



La Gamificación en el Lenguaje de los Niños a través de la Comunicación Digital

Yeraldine González Bedoya

Verónica Mendoza Asprilla

Tutor

Lina María Gonzales Correa

Trabajo de Grado

Universidad Católica Luis Amigó

Facultad de Comunicación Publicidad y Diseño

Comunicación Social

Medellín

2021

FICHA TÉCNICA DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN PLANTEADO

Título del proyecto de investigación: La gamificación en el lenguaje de los niños a través de la comunicación digital

Línea de Investigación: Comunicación y Cibercultura

Sublínea: Comunicación digital

Facultad: Comunicación, Publicidad y Diseño

Programa Académico: Comunicación Social

Palabras clave: Comunicación, comunicación digital, gamificación lenguaje, TICS, plataformas digitales, aprendizaje, Kahoot, cibercultura.

RESUMEN DE LA PROPUESTA INVESTIGATIVA:

La investigación plantea un tema de interés académico y comunicativo, ya que, debido a las nuevas formas de enseñar y aprender, los centros educativos han empleado nuevos mecanismos para garantizar el aprendizaje y la implementación del uso de las TIC en Colombia.

La comunicación digital juega un papel trascendental dentro del uso y manejo de las plataformas digitales, ya que a través de esta se genera un entendimiento y la transformación de un nuevo método de conocimiento. La gamificación se afianza al uso de las TIC, ya que a través de esta se emplea un lenguaje digital, los estudiantes aprenden de una forma más dinámica adaptando y empleando un nuevo lenguaje transformando las temáticas aprendidas.

Por medio de esta investigación se busca mostrar las infinitas posibilidades que Internet ofrece para adquirir conocimientos a través de las múltiples plataformas digitales y educativas, en este caso más enfocado en la plataforma Kahoot la cual permite tener un intercambio de ideas a través de las actividades, interrogantes y situaciones que se plantean a través de dicha plataforma.

Contenido

1.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	9
1.1	Justificación del proyecto de investigación desde la línea y la sublínea de la facultad.	9
2.	FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA PROBLEMA	10
3.	OBJETIVOS	12
3.2	General.....	12
3.3	Específicos (3 objetivos).....	12
4.	MARCO TEÓRICO O REFERENTE CONCEPTUAL	13
4.1	Antecedentes.....	13
5.	REFERENTES TEÓRICOS.....	25
5.1	Lenguaje.....	25
5.2	Tipos de lenguaje	26
5.3	Lenguaje Interior.....	27
5.4	Lenguaje verbal.....	28
5.5	Lenguaje escrito	29
5.6	Lenguaje Digital.....	29
6.	COMUNICACIÓN.....	30
6.1	Elementos de la comunicación	31

6.2	Emisor	32
6.3	Receptor	33
6.4	Mensaje	34
6.5	Comunicación digital	34
6.6	Elementos de la comunicación digital	35
6.7	TICS	37
6.8	Tecnología.....	38
6.9	Redes de Comunicación.....	38
7.	GAMIFICACIÓN.....	39
7.1	Videojuegos Educativos	40
7.2	Plataformas educativas.....	42
7.3	Plataforma Kahoot	43
8.	ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	44
8.1	Lectura Crítica	46
8.2	Fonética.....	46
8.3	Vocabulario.....	47
8.4	Comprensión.....	48
9.	COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DE CHIQUINQUIRÁ	49

9.1 Misión	49
9.2 Visión	50
9.3 Plan de estudio	50
9.4 Enfoque pedagógico.....	51
10. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	52
10.1 Paradigma y tipo de investigación	52
11. Delimitación	53
11.1 Sujeto u objeto de Investigación (sólo uno de los dos según el tipo de investigación) .	53
11.2 Tiempo y Escenario	54
12. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	54
13. TÉCNICAS DE GENERACIÓN Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	55
13.1 Observación no participante	55
13.2. Entrevista	56
13.3 Encuesta	56
14. TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE INFORMACIÓN.....	57
14.1 Muestreo Intencionado.....	57
14.2 Plan de trabajo	59
14.3 Presupuesto de la investigación.....	61

15.	SISTEMATIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	61
15.1	Organización de datos cualitativos para el análisis	61
16.	DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS	62
	Grafica 1	63
	Grafica 2	63
	Grafica 3	64
	Grafica 4	64
	Grafica 5	65
	Grafica 6	65
	Grafica 7	66
	Grafica 8	66
	Grafica 9	67
17.	ANÁLISIS CATEGORIAL Y ANÁLISIS DESCRIPTIVO	69
17.1	Triangulación	69
18.	CONCLUSIONES.....	74
19.	PRODUCTO.....	75
	Resumen.....	75
20.	PALABRAS CLAVE / KEYWORDS	77

21.	INTRODUCCIÓN.....	77
22.	MATERIALES Y MÉTODOS.....	79
22.1	Materiales y resultados.....	80
	Grafica 1	80
	Grafica 2	81
	Grafica 3	82
23	DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	84
24	REFERENCIAS	86
25	SOCIALIZACIÓN (INFOGRAFÍA)	90

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Justificación del proyecto de investigación desde la línea y la sublínea de la facultad.

La investigación aborda un tema que en la actualidad genera mucho interés ya que se enfoca en lo educativo – tecnológico. (Sánchez, 2015) en su artículo educativo nombrado “Gamificación”, menciona que las tecnologías han originado cambios que han transformado las relaciones sociales a partir de los nuevos modos de gestión de las intervenciones educativas, ello ha provocado nuevos modos de comunicación mediante la utilización interactiva con los instrumentos tecnológicos, planteando nuevos modos de interacciones interpersonales.

Esta investigación es conveniente para el sector educativo por su enfoque referente a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y comunicación digital, donde se habla de una nueva generación que crece con la tecnología y que aprende bajo las reglas del lenguaje digital bajo el poder de las pantallas las cuales ofrecen un lenguaje más dinámico, móvil y más entretenido, potencializando así tanto su uso como los avances en referencia a la comunicación digital y los avances tecnológicos, proporcionando nuevas metodologías para generar conocimientos y aprendizajes más flexibles y dinámicos.

Esta investigación está basada en la Línea de Investigación en Comunicación y Ciberculturas y la sublínea de comunicación digital, ya que la temática se ubica dentro de las TIC y sus plataformas, generando nuevos contenidos que apoyen soluciones a las problemáticas referentes al uso de las mismas, proporcionando mecanismos y opciones para su buen uso. De esta manera, se enriquecerán más los estudios e información frente a estas. También se ubica dentro de su

objeto de estudio en vista de que la gamificación transfiere información a través de herramientas tecnológicas porque a través de la comunicación digital, utilizada como mediadora de la gamificación, se emplea un nuevo medio de transmitir información por medio de las herramientas tecnológicas, generando una adopción de sus métodos de comunicación, estudiando los lenguajes que se emplean y la apropiación cultural que están obteniendo las personas frente a la creación de contenidos digitales en la búsqueda de alternativas a los nuevos métodos de comunicación y aprendizaje.

2. FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA PROBLEMA

Thomas W. Malone fue uno de los principales exponentes de la inclusión de medios digitales dentro de la educación, desarrollando un estudio de la motivación de los juegos en red usando los conceptos de la gamificación en el aprendizaje (Gros et al., 2008). En la evolución de esta herramienta pedagógica también se relaciona a James Paul Gee, quien trató de mostrar la adaptabilidad de los videojuegos en las aulas y a Sawyer y Smith, quienes fueron los artífices de los videojuegos específicamente diseñados con propósitos distintos al de la pura diversión.

Gaitán (s.f) expone que la gamificación es un método de aprendizaje que se utiliza en centros educativos con el fin de aplicar diferentes técnicas didácticas basadas en el juego, las cuales permiten que el niño aprenda de una manera más eficaz y lúdica, facilitando la interiorización de conocimientos de una forma más divertida.

La gamificación integra elementos claves como la educación y la comunicación, siendo un método que pretende instalarse en la vida de niños y jóvenes, generando gran impacto no solo en ellos sino también dentro del campo educativo pues el proceso pedagógico ha estado valorando los videojuegos como elementos de formación, sustituyendo muchos materiales de estudio por videojuegos que, de manera rápida, sutil y entretenida, son capaces de transmitir el conocimiento.

Murcia y Ramírez (2017) indican que, a través de los análisis realizados en su artículo académico, en Medellín actualmente hay escenarios donde se le brinda acompañamiento a los maestros de las instituciones educativas a través de un prototipo que diseñan con ayuda de herramientas tecnológicas y metodologías activas que transforman el proceso de enseñanza-aprendizaje. En consecuencia de todos los aspectos de la gamificación dados anteriormente, en este trabajo se busca conocer el efecto que produce la implementación de la gamificación en las aulas, por ello se genera la siguiente pregunta:

¿Cómo influye el proceso de gamificación en el lenguaje de los estudiantes de edades entre los 13 y 15 años del curso de Lectura Crítica de octavo grado en el Colegio Nuestra Señora del Rosario del Chiquinquirá durante el segundo semestre del año 2020 a través de la comunicación digital que genera la plataforma Kahoot?

3. OBJETIVOS

3.2 General.

Analizar la influencia de la gamificación en el lenguaje de los adolescentes de 13 a 15 años del curso lectura crítica del grado octavo a través de la comunicación digital que la plataforma Kahoot en el colegio Nuestra Señora del Rosario de Chiquinquirá.

3.3 Específicos (3 objetivos).

Distinguir los procesos comunicativos y el lenguaje adoptado por los adolescentes de 13 a 15 años del curso lectura crítica del octavo grado a través de la comunicación digital que genera la plataforma Kahoot en el colegio Nuestra Señora del Rosario de Chiquinquirá.

Comprender el uso de la plataforma Kahoot, el desarrollo que esta genera en la comunicación y aprendizaje de los adolescentes de 13 a 15 años del curso lectura crítica del octavo grado del colegio Nuestra Señora del Rosario de Chiquinquirá.

Identificar el proceso de gamificación en relación con los conocimientos que adquieren los adolescentes de 13 a 15 años del curso lectura crítica del grado octavo del colegio Nuestra Señora del Rosario de Chiquinquirá antes y después de interactuar en la plataforma Kahoot.

4. MARCO TEÓRICO O REFERENTE CONCEPTUAL

4.1 Antecedentes

A continuación, se definirá y profundizará sobre los conceptos relevantes de la temática a estudiar, dándole una proyección lineal a la investigación de manera que este se desempeñe de manera correcta durante el desarrollo de los objetivos planteados, teniendo como referencia una amplia cantidad de autores de referencia.

Pinilla (2014) investiga la evolución del juego basada en su historia personal, el recorrido y llegada del videojuego a Colombia y el papel que tienen los géneros del videojuego en la mentalidad y capacidad mental del jugador, sus pros y contras, todos los aspectos actitudinales y sentimentales que puede generar el juego en las personas, identificando los factores que influyeron a que hoy en día exista la gamificación y que sea de gran acogida por los estudiantes. La autora basó su investigación en el caso de World of Warcraft para estudiar la metodología que se da en el juego, las actitudes de sus jugadores y sus críticos, los aspectos del juego que se pueden ver reflejados en la realidad de quienes lo juegan, las declaraciones de sus creadores quienes indican que el juego aporta en gran medida al crecimiento personal, llevando a la toma de decisiones, procesos mentales, la interconectividad y comunicación entre amigos y familiares que interactúan en el videojuego.

Sotomayor (2015), bajo un marco teórico integrado por el Aprendizaje Adulto, la Formación del Docente en la era del Conocimiento y la Tecnología, la Taxonomía de Bloom y el Aprendizaje Basado en Juegos, investiga y analiza el uso de los juegos digitales serios como apoyo al aprendizaje. Tiene como objetivo determinar la incidencia que tienen los juegos digitales serios en el incremento del desempeño académico lo cual se acopla a este trabajo de grado para llevar a cabo como a través del juego los jóvenes aprenden múltiples conocimientos.

En su tesis de grado “El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés”, Rodríguez y Galeano (2016) exponen la siguiente idea:

“El individuo debe ser altamente competente en términos comunicativos. Por tal motivo, el dominio de la lengua materna y, en los tiempos actuales, de una segunda lengua, es una necesidad. Por esta razón, son cada vez más las personas que buscan una manera más rápida y eficaz de aprender otra lengua y, en ese dilema, escudriñan todo tipo de estrategias para poder comunicarse, expresarse e interpretar una situación o un hecho dado en una lengua distinta a la materna” (p.13).

Con esto, se refieren a estrategias al método de gamificación, permitiendo que sea a través de esta dinámica la manera como las personas desarrollen sus capacidades comunicativas y demuestran que no solo es posible aprender a hablar y saber comunicarse solo una lengua, sino que es posible que a través de la gamificación se desarrolle un segundo idioma, permitiendo un desarrollo cognitivo en el niño.

Desde esta investigación hay un alto grado de relación con la presente investigación, puesto que desde el enfoque comunicativo se plantea que el objetivo del proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua es que los alumnos alcancen un cierto nivel de competencia comunicativa de la misma, a través de las herramientas que brinda la gamificación generando así la posibilidad de que el alumno desarrolle sus diferentes capacidades para la mejora del habla.

Mera (2016) investiga acerca de la conveniencia académica que traería la implementación de la gamificación en la ingeniería de sistemas como complemento del aprendizaje tradicional. El autor ahonda en los aspectos que llamaron la atención del sector académico para el uso de la gamificación, expone la importancia del juego en la vida de las personas y el recorrido histórico y psicológico que tiene en sus vidas.

La investigación se da a través del análisis de diferentes estudios y experimentos realizados por otros investigadores en diferentes países, en los cuales los estudiantes aprendían diferentes temáticas como el álgebra, operaciones de sistemas, biología, entre otras. En la mayoría de dichos experimentos los estudiantes tenían un buen manejo de las plataformas utilizadas, era notable la mejora en algunas habilidades y se presentaba una mejor disposición frente a los conceptos planteados en cada juego; el autor también estudió las organizaciones o empresas que diseñan este tipo de juegos para plataformas digitales.

El resultado o conclusión que obtuvo el autor es que “la gamificación genera cambios positivos en el comportamiento y actitud del estudiante, el proceso se torna agradable y motiva la apropiación de conocimiento” (Mera, 2016). Los elementos más relevantes que se pueden tomar de esta investigación para continuar desarrollando es cómo este cambio en la pedagogía y la

enseñanza beneficia tanto al estudiante como a su maestro y en qué aspectos esta práctica su respectiva implementación mejora la educación y le da una mirada nueva y positiva.

En la investigación “Gamificación, estrategia compartida entre universidad, empresa y millenials” se obtuvo una conclusión abierta, aunque el propósito era ver las capacidades que tiene un videojuego para cambiar la vida de su jugador en buena o mala media. Se pudo analizar que la gamificación ha cambiado la percepción del videojuego a una en la que se percibe como un medio de aprendizaje y de realización de procesos mentales más allá de una meta o un puntaje, viendo este nuevo concepto como una oportunidad para que estas plataformas sean desmitificados o des-satanizados. Los aspectos que se pueden seguir trabajando en la presente investigación es el giro que le dio la gamificación a los videojuegos y cómo se encuentra el término dentro la evolución de estos y su inclusión en el país o incluso en la ciudad. (De los Ríos et al., 2019).

Por otro lado, Zepeda, Abascal y López (2016) estudian los factores que influyen en el desinterés del alumno frente a los contenidos de las clases, algunos desviándose a factores internos al aula de clase, afirmando que este fenómeno también se da en vista de que los estudiantes de esta generación son denominados nativos digitales señalando que piensan y tienen una capacidad de procesar información de manera diferente porque prefieren los medios y las informaciones ágiles y lúdicas.

La investigación con enfoque cualitativo se realiza a través de la técnica método etnográfico, realizando una etapa de aprendizaje e identificación de actividades evaluativas que facilitarán una mayor aceptación por parte de los 22 estudiantes participantes, permitiendo modificar la dinámica

habitual de clase cambiando la forma de evaluar a través de la gamificación, desarrollando los contenidos de la materia a través de juegos. La conclusión a la que llegaron los investigadores es que el movimiento y la adrenalina que producía en los alumnos hallar las respuestas correctas para acumular puntos y ganar, direccionar toda su atención a los contenidos, logrando una retroalimentación de este y una sensación de aprendizaje activo, estos resultados llevaron a los autores a sugerir al sector educativo innovar y darles la oportunidad a nuevos métodos de enseñar y de aprender. (Zepeda, Abascal y López, 2016).

Morillas (2016) expone en su tesis “Gamificación de las aulas mediante las TIC: Un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional”, que los sistemas de aprendizaje mediante las tecnologías de la información y las comunicaciones es un tema sobre el cual se lleva investigando desde hace décadas, pero es a partir del siglo XXI cuando surgen la gran cantidad de estudios que analizan y validan modelos de aprendizaje basados en tecnología. La gamificación puede mejorar diversos parámetros dentro y fuera de las aulas y, por ello, el desarrollo de algunas aplicaciones se realiza tanto en estudiantes reales de diferentes ámbitos como en áreas de conocimiento y universidades.

La gamificación no es más que la introducción de elementos y mecánicas de juego en contextos ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten cierto comportamiento. La gamificación sirve para hacer el ámbito de aplicación más atractivo y mediante el fomento de los comportamientos deseados, aprovechar la predisposición psicológica de los seres humanos para participar en ellos. La gamificación por tanto no es ajena al ámbito académico y ya es posible

encontrar experiencias que demuestran la idoneidad de introducir elementos de juego en los sistemas de enseñanza.

Ciucci (2016) en su tesis para optar al título de magister, expone que la gamificación es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas, con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a los juegos.

“Los expertos afirman, como se verá, que la Gamificación tiene la cualidad de poderse implementar en prácticamente cualquier ambiente. En principio, toda situación y contexto tiene el potencial de gamificarse, el arte consiste en plantear bien las bases y en diseñar bien el juego. También agregan que un desafío a encarar por parte de las empresas que invierten en esta metodología, es lograr un involucramiento a largo plazo que reporte beneficios reales a quienes participan, lo que parece ser uno de los aspectos cruciales en la concreción de los objetivos de una estrategia cien por ciento gamificada”. (pp.10)

Esta tesis genera un alto grado de semejanza con la presente investigación, pues busca encontrar cómo, a través de este tipo de herramientas que brinda la gamificación, se logra una mayor concentración e interacción a la hora de aprender a través de juegos que potencializan la razón del niño y genera cierta lógica para desarrollar diversas actividades que se plantea a lo largo del juego, generando así una mejor disposición por parte del niño, permitiendo una conexión amplia de conocimiento y obteniendo excelentes resultados en cuando a el desarrollo de sus aprendizajes y la forma como se expresa.

Sánchez y Robles (2016) exponen que la era digital ha llegado a tener tanto impacto en la sociedad actual que la familia, la escuela, la cultura y el entorno son variables determinantes que influyen en el uso o abuso que la población infantil y adolescente hace de estas tecnologías.

Las TIC expanden las posibilidades de la comunicación, generan nuevas culturas y posibilitan el desarrollo de otras habilidades y formas de construcción del conocimiento. La comunicación digital permite que los niños y jóvenes aprendan a través de múltiples plataformas las cuales beneficiaran sus conocimientos y formas de aprendizaje.

Moya, et al (2016) exponen inicialmente el contexto histórico de las tecnologías de información y comunicación, también como la historia de la plataforma *Kahoot* y su dinámica de utilización. A su vez explican los métodos para la obtención de información acerca del progreso del aprendizaje desde los docentes hacia el de los estudiantes. Además se anotan los beneficios y utilidades de la plataforma Kahoot dentro de la aplicación de la enseñanza de un nuevo contenido o el refuerzo de uno ya aplicado, conjugándolo con el comportamiento que denotan los estudiantes al interactuar con la plataforma partiendo de sus personalidades y formas de actuar, concluyendo así que la dinámica aporta un grado más de presencia frente a su manera de actuar normalmente, asociándolo con el aumento de sus capacidades creativas, imaginativas y espontáneas del conocimiento. Por ende, aplicaron la implementación de la plataforma para su investigación en el área del derecho penal económico y general, aplicando los instrumentos de tablas de Excel en las cuales se ilustraban los resultados de los cuestionarios por parte de cada estudiante.

Los autores concluyeron que a pesar de que la plataforma era nueva para los estudiantes, estos pudieron desempeñarse con facilidad, favoreciendo la interrelación entre los miembros del aula, obteniendo unos buenos resultados tanto académicos como actitudinales permitiendo la familiarización con las nuevas tecnologías de la información.

Bolaños (2016) expone que la gamificación es una herramienta utilizada en varios ámbitos donde es necesario desarrollar las habilidades de competitividad, retos y esfuerzos dentro de los participantes. La gamificación sirve para despertar la necesidad de querer aprender y generar múltiples conocimientos a través del juego y las múltiples plataformas educativas que existen.

En su artículo académico, Gómez y García (2018) investigan sobre la gamificación como una tendencia o una práctica importante para el futuro de la educación. Estudian todo lo que compone la gamificación, sus plataformas, los medios a través de los que se pueden encontrar, la apropiación de los docentes a la hora de emplearlos y la satisfacción que generan los estudiantes al interactuar con dichas plataformas y las retroalimentaciones que se obtienen de ellos. También hacen énfasis en el uso de la gamificación no solo en el ámbito educativo sino en otros escenarios, como las empresas, la música, la televisión, bibliotecas, etc.

Su análisis está planteado a través de la realización de tablas comparativas que son el resultado de una búsqueda por diferentes bibliotecas tanto virtuales como físicas de otras investigaciones que discutieron el tema de la implementación de la gamificación en algún escenario. También se integraban exploraciones o tesis sobre congresos o capacitaciones sobre la gamificación.

En colusión, pudieron encontrar el aumento de investigaciones de este tipo en las que la metodología de aprendizaje resultaba positiva, dejando ver que la temática planteada principalmente por las autoras se confirmó, ya que su objetivo era mostrar que la gamificación poco a poco obtiene más fuerza no solo en el campo educativo sino en las diferentes disciplinas que requieran algún tipo de aprendizaje.

Gonzalez (2017) define y explica el término de gamificación y su aplicación al aprendizaje de inglés como lengua extranjera. Además, se comentan y explican algunas herramientas TIC que pueden servir para llevar a cabo esta metodología. La parte práctica muestra una propuesta de aplicación de la gamificación realizada en segundo de primaria y en ella se explica el diseño que se puso en marcha y los resultados y conclusiones obtenidas del mismo. De igual manera, se habla de la gamificación y de su función motivadora en el aula de Educación Primaria. En la primera parte se investiga sobre la importancia que tiene la motivación para lograr un aprendizaje apropiado.

El juego es una actividad natural de cualquier niño. En las últimas décadas han adquirido gran importancia los videojuegos y cualquier otro tipo de actividad lúdica que requiera el uso de las nuevas tecnologías. La gamificación en el aula persigue utilizar el juego con fines educativos, logrando así una mayor motivación del alumnado y consiguiendo un mejor aprendizaje.

Cordero (2018) en su tesis “Gamificación en la enseñanza docente: una estrategia para la motivación y la inmersión”, explica que en el ámbito educativo se vienen incorporando juegos como herramientas para promover la participación, adoptando características del diseño de juegos con las metodologías de enseñanza. Esta investigación se realizó con el fin de mostrar cómo a

través del juego, tanto maestros como estudiantes pueden desarrollar mejor sus capacidades a la hora del aprendizaje orientado en los procesos de múltiples juegos caracterizados por su buena lúdica, permitiendo así que el niño se desenvuelva de una manera eficaz y eficiente.

Dicha tesis se relaciona con este trabajo de grado puesto que busca mostrar cómo a través del juego los niños no solo desarrollan sus capacidades cognitivas, sino también su forma de comunicarse y cómo a partir de lo que juegan, su habla mejora y su capacidad de expresarse progresa en comparación a antes de incorporar la gamificación en las aulas.

En su artículo académico, Rodríguez y Avendaño (2018) investigan acerca de la implementación de la gamificación en estudiantes de secundaria en el área de ciencias naturales. En la investigación se pretendía saber qué pensaban los estudiantes acerca de la importancia de las ciencias naturales para su aprendizaje y de qué manera les gustaría obtener estos conocimientos, con el objetivo de establecer los factores de motivación para establecer la gamificación como método de enseñanza de la materia. El trabajo investigativo se dio a través de encuestas en un aula de clases a niños de un promedio de 13 años de edad, en las cuales se les preguntaba acerca de la importancia que veían de aprender sobre ciencias, cómo las comprenden, que tan cómodos se sentían con las temáticas y si les gustaría aprender a través de la diversión de los videojuegos o plataformas virtuales.

Los resultados permitieron que los investigadores encontraran la gamificación como un buen método para focalizar la atención de sus estudiantes, obtener su interés y enseñarles todo acerca de la materia, sin descuidar el hecho de que también entenderían los contenidos de la manera tradicional, solo que con un poco menos de entusiasmo por parte de los estudiantes. Los aspectos

que se podrían seguir desarrollando de dicha investigación es la influencia de la implementación de la gamificación en las aulas y a este tipo de público (niños) ya que es importante generar escenarios en los que ellos se sientan entusiasmados a aprender.

De los Ríos et al (2019) exponen en su artículo académico que la gamificación está relacionada con el desarrollo de habilidades, la motivación y el compromiso del estudiante. Resalta que los rasgos culturales de los millennials, el desarrollo de las TIC y el cambio de concepción del proceso de formación del alumnado, han sido determinantes en el desarrollo y evolución de los juegos en la docencia. La gamificación en el entorno universitario persigue desarrollar habilidades e incrementar la motivación del alumnado y el compromiso con su proceso de aprendizaje. También capacita a los estudiantes para superar los procesos de selección, ya que el juego forma parte del reclutamiento que deberán afrontar.

En la educación la gamificación se centra en motivar al alumnado a tratar de dar lo mejor de sí para alcanzar un conocimiento mayor que le permita un excelente desarrollo de sus habilidades y conocimientos a partir del juego.

Una investigación realizada por el Instituto de Educación Secundaria Almina (2020) busca introducir una herramienta de aprendizaje TIC en el proceso de aprendizaje del alumno. Las actividades a desarrollar usando *Kahoot* como herramienta se incorporan al aula buscando que sea una herramienta más con la que trabajar los contenidos de las distintas asignaturas que cada profesor desarrolla entre los alumnos.

El objetivo principal es incorporar la herramienta *Kahoot* a la práctica cotidiana en el aula e incluirla dentro del proceso de aprendizaje y enseñanza de los alumnos. Se busca fomentar la colaboración entre distintos departamentos del centro educativo y la colaboración e intercambio de experiencias e ideas de manera horizontal entre docentes.

Los autores basaron su investigación en mostrar las infinitas posibilidades que Internet y Kahoot ofrecen para adquirir conocimientos, mostrando que los contenidos y materias que se adquieren en las aulas son de utilidad para la vida cotidiana. Todo ello, siempre desde el uso responsable de las TIC e Internet, para que los alumnos experimenten de primera mano que, a través de dispositivos electrónicos, se puede completar el aprendizaje, continuar mejorando y ampliando sus conocimientos y experiencias desarrolladas en clase.

5. REFERENTES TEÓRICOS

5.1 Lenguaje

Hernandez (2010) define el lenguaje como el desarrollo de las diferentes maneras de pensamiento e interpretación como forma de llegar a un conocimiento, exponiendo que las diferentes perspectivas que se exponen de la definición de esta palabra parten más desde el punto de vista de cada autor, ya sea como medio de comunicación emisor- receptor, como método de persuasión y manipulación o como medio de evolución propia de los seres humanos, determinando que el lenguaje puede darse a través de muchos aspectos y lugares del cuerpo humano.

Noam Chomsky trabaja el lenguaje desde las características de estructura que lo componen, expone que es un conjunto de oraciones adaptadas entre el emisor y el receptor generadas acciones representativas entre sí, catalogando como un conjunto finito o infinito de palabras y oraciones (Barón y Müller, 2014).

Ugalde (1989) expone que el lenguaje es un conjunto de signos que el ser humano utiliza para su comunicación o para relacionarse entre sí, el cual se expresa por medio de signos, sonidos, medios escritos o gráficos catalogados como código oral y escrito. Además, anota que a través de estos códigos el ser humano desde la niñez socializa y obtiene contacto con las personas de su

entorno, aclara también que a medida que se desarrolla el lenguaje se empieza a tener una visión del mundo y su contexto social.

Con lo anteriormente planteado se propone seguir los lineamientos teóricos de la autora Ugalde, en vista de que a través de sus análisis se llegan a comprender mejor los tipos de lenguajes y cómo a medida que estos se desarrollan, el ser humano se adhiere a su entorno y empieza a comprender el mundo aprendiendo de este.

5.2 Tipos de lenguaje

Vygotsky afirma el lenguaje interior es aquel que se da a partir de lo que se adquiere en el hogar, se usa de herramienta durante mucho tiempo, para plasmar el pensamiento y es posible que ésta sea la razón por la que resulta bastante cómodo el dar a conocer las ideas en forma oral (Alonso, 2000).

(Schneuwly, 1992) establece que el lenguaje escrito es un método que se utiliza para dar a conocer lo que se piensa, a través de la escritura, representando cada cosa de la manera más concisa posible.

Farré (2004) expone que el lenguaje verbal a su vez tiene dos formas básicas de expresión: la expresión oral y la escrita; la primera es dinámica y cambiante y puede variar a partir de las expresiones verbales.

Los autores que más se adaptan al proyecto de investigación son Piaget y Vigotski pues hablan del lenguaje interior el cual permite a las personas todos aquellos conocimientos a través de dos pasos esenciales, primero se deben analizar internamente y luego dar a conocer ya sea a través de la escritura, la oralidad o herramientas educativas.

5.3 Lenguaje Interior

Alonso (2000) Determina el significado de lenguaje interior a través de los planteamientos de Vigotsky, estableciendo a partir de estos que la palabra se define como un resultado comunicativo que se da por medio del diálogo de una persona con su ser, poniéndolo como un instrumento subjetivo que se tiene en relación con uno mismo, en este momento comunicativo interior se evidencian aspectos como a razón, la conciencia y el entendimiento.

Mouchet (1921) establece que el lenguaje interior se compone de dos partes, como una actividad puramente mental en la que el sujeto construye imágenes mentales a través de su memoria y la imitación, transformándose en una razón o conocimiento; por otra parte, están los sonidos fonéticos los cuales se componen de nuestros estados de ánimo y los conocimientos que la persona tenga, creando así una palabra desde el exterior.

A partir de los conceptos aportados se establece que las apreciaciones y conceptos emitidos por ambos autores, pueden ser de gran aporte a los cimientos de la investigación, por lo tanto, se tendrá en cuenta todas las significaciones anotadas anteriormente.

5.4 Lenguaje verbal

Fajardo (2009) define el lenguaje verbal como un proceso de comunicación dirigido por el intercambio de información en el cual se da la oportunidad de una discusión abierta de ideas y negociaciones. Además, crea la relación de la comunicación verbal como un proceso dado mediante un hablante, un oyente y un hablante, quienes se comunican a través de un mensaje, el cual tiene un contexto para ser finalmente interpretado y retroalimentado.

Gómez (2015) Considera el lenguaje verbal como el principal medio de comunicación humano, a su vez lo categoriza como un sistema estructurado por reglas fijas que se codifican, por consiguiente, para ese lenguaje verbal es necesario tener un código que facilite el entendimiento de los mensajes transmitidos.

Maestre (2010) Establece que el lenguaje verbal es un sistema de comunicación llena de simbolismos convencionales, el cual es adquirido bajo concepciones sociales desde la niñez, además es anticipado por el desarrollo de la capacidad de comprensión.

Desde los conceptos aportados, se opta por seguir los conceptos del autor Fajardo, debido a que sus significados se acoplan a lo que requiere teóricamente la investigación y el rumbo que ésta debería seguir.

5.5 Lenguaje escrito

Ballesteros (2016) Anota que el lenguaje escrito es la composición de estructuras funcionales, cognitivas y sociales, los cuales permiten que las personas tengan una apropiación individual potencializado del desarrollo humano

Díaz (2006) Explica el lenguaje escrito como una habilidad lingüística de carácter social, con un conjunto de grafismos, marcas y reglas que determinan su relación con lo que se pretende representar, se compone de unidades como el alfabeto, el silabario y el morfema. El autor considera un uso del lenguaje más complejo debido a su explicitud, precisión, léxico variado y sintaxis.

De las definiciones planteadas, se seguirán trabajando bajo los conceptos aportados por la autora Díaz, debido a que su exactitud en la composición del lenguaje escrito es más apropiada con los fines de la investigación.

5.6 Lenguaje Digital

Rosa y Martínez (2017) definen el lenguaje digital como el modo en el que las personas se expresan en internet, delimitando como partiendo de estos signos y códigos se puede hacer una delimitación sociodemográfica junto con una posible demostración de su personalidad.

Cumpa (2012) define el lenguaje digital como un modo nuevo de comunicación que se da a través de la llegada de las nuevas tecnologías, identificando tanto a emisores y a receptores como creadores de nuevos códigos que se adaptan a las nuevas necesidades de velocidad, inmediatez, variedad de imágenes, sonidos, reacciones y demás aspectos con los que se interactúa a diario en las redes.

Por otro lado, Ayala (2014) desarrolla el término lenguaje digital como una adaptación a las nuevas tecnologías y un cambio al lenguaje tradicional haciendo un recorrido histórico por todos los tipos de lenguaje que ha implementado el hombre. También, define el concepto como el uso de códigos dirigidos a través de las diferentes redes de comunicación que permiten que, a pesar de la distancia emisor y receptor, transmitan además de información, sentimientos y emociones.

6. COMUNICACIÓN

Hernández y Garay (2005) definen la comunicación como un proceso de interacción entre varias personas de carácter verbal o no verbal, dándole una intención al mensaje que se quiere transmitir siendo este de influencia para quien recibe el código, determinando un cambio de pensamiento y comportamiento en las personas.

Así mismo, Chiavenato define la comunicación como un proceso de pasar información de una persona a otra, así la información influirá tanto en el receptor como en el emisor (Thompson, 2008).

Alberto Martínez de Velasco y Abraham Nosnik definen la comunicación como la intención del emisor de modificar o reforzar el comportamiento de aquel que recibe la comunicación. Es decir, el acto de comunicar se lleva a cabo para recibir algo a cambio (Torres, s.f).

La teoría que se seguirá trabajando dentro del trabajo de investigación es la de Hernández y Garay, pues se menciona que la comunicación es un factor que influye en los comportamientos, decisiones y pensamientos de las personas, las cuales se asemejan a la investigación que se está llevando a cabo puesto que se quiere encontrar por qué las personas obtienen dichos cambios.

6.1 Elementos de la comunicación

Santos (2012) estructura los elementos de la comunicación a través de los fundamentos del emisor, mensaje y receptor, los cuales varían según los niveles de comunicación. Además, expone que el papel del emisor es el de enviar un mensaje a un receptor, quien está inmerso en un contexto clave para la descodificación de dicho mensaje y al interpretarlo se convierte en un nuevo emisor del mismo, creando un ciclo de la información a comunicar. A su vez asocia el concepto con los niveles de comunicación, intrapersonal, interpersonal, grupal, organizacional y masiva.

Barba y Cabrera (2003) definen los elementos de la comunicación como bidireccionales, en los cuales están involucrados un emisor y un receptor, quienes interactúan entre sí usando señales manuales. Entonces, el emisor se constituye como el constructor inicial del mensaje para enviarlo

al receptor y así convertirlo en un nuevo mensaje con sus apreciaciones personales de vivencias y significados propios, generando un proceso de comunicación.

Guardia (2009) trata los elementos de la comunicación por medio de significaciones propias de las experiencias personales tanto cognitivas como emocionales, añadiendo los gestos, signos y señales a su organización, lo cual permite que tanto emisor como receptor reconozca e interprete los conceptos a comunicar.

A partir de lo anterior, el presente trabajo investigativo se basará y tomará las definiciones de los tres autores mencionados, ya que en materia de la investigación todos los elementos que mencionan y en los que se basan aportan y son de gran ayuda para distinguir los elementos de la comunicación que se pretenden identificar.

6.2 Emisor

Santos (2012) Define al emisor como la distancia en la que se genera un mensaje, expone que es la fuente dialógica de un acto comunicativo, identificando el proceso que esta realiza como la codificación del mensaje a través de la simbología y su distribución.

Martínez (2005) Explica que el emisor en un proceso de comunicación, cumple el papel de dar una idea o información con el propósito de comunicar sin dejar de lado que para realizar este papel se debe tener en cuenta a quién va dirigido el mensaje para así adecuarlo a su contexto.

Calle (2012) Define al emisor como un elemento importante de la comunicación, anotando que este posee un carácter social el cual se relaciona con los individuos y conoce su contexto, creando relaciones personales que faciliten la transmisión de la información generando un acercamiento a su receptor

A partir de las definiciones, se establece que se tomarán elementos de todos los autores planteados anteriormente, ya que cada uno posee aspectos importantes para los objetivos de la investigación.

6.3 Receptor

Laswell (2018) El receptor es la persona que recibe la información contenida en el mensaje que el emisor ha transmitido a través del medio. Es también el elemento de la comunicación en el que se busca provocar una reacción determinada.

Según el modelo de Shannon y Weaver (1949), el emisor es una fuente que posee más o menos complejidad, mientras que el receptor se trata de un órgano de llegada.

Según Hervás (1998, p. 12), el emisor es "el que emite el mensaje", mientras que el receptor es el destinatario del mensaje".

Con las definiciones aportadas por Cisterna (2005, p. 69-70), se llevará a cabo como principal modelo según el concepto de receptor del autor Laswell quién expone que el receptor es quién busca provocar una reacción determinada a partir de lo que recibe, esto asemejándose con nuestra

investigación a la hora de abordar las múltiples acciones a través de los procesos de gamificación y lo que esto emite en los adolescentes.

6.4 Mensaje

Para Berlo (1987) el mensaje es “La expresión de las ideas (contenido), de una forma determinada (tratamiento) y mediante el empleo de un código. Este código realiza la función de transferir el contenido de la información de un sistema emisor a un sistema receptor, gracias a una transformación determinada, mediante un mensaje.

Según Hervás (1998, p. 13), el mensaje es "La secuencia (oral o escrita, verbal o no verbal) de elementos tomados de un repertorio de signos por el emisor para transmitirlos al receptor".

Según esto, nuestro proyecto se asemeja con la definición de Hervás, pues expone que el mensaje es “El "algo que comunicar", el contenido, compuesto o cifrado por el emisor ajustándose a un código.

6.5 Comunicación digital

Barbosa y Castro (2008) conceptualizan las nuevas tecnologías de información y comunicación, también llamadas TICS, que están cada vez más presentes día a día. El uso de las

tecnologías digitales como una forma de inclusión social que posibilite el desenvolvimiento de los ciudadanos para las diferentes plataformas digitales.

Elisa Hergueta define comunicación digital como el escenario comunicativo y narrativo que supera lo tecnológico y está condicionado por el acceso a la tecnología de los propios receptores-emisores y también por el grado de alfabetización mediática que permita el desarrollo de sus competencias para filtrar, procesar y convertir el contingente de datos en información útil y, por tanto, en conocimiento (Magisterio, s.f).

Por otro lado, Mastrini y Becerra definen la comunicación digital como un medio que busca, con afán comercial, la penetración y el dominio de los mercados en cualquier lugar del mundo donde haya espacio para ofrecer servicios de comunicación y conseguir demandas de públicos (Arango, 2013).

La teoría que se seguirá trabajando dentro de este trabajo de investigación será la de Hergueta, pues habla acerca de la comunicación digital como un proceso que permite el desarrollo de diversas competencias en las personas, y ese es el propósito de esta investigación: el progreso y el avance a nivel comunicativo y educativo.

6.6 Elementos de la comunicación digital

Aparici, García, Fernandez y Osuna segmentan los elementos de la comunicación digital en la interfaz, la cual permite que se tenga una comunicación digital regida por su información, siendo

accesible de manera interactiva e intuitiva. El diseño de la interfaz elabora la pantalla y la interactividad, a través de la cual las personas obtienen la libertad de acceso a las plataformas digitales, fundamentándose como en conjunto de elementos que permiten una comunicación digital (Conchi, 2016).

Una guía de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (s.f) interpreta la interfaz, la interactividad, la navegación, inmersión, usabilidad y accesibilidad como los elementos básicos en la comunicación digital, pues en gran medida la unión de estos componentes garantiza una calidad de esta y de su manejo, identificando siendo un canal de conexiones de las distintas áreas de contenido.

Díaz (2007) expone la memoria como un elemento fundamental en la comunicación digital, ya que gracias a esta el usuario posee la oportunidad de almacenar una gran cantidad de datos importantes para generar una solución para sus problemas y en la producción de sus mensajes informativos.

De lo anterior se seguirán trabajando los conceptos dados por el autor Conchi debido a que su segmentación de los elementos de la comunicación digital resulta importantes y satisfactorios para los objetivos de la investigación planteada.

6.7 TICS

Gil expone que las TICS son un conjunto de sistemas, herramientas y metodologías asociadas a la digitalización de sonidos, textos e imágenes, adaptadas en tiempo real (Montiel, 2008).

En 2004, Strickland y Thompson definieron las tecnologías de información y comunicación como aquellas herramientas capacitadas para manipular información que soportan el desarrollo y crecimiento económico de cualquier organización. Resaltan que sólo aquellos que utilicen todos los medios a su alcance, y aprendan a aprovechar las oportunidades del mercado visualizando siempre las amenazas, podrán lograr el objetivo de ser exitosas (“Las TIC”, s.f).

Para Graells, las TICS son un conjunto de avances tecnológicos, en cuanto a las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, todas éstas proporcionan herramientas para el tratamiento y la difusión de la información y contar con diversos canales de comunicación (“Concepto de las TICS”, s.f).

La teoría que se seguirá trabajando dentro de la presente investigación será la de Graells puesto que el autor indica que el elemento más poderoso que integra las TICS es la Internet, y dentro de esta investigación es fundamental el internet como herramienta que permite distinguir las múltiples plataformas para dinamizar el proceso de aprendizaje en los jóvenes.

6.8 Tecnología

Galbraith, (1984) define la tecnología como una rama del saber, constituida por el conjunto de conocimientos y de competencias necesarias en la utilización, mejora y creación de las técnicas

Bertrand Nezeys, (1985) La Tecnología requiere de un saber profundo y maduro sobre la naturaleza de los recursos y explica la importancia de la ciencia, como fuentes de saber tecnológico.

Mario Bunge, (2002) Define la tecnología como un sistema de información que conecta al hombre con su ambiente. La finalidad de la tecnología sería la búsqueda de una verdad útil.

Aplicando estas definiciones a nuestro trabajo de investigación, nos asociamos con el concepto de Galbraith, quien expresa que la tecnología es una rama del saber y genera competencias cognitivas y creativas.

6.9 Redes de Comunicación

Según Martínez Torvisco (1998 – pg. 118) Es el conjunto de canales existentes en el grupo organizado, por los cuales son transmitidos los mensajes. La red es, por tanto, una estructura a priori de las comunicaciones en un grupo”. Para este autor la estructura es la organización de los intercambios reales entre miembros del grupo, con vistas a realizar una tarea dada.

Leavitt (1951), llevó a cabo un estudio comparativo de las distintas redes de comunicación advirtiendo sus consecuencias en el comportamiento grupal.

7. GAMIFICACIÓN

Vassileva expresa que en la gamificación se usan elementos de juegos, como los incentivos, ganancias, puntos, para obtener de esta forma una conducta deseada por parte del jugador. Desde que nacemos las personas estamos acostumbradas a llevar a cabo una determinada actitud para conseguir un determinado bien (ganancias) y es así como, para que las personas tengan una conducta concreta, se crea un sistema adecuado, en este caso podría ser la gamificación, para obtener el comportamiento que se busca (Quintanal, 2016).

Ramírez define gamificación como una estrategia (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos educativos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos y actúen de una manera sabia y concisa (Llorens et al, 2015).

Imma Marín y Esther Hierro definieron la gamificación como una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo esto con el fin de incentivar un cambio de comportamiento en el usuario a través del mensaje o del contenido con el que se ha creado dicho juego, creando en cada persona una experiencia significativa y

motivadora la genera un interés mayor por este tipo de contenidos (Gallego, Molina y Llorens, 2014).

La teoría que se seguirá trabajando dentro del trabajo de investigación será la de Marín y Hierro pues se enfocan en crear una mayor motivación e interés por parte de los usuarios que accedan a las plataformas con el fin de aprender y obtener mayor conocimiento frente a múltiples temas, incentivando un cambio positivo en sus comportamientos, en su lenguaje y permitirles vivencias experiencias motivadoras para sus vidas.

7.1 Videojuegos Educativos

Marcano (2006) define el videojuego como una actividad que potencia el desarrollo humano, en vista de que a través de este se desarrollan voluntaria e involuntariamente destrezas, técnicas, planificación y movimientos que expanden la capacidad mental de las personas. La autora define el videojuego educativo desde los lineamientos de la ampliación de las capacidades mentales, mostrándolo como un medio importante para el desarrollo del lenguaje, motricidad, creatividad y demás procesos mentales. También expone la trascendencia cultural en la práctica del videojuego, adaptándose a la tendencia digital creando lazos comunicativos entre los jugadores, permitiendo un intercambio de conocimientos, vivencias y culturas poniéndolos en los mismos escenarios desde lugares diferentes.

López (2016) define los videojuegos educativos desde la creación de escenarios reales que permiten llegar a un aprendizaje significativo, permitiendo a los jugadores plantear múltiples respuestas a una problemática, dando la capacidad de organizar datos o conceptos en su mente que les permita llegar a una meta desde la necesidad de ganar; propone que la práctica de los videojuegos educativos ayudan, no solo a aprender acerca de una temática o campo de estudio, sino a decisiones que deban tomar los jugadores en la vida real, ya que obtienen la capacidad de pensar de manera meticulosa en situaciones de presión.

Gee (2004) define el videojuego educativo como una oportunidad para que el alumno aprenda sobre diferentes métodos de alfabetización; define e interpreta el término a través de la semiótica, explicando que en los videojuegos hay múltiples signos que permiten la comunicación entre el jugador y el mismo y por ende no es suficiente tan solo con aprender o estar alfabetizados en el papel y la letra, sino en los diferentes campos que ofrece la era digital, permitiendo que estos obtengan un pensamiento crítico al contrastar las diferentes opciones o problemas que se generan en estos. Para el autor, los estudiantes además de aprender deben permitirse ver la realidad desde perspectivas distintas.

La teoría o los lineamientos que se seguirán trabajando en la propuesta investigativa son los de Marcano, ya que en su definición se explica un punto importante que subraya las capacidades mentales que desarrollan los estudiantes o jugadores en los videojuegos educativos, los cuales permiten una mejor apropiación del conocimiento a través de esta técnica, permitiendo reforzar el seguimiento de los objetivos de la investigación.

7.2 Plataformas educativas

En 2017, Karaka y Ocak Jexpusieron que, en la actualidad, se habla de una educación basada en el desarrollo de nuevas metodologías de aprendizaje que sean más efectivas y que ayuden a desarrollar un mayor nivel de aprendizaje a través de metodologías que ayuden a la consolidación de lo enseñado mediante una experiencia práctica, donde el alumno sea el centro del interés y participe activamente en las plataformas digitales que generan autonomía y responsabilidad en ellos. Exponen que las plataformas educativas ofrecen posibilidades atractivas que favorecen y desarrollan un entorno propicio y motivador tanto para el alumnado como para el desarrollo de las tareas docentes (Jiménez et al, 2019).

Las plataformas educativas virtuales, las cuales ofrecen un entorno virtual adaptado a las necesidades educativas de diferentes niveles, ofrecen un

entorno de aprendizaje atractivo que garantiza el desarrollo de metodologías activas basadas en la interacción del grupo. También se habla acerca de las plataformas educativas virtuales, las cuales ofrecen un entorno virtual adaptado a las necesidades educativas de diferentes niveles, ofreciendo un entorno de aprendizaje atractivo que garantiza el desarrollo de metodologías activas basadas en la interacción de los alumnos (Jiménez et al, 2019).

La teoría con la cual se trabajará en esta investigación será con la de los autores Olmedo, Tomás, Pueo y Carbonell pues exponen las plataformas virtuales como medios educativos para

múltiples grados las cuales ofrecen un excelente ambiente para un trabajo ameno entre los estudiantes que hacen parte de dicho curso, desarrollando sus habilidades y sus conocimientos a través de herramientas virtuales.

7.3 Plataforma Kahoot

Ramírez (2014) define la plataforma Kahoot como un servicio que se genera a través de la web para generar o transformar el conocimiento gamificando en su práctica, anota que la plataforma se comporta como un juego clásico en el cual se acumula puntaje respondiendo correctamente, anota también que la plataforma puede ser utilizada para todo tipo de área de estudio y que permite crear diferentes metodologías de preguntas y respuestas, lo cual hace la práctica más dinámica (Martínez, 2017).

Sacristan afirma que la herramienta digital Kahoot además de aplicarse en escuelas, también es factible para utilizar en empresas y universidades, debido a que el autor de cada juego puede darle el grado de dificultad que requiera por medio de sus preguntas y respuestas, además anota que la plataforma se puede utilizar desde cualquier dispositivo ya sea móvil, computador, Mac, iPad, entre otros dando referencias y el paso a paso necesario para utilizar la aplicación tanto como autor y espectador (Conchillo, 2017).

E-Learning Masters (2017) trabaja la definición de la plataforma Kahoot como la realización de cursos interactivos que potencializan o refuerzan el aprendizaje de un concepto ya trabajado,

anotando que la herramienta hace parte de la web 2.0. También la compara con la plataforma Socrative e Infuse Learning debido a sus similitudes en cuanto a la creación de las pruebas y la estructura de estas.

Con las definiciones y elementos anteriormente planteados se pueden tomar los conceptos de los cuales los autores hicieron más énfasis, utilizándolos en el campo a investigar que es el de un aula de clases con estudiantes adolescentes.

8. ENSEÑANZA- APRENDIZAJE

Sáenz (2018) trabaja la definición del concepto desde un proceso de construcción individual ya que cada persona, a través de sus vivencias y métodos para aprender, toma los conocimientos y se apropia de ellos. El autor considera que el aprendizaje autónomo de los estudiantes debe considerar una base de conocimientos bien estructurados, una actividad por parte del estudiante y una interacción con otras personas.

González define el aprendizaje desde la perspectiva del alumno dándole énfasis a la estructura y la calidad de los conocimientos que éste ha adquirido, partiendo de la idea de que el aprendizaje requiere un interés activo del estudiante obteniendo así mejores resultados académicos (García, Fonseca y Concha, 2015).

Reibelo (1998) define las metodologías de aprendizaje partiendo de los planteamientos dados por David Ausubel, las cuales plantean el aprendizaje desde una perspectiva del aprendizaje por

descubrimiento, pasando por la memorización de los conocimientos y la vinculación de nuevas informaciones con las que el alumno ya posee haciendo una relación entre ambos obteniendo un aprendizaje basado en la interpretación. También expone que entre su teoría el aprendizaje significativo, en este los conocimientos se retienen por mucho más tiempo comprendiendo más ya que se valen de la experiencia en el diario vivir del estudiante.

Watson (1908) propone la ley de frecuencia, en la cual la unidad básica de aprendizaje es el hábito, pues es la respuesta que más ha ocurrido después de que se dé un estímulo, es con la que se tiene mayor probabilidad de asociarse. Su teoría hace parte del conductismo en el cual los elementos principales son el estímulo y respuesta, de esta manera las personas mecanizan los aprendizajes y los hacen parte de su cotidianidad.

La idea de Sáenz es una de las más acertadas para la presente investigación ya que expone tantos tipos de aprendizaje y la manera en que se llega a ellos desde la conducta de un estudiante, esto sería importante para el estudio a realizar ya que se enfoca en una manera de aprender. Teniendo en cuenta que las definiciones de los autores son muy apropiadas para la investigación, se pueden tomar varios de los significados para el desarrollo de esta, ya que es importante conocer y entender los diferentes estímulos que se plantean en estas para saber cómo trabajan en el aprendizaje de los estudiantes.

8.1 Lectura Crítica

Van Dijk expone la lectura crítica como la herramienta que permite descubrir el contexto histórico, social, económico, político y cultural de los textos. La lectura crítica permite acceder al pensamiento crítico, el cual cumple un papel fundamental en la formación de personas conscientes y responsables (Delgado, 2013).

Como señaló Newmann en 1990, educar en la lectura crítica conduce al ejercicio del pensamiento crítico, característico en la resolución de perspectivas en conflicto, en la tolerancia a los dilemas y a lo equívoco. Los autores Norris y Enis hablan de la lectura crítica la cual conlleva un proceso de razonamiento y de reflexión acerca de qué creen o qué deben hacer las personas al momento de enfrentarse con cuestiones cotidianas u otros ámbitos (Díaz, Bar y Ortíz, 2015).

Newmann es el autor que más se asemeja con el objetivo que se tiene con el proyecto, pues hace referencia a la lectura crítica como una herramienta que permite desarrollar pensamientos y acciones críticas que lleven a la buena toma de decisiones y una búsqueda de conocimientos y soluciones correctas.

8.2 Fonética

Según Quilis, la fonética estudia la sustancia de la expresión. Estudia los elementos fónicos de una lengua desde el punto de vista de su producción, constitución acústica y de su percepción.

Saussure (2000) expone que la fonética se ocupa de la descripción física y fisiológica de los sonidos. Es una disciplina antigua, cuyas observaciones se han ido haciendo más precisas a medida que se desarrollaban las técnicas de registro sonoro y de medición.

Según la enseñanza de Saussure, le importa sólo aquello que pertenece al sistema de la lengua.

8.3 Vocabulario

Rivas Navarro, (1965) define el vocabulario como uno de los indicadores más precisos y representativos de las diferencias individuales halladas entre los alumnos, por lo que se refiere a su desarrollo lingüístico.

(Davis,1944, Davis,1972, Johnston,1981) ponen de manifiesto que, al menos, una parte esencial de la habilidad comprensiva radica en el conocimiento del significado de las palabras, siendo ello suficiente para defender la necesidad de prestar atención a la enseñanza explícita e intencional del vocabulario en el contexto de los programas dirigidos a favorecer la comprensión de los alumnos.

En nuestra investigación trabajaremos con la definición de Rivas puesto que el vocabulario es el conjunto de palabras que constituyen una lengua.

8.4 Comprensión

(Vygotsky) Comprensión es un proceso cognitivo socialmente mediado. ... En segunda instancia, en este proceso de comprensión se debe utilizar un sistema de signos – el lenguaje.

(David Perkins) Es la habilidad de pensar y actuar con flexibilidad a partir de lo que uno sabe.

A partir de ambas definiciones, partimos del autor David Perkins pues según nuestro objetivo de investigación, los niños y jóvenes que usan la plataforma Kahoot, responden sus preguntas a partir de lo que saben y sus conocimientos previos.

Adolescentes

Lozano (2014) representa la adolescencia como un tema abierto y preocupante para las instituciones públicas, los educadores e incluso hasta los padres, debido a que en esta etapa de la vida se generan grandes cambios conductuales en las personas, proponiendo un concepto conductual de la palabra y el proceso, ya que se liga con el concepto de la pubertad y juventud, en la que se da la pretensión de alcanzar un conocimiento en el desarrollo humano.

Un estudio de la Universidad de Sonora (s.f) define la adolescencia como un periodo entre los 11 y los 20 años, en el que se alcanza su madurez emocional y física, menciona que para este periodo vital de los seres humanos influyen gradualmente las dinámicas familiares en las que se vive, el marco cultural en el cual se sitúa, sus experiencias psicológicas y las condiciones económicas en las que se desarrolle su etapa de adolescencia.

Varios autores como Freud, Gessell y Bios otorgaron importancia a los cambios psicológicos presentados en la adolescencia, así como a las transformaciones de la personalidad basada a partir de los sucesos ocurridos en la infancia, las crisis que se muestran, y la exploración de la identidad.

Según los conceptos planteados anteriormente, la adolescencia es una etapa de suma importancia en el ser humano, por lo cual se seguirán los conceptos de todos los autores mencionados ya que cada elemento que mencionan es coherente con las pretensiones de la investigación.

9. COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DE CHIQUINQUIRÁ

Los cimientos históricos del centro educativo exponen que la institución tiene principios y regímenes católicos que buscan una humanización con claves evangélicas en sus estudiantes, a través de los contextos sociales y culturales, teniendo en cuenta a la familia como núcleo de esos principios y principal apoyo para los procesos formativos de cada estudiante (Colegio Nuestra Señora del Rosario de Chiquinquirá, s.f).

9.1 Misión

El Colegio Nuestra Señora del Rosario de Chiquinquirá, fundamentado en los principios de la educación católica, de la Congregación de Santo Domingo y la normatividad educativa vigente,

ofrece una educación integral con excelente nivel académico, cimentada en los valores de la verdad, la solidaridad, la responsabilidad y la espiritualidad, a partir del desarrollo del talento humano, la adopción de la pedagogía conceptual, el fortalecimiento de la competencia comunicativa del idioma inglés, la optimización de los diferentes recursos y las herramientas TIC, para dar respuesta a las necesidades y expectativas del contexto (Colegio Nuestra Señora del Rosario de Chiquinquirá, s.f).

9.2 Visión

El Colegio Nuestra Señora del Rosario de Chiquinquirá desde un continuo fortalecimiento de su identidad, será reconocido por el liderazgo compartido con un dinamismo pedagógico innovador e investigativo, talento humano consciente de su ser pedagógico, competente en el uso de las herramientas TIC y en la implementación de la pedagogía cognitiva estructural; para lograr que nuestros egresados impacten de manera integral e integradora en la sociedad (Colegio Nuestra Señora del Rosario de Chiquinquirá, s.f).

9.3 Plan de estudio

El Proyecto Educativo Institucional se define en la forma como una institución educativa «ha decidido alcanzar los fines de la educación definidos por la ley, teniendo en cuenta las

condiciones sociales, económicas y culturales de su contexto» (Decreto 1075, Art. 2.3.3.1.4.1).
Teniendo en cuenta lo anterior, El PEI del Colegio NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DE CHIQUINQUIRÁ, está organizado en cuatro áreas de Gestión y mediante un enfoque de procesos que implica la definición sistemática de cada uno de estos y sus interacciones, con el fin de alcanzar los resultados previstos en la institución de acuerdo con la política de calidad, los intereses y necesidades de sus partes interesadas y el direccionamiento estratégico del mismo (Colegio Nuestra Señora del Rosario de Chiquinquirá, s.f).

9.4 Enfoque pedagógico

El colegio para llevar a cabo su tarea de formación integral adopta el Modelo pedagógico de pedagogía conceptual este modelo sustenta una metodología estructurante, en esta, el docente interactúa con los estudiantes desde la pregunta como eje constructor de la relación de aprendizaje entre ambos actores (Colegio Nuestra Señora del Rosario de Chiquinquirá, s.f).

10. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

10.1 Paradigma y tipo de investigación

Esta investigación seguirá el paradigma fenomenológico debido a que los objetivos de la investigación busca estudiar una experiencia a partir de la plataforma aplicando a su vez procesos de interpretación en los instrumentos planteados para llevarla a cabo, el paradigma se conceptualiza a través de los conceptos del autor Juan Luis Álvarez quien expone la fenomenología como el proceso de la experiencia vivida, la trascendencia de estas y su análisis, aportes teóricos que son convenientes para la investigación.

A su vez, se ubica en el tipo de investigación cualitativa debido a que se pretende darle una interpretación al proceso de investigación a través de la recolección y el análisis de datos, manteniendo un contacto directo con los participantes que harán parte del proceso de recolección de estos. También es pertinente basar la investigación en el enfoque cualitativo porque es necesario llevar el paso a paso de las fases que plantea la investigación, además se debe hacer una inmersión en el campo para conocer a los participantes y finalmente llegar a una conclusión partiendo de esos hallazgos. Se seguirá este enfoque siguiendo los planteamientos del autor Víctor Hugo Niño Rojas, quien expone los lineamientos y procedimientos que se llevan a cabo en dicho enfoque, los cuales se relacionan directamente con nuestros objetivos de investigación.

11. Delimitación

11.1 Sujeto u objeto de Investigación (sólo uno de los dos según el tipo de investigación)

Según el tipo de investigación se trabaja con un objeto de investigación, debido a que esta se enfoca en el análisis y funcionamiento de la plataforma Kahoot, la cual se compone de opciones para realizar quiz, emparejar conceptos, encuestas y trivias. Segmenta su público entre profesores y estudiantes, los cuales no tienen límite de edad. Además, crea un pódium con los resultados obtenidos en todos los retos o juegos realizados, dando a sus usuarios puntajes y posicionamientos en una tabla. Sus colores emblemáticos son el morado, rojo, amarillo, azul y verde, los cuales se evidencia en una serie de gráficos, imágenes, caricaturas y formatos de las actividades evaluativas. Está diseñado para ser descargado en Windows, iOS, MacOS y Google Play.

11.2 Tiempo y Escenario

El tiempo destinado para esta investigación es de dos años y medio durante la carrera académica de pregrado en Comunicación Social, teniendo como escenario la plataforma Kahoot y la Universidad Católica Luis Amigó.

12. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación es no experimental, debido a que basado en los conceptos del autor Roberto Hernández Sampieri, en esta no se pretenden manipular sus variables, sino en observar y analizar el fenómeno tal y como se den en su contexto natural, basándose en el diseño transeccional descriptivo en vista de que se hará la recolección de datos de cada instrumento en un solo momento, describiendo sus variables, contextos, categorías y conceptos analizando su influencia en el objeto investigativo.

13. TÉCNICAS DE GENERACIÓN Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

13.1 Observación no participante

Para Sampieri, la observación no participante se fundamenta en la búsqueda del realismo y la interpretación del medio. Es decir, a través de ella se puede conocer más acerca del tema que se estudia basándose en actos individuales o grupales como gestos, acciones y posturas (Méndez, 2005).

Para llevarla a cabo, se realizaron dos observaciones:

La primera en la plataforma Kahoot, durante de una hora, se observó el funcionamiento, la aplicación de la gamificación, los métodos comunicativos, el lenguaje, los componentes gráficos y demás elementos relevantes de dicha plataforma.

En la segunda observación no participante se pretendía evidenciar el papel de la gamificación en el lenguaje y aprendizaje de los estudiantes de octavo grado del Colegio Nuestra Señora del Rosario de Chiquinquirá con el objetivo de conseguir resultados que ayudaran a la recolección de datos cualitativos, frente al cumplimiento de los objetivos propuestos en la investigación, esta observación no se pudo llevar a cabo puesto que el permiso fue denegado por parte de la institución a causa de la virtualidad, muchos padres no permiten la intervención de personas externas a la institución en la clase

13.2. Entrevista

Para Denzin y Lincoln, la entrevista es “una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas”. Además, esta técnica está fuertemente influenciada por las características personales del entrevistador, así mismo, ha llegado a convertirse en una actividad de nuestra cultura, aunque la entrevista es un texto negociado, donde el poder, el género, la raza, y los intereses de clases han sido de especial interés en los últimos tiempos (Vargas, 2012).

Se realizó una entrevista estructurada por medio de la virtualidad en la plataforma Zoom, a la docente Anny Ramírez del curso de Lectores competentes del grado octavo, con el fin de entender las dinámicas implementadas en clase a través de la plataforma Kahoot y la importancia que esta representa para su ejercicio de docente.

13.3 Encuesta

Define la encuesta como una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos de una población, del que se pretende explorar, describir, predecir y explicar una serie de características.

Para este trabajo de investigación, la encuesta fue un instrumento bastante utilizado y de gran ayuda para la recolección de datos; los cuales fueron de mucha importancia para evidenciar los resultados cualitativos a partir de la pregunta investigativa. (García,1993)

14. TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

Define la triangulación de los datos como una acción en la cual se reúnen los datos que surgen a través de los instrumentos aplicados al objeto de la investigación, por ello es un proceso que se realiza una vez se haya dado por concluido el proceso de recopilación de la información, en este proceso se pueden categorizar la información basándose en los conceptos obtenidos en el marco teórico con relación a lo observado en el campo. (Cisterna, 2005)

14.1 Muestreo Intencionado

Se realizó un muestreo intencionado seleccionando unas categorías y subcategorías a través del marco teórico, para poder diseñar la observación no participante. A demás a través de la participante Anny Ramírez maestra del área de Lectores Competentes de la institución, quien hizo parte de la entrevista estructurada, donde hacíamos preguntas muy concretas sobre las categorías y subcategorías que fueron seleccionadas en forma aleatoria para contrarrestar luego dicha información que nos brindó la entrevistada.

También se llevó a cabo una observación no participante de la plataforma Kahoot, en la cual durante más de una hora, se observó el funcionamiento, la aplicación de la gamificación, los métodos comunicativos, el lenguaje, los componentes gráficos y demás elementos relevantes de dicha plataforma. Identificando sus tipos de contenido, públicos objetivos, diseño, adaptabilidad y la implementación de las TICS que esta genera.

En la segunda observación no participante se pretendía evidenciar el papel de la gamificación en el lenguaje y aprendizaje de los estudiantes de octavo grado del Colegio Nuestra Señora del Rosario de Chiquinquirá con el objetivo de conseguir resultados que ayudaran a la recolección de datos cualitativos, frente al cumplimiento de los objetivos propuestos en la investigación, esta observación no se pudo llevar a cabo puesto que el permiso fue denegado por parte de la institución a causa de la virtualidad, muchos padres no permiten la intervención de personas externas a la institución en la clase.

14.2 Plan de trabajo

Fecha	Curso	Temática	Observación
2020-1	Teorías Cognitivas	Anteproyecto de investigación	Se escogió un tema de investigación, formulación de problema, generamos una línea y sublínea de investigación, se hizo un avance no muy significativo del marco teórico
2020- 2	Semiótica de la Educomunicación	Profundizamos en el proyecto de investigación	Se hizo juste de temática, de formulación de problema, de línea y sublínea, estado de arte de los

			<p>hallazgos de los últimos 10 años, avances del marco teórico, procesos metodológicos a través del trabajo de campo, diseño de instrumentos validación y aplicación</p>
2021-1	<p>Etnografía de la Comunicación-Educación</p>		
2021-2	<p>Comunicación, Educación y Ciudad</p>		

14.3 Presupuesto de la investigación

Nuestro trabajo de investigación hasta el momento no ha presentado grandes demandas de dinero en vista de que gracias a la virtualidad no se han generado gastos significativos, se presupuesta \$100.000 los cuales se dividen en pasajes de desplazamiento entre los hogares de las investigadoras.

15. SISTEMATIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

15.1 Organización de datos cualitativos para el análisis

Esta consiste en la verificación, comparación y confrontación de la información recolectada a través de las diferentes fuentes de datos (Okuda y Gómez, 2005; Pereyra, s.f.). Pereyra (s.f.) afirma que la triangulación de datos se produce cuando existe concordancia o discrepancia entre estas fuentes. La triangulación de datos pretende obtener y analizar conceptos en la investigación, este se da a través de la relación o diferencia entre las fuentes del estudio, partiendo de las proposiciones teóricas aportadas por los autores que se utilizan como referencia clave para el

desarrollo de los conceptos que se abordan dentro del proyecto de investigación. La triangulación de datos permite establecer relaciones de comparación entre autores, conceptos e instrumentos, aportando y contribuyendo a la construcción del significado de los mismos. Según Okuda y Gómez (2005, p. 119) “la triangulación se refiere al uso de varios métodos (tanto cuantitativos como cualitativos), de fuentes de datos, de teorías, de investigadores o de ambientes en el estudio de un fenómeno.”

Dicha técnica permitirá darle un orden, sentido y validar la información obtenida, permitiendo contrastar lo dicho por los diferentes sujetos de estudio (Aguilar, Barroso, 2015). Además, esta también sirve para ampliar y profundizar la comprensión de la información (Okuda y Gómez, 2005). Según Denzin (como se cita en Okuda y Gómez, 2005), existen cuatro tipos de triangulación: metodológica, de datos, de investigadores y de teorías.

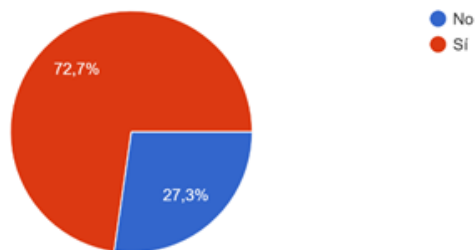
16. DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS

Para la triangulación de datos en el instrumento de investigación encuesta se tuvieron en cuenta los datos arrojados por las gráficas que de manera automática nos arrojaba la plataforma Google Forms, en el cual se pueden observar las apreciaciones frente a determinados cuestionamientos ejecutados en el instrumento, a través de dichas preguntas se pretende dar cuenta de la influencia de la gamificación en el lenguaje y aprendizaje de los estudiantes.

A continuación, se evidencian los resultados en gráficas:

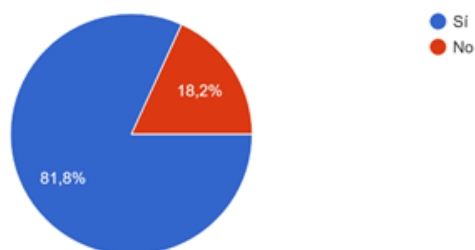
Grafica 1

¿El tiempo le parece adecuado para la solución de las actividades?
11 respuestas



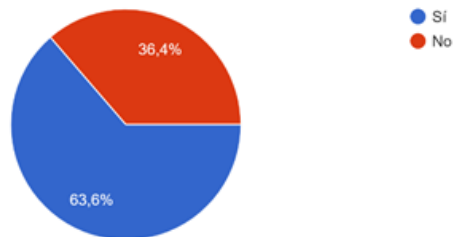
Grafica 2

¿A partir de lo visto en la plataforma, puede generar aportes o debates acerca de la temática?
11 respuestas



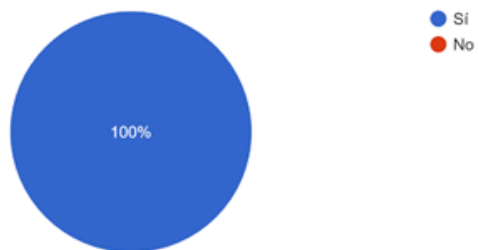
Grafica 3

¿Al finalizar el momento de la actividad, puedes apropiarte de la temática?
11 respuestas



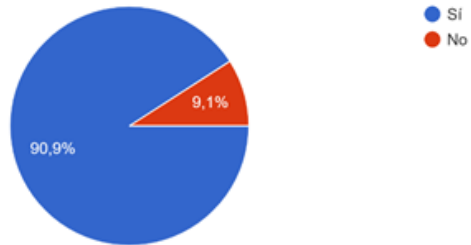
Grafica 4

¿Al finalizar la actividad obtienes buenos resultados?
10 respuestas



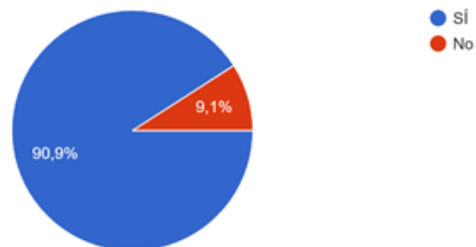
Grafica 5

¿Te sientes satisfecho al finalizar las actividades propuestas en Kahoot?
11 respuestas



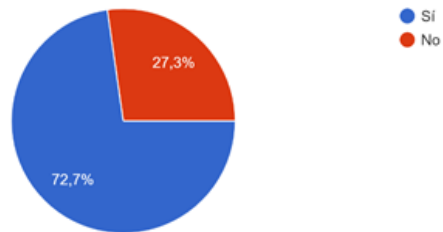
Grafica 6

¿Logras expresar conceptos teóricos después de interactuar en la plataforma?
11 respuestas



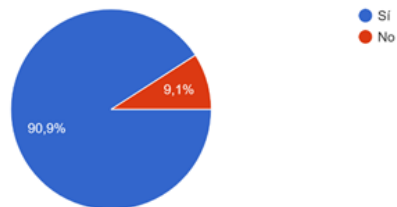
Grafica 7

¿La disposición hacia la temática mejora al usar la plataforma Khoot?
11 respuestas



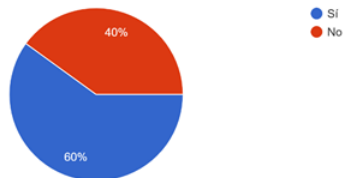
Grafica 8

¿Logras comunicarte mejor con tu docente y compañeros cuando finalizas las actividades en Kahoot?
11 respuestas



Grafica 9

¿Después del ejercicio en la plataforma se genera una dinámica de discusión o conclusión frente a la temática con sus compañeros?
10 respuestas



En la encuesta realizada a los estudiantes se pudo determinar que la interacción con la plataforma permite a los estudiantes tener un panorama mejor de las temáticas, los resultados más relevantes demostraron que a partir de los ejercicios planteados en la plataforma Kahoot se potencializa el conocimiento de una forma más cómoda para los estudiantes, también se tiene en cuenta el factor del tiempo, ya que en su mayoría sienten que es corto pero al tiempo permite tener una mayor agilidad mental. Este método de investigación permitió también un análisis de la relación entre el desarrollo de la lectura crítica a través de la interacción con la plataforma y la forma en que esta les permite a los estudiantes obtener buenos resultados en cuestionarios teniendo en cuenta que según (Díaz, Bar y Ortíz, 2015) “la lectura crítica es una herramienta que permite desarrollar pensamientos y acciones críticas que lleven a la buena toma de decisiones y una búsqueda de conocimientos y soluciones correctas”. Teniendo en cuenta que para resolver los cuestionarios de la plataforma de manera correcta se deben tener conocimientos previos, un buen ejercicio de lectura crítica y de razonamiento.

En la observación no participante a la plataforma Kahoot, se seleccionaron aspectos como lenguaje que para (Hernández, 2010) es “el desarrollo de las diferentes maneras de pensamiento e interpretación como forma de llegar a un conocimiento, ya sea como medio de comunicación emisor- receptor, como método de persuasión y manipulación o como medio de evolución propia de los seres humanos”, teniendo en cuenta que la plataforma permite relacionar el lenguaje con los diferentes tipos de comunicación los cuales se expresan por medio de signos, señales, gráficos y comunicación escrita tanto es sus preguntas como en las respuestas, a partir del buen uso de las TIC dentro de la plataforma, finalmente se obtienen buenos resultados tanto en el aprendizaje cómo en el puntaje de la plataforma y el desarrollo de la gamificación a través de la plataforma, las observadoras plantearon una serie de preguntas que apuntaban hacia dichas temáticas y mediante la observación por un tiempo determinado de varios días se resolvieron dichos planteamientos.

Se concluyó que los datos más relevantes de la entrevista fueron que la plataforma se encarga de generar motivación en los estudiantes porque la usan y les gusta mucho, lo sienten como un juego y a partir de esto se construye un conocimiento mayor, lo cual permite que el aprendizaje sea eficaz y que dicha herramienta sea de valor para los estudiantes, en cuanto al cambio del lenguaje en los estudiantes a partir del uso de la plataforma, se llega a la conclusión que es de gran valor, puesto que, cuando se habla de palabras que son propias del área ellos se las aprenden y la plataforma ayuda mucho a desarrollar la manera en la que se expresan. A través de la

plataforma se ha evidenciado que es necesario que los estudiantes pasen por dicho proceso para lograr atraer un equilibrio en su aprendizaje y conocimientos, a partir de las enseñanzas previas que se les brindan durante sus clases. A pesar de que la práctica del instrumento se dió de manera virtual, no se presentó ningún tipo de inconveniente puesto que se logró una adaptación en cuanto a la información que brindó el emisor a través del lenguaje digital, tal y como lo expresa (Ayala, 2014) “quien desarrolla el término lenguaje digital como una adaptación a las nuevas tecnologías y un cambio al lenguaje tradicional haciendo un recorrido histórico por todos los tipos de lenguaje que ha implementado el hombre”. También, define el concepto como el uso de códigos dirigidos a través de las diferentes redes de comunicación que permiten que, a pesar de la distancia emisor y receptor, transmitan además de información, sentimientos y emociones.

17. ANÁLISIS CATEGORIAL Y ANÁLISIS DESCRIPTIVO

17.1 Triangulación

El análisis realizado a los resultados de la encuesta a los estudiantes señala que estos construyen su conocimiento a partir de lenguaje adoptado dentro de la plataforma llevándolo a la interacción dentro de sus clases sincrónicas, como lo expresa (Cumpa, 2012, S/F) quien define el lenguaje digital “como un nuevo modo de comunicación, el cual se da a través de la llegada de las nuevas tecnologías, además, se refleja la comunicación digital entre la plataforma y el usuario,

siendo esta un proceso interactivo entre todos los estudiantes que hacen parte de la clase enlazando una comunicación verbal y escrita. La relación entre los sujetos y la plataforma despierta la motivación de aprender y esto los lleva a un entorno de aprendizaje atractivo el cual se nombra como gamificación, debido a que los jóvenes aprenden por medio de la plataforma educativa.

Desde los conceptos de la enseñanza - aprendizaje se denota un proceso de construcción grupal por medio de la plataforma Kahoot, a través de vivencias y métodos de aprendizaje, tales como la lectura crítica la cual permite el descubrimiento de diversos contextos y temáticas que brindan las actividades propuestas en la plataforma, para el docente es útil debido a que los estudiantes muestran una mejoría en su vocabulario y comprensión general de los múltiples temas. De la misma manera en que lo expresan (García, Fonseca, y Concha, 2015, S/F) desde la idea de que “el aprendizaje requiere un interés activo del estudiante obteniendo así mejores resultados académicos”.

En la observación no participante se denota la interacción entre los estudiantes, docentes - plataforma, la cual permite resolución de problemas concretos a partir de ideas y conocimientos de las temáticas, la plataforma digital Kahoot es una herramienta didáctica de aprendizaje que permite obtener o afianzar conocimientos a través de sus diferentes actividades como Quizzes, trivias, cuestionarios entre otros, dándole la satisfacción al estudiante de aprender para obtener un

premio o beneficio como lo anotan (García, Fonseca y Concha, 2015 S/F) en su artículo investigativo, en el cual se anota que “con la gamificación se busca un sentimiento de emoción mientras se aprende”.

Los resultados obtenidos en la entrevista como instrumento de investigación hacen relación a la misión de la institución (Colegio Nuestra Señora del Rosario de Chiquinquirá, s.f), la cual tiene como objetivo “la implementación de un enfoque pedagógico en su enseñanza” en vista de que el docente interactúa con los estudiantes desde la pregunta como eje constructor de la relación, este enfoque se asemeja a la plataforma, pues para resolver los cuestionarios se parte de una pregunta problematizadora y se debe tener un conocimiento previo.

La entrevista como instrumento, permite la identificación del contenido práctico para la solución de las temáticas, las cuales se desarrollan a partir la plataforma Kahoot, en la que los estudiantes ponen en práctica sus capacidad de comprensión no solo lectora sino también visual y auditiva, debido a que los cuestionarios están ambientados con sonidos y musicalización, tal y como lo expone (Saussure, 2000, S/F) quien entiende la fonética como “la interpretación de los sonidos en relación con el vocabulario”.

A partir del análisis de los conceptos, instrumentos y datos obtenidos en la investigación pudimos concluir que aunque el término “gamificación” puede ser aún poco usual para muchos

sectores educativos, ha sido una herramienta especial y útil para la implementación de nuevos lenguajes, aprendizajes y formas de comunicación en la educación.

El objetivo de esta investigación fue desarrollado de manera satisfactoria, debido a que gracias a los instrumentos con los que se abordaron a los participantes, los conceptos desarrollados en el marco teórico y la matriz categorial, se logró realizar un análisis de la influencia que tiene la implementación de la gamificación en el lenguaje de los participantes observando a través de la plataforma Kahoot y la comunicación digital que se implementa en la misma, ya que en la triangulación y descripción de dichos resultados se pudo evidenciar que los estudiantes si adquieren nuevos lenguajes comunicativos que a su vez son utilizados en sus metodologías de aprendizaje, esto, bajo la interacción con la plataforma Kahoot, se implementa tanto lenguajes verbales y no verbales, manejados a través de signos, señales, imágenes y sonidos, permitiendo que los estudiantes exploren diferentes formas de comunicación. A través de esta investigación logramos comprender la satisfacción que sienten los estudiantes al conseguir tanto objetivos académicos, como personales al interactuar con la plataforma y conseguir los puntajes que se proponen.

Por medio de este trabajo investigativo hemos comprendido el concepto de gamificación, en qué consiste dicha práctica y la motivación que genera tanto en alumnos como maestros el hecho de aprender jugando, divirtiéndose, superando desafíos y alcanzando sus objetivos propuestos.

Es necesario comprender que a través de la gamificación los niños tienen la posibilidad de aprender una lengua extranjera como el inglés, ya que les permite un mayor interés y pueden interactuar con un grado básico de dicha lengua.

Se concluye que la gamificación influye positivamente en el proceso de aprendizaje dado que permite estimular la motivación en los estudiantes, particularmente por la interacción positiva entre plataforma y estudiantes, permitiendo así excelentes resultados tanto cualitativos como cuantitativos.

La motivación que permite la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje se refleja en el momento en que los alumnos participan de manera activa e interesada en su propio aprendizaje a través del juego y plataformas educativas.

Proponemos que para próximas investigaciones se podría realizar un ejercicio parecido con estudiantes universitarios, quizás hacer un contraste o un paralelo de similitudes y diferencias entre lo que piensan, aprenden, expresan y la relación con el lenguaje de los estudiantes universitarios y los de colegio.

18. CONCLUSIONES

Por medio de este trabajo investigativo hemos comprendido el concepto de gamificación, en qué consiste dicha práctica y la motivación que genera tanto en alumnos como maestros el hecho de aprender jugando, divirtiéndose, superando desafíos y alcanzando sus objetivos propuestos. Esta práctica incentiva un mayor interés por parte de los estudiantes sin sentirse presionados a interpretar teorías y conceptos de la forma tradicional.

Es necesario comprender que a través de la gamificación los adolescentes tienen la posibilidad de aprender una lengua extranjera como el inglés, ya que facilita que les facilita un mayor interés y pueden interactuar con un grado básico de dicha lengua.

Se concluye que la gamificación influye positivamente en el proceso de aprendizaje dado que permite estimular la motivación en los estudiantes, particularmente por la interacción positiva entre plataforma y estudiantes, permitiendo así excelentes resultados tanto cualitativos como cuantitativos. La motivación que permite la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje se refleja a la hora que los alumnos participan de manera activa e interesada en su propio aprendizaje a través del juego y plataformas educativas.

En cuanto a los efectos de la gamificación en el lenguaje de los adolescentes se puede concluir que es una herramienta interactiva útil para la obtención de nuevos términos y a su vez la interpretación y entendimiento de los mismos. De esta manera los estudiantes logran obtener mejores resultados en los cuestionarios y en el resto de actividades académicas, además para el

docente es más sencillo identificar el nivel de entendimiento y retroalimentación que tienen sus clases.

19. PRODUCTO

Artículo académico

Artículo académico

Influencia de la Gamificación en el Lenguaje de los Adolescentes

Influence of Gamification on the Language of Adolescents

Resumen

La Gamificación tiene la cualidad de poderse implementar en prácticamente cualquier ambiente, es una metodología que utiliza elementos y técnicas propias de los juegos infantiles buscando activar el aprendizaje de los estudiantes. En principio, toda situación y contexto tiene el potencial de gamificar, el arte consiste en plantear bien las bases y en diseñar bien el juego. Por medio de esta investigación se busca mostrar las infinitas posibilidades que Internet ofrece para adquirir conocimientos a través de las múltiples plataformas digitales y educativas, en este caso

más enfocado en la plataforma Kahoot la cual permite tener un intercambio de ideas a través de las actividades, interrogantes y situaciones que se plantean a través de dicha plataforma. Por medio de este análisis se llegan a comprender mejor los tipos de lenguajes y cómo a medida que estos se desarrollan en el ambiente educativo se adhiere al entorno de los jóvenes y se empieza a comprender el mundo aprendiendo de este. En los resultados de la investigación se logró identificar un cambio y una apropiación en los conceptos desarrollados en los cuestionarios de la plataforma, permitiendo a los estudiantes tener un mejor manejo e interpretación de todos los conceptos adquiridos.

Abstract

Gamification has the quality of being able to be implemented in virtually any environment, it is a methodology that uses elements and techniques typical of children's games seeking to activate the learning of students. In principle, every situation and context has the potential to gamify, art consists of putting the bases well and designing the game well. This research seeks to show the infinite possibilities that the Internet offers to acquire knowledge through multiple digital and educational platforms, in this case more focused on the Kahoot platform which allows for an exchange of ideas through the activities, questions and situations that arise through that platform. Through this analysis, the types of languages are better understood, and as they develop in the educational environment, they become attached to the environment of young people and begin to understand the world by learning from it. The results of the research were able to identify a change and an appropriation in the concepts developed in the questionnaires of the

platform, allowing students to have a better handling and interpretation of all the concepts acquired.

20. PALABRAS CLAVE / KEYWORDS

Comunicación, Jóvenes, Lenguaje, Plataforma, Kahoot, Gamificación, Metodología.

Communication, Youth, Language, Platform, Kahoot, Gamification, Methodology.

21. INTRODUCCIÓN

Los resultados utilizados en el presente artículo, forman parte del proyecto de grado nombrado “La gamificación en el lenguaje de los niños a través de la comunicación digital” de docentes de la Universidad Católica Luis Amigó de la Facultad de Comunicación Publicidad y Diseño, como requisito de grado de las autoras en el programa de Comunicación Social.

La investigación aborda un tema que en la actualidad genera mucho interés ya que se enfoca en lo educativo – tecnológico. (Sánchez, 2015) en su artículo educativo nombrado “Gamificación”, menciona que las tecnologías han originado cambios que han transformado las relaciones sociales a partir de los nuevos modos de gestión de las intervenciones educativas, ello

ha provocado nuevos modos de comunicación mediante la utilización interactiva con los instrumentos tecnológicos, planteando nuevos modos de interacciones interpersonales. Como consecuencia de esto el uso de plataformas educativas como Kahoot permite que los estudiantes se apropien del conocimiento a través de dinámicas lúdicas y a su vez adopten nuevos lenguajes y términos correspondientes a las temáticas utilizadas en los módulos de clase.

Esta investigación es conveniente para el sector educativo por su enfoque referente a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y comunicación digital, donde se habla de una nueva generación que crece con la tecnología y que aprende bajo las reglas del lenguaje digital bajo el poder de las pantallas las cuales ofrecen un lenguaje más dinámico, móvil y más entretenido, potencializando así tanto su uso como los avances en referencia a la comunicación digital y los avances tecnológicos, proporcionando nuevas metodologías para generar conocimientos y aprendizajes más flexibles y dinámicos. Hernandez (2010) en su definición del lenguaje lo expone como el desarrollo de las diferentes maneras de pensamiento e interpretación como forma de llegar a un conocimiento, exponiendo que las diferentes perspectivas que se exponen de la definición de esta palabra parten más desde el punto de vista de cada autor, ya sea como medio de comunicación emisor- receptor, como método de persuasión y manipulación o como medio de evolución propia de los seres.

22. MATERIALES Y MÉTODOS

Se desarrolló la entrevista estructurada, donde se realizaron preguntas concretas sobre las categorías y subcategorías que fueron seleccionadas en forma aleatoria para contrarrestar luego dicha información que nos brindó la entrevistada.

También se llevó a cabo una observación no participante de la plataforma Kahoot, en la cual durante más de una hora, se observó el funcionamiento, la aplicación de la gamificación, los métodos comunicativos, el lenguaje, los componentes gráficos y demás elementos relevantes de dicha plataforma. Identificando sus tipos de contenido, públicos objetivos, diseño, adaptabilidad y la implementación de las TICS que esta genera.

En la segunda observación no participante se pretendía evidenciar el papel de la gamificación en el lenguaje y aprendizaje de los estudiantes de octavo grado del Colegio Nuestra Señora del Rosario de Chiquinquirá con el objetivo de conseguir resultados que ayudaran a la recolección de datos cualitativos, frente al cumplimiento de los objetivos propuestos en la investigación, esta observación no se pudo llevar a cabo puesto que el permiso fue denegado por parte de la institución a causa de la virtualidad, muchos padres no permiten la intervención de personas externas a la institución en la clase

Para este trabajo de investigación, la encuesta fue un instrumento bastante utilizado y de gran ayuda para la recolección de datos; los cuales fueron de mucha importancia para evidenciar los resultados cualitativos a partir de la pregunta investigativa. (García,1993)

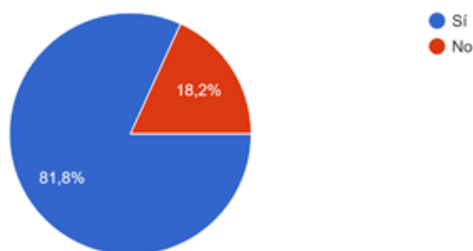
22.1 Materiales y resultados

Para la triangulación de datos en el instrumento de investigación encuesta se tuvieron en cuenta los datos obtenidos por las gráficas que de manera automática nos arrojaba la plataforma Google Forms, en el cual se pueden observar las apreciaciones frente a determinados cuestionamientos ejecutados en el instrumento, a través de dichas preguntas se pretende dar cuenta de la influencia de la gamificación en el lenguaje y aprendizaje de los estudiantes.

Grafica 1

¿A partir de lo visto en la plataforma, puede generar aportes o debates acerca de la temática?

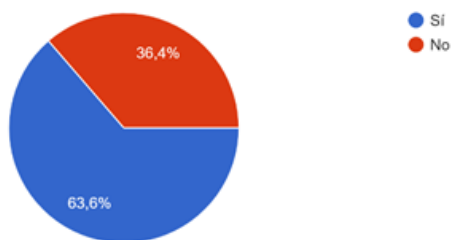
11 respuestas



Los resultados obtenidos en la encuesta de percepción realizada a los estudiantes, se evidencia que desde su punto de vista y vivencias con la aplicación de cuestionarios en la plataforma Kahoot, logran obtener conocimientos y conceptos que les permiten generar un debate lleno de argumentos en referencia a las temáticas desarrolladas en los juegos y cuestionarios.

Grafica 2

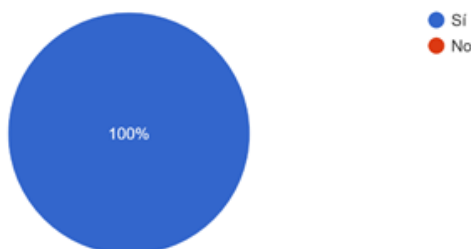
¿Al finalizar el momento de la actividad, puedes apropiarte de la temática?
11 respuestas



Se puede evidenciar que la plataforma permite una apropiación a la temática que se esté desarrollando a través de esta herramienta, puesto que los estudiantes intervienen y aportan a partir de los conocimientos obtenidos durante la aplicación del cuestionario, los cuales les permiten un desarrollo enfático y conceptual de los temas abordados.

Grafica 3

¿Al finalizar la actividad obtienes buenos resultados?
10 respuestas



En el resultado de esta gráfica se evidencia que todos los estudiantes que participaron en la investigación obtienen buenos resultados a partir del uso de la plataforma Kahoot, esto da un buen resultado de análisis para el estudio y la búsqueda de los objetivos de la misma.

En la encuesta realizada a los estudiantes se pudo determinar que la interacción con la plataforma permite a los estudiantes tener un panorama mejor de las temáticas, los resultados más relevantes demostraron que a partir de los ejercicios planteados en la plataforma Kahoot se potencializa el conocimiento de una forma más cómoda para los estudiantes, también se tiene en cuenta el factor del tiempo, ya que en su mayoría sienten que es corto pero al tiempo permite tener una mayor agilidad mental. Este método de investigación permitió también un análisis de la relación entre el desarrollo de la lectura crítica a través de la interacción con la plataforma y la forma en que esta les permite a los estudiantes obtener buenos resultados en cuestionarios teniendo en cuenta que según (Díaz, Bar y Ortiz, 2015) “la lectura crítica es una herramienta que

permite desarrollar pensamientos y acciones críticas que lleven a la buena toma de decisiones y una búsqueda de conocimientos y soluciones correctas”.

En la observación no participante a la plataforma Kahoot, se seleccionaron aspectos como lenguaje que para (Hernández, 2010) es “el desarrollo de las diferentes maneras de pensamiento e interpretación como forma de llegar a un conocimiento, ya sea como medio de comunicación emisor- receptor, como método de persuasión y manipulación o como medio de evolución propia de los seres humanos”, teniendo en cuenta que la plataforma permite relacionar el lenguaje con los diferentes tipos de comunicación los cuales se expresan por medio de signos, señales, gráficos y comunicación escrita tanto es sus preguntas como en las respuestas.

Desde los conceptos de la enseñanza - aprendizaje se denota un proceso de construcción grupal por medio de la plataforma Kahoot, a través de vivencias y métodos de aprendizaje, tales como la lectura crítica la cual permite el descubrimiento de diversos contextos y temáticas que brindan las actividades propuestas en la plataforma, para el docente es útil debido a que los estudiantes muestran una mejoría en su vocabulario y comprensión general de los múltiples temas. De la misma manera en que lo expresan (García, Fonseca, y Concha, 2015, S/F) desde la idea de que “el aprendizaje requiere un interés activo del estudiante obteniendo así mejores resultados académicos”.

Los resultados obtenidos en la entrevista como instrumento de investigación hacen relación a la misión de la institución (Colegio Nuestra Señora del Rosario de Chiquinquirá, s.f), la cual tiene como objetivo “la implementación de un enfoque pedagógico en su enseñanza” en vista de que el docente interactúa con los estudiantes desde la pregunta como eje constructor de la

relación, este enfoque se asemeja a la plataforma, pues para resolver los cuestionarios se parte de una pregunta problematizadora y se debe tener un conocimiento previo.

23 DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Por medio de este trabajo investigativo hemos comprendido el concepto de gamificación, en qué consiste dicha práctica y la motivación que genera tanto en alumnos como maestros el hecho de aprender jugando, divirtiéndose, superando desafíos y alcanzando sus objetivos propuestos. Esta práctica incentiva un mayor interés por parte de los estudiantes sin sentirse presionados a interpretar teorías y conceptos de la forma tradicional.

Es necesario comprender que a través de la gamificación los adolescentes tienen la posibilidad de aprender una lengua extranjera como el inglés, ya que permite un mayor interés e interacción con un grado básico de dicha lengua.

Se concluye que la gamificación influye positivamente en el proceso de aprendizaje dado que permite estimular la motivación en los estudiantes, particularmente por la interacción positiva entre plataforma y estudiantes, permitiendo así excelentes resultados tanto cualitativos como cuantitativos. La motivación que permite la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje se refleja a la hora que los alumnos participan de manera activa e interesada en su propio aprendizaje a través del juego y plataformas educativas.

En cuanto a los efectos de la gamificación en el lenguaje de los adolescentes se puede concluir que es una herramienta interactiva útil para la obtención de nuevos términos y a su vez la interpretación y entendimiento de los mismos. De esta manera los estudiantes logran obtener

mejores resultados en los cuestionarios y en el resto de actividades académicas, además para el docente es más sencillo identificar el nivel de entendimiento y retroalimentación que tienen sus clases.

24 REFERENCIAS

Bolaños, J. *Revista Gamificación 2*. Calameó. Recuperado de:

<https://es.calameo.com/books/0044753524ef5695fadc2>

Brito, S. (mayo de 2018). *Gamificación en la enseñanza docente: una estrategia para la motivación y la inmersión* (Tesis doctoral). Recuperado de:

<https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1259/1/Staling%20Cordero%20-%20rep.pdf>

Ciucci, L. (2016). *Gamificación: alcances y perspectivas en la ciudad de La Plata* (Tesis maestría). Recuperado de:

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/57476/Documento_completo.6.3.pdf-PDFA1b.pdf?sequence=3

Cisterna, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación. *Theoria*. 14 (1). 61-71. Consultado en:

<https://www.redalyc.org/pdf/299/29900107.pdf>

Galeano, J., y Rodríguez, L. (2016). *El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés* (Tesis de maestría). Recuperado de: <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/369/TO-19293.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

González-Díez, L., Labarga-Adán, I., y Pérez-Cuadrado, P. (2019). *Gamificación y elementos propios del juego en revistas nativas digitales: el caso de MARCA Plus*. *Revista de Comunicación* 18 (1). 52- 70.

González, A. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria* (Tesis de maestría). Recuperado de: <https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4674/Gonz%20Alonso.pdf;jsessionid=4FDBEABC0D66B36311BB838D56B96BE2?sequence=1>

Gómez,R., y García, A. (2018). *Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro*. *Anuario ThinkEP*. 12. 125-135. Consultado en [:https://recyt.fecyt.es/index.php/ThinkEPI/article/view/thinkepi.2018.13](https://recyt.fecyt.es/index.php/ThinkEPI/article/view/thinkepi.2018.13)

Morillas, C. (2016). *Gamificación de las aulas mediante las tic* (Tesis doctoral).

Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=62213>

Okuda, M., y Gómez, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación.

Revista Colombiana de Psiquiatría. 34 (1). 118-124. Consultado en:

http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0034-74502005000100008&script=sci_abstract&tlng=es

Pinillas, A. (2014). *Una mirada al videojuego a través de World of Warcraft, del juego a la gamificación* (Tesis de pregrado). Recuperado de:

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/14667/PinillaDelgadoAlejandra2014.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Paz, J. (2016). Gamificación una estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de la ingeniería de sistemas, experiencia significativa en la Universidad Cooperativa de Colombia sede Popayán. *Revista Científica*, (26), 3-9. Consultado en:

<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/revcie/article/view/11085>

Rodríguez, L., y Avendaño, H. (2018). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de las ciencias naturales en la educación básica secundaria. *Revista Tecné, Episteme y Didaxis*. 1-9. Consultado en:

<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/9048>

Sánchez, D., y Robles, M. (2016). Riesgos y potencialidades de la era digital para la infancia y la adolescencia. *Revista Educación y Humanismo*. 18(31), 186-204. Consultado en:

[Riesgos y potencialidades de la era digital para la infancia ... - Dialnet](#)

Sotomayor, A. (2015). *El Uso de Juegos Digitales Serios como apoyo al aprendizaje* (Tesis de maestría). Recuperado de:

<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/773/3/Tesis1028SOTu.pdf>

Zepeda, S., Abascal, R., y López, E., (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximha*. 12(6). 315-325. Consultado en:

<https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

25 SOCIALIZACIÓN (INFOGRAFÍA)



CIBERGRAFÍA

Bolaños, J. *Revista Gamificacion 2*. Calameó. Recuperado de:

<https://es.calameo.com/books/0044753524ef5695fadc2>

Brito, S. (mayo de 2018). *Gamificación en la enseñanza docente: una estrategia para la motivación y la inmersión* (Tesis doctoral). Recuperado de:

<https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1259/1/Staling%20Cordero%20-%20rep.pdf>

Ciucci, L. (2016). *Gamificación: alcances y perspectivas en la ciudad de La Plata* (Tesis maestría). Recuperado de:

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/57476/Documento_completo.6.3.pdf-PDFA1b.pdf?sequence=3

Cisterna, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación. *Theoria*. 14 (1). 61-71. Consultado en:

<https://www.redalyc.org/pdf/299/29900107.pdf>

Galeano, J., y Rodríguez, L. (2016). *El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés* (Tesis de maestría). Recuperado de: <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/369/TO-19293.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

González-Díez, L., Labarga-Adán, I., y Pérez-Cuadrado, P. (2019). *Gamificación y elementos propios del juego en revistas nativas digitales: el caso de MARCA Plus*. *Revista de Comunicación* 18 (1). 52- 70.

González, A. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria* (Tesis de maestría). Recuperado de: <https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4674/Gonz%20Alonso.pdf;jsessionid=4FDBEABC0D66B36311BB838D56B96BE2?sequence=1>

Gómez,R., y García, A. (2018). *Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro*. *Anuario ThinkEP*. 12. 125-135. Consultado en <https://recyt.fecyt.es/index.php/ThinkEPI/article/view/thinkepi.2018.13>

Morillas, C. (2016). *Gamificación de las aulas mediante las tic* (Tesis doctoral).

Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=62213>

Okuda, M., y Gómez, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación.

Revista Colombiana de Psiquiatría. 34 (1). 118-124. Consultado en:

http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0034-74502005000100008&script=sci_abstract&tlng=es

Pinillas, A. (2014). *Una mirada al videojuego a través de World of Warcraft, del juego a la gamificación* (Tesis de pregrado). Recuperado de:

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/14667/PinillaDelgadoAlejandra2014.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Paz, J. (2016). Gamificación una estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de la ingeniería de sistemas, experiencia significativa en la Universidad Cooperativa de Colombia sede Popayán. *Revista Científica*, (26), 3-9. Consultado en:

<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/revcie/article/view/11085>

Rodríguez, L., y Avendaño, H. (2018). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de las ciencias naturales en la educación básica secundaria. *Revista Tecné, Episteme y Didaxis*. 1-9. Consultado en:

<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/9048>

Sánchez, D., y Robles, M. (2016). Riesgos y potencialidades de la era digital para la infancia y la adolescencia. *Revista Educación y Humanismo*. 18(31), 186-204. Consultado en:

[Riesgos y potencialidades de la era digital para la infancia ... - Dialnet](#)

Sotomayor, A. (2015). *El Uso de Juegos Digitales Serios como apoyo al aprendizaje* (Tesis de maestría). Recuperado de:

<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/773/3/Tesis1028SOTu.pdf>

Zepeda, S., Abascal, R., y López, E., (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximha*. 12(6). 315-325. Consultado en:

<https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>