propuesta que incorpora elementos lúdicos con enfoque pedagógico contribuye a crear un entorno dinámico, inclusivo con una efectividad para la enseñanza de la asignatura de Lenguaje y Literatura.

3.12 Título de la Propuesta

Diseño e implementación de actividades digitales para fortalecer la motivación y el interés por la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela 'Costa Azul', provincia de Santa Elena.

3.13 Justificación

Aquí se argumenta el diseño y ejecución de la propuesta:

- Responde al problema identificado.
- Tiene bases teóricas y metodológicas sólidas.
- Es viable y contextualizada a los recursos de la institución.
- Puede ser replicable.

3.14 Objetivos de la propuesta

Diseñar e implementar actividades digitales que mejoren la motivación e interés en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela “Costa Azul”.

3.14.1 Matriz de planificación de actividades digitales

Es un instrumento didáctico y metodológico que nos permite organizar la propuesta pedagógica de una manera estructurada manteniendo alineación con el currículo nacional oficial, esquematiza y sintetiza cada actividad de la propuesta. Esta matriz fortalece la propuesta porque evidencia que se ha diseñado de forma planificada y coherente, da una sustentación al diseño metodológico porque es clave en el enfoque cualitativo que es la fase del diseño didáctico. Adicionalmente facilita la aplicación práctica permitiéndose replicarlas por otros docentes y además aporta rigor metodológico a la investigación.

Tabla 3

Matriz de planificación de actividades digitales

Nº	Tema	Objetivo de aprendizaje	Contenido	Recurso digital	Procedimiento	Evaluación	Tiempo estimado
1	Uso de mayúsculas en nombres propios	Identificar y aplicar correctamente el uso de mayúsculas en nombres propios	Ortografía: reglas de uso de mayúsculas	Kahoot!	Presentación del tema → Aplicación del quiz en Kahoot! → Retroalimentación grupal	Participación activa, respuestas correctas, reflexión final	40 segundos
2	Pronombres personales	Reconocer y utilizar pronombres personales en contextos oracionales	Gramática: pronombres personales	Kahoot!	Ejemplos en clase → Quiz en Kahoot! → Análisis de respuestas	Exactitud en selección, justificación oral, atención	40 segundos
3	Palabras agudas, graves y esdrújulas	Clasificar palabras según su acentuación: agudas, graves y esdrújulas	Acentuación: clasificación silábica	Kahoot!	Explicación breve → Quiz clasificatorio en Kahoot! → Cierre con reflexión	Aciertos en clasificación, participación en discusión	40 segundos
4	Uso del punto y la coma	Aplicar correctamente el uso del punto y la coma en textos breves	Puntuación: punto y coma	Kahoot!	Lectura inicial → Aplicación del quiz → Corrección participativa	Corrección de errores, participación, atención	40 segundos
5	Figuras literarias básicas	Reconocer las figuras literarias básicas en textos literarios sencillos	Literatura: metáfora, símil, personificación	Kahoot!	Lectura literaria → Identificación en quiz → Revisión de figuras	Reconocimiento de figuras, uso en frases, análisis simple	40 segundos

Nota: Matriz de planificación de actividades digitales para actividades del 1 al 5, **Autor:** Elaboración propia apoyándose en el sustento teórico para su elaboración.

Tabla 4

Matriz de planificación de las actividades digitales de 60 al 10

N°	Tema	Objetivo de aprendizaje	Contenido	Recurso digital	Procedimiento	Evaluación	Tiempo estimado
6	Partes de una narración	Identificar las partes básicas que conforman una narración (inicio, nudo y desenlace)	Estructura narrativa básica	Kahoot!	Lectura modelo > Explicación de partes > Quiz con ejemplos	Aciertos en la identificación, participación grupal	40 segundos
7	Géneros literarios: narrativo, lírico y dramático	Reconocer las características de los géneros literarios narrativo, lírico y dramático	Clasificación de textos literarios	Kahoot!	Presentación de textos > Identificación en quiz > Retroalimentación participativa	Reconocimiento correcto, análisis de ejemplos	40 segundos
8	Sinónimos y antónimos	Distinguir sinónimos y antónimos en frases comunes	Léxico contextual: sinónimos y antónimos	Kahoot!	Frases interactivas > Selección de sinónimo/antónimo correcto en Kahoot!	Respuestas precisas, participación y comprensión	40 segundos
9	Elementos de la poesía: verso, estrofa y rima	Identificar elementos básicos de la poesía como verso, estrofa y rima	Poesía: elementos formales	Kahoot!	Lectura de poema > Quiz de elementos > Revisión guiada	Identificación correcta, uso adecuado en contexto	40 segundos
10	Comprensión lectora y vocabulario contextual	Desarrollar la comprensión lectora mediante preguntas y vocabulario aplicado a textos	Lectura comprensiva de textos breves	Kahoot!	Texto breve > Quiz de comprensión y vocabulario > Discusión colectiva	Respuestas argumentadas, comprensión del vocabulario	40 segundos

Nota: Matriz de planificación de actividades digitales para actividades del 6 al 10, **Autor:** Elaboración propia apoyándose en el sustento teórico para su elaboración.

3.15 Presentación de la propuesta

Esta propuesta plantea elaborar actividades digitales para la asignatura de Lengua y literatura dirigidos a los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica, con el fin de transformar la experiencia de aprendizaje en una vivencia atractiva, significativa y centrada en el estudiante. Con base en los fundamentos teórico y el diagnóstico realizado se procedió a diseñar las actividades pedagógicas orientadas a fortalecer la motivación en los estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela “Costa Azul”.

Cada actividad fue construida en función a los objetivos específicos de la investigación, enfocada en la asignatura de Lengua y Literatura, la herramienta digital utilizada fue Kahoot siendo el recurso principal por su fácil acceso y capacidad para fomentar el aprendizaje lúdico. A continuación, se presenta el detalle de cada una de las actividades.

3.15.1 Actividad N° 1: Uso de mayúsculas

Objetivo: fortalecer las destrezas de escritura aplicando de manera correcta las reglas del uso de mayúsculas.

Desarrollo: El uso de mayúsculas es de vital importancia para que logar una escritura clara y bien estructurada, a fin de el texto pueda ser entendido y se logre transmitir de manera correcta la idea que queremos comunicar. El desarrollo de la actividad se realizará con la herramienta Kahoot, donde se realizará un Quiz con 2 preguntas, cada una con varias opciones. Las preguntas incluyen oraciones donde el estudiante deberá seleccionar cual es la que está correctamente escrita. Este tema está basado en la sección "Reflexión sobre la lengua", donde se aborda la “Aplicación de reglas de uso de mayúsculas” (Ministerio de Educación, 2025).

1. ¿En cuál de estas palabras debe usarse mayúscula?

- ☐ casa
- ☐ sol
- ☐ juan
- ☐ mesa
- ☐ Sin respuesta

2. Se escribe con mayúscula:

- ☐ El nombre de personas
- ☐ Los animales
- ☐ Los objetos
- ☐ Los colores
- ☐ Sin respuesta

<https://kahoot.it/challenge/01370415?challenge-id=6a2d33f5-9f60-4968-9f89->

[ce7919955ad1_1753932014759](#)

Actividad 1, uso de las mayúsculas

Figura 1

Actividad 1, uso de las mayúsculas



Nota: Preguntas sobre uso de las mayúsculas, elaboradas en kahoot

3.15.2 Actividad N° 2: Los pronombres personales

Objetivo: aplicar las reglas ortográficas del uso de los pronombres personales para lograr textos más fluidos y coherentes, haciendo referencia al objetivo del currículo nacional que dice: Producir textos con diferentes intenciones comunicativas y con coherencia, respetando su estructura."

Desarrollo: Se elaborarán preguntas que muestran oraciones incompletas con 4 opciones donde los estudiantes tendrán que escoger el pronombre correcto. Esta actividad será desarrollada con la herramienta Kahhot, esta actividad incluye dos preguntas y cada pregunta tiene varias opciones en donde el estudiante deberá seleccionar la correcta. Cuentan con 20 segundos para responder cada pregunta. La referencia general para este tema se encuentra en la sección de "Escritura" del currículo, donde se aborda el uso correcto de los elementos de la lengua, incluyendo los pronombres interrogativos (Ministerio de Educación, 2025)..

Pronombre Personales

3. Quiz ____ soy estudiante de séptimo año.

- ☐ Tú
- ☐ Yo
- ☐ Él
- ☐ Ellos
- ☐ Sin respuesta

4. Mi amiga se llama Ana. ____ es muy simpática.

- ☐ Tú
- ☐ Nosotros
- ☐ Ella
- ☐ Ellas
- ☐ Sin respuesta

https://kahoot.it/challenge/06723576?challenge-id=6a2d33f5-9f60-4968-9f89-ce7919955ad1_1753970286710

Actividad 2, uso de los pronombres personales

Figura 2

Actividad 2, uso de los pronombres personales

	☐ A) Tú
	☐ B) Yo
	☐ C) Él
	☐ D) Ellos
	☐ Sin respuesta

2 Mi amiga se llama Ana. ____ es muy simpática.

	☐ A) Tú
	☐ B) Nosotros
	☐ C) Ella
	☐ D) Ellas
	☐ Sin respuesta

Nota: Preguntas del uso de los pronombres personales, elaboradas en kahoot

3.15.3 Actividad N° 3: Palabras agudas, graves y esdrújulas

Objetivo: Identificar las palabras agudas, graves y esdrújulas mediante la actividad digital y de esta manera podrán conocer mejor las reglas de acentuación.

Desarrollo: El quiz de Kahoot contiene palabras en la pantalla y los estudiantes deben clasificarlas así mismo la actividad contienen enunciados de verdadero o falso. Para esta actividad se incluyó audios para leer en voz alta las palabras y así fortalecer la comprensión auditiva. Cuentan con 20 segundos para responder cada pregunta. Este tema está basado en la sección "Reflexión sobre la lengua", donde se hace referencia al manejo de las reglas de acentuación prosódica y ortográfica (tilde) según la posición de la sílaba tónica en la palabra (Ministerio de Educación, 2025).

https://kahoot.it/challenge/09883775?challenge-id=6a2d33f5-9f60-4968-9f89-ce7919955ad1_1753970457231

5. La palabra "café" es:

- ☐ Aguda,
- ☐ Grave
- ☐ Esdrújula

6. La palabra "teléfono" es:

- ☐ Aguda
- ☐ Grave
- ☐ Esdrújula
- ☐ Sin respuesta

Figura 3

Actividad 3, uso de las palabras agudas, graves y esdrújulas

1 La palabra "café" es:



☒ A) Aguda

☐ B) Grave

☐ C) Esdrújula

☐ Sin respuesta

2 La palabra "teléfono" es:



☒ A) Aguda

☐ B) Grave

☐ C) Esdrújula

☐ Sin respuesta

Nota: Preguntas del uso de las palabras agudas, graves y esdrújulas, elaboradas en kahoot

3.15.4 Actividad N° 4: Uso del punto (.) y la coma (,)

Objetivo: aplicar las reglas ortográficas del uso del punto y coma. Este objetivo esta alineado con el objetivo del currículo oficial en donde su objetivo dice: "Utilizar la lengua para una correcta comunicación oral y escrita".

Desarrollo: las preguntas para esta actividad fueron diseñadas haciendo uso de la herramienta Kahhot donde los estudiantes deberán seleccionar si el uso del punto y coma era correcto o incorrecto, también tendrán que responder preguntas de verdadero y falso. La actividad se realizará en pareja para fomentar la socialización entre estudiantes. donde se resolverán las 2 preguntas, cada una con varias opciones y se deberá seleccionar la opción correcta Este tema se encuentra en la sección "Reflexión sobre la lengua", con la referencia al. Uso de punto, coma, punto y coma en la construcción de oraciones compuestas (Ministerio de Educación, 2025).

https://kahoot.it/challenge/05754445?challenge-id=6a2d33f5-9f60-4968-9f89-ce7919955ad1_1753971063196

Uso del Punto y la Coma

1. Quiz ¿Cuál oración está bien escrita?

- ☐ Compré manzanas plátanos naranjas
- ☐ Compré manzanas, plátanos naranjas
- ☐ Compré manzanas plátanos,
- ☐ Compré manzanas, plátanos, naranjas
- ☐ Sin respuesta

2. Quiz ¿Para qué se usa la coma (,)?

- ☐ Para terminar la oración
- ☐ Para separar palabras dentro de una lista
- ☐ Para señalar un error
- ☐ Para expresar sentimientos

Figura 4

Actividad 4, Uso del punto (.) y la coma (,)

1 ¿Cuál oración está bien escrita?



☐ A) Compré manzanas plátanos naranjas
☐ B) Compré manzanas, plátanos naranjas
☐ C) Compré manzanas plátanos,
☐ D) Compré manzanas, plátanos, naranjas
☐ Sin respuesta

2 ¿Para qué se usa la coma (,)?



☐ A) Para terminar la oración
☐ B) Para separar palabras dentro de una lista
☐ C) Para señalar un error
☐ D) Para expresar sentimientos
☐ Sin respuesta

Nota: Preguntas del uso del punto (.) y la coma (,), elaboradas en kahoot

3.15.5 Actividad N° 5: Figuras literarias básicas

Objetivo: Identificar las figuras literarias básicas mediante la actividad digital de una manera más atractiva y emotiva. con el fin de potenciar la imaginación y la curiosidad, tal como se plantea en el objetivo general del área de Literatura del Bloque Curricular de Literatura.

Desarrollo: Se elaboro esta actividad en Kahoot con preguntas que incluían metáforas, comparaciones y personificaciones, cada pregunta tiene varias opciones para escoger. Este tema está basado en la sección de Literatura del currículo, donde se promueve la lectura de diversos géneros literarios y el análisis de sus recursos.

Referencia Curricular Específica: Este tema se encuentra en el Bloque Curricular de Literatura, en las Destrezas con Criterios de Desempeño que se enfocan en Reconocer en un texto las figuras literarias (personificación, onomatopeya, etc. (Ministerio de Educación, 2025).

https://kahoot.it/challenge/03440222?challenge-id=6a2d33f5-9f60-4968-9f89-ce7919955ad1_1753971138471

1. "Tus ojos son dos luceros que iluminan mi camino". ¿Qué significa esta metáfora?

- ☐ Que sus ojos son muy grandes
- ☐ Que sus ojos son hermosos y brillan como estrellas
- ☐ Que sus ojos están encendidos
- ☐ Que no puede ver bien
- ☐ Sin respuesta

2. "El viento cantaba suavemente entre los árboles", ¿qué se personifica?

- ☐ Los árboles
- ☐ El canto de los pájaros
- ☐ El viento, que se dice que canta
- ☐ El sonido de las hojas
- ☐ Sin respuesta

Figura 5

Actividad 5, Figuras literarias básicas

1 "Tus ojos son dos luceros que iluminan mi camino". ¿Qué significa esta metáfora?



☐ Que sus ojos son muy grandes

☒ Que sus ojos son hermosos y brillan como estrellas

☐ Que sus ojos están encendidos

☐ Que no puede ver bien

☐ Sin respuesta

2 "El viento cantaba suavemente entre los árboles", ¿qué se personifica?



☐ Los árboles

☒ El canto de los pájaros

☐ El viento, que se dice que canta

☐ El sonido de las hojas

☐ Sin respuesta

Nota: preguntas sobre figuras literarias, elaboradas en de kahoot

3.15.6 Actividad N° 6: Partes de la narración

Objetivo: Identificar las partes básicas que tiene una narración: inicio, nudo y desenlace por medio de la actividad digital, este objetivo se alinea con el objetivo del Bloque Curricular de Lectura.

Desarrollo: Se desarrollo esta actividad tomando como referencias al Bloque Curricular de Lectura. Haciendo uso de la herramienta Kahhot. Para esta actividad utilizamos un cuento corto y se realizó preguntas de opción múltiple para que los estudiantes identifiquen su estructura, esta actividad está compuesta por dos preguntas y cada pregunta tendrá varias opciones que el estudiante deberá escoger.

Referencia Curricular Específica: Este tema se basa en el Bloque Curricular de Lectura, en las destrezas relacionadas con Reconocer la estructura de la trama de los textos literarios y su Organización en inicio, nudo y desenlace (Ministerio de Educación, 2025).

https://kahoot.it/challenge/05514176?challenge-id=6a2d33f5-9f60-4968-9f89-ce7919955ad1_1753971285929

Había una vez un árbol que vivía en lo alto de una colina. Desde pequeño soñaba con volar como las aves que lo visitaban cada mañana. Un día, una fuerte tormenta arrancó varias de sus ramas. Triste y herido, el árbol pensó que ya nunca cumpliría su sueño. Pero al día siguiente, las aves usaron sus ramas caídas para construir alas de madera. El árbol, feliz, vio cómo sus ramas surcaban el cielo. Entonces comprendió que, de alguna manera, sí había volado.

1. ¿Cuál es el inicio del cuento?

- ☐ Cuando el árbol ve volar a las aves
- ☐ Cuando el árbol sueña con volar
- ☐ Cuando las ramas caen
- ☐ Cuando las aves construyen alas
- ☐ Sin respuesta

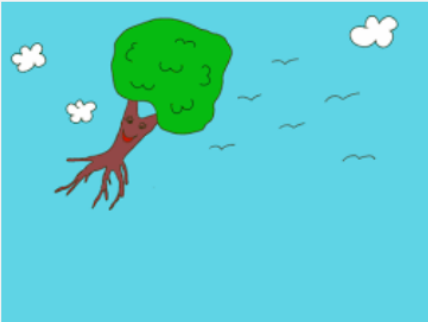
2. ¿Qué parte del cuento representa el nudo o problema?

- ☐ El árbol vive en una colina
- ☐ Las aves lo visitan
- ☐ Una tormenta le rompe las ramas
- ☐ El árbol ve el cielo
- ☐ Sin respuesta

Figura 6

Actividad 6, Partes de la narración

2 ¿Cuál es el inicio del cuento?



☒ Cuando el árbol ve volar a las aves
 ☐ Cuando el árbol sueña con volar
 ☐ Cuando las ramas caen
 ☐ Cuando las aves construyen alas
 ☐ Sin respuesta

3 ¿Qué parte del cuento representa el nudo o problema?



☐ El árbol vive en una colina
 ☒ Las aves lo visitan
 ☐ Una tormenta le rompe las ramas
 ☐ El árbol ve el cielo
 ☐ Sin respuesta

Nota: Preguntas sobre el uso de partes de la narración, elaboradas en kahoot

3.15.7 Actividad N° 7: Géneros Literarios

Objetivo: Reconocer los géneros literarios narrativo, lírico, y dramático de una manera más atractiva por medio de una actividad digital, de acuerdo a como lo establece el objetivo del Bloque Curricular de Literatura.

Desarrollo: primeramente, se hizo una revisión al Bloque Curricular de Literatura y al texto oficial para conocer los géneros literarios y en base a eso se realizó esta actividad con la herramienta Kahoot y se mostraron fragmentos de textos como lo son diálogos, descripción y versos, se pidió que lo clasificaran en lírico, narrativo o dramático.

Referencia Curricular Específica: Este tema se encuentra en el Bloque Curricular de Literatura, donde se promueve la Lectura de diversos géneros literarios y se espera que el estudiante pueda Clasificarlos según su estructura y propósito (Ministerio de Educación, 2025).

https://kahoot.it/challenge/09442164?challenge-id=6a2d33f5-9f60-4968-9f89-ce7919955ad1_1753971359246

1. **"Te amo como ama el sol a la mañana, como el río al mar, como el viento a la flor."**

- ☐ Dramático
- ☐ Narrativo
- ☐ Lírico
- ☐ Sin respuesta

2. **P1: —¿Por qué has venido tan tarde? P2: —¡No podía salir! La puerta estaba cerrada con llave. P1: —¡Eso no es excusa**

- ☐ Dramático
- ☐ Narrativo
- ☐ Lírico
- ☐ Sin respuesta

Figura 7

Actividad 7, Géneros Literarios

1 "Te amo como ama el sol a la mañana, como el río al mar, como el viento a la flor."



☒	Dramático
☒	Narrativo
☒	Lírico
☐	Sin respuesta

2 P1: —¿Por qué has venido tan tarde?P2: —¡No podía salir! La puerta estaba cerrada con llave.P1: —...



☒	Dramático
☒	Narrativo
☒	Lírico
☐	Sin respuesta

Nota: Preguntas de Géneros Literarios, elaboradas en kahoot

3.15.8 Actividad N° 8: Sinónimos y antónimos

Objetivo: Identificar sinónimos y antónimos en frases comunes de una forma más interesante por medio de la actividad digital, tal como lo plantea la destreza del Bloque Curricular de Reflexión sobre la Lengua.

Desarrollo: el uso correcto de sinónimos y antónimos es de gran importancia para lograr una expresión correcta y evitar el uso incorrecto de palabras. Esta actividad se desarrolló en Kahoot, es una actividad de verdadero o falso según el enunciado, ejemplo: El antónimo de feliz es Triste. Existe confusión en la distinción entre sinónimos y antónimos es común en estudiantes y una forma de ayudar a una mejor comprensión es la ayuda visual e interactiva (López, 2022). Para resolver esta dificultad se recomienda recurrir al uso de recursos visuales e interactivos para una mejor comprensión (Mamá de Teo, 2021). Se incluyeron imágenes relacionadas a cada palabra para reforzar el significado visualmente.

Referencia Curricular Específica: Este tema está basado en el Bloque Curricular de Reflexión sobre la Lengua, específicamente en las destrezas que buscan Enriquecer las ideas e identificar palabras nuevas y Establecer relaciones de sinonimia, antonimia, homonimia como parte de la construcción del léxico (Ministerio de Educación, 2025).

https://kahoot.it/challenge/07911381?challenge-id=6a2d33f5-9f60-4968-9f89-ce7919955ad1_1753971412342

7. Verdadero o falso "El antónimo de feliz es triste."

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Sin respuesta

8. Verdadero o falso "El antónimo de grande es enorme."

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Sin respuesta

Figura 8

Actividad 8, Sinónimos y antónimos

1 "El antónimo de feliz es triste."



☒ Verdadero

☐ Falso

☐ Sin respuesta

2 "El antónimo de grande es enorme."



☒ Verdadero

☐ Falso

☐ Sin respuesta

Nota: Preguntas de sinónimos y antónimos, elaboradas en kahoot

3.15.9 Actividad N° 9: Elementos de un poema

Objetivo: Identificar verso, estrofa y rima en un poema de forma más práctica por medio de la actividad digital, alineándose a los objetivos del Bloque Curricular de Literatura.

Desarrollo: se procedió a hacer una revisión del bloque Curricular de Literatura y de acuerdo a esto se procedió a elaborar la actividad con herramienta Kahoot, donde se realizaron preguntas sobre la estructura del poema, número de versos, estrofas y la rima. Se agregó un poema y se realizaron preguntas de comprensión estructural.

Referencia Curricular Específica: Este tema se basa en el Bloque Curricular de Literatura, en la que se trabaja con una diversidad de géneros literarios, como la lírica, este bloque promueve la comprensión de sus elementos estructurales y su significado (Ministerio de Educación, 2025).

https://kahoot.it/challenge/09599798?challenge-id=6a2d33f5-9f60-4968-9f89-ce7919955ad1_1753971465653

1. ¿Cuántos versos tiene el poema?

Poema

"La luna brilla en el cielo, como faro en el mar sereno. Las estrellas juegan sin miedo, en un cielo claro y lleno."

- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 6
- ☐ 4
- ☐ Sin respuesta

2. ¿Qué tipo de rima tiene el poema?

Poema

"La luna brilla en el cielo, como faro en el mar sereno. Las estrellas juegan sin miedo, en un cielo claro y lleno."

- ☐ Rima libre
- ☐ Rima consonante
- ☐ Rima asonante
- ☐ No tiene rima
- ☐ Sin respuesta

Actividad 9, Elementos de un poema

Figura 9

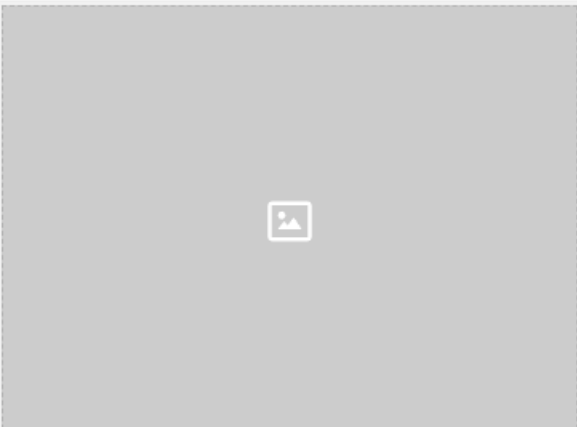
Actividad 9, Elementos de un poema

2 ¿Cuántos versos tiene el poema?



☒ 2
 ☐ 3
 ☐ 6
 ☐ 4
 ☐ Sin respuesta

3 ¿Qué tipo de rima tiene el poema?



☒ Rima libre
 ☐ Rima consonante
 ☐ Rima asonante
 ☐ No tiene rima
 ☐ Sin respuesta

Nota: Preguntas de elementos de un poema, elaboradas en kahoot

3.15.10 Actividad N° 10: Comprensión lectora

Objetivo: Desarrollar la comprensión lectora a partir de preguntas, vocabulario y oraciones, como lo señala el objetivo del Bloque Curricular de Lectura.

Desarrollo: se procedió a la revisión del texto oficial de séptimo año de Lengua y Literatura y el Bloque Curricular de Lectura y en base a eso se procedió al diseño de esta actividad en donde se elaboraron dos preguntas con la herramienta Kahhot, para ello se utilizó un pequeño cuento

y que los estudiantes leyera y en base a esa lectura se respondiera las preguntas planteadas, donde en cada pregunta tendrán varias opciones.

Referencia Curricular Específica: esta actividad está basado en el Bloque Curricular de Lectura, que tiene como objetivo que el estudiante comprenda los contenidos globales y específicos de un texto y analice sus elementos de manera crítica (Ministerio de Educación, 2025).

https://kahoot.it/challenge/03491958?challenge-id=6a2d33f5-9f60-4968-9f89-ce7919955ad1_1753971519095

Un pequeño pájaro intentaba volar por primera vez. Se lanzó desde su nido, pero cayó al suelo y se lastimó un ala. Un niño que jugaba cerca lo vio y corrió a ayudarlo. Lo llevó a casa, le curó el ala con cuidado y lo alimentó cada día. Pasaron las semanas y el pájaro sanó. El niño abrió la ventana y le dijo: "Ya puedes volar, pequeño amigo". El pájaro dudó, pero alzó el vuelo y se perdió entre las nubes. Aunque sintió tristeza, el niño sonrió al verlo libre.

9. ¿Quién es el personaje principal del cuento?

- ☐ La mamá del niño
- ☐ El árbol
- ☐ El pájaro y el niño
- ☐ El médico
- ☐ Sin respuesta

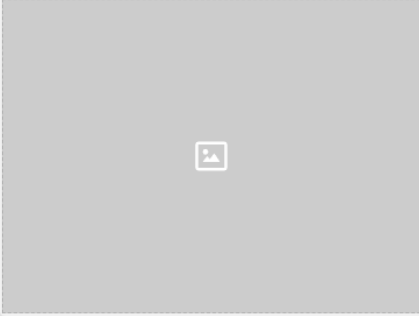
¿Qué le pasó al pájaro?

- ☐ Se perdió
- ☐ No sabía cantar
- ☐ Se lastimó un ala
- ☐ Fue atacado por un gato
- ☐ Sin respuesta

Figura 10

Actividad 10, Comprensión lectora

2 ¿Quién es el personaje principal del cuento?



- ☐ La mamá del niño
- ☐ El árbol
- ☐ El pájaro y el niño
- ☐ El médico
- ☐ Sin respuesta

3 ¿Qué le pasó al pájaro?



- ☐ Se perdió
- ☐ No sabía cantar
- ☐ Se lastimó una ala
- ☐ Fue atacado por un gato
- ☐ Sin respuesta

Nota: Preguntas de comprensión lectora, elaboradas en kahoot

3.16 Ejecución de la propuesta

Esta propuesta se implementó en el contexto del Séptimo Año de Educación General Básica de la Escuela “Costa Azul”, ubicada en la provincia de Santa Elena, durante el ciclo académico 2024–2025. El séptimo año está conformado por siete estudiantes quienes participaron en el desarrollo de la actividad bajo la guía del docente y el investigador.

Considerando las limitaciones en el acceso a equipos de cómputo para cada estudiante, para su ejecución y presentación de la propuesta se hizo uso de un proyector de la institución, y se hizo uso de la computadora del director, la que fue facilitada para su ejecución, la actividad se desarrolló de manera individual estudiante por estudiante en donde cada uno iba ingresando su nombre.

Durante la ejecución de las 10 actividades, cada actividad en la plataforma kahoot abordó una temática de acuerdo al contenido del Bloque Curricular de Lectura oficial publicado por el Ministerio de Educación. Esta actividad que se llevó a cabo el 30 de junio del 2025, los estudiantes no recibieron un repaso sobre los temas a tratar porque su finalidad fue hacer un pretest con la finalidad de conocer el nivel de conocimiento, se hizo uso del proyector de la institución para indicar a todos el manejo de la plataforma. Estas actividades se llevaron a cabo en un tiempo aproximado de 8 minutos por estudiante.

Cabe indicar que esta actividad se ejecutó en dos tiempos, el primer desarrollo de la actividad fue con la finalidad de hacer un pretest a fin de saber cuál era el nivel de conocimientos de los estudiantes, el segundo test fue realizado una semana después, pero para esa ocasión se procedió a hacer una presentación con la ayuda del proyector para hacer una retroalimentación de los temas abordados, tema por tema, los temas tratados fueron: uso de mayúsculas, los pronombres personales, palabras agudas, graves y esdrújulas, uso del punto y la coma, figuras literarias básicas, partes de la narración, géneros literarios, sinónimos y antónimos, elementos de un poema y comprensión lectora.

La retroalimentación de los temas tratados en la propuesta se llevó a cabo en el transcurso de una semana, empecé el lunes 30 de junio del 2025 hasta el viernes 4 de julio del 2025. Las actividades Uso de la mayúscula y Pronombres personales, se realizaron el día lunes 30 de junio en las dos primeras horas de clases, realizando la presentación adecuada, dando a conocer definiciones, ejemplos para así poder realizar las actividades. El día martes 1 de julio se presentaron 2 actividades que fueron Palabras agudas, graves y esdrújulas, Uso del punto y la coma, las mismas que se realizaron en clases antes de salir al recreo,

Al día siguiente continuando con la retroalimentación se dio a conocer los conceptos de los temas: figuras literarias básicas y partes de la narración, fueron 2 actividades que se realizaron el día miércoles 2 de Julio, después del recreo donde todos los estudiantes participaron y se pudo apreciar que los estudiantes estaban motivados porque días anteriores ya habían trabajado de esta manera, el jueves 3 de julio se presentaron las actividades Géneros Literarios y Sinónimos y Antónimos, estas actividades se llevaron a cabo en dos horas, después de dar a conocer a profundidad de cada tema, ¿Qué es?, tipos, ejemplos, el 4 de julio se trató el tema Elementos de un Poema y Comprensión lectora.

Finalmente, el día viernes 04 de julio después del recreo se realizaron las actividades del segundo test, en este test las sesiones se desarrollaron en jornadas de aproximadamente cuatro minutos por estudiantes, reduciendo el tiempo en comparación al primer test.

3.17 Resultados obtenidos con la implementación de la propuesta.

En la ejecución de la propuesta pedagógica en la que se aplicaron las diez actividades a través de la plataforma kahoot a fin de hacer un pretest para evaluar los conocimientos, para luego hacer una retroalimentación haciendo uso de la misma plataforma manteniendo el entusiasmo y motivación para reforzar contenidos, para finalmente hacer un posttest. A

continuación, se presentan los resultados que evidencian el impacto que tuvo esta metodología gamificada en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes.

3.17.1 Análisis de resultado del Uso de la Mayúscula

1 -Quiz ¿En cuál de estas palabras debe usarse mayúscula?

- ☐ casa
- ☐ sol
- ☐ juan
- ☐ mesa
- ☐ Sin respuesta

Tabla 5

Resultados del quiz Uso de mayúsculas en nombres propios

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Postest, Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella	5,4	640	1,7	958
Jeremy	8	500	2,5	937
Matías Díaz	12	250	2,9	928
Scarleth	15	700	2,9	927
Sharyk	5	850	3,4	914
Thiago	15	670	1,9	953
Valeska	12	450	7,3	818
Promedio	6,94	826,4	2,94	926,4

Nota: 100% de aciertos, tiempo promedio: 2.94s en el postest, **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 7

Relación entre tiempo de respuesta y puntuación en el quiz de mayúsculas



Nota: Puntuación más alta con menor tiempo de respuesta en comparación al pretest, **Autor:** Elaboración propia.

El presente grafico nos muestra el efecto de la implementación de la gamificación en el desempeño de los estudiantes en el tema uso correcto de la mayúscula, esta intervención se alinea con el objetivo general de la investigación que propone el diseño de actividades digitales como kahoot a finde fomentar la motivación en la asignatura de Lengua y Literatura.

La línea roja corresponde al pretest en donde se aprecia un bajo puntaje y tiempos mayores en las respuestas en la mayoría de los estudiantes, mostrando el conocimiento inicial antes de la intervención pedagógica a través de la plataforma digital, Por otra parte se visualiza la línea verde que representa el posttest una mejora notable en los resultados en donde la mayoría de los estudiantes obtuvieron altos puntajes en tiempos menores , siendo un indicativo de una mejor comprensión del tema y también una mayor fluidez cognitiva en la aplicación del uso de las mayúsculas, esta mejora es atribuible a la implementación de la actividad interactiva que reforzo el aprendizaje.

Tal como plantean Ryan & Deci (2020) la gamificación ayuda a promover y fortalecer la motivación intrínseca y la autonomía y la retroalimentación inmediata, teniendo un efecto positivo en el rendimiento académico. Como síntesis, los resultados del quiz muestran que el diseño y su aplicación de las actividades digitales mejoran el rendimiento escolar e incide en la motivación de los estudiantes.

2 -Quiz Se escribe con mayúscula:

- ☐ El nombre de personas
- ☐ Los animales
- ☐ Los objetos
- ☐ Los colores
- ☐ Sin respuesta

Tabla 6

Resultados del quiz Uso de mayúsculas en nombres de personas

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Posttest, Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella	3,8	600	1,8	956
Jeremy	5,4	540	3,4	914
Matías Díaz	6	700	4	899
Scarleth	4,4	250	2,4	939
Sharyk	7	650	5	876
Thiago	5,8	630	3,8	906
Valeska	5,8	750	3,8	905
Promedio	6,94	826,4	2,94	926,4

Nota: 100% de aciertos, tiempo promedio: 3.46s, **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 8

Relación entre tiempo de respuesta y puntuación en el quiz de mayúsculas



Nota: Puntuación decrece con mayor tiempo de respuesta, **Autor:** Elaboración propia.

Este grafico muestra el progreso del rendimiento del estudiante es en cuanto al uso de las mayúsculas en nombres propios. La diferencia entre el pretest y el posttest demuestra el impacto positivo de la intervención haciendo uso de la gamificación.

La línea roja corresponde al pretes en donde muestra un bajo desempeño con puntajes bajos y mayor tiempo en respuestas, siendo un indicativo de un bajo dominio del uso de mayúsculas, la línea verde representa al posttest en donde se visualiza puntajes mayores y tiempos menores con respecto a la línea roja, siendo un indicativo del efecto positivo de la intervención de las actividades digitales, es evidente una retroalimentación inmediata del uso de la mayúscula, esto contrasta con la teoría de la autorización de Ryan & Deci que indican que la gamificación crea condiciones para un aprendizaje significativo.

3.17.2 Análisis de resultados del uso de Pronombre Personales

1 -Quiz____ soy estudiante de séptimo año.

- ☐ Tú
- ☐ Yo
- ☐ Él
- ☐ Ellos
- ☐ Sin respuesta

Tabla 7

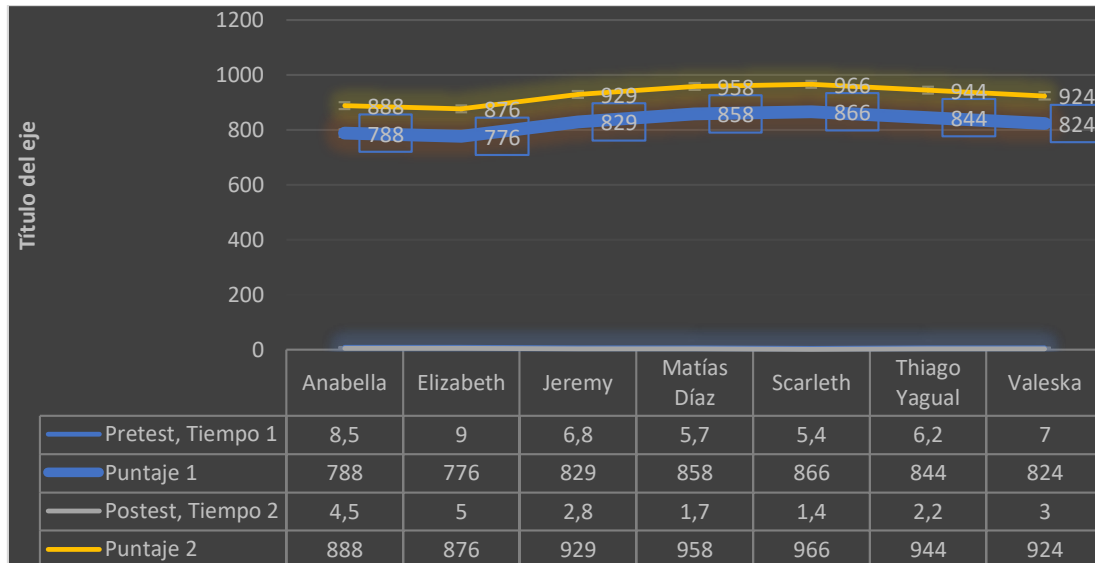
Resultados del quiz Uso de pronombres personales

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Postest, Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella	8,5	788	4,5	888
Elizabeth	9	776	5	876
Jeremy	6,8	829	2,8	929
Matías Díaz	5,7	858	1,7	958
Scarleth	5,4	866	1,4	966
Thiago Yagual	6,2	844	2,2	944
Valeska	7	824	3	924
Promedio	6,94	826,4	2,94	926,4

Nota: 100% de aciertos, tiempo promedio: 2.94s, **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 9

Relación tiempo-puntuación en uso de pronombres



Nota: Puntuación más alta con menor tiempo de respuesta, Autor: Elaboración propia.

En esta actividad se evaluó el uso de correcto de los pronombres personales, esta actividad implementada en la plataforma kahoot es parte de la estrategia del diseño de actividades digitales para mejorar la motivación para el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.

La línea azul representa al pretest, en donde los estudiantes inicialmente tardaron en responder con tiempos medianamente altos, siendo un indicativo de conocimientos solidos previos, por otra parte, la línea amarilla corresponde la posttest que indica un puntaje mas alto con respecto al pretest y con tiempos mas cortos, los altos puntajes mantienen una tendencia homogénea en todo el grupo, evidenciando una comprensión colectiva y un dominio del uso de los pronombres.

La efectividad de la gamificación es evidente y tiene una explicación de acuerdo a la motivación autodeterminada, en donde el estudiante sintiéndose en que tiene el control de su aprendizaje incrementa el nivel de involucramiento y rendimiento Ryan & Deci, 2020). En síntesis los resultados evidencian la efectividad de los recursos digitales y logran un involucramiento activo del estudiante.

Uso del pronombre Ella

2 -Quiz Mi amiga se llama Ana. ____ es muy simpática.

- ☐ Tú
- ☐ Nosotros
- ☐ Ella
- ☐ Ellas
- ☐ Sin respuesta

Tabla 8

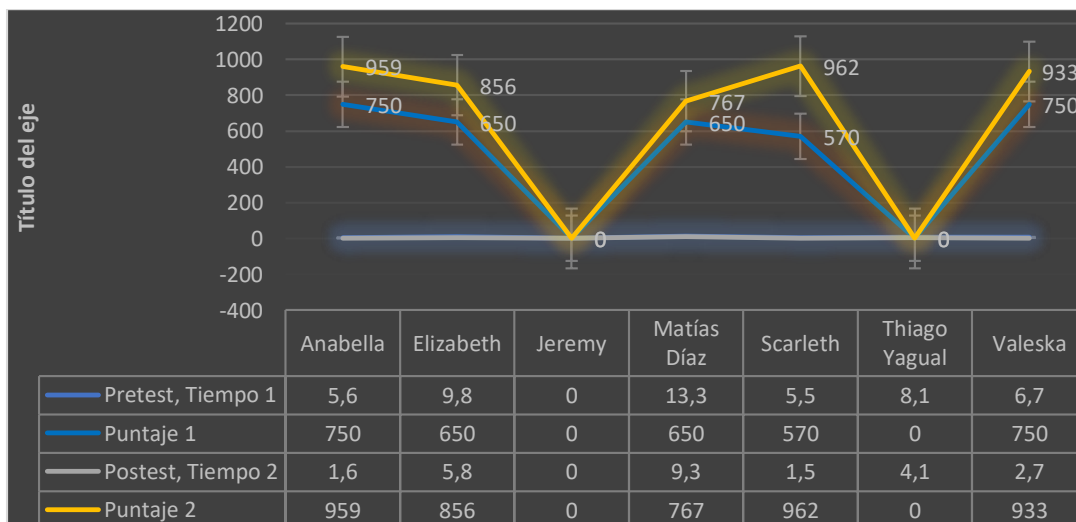
Resultados del quiz Uso de pronombres personales (tercera persona femenina)

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Postest, Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella	5,6	750	1,6	959
Elizabeth	9,8	650	5,8	856
Jeremy	—	—	—	0
Matías	13,3	650	9,3	767
Díaz	5,5	570	1,5	962
Scarleth	8,1	0	4,1	0
Thiago	6,7	750	2,7	933
Yagual	8,17	663,8	4,14	746,2
Promedio				

Nota: Altos aciertos, tiempo promedio: 4.14s en el postest, **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 10

Relación tiempo-puntuación en uso de pronombres personales



Nota: Mayor tiempo asociado a menor puntuación, **Autor:** Elaboración propia.

En esta actividad se evalúa el uso correcto del pronombre “ella”, el quiz es desarrollado en la plataforma kahoot que es parte de la estrategia didáctica diseñada para mejorar la motivación en los estudiantes hacia la asignatura Lengua y Literatura.

La línea azul corresponde al pretest en donde se ve un rendimiento limitado, con tiempos altos y en algunos casos no hay respuestas de parte de algunos estudiantes, demostrando un escaso dominio del uso de los pronombres. Por otra parte, la línea amarilla es un indicativo de una mejora sustancial en la mayoría de los estudiantes tanto en velocidad como precisión, la motivación interseca se ve significativamente reforzada cuando el aprendizaje se vincula a experiencias gratificantes que están bajo el control del estudiante (Teoría de la autodeterminación).

3.17.3 Análisis del uso de Palabras agudas, graves y esdrújulas.

La palabra "café" es:

- ☐ Aguda,
- ☐ Grave
- ☐ Esdrújula

Tabla 9

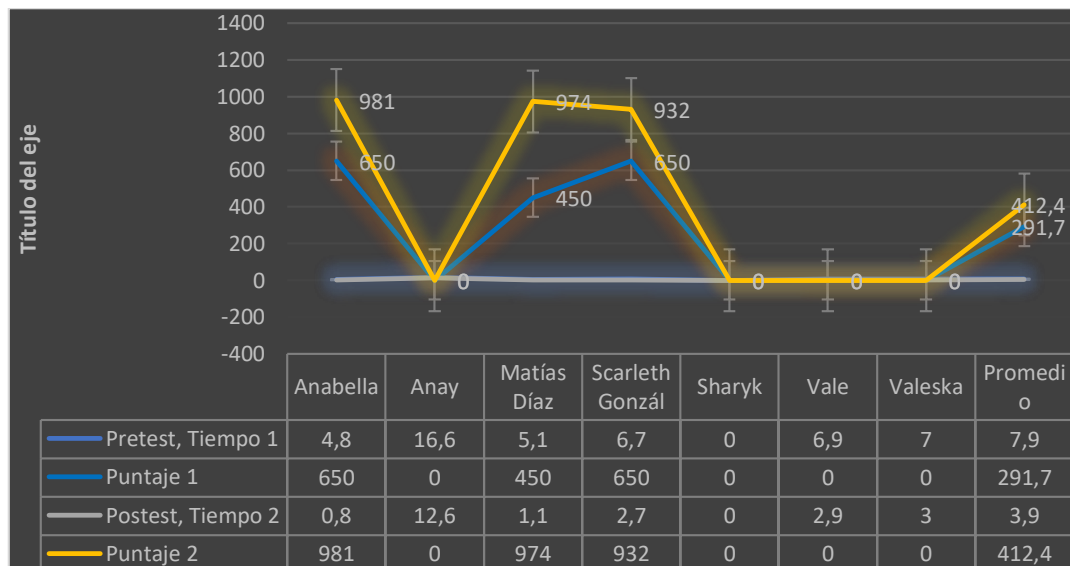
Clasificación de palabras según su acentuación

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Posttest, Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella	4,8	650	0,8	981
Anay	16,6	0	12,6	0
Matías Díaz	5,1	450	1,1	974
Scarleth Gonzál	6,7	650	2,7	932
Sharyk	—	—	—	0
Vale	6,9	0	2,9	0
Valeska	7	0	3	0
Promedio	7,9	291,7	3,9	412,4

Nota: 43% de aciertos, tiempo promedio: 3.3s, **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 11

Relación tiempo-puntuación en clasificación de palabras



Nota: Respuestas correctas fueron más rápidas, **Autor:** Elaboración propia.

En esta actividad se evalúa el uso correcto de la identificación de palabras según su acento. Esta prueba pertenece a la estrategia del diseño de herramientas digitales como Kahoot.

El gráfico muestra como el pretest identificado como la línea azul presenta tiempos mas altos con puntajes mas bajos, esta prueba fue realizada sin retroalimentación previa, por otra parte la línea amarilla representa al posttest que muestra puntajes mas altos en menor tiempo las respuestas, evidenciando el efecto positivo del diseño de las actividades digitales, pero se observa que aun persiste un puntaje bajo significativo, quizás por la falta de equipos en la escuela Costa Azul, siendo una barrera tecnológica (Smiderle & Rigo, 2020). Sin embargo, se resalta que las actividades de gamificación permiten reforzar el aprendizaje progresivo de la asignatura de Lengua y Literatura con efecto de retroalimentación inmediata. En síntesis, si bien se observa una mejora significativa, también pone en evidencia las limitaciones tecnológicas que limitan la implementación de las actividades digitales (Dyah & Nainggolan, 2024).

Palabras esdrújulas

La palabra "teléfono" es:

- ☐ Aguda
- ☐ Grave
- ☐ Esdrújula
- ☐ Sin respuesta

Tabla 10

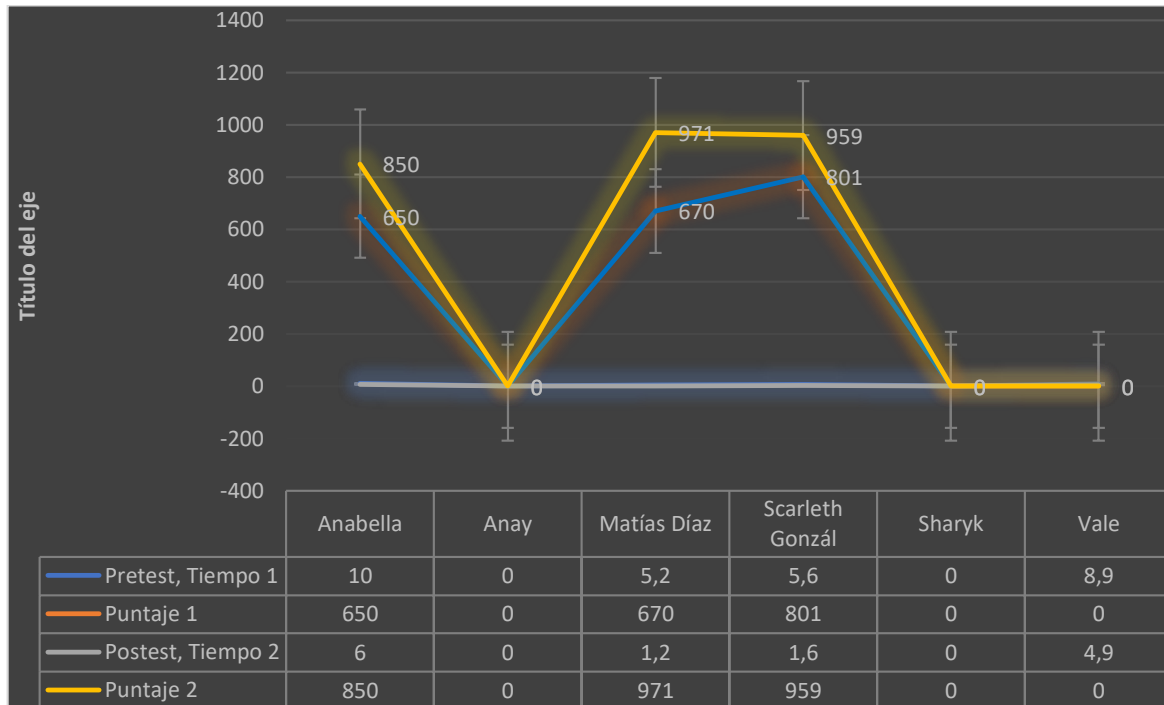
Resultados del quiz Clasificación de palabras esdrújulas

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Posttest, Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella	10	650	6	850
Anay	—	—	—	0
Matías Díaz	5,2	670	1,2	971
Scarleth Gonzál	5,6	801	1,6	959
Sharyk	—	—	—	0
Vale	8,9	0	4,9	0
Promedio	7,4	530,3	3,4	463,3

Nota: 57% de aciertos, tiempo promedio: 2.67s, **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 12

Desempeño en identificación de palabras esdrújulas



Nota: Correctos más rápidos que incorrectos, **Autor:** Elaboración propia.

Esta actividad evaluó el reconocimiento de las palabras esdrújulas, la actividad fue diseñada dentro del entorno gamificado de Kahoot a fin de fomentar la el buen uso de las reglas gramaticales en los estudiantes.

Se evidencia un patrón similar a anteriores actividades en donde el pretes (línea azul) presenta puntajes más bajos con relación a posttest que es la línea amarilla, de igual manera se visualiza una reducción en el tiempo de respuestas entre los test, el incremento de puntaje se da tras una intervención, lo cual era predecible. El entorno gamificado potencia habilidades cognitivas como la concentración, retención y memoria, habilidades esenciales para un aprendizaje efectivo, pese a los avances observados, los datos ponen de manifiesto que no todos los estudiantes tuvieron progresos con respecto al test evaluativo (Smiderle & Rigo, 2020).

3.17.4 Análisis de Resultados del uso del Punto y la Coma

1 -Quiz ¿Cuál oración está bien escrita?

- ☐ Compré manzanas plátanos naranjas
- ☐ Compré manzanas, plátanos naranjas
- ☐ Compré manzanas plátanos,
- ☐ Compré manzanas, plátanos, naranjas
- ☐ Sin respuesta

Tabla 11

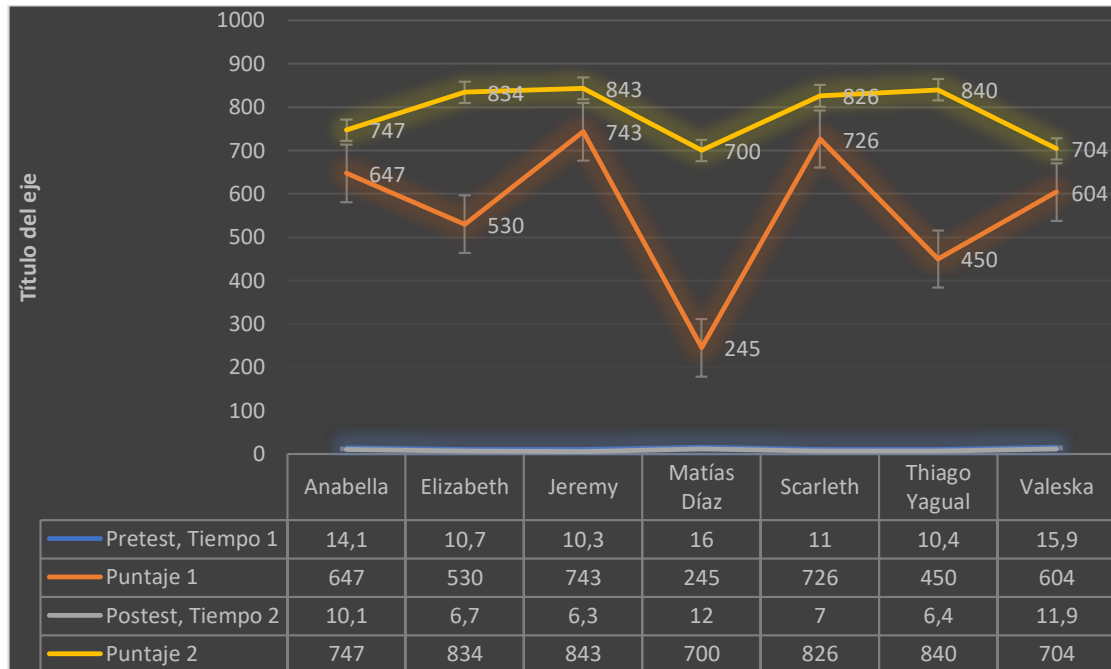
Resumen de Desempeño General

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Postest, Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella	14,1	647	10,1	747
Elizabeth	10,7	530	6,7	834
Jeremy	10,3	743	6,3	843
Matías Díaz	16	245	12	700
Scarleth	11	726	7	826
Thiago Yagual	10,4	450	6,4	840
Valeska	15,9	604	11,9	704
Promedio	12,6	563,6	8,6	784,9

Nota: Datos agregados de 7 participantes, **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 13

Gráfico de Dispersión: Tiempo vs. Puntuación



Nota: Gráfico generado en Excel, **Autor:** Elaboración propia.

Esta actividad evaluó la correcta aplicación de signos de puntuación en concreto el uso de punto y coma, que tiene importancia en la redacción de los textos escritos.

Los resultados de pretest indican un bajo desempeño con tiempos de respuesta que oscilan entre 10.3 segundos y 16 segundos, siendo un indicativo de bajo dominio del contenido, puntajes que van desde los 245 puntos y el más alto 743 puntos, indicando una dispersión significativa en la comprensión, por otra parte el postest indica un avance significativo, con tiempos de respuestas que van desde los 6.3 a los 12 segundos, siendo una señal clara de una mejor fluidez para responder, los puntajes van desde los 700 a los 843, se identifica una dispersión menor con respecto al pretest.

El uso de herramientas digitales como kahoot ayudan a potenciar el interés y mejoran la retención de los contenidos gracias a la retroalimentación inmediata, Oliveira y Pastushenko (2021) y Smiderle y Rigo (2020). Los resultados respaldan las bases teóricas sobre el impacto positivo en el aprendizaje, aunque hay una mejora evidente, es necesario retroalimentar mediante ejercicios adicionales.

2 -Quiz ¿Para qué se usa la coma (,)?

- ☐ Para terminar la oración
- ☐ Para separar palabras dentro de una lista
- ☐ Para señalar un error
- ☐ Para expresar sentimientos

Tabla 12

Resultados del quiz Uso de la coma en enumeraciones

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Postest, Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella	8,9	650	4,9	878
Elizabeth	—	—	—	0
Jeremy	6,4	740	2,4	940
Matías Díaz	9,1	662	5,1	872
Scarleth	9	752	5	875
Thiago Yagual	9,4	450	5,4	864
Valeska	9,2	0	5,2	870
Promedio	8,7	542,3	4,7	757,0

Nota: Mayor rapidez, mayor puntuación, **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 14

Relación tiempo-puntuación en uso de comas.



Nota: Puntuación más alta con menor tiempo, **Autor:** Elaboración propia.

La actividad abordó el uso correcto de la coma. Los datos que se visualizan en el gráfico evidencian respuestas con tiempos más altos en el pretest que van desde los 6.4 a los 9.4 segundos, con una puntuación que va desde 0 a 752 puntos, mostrando una alta dispersión, siendo un indicativo que hay diferencias altas entre estudiantes. Por otra parte, el posttest que se realizó después de una intervención a través de actividades digitales en la plataforma kahoot con tiempos de respuestas que van desde los 2.4 a los 5.4 segundos demostrando una disminución del tiempo de respuesta con respecto al pretest y puntajes que van desde los 864 a 878 puntos.

La gamificación favorece la participación activa de los estudiantes, favoreciendo un entorno que promueve la motivación, que da como resultado una mayor asimilación de los contenidos de la asignatura Lengua y Literatura (Stanford Education, 2021).

3.17.5 Análisis de Resultados: Comprensión de Figuras Literarias Básicas

1 -Quiz "Tus ojos son dos luceros que iluminan mi camino". ¿Qué significa esta metáfora?

- ☐ Que sus ojos son muy grandes
- ☐ Que sus ojos son hermosos y brillan como estrellas
- ☐ Que sus ojos están encendidos
- ☐ Que no puede ver bien
- ☐ Sin respuesta

Tabla 13

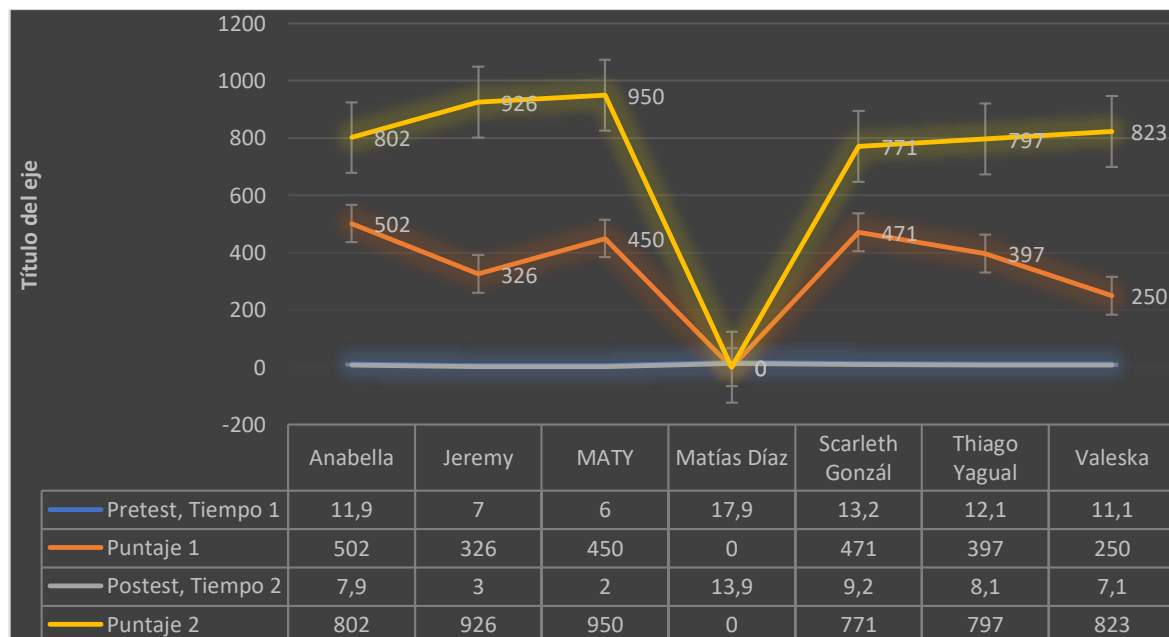
Resultados del quiz Interpretación de metáforas

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Postest, Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella	11,9	502	7,9	802
Jeremy	7	326	3	926
MATY	6	450	2	950
Matías Díaz	17,9	0	13,9	0
Scarleth Gonzál	13,2	471	9,2	771
Thiago Yagual	12,1	397	8,1	797
Valeska	11,1	250	7,1	823
Promedio	11,3	342,3	7,3	724,1

Nota: 86% de aciertos, tiempo promedio: 7.3s, **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 15

Relación tiempo-puntuación en interpretación metafórica



Nota: Respuestas más rápidas obtuvieron mayor puntaje, **Autor:** Elaboración propia.

Este grafico de líneas compara los resultados entre el pretest y el postest realizado en las estudiantes realizadas en la plataforma kahoot. Este grafico representa visualmente ambos test con sus valores de puntaje y tiempo.

Los puntajes del pretest fueron generalmente bajos con un puntaje mínimo de 0 y un máximo de 502, los tiempos de respuestas fueron largos que van desde un mínimo de 6 segundos y un máximo de 17.9 segundos, por otra parte en el postest los puntajes fueron significativamente más alto, que llegan a un máximo de 950 puntos y un mínimo de 0 de puntaje del mismo estudiante, se muestra una mejora en la fluidez en las respuestas con tiempos que van desde los 2 hasta los 13.9 segundos, la distribución de los datos muestra una tendencia de mejora general aunque se ve un caso específico con bajo puntaje que sugiere reforzar de manera específica.

Los resultados respaldan los objetivos de la investigación demostrando que el uso de las actividades de gamificación como kahoot mejora la motivación, interés y rendimiento escolar en Lengua y Literatura, esta mejora observada se sustenta con las teorías de (Stanford Education, 2021) que señala el impacto de gamificación en los estudiantes. Aunque los resultados son positivos se recomienda para futuras investigación profundizar en las preguntas.

Análisis de Resultados: Comprensión de Personificación Literaria

2 -Quiz "El viento cantaba suavemente entre los árboles", ¿qué se personifica?

- ☐ Los árboles
- ☐ El canto de los pájaros
- ☐ El viento, que se dice que canta
- ☐ El sonido de las hojas
- ☐ Sin respuesta

Tabla 14

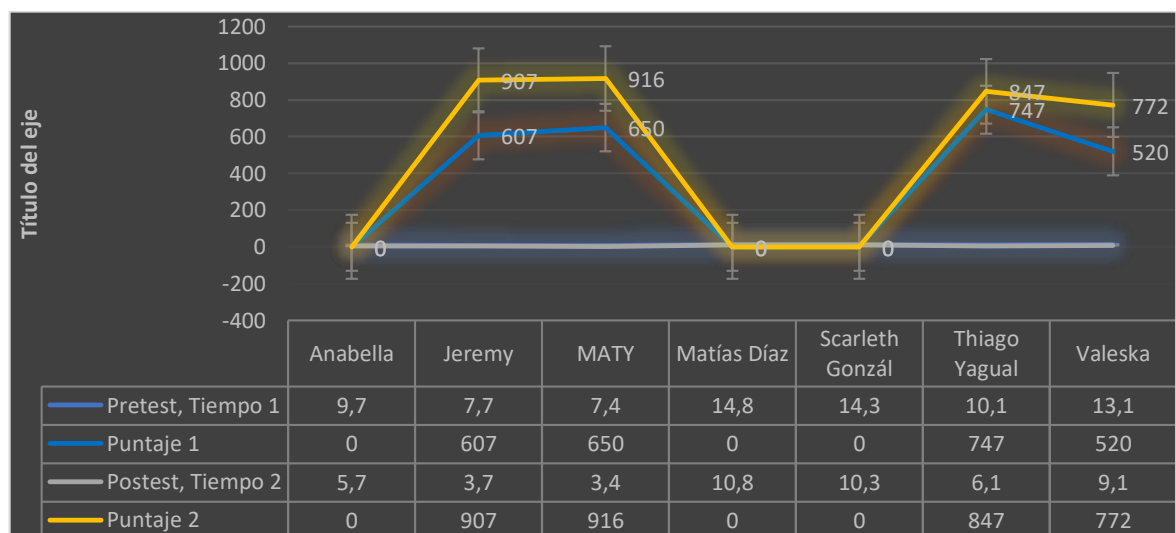
Resultados del quiz Identificación de personificación

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Postest, Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella	9,7	0	5,7	0
Jeremy	7,7	607	3,7	907
MATY	7,4	650	3,4	916
Matías Díaz	14,8	0	10,8	0
Scarleth Gonzál	14,3	0	10,3	0
Thiago Yagual	10,1	747	6,1	847
Valeska	13,1	520	9,1	772
Promedio	11,0	360,6	7,0	491,7

Nota: 57% de aciertos, tiempo promedio: 7.02s, Autor: Elaboración propia.

Gráfico 16

Desempeño en identificación de personificación



Nota: Correctos más rápidos que incorrectos, **Autor:** Elaboración propia.

Esta actividad permitió la evaluación de los estudiantes para interpretar el lenguaje figurado.

Los resultados de los pretest señalados por la línea azul demuestran un bajo rendimiento generalizado. Algunos respondieron de manera incorrecta, los tiempos de respuestas son altos, que van desde los 7.4 a 14.8 segundos, mientras que los puntajes van desde 0 a 747 puntos, por otra parte, los resultados del posttest muestran tiempos que van de los 3.4 a los 103 segundos y con puntajes que van desde 0 a 916 puntos, indicando una disminución en los tiempos de respuestas en relación a primer test y un aumento de los puntajes de manera significativa.

Zhang y Hasim (2022), afirman la gamificación permite a los estudiantes interactuar activamente en el aprendizaje de contenidos abstractos. Esta actividad demuestra que a través de estrategias digitales de gamificación es posible facilitar la comprensión de contenidos como la metáfora, de esta forma promoviendo un aprendizaje significativo. Sin embargo, algunos estudiantes mantienen en ambos test un desempeño bajo, lo que implica un refuerzo específico.

3.17.6 Análisis de Resultados: Comprensión de Estructura Narrativa

Había una vez un árbol que vivía en lo alto de una colina. Desde pequeño soñaba con volar como las aves que lo visitaban cada mañana. Un día, una fuerte tormenta arrancó varias de sus ramas. Triste y herido, el árbol pensó que ya nunca cumpliría su sueño. Pero al día siguiente, las aves usaron sus ramas caídas para construir alas de madera. El árbol, feliz, vio cómo sus ramas surcaban el cielo. Entonces comprendió que, de alguna manera, sí había volado.

1 -Quiz ¿Cuál es el inicio del cuento?

- ☐ Cuando el árbol ve volar a las aves
- ☐ Cuando el árbol sueña con volar
- ☐ Cuando las ramas caen
- ☐ Cuando las aves construyen alas
- ☐ Sin respuesta

Tabla 15

Resultados del quiz Identificación del inicio narrativo

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Postest, Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella Sharik	8,4	790	4,4	890
Elizabeth	8,9	778	4,9	878
Jeremy	6,1	848	2,1	948
Matías Díaz	17,3	569	13,3	669
Scarleth	12,3	0	8,3	0
Thiago	5,6	861	1,6	961
Valeska	14,6	636	10,6	736
Promedio	10,5	640,3	6,5	726,0

Nota: 86% de aciertos, tiempo promedio: 6.43s, **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 17

Desempeño en identificación de inicio narrativo



Nota: Correctos más rápidos obtuvieron mayor puntaje, **Autor:** Elaboración propia.

Este grafico de líneas compara los resultados objetivos en la evaluación antes y después de la intervención de gamificación mediante la herramienta kahoot en la comprensión de la estructura narrativa.

En el pretest los puntajes tienen un rango de dispersión que va desde 0 a 861 puntos con tiempos de respuestas que van desde los 5.6 a 17.3 segundos, mientras que en posttest los puntajes van desde 0 a 961 puntos, los tiempos de respuesta disminuyeron, van desde 1.6 a 13.3 segundos, indicando una fluidez en el manejo de la comprensión de la estructura narrativa. Sin embargo, se muestra un caso aislado que mantiene una puntuación de 0 en ambos tests. Se observa una relación negativa entre tiempo de respuesta y el puntaje, a menor tiempo en responder, mayores puntajes.

Los resultados contrastan con los objetivos de la investigación de demostrar que las actividades digitales de gamificación mejoran la motivación e interés por la asignatura de Lengua y Literatura y esto conlleva a un mejor rendimiento escolar. La gamificación potencia la participación activa y el aprendizaje (Özdemir, 2024).

3.17.7 Análisis de Resultados: Identificación del Nudo Narrativo

2 -Quiz ¿Qué parte del cuento representa el nudo o problema?

- ☐ El árbol vive en una colina
- ☐ Las aves lo visitan
- ☐ Una tormenta le rompe las ramas
- ☐ El árbol ve el cielo
- ☐ Sin respuesta

Tabla 16

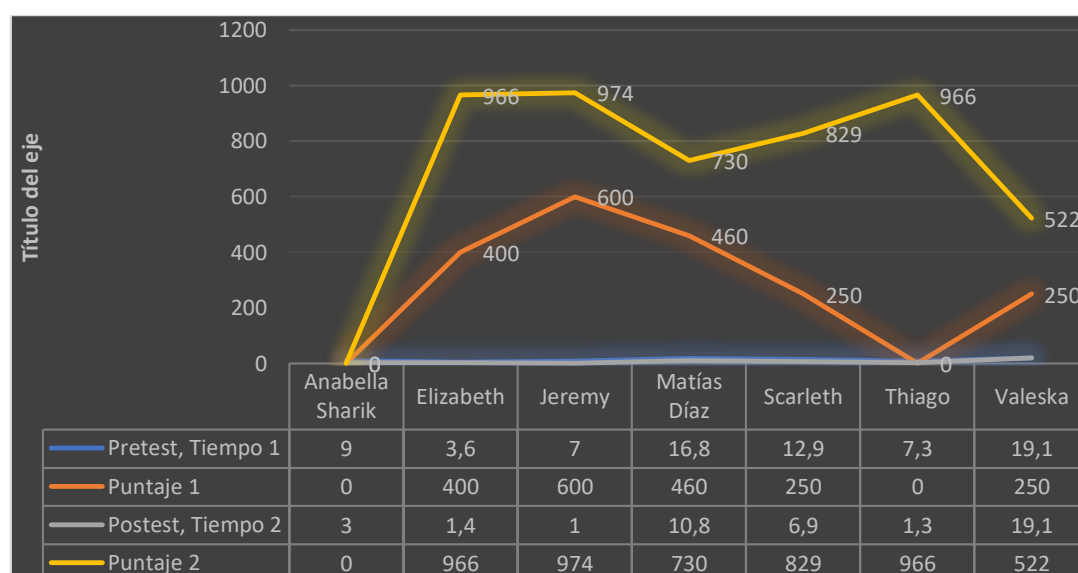
Resultados del quiz Reconocimiento del conflicto central

Jugador	Tiempo 1	Puntaje 1	Tiempo (s)	Puntos
Anabella Sharik	9	0	3	0
Elizabeth	3,6	400	1,4	966
Jeremy	7	600	1	974
Matías Díaz	16,8	460	10,8	730
Scarleth	12,9	250	6,9	829
Thiago	7,3	0	1,3	966
Valeska	25,1	250	19,1	522
Promedio	11,7	280,0	6,2	712,4

Nota: 86% de aciertos, tiempo promedio: 6.22s, **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 18

Relación tiempo-desempeño en identificación del nudo



Nota: Respuestas rápidas muestran mayor dominio conceptual, **Autor:** Elaboración propia.

Este grafico representa los resultados objetivos en la evaluación sobre identificación del nudo narrativos, antes y después de la intervención de gamificación con la herramienta kahoot.

En el pretest se visualizan puntajes que van desde 0 a 600 puntos, con tiempos que van de 7 a 19.1 segundos, demostrando un bajo conocimiento, en el posttest los tiempos disminuyeron considerablemente, van desde 1 a 19.1 segundos con puntajes que van desde 0 a 966 puntos, se confirma la relación inversa entre tiempo de respuesta y el puntaje, los estudiantes a mayor fluidez mejores respuestas.

La mejora de resultados indica que los estudiantes lograron un aprendizaje efectivo gracias a la plataforma kahoot que destaca por interacción y dinámica en el aprendizaje (Özdemir, 2024).

3.17.8 Análisis de Resultados: Identificación de Géneros Literarios

1 -Quiz "Te amo como ama el sol a la mañana, como el río al mar, como el viento a la flor."

- ☐ Dramático
- ☐ Narrativo
- ☐ Lírico
- ☐ Sin respuesta

Tabla 17

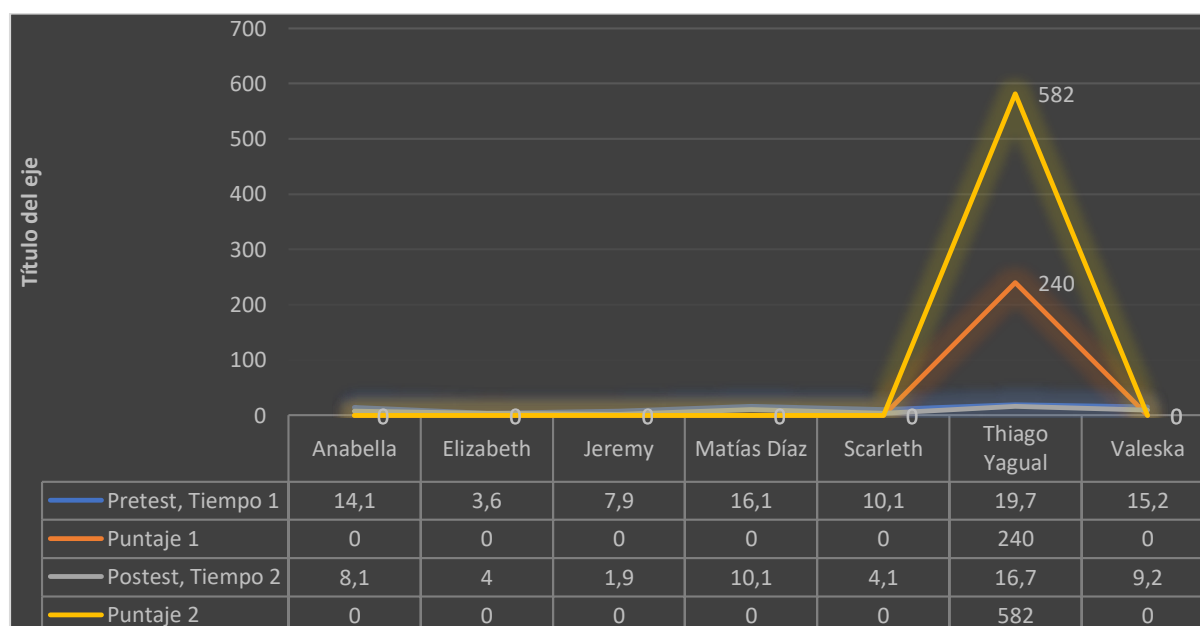
Resultados del quiz Reconocimiento del género lírico

Jugador	Tiempo 1	Puntaje 1	Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella	14,1	0	8,1	0
Elizabeth	3,6	0	—	0
Jeremy	7,9	0	1,9	0
Matías Díaz	16,1	0	10,1	0
Scarleth	10,1	0	4,1	0
Thiago Yagual	22,7	240	16,7	582
Valeska	15,2	0	9,2	0
Promedio	12,8	34,3	8,4	83,1

Nota: 14% de aciertos, tiempo promedio: 10.03s, Autor: Elaboración propia.

Gráfico 19

Desempeño en identificación de género lírico



Nota: Dificultad generalizada en reconocimiento, **Autor:** Elaboración propia.

Este grafico de líneas visualiza los resultados obtenidos por los estudiantes en la identificación de géneros literarios, antes y después de la intervención de gamificación haciendo uso de la plataforma kahoo.

El pretest muestra puntajes que van de 0 a 240 puntos con tiempos que van desde 7.9 a 19.7 segundos, en el posttest los puntajes van desde 0 a 582 puntos con tiempos que van desde 1.9 a 16.7 segundos. El puntaje promedio del pretest fue de 34.3 mientras que el promedio del posttest fue de 83.1, siendo un indicativo de una mejora apenas mínima, los resultados evidencian que hay falencias en la Identificación de Géneros Literarios y requiere retroalimentación profunda y urgente.

Los resultados indican que la gamificación tuvo un impacto mínimo en la Identificación de Géneros Literarios, este aprendizaje requiere constate repetición y contextualizada (Stanford Education, 2021). Apenas un estudiante logro un mínimo avance siendo un indicativo que la retroalimentación debe ser generalizada.

2 -Quiz P1: —¿Por qué has venido tan tarde? P2: —¡No podía salir! La puerta estaba cerrada con llave. P1: —¡Eso no es excusa

- ☐ Dramático
- ☐ Narrativo
- ☐ Lírico
- ☐ Sin respuesta

Tabla 18

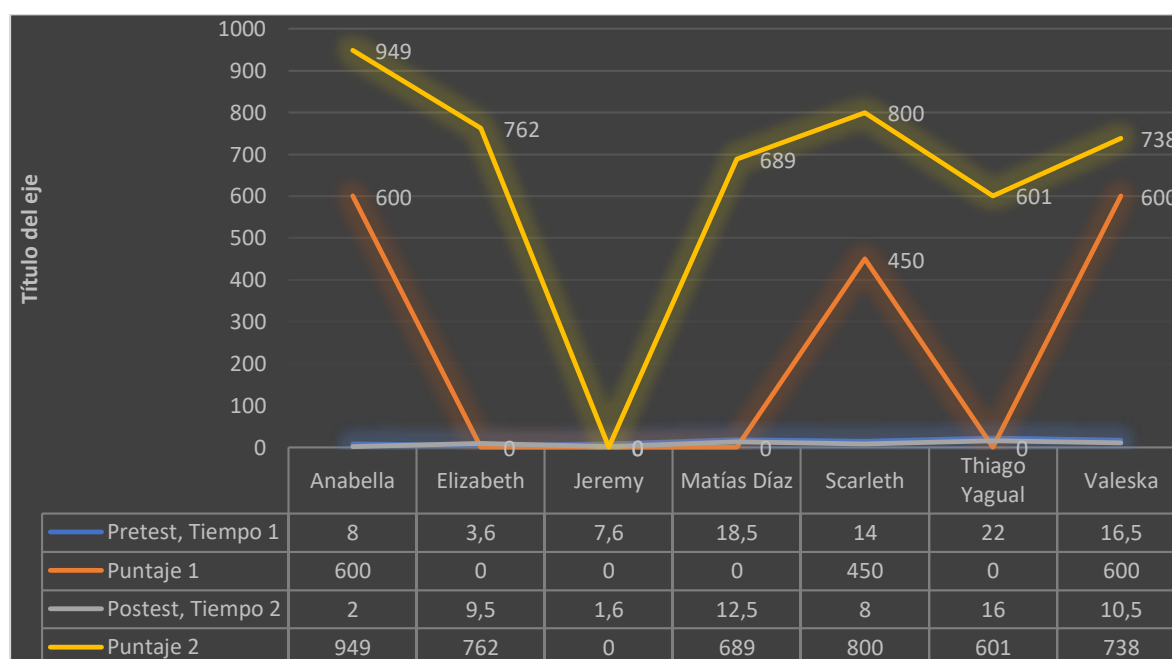
Géneros Literarios

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Posttest, Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella	8	600	2	949
Elizabeth	3,6	0	9,5	762
Jeremy	7,6	0	1,6	0
Matías Díaz	18,5	0	12,5	689
Scarleth	14	450	8	800
Thiago Yagual	22	0	16	601
Valeska	16,5	600	10,5	738
Promedio	12,9	235,7	8,6	648,4

Nota: A mayor puntaje, menor tiempo de respuesta, **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 20

Identificación de géneros literarios



Nota: Representación de la identificación de géneros, **Autor:** Elaboración propia.

Este grafico representa la habilidad de los estudiantes para reconocer géneros literarios, el test fue realizado en dos tiempos, el pretest representado por la línea naranjada, el posttest representada por la línea amarilla.

En el pretest observamos un desempeño inferior con una puntuación baja siendo 600 el puntaje máximo con un rango de tiempo que va desde 3.6 a 18.5 segundos. En el posttest después de la intervención pedagógica observamos un incremento en la puntuación siendo 949 la puntuación máxima, el promedio de puntuación del pretest fue de 235.7 mientras que el promedio en el posttest fue de 648.4, evidenciando una notable diferencia, a pesar de la mejora evidente, se visualizan caso de estudiantes con puntuación 0, siendo un indicador de que hay que hacer retroalimentaciones específicas.

3.17.9 Análisis de Resultados: Identificación del Género Dramático

Tabla 19

Resultados del quiz Reconocimiento de diálogo dramático

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Posttest, Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella	8	600	2	949
Elizabeth	3,6	0	9,5	762
Jeremy	7,6	0	1,6	0
Matías Díaz	18,5	0	12,5	689
Scarleth	14	450	8	800
Thiago Yagual	22	0	16	601
Valeska	16,5	600	10,5	738
Promedio	12,9	235,7	8,6	648,4

Nota: 86% de aciertos, tiempo promedio: 8.59s, **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 21

Relación tiempo-puntuación en identificación dramática



Nota: Correctos más rápidos obtuvieron mayor puntaje, **Autor:** Elaboración propia.

El grafico representa los resultados de la evaluación sobre la identificación del género dramático, antes y después de la intervención a través de actividades digitales dentro de la plataforma kahoot.

El pretest muestra valores que van desde 0 y llegan a un máximo de 600 puntos, con tiempos de 3.6 a 18.5 segundos, y el posttest tiene una mejora significativa con puntajes que van desde 0 a 949 puntos con tiempos de 1.6 a 12.5 segundos. En el pretest el puntaje promedio

fue de 235.7 mientras que en el posttest el promedio del puntaje fue de 648.4 puntos, evidenciando una mejora significativa generalizada, aunque aún hubo estudiantes con puntuaciones de 0, pero en menor número, lo que indica que se debe reforzar de manera específica a ciertos estudiantes.

La mejora de los resultados contrasta con el objetivo de la investigación que es demostrar que las actividades digitales mejoran la motivación. La gamificación facilita la comprensión de los temas de estudio al presentarse mediante ejemplos dinámicos, interactivos y contextualizados (Smiderle & Rigo, 2020). Los resultados tienen implicaciones pedagógicas, se recomienda continuar con el uso de actividades digitales que incluyan la identificación de géneros dramáticos para lograr un aprendizaje efectivo.

3.17.10 Análisis de Resultados: Identificación de Antónimos

1 quiz -Verdadero o falso "El antónimo de feliz es triste."

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Sin respuesta

Tabla 20

Resultados del quiz Reconocimiento de antónimos

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Postest, Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella	7,3	600	1,3	968
Elizabeth	3,6	0	12,7	683
Jeremy	8,7	0	2,7	933
Matías Díaz	7,3	0	1,3	967
Scarleth	6,2	450	0,2	0
Thiago	8,5	0	2,5	939
Valeska	8,6	600	2,6	935
Promedio	7,2	235,7	3,3	775,0

Nota: 86% de aciertos, tiempo promedio: 3.32s, **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 22

Relación tiempo-puntuación en identificación de antónimos



Nota: Respuestas rápidas ($\leq 3s$) obtuvieron mayor puntuación, **Autor:** Elaboración propia.

Las líneas del gráfico representan los resultados de dos tests realizados a los estudiantes, las líneas naranjas son el resultado del test que se realizó antes de la intervención, y el segundo resultado (líneas amarillas) son el resultado del posttest después de la intervención pedagógica haciendo uso de la herramienta kahoot para realizar actividades de gamificación a fin de retroalimentar la identificación de antónimos.

En el pretest los puntajes van desde 0 a 600 puntos con tiempos que van desde 3.6 a 8.7 segundos con un promedio de puntuación de 235.7 puntos, mientras que en el posttest los puntajes van desde 0 a 968 puntos con un tiempo de respuesta de 1.3 a 12.7 segundos con un puntaje promedio de 775 puntos. Se evidencia una relación inversa entre tiempo de respuesta y puntaje, es decir a mayor puntaje el tiempo tiende a ser menor, siendo un indicativo de una mejora en la fluidez del reconocimiento de los antónimos. Aunque se observa de manera aislada que un estudiante tuvo un efecto contrario, se visualiza un puntaje menor en el posttest, pero es un caso aislado y único, quizás se debió a una mala interpretación.

La mejora de los resultados respalda el objetivo de la investigación que es demostrar que las actividades digitales mejoran la motivación que conlleva a una mejora en el rendimiento escolar, de acuerdo a (Smiderle & Rigo, 2020) el uso de plataformas como kahoot permiten una retroalimentación inmediata, lo que favorece el aprendizaje.

Análisis de Resultados: Identificación de Antónimos

2 -Verdadero o falso "El antónimo de grande es enorme."

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso
- ☐ Sin respuesta

Tabla 21

Resultados: Identificación de Antónimos

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Postest, Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella	6	600	0	979
Elizabeth	3,6	0	—	0
Jeremy	6,9	0	0,9	0
Matías Díaz	9,6	0	3,6	0
Scarleth	11,6	450	5,6	861
Thiago	8,9	0	2,9	0
Valeska	6,7	600	0,7	982
Promedio	7,6	235,7	2,3	403,1

Nota: Solo 43% de aciertos, tiempo promedio: 4.93s, **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 23

Distribución de respuestas en pregunta conflictiva



Nota: 50% de errores asociados a respuesta "Verdadero", **Autor:** Elaboración propia.

Las líneas del gráfico permiten visualizar el efecto de una intervención mediante actividades digitales en la evaluación sobre el reconocimiento de antónimos, la línea color naranja representa el pretest y la línea amarilla representa al posttest. El gráfico representa el puntaje obtenido y el tiempo de respuesta por los estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica de la escuela “Costa Azul”, provincia de Santa Elena.

En el pretest los puntajes van desde 0 a 850 600 puntos con tiempos de respuestas que van desde 3.6 a 11.6 segundos con puntaje promedio de 235.7 puntos, por otra parte, en el posttest los puntajes van desde 0 a 982 puntos con tiempos de respuestas que van desde 2 a 5.6 segundos con un promedio de puntuación de 403.1 puntos, demostrando una mejora significativa en el posttest después de la intervención pedagógica haciendo uso de la herramienta kahoot. En este caso se visualiza que no sigue la tendencia de que a menor tiempo de respuesta mayor puntaje hay por parte de los estudiantes.

Los resultados respaldan el objetivo de la investigación, según (Serafeim, 2025) las actividades de gamificación con interfaz interactivas y dinámicas favorecen al rendimiento académico. Sin embargo, persisten puntajes bajos en algunos estudiantes lo que es un indicativo que debe retroalimentarse de manera específica a ese grupo de estudiantes que aún tienen dificultad para reconocer los antónimos. Por otra parte, según estudios existen una tendencia de confundir los sinónimos y antónimos en estudiantes de educación básica (López, 2022), por lo que se sugiere hacer uso de herramientas visuales para una mejor identificación (Mamá de Teo, 2021).

3.17.11 Análisis de Resultados: Comprensión de Elementos Poéticos

Poema

"La luna brilla en el cielo, como faro en el mar sereno. Las estrellas juegan sin miedo, en un cielo claro y lleno."

1 -Quiz ¿Cuántos versos tiene el poema?

- ☐ 2
☐ 3
☐ 6
☐ 4
☐ Sin respuesta

Tabla 22

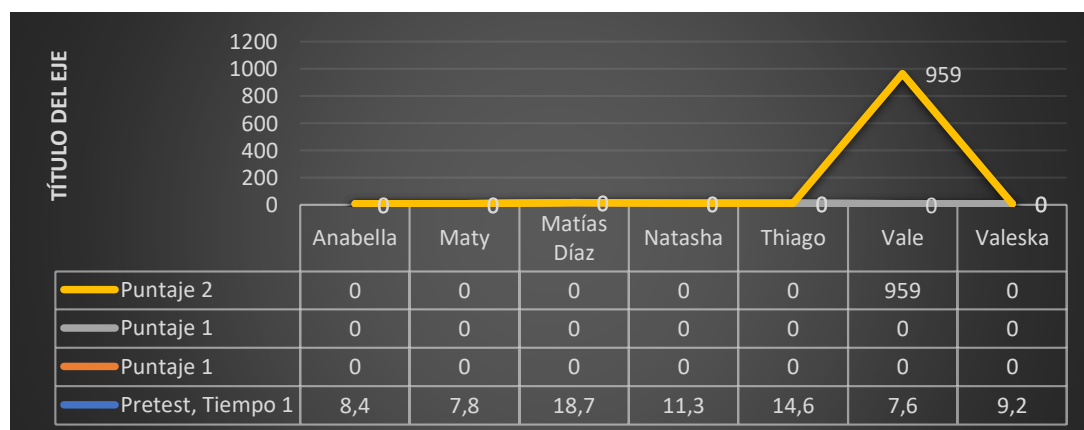
Resultados del quiz Elementos del Poema

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Postest, Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella	8,4	0	2,4	0
Maty	7,8	0	1,8	0
Matías Díaz	18,7	0	12,7	0
Natasha	11,3	0	5,3	0
Thiago	14,6	0	8,6	0
Vale	7,6	0	1,6	959
Valeska	9,2	0	3,2	0
Promedio	11,1	0,0	5,1	137,0

Nota: Solo 14% identificó correctamente los 4 versos, **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 24

Rendimiento por pregunta sobre estructura poética



Nota: Mayor dificultad en conteo de versos/estrofas vs. rima, **Autor:** Elaboración propia.

El objetivo de este grafico es presentar el resultado entre el test antes y el test después de la intervención pedagógica con el uso de la herramienta kahoot, y dando cumplimiento al objetivo de esta investigación. La línea azul que esta alineada al 0 es el resultado de pretest y la línea amarilla es el resultado del postest.

En el pretest todo el grupo no supero la prueba, todos tuvieron un puntaje de 0 en el que no es capaz de visualizarse en el grafico por esta en 0 de manera homogénea, en el postest vemos que el único puntaje mayor a 0 es de 959 puntos, siendo la única respuesta correcta, el resto de los estudiantes no fue capaz de responder de manera correcta, el tiempo en estos casos resulta irrelevante.

La intervención por medio de actividades digitales es apenas fructífera, tan solo un estudiante fue capaz de responder de manera correcta, lo que indica que se debe hacer una retroalimentación para todo el grupo de manera urgente. La pregunta puso en evidencia las falencias que presentan los estudiantes para reconocer estructura formal de un poema en donde debían reconocer el número de versos, esto tiene implicaciones pedagógicas, debiendo incorporar actividades que incluyan herramientas visuales e interactivas que permitan hacer una retroalimentación eficaz, porque se ha demostrado en otro caso el beneficio de las herramientas de gamificación (Dyah & Nainggolan, 2024).

Análisis de Resultados: Reconocimiento de Rima en Poesía

2 -Quiz ¿Qué tipo de rima tiene el poema?

- ☐ Rima libre
- ☐ Rima consonante
- ☐ Rima asonante
- ☐ No tiene rima
- ☐ Sin respuesta

Tabla 23

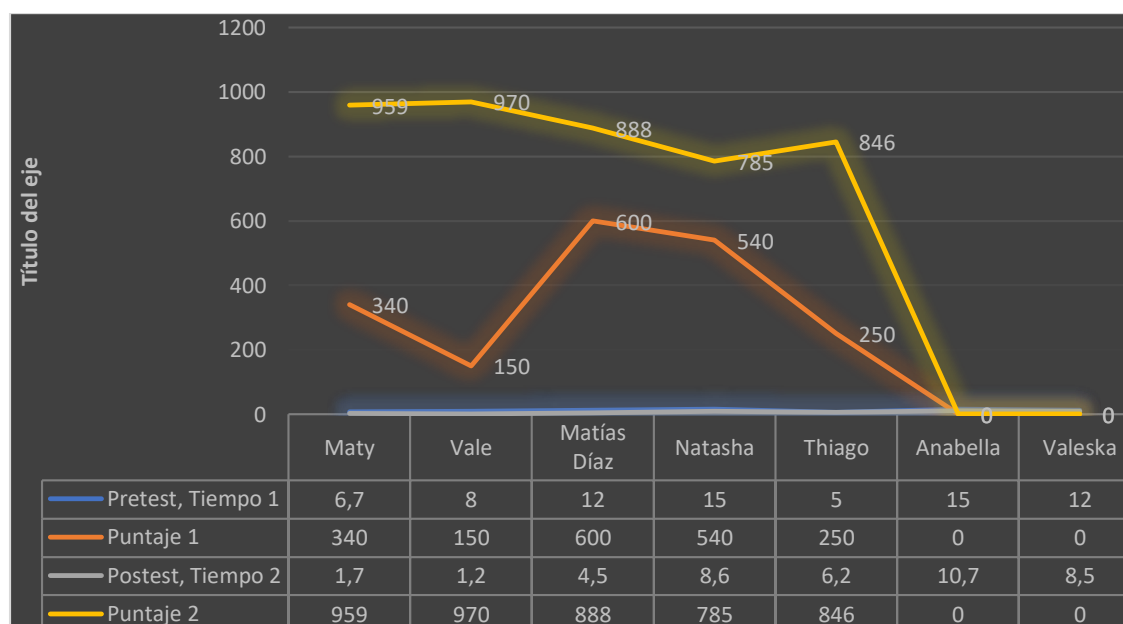
Desempeño individual en identificación de rima

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Posttest, Tiempo 2	Puntaje 2
Maty	6,7	340	1,7	959
Vale	8	150	1,2	970
Matías Díaz	12	600	4,5	888
Natasha	15	540	8,6	785
Thiago	5	250	6,2	846
Anabella	15	0	10,7	0
Valeska	12	0	8,5	0
Promedio	10,5	268,6	5,9	635,4

Nota: 71% de aciertos (5/7). **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 25

Distribución de tipos de rima identificados



Nota: 71% reconoció rima consonante (-eno/-eno). **Autor:** Elaboración propia.

El grafico es la representación de los resultados obtenidos de la prueba del Reconocimiento de Rima en Poesía, la evaluación fue realizada en dos tiempos, la línea naranjada representa el primer test con carácter evaluativo, la línea amarilla es el segundo test a fin de ver el impacto que tuvo la intervención pedagógica haciendo uso de estrategias de actividades digitales como kahoot.

En el pretest se observa valores de puntuación que van desde 0 a 600 puntos el mas alto en tiempos que van desde los 5 a 15 segundos con un promedio de 268.6 de puntuación, mientras que en el postest la puntuación va desde 0 a 950 puntos, con tiempos de respuestas que van desde 1.2 a 10.7 segundos con un promedio de 635.4 de puntuación. Siendo un indicativo de que la gamificación fue efectiva en promover la motivación y facilitar la retroalimentación de los conocimientos.

Las mejoras observadas respaldan el objetivo de la investigación de mejorar la motivación haciendo uso de herramientas digitales, La Gamificación ayuda a mejorar la atención sostenida que es una habilidad cognitiva esencial para el aprendizaje (Serafeim, 2025). Cabe indicar que existe un caso de puntuación 0 en ambos test, lo que indica que requiere de una retroalimentación específica, pero generalmente el grupo ha logrado una retroalimentación inmediata.

3.17.12 Comprensión Lectora en Estudiantes de Educación Básica

Un pequeño pájaro intentaba volar por primera vez. Se lanzó desde su nido, pero cayó al suelo y se lastimó un ala. Un niño que jugaba cerca lo vio y corrió a ayudarlo. Lo llevó a casa, le curó el ala con cuidado y lo alimentó cada día. Pasaron las semanas y el pájaro sanó. El niño abrió la ventana y le dijo: “Ya puedes volar, pequeño amigo”. El pájaro dudó, pero alzó el vuelo y se perdió entre las nubes. Aunque sintió tristeza, el niño sonrió al verlo libre. ¿Quién es el personaje principal del cuento?

- ☐ La mamá del niño
- ☐ El árbol
- ☐ El pájaro y el niño
- ☐ El médico
- ☐ Sin respuesta

Tabla 24

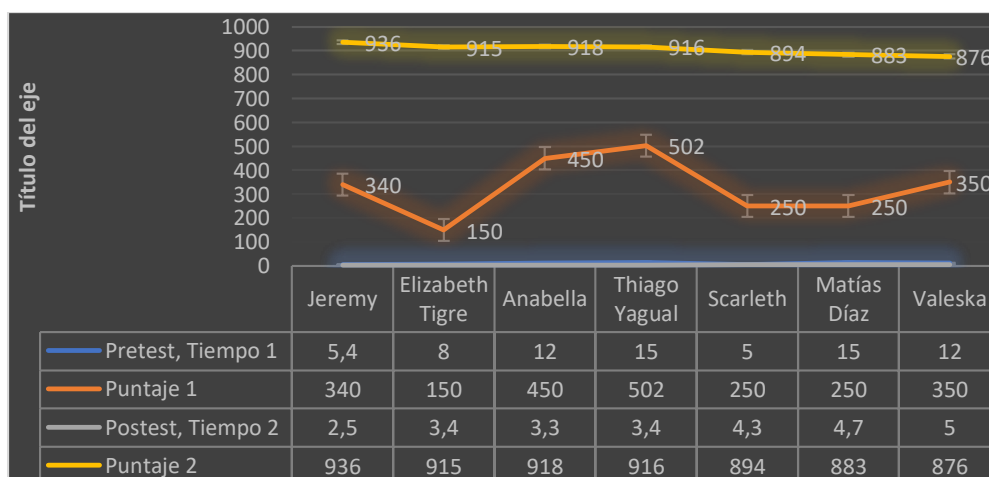
Personaje principal del cuento

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Postest, Tiempo 2	Puntaje 2
Jeremy	5,4	340	2,5	936
Elizabeth Tigre	8	150	3,4	915
Anabella	12	450	3,3	918
Thiago Yagual	15	502	3,4	916
Scarleth	5	250	4,3	894
Matías Díaz	15	250	4,7	883
Valeska	12	350	5	876
Promedio	10,34	327,4	3,8	905.43

Nota: Datos de rendimiento: velocidad y puntuación, Autor: Elaboración Propia.

Gráfico 26

Personaje principal del cuento.



Nota: Grafico de rendimiento: velocidad y puntuación, Autor: Elaboración Propia.

De acuerdo al grafico vemos dos test, el primer test sin intervención pedagógica esta representado por la línea naranja, mientras que el segundo test esta representado por la línea amarilla.

En el pretest se observa que hay puntajes bajos en comparación con el segundo test, estas puntuaciones van de 150 a 502 puntos con un promedio de 327.4 en tiempos que van desde 5 a 15 segundos, en cuanto al posttest se evidencia un incremento en la puntuación que va desde 876 puntos a 936 puntos, con tiempos de respuestas más cortos que van desde 1.2 a 5 segundos con un promedio de 905.43 puntos. Siendo un indicativo de que fue efectiva la intervención pedagógica a través de estrategias digitales como kahoot.

Este test evaluó la capacidad de los estudiantes de identificar la capacidad de retención lectora, identificando el personaje principal del cuento que es fundamental para la comprensión narrativa. Esta mejora demuestra que las actividades digitales gamificadas mejora la motivación y el rendimiento escolar, el uso de plataformas como kahoot con la integración de elementos interactivos ayudan a reforzar la retención lectora (Smiderle & Rigo, 2020).

Análisis de Resultados: Comprensión Lectora en Educación Primaria

Un pequeño pájaro intentaba volar por primera vez. Se lanzó desde su nido, pero cayó al suelo y se lastimó un ala. Un niño que jugaba cerca lo vio y corrió a ayudarlo. Lo llevó a casa, le curó el ala con cuidado y lo alimentó cada día. Pasaron las semanas y el pájaro sanó. El niño abrió la ventana y le dijo: "Ya puedes volar, pequeño amigo". El pájaro dudó, pero alzó el vuelo y se perdió entre las nubes. Aunque sintió tristeza, el niño sonrió al verlo libre.

Tabla 25

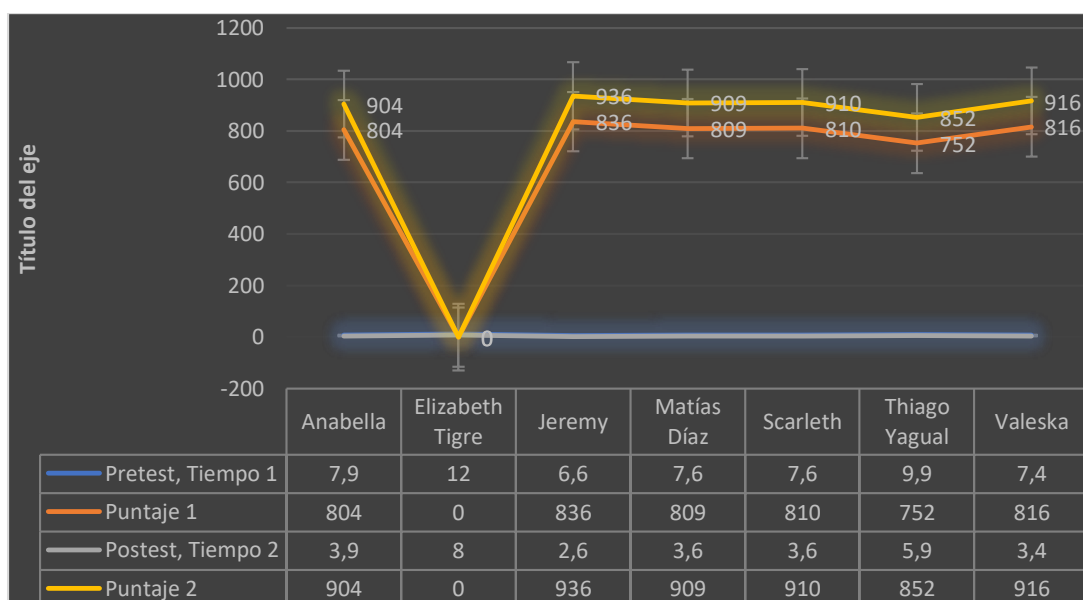
Resultados del quiz ¿Qué le pasó al pájaro?

Jugador	Pretest, Tiempo 1	Puntaje 1	Posttest, Tiempo 2	Puntaje 2
Anabella	7,9	804	3,9	904
Elizabeth Tigre	12	0	8	0
Jeremy	6,6	836	2,6	936
Matías Díaz	7,6	809	3,6	909
Scarleth	7,6	810	3,6	910
Thiago Yagual	9,9	752	5,9	852
Valeska	7,4	816	3,4	916
Promedio	8.43	689.57	4.43	775,29

Nota: 86% de aciertos, tiempo promedio: 4.42s, **Autor:** Elaboración propia.

Gráfico 27

Relación entre tiempo de respuesta y puntuación



Nota: Puntuación disminuye con mayor tiempo, **Autor:** Elaboración propia.

La intención del grafico es mostrar el impacto de la intervención pedagógica con la ayuda de actividades digitales, la línea naranjada representa el primer test sin intervención, mientras que el segundo test representa al segundo test post intervención pedagógica.

En el pretest los puntajes fueron satisfactorio de forma generalizada, aunque se evidencio un puntaje de 0 y un máximo de 836 puntos con un promedio de 689.57 puntos en un tiempo que va desde los 6.6 a 12 segundos, mientras que en el posttest se muestra una mejora significativa en la puntuación promedio que es de 775.29 en donde se evidencia un puntaje desde 852 a 936 puntos, pero también se evidencia una puntuación de 0 del mismo estudiante que tuvo 0 en el primer test.

La pregunta de la evaluación permitió conocer las habilidades de los estudiantes para la comprensión lectora, la mejora observada en relación entre el primer test y segundo test pone en evidencias lo eficaz que son el uso de las actividades digitales para fortalecer la motivación, sin embargo, a pesar de los progresos evidentes, se recomienda seguir poniendo en practicas la gamificación a través de herramientas interactivas y dinámicas como kahoot para lograr un aprendizaje optimo. Se visualizan casos específicos en donde tendrían que ser atendidas de manera específicas.

CONCLUSIONES

La presente investigación tuvo como objetivo general diseñar actividades digitales para lograr mejorar la motivación e interés por la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la escuela “Costa Azul”. Para dar cumplimiento con este objetivo se plantearon cuatro objetivos específicos: fundamentar con bases teóricas el uso de actividades digitales, caracterizar su uso de manera contextualizada en el lugar de estudio, elaborar las actividades de gamificación y aplicarlas para evaluar su impacto.

Los resultados que se obtuvieron demostraron que el uso de las actividades digitales, específicamente las de la plataforma kahoot, tuvieron un impacto positivo en la motivación de los estudiantes, aumentando el interés por la asignatura de Lengua y Literatura. Se realizaron dos test, el primero reveló una motivación baja con una participación poco activa. Sin embargo, tras una intervención pedagógica haciendo uso de herramientas digitales, el segundo test evidencian una mejora cuantitativa en los resultados de puntuación. Respondiendo de manera empírica a la pregunta principal del estudio, de cómo aumentar la motivación e interés en los estudiantes por la asignatura de Lengua y Literatura.

Académicamente esta investigación hace un aporte a las bases teóricas sobre la motivación académica en los estudiantes integrando los principios de la Teoría de la Autodeterminación y el modelo ARCS con experiencias de gamificación. Pedagógicamente es una propuesta que puede ser replicada y adaptada en entornos similares a la escuela Costa Azul. La integración de un enfoque metodológico mixto combinadas con herramientas digitales accesibles pone de manifiesto la viabilidad de hacer innovaciones sin requerir complejas infraestructuras tecnológicas. La gamificación fortaleció el aprendizaje y convirtió al docente en mediador del proceso pedagógico.

Entre las principales limitaciones del estudio se destaca el tamaño de la muestra, lo que limita la posibilidad de generalizar los resultados. La propuesta se desarrolló en un periodo de tiempo que fue una limitante para medir los efectos sostenidos en periodos de tiempo más largos. La escasa disponibilidad de los recursos tecnológicos en la institución fue una limitante que influyó en el proceso de gamificación a causa de una baja frecuencia de las actividades digitales. Sin embargo, se evidencian resultados consistentes siendo una referencia para futuros estudios.

Se recomienda a los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura hacer uso planificado de herramientas digitales de gamificación como kahoot o similares a fin de fortalecer la motivación en los estudiantes. Las instituciones educativas deben fomentar la capacitación de los docentes en el manejo de herramientas digitales pedagógicas e ir implementando gradualmente estas actividades de gamificación. A los futuros investigadores de temas afines, replicar con muestras mas grandes en entornos diferentes por tiempos más prolongado.

Esta investigación confirma que la integración de nuevas metodologías no depende exclusiva de los recursos, si no de la intención pedagógica planificada y un serio compromiso. En contextos de limitaciones de recursos como es el caso de la escuela “Costa Azul”, es viable la implementación de una propuesta que con creatividad, planificación y vocación permita convertir la experiencia educativa tradicional en una experiencia interactiva, motivadora y a la altura de la nueva realidad en donde el uso de la tecnología este alcance de niño y adolescentes que cada día hacen de estas tecnologías parte integral de sus vidas.

RECOMENDACIONES

A los docentes, incorporar progresivamente actividades digitales de gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura como parte del diseño curricular haciendo uso de herramientas digitales de fácil acceso como kahoot, alineadas al currículo nacional del Ministerio de Educación y contextualizadas a las necesidades de los estudiantes a fin de fortalecer la motivación e interés.

Promover la formación continua de los docentes en metodologías que hacen uso de herramientas digitales, las instituciones educativas deben gestionar capacitaciones que permitan a los docentes aprender el manejo de esas estrategias pedagógicas digitales y poder aplicar esas estrategias innovadoras al contexto donde ejercen la docencia.

Expandir la propuesta, aplicándola en contextos educativos similares en infraestructura, debido que esta investigación demostró la efectividad en un entorno con escasos recursos tecnológicos, para el desarrollo de estas actividades se necesita cualquier dispositivo digital como un teléfono móvil que este alcance de la gran mayoría, permitiendo validar su efectividad en diferentes contextos.

Se recomienda a futuros investigadores ampliar la investigación, ejecutándolas en tiempos mayores a fin de observar los efectos prolongados de la gamificación en el desempeño académico y la motivación, aplicar técnicas de medición de motivación, a fin de hacer un estudio más profundo sobre el impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico en diferentes asignaturas según necesidades específicas.

Diseñar propuestas complementarias, haciendo adaptaciones específicas como la aplicación para fortalecer deficiencias académicas específicas o la implantación a otras asignaturas en contextos diferentes, agregando actividades con una mayor carga visual, acústica, según la necesidad individual de cada estudiante.

A las autoridades escolares, implementar políticas institucionales de inclusión digital que hagan de las herramientas digitales de gamificación parte de la vida de las estudiantes, pues la nueva realidad contemporánea así lo requiere, también agilizar la dotación de recursos tecnológicos que permitan la implementación de estas metodologías innovadoras.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bandhu, D. (Abril de 2024). *Teorías de la motivación: un análisis exhaustivo de los impulsores del comportamiento humano*. doi:<https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104177>
- Wang, A., & Rabail, T. (Mayo de 2020). *The effect of using Kahoot! for learning – A literature review*. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131520300208?utm>
- Adamma, O., & Ekwutosim, O. (2018). *Influence of Extrinsic and Intrinsic Motivation on Pupils Academic Performance in Mathematics*. Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED590932.pdf?utm>
- Alarcón, A., & Suazo, J. (Diciembre de 2024). *Retroalimentación efectiva en entornos de enseñanza digital por docentes*. (R. Horizontes, Editor) Obtenido de <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1722/2948#:~:text=La%20retroalimentaci%C3%B3n%20o%20feedback%20es,desempe%C3%B1o%20mediante%20la%20informaci%C3%B3n%20recibida>.
- Amina, K., & Rokia, B. (31 de Enero de 2023). *Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review*. doi: 10.1186/s40561-023-00227-z
- Arias Zari, J. G. (2017). Metodología que debe aplicar el docente de la asignatura lengua y literatura en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Repositorio Digital*. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/9883>
- Art. 26 y 343 Constitución del Ecuador. (2008). *Art. 26 y 343 Constitución del Ecuador*. Obtenido de https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/2024/09/Proyecto_reforma_al_reglamento_de_servicios.pdf#:~:text=%2D%20Las%20instituciones%20de%20educaci%C3%B3n%20superior,los%20requisitos%20legales%20y%20acad%C3%A9micos.

- Atlas.ti. (2022). ¿Qué es la investigación cualitativa? Obtenido de <https://atlasti.com/es/guias/guia-investigacion-cualitativa-parte-1/investigacion-cualitativa#:~:text=La%20investigaci%C3%B3n%20cualitativa%20es%20un,de%20significado%20en%20entornos%20naturales>.
- Ausubel. (2016). *El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias*. *Revista de Psicología Educativa*,. doi:<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2016.10.210>
- Ayén, F. (2017). ¿Qué es la gamificación y el ABJ? *Dialnet*, 17-14.
- Ayen, F. (2021). ¿Qué es la gamificación y el ABJ? Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5899521#:~:text=La%20%C2%ABgamificaci%C3%B3n%C2%BB%20es%20la%20aplicaci%C3%B3n,para%20aprender%20unos%20contenidos%20did%C3%A1cticos>.
- Baraa , R., & Abeer , W. (6 de Marzo de 2024). *Enhancing Education in Elementary Schools through Gamified Learning: Exploring the Impact of Kahoot! on the Learning Process*. (E. Sci, Editor) doi:<https://doi.org/10.3390/educsci14030277>
- Bhandari, P. (12 de Junio de 2020). ¿Qué es la investigación cuantitativa? Obtenido de <https://www.scribbr.com/methodology/quantitative-research/>
- CASP. (2025). *Diseño cuasi-experimental*. Obtenido de <https://casp-uk.net/news/quasi-experimental-design/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20un%20cuasi%2Dexperimento,num%C3%A9ricos%20y%20el%20an%C3%A1lisis%20estad%C3%ADstico>.
- Cervantes , C. (02 de Septiembre de 2024). *La brecha digital en la educación ecuatoriana: Desafíos post pandemia*. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2907>
- Clark, C. &. (2020). *Triangulación y métodos mixtos en las ciencias sociales contemporáneas*. Obtenido de <https://mexicanadesociologia.unam.mx/index.php/v82n1/401->

de educación general básica. (S. Académica, Editor)

doi:<https://doi.org/10.51736/xf54ye97>

Giani, C. (24 de Octubre de 2024). *Población y muestra*. Obtenido de Enclopedia de Ejemplos:

[https://www.ejemplos.co/poblacion-y-](https://www.ejemplos.co/poblacion-y-muestra/#:~:text=En%20estad%C3%ADstica%2C%20se%20denomina%20individuos,no%20ha%20salido%20al%20mercado).)

[muestra/#:~:text=En%20estad%C3%ADstica%2C%20se%20denomina%20individuos,no%20ha%20salido%20al%20mercado](https://www.ejemplos.co/poblacion-y-muestra/#:~:text=En%20estad%C3%ADstica%2C%20se%20denomina%20individuos,no%20ha%20salido%20al%20mercado)).

hernandez, S., & Fernando, C. (2014). *Metodología de la investigación - Sexta Edición*.

Obtenido de

[https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodo](https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf)

[logia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf](https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf)

International Technology and Education Journal. (Junio de 2021). *Implementation of the*

Digital Assessment Tool 'Kahoot!' in. Obtenido de

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1301424.pdf?utm>

Jaramillo, L., & Basantes, A. (13 de Junio de 2024). *Impact of Gamification on Motivation and*

Academic Performance: A Systematic Review. (Education Sciences, Editor)

doi:<https://doi.org/10.3390/educsci14060639>

Jaramillo-Mediavilla, L., & B.-A. A. (13 de Junio de 2024). *Impact of gamification on*

motivation and academic performance: A systematic review. (E. Sciences, Editor)

doi:[educsci14060639](https://doi.org/10.3390/educsci14060639)

Jaramillp, L. (2024). *Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A*

Systematic Review. Obtenido de <https://www.mdpi.com/2227-7102/14/6/639?utm>

Kahoot. (2025). *What is Kahoot!?* Obtenido de <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>

Keller, J. M. (Julio de 2024). *The ARCS Model: Your Secret Weapon for Motivated Learners*.

Obtenido de <https://www.growthengineering.co.uk/arcs->

model/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el%20modelo%20ARCS,Analice
mos%20cada%20componente%20individualmente.

Kings Corner Development. (12 de Abril de 2024). *Estrategias para la integración efectiva de tecnologías en el aula*. Obtenido de <https://development.kingscorner.es/estrategias-para-la-integracion-efectiva-de-tecnologias-en-el-aula/>

Lab, T. D. (2020). *¿Por qué perdemos el interés en una actividad después de ser recompensados por ella?* Obtenido de <https://thedecisionlab.com/biases/overjustification-effect>

LOEI. (25 de 08 de 2015). *Ministerio de Educacion*. Obtenido de LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOE_I_codificado.pdf

LOEI. (25 de 08 de 2015). *Ministerio de Educacion* . Obtenido de LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOE_I_codificado.pdf

López, C. &. (2022). *La enseñanza-aprendizaje del vocabulario: sinónimos y antónimos*. (U. d. Valladolid, Editor) Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/14665>

Mamá de Teo. (28 de Juliio de 2021). *Sinónimos y antónimos con apoyos visuales*. Obtenido de <https://www.mamadeteo.com/blog/2021/7/28/sinnimos-y-antrnimos-con-apoyos-visuales>

MARIA, G. (2019). La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación. *ESPACIOS*, Volumen 40, Pag.25.

Martínez , P. (2024 de Julio de 2024). *Reflexiones al currículo ecuatoriano del 2° de Básica en la habilidad de lectoescritura a largo plazo*.
doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2440>

Medina, M., Rojas, R., & Bustamante, W. (2023). *Metodología de la investigación : Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. Obtenido de
<http://coralito.umar.mx:8383/jspui/handle/123456789/1539>

Ministerio de Educación. (2013). *Currículo educación general básica*. Obtenido de
<https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/#:~:text=Curr%C3%ADculo%20de%20EGB,Est%C3%A9tica%20se%20encuentra%20en%20elaboraci%C3%B3n>.

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de Educación General Básica* . Obtenido de
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>

Ministerio de Educación. (2020). *Lengua y Literatura*. Obtenido de
<https://fabianizquierdo.wordpress.com/wp-content/uploads/2020/08/7egb-len-f2.pdf?utm>

Ministerio de Educación. (2023). *Planificación curricular anual de lengua y literatura*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/558324333/PCA-SEPTIMO-LENGUA-Y-LITERATURA?utm>

Ministerio de Educación. (22 de Febrero de 2023). *REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*. (R. Oficial, Editor) Obtenido de
<https://educacionbilingue.gob.ec/wp-content/uploads/2023/06/REGLAMENTO-GENERAL-A-LA-LEY-ORGANICA-DE-EDUCACION-INTERCULTURAL.pdf?utm>

Ministerio de Educación. (2025). *Currículo de EGB y BGU, Lengua y Literatura 2025-2026*.

Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>

Molina , A., & Moreta, A. (2023). *Gamificación en la mejora de la velocidad lectora en estudiantes del área de Lengua y Literatura*. doi:<https://doi.org/10.55204/pcc.v3i1.e33>

Mora, A., Sánchez, M., & Daza, S. (2021). *Estrategias y metodologías de enseñanza para el aprendizaje*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/874954.pdf>

Morris. (7 de Julio de 2022). *On what motivates us: a detailed review of intrinsic v. extrinsic motivation*. doi:doi: 10.1017/S0033291722001611

Narvaez, M. (Febrero de 2023). *¿Qué es una población? Definición, tipos y métodos de estudio*. (QuestionPro, Editor) Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/que-es-una-poblacion/#:~:text=La%20poblaci%C3%B3n%20accesible%20es%20la,muestras%20de%20la%20poblaci%C3%B3n%20accesible>.

Oliveira, W., & Pastushenko, O. (18 de Junio de 2021). *Does gamification affect flow experience? A systematic literature review*. Obtenido de <https://arxiv.org/abs/2106.09942?utm>

Ortiz , W., Neira , J., & Borba, D. (23 de Octubre de 2024). *Gamificación con herramientas digitales para motivar el aprendizaje de lengua y literatura por parte de estudiantes de segundo año de educación general básica, 7(Especial 6), 279-299*. (S. Académica, Editor) doi:<https://doi.org/10.51736/xf54ye97>

Özdemir, O. (Octubre de 2024). *Kahoot! Game-based digital learning platform: A comprehensive meta-analysis*. doi:10.1111/jcal.13084

Ozdemir, O. (22 de Octubre de 2024). *Kahoot!, plataforma de aprendizaje digital basada en juegos: un metaanálisis exhaustivo*. doi:<https://doi.org/10.1111/jcal.13084>

- Preciado , T., & Mendoza, M. (Mato de 2024). *Gamification as a Didactic Motivator in Low-Resource Public English as a Foreign Language (EFL) Classrooms in Ecuador*.
doi:10.37811/cl_rcm.v8i2.10951
- Preciado. (Mayo de 2024). *Gamification as a Didactic Motivator in Low-Resource Public English as a Foreign Language (EFL) Classrooms in Ecuador*.
doi:10.37811/cl_rcm.v8i2.10951
- Ratinho. (9 de Agosto de 2023). *The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review*.
doi:10.1016/j.heliyon.2023.e19033
- Ratinho, E., & Martins, C. (9 de Agosto de 2023). *The role of gamified learning strategies in students' motivation*. *Frontiers in Psychology*. doi: 10.1016/j.heliyon.2023.e19033
- Reinoso Molina, W. A. (2024). Herramientas Gamificadoras para Motivar el Proceso Enseñanza Aprendizaje en la Asignatura de Lengua y Literatura con los Estudiantes del Séptimo Año de EGB. . *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*.
- Ryan, R., & Deci, E. (2 de Marzo de 2025). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being 1985*. Obtenido de https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf:
<https://www.apa.org/research-practice/conduct-research/self-determination-theory>
- Samaniego, G. (30 de Julio de 2024). *Definiciones de población, muestra y muestreo*. Obtenido de <https://miasesorde tesis.com/definiciones-poblacion-muestra-y-muestreo/>
- ScienceDirect. (2023). *Expectancy-Value Theory*. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/topics/psychology/expectancy-value-theory>
- Serafeim, T. (Abril de 2025). *Gamification in education and training: A literature review*. Obtenido de <https://link.springer.com/article/10.1007/s11159-024-10111-8?utm>

- Shen, Z., & Laii, M. (26 de Mayo de 2024). *Investigating the influence of gamification on motivation and learning outcomes in online language learning*. doi:<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1295709>
- Smiderle, R., & Rigo, S. (09 de Enero de 2020). *The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits*. Obtenido de <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-019-0098-x?utm>
- Soto, S., & Espinosa, L. (26 de Marzo de 2025). *Studies on motivation and EFL teaching and learning in Ecuador*. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.10892449>
- Stanford Education. (2021). *Utilizando Kahoot para evaluar la comprensión*. Obtenido de Utilizando Kahoot para evaluar la comprensión
- Steven Gans, M. (13 de Diciembre de 2023). *Intrinsic Motivation vs. Extrinsic Motivation: What's the Difference?* Obtenido de <https://www.verywellmind.com/differences-between-extrinsic-and-intrinsic-motivation-2795384?utm>
- Torres, A. (8 de Febrero de 2025). *La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel*. Obtenido de <https://psicologiyamente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- UNIR, La Universidad en Internet . (26 de Abril de 2024). *Tipos de técnicas de muestreo: los principales y sus características*. Obtenido de <https://mexico.unir.net/noticias/ingenieria/tipos-tecnicas-muestreo/>
- Universidad de Ciencias Médicas Shahid Behesht. (Octubre de 2023). *Eficacia de la gamificación para mejorar el aprendizaje y las actitudes*. doi:[10.30476/JAMP.2023.98953.1817](https://doi.org/10.30476/JAMP.2023.98953.1817)
- Universidad de Costa Rica. (2022). *Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática*. doi:<https://doi.org/10.7440/res64.2018.03>

Univesidad Europea. (28 de Julio de 2022). *Tipos de muestreo: qué es y cuáles son*. Obtenido de <https://universidadeuropea.com/blog/tipos-de-muestreo/>

Virtual School of Medical Education and Management. (11 de Octubre de 2023). *Effectiveness of Gamification in Enhancing Learning and Attitudes: A Study of Statistics Education for Health School Students*. doi:10.30476/JAMP.2023.98953.1817

Vizcaíno , P., & Cedeño , R. (10 de Julio de 2023). *Metodología de la investigación científica: guía práctica*. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658/11620#:~:text=Poblaci%C3%B3n%20y%20muestra&text=La%20%22poblaci%C3%B3n%22%20se%20refiere%20al,la%20realidad%20que%20se%20estudia.>

Yasuhiro, K. (19 de Abril de 2021). *Construcción y validación factorial de una versión corta de la Escala de Motivación Académica*. doi:<https://doi.org/10.1080/03069885.2021.1903387>

Yuracomplexus, Revista Electronica. (15 de Febrero de 2021). *Aplicación del instrumento de motivación EMA* . Obtenido de <https://yura.website/wp-content/uploads/2024/10/15.5-Aplicacion-del-instrumento-de-motivacion-EMA-en-los-institutos-de-Educacion-Superior.pdf>

Zamzami , Z., & Kai , C. (Junio de 2020). *The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence*. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1747938X19301058?utm>

Zhang, S., & Hasim, Z. (2022). *Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research*. doi:<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>

Zolfaghari et al. (2025). *A scoping review of gamified applications in English language teaching: a comparative discussion with medical education*. Obtenido de <https://bmcmmededuc.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12909-025-06822-7?utm>

ANEXOS

3.18 Encuesta para Séptimo Año de la Escuela de Educación Básica "Costa Azul"

El siguiente cuestionario está dirigido a los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la Escuela "Costa Azul" con el propósito de conocer el nivel de conocimientos de gamificación. La información recogida permitirá identificar el grado de aceptación y motivación que podría generar la implementación de actividades digitales en la asignatura de Lengua y Literatura.

1. ¿Alguna vez escuchaste el termino Gamificación?
 - ☐ Si
 - ☐ No
2. ¿Te gustan los juegos en el celular, la Tablet o la computadora?
 - ☐ Si, mucho
 - ☐ A veces
 - ☐ No me gustan
3. ¿Sabías que se pueden usar juegos digitales para aprender en clase?
 - ☐ Sí
 - ☐ No
4. ¿Si un maestro usa juegos digitales en las clases, ¿crees que sería más divertido?
 - ☐ Sí, sería muy divertido
 - ☐ Un poco más divertido
 - ☐ No cambiaría nada
5. ¿Te gustaría que hagamos actividades con juegos digitales para aprender mejor?
 - ☐ Sí, me gustaría
 - ☐ Tal vez
 - ☐ No me gustaría

6. ¿Qué piensas que se puede aprender usando juegos digitales?

- ☐ Palabras nuevas
- ☐ Reglas de escritura y gramática
- ☐ Comprensión de cuentos y textos
- ☐ No sé