

REPÚBLICA DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**FACULTAD DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**



**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**TEMA:**

**HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DE  
COMPETENCIAS COMUNICATIVAS EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y  
LITERATURA DEL SUBNIVEL MEDIO EN LA U.E. “JOSÉ MIGUEL LEORO  
VÁSQUEZ”.**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA.**

**AUTOR**

Lic. Germania Marizol Anrango Borja

**DIRECTORA**

MSc. Evelyn Estefanía Hernández Martínez.

Ibarra, diciembre 2024



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD  
TÉCNICA DEL NORTE**

**1.- IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA**

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

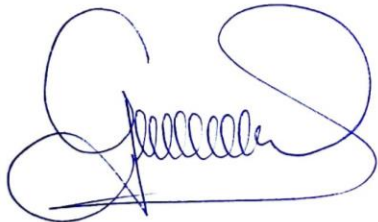
<b>DATOS DE CONTACTO</b>			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	1002710323		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	Y	Anrango Borja Germania Marizol	
<b>DIRECCIÓN:</b>	San Antonio de Ibarra Calle Pompillo Mideros y pasaje Paraguay		
<b>EMAIL:</b>	<a href="mailto:gmarnagob@utn.edu.ec">gmarnagob@utn.edu.ec</a>		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	(06) 2550153	<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	0986380417
<b>DATOS DE LA OBRA</b>			
<b>TÍTULO:</b>	Herramientas de gamificación para la evaluación de competencias comunicativas en la asignatura de lengua y literatura del subnivel medio en la U. E. “José Miguel Leoro Vásquez”.		
<b>AUTOR (ES):</b>	Anrango Borja Germania Marizol		
<b>FECHA: DD/MM/AAAA</b>	11/12/2024		
<b>SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO</b>			
<b>PROGRAMA:</b>	<b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b> <input checked="" type="checkbox"/>		
<b>TITULO POR EL QUE OPTA:</b>	Maestría en Tecnología e Innovación Educativa		
<b>Tutor:</b>	MSc. Evelyn Estefanía Hernández Martínez.		
<b>Asesor:</b>	PHD. José Alí Moncada Rangel		

## **CONSTANCIAS**

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 11 días del mes de diciembre de 2024

**EL AUTOR:**

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Germania Marizol Anrango Borja', written in a cursive style with large loops and flourishes.

Nombre: Germania Marizol Anrango Borja

## **APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR**

El comité calificador del trabajo: Herramientas de gamificación para la evaluación de competencias comunicativas en la asignatura de Lengua y Literatura del subnivel medio en la Unidad Educativa “José Miguel Leoro Vásquez” elaborado por obtención del título de Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



**MSc. Evelyn Estefanía Hernández Martínez**  
C.C: 1003333620



**José Ali Moncada Rangel PhD.**  
C.C: 1757128267

**IBARRA - 2024**

## **DEDICATORIA**

Este reto cumplido quiero ofrecer a Dios, mi hallado constante, la mano divina que nunca me soltó durante este proceso.

Cómo no agradecer la paciencia, comprensión y muestras de cariño de mis tres hermosos hijos, Diego Alexander, Carlos Adrián y William Ismael, mi hijo menor, quien con sus abrazos y besos recargaba mi energía que muchas veces se vio agotada.

A mi amado esposo William Chuquín, quien con paciencia me supo suplantar en las labores y responsabilidades que tiene una madre con sus hijos y con el hogar, brindándome de esta manera su apoyo constante y su demostración de un amor verdadero.

A mis padres, por ser parte fundamental de mi vida, por su contante preocupación en todo este proceso, gracias por aquellas palabras de aliento de mi madre que jamás me faltó, mismas que me ayudaron a no decaer y seguir con pie firme hasta el final.

Gracias a cada uno de ustedes, que con su muestra de amor y cariño me motivaron a seguir adelante y conseguir esta meta tan anhelada.

Con mucho amor.

Germania

## **AGRADECIMIENTO**

En este apartado me permito a la Universidad Técnica del Norte por ser anfitrión de estos programas de Posgrado, que ofrecen oportunidades de superación y la obtención de nuevos títulos académicos.

A la magister Evelyn Estefanía Hernández Martínez por su orientación durante el desarrollo de este proyecto, gracias a sus observaciones se ha podido obtener un trabajo de calidad.

A todos los docentes que impartieron sus conocimientos en cada una de sus clases, mismos que han sido muy necesarios para el desarrollo de este trabajo investigativo.

A mis compañeros de la Unidad Educativa que iniciamos juntos este nuevo proyecto, por todos aquellos momentos que hemos pasado a lo largo de este tiempo, su compañía a sido también un soporte valioso.

Este logro no hubiese sido posible sin cada uno de sus aportes.

Con gratitud

Germania.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	7
ÍNDICE DE TABLAS .....	9
ÍNDICE DE FIGURAS.....	10
RESUMEN .....	11
CAPÍTULO I .....	13
EL PROBLEMA.....	13
1.1 Planteamiento del Problema .....	13
1.1.1 Formulación del problema.....	14
1.1.2 Interrogantes .....	14
1.2 Antecedentes.....	14
1.3 Objetivos de la investigación .....	17
1.3.1. Objetivo general.....	17
1.3.2 Objetivos específicos .....	17
1.4 Justificación .....	17
CAPÍTULO II.....	20
MARCO REFERENCIAL.....	20
2.1 Marco teórico.....	20
2.1.1 TIC.....	20
2.1.2 Gamificación.....	21
2.1.3 Evaluación de competencias comunicativas .....	28
2.4 Marco Legal .....	33
2.4.1 Constitución de la República del Ecuador .....	33
2.4.2 Título VII: Régimen del Buen Vivir.....	34
2.4.3 Ley Orgánica de Educación Intercultural .....	35
CAPÍTULO III.....	37
MARCO METODOLÓGICO.....	37
3.1 Descripción del área de estudio / Descripción del grupo de estudio.....	37
3.2 Enfoque y tipo de investigación.....	37
3.2.1 Investigación documental .....	38
3.2.2 Investigación de campo.....	38

3.2.3 Investigación descriptiva.....	38
3.3 Procedimiento de investigación .....	38
3.4 Consideraciones bioéticas.....	47
CAPITULO IV.....	48
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	48
4.1 Diagnóstico del nivel de competencias comunicativas en los estudiantes del subnivel medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez” .....	48
CAPÍTULO V.....	56
PROPUESTA.....	56
5.1 Título de la propuesta.....	56
5.2. Justificación .....	56
5.3. Objetivo de la propuesta .....	57
5.4. Introducción.....	57
5.5. Beneficiarios .....	57
5.6. Componentes de la propuesta .....	57
5.7 Contenidos de la Competencias Comunicativas.....	58
5.8 Valorar el impacto de la evaluación formativa con herramientas de gamificación en la mejora de competencias comunicacionales de los Estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez” .....	110
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	112
6.1 Conclusiones.....	112
6.2 Recomendaciones .....	113
REFERENCIAS.....	114
ANEXOS .....	119



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Codificación de las preguntas de la encuesta a docentes.....	40
Tabla 2. Codificación de los participantes en las encuestas .....	41
Tabla 3. Codificación de las preguntas de las pruebas diagnosticas.....	42
Tabla 4. Grado de familiarización de los estudiantes con el término "gamificación" .....	48
Tabla 5. Percepción de los docentes sobre el uso de la gamificación en las clases al menos una vez a la semana .....	49
Tabla 6. Percepción de los docentes sobre si la gamificación puede ser una herramienta útil para evaluar las competencias comunicativas de los estudiantes .....	50
Tabla 7. Percepción de los docentes sobre si la gamificación puede proporcionar una forma divertida y atractiva de evaluar las diferentes habilidades comunicativas.....	51
Tabla 8. Percepción de los docentes sobre si la gamificación permite evaluar conocimientos, desarrollo de destrezas y actitudes simultáneamente.....	52
Tabla 9. Percepción de los docentes sobre si la implementación de la gamificación para la evaluación de las competencias comunicativas requiere una planificación cuidadosa y una selección adecuada de actividades .....	53
Tabla 10. Percepción de los docentes sobre si existen recursos y herramientas disponibles para apoyar a los docentes en la implementación de la gamificación para la evaluación de las competencias comunicativas.....	54
Tabla 11. Percepción de los docentes sobre si les gustaría que se cambie la modalidad de evaluación tradicional por la nueva metodología de gamificación.....	55
Tabla 12. Descripción de los contenidos que fueron considerados en la guía de actividades.....	58
Tabla 13. Resultados obtenidos por los estudiantes en dos modalidades de evaluación: la prueba convencional y la prueba gamificada.....	110
Tabla 14. Resultados obtenidos de la prueba t.....	111

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Elementos de la gamificación.....	24
Figura 2. Tipos de evaluación educativas .....	33
Figura 3. Descripción del área de estudio.....	37
Figura 4. Modelo ADDIE .....	45

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
INSTITUTO DE POSGRADO  
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

**Herramientas de gamificación para la evaluación de competencias comunicativas en la asignatura de Lengua y Literatura del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”**

**Autor:** Germania Marizol Anrango Borja

**Tutor:** Evelyn Estefanía Hernández Martínez

**Año:** 2024

**RESUMEN**

La gamificación es una herramienta muy valiosa que se utiliza como una estrategia pedagógica innovadora que combina elementos lúdicos con contenidos educativos y tiene el objetivo de dinamizar el quehacer educativo, logrando que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo. Esta investigación tiene el objetivo de diseñar actividades de evaluación formativa mediante el uso de herramientas de gamificación para fortalecer las competencias comunicacionales en los estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”. Por esta razón, se realizó una serie de actividades para la evaluación de competencias comunicativas en el área de Lengua y Literatura utilizando herramientas de gamificación como: Educaplay, Kahoot, Word Wall, NearPod y Cannva. Al tener esta investigación un enfoque cuantitativo, mediante la estadística, se pudo obtener resultados de la encuesta aplicada a los docentes del subnivel medio y se pudo contrastar los resultados de las calificaciones obtenidas tanto en la evaluación tradicional como en la evaluación gamificada en 132 estudiantes que representaban la muestra de la investigación; después de los análisis se evidenció una mejora en las calificaciones y en el desarrollo de las competencias comunicativas una vez que los docentes realizaron las actividades de evaluación propuestas mediante gamificación. Se puede concluir que la gamificación aporta significativamente en el rendimiento escolar ya que, por medio de estas actividades interactivas los estudiantes lograron construir fácilmente los contenidos, desarrollar sus competencias y experimentar innovadoras formas de evaluación.

**Palabras clave:** Gamificación, competencias comunicativas, evaluaciones, herramientas de gamificación.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
POSTGRADUATE INSTITUTE  
MASTER'S PROGRAM IN TECHNOLOGY AND EDUCATIONAL INNOVATION

**GAMIFICATION TOOLS FOR ASSESSING COMMUNICATIVE  
COMPETENCIES IN THE LANGUAGE AND LITERATURE SUBJECT AT THE  
MIDDLE LEVEL IN THE "JOSÉ MIGUEL LEORO VÁSQUEZ" SCHOOL**

**Author:** Germania Marizol Anrango Borja

**Advisor:** Evelyn Estefanía Hernández Martínez

**Year:** 2024

**ABSTRACT**

Gamification is a highly valuable tool used as an innovative pedagogical strategy that combines game elements with educational content, aiming to make the learning process more dynamic, engaging, and effective. This research aims to design formative assessment activities using gamification tools to strengthen communication skills in middle-level students at U.E. "José Miguel Leoro Vásquez." For this reason, a series of assessment activities for communication skills in the area of Language and Literature were carried out using gamification tools such as Educaplay, Kahoot, Word Wall, NearPod, and Canva. Given that this research has a quantitative approach, statistical analysis was used to obtain results from a survey applied to middle-level teachers. Additionally, the results of the grades obtained in both traditional and gamified assessments were compared in 132 students, who represented the sample for the research. After analyzing the data, an improvement in grades and the development of communication skills was evident once the students completed the proposed assessment activities through gamification. It can be concluded that gamification significantly contributes to academic performance since, through these interactive activities, students were able to easily build content, develop their skills, and experience innovative assessment methods

**Keywords:** Gamification, communicative competencies, assessments, gamification tools.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1 Planteamiento del Problema

La gamificación se ha convertido en una de las técnicas más empleadas en el ámbito educativo, con el propósito es que los estudiantes adquieran conocimientos de una forma distinta, ya que, se basa en el juego. Generalmente, esta técnica hace referencia a actividades online que requieren de interactividad de los estudiantes.

Actualmente, existen diversos enfoques de gamificación que pueden ser aplicados según los requerimientos y la edad de los estudiantes por lo que, su uso no beneficia únicamente a los estudiantes sino también a los docentes debido a los múltiples beneficios que ofrecen, por ejemplo, contribuyen a incrementar la motivación de los estudiantes, aumentando su atención y concentración, logrando la asimilación de nuevos conocimientos, a través del manejo de contenidos atractivos en ambientes interactivos, seguros y colaborativos.

Sin embargo, se observa la ausencia de herramientas de gamificación para la evaluación de competencias comunicativas en el área de Lengua y Literatura para los estudiantes del Subnivel Medio de la Unidad Educativa “José Miguel Leoro Vásquez” de la parroquia San Antonio de Ibarra, esto responde a varias causas, como la limitada cobertura del internet en la mayoría de Instituciones Fiscales y la falta de recursos digitales en las aulas, razones por las que los maestros se mantienen en el modelo de aprendizaje tradicionalista, donde los conocimientos de los estudiantes son limitados y con escasa capacidad de análisis y competitividad en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por otra parte, también puede estar relacionado con la descontextualización docente en el manejo de las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicacionales) desencadenando en un analfabetismo digital en varios maestros, por tanto, se puede apreciar el desarrollo de clases monótonas, carentes de dinamismo y limitadas a seguir un mismo modelo de aprendizaje.

En el ámbito educativo, la evaluación es un proceso indispensable que los docentes obligatoriamente deben aplicarlo, debido a que, indica el grado de aprendizaje alcanzado, por los estudiantes, sin embargo, en un modelo tradicional las evaluaciones formativas se las presentan únicamente en medios impresos, que a los estudiantes no les llama la atención, por lo que, los

resultados son las bajas calificaciones y la falta de interés por parte de los estudiantes en este tipo de evaluaciones.

Las limitaciones tecnológicas que tienen las Instituciones fiscales de nuestro país, se deben también a la falta de designación de recursos económicos por el Gobierno Central y a la no realización de autogestión por parte de las autoridades institucionales; causas que originan establecimientos educativos carentes de tecnología y docentes con escaso interés de formación en el uso de herramientas tecnológicas. Por estas razones, se señala que actualmente, el sistema de educación en el país está rezagado, generando que los estudiantes se acostumbren a trabajar bajo un modelo carente de innovación educativa, alejado de la tecnología, lo que resulta incompetente para cumplir con las necesidades de los y las estudiantes, que son parte de una era digital.

### ***1.1.1 Formulación del problema***

- ¿La utilización de herramientas de gamificación para la evaluación de competencias comunicativas para los estudiantes del Subnivel Medio de la Unidad Educativa “José Miguel Leoro Vásquez” contribuirá a mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?
- ¿Cuál es la estructura, el contenido y las directrices de las herramientas de evaluación existentes en el área de Lengua y Literatura para el Subnivel Medio?

### ***1.1.2 Interrogantes***

- ¿Qué características deben tener las herramientas de gamificación para la evaluación de competencias comunicativas?
- ¿Cómo se debería socializar las herramientas de gamificación para la evaluación de competencias comunicativas elaboradas?
- ¿Qué directrices se deberá dar a los estudiantes para el uso herramientas de gamificación para la evaluación de competencias comunicativas?

## **1.2 Antecedentes**

Desde tiempos antiguos, los seres humanos han disfrutado de los juegos de mesa, y fueron los romanos quienes crearon el término Ludo, que significa "jugar". Por ello, todo lo vinculado con el juego se conoce como lúdico (Rojas, 2020).

Los juegos se han convertido en los últimos años en una herramienta de aprendizaje, integrándose efectivamente en el campo del conocimiento y cambiando de esta manera, el método de enseñanza que se ha mantenido de generación en generación.

Con el pasar de los años los juegos van reemplazando de a poco los modelos tradicionalistas en cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje adoptados por los docentes, todo esto gracias a su evolución y resultados obtenidos con su aplicación. Según Londoño y Rojas (2020), los juegos han experimentado una evolución significativa y han adquirido un rol importante tanto en la educación formal e informal como en el ámbito organizacional, siendo empleados para la capacitación empresarial y la enseñanza en las organizaciones. En la década de 1970, surge el término "juegos serios", que se refiere a aquellos juegos diseñados específicamente con fines educativos. Posteriormente, en 2010, aparece la "gamificación", una herramienta emergente que utiliza elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos. En el campo educativo, los juegos se aplican en diversas áreas como ciencias, tecnología, ingeniería, matemáticas, salud, negocios, lenguaje, economía, entre otras, incluso en contextos de aprendizaje fuera del aula.

Es necesario enfatizar que la gamificación puede ser utilizada en diferentes ámbitos, siendo el educativo uno de los más importantes debido a que, mediante el uso de múltiples plataformas se pueden diseñar actividades interactivas que aporten significativamente en el proceso educativo de los discentes y docentes.

A partir de su aparición y evolución, la gamificación ha sido tomada como una propuesta como una posible solución a ciertos inconvenientes que presentan los estudiantes al afianzar un tema de estudio o al ser evaluados con cuestionarios caducos y que su propósito es cambiar de perspectiva en torno a su forma de enseñar y evaluar.

Para elaborar los antecedentes de este proyecto, se realizó una revisión de aquellos trabajos investigativos nacionales e internacionales que se han desarrollado anteriormente sobre la gamificación para la evaluación de competencias comunicativas, razón por la cual, esta investigación toma en cuenta el aporte de varios autores que aportaron significativamente con su información.

Entre los principales antecedentes del presente estudio, se destaca la investigación de Martínez et al. (2020) titulado como Gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora en la prueba tres editores, propone en su objetivo diseñar

una estrategia para el fortalecimiento de la comprensión lectora a través de la gamificación mediada con Educaplay, es una herramienta on-line que estimula a los estudiante hacia la adquisición de conocimiento mediante juegos interactivos y fáciles de realizar; esta plataforma fue utilizada para implementar una estrategia pedagógica, con el fin de mejorar habilidades lectoras y el fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Conjuntamente, Orosco (2021) menciona que la mediación en el aula basada en estrategias gamificadoras se presenta como una metodología innovadora y efectiva para promover el aprendizaje significativo en el área de la lectura. A través de la ludificación, se fortalece las competencias lectoras en los estudiantes, se genera una experiencia educativa positiva y enriquecedora y al mismo tiempo se logra un disfrute en la lectura.

Gallegos (2016) menciona que, en el panorama educativo actual, la creación de estrategias innovadoras que complementen los procesos de enseñanza-aprendizaje se ha convertido en un desafío fundamental para los diseñadores de contenidos digitales. En este contexto, surge la gamificación como una tendencia creativa que aprovecha la convergencia de medios, el acceso a la tecnología y el poder de las redes sociales para llegar a una mayor audiencia y transformar la educación.

En el trabajo investigativo de Barrios et al. (2023) se señala que el concepto gamificación emerge como un concepto vanguardista en el ámbito educativo, proponiendo una transformación radical en la forma de enseñar y aprender. Esta metodología implica la integración de elementos propios de los juegos en contextos educativos, con el objetivo de despertar el interés de los estudiantes, facilitar la adquisición de conocimientos y crear experiencias de aprendizaje más atractivas y significativas.

De igual manera, Ormaza (2023) destaca que, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora para impulsar la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura de una manera voluntaria y competitiva, tanto en actividades individuales como en colaborativas, a través de la integración de elementos lúdicos, como puntos, recompensas, niveles y desafíos, los estudiantes se involucran de manera activa y voluntaria en las actividades, permitiéndoles alcanzar objetivos formativos de manera divertida y significativa.

De acuerdo con Guerrero (2020) la gamificación consiste en la implantación de estrategias y técnicas propias de los juegos en contextos educativos. Esta metodología innovadora refuerza la memoria, promueve el pensamiento positivo y estimula la interacción y la competitividad, por lo



que busca acercar a estudiantes y docentes a un entorno de aprendizaje dinámico y motivador, donde la práctica se convierte en la base fundamental para la adquisición de nuevos conocimientos.

### **1.3 Objetivos de la investigación**

#### ***1.3.1. Objetivo general***

Diseñar actividades de evaluación formativa mediante el uso de herramientas de gamificación para fortalecer las competencias comunicacionales en los estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.

#### ***1.3.2 Objetivos específicos***

- Diagnosticar la aplicación de la gamificación por parte de los docentes en la evaluación de competencias comunicativas.
- Delinear actividades de evaluación a través de herramientas de gamificación que permitan el desarrollo de las competencias comunicacionales en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Valorar el impacto de la evaluación formativa con herramientas de gamificación en la mejora de competencias comunicacionales de los estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.

### **1.4 Justificación**

La presente investigación está orientada al uso de herramientas de gamificación para la evaluación de competencias comunicativas, que sean capaces de medir la capacidad cognitiva, competitiva y creativa de cada uno de los estudiantes mediante el manejo de la tecnología y sus diferentes recursos o herramientas que ayuden a realizar una serie de evaluaciones de una manera diferente a la tradicional.

La importancia del uso y aplicación de herramientas de gamificación para la evaluación de los estudiantes radica en sus múltiples aportes que estas brindan en el proceso de enseñanza aprendizaje, facilitando la comprensión y el aprendizaje mismo, ya que, su uso motiva a los estudiantes y les ayuda a mantener la atención, lo que facilita la asimilación de los contenidos de manera más rápida y efectiva.

Mediante el uso de herramientas de gamificación para la evaluación de competencias comunicativas, ofrecen la posibilidad de adaptar la evaluación a las necesidades individuales de cada estudiante, por tal razón, permite reconocer sus potencialidades y debilidades, por lo que es necesario que exista la retroalimentación para que todos los estudiantes logren alcanzar los conocimientos y se pueda realizar el seguimiento de sus progresos.

El Ministerio de Educación y Cultura (MINEDUC, 2012) afirma que la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo ha abierto las puertas a un universo de posibilidades para enriquecer los procesos de aprendizaje. A través de las TIC, los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar en entornos virtuales o con recursos multimedia, simular situaciones reales o resolver problemas auténticos, tanto de forma individual como colaborativa. Además, las TIC les brindan la posibilidad de explorar y buscar información en internet con fines educativos, ampliando su horizonte de conocimiento y fomentando su curiosidad.

Sin embargo, en la actualidad son pocos los docentes que hacen usos de las herramientas tecnológicas como un apoyo en su quehacer educativo, por esta razón, se ha visto la necesidad de realizar una investigación que permita introducir la gamificación como un medio evaluador de conocimientos y desarrollo de competencias comunicativas, mediante la implementación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación que permitan a los educandos experimentar un forma diferente y divertida sus evaluaciones.

Al hablar de beneficio, se puede recalcar que este proyecto investigativo tendrá beneficiarios directos como indirectos, los beneficiarios directos serán los niños del subnivel medio y los beneficiarios indirectos serán los docentes de la Unidad Educativa “José Miguel Leoro Vásquez”, padres de familia y la sociedad en general.

Esta investigación incentivará a los docentes hacia el uso e implementación de la gamificación para evaluar competencias comunicativas en sus estudiantes, mediante el uso de varias herramientas tecnológicas que sean de fácil acceso y utilización para los estudiantes.

Por otra parte, contribuirá a la mejora de la sociedad, ya que desde los espacios educativos se aplicarán estrategias tecnológicas que les permitan a los estudiantes convertirse en seres críticos, creativos y emocionalmente dispuestos a enfrentar los desafíos de una sociedad moderna y tecnológica. Podría ser implementado también a nivel nacional, incluyéndolo en el currículo para

el subnivel Medio, mismo que contribuiría al desarrollo de destrezas y habilidades tecnológicas en cada uno de los estudiantes.

Este proyecto de investigación tendrá un aporte a nivel regional, ya que, podrían beneficiarse otras instituciones educativas que deseen innovar su forma tradicionalista de evaluar, por la propuesta en esta investigación, tomando en cuenta los excelentes resultados que esta investigación obtuvo durante su aplicación.

Finalmente, a nivel local este proyecto, a través de la gamificación permitirá evaluar el desarrollo efectivo de las competencias comunicativas de los niños y niñas del nivel Medio matriculados legalmente en la Unidad Educativa “José Miguel Leoro Vásquez”.

Si hablamos de viabilidad, puedo aseverar que su realización es viable por cuanto, los materiales que van a ser utilizados corresponden a recursos tecnológicos de bajos costos. Por otra parte, la Comunidad Educativa y las autoridades de la Universidad Técnica del Norte facilitarán también el desarrollo del proyecto en mención.

En conclusión, el uso y aplicación de las herramientas de gamificación para la evaluación de competencias comunicativas en los estudiantes de la Unidad Educativa es sumamente importante y necesaria, porque facilitará significativamente el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo realizar una evaluación personalizada en los estudiantes. Por su parte, los docentes deben estar conscientes que estas herramientas de gamificación son fundamentales para mejorar la calidad de la educación y brindar una experiencia de aprendizaje más enriquecedora para los estudiantes.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO REFERENCIAL**

#### **2.1 Marco teórico**

##### **2.1.1 TIC**

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) engloban una amplia gama de herramientas y sistemas que permiten acceder, generar, almacenar, presentar y compartir información. Con la aparición de Internet, las TIC han avanzado de manera extraordinaria, facilitando el intercambio ágil de datos e información a nivel mundial. Estas tecnologías se han vuelto fundamentales en el mundo actual, transformando múltiples aspectos de la vida diaria y profesional (Remolina & López, 2023).

##### **2.1.1.1 Uso de las TIC como herramienta en el aprendizaje**

Las TIC han emergido como componentes esenciales en el proceso educativo, ofreciendo herramientas que transforman la enseñanza y el aprendizaje, dado que incluyen una variedad de dispositivos y aplicaciones que facilitan el almacenamiento, procesamiento y transmisión de información de manera digital. Los docentes deben estar conscientes de los beneficios y potencialidades de las TIC, y deben poseer, al menos, conocimientos básicos sobre su uso para mejorar la transmisión de información a los estudiantes. La integración de las TIC en el aula no solo moderniza la enseñanza, sino que también fomenta un aprendizaje significativo, permite el autoaprendizaje y prepara a los estudiantes para un entorno cada vez más digital (Cardozo, 2022).

Sin embargo, la implementación efectiva de estas tecnologías requiere una capacitación adecuada de los docentes, ya que el mero acceso a las TIC no garantiza su uso eficiente. La educación debe adaptarse continuamente a las nuevas tecnologías para cerrar la brecha entre las habilidades actuales de los estudiantes y las demandas del mundo moderno, evitando así un uso inapropiado o insuficiente de estas herramientas que son vitales para el desarrollo académico y social (Coronel & Agramonte, 2023).

Se deduce de esta información, que los profesores necesitan formarse en el uso eficiente de las TIC y en la incorporación de recursos como la gamificación en sus métodos educativos para asegurar un aprendizaje valioso y acorde a las exigencias del entorno digital actual; lo cual mejorará el desarrollo de habilidades comunicativas en los alumnos.

## **2.1.2 Gamificación**

La gamificación es una estrategia didáctica que consiste en aplicar elementos de juego en contextos no lúdicos, como la educación. Esta técnica busca motivar y comprometer a los estudiantes al utilizar mecánicas de juego, tales como recompensas, competencias y desafíos, para fomentar el aprendizaje y la participación activa. En el contexto de la educación de contabilidad, la gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar la experiencia de aprendizaje y el dominio de conceptos contables (Toledo et al., 2023).

En este sentido, se señala que la gamificación como estrategia educativa, puede cambiar la forma en que se lleva a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje al introducir conceptos como recompensas y desafíos para crear un ambiente más estimulante y atractivo para los alumnos; esto facilitaría su participación activa y contribuiría a mejorar su comprensión de temas complicados.

### **2.1.2.1 Elementos de la gamificación**

Según Acosta et al. (2020) los elementos de la gamificación incluyen los componentes las mecánicas y dinámicas:

1. Componentes: son los elementos visuales y tangibles de los sistemas gamificados que los usuarios pueden ver o interactuar. Estos forman la base de la experiencia de juego y contribuyen a motivar a los usuarios mediante el logro de metas o la obtención de recompensas.

- Avatar: Es la representación visual que los jugadores o usuarios eligen para sí mismos en el sistema gamificado. Puede ser una imagen, ícono o personaje que los identifica durante el proceso. Los avatares permiten una personalización y ayudan a aumentar la identificación emocional de los jugadores con el entorno, lo que potencia el compromiso y la motivación.
- Puntos: Los puntos son una medida numérica del progreso de los usuarios en el sistema. Sirven como retroalimentación inmediata, ayudando a los jugadores a comprender su rendimiento y mantener la motivación. Existen varios tipos de puntos, como puntos de experiencia (ganados al completar tareas), puntos convertibles (canjeables por recompensas), y puntos de reputación (obtenidos por acciones positivas dentro de la comunidad).
- Insignias: Las insignias son representaciones visuales que simbolizan logros específicos. Se obtienen al cumplir ciertos objetivos y son coleccionables, lo que

fomenta la motivación por alcanzar metas. Las insignias también refuerzan el sentido de competencia y progreso, ya que reflejan las habilidades o hitos alcanzados por los usuarios.

- **Tablas de clasificación:** Las tablas de clasificación son listas que ordenan a los jugadores según su desempeño relativo. Aumentan la competencia entre los usuarios, motivando a quienes están en las posiciones superiores y desafiando a quienes están por debajo a mejorar su rendimiento. Sin embargo, estas pueden ser desmotivadoras para algunos si la brecha entre los primeros lugares y el resto es muy grande.
- **Barras de progreso:** Las barras de progreso muestran visualmente el avance de los jugadores hacia un objetivo. Ofrecen retroalimentación inmediata, lo que ayuda a mantener a los usuarios enfocados en sus metas. Estas barras son útiles para mantener la motivación, ya que permiten que los usuarios vean cuán cerca están de completar una tarea o nivel.

2. **Mecánicas:** son las reglas que estructuran el funcionamiento de la gamificación. Determinan cómo se llevan a cabo las interacciones y el comportamiento de los jugadores dentro del sistema. Estas son las dinámicas que motivan la participación activa de los usuarios (Acosta et al., 2020):

- **Competencia:** La competencia puede ser tanto individual como grupal. Implica enfrentarse a otros usuarios para alcanzar un objetivo o puntaje. Esta mecánica es efectiva para motivar a los usuarios a mejorar su rendimiento, aunque es importante equilibrarla para evitar que genere frustración en aquellos que no logran alcanzar las primeras posiciones.
- **Cooperación:** Contraria a la competencia, la cooperación implica que los usuarios trabajen en equipo para lograr un objetivo común. Esta mecánica es clave para fomentar el aprendizaje colaborativo, mejorar las habilidades de trabajo en equipo y crear un sentido de comunidad.
- **Desafíos:** Los desafíos son tareas que requieren esfuerzo adicional para ser completadas. Estas pueden ser sorpresivas o planeadas, y su nivel de dificultad debe estar en sintonía con las habilidades de los jugadores. Un desafío bien diseñado

genera motivación y satisfacción al superarlo, mientras que uno demasiado difícil puede causar frustración.

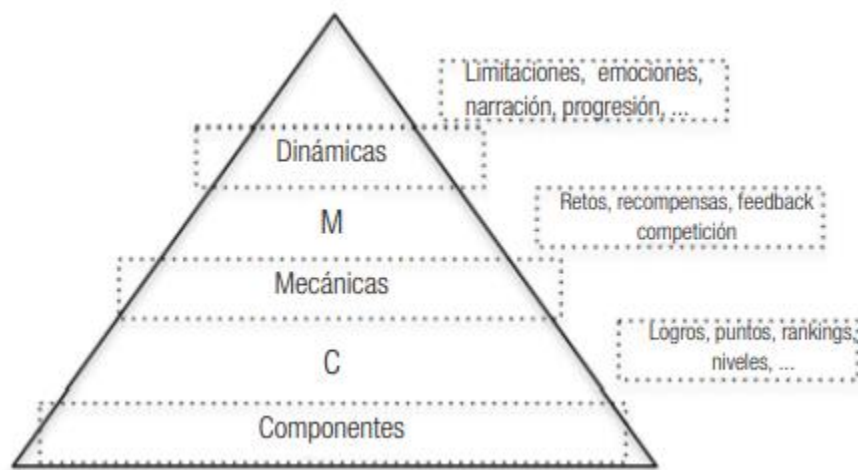
- **Recompensas:** Las recompensas son los incentivos que reciben los usuarios al completar con éxito tareas o desafíos. Pueden ser puntos, insignias, objetos virtuales o avances en el sistema. Las recompensas no solo refuerzan el comportamiento positivo, sino que también mantienen el interés de los jugadores.
- **Prueba y error:** Esta mecánica permite a los jugadores repetir una tarea varias veces hasta completarla correctamente. Brinda la oportunidad de aprender a partir de los errores, lo que fomenta el aprendizaje continuo y la exploración de nuevas estrategias dentro del sistema.
- **Turnos:** Los turnos son una mecánica que implica alternar entre los jugadores para realizar acciones. Esta mecánica fomenta la equidad y el trabajo en equipo, ya que todos los participantes tienen la oportunidad de participar y contribuir al progreso del equipo.

3. **Dinámicas:** son las grandes motivaciones o fuerzas que impulsan el comportamiento de los usuarios. Son los elementos más abstractos de la gamificación, ya que se refieren a las emociones, sentimientos y motivaciones que se generan a partir de la interacción con los componentes y las mecánicas (Acosta et al., 2020):

- **Narrativa:** La narrativa coloca a los jugadores en un contexto o historia que da sentido a las actividades gamificadas. Una historia bien diseñada puede aumentar la inmersión y el compromiso, ya que los usuarios se sienten parte de algo más grande, lo que les motiva a continuar avanzando en el sistema.
- **Emociones:** Las emociones son los sentimientos que los jugadores experimentan durante su participación. Estos pueden incluir felicidad, satisfacción, frustración o sorpresa, y se generan en función de los desafíos y recompensas del sistema. Las emociones juegan un papel fundamental en la motivación intrínseca de los usuarios.
- **Progresión:** La progresión es el sentido de avance que experimentan los usuarios mientras interactúan con el sistema. A medida que los jugadores superan niveles, obtienen recompensas o completan misiones, sienten que están progresando, lo que refuerza su motivación para seguir participando.

- **Retroalimentación:** La retroalimentación proporciona a los jugadores información sobre su desempeño. Puede ser inmediata o diferida, pero siempre es crucial para que los usuarios comprendan si están avanzando correctamente. Una buena retroalimentación fomenta la mejora continua y mantiene a los jugadores enfocados en sus objetivos.
- **Restricciones:** Las restricciones son limitaciones que se imponen en el sistema para agregar un nivel de dificultad o para crear desafíos específicos. Por ejemplo, se puede limitar el tiempo para completar una tarea o la cantidad de recursos disponibles. Estas restricciones aumentan el nivel de desafío y pueden hacer que los usuarios se esfuercen más para lograr sus objetivos.

**Figura 1.**  
*Elementos de la gamificación*



Fuente: Ortiz et al. (2019)

Todos estos componentes desempeñan una función única en la incentivación de los participantes. Por ejemplo, los avatares posibilitan la personalización y potencian el sentimiento de pertenencia de los usuarios al entorno de juego, fortaleciendo así su vínculo emocional. Las insignias y los puntos funcionan como indicadores que animan a los usuarios a seguir avanzando de manera constante; al mismo tiempo que las clasificaciones impulsan la competencia y las barras



de progreso muestran de forma clara el progreso hacia los objetivos establecidos manteniendo la atención y el compromiso de los usuarios en las tareas asignadas.

### **2.1.2.2 Características de la gamificación**

Las características de la gamificación según Khaldi et al. (2023), son:

- Acumulación de puntos: Se asignan puntos cuando se completan actividades o se alcanzan metas específicas. Estos puntos pueden indicar avance y habilidad.
- Progresión por etapas: Los participantes progresan a través de diferentes etapas, proporcionando una estructura organizada y un sentimiento de avance continuo.
- Retos y encargos: Establecen actividades concretas y metas a lograr, manteniendo a los participantes activos y comprometidos.
- Incentivos: Pueden ser físicos (premios concretos) o simbólicos (emblemas, títulos), fomentando la consecución de objetivos.
- Listas de liderazgo: Promueven la competencia mostrando el desempeño de los participantes en relación a sus pares.
- Retroalimentación directa: Ofrece una evaluación instantánea sobre el desempeño, facilitando la modificación de tácticas y conductas.

### **2.1.2.3 Beneficios de la gamificación**

Según Cavus et al. (2023) los beneficios de la gamificación en la educación son:

- Posibilita el estudio en cualquier momento y lugar utilizando tecnologías de la información y la comunicación (TIC).
- Contribuye a organizar y retener la información mediante el uso de niveles y acumulación de puntos, generando una percepción de avance y éxito personal.
- Promueve la autogestión y la dedicación a través de la autonomía y adaptabilidad en el método educativo.
- Explora cómo los componentes de diseño de juegos afectan la motivación, el desempeño y la experiencia educativa del usuario.

### **2.1.2.4 Estrategias gamificadas**

Los estrategias gamificadas, según Manzano et al. (2023), son:

- Instrumentos de juego: Opciones y mandos que los jugadores pueden emplear dentro del contexto lúdico. Ejemplos incluyen seleccionar cartas, apostar, intercambiar, lanzar un ataque, competir y colaborar.
- Dinámicas de juego: Procesos ejecutados al interactuar con los instrumentos de juego. Por ejemplo, interactuar socialmente, manipular, contemplar, adquirir prestigio, enfocarse.
- Respuestas emotivas: Emociones que se pretenden suscitar en los jugadores a través del contacto con el entorno de juego. Estas abarcan sentimientos, imaginación, cuentos, retos, compañerismo, indagación, autoexpresión y diversión.
- Desafíos y competencias: Se plantean retos o competencias entre los participantes, fomentando un espíritu competitivo y motivándolos a mejorar su rendimiento para ganar.
- Badges y logros: Se entregan insignias o medallas digitales por alcanzar ciertos hitos o demostrar habilidades específicas. Estos reconocimientos visuales fomentan la motivación y el orgullo en los logros alcanzados.
- Narrativas y Temáticas: Incorporar historias o temas atractivos para crear un contexto envolvente y emocionalmente significativo para los participantes, lo cual puede aumentar su interés y compromiso.

#### **2.1.2.5 Gamificación como herramienta en el aprendizaje**

La gamificación en la educación presenta varios aspectos positivos que contribuyen significativamente al proceso de enseñanza-aprendizaje; entre sus ventajas, destaca el aumento de la motivación por el aprendizaje, ya que a los estudiantes les atrae trabajar con herramientas que consideran divertidas. Esta característica convierte a las clases en experiencias más amenas y agradables, alejándose de los métodos tradicionales que ya no resuenan con las nuevas generaciones de estudiantes. Además, la gamificación incrementa la atención de los alumnos; las herramientas lúdicas y motivadoras captan su interés y, en consecuencia, mejoran su concentración durante las actividades académicas. Estas ventajas, fundamentadas en la motivación y la diversión, facilitan un entorno educativo más dinámico y efectivo, adaptado a las necesidades y preferencias de los estudiantes contemporáneos (Infante, 2023).

El empleo de la gamificación como recurso tecnológico en el ámbito educativo posee una relevancia social significativa, y su adopción genera un entorno pedagógico novedoso donde los docentes pueden fomentar un aprendizaje más creativo, mientras que los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar de forma eficaz los conocimientos adquiridos. El modelo de aprendizaje en línea ha evolucionado gradualmente hacia un enfoque centrado en el estudiante, facilitando la colaboración y la interacción activa tanto entre profesores y alumnos como entre los propios estudiantes, gracias a las herramientas tecnológicas disponibles. Además, la gamificación también contribuye a mejorar la atención de los estudiantes durante las clases (Bolaños, 2023).

La gamificación se ha integrado en el proceso educativo con resultados significativos en el aprendizaje; sin embargo, no garantiza por sí sola el éxito pedagógico. Es fundamental que esté cuidadosamente planificada y vinculada a las competencias que se desean desarrollar en los estudiantes. Para lograr metas como motivar, promover el conocimiento y reforzar los aprendizajes, es fundamental elegir los componentes del juego en función de los objetivos educativos del curso, las diferentes necesidades de aprendizaje de los estudiantes, y una metodología de enseñanza adecuada (Acosta, 2022).

La práctica de la gamificación representa una fusión entre elementos lúdicos y la educación que va más allá de simplemente proporcionar diversión superficial y esta transformación del entorno educativo tradicional se destaca por crear un ambiente más interactivo así como estimulante. Sin embargo, para que la gamificación sea realmente efectiva, debe estar alineada con los objetivos pedagógicos y responder las competencias que se buscan desarrollar en los estudiantes. No se trata únicamente de incluir juegos, sino de planificar su uso de manera estratégica para potenciar el aprendizaje y asegurar que los contenidos sean asimilados de forma efectiva.

#### **2.1.2.6 Páginas web**

Es un documento digital creado específicamente para la World Wide Web, que incluye información sobre un tema específico y se encuentra alojado en un sistema informático conectado a la red global conocida como Internet. Las páginas web constituyen las unidades individuales que conforman un sitio web, el cual es un conjunto de estas páginas interrelacionadas. Cualquier persona con acceso a Internet y los permisos correspondientes puede consultar dichas páginas (Remolina & López, 2023).

### **2.1.2.7 La lúdica y el juego en el aprendizaje**

La ludificación consiste en la integración de componentes lúdicos en entornos tradicionalmente serios con el objetivo de incrementar la implicación, el entusiasmo y la dedicación de los participantes. Se centra en aplicar estrategias, estructuras y elementos propios de los juegos para abordar desafíos y optimizar la experiencia de los usuarios en diferentes sectores, incluyendo la educación, el ambiente laboral, el sector salud y el marketing (Khaldi et al., 2023).

Los juegos didácticos facilitan el desarrollo de habilidades cognitivas y promueven actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad y la capacidad de comunicarse. Se puede afirmar que los juegos educativos representan una excelente alternativa frente a los métodos tradicionales, ya que permiten abordar diversas destrezas de los estudiantes, combinando aprendizaje y entretenimiento (Martínez & Ríos, 2019).

Estos juegos son útiles en la enseñanza de materias de ingeniería, actuando como elementos motivadores para un aprendizaje significativo, orientando a los estudiantes hacia nuevas elaboraciones que fortalezcan su capacidad crítica sobre la realidad y, de alguna forma, contribuyan a su autoaprendizaje. Además, el juego puede entenderse como un recurso que, a través de sus características esenciales, otorga sentido y propósito a la actividad lúdica (Martínez & Ríos, 2019).

Esta información permite señalar, que si bien la ludificación y los juegos educativos representan una forma innovadora de unir diversión y aprendizaje en el ámbito educativo; no constituyen una solución que se ajusta a todas las situaciones pedagógicas de manera universal. A pesar de que pueden potenciar la motivación y la participación de los estudiantes; es fundamental tener en cuenta que no todos los alumnos responden de igual forma a los componentes lúdicos y en ciertos casos estos enfoques podrían desviar la atención del aprendizaje profundo o de las destrezas críticas que requieren un abordaje más estructurado.

### **2.1.3 Evaluación de competencias comunicativas**

#### **2.1.3.1 Importancias del desarrollo de las competencias comunicativas en el aula**

La competencia comunicativa se ha vuelto una habilidad crucial para el éxito personal y profesional en el siglo XXI. En un mundo globalizado e interconectado, la capacidad de comunicarse eficazmente en diversos contextos y con personas de diferentes culturas es esencial

para desenvolverse exitosamente en múltiples ámbitos de la vida. El concepto de competencias comunicativas ha evolucionado notablemente en las últimas décadas. De un enfoque tradicional centrado en la gramática y la comunicación lingüística, se ha avanzado hacia una perspectiva más integral que valora la competencia comunicativa social, la pragmática y la interculturalidad como elementos fundamentales para una comunicación efectiva (Vigoa et al., 2024).

Por su parte, la OCDE (2019) afirma que la capacidad de leer y entender diferentes tipos de textos permite a las personas analizar, criticar e interactuar con diversas temáticas. También enfatiza que las competencias comunicativas se pueden mejorar continuamente a través de conversaciones con otros, lo que mejora la comunicación y la interacción social.

Cruz y Carcausto (2020) subrayan la importancia de las competencias comunicativas en el entorno digital actual, especialmente para los profesionales de la educación. Estos deben enseñar a sus estudiantes habilidades tecnológicas que mejoren la comunicación y el proceso educativo, utilizando diversas aplicaciones para intercambiar ideas, especialmente cuando no están físicamente juntos.

Las competencias comunicativas abarcan diversas competencias adicionales, tales como la competencia lingüística, la competencia sociolingüística, la competencia pragmática y la competencia psicolingüística. Cada una de estas subcompetencias contribuye a la capacidad global de comunicación en diferentes contextos (Vásquez et al., 2020).

Las competencias comunicativas engloban las capacidades para la comunicación y los procesos lingüísticos que se adquieren y perfeccionan a lo largo de la vida. Estas habilidades permiten a las personas interactuar de manera efectiva, además de ayudar a reconocer y expresar emociones, sentimientos y pensamientos. Como resultado, contribuyen al autoconocimiento y crean oportunidades de aprendizaje que fortalecen tanto la autoestima como las habilidades socioemocionales (Giler et al., 2023).

Las habilidades comunicativas son un conjunto de capacidades y procesos lingüísticos que se desarrollan a lo largo de la vida, permitiendo a las personas comunicarse de manera efectiva y adecuada. Estas habilidades incluyen la capacidad de identificar emociones, sentimientos y pensamientos, lo que facilita el autoconocimiento y fortalece la autoestima y las habilidades socioemocionales. En el ámbito educativo, las habilidades comunicativas son vitales tanto para docentes como para estudiantes, ya que son esenciales para establecer una comunicación de calidad y efectiva, dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorar el rendimiento

académico. Estas habilidades comprenden la empatía, apreciación, escucha, flexibilidad, inclusión, apertura y sensibilidad a la cooperación mutua (Tariq & Ullah, 2024).

Por otro lado, según Munawaroh et al. (2022) el desarrollo de las competencias comunicativas en el aula es fundamental para el éxito académico y personal de los estudiantes, dado que no solo facilitan una mejor comprensión y expresión de ideas, sino que también fomentan la capacidad de interactuar eficazmente con sus compañeros y docentes. Al dominar las competencias comunicativas, los estudiantes pueden participar activamente en debates, trabajos en grupo y presentaciones, lo que enriquece el proceso de aprendizaje y promueve un ambiente colaborativo. Estas competencias también capacitan a los estudiantes para afrontar los retos del ámbito laboral y social, donde la comunicación clara y eficiente es fundamental para resolver problemas y fomentar el trabajo colaborativo.

Si bien es innegable que el desarrollo de habilidades comunicativas es crucial para el éxito tanto en el ámbito académico como en el personal; no todos los sistemas educativos le otorgan la misma prioridad en su enseñanza. Esta situación puede limitar la capacidad de los estudiantes para desenvolverse eficientemente en diferentes contextos sociales y profesionales más amplios. Aunque su relevancia es incuestionable; en ocasiones se sigue dando más importancia a las competencias académicas convencionales descuidando destrezas fundamentales como la comunicación intercultural o socioemocional tan necesarias en el mundo contemporáneo. Por ende es esencial armonizar las habilidades idiomáticas con una educación completa que incluya aspectos prácticos y sociales.

### **2.1.3.2 Evaluación de habilidades comunicativas**

Según Ganapathy & Murugan, (2020) se muestra los principales instrumentos de evaluación de habilidades comunicativas:

- **Rúbricas de evaluación:** Las rúbricas son herramientas que proporcionan criterios claros y específicos para evaluar el desempeño comunicativo de los estudiantes. Las rúbricas suelen incluir descripciones detalladas de diferentes niveles de competencia en áreas clave como claridad, coherencia, uso del lenguaje, y efectividad comunicativa. Este método es útil para la evaluación tanto por parte de los profesores como para la autoevaluación y la evaluación entre pares.

- Presentaciones orales: son un método efectivo para evaluar la capacidad de los estudiantes para organizar y expresar ideas de manera clara y persuasiva. Se puede evaluar la estructura del discurso, la claridad del mensaje, el uso adecuado del lenguaje, la interacción con la audiencia, y el manejo de medios visuales y tecnológicos.
- Ensayos y trabajos escritos: permiten evaluar la habilidad de los estudiantes para comunicar sus ideas por escrito. Los criterios de evaluación pueden incluir la organización del contenido, la coherencia y cohesión del texto, la gramática y sintaxis, y la capacidad para argumentar y analizar críticamente.
- Debates y discusiones en grupo: son métodos que evalúan no solo la capacidad de expresión oral, sino también la escucha activa, la cooperación, y la habilidad para responder y argumentar en tiempo real. Estos ejercicios también fomentan habilidades sociales y de trabajo en equipo.
- Evaluación entre pares: implica que los estudiantes evalúen las habilidades comunicativas de sus compañeros. Este método promueve la reflexión crítica y el aprendizaje colaborativo. Además, ayuda a los estudiantes a identificar áreas de mejora en sus propias habilidades comunicativas al observar y evaluar a otros.

Aunque diferentes tipos de evaluación educativa como el diagnóstico, la formativa, y sumativa ofrecen una diversidad de enfoques para monitorear y mejorar el aprendizaje, es importante señalar que en muchos contextos la evaluación sigue siendo predominantemente sumativa, lo cual limita el impacto formativo de la retroalimentación continua. Para mejorar esto, es preferible dar más valor a la evaluación formativa, la cual puede lograr ajustes más dinámicos y personalizados del proceso de enseñanza.

### **2.1.3.3 La evaluación en la educación**

Según Sandoval et al. (2022), los tipos de evaluación educativa incluyen:

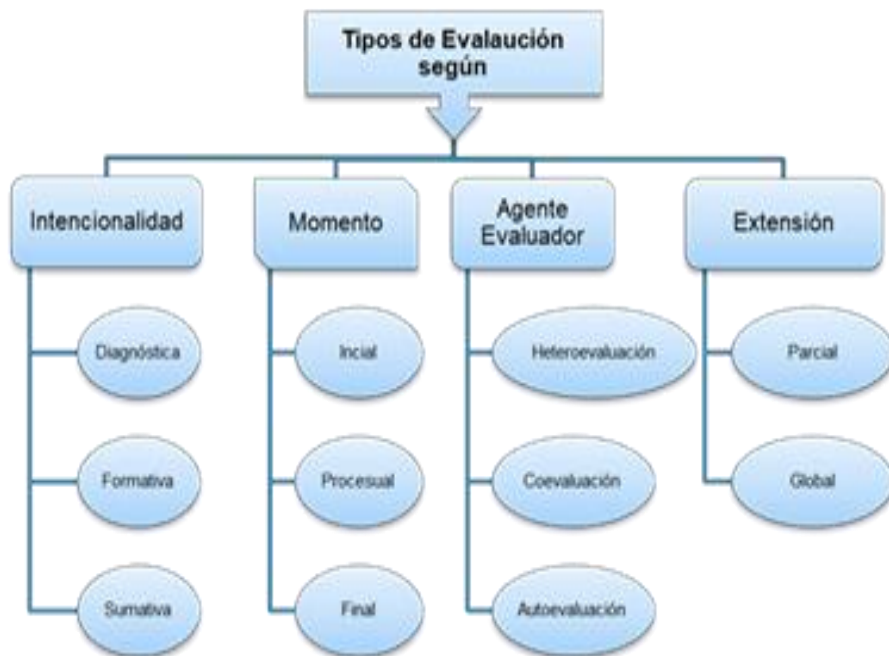
- Evaluación según su propósito: Se refiere al objetivo de la evaluación y se clasifica en: Evaluación diagnóstica, que se realiza al inicio del proceso educativo para identificar los conocimientos previos de los estudiantes y adaptar la enseñanza a sus necesidades; Evaluación formativa, llevada a cabo durante el proceso educativo para ofrecer retroalimentación y mejorar el aprendizaje; y Evaluación sumativa, que se aplica al

final del proceso para verificar si se han alcanzado los objetivos de aprendizaje, normalmente vinculada a una calificación.

- Evaluación según el momento de aplicación: Se refiere a cuándo se realiza la evaluación a lo largo del ciclo escolar o dentro de la secuencia de aprendizaje. Evaluación inicial (diagnóstica) se realiza al principio del proceso educativo. Evaluación intermedia (procesual) se efectúa durante el desarrollo del proceso para supervisar el progreso y hacer ajustes. Evaluación final (sumativa) se aplica al término del proceso para evaluar el cumplimiento de los aprendizajes previstos.
- Evaluación según agente evaluador: Esta relacionado con quien realiza la evaluación y se clasifica en: la heteroevaluación es realizada por una persona externa al evaluado, como un docente. La coevaluación implica que los pares, como los compañeros de curso, evalúan el desempeño de otros estudiantes. La autoevaluación es realizada por el propio estudiante, reflexionando sobre su desempeño y progreso. Además, la evaluación puede ser interna, realizada por miembros de la comunidad escolar, o externa, llevada a cabo por entidades fuera de la escuela, como el Ministerio de Educación.
- Evaluación según extensión de lo evaluado: se refiere a la cantidad de aprendizajes evaluados. La evaluación parcial se enfoca en una parte específica de los contenidos planificados, proporcionando información sobre el progreso en una unidad particular de aprendizaje. La evaluación global abarca la totalidad de los contenidos y aprendizajes planificados para un periodo escolar definido, como un semestre o el año completo, proporcionando una visión general del ciclo formativo y guiando el diseño del siguiente periodo educativo.



**Figura 2.**  
*Tipos de evaluación educativas*



Fuente: Sandoval et al. (2022)

## 2.4 Marco Legal

### 2.4.1 Constitución de la República del Ecuador

La Constitución del Ecuador (2008) establece que el Estado tiene la responsabilidad de garantizar el acceso efectivo y sin discriminación a derechos fundamentales como la educación, salud, y tecnologías de información y comunicación. Los artículos 16 y 17 subrayan la importancia del acceso universal a estas tecnologías, promoviendo la creación y fortalecimiento de medios de comunicación diversos. Así mismo, se consideraron los artículos:

Artículo 26: La educación es un derecho básico para todas las personas durante toda su vida y una obligación del Estado. Debe ser prioritaria en las políticas públicas y en la inversión estatal, asegurando la igualdad de oportunidades e inclusión social. Tanto los individuos, como las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Artículo 27: La educación debe enfocarse en el desarrollo integral de la persona, respetando los derechos humanos, el entorno natural y los valores democráticos. Debe ser inclusiva, participativa, intercultural, diversa, obligatoria y de alta calidad, además de fomentar el respeto, la

equidad de género, la paz, el pensamiento crítico, la justicia y las habilidades individuales y colectivas.

Artículo 28: La educación debe garantizar el acceso universal, la permanencia y la finalización sin exclusión. Es obligatoria en los niveles inicial, básico y secundario. Todas las personas tienen derecho a interactuar con diferentes culturas y a ser parte de una comunidad de aprendizaje. El Estado fomentará el diálogo intercultural y el aprendizaje se desarrollará en entornos tanto formales como informales. La educación pública será laica, gratuita y accesible hasta el nivel superior.

En este contexto, las herramientas de gamificación pueden ser esenciales para mejorar el acceso y la calidad de la educación, permitiendo que todos los estudiantes desarrollen competencias comunicativas de manera efectiva.

#### ***2.4.2 Título VII: Régimen del Buen Vivir***

Según el Capítulo Primero: Inclusión y Equidad, se establece que el Estado tiene varias responsabilidades clave para asegurar una educación inclusiva y equitativa. Debe garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos donde se ejerzan derechos y se promueva la convivencia pacífica, además de ser lugares donde se detecten tempranamente las necesidades especiales de los estudiantes. Este enfoque busca crear un entorno educativo seguro y respetuoso que favorezca el desarrollo integral de todos los niños, niñas y adolescentes (Senplades, 2021).

Además, el Estado debe respetar el desarrollo psicoevolutivo de los menores durante todo el proceso educativo, incorporando tecnologías de información y comunicación para enriquecer la enseñanza y vincularla con actividades productivas o sociales. Esto no solo moderniza la educación sino que también la hace más relevante y aplicable al mundo real, preparando a los estudiantes para participar activamente en la sociedad (Senplades, 2021),

Otra obligación relevante es la incorporación gradual de la enseñanza de al menos una lengua ancestral en los planes de estudio, promoviendo la diversidad cultural y el respeto por las tradiciones. También se debe asegurar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en el proceso educativo, garantizando que todas las personas, sin importar su situación social, geográfica o regional, tengan acceso a la educación pública. Este enfoque equitativo busca garantizar que la educación sea un derecho disponible para todos, sin ningún tipo de discriminación (Senplades, 2021).

### **2.4.3 Ley Orgánica de Educación Intercultural**

Según la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011), en el Título I sobre los Principios Generales, el Artículo 2 establece que la actividad educativa se sustenta en una serie de principios fundamentales. El principio de universalidad establece que la educación es un derecho fundamental, y el Estado debe garantizar el acceso, permanencia y calidad educativa para todos, sin discriminación, en alineación con los tratados internacionales de derechos humanos.

El principio de desarrollo de procesos señala que los niveles educativos deben adaptarse a las etapas de vida de las personas, considerando su desarrollo cognitivo, emocional, psicomotor, capacidades, cultura y lengua, así como sus necesidades individuales y del país. Este principio enfatiza la necesidad de asegurar igualdad real para grupos históricamente marginados o en situación de vulnerabilidad. Mientras que, la educación se concibe como un aprendizaje continuo a lo largo de la vida, promoviendo el aprendizaje compartido y multidisciplinario a través de la cultura, el deporte, la tecnología y el conocimiento, con el fin de fomentar el desarrollo personal y colectivo.

El principio de motivación subraya la importancia de fomentar el esfuerzo personal y el entusiasmo por el aprendizaje, reconociendo el papel clave del profesorado en la mejora de la calidad educativa. La evaluación se entiende como un proceso constante y participativo dentro del sistema educativo. Además, se establece que la investigación y el desarrollo continuo del conocimiento son elementos esenciales para fomentar la creatividad, generar nuevos conocimientos, e impulsar la experimentación e innovación en la educación y la formación científica (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011).

Artículo 3 Fines de la Educación: Los fines de la educación incluyen la promoción del desarrollo científico y tecnológico, asegurando que la educación no solo forme individuos preparados para el presente, sino también innovadores y científicos que impulsen el progreso tecnológico y científico del país.

Título II Capítulo Segundo: De las Obligaciones del Estado Respecto del Derecho a la Educación

Artículo 6 Obligaciones: El Estado tiene el deber fundamental de hacer cumplir de manera progresiva los derechos y garantías constitucionales en el ámbito educativo, junto con los principios y objetivos establecidos por la ley y sus responsabilidades incluyen garantizar la mejora constante de la calidad de la educación, garantizando que el sistema educativo evolucione y se

adapte a nuevas demandas y estándares. El Estado tiene la obligación de asegurar la educación en competencias digitales y fomentar el uso de tecnologías de la información y la comunicación dentro del sistema educativo, vinculando la enseñanza con actividades productivas o sociales. Esto asegura que los estudiantes estén preparados para el mundo digital y puedan aplicar sus conocimientos en contextos prácticos y productivos (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011).

Del mismo modo, el Estado es responsable de promover la investigación científica y tecnológica, incentivar la innovación, respaldar la creación artística, impulsar el deporte y garantizar la protección del patrimonio cultural, natural y ambiental. Esto abarca el fomento de la diversidad cultural y lingüística, asegurando que la educación respete y fomente las diversas culturas y lenguas presentes en el país. Estas obligaciones subrayan la importancia de una educación integral que no solo se centre en la transmisión de conocimientos, sino también en el desarrollo de habilidades prácticas y el respeto por el entorno y la cultura (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011).

La Ley Orgánica de Educación Intercultural de 2011 proporciona un marco legal que apoya la implementación de herramientas de gamificación en la educación, subrayando principios fundamentales como la universalidad, el desarrollo de procesos, el aprendizaje permanente y la inclusión de TIC, el cual garantiza que la educación sea un derecho accesible para todos, promoviendo la igualdad y la inclusión social. Las herramientas de gamificación, al ser flexibles y personalizables, se adaptan a las necesidades individuales y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, fomentando un entorno educativo inclusivo y motivador. Además, estas herramientas facilitan el interaprendizaje y el multiaprendizaje, potenciando las capacidades humanas a través de la interacción cultural y el uso de tecnologías. Finalmente, la motivación y la evaluación continua, aspectos clave de la gamificación, se alinean con la visión de la ley para asegurar una educación de calidad y relevante que prepare a los estudiantes para un mundo en constante cambio.

## CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

### 3.1 Descripción del área de estudio / Descripción del grupo de estudio

Este trabajo investigativo se efectuó en la Unidad Educativa “José Miguel Leoro Vásquez” que está ubicada en el cantón Ibarra, Parroquia San Antonio, Barrio Central, calle Hermanos Miderosy Ramón Teanga, es una Institución de sostenimiento fiscal que cuenta actualmente con 53 docentes y 1050 estudiantes.

#### **Figura 3.**

*Descripción del área de estudio*



### 3.2 Enfoque y tipo de investigación

El presente trabajo correspondió a una investigación descriptiva y cuantitativa, ya que se realizó un análisis de los resultados obtenidos a través de datos estadísticos, derivados de la recolección y tabulación de la información; al respecto Trujillo et al. (2019) manifiesta que:

El enfoque cuantitativo de la investigación se basa en el paradigma positivista, que interpreta la naturaleza a través del lenguaje matemático. Por ello, los fenómenos que ocurren en ella pueden explicarse utilizando esta ciencia. Este fundamento ha permitido que, hasta hoy, sea el enfoque más comúnmente empleado en el ámbito de la investigación, con la estadística como

principal herramienta para analizar los datos recopilados. Además, facilita la generación de resultados y conclusiones mediante procesos de operacionalización de variables.

### ***3.2.1 Investigación documental***

La información se buscará en fuentes bibliográficas de carácter científico, que después de un análisis permitirán tener una visión amplia en cuanto a las herramientas de gamificación para la evaluación de competencias comunicativas.

### ***3.2.2 Investigación de campo***

La investigación de campo o investigación directa se realiza en el mismo lugar y momento en que ocurren los fenómenos objeto de análisis. Por otro lado, la investigación mixta combina características tanto de la investigación documental como de campo, integrando ambas metodologías para obtener una visión más completa del tema estudiado (Guevara et al., 2020). En base a la cita anterior, en este proyecto investigativo se realizará una investigación de campo, debido a que, se trabajará directamente con los estudiantes, en los salones de clase del Subnivel Medio de la Unidad Educativa.

### ***3.2.3 Investigación descriptiva***

La investigación descriptiva implica la recopilación de datos con el fin de verificar hipótesis o responder a interrogantes relacionadas con la situación actual de los sujetos en análisis. Este tipo de estudio identifica y describe las características o comportamientos de los objetos de estudio, proporcionando un informe detallado sobre cómo se manifiestan (Guevara et al., 2020). Bajo este concepto, esta investigación recolectará la información y datos importantes con respecto a los sujetos como objeto de estudio, para de esta manera conocer sus intereses o expectativas en cuanto al tema en estudio.

## **3.3 Procedimiento de investigación**

**Fase 1: Diagnosticar la aplicación de la gamificación por parte de los docentes en la evaluación de competencias comunicativas.**

Instrumento 1: Encuestas a docentes

Se realizaron entrevistas a los 9 docentes de Lengua y Literatura del Subnivel Medio con el objetivo de recopilar información sobre la aplicación de la gamificación en la evaluación de competencias comunicativas, en el cual se exploraron temas como la elección de instrumentos de evaluación, el uso de tecnologías educativas en este proceso, y la percepción general de la efectividad de la gamificación como herramienta pedagógica.

Según Ferial et al. (2020) la encuesta, presenta varias ventajas en comparación con la entrevista; en primer lugar, permite recoger opiniones de un número significativamente mayor de personas, lo que aumenta la representatividad de los resultados. Además, es especialmente útil cuando la muestra está geográficamente dispersa, facilitando la recolección de datos sin necesidad de desplazamientos. Por último, la encuesta simplifica la tabulación y el análisis de las respuestas, lo que facilita al investigador convertir los datos recopilados en información valiosa para la investigación

#### a. Definición de la Unidad de Análisis

La unidad de análisis se definió en relación con la pregunta de investigación para esta fase: ¿En qué nivel los docentes de la U. E. “José Miguel Leoro Vásquez” aplican la gamificación para evaluar las competencias comunicativas? En tal sentido, se seleccionó como unidad de análisis los conocimientos y competencias específicas que los estudiantes poseen en relación con la comunicación efectiva.

#### b. Elaboración de los instrumentos de recolección de datos

Se diseñaron varios instrumentos para llevar a cabo la encuesta y la evaluación:

- Carta de autorización al Sr. Rector de la Institución (Anexo A): Descripción breve del proyecto de investigación.
- Información para participantes (Anexo B): Detalle de las preguntas planteadas y respuestas posibles.
- Cuestionario: Incluye diez preguntas abiertas distribuidas en dos dimensiones, validadas por expertos antes de su aplicación (Anexo C).

Una vez formuladas las preguntas, se creó un primer borrador de la guía de preguntas, el cual se envió a dos jueces en el área para su validación, quienes evaluaron la pertinencia, relevancia

y claridad de cada ítem (Anexo D), se recogieron las observaciones y/o sugerencias, y se realizaron las modificaciones necesarias para mejorar el instrumento de recolección de datos. Para un mejor entendimiento, se codificaron las preguntas como se muestra a continuación:

**Tabla 1.**

*Codificación de las preguntas de la encuesta a docentes*

<b>Dimensión</b>	<b>Código</b>	<b>Pregunta</b>
Herramientas de gamificación	Preg. 1	¿Estoy familiarizado/a con el término "gamificación" en el ámbito educativo?
	Preg. 2	¿Se debería utilizar la gamificación en las clases al menos una vez a la semana?
	Preg. 3	¿Considero que la gamificación puede ser una herramienta útil para evaluar las competencias comunicativas de los estudiantes?
	Preg. 4	¿La gamificación puede ayudar a motivar a los estudiantes a participar activamente en las actividades de evaluación?
	Preg. 5	¿Considera usted que la gamificación permite evaluar conocimientos, desarrollo de destrezas y actitudes simultáneamente?
Evaluación de competencias comunicacionales	Preg. 6	¿La gamificación puede proporcionar una forma divertida y atractiva de evaluar las diferentes habilidades comunicativas, como la expresión oral, la comprensión auditiva, la lectura y la escritura?
	Preg. 7	¿La implementación de la gamificación para la evaluación de las competencias comunicativas requiere una planificación cuidadosa y una selección adecuada de actividades?
	Preg. 8	¿Existen recursos y herramientas disponibles para apoyar a los docentes en la implementación de la gamificación para la evaluación de las competencias comunicativas?
	Preg. 9	¿Me gustaría recibir más información o apoyo para implementar la gamificación en la evaluación de las competencias comunicativas de mis estudiantes?
	Preg. 10	¿Me gustaría que se cambie la modalidad de evaluación tradicional por la nueva metodología de gamificación?

Adicionalmente, se registró información sobre los docentes encuestados, como se muestra en la siguiente tabla:



**Tabla 2.***Codificación de los participantes en las encuestas*

Código	Género	Edad (años)	Grado de Formación	Asignatura	Carga Horaria	Curso
Part1	M	40	Tercer grado	Primaria	28 horas	5°
Part2	M	45	Tercer grado	Primaria	28 horas	5°
Part3	M	49	Tercer grado	Primaria	28 horas	5°
Part4	F	52	Tercer grado	Primaria	28 horas	6°
Part5	F	40	Cuarto grado	Primaria	28 horas	6°
Part6	F	39	Tercer grado	Primaria	28 horas	6°
Part7	F	38	Tercer grado	Primaria	28 horas	7°
Part8	F	42	Tercer grado	Primaria	28 horas	7°
Part9	F	37	Tercer grado	Primaria	28 horas	7°

#### c. Capacitación a los docentes

Previo a la aplicación de la encuesta, esta fue socializada entre los docentes con el fin de que comprendieran claramente el objetivo del estudio.

#### d. Recolección de la información

Para la recolección de datos, se entregó a los docentes que participaron la guía de preguntas de forma impresa y se solicitó que llenaran la información según sus propias percepciones.

#### e. Análisis de los datos

La información recolectada se procesó con el fin de identificar las principales sugerencias y percepciones de los participantes, lo que permitió una evaluación comprensiva de los aspectos investigados.

### **Instrumento 2: Prueba dirigida a los estudiantes**

La prueba se realiza al inicio y durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y emplea diversos instrumentos de evaluación, como cuestionarios, fichas de observación, exámenes y mapas conceptuales. Su objetivo principal es recopilar información sobre los conocimientos previos de los estudiantes en relación a un tema específico (Lara et al., 2020).

Para lo cual, en primera instancia se formularon las preguntas y tareas que compondrían la prueba (Anexo D), asegurándose de que cubrieran todas las dimensiones y competencias

identificadas en la fase de planificación, lo que permitió crear ítems bien definidos y enfocados en evaluar las competencias comunicativas de los estudiantes.

Una vez formuladas las preguntas, se creó un primer borrador de los dos cuestionarios (tradicional y gamificado) que incluía todas las preguntas desarrolladas. Las preguntas fueron organizadas y categorizadas adecuadamente para evaluar la competencia y su utilidad en el aula. Los borradores del cuestionario se enviaron a jueces en el área para su validación, quienes evaluaron la pertinencia, relevancia y claridad de cada ítem (Anexo E), y se recogieron las observaciones y sugerencias de los jueces, y se realizaron las modificaciones necesarias para mejorar el cuestionario.

Se incorporaron todas las modificaciones y sugerencias aceptadas, ajustando el cuestionario final. Se realizó una última revisión interna para asegurar que el instrumento fuera coherente y completo y se preparó para su aplicación en el contexto educativo, el cual es anónimo y confidencial. En la Tabla 3 se presentan las preguntas de las pruebas diagnósticas:

**Tabla 3.**

*Codificación de las preguntas de las pruebas diagnosticas*

Bloque	Código	Pregunta
Comunicación Oral	Preg. 1	Completo el texto en base a la narración oral, utilizando las palabras del recuadro: Contar una historia no es solamente repetir las _____ en voz alta, significa emplear distintos _____ de voz para dar emoción, usar el volumen de voz para motivar la _____, crear tensión y despertar _____. Si queremos ser buenos narradores necesitamos practicar diferentes tonos según la intención comunicativa.
	Preg. 2	Selecciono el literal correspondiente: La comunicación no está formada solamente por palabras. El tono de voz, las expresiones de la cara, los movimientos del cuerpo añaden significación a las palabras. A esto se le conoce como: a) Expresión verbal b) Expresión no verbal c) Comunicación oral.
Lengua y Cultura	Preg. 3	Recuerdo a los elementos del circuito de la comunicación y escribo una V si el enunciado es verdadero y una F si es falso. - El receptor es quien produce el mensaje. ( ) - El mensaje es el contenido que se comunica por cualquier medio. ( ) - El emisor es quien recibe el mensaje. ( ) - El código es el sistema de signos con el que se organiza el mensaje. ( ) - El canal es el medio físico a través del cual el mensaje viaja hasta su destino. ( )

Lectura	Preg. 4	Observo la publicidad y subrayo el literal que contiene sus elementos paratextuales. a) Mensaje, texto, dibujos. b) Imágenes, tipo y tamaño de letra. c) Texto con rima, niños, marca.
	Preg. 5	Reconozco las partes de una noticia y subrayo el literal que contenga el orden correcto de su estructura. a) Entradilla, subtítulo, título, desarrollo, epígrafe. b) Título, subtítulo, entradilla, epígrafe, desarrollo. c) Epígrafe, título, subtítulo, entradilla, desarrollo.
	Preg. 6	Subrayo únicamente el literal que no corresponda a las características de una carta. a) Pueden ser formales, informales y familiares. b) Actualmente se envían por correo electrónico. c) Contienen procedimientos o pasos a seguir para obtener algo. d) Es un medio de comunicación muy antiguo que se ha mantenido y ha evolucionado.
Escritura	Preg. 7	Enlazo a los verbos con la correcta conjugación en la Primera Persona del Singular en los tres tiempos: estudio - aprendí - completaré; juego - leí - leeré; aprendo - estudié - jugaré; leo - jugué - aprenderé; completo - completé - estudiaré.
	Preg. 8	En las siguientes oraciones subrayo el sujeto, el predicado y encierro el núcleo del sujeto y el núcleo del predicado: La maestra de Inglés realizó una hermosa cartelera. Julieth y Mariam realizaron una maqueta de su parroquia.
	Preg. 9	Leo los siguientes versos populares y uno con la clase a la que corresponde: AMORFINO - COPLA
Literatura	Preg. 10	Selecciono el literal que contenga las partes de una carta. a) Epígrafe, título, subtítulo, entradilla, desarrollo. b) Lugar y fecha, saludo, cuerpo, despedida, firma. c) Portada, imágenes, información precisa, mensaje.

### **Procedimiento para la aplicación de la evaluación tradicional**

1. Preparación previa: En la fase de preparación previa, se elaboraron los materiales necesarios, lo que implicó preparar copias impresas de la prueba tradicional para cada estudiante. Este paso aseguró que todos los participantes tuvieran acceso al mismo formato de evaluación; además, se coordinó con los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura del Subnivel Medio para determinar el momento más adecuado para aplicar la prueba. Esta coordinación fue esencial para integrar la actividad dentro del horario académico de los estudiantes sin causar interrupciones significativas en su rutina diaria.

2. Explicación a los estudiantes: El siguiente paso involucró una reunión con los estudiantes en el aula, donde se les explicó el propósito de la prueba y se proporcionó una introducción clara y concisa sobre los objetivos de la prueba y su importancia en la investigación.

Posteriormente, se dieron instrucciones detalladas sobre cómo completar la prueba. Se enfatizó que el ejercicio era completamente anónimo y confidencial, y que los datos recolectados se utilizarían exclusivamente con fines de investigación. Durante esta fase, se dedicó tiempo a resolver todas las preguntas y aclarar cualquier duda que los estudiantes pudieran tener antes de comenzar la prueba, asegurando que todos comprendieran perfectamente las instrucciones.

3. Aplicación de la prueba: Con las instrucciones claras, se procedió a la distribución del material y cada estudiante recibió una copia impresa de la prueba diagnóstica. Se les otorgó un tiempo de 60 minutos para completar la prueba, lo que permitió a los estudiantes trabajar a su propio ritmo sin sentirse apresurados; durante el desarrollo de la prueba, tanto los docentes como el equipo de investigación supervisaron el proceso.

4. Recolección de la prueba: Al finalizar el tiempo asignado, se procedió a la recolección de todas las pruebas y el equipo de investigación se aseguró de recoger cada hoja de manera ordenada. Luego, se realizó una revisión de completitud para verificar que todas las pruebas estuvieran completas y que cada estudiante hubiera respondido a todas las preguntas. Este paso fue fundamental para asegurar que no hubiera datos faltantes que pudieran afectar la integridad del análisis posterior.

5. Procesamiento de la Información: Finalmente, se procedió al procesamiento de la información recolectada y los datos de las pruebas fueron ingresados en una hoja de cálculo de Excel. Cada pregunta y respuesta fue registrada para asegurar la precisión de los datos y una vez ingresados todos los datos en Excel, la información fue exportada al software SPSS para realizar un análisis estadístico detallado.

## **Fase 2: Delinear actividades de evaluación a través de herramientas de gamificación que permitan el desarrollo de las competencias comunicacionales en la asignatura de Lengua y Literatura.**

En esta fase, se diseñaron actividades de evaluación formativa para los estudiantes del Subnivel Medio en la asignatura de Lengua y Literatura, utilizando herramientas de gamificación (Anexo F), las cuales se diseñaron para evaluar las competencias comunicacionales de acuerdo con los objetivos educativos.

El Modelo ADDIE es uno de los modelos comúnmente utilizado en el diseño instruccional, su nombre obedece al acrónimo analize (análisis), designe (diseño), develop (desarrollo),

implement (implementación) y evalúe (evaluación); que representan las fases de este modelo, considerado para algunos como un modelo genérico (Sahaat et al., 2020).

**Figura 4.**  
*Modelo ADDIE*



Fuente: (Saza et al., 2019)

Una vez realizada las encuestas y analizados los resultados, se inició el diseño de las actividades de evaluación a través de herramientas de gamificación que permitan medir el nivel de desarrollo de las competencias comunicacionales en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes del Subnivel Medio de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, para lo cual se consideraron las fases del Modelo ADDIE de la siguiente manera:

- **Análisis:** En esta fase, se identificaron las necesidades y objetivos de evaluación formativa en competencias comunicacionales para los estudiantes del Subnivel Medio. Se analizó el contexto educativo, el perfil de los estudiantes y los recursos tecnológicos disponibles, con el fin de comprender mejor las áreas que requieren intervención y cómo se pueden utilizar las herramientas de gamificación para mejorar las competencias comunicacionales.
- **Diseño:** Se diseñó el formato y la estructura de las actividades de evaluación, considerando diversos tipos de preguntas y criterios de evaluación claros, alineados con los objetivos de aprendizaje, lo cual incluyó la planificación de actividades interactivas que no solo evalúan, sino que también enganchan y motivan a los estudiantes.
- **Desarrollo:** Las actividades de evaluación fueron creadas en la plataforma Canva, utilizando herramientas como: Wordwall, Educaplay, Kahoot, Nearpod, para generar preguntas interactivas y atractivas. Se incluyó retroalimentación inmediata

basada en las respuestas de los estudiantes, desarrollando un contenido que permitiría evaluar el desarrollo de competencias comunicacionales tanto desde el enfoque educativo como entretenido.

- Implementación: Las actividades de evaluación diseñadas se aplicaron en Canva en el entorno de aprendizaje de los estudiantes del subnivel medio, para lo cual, se comunicaron claramente las instrucciones y el propósito de las evaluaciones tanto a los estudiantes como a los docentes involucrados. La implementación se realizó de manera estructurada, asegurando que los estudiantes tuvieran el soporte necesario para participar efectivamente en las actividades.
- La evaluación corresponde a la siguiente fase del estudio.

### **Fase 3: Valorar el impacto de la evaluación formativa con herramientas de gamificación en la mejora de competencias comunicacionales de los estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”**

La implementación de la evaluación gamificada se realizó utilizando la plataforma Canva. Para ello, se configuraron las actividades de evaluación previamente diseñadas en la plataforma, asegurando que estuvieran listas para ser usadas por los estudiantes. Antes de la aplicación, se proporcionaron instrucciones claras tanto a los estudiantes como a los docentes, explicando cómo participar en la evaluación gamificada y garantizando que todos comprendieran el proceso.

Los docentes y el equipo de investigación supervisaron el proceso para asegurar el correcto seguimiento de las instrucciones y los estudiantes recibieron retroalimentación inmediata basada en sus respuestas, lo que les permitió identificar áreas de mejora en tiempo real.

Para valorar el impacto de la evaluación formativa a través de la gamificación, se llevó a cabo un análisis comparativo entre los resultados de la prueba tradicional y la prueba gamificada, para lo cual primero, se recolectaron los datos de ambas pruebas y se ingresaron en una hoja de cálculo de Excel, los cuales fueron posteriormente procesados en el software SPSS, destacando que, la codificación de las respuestas facilitó la comparación y el análisis de los resultados obtenidos en ambas pruebas.

El análisis estadístico incluyó un análisis descriptivo para comparar las medias, medianas y desviaciones estándar de los resultados de ambas pruebas, y un análisis inferencial, utilizando

pruebas t para muestras relacionadas (paired t-tests), para determinar si existían diferencias significativas entre los resultados de la prueba tradicional y la evaluación gamificada.

Finalmente, se interpretaron los resultados del análisis para identificar el impacto de la evaluación gamificada en la mejora de las competencias comunicacionales de los estudiantes y los resultados mostraron si la gamificación había tenido un efecto positivo, proporcionando datos concretos sobre su efectividad.

### **3.4 Consideraciones bioéticas**

Al involucrar esta investigación directamente a un grupo humano, quienes serán los beneficiarios de esta investigación, se obtuvo un consentimiento informado por parte de los representantes legales de los estudiantes, para lo cual inicialmente se procedió a socializar la investigación entre los padres de los estudiantes.

## CAPITULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1 Diagnóstico del nivel de competencias comunicativas en los estudiantes del subnivel medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”

Los resultados de la Tabla 4, muestran que un porcentaje importante de los docentes señalan estar familiarizados con el término gamificación en el ámbito educativo, lo que indica un nivel significativo de reconocimiento y comprensión del concepto, lo cual indica que están abiertos a la implementación de estrategias de gamificación en sus prácticas pedagógicas. Sin embargo, el hecho de que un 33,33% podría no tener un conocimiento profundo o completo del mismo, señalando la necesidad de requerirse posibles capacitaciones o programas de actualización para asegurar que todos los docentes tengan una comprensión integral y puedan aplicar efectivamente la gamificación en sus métodos de enseñanza.

Estos resultados no son similares a los obtenidos en el estudio de Lema et al. (2024) en el cual se evidenció que la mayoría de los docentes no conocen con exactitud la definición de gamificación ni su rol en el proceso de enseñanza-aprendizaje, esto se debe principalmente a la falta de capacitación en estrategias de gamificación.

**Tabla 4.**

*Grado de familiarización de los estudiantes con el término "gamificación"*

Opciones	f	%
Muy de acuerdo	6	66,67%
Algo de acuerdo	3	33,33%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0,00%
Algo en desacuerdo	0	0,00%
Muy en desacuerdo	0	0,00%
Total	9	100,00%

Los resultados de la Tabla 5 muestran que el 88,89% de los docentes encuestados está muy de acuerdo en que la gamificación debería ser utilizada en las clases al menos una vez a la semana, lo que refleja un fuerte respaldo hacia la incorporación regular de esta estrategia



pedagógica, reconociendo su potencial como una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje y el compromiso estudiantil, sin embargo, para que este tipo de estrategia sea efectiva se debe proporcionar orientación y recursos adecuados para asegurar que todos los docentes se sientan cómodos y preparados para aplicar la gamificación de manera efectiva y consistente en sus clases.

Estos resultados son similares al estudio de Rivero & Moreno (2021), en el cual se encuestó a los docentes de la Institución Educativa Particular Montessori sobre el uso de herramientas de gamificación para la evaluación en línea de los estudiantes, evidenciando que el 69% está totalmente de acuerdo y el 31% está de acuerdo. Estos resultados indican que los docentes están dispuestos a innovar y promover cambios en el proceso educativo mediante el uso de herramientas tecnológicas como recurso para evaluar los aprendizajes alcanzados por los estudiantes.

**Tabla 5.**

*Percepción de los docentes sobre el uso de la gamificación en las clases al menos una vez a la semana*

Opciones	f	%
Muy de acuerdo	8	88,89%
Algo de acuerdo	1	11,11%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0,00%
Algo en desacuerdo	0	0,00%
Muy en desacuerdo	0	0,00%
Total	9	100,00%

Los resultados de la Tabla 6 muestran que, el 77,78% de los docentes encuestados está muy de acuerdo en que la gamificación puede ser una herramienta útil para evaluar las competencias comunicativas de los estudiantes, lo que indica una amplia aceptación y confianza en la capacidad de esta estrategia para medir habilidades importantes de manera efectiva, considerando como una técnica válida para la evaluación formativa y sumativa.

En este contexto, Morales (2023), sugiere que las evaluaciones deben ser herramientas que no solo midan el aprendizaje, sino que también lo promuevan, por lo que, la gamificación, con su capacidad para ofrecer retroalimentación inmediata y motivar a los estudiantes mediante recompensas y desafíos, encarna esta idea al transformar la evaluación en una parte integral del

proceso de aprendizaje, lo cual permite que la evaluación sea tanto un diagnóstico del estado actual de las competencias del estudiante como una guía para su mejora continua.

**Tabla 6.**

*Percepción de los docentes sobre si la gamificación puede ser una herramienta útil para evaluar las competencias comunicativas de los estudiantes*

Opciones	f	%
Muy de acuerdo	7	77,78%
Algo de acuerdo	1	11,11%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	1	11,11%
Algo en desacuerdo	0	0,00%
Muy en desacuerdo	0	0,00%
Total	9	100,00%

Los resultados muestran que, el 100% de los docentes encuestados está muy de acuerdo en que la gamificación puede ayudar a motivar a los estudiantes a participar activamente en las actividades de evaluación, destacando el potencial de la gamificación como una herramienta motivacional, la cual permite involucrar a los estudiantes de manera más efectiva en su propio proceso de evaluación.

Estos resultados son similares a los obtenidos en el estudio de Defas et al. (2023) en el cual se determinó que, la gamificación dentro de la evaluación formativa integra, de forma natural para los estudiantes, su propia experiencia con los contenidos curriculares, destacando que la gamificación no solo motiva a los estudiantes, sino que también conecta de manera orgánica sus experiencias personales con los contenidos académicos, lo que enriquece el proceso de evaluación.

Los resultados de la Tabla 7 muestran que, el 88,89% de los docentes encuestados está muy de acuerdo en que la gamificación puede proporcionar una forma divertida y atractiva de evaluar diversas habilidades comunicativas, como la expresión oral, la comprensión auditiva, la lectura y la escritura, respaldando la idea de que la gamificación no solo es eficaz, sino también agradable para los estudiantes, lo que puede facilitar un entorno de aprendizaje más positivo, considerando que las evaluaciones tradicionales a menudo carecen de elementos de entretenimiento que podrían hacer que el proceso de evaluación sea más atractivo y menos estresante para los estudiantes; sin embargo, es necesario establecer la necesidad de formación

y recursos adicionales para garantizar que la gamificación se utilice de manera efectiva y equitativa en la evaluación de diversas habilidades comunicativas.

En este contexto, según lo señala Bustos y Parra, (2019) el examen gamificado pone énfasis en el aspecto lúdico del proceso de aprendizaje, mientras que el examen tradicional se centra más en evaluar el nivel de adquisición de conocimientos, haciendo hincapié en la capacidad de memorización de los estudiantes, lo cual garantizará que las ventajas lúdicas de la gamificación se utilicen de forma que realmente beneficien el aprendizaje y la evaluación de los estudiantes, sin comprometer la rigurosidad educativa.

**Tabla 7.**

*Percepción de los docentes sobre si la gamificación puede proporcionar una forma divertida y atractiva de evaluar las diferentes habilidades comunicativas*

Opciones	f	%
Muy de acuerdo	8	88,89%
Algo de acuerdo	1	11,11%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0,00%
Algo en desacuerdo	0	0,00%
Muy en desacuerdo	0	0,00%
Total	9	100,00%

Los resultados de la Tabla 8 muestran que, el 77,78% de los docentes encuestados está muy de acuerdo en que la gamificación permite evaluar conocimientos, desarrollo de destrezas y actitudes simultáneamente, lo que refleja una fuerte confianza en la capacidad de esta estrategia para ofrecer una evaluación integral de las competencias estudiantiles, lo cual indica que la mayoría de los docentes reconoce que la gamificación puede proporcionar una plataforma dinámica y multifacética para evaluar diferentes aspectos del aprendizaje de manera integrada. Sin embargo, es importante analizar la complejidad de diseñar actividades gamificadas que evalúen de forma eficaz no solo los conocimientos, sino también las habilidades prácticas y las actitudes, lo que podría requerir una mayor capacitación y desarrollo de recursos específicos para asegurar una implementación exitosa.

Estos hallazgos se relacionan con lo establecido por Poma et al. (2022), en cuyo estudio ha determinado que la implementación de la gamificación en la evaluación formativa involucra el uso de una amplia variedad de recursos y técnicas, lo que no solo fortalece la comprensión

y la motivación, sino que también mejora la experiencia de aprendizaje significativo, al crear un entorno interactivo y dinámico donde los estudiantes deben aplicar lo aprendido en contextos prácticos y reales. Mediante el uso de elementos de juego como desafíos, misiones y simulaciones, los estudiantes no solo responden a preguntas teóricas, sino que también deben demostrar habilidades prácticas y tomar decisiones que reflejan sus actitudes y valores.

**Tabla 8.**

*Percepción de los docentes sobre si la gamificación permite evaluar conocimientos, desarrollo de destrezas y actitudes simultáneamente*

Opciones	f	%
Muy de acuerdo	7	77,78%
Algo de acuerdo	1	11,11%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	1	11,11%
Algo en desacuerdo	0	0,00%
Muy en desacuerdo	0	0,00%
Total	9	100,00%

Los resultados de la Tabla 9, muestran que el 77,78% de los docentes encuestados está muy de acuerdo en que la implementación de la gamificación para la evaluación de las competencias comunicativas requiere una planificación cuidadosa y una selección adecuada de actividades, lo que señala que la efectividad de esta metodología, depende de cómo se planifique y ejecute para lograr evaluar correctamente las competencias comunicativas. Por otro lado, existe un grupo de docentes, que a incertidumbre o preocupación respecto a los recursos, tiempo y conocimientos necesarios para llevar a cabo una planificación y selección adecuadas. Estos resultados resaltan la necesidad de proporcionar a los docentes herramientas, ejemplos prácticos y capacitación específica para que puedan implementar la gamificación de manera efectiva y con confianza en sus aulas.

Estos hallazgos coinciden con lo establecido por Sarabia & Bowen, (2023), que argumenta que la gamificación es un proceso que debe ser cuidadosamente diseñado para alinearse con los objetivos educativos, destacando que el simple uso de elementos de juego no es suficiente; la gamificación debe integrarse en un contexto pedagógico bien estructurado para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades específicas, como las competencias comunicativas.

**Tabla 9.**

*Percepción de los docentes sobre si la implementación de la gamificación para la evaluación de las competencias comunicativas requiere una planificación cuidadosa y una selección adecuada de actividades*

Opciones	f	%
Muy de acuerdo	7	77,78%
Algo de acuerdo	1	11,11%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	1	11,11%
Algo en desacuerdo	0	0,00%
Muy en desacuerdo	0	0,00%
Total	9	100,00%

Los resultados de la Tabla 10 muestran que, el 55,56% de los docentes encuestados está algo de acuerdo en que existen recursos y herramientas disponibles para apoyar la implementación de la gamificación en la evaluación de competencias comunicativas. Este resultado sugiere que, aunque la mayoría de los docentes reconoce la presencia de recursos, hay una percepción de que estos podrían no ser completamente adecuados o fácilmente accesibles, por lo que, es importante ofrecer capacitaciones adicionales y desarrollar herramientas más específicas para asegurar que los docentes se sientan completamente preparados y respaldados en la implementación efectiva de la gamificación en sus aulas.

Este escenario se alinea con lo planteado por Smiderle et al. (2020) quienes establecieron que la gamificación, para ser exitosa en el ámbito educativo, no solo requiere la presencia de recursos, sino también su accesibilidad y adaptabilidad al contexto específico de los docentes, enfatizando que el simple hecho de disponer de herramientas no garantiza el éxito de la metodología; dado que es fundamental que estas herramientas sean adecuadas y que los docentes posean el conocimiento y la confianza para utilizarlas de manera efectiva.

**Tabla 10.**

*Percepción de los docentes sobre si existen recursos y herramientas disponibles para apoyar a los docentes en la implementación de la gamificación para la evaluación de las competencias comunicativas*

Opciones	f	%
Muy de acuerdo	4	44,44%
Algo de acuerdo	5	55,56%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0,00%
Algo en desacuerdo	0	0,00%
Muy en desacuerdo	0	0,00%
Total	9	100,00%

El 100% de los docentes encuestados está muy de acuerdo en que les gustaría recibir más información o apoyo para implementar la gamificación en la evaluación de las competencias comunicativas de sus estudiantes, lo cual indica una fuerte demanda por parte de los docentes de recursos adicionales, formación y orientación para sentirse más capacitados en el uso de esta metodología.

Por otro lado, los resultados de la Tabla 11, muestran que el 88,89% de los docentes encuestados está muy de acuerdo en que les gustaría que se cambie la modalidad de evaluación tradicional por la nueva metodología de gamificación. Además, un 11,11% de los docentes está algo de acuerdo con esta idea, lo que sugiere que, aunque la mayoría está entusiasta por el cambio, existe un pequeño grupo que apoya la transición pero con ciertas reservas o expectativas moderadas.

Estos resultados revelan que para algunos docentes, la transición podría requerir más reflexión, preparación o pruebas antes de ser completamente implementada, además se evidencia un fuerte interés y disposición para innovar en las prácticas evaluativas, al tiempo que destacan la necesidad de abordar cualquier incertidumbre o preocupación que los docentes puedan tener para asegurar una adopción exitosa y efectiva de la gamificación en sus aulas.

En el estudio de Colomo et al. (2020) se concluye que los docentes perciben la prueba gamificada de manera más favorable en comparación con la prueba tradicional, observándose diferencias significativas en todas las áreas evaluadas, destacando como principales ventajas el incremento de la motivación y la capacidad de esta metodología para fomentar la continuidad del aprendizaje más allá del entorno escolar.

**Tabla 11.**

*Percepción de los docentes sobre si les gustaría que se cambie la modalidad de evaluación tradicional por la nueva metodología de gamificación*

Opciones	f	%
Muy de acuerdo	8	88,89%
Algo de acuerdo	1	11,11%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0,00%
Algo en desacuerdo	0	0,00%
Muy en desacuerdo	0	0,00%
Total	9	100,00%

## **CAPÍTULO V**

### **PROPUESTA**

#### **5.1 Título de la propuesta**

Diseño de actividades de evaluación formativa mediante el uso de herramientas de gamificación para fortalecer las competencias comunicacionales en los estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.

#### **5.2. Justificación**

La implementación de herramientas de gamificación en el proceso de evaluación formativa surge de la necesidad pedagógica identificada en los estudiantes del Subnivel Medio de la U.E. "José Miguel Leoro Vásquez". Hasta el momento, las actividades de evaluación se han centrado principalmente en métodos tradicionales que no siempre logran captar el interés de los estudiantes ni fomentar el desarrollo de sus competencias comunicacionales. En este contexto, la gamificación ofrece una solución innovadora que permite convertir las evaluaciones en experiencias más atractivas y motivadoras, utilizando dinámicas propias de los juegos como recompensas, desafíos y retroalimentación inmediata.

Esta propuesta se justifica también por el hecho de que la gamificación no solo incrementa la motivación de los estudiantes, sino que también mejora la adquisición de competencias comunicacionales. Mediante actividades interactivas y simulaciones, los estudiantes pueden desarrollar y practicar habilidades de expresión oral, comprensión auditiva, lectura y escritura de manera dinámica y participativa. Además, el uso de herramientas digitales como Canva, Wordwall, Educaplay, Kahoot, Nearpod, facilita la personalización de las actividades de acuerdo con las necesidades individuales de cada estudiante, ofreciendo una retroalimentación inmediata y adaptada a su progreso.

La gamificación también fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, lo cual es esencial para el desarrollo de competencias comunicacionales. Al participar en actividades que requieren interacción y cooperación, los estudiantes no solo fortalecen sus habilidades comunicativas, sino que también desarrollan competencias sociales importantes.

Otro aspecto relevante de esta propuesta es que la gamificación permite una evaluación continua y formativa. A través de la recopilación de datos sobre el desempeño de los estudiantes, los docentes pueden ajustar las actividades y ofrecer retroalimentación en tiempo real, asegurando un seguimiento más cercano del aprendizaje y un mejor entendimiento de las áreas que requieren atención.



### **5.3. Objetivo de la propuesta**

Diseñar actividades de evaluación formativa basadas en herramientas de gamificación que fortalezcan las competencias comunicacionales de los estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.

### **5.4. Introducción**

La enseñanza de las competencias comunicacionales es esencial para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que estas habilidades les permiten expresarse adecuadamente, comprender mejor la información que reciben y participar activamente en su entorno académico y social. Sin embargo, las metodologías tradicionales de evaluación no siempre logran captar el interés de los estudiantes ni motivarlos a mejorar sus habilidades.

En este contexto, la gamificación ofrece una alternativa innovadora para transformar las evaluaciones en experiencias interactivas y motivadoras, utilizando elementos lúdicos para crear un entorno más atractivo y dinámico. En esta propuesta, se explorará el uso de herramientas digitales como Wordwall, Educaplay, Kahoot, Nearpod, Canva, las cuales permiten la creación de actividades evaluativas interactivas donde los estudiantes pueden participar activamente y competir entre ellos. Estas herramientas no solo mejoran la motivación de los estudiantes, sino que también fomentan un aprendizaje más práctico y colaborativo.

Al implementar estas actividades gamificadas, se espera no solo mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes, sino también fortalecer sus competencias comunicativas mediante una evaluación más dinámica, que se adapta a las necesidades y ritmo de cada estudiante.

### **5.5. Beneficiarios**

- Directos: Estudiantes del Subnivel Medio y docentes de la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.
- Indirectos: Padres de familia y la comunidad educativa en general.

### **5.6. Componentes de la propuesta**

- Plan de clase: Las actividades de evaluación formativa están diseñadas para reforzar las competencias comunicacionales, alineadas con los objetivos curriculares de Lengua y Literatura. Se incluyen diversas actividades que utilizan herramientas digitales para evaluar habilidades como la narración oral,

la lectura comprensiva, la escritura de cartas, y el análisis de tiempos verbales. Cada actividad tiene objetivos específicos que se pretenden alcanzar y está estructurada para ser realizada de manera interactiva.

- **Mecánica del juego:** Cada actividad gamificada sigue una dinámica que fomenta la participación activa de los estudiantes. Por ejemplo, las herramientas como Wordwall y Educaplay permiten a los estudiantes competir entre sí mientras resuelven ejercicios de comprensión de textos o emparejan conceptos con sus definiciones. Se otorgan puntos por cada acierto y se permite la retroalimentación inmediata, lo que motiva a los estudiantes a mejorar su rendimiento y avanzar en el juego.
- **Recompensas y reconocimientos:** Los sistemas de recompensas están diseñados para aumentar la motivación de los estudiantes. En cada actividad, los estudiantes pueden obtener puntos, insignias o niveles, según su desempeño. Por ejemplo, en la actividad de Nearpod sobre los elementos de la comunicación, los estudiantes pueden escalar una montaña virtual al acertar preguntas, y quien llegue primero a la cima es reconocido públicamente. Estas recompensas, además de ser un incentivo, fomentan un sentido de logro y superación personal.

## 5.7 Contenidos de la Competencias Comunicativas

**Tabla 12.**

*Descripción de los contenidos que fueron considerados en la guía de actividades.*

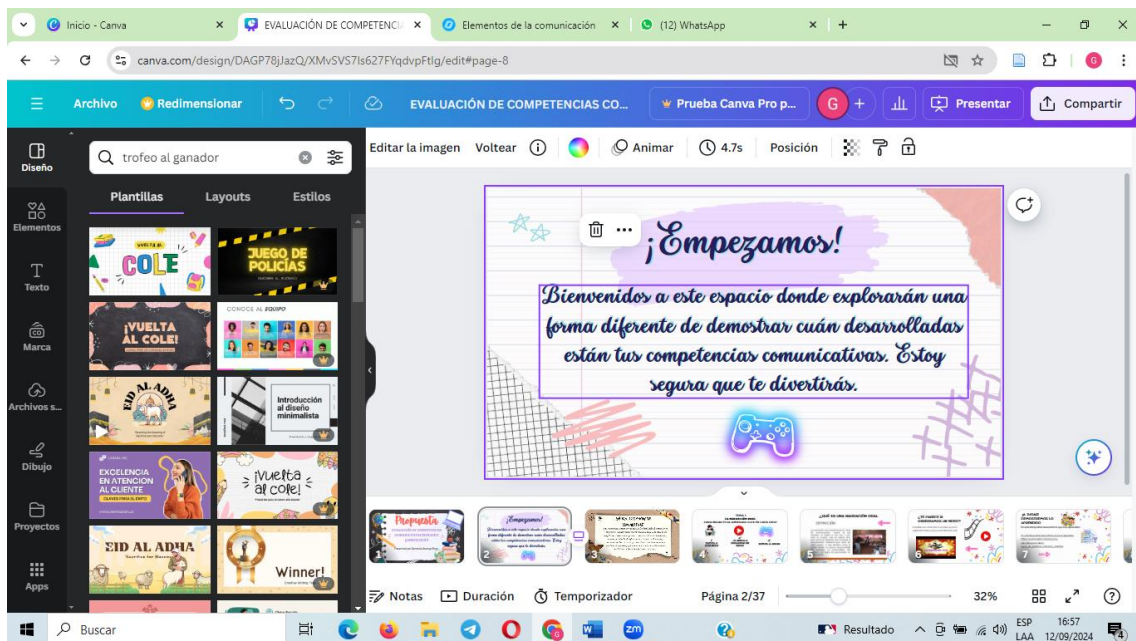
<b>Unidad</b>	<b>Tema de la Unidad</b>	<b>Contenidos a Gamificar</b>	<b>Competencia</b>
Unidad 1	La narración oral	Definición y características de la narración, organización de ideas, técnicas de entonación, fluidez en la lectura	LL.3.3.8. Leer con fluidez y entonación en diversos contextos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.).
Unidad 2	La noticia (partes y características)	Elementos y estructura de la noticia, análisis de titulares, identificación de ideas principales	LL.3.3.3. Inferir y sintetizar el contenido esencial de un texto al diferenciar el tema de las ideas principales.
Unidad 3	Elementos de la comunicación	Definir la función del emisor, receptor, mensaje, canal, código.	LL.3.1.1. Participar en contextos que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural.

Unidad 4	La carta (características y partes)	Redacción de cartas formales e informales, estructura básica (encabezado, cuerpo, despedida)	LL.3.3.8. Leer con fluidez y entonación en diversos contextos y propósitos.
Unidad 5	La oración: partes y núcleos	Sujeto, predicado, núcleos del sujeto y del predicado, concordancia verbal	L.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos.
Unidad 6	Versos populares (coplas y amorfinos)	Identificación y creación de coplas y amorfinos, características culturales de los versos populares	LL.3.5.5. Reinventar los textos literarios y relacionarlos con el contexto cultural propio y de otros entornos.
Unidad 7	Tiempos verbales	Uso correcto de tiempos verbales (presente, pasado, futuro), concordancia de tiempos	LL.3.4.10. Expresar ideas con precisión integrando diferentes tipos de categorías gramaticales.
Unidad 8	Expresión no verbal	Gestos, posturas, expresiones faciales, comunicación no verbal en diferentes contextos	LL.3.2.1. Escuchar discursos orales y formular juicios de valor respecto a su contenido y forma.

# PROPUESTA

ESTA PROPUESTA ESTÁ REALIZADA EN LA HERRAMIENTA CANVA

[https://www.canva.com/design/DAGP78jJazQ/jO8h6U5aR0YvznbjjDP7BA/view?utm\\_content=DAGP78jJazQ&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=editor](https://www.canva.com/design/DAGP78jJazQ/jO8h6U5aR0YvznbjjDP7BA/view?utm_content=DAGP78jJazQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)



**PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD 1**  
**LA NARRACIÓN ORAL**

<b>PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR TRIMESTRE 1</b>				
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>				
<b>Nombre del docente:</b> Lic. Germania Anrango Borja <b>Grado/Curso:</b> 5° “B” <b>Fecha inicio:</b> <b>Fecha de culminación:</b>			<b>Eje transversal:</b> Yo soy responsable <b>Valor del mes:</b> Responsabilidad	
<b>PLANIFICACIÓN DISCIPLINAR</b>				
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:</b> Desarrollar la capacidad comunicativa mediante la expresión oral, a través del reconocimiento de la narración oral como un medio de transmisión de historias y mensajes. Los estudiantes aprenderán a identificar las características esenciales de la narración oral y a aplicarlas en sus propias narraciones.				
<b>COMPETENCIA A EVALUAR:</b> L.3.3.8. Leer con fluidez y entonación en diversos contextos (familiares, escolares y sociales) y con diferentes propósitos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.).				
<b>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.	CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo con fluidez y entonación en diversos contextos (familiares, escolares y sociales) y con	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar un video sobre narración oral, mostrando ejemplos prácticos.</li> <li>• Definir los conceptos clave de la narración oral: introducción, nudo, desenlace.</li> <li>• Reforzar conocimientos mediante la herramienta Genially.</li> <li>• Evaluación mediante un cuestionario interactivo.</li> <li>• Crear una narración propia y exponerla de manera oral (actividad final).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video</li> <li>• Computador</li> <li>• Proyector</li> <li>• Herramienta Genially</li> <li>• Educaplay</li> <li>• Internet</li> <li>• Tarjeta  Técnica</li> </ul>	Participar en un juego interactivo en Educaplay donde los estudiantes deben ordenar palabras para formar frases relacionadas con la narración.

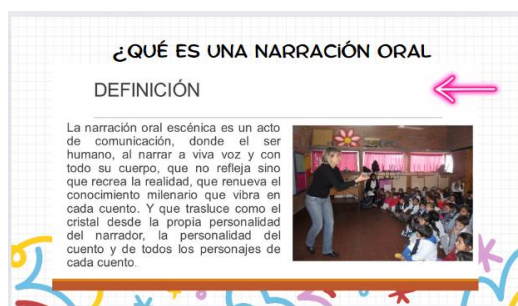
	diferentes propósitos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.).			
<b>DOCENTE TUTOR</b> Lic. Germania Anrango Borja	<b>COORDINADOR DE ÁREA</b> Msc. Jairo Rosero	<b>COORDINADOR PEDAGÓGICO</b> Lic. Anita Garrido	<b>VICERRECTOR</b> Lic. Elizabeth Torres	

## Descripción de la actividad 1:

Se introduce la actividad de "La narración oral", invitando a los estudiantes a seguir tres pasos: aprender sobre el tema, ver un video explicativo y participar en un juego interactivo. Esto crea un ambiente de aprendizaje estructurado y motivador.



Se presenta la definición de narración oral junto a una imagen ilustrativa, explicando que es un acto de comunicación que transmite una historia de manera expresiva. Este contenido teórico prepara a los estudiantes para aplicar los conceptos en actividades posteriores.



Se invita a los estudiantes a ver un video que refuerza los conceptos de la narración oral, proporcionando ejemplos visuales y prácticos que complementan la explicación teórica anterior.

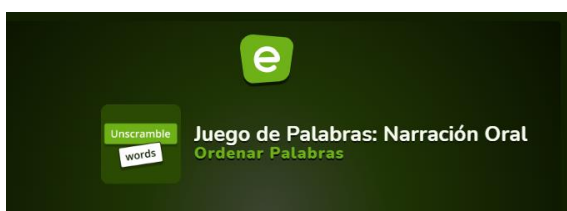


Los estudiantes son dirigidos a una actividad interactiva en **Educaplay**, donde deben ordenar palabras para formar frases relacionadas con la narración oral. La actividad gamificada evalúa su comprensión del tema de manera lúdica.



**La evaluación gamificada de la actividad, se realizará de la siguiente manera:**

La interfaz inicial del juego en Educaplay invita a los estudiantes a comenzar la actividad. Se les indica que deben identificarse para iniciar el juego, que consiste en ordenar palabras para formar oraciones relacionadas con la narración oral. Esta pantalla es la entrada al desafío interactivo.



En esta fase del juego, los estudiantes deben ordenar un conjunto de palabras desorganizadas para formar una frase coherente. Se presentan palabras clave relacionadas con el proceso de narración oral, como "tonos", "voz", "repetir", y "alta". Los estudiantes deben crear frases en un tiempo limitado.



Posteriormente, se muestra el resultado de haber ordenado correctamente las palabras para formar una frase: "Escuchar relatos fomenta la imaginación y creatividad". A medida que los estudiantes completan las oraciones correctamente, reciben puntos, lo que refuerza su comprensión del tema.





Esta pantalla muestra los resultados finales del juego, con una puntuación basada en el tiempo y los aciertos de los estudiantes. Aquí se pueden ver el número de puntos obtenidos, el tiempo utilizado para completar la actividad y el número de respuestas correctas.



**PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD 2**  
**LA NOTICIA (PARTES Y CARACTERÍSTICAS)**

**PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR TRIMESTRE 1**

**DATOS INFORMATIVOS**

**Nombre del docente:** Lic. Germania Anrango Borja  
**Grado/Curso:** 5° “B”  
**Fecha inicio:**   **Fecha de culminación:**

**Eje transversal:** Yo soy responsable  
**Valor del mes:** Responsabilidad

**PLANIFICACIÓN DISCIPLINAR**

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:** Desarrollar la capacidad comunicativa mediante la expresión oral y escrita, identificando y aplicando las características esenciales de una noticia en la producción de textos y su análisis.

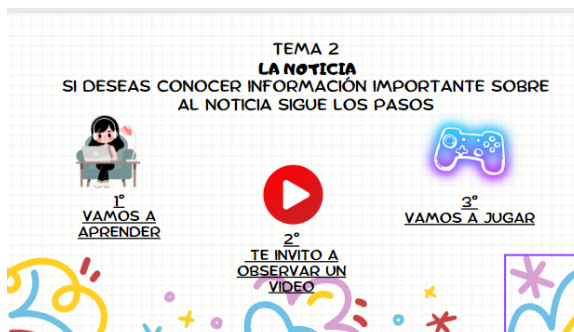
**COMPETENCIA A EVALUAR:** LL.3.3.3. Inferir y sintetizar el contenido esencial de un texto al diferenciar el tema de las ideas principales.

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN
OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.	CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	<p>- <b>Video explicativo:</b> Los estudiantes visualizan un video sobre las características de una noticia, lo que facilita la introducción al tema de manera visual y atractiva, ayudando a identificar elementos esenciales como el titular, bajada, cuerpo, epígrafe, etc.</p> <p>- <b>Mapa conceptual interactivo:</b> Se presenta un mapa conceptual en el cual los estudiantes interactúan identificando las preguntas clave de una noticia (quién, qué, cuándo, dónde, por qué, cómo). Esta actividad promueve el pensamiento crítico y la comprensión profunda del tema.</p> <p>- <b>Discusión guiada:</b> Los estudiantes participan en una discusión grupal para compartir ejemplos de noticias reales y descomponer sus partes, aplicando los conceptos aprendidos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video.</li> <li>- Computador.</li> <li>- Proyector.</li> <li>- Herramienta Kahoot para la evaluación gamificada.</li> <li>- Mapa conceptual interactivo.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">-</p> <p><b>Evaluación formativa:</b> A través de un cuestionario interactivo en Kahoot, los estudiantes son evaluados de manera dinámica sobre su comprensión del tema.</p> <p><b>Evaluación oral:</b> Los</p>

		<p>- <b>Juego interactivo en Kahoot:</b> Se utiliza Kahoot como una herramienta de evaluación gamificada, donde los estudiantes responden preguntas relacionadas con las características y estructura de una noticia. Este enfoque lúdico fomenta la participación activa y la retención de conocimientos.</p>	<p>estudiantes crearán y presentarán una noticia oralmente, aplicando los conceptos aprendidos. Se utiliza una rúbrica para evaluar claridad, precisión y fluidez.</p> <p>- <b>Evaluación escrita:</b> Los estudiantes redactarán una noticia completa, siguiendo la estructura vista en clase. La rúbrica evaluará la correcta identificación de las partes de la noticia y la coherencia del texto.</p>
<p><b>DOCENTE TUTOR</b> Lic. Germania Anrango Borja</p>	<p><b>COORDINADOR DE ÁREA</b> Msc. Jairo Rosero</p>	<p><b>COORDINADOR PEDAGÓGICO</b> Lic. Anita Garrido</p>	<p><b>VICERRECTOR</b> Lic. Elizabeth Torres</p>

## Descripción de la actividad 2:

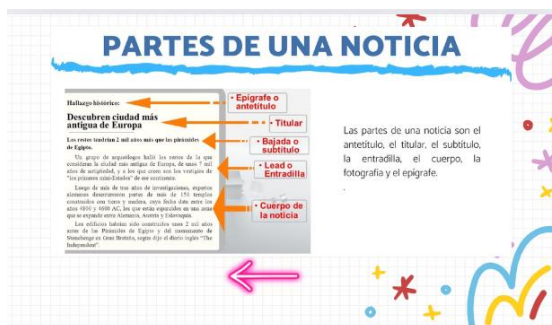
Se presenta la introducción al tema "La Noticia", donde se invita a los estudiantes a seguir tres pasos: aprender sobre el tema, observar un video explicativo y participar en un juego interactivo. Esta estructura organizada busca generar interés en los estudiantes y guiarlos en su proceso de aprendizaje.



Se explica qué es una noticia, utilizando un mapa conceptual que destaca las características principales de una noticia: quién, qué, cuándo, dónde, por qué, cómo. Esta imagen ayuda a los estudiantes a identificar los elementos esenciales que constituyen una noticia.

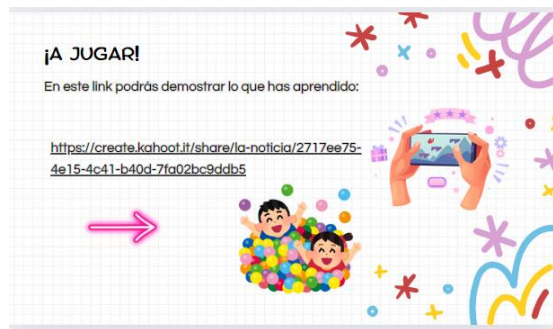


Se detallan las diferentes partes de una noticia, tales como el titular, la bajada, el cuerpo, la fotografía, y el epígrafe. Esta imagen sirve como guía para que los estudiantes comprendan cómo está estructurada una noticia y cómo se organiza la información dentro de ella.



Después de observar un video explicativo acerca del tema, los estudiantes son dirigidos a un juego interactivo en Kahoot, donde podrán demostrar lo que han aprendido sobre las

noticias. Se proporciona un enlace al juego, que evaluará su comprensión del tema de manera lúdica y atractiva.



**La evaluación gamificada de la actividad, se realizará de la siguiente manera:**

Para acceder a la plataforma deberán ingresar mediante un link o un código donde encontrarán un juego que te permite elegir el modo que más te guste y con el que realizarán la actividad de evaluación misma que consistirá en elegir la respuesta correcta. Una vez concluida nos dará a conocer nuestra puntuación obtenida.

Se presenta una pregunta del cuestionario en Kahoot: "¿Qué es una noticia?". Los estudiantes deben seleccionar la opción correcta entre varias posibles respuestas, que incluyen tanto definiciones correctas como distractores. La actividad es visualmente atractiva e interactiva para mantener el interés de los estudiantes.



Se muestra la página de configuración de Kahoot, donde se describe el cuestionario titulado "La noticia". Aquí se permite a los docentes presentar la actividad en vivo o asignarla a los estudiantes para que la realicen de manera individual. También se muestran detalles sobre la pregunta incluida y los créditos de recursos.



Esta es la pantalla de inicio del juego de Kahoot, donde los estudiantes deben ingresar el PIN proporcionado para unirse al juego. En esta pantalla se espera a que los jugadores se conecten antes de comenzar la actividad. El diseño lúdico motiva la participación de los estudiantes.



Se presentan los diferentes modos de juego que los estudiantes pueden elegir para realizar la actividad sobre la noticia, como "Modo clásico", "Cofre del tesoro", y otros. Esta variedad de opciones permite personalizar la experiencia de juego, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje y preferencias.



Se muestra una pregunta de Kahoot sobre la estructura de una noticia. Los estudiantes deben elegir la opción que contenga el orden correcto de los componentes de una noticia, como el epígrafe, titular, subtítulo, entre otros. Esto evalúa su conocimiento sobre la estructura de las noticias.



Se presenta la pantalla de resultados del juego, donde se indica la puntuación obtenida por el estudiante en el quiz. Esta retroalimentación instantánea es útil para que los estudiantes sepan cómo han rendido y los motiva a mejorar en futuras actividades.



**PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD 3  
ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN**

<b>PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR TRIMESTRE 1</b>				
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>				
<b>Nombre del docente:</b> Lic. Germania Anrango Borja <b>Grado/Curso:</b> 5° "B" <b>Fecha inicio:</b> <b>Fecha de culminación:</b>			<b>Eje transversal:</b> Yo soy responsable <b>Valor del mes:</b> Responsabilidad	
<b>PLANIFICACIÓN DISCIPLINAR</b>				
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:</b> Desarrollar la capacidad para comprender y producir textos escritos mediante la participación en situaciones comunicativas que evidencien la funcionalidad de la carta como herramienta de comunicación escrita y cultural.				
<b>COMPETENCIA A EVALUAR:</b> L.3.1.1. Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural.				
<b>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
OG.LL.1. Desempeñarse como usuarios competentes de la cultura escrita en diversos contextos personales, sociales y culturales.	CE.LL.3.1. Evidenciar la funcionalidad de la lengua escrita en diferentes situaciones, aplicando las convenciones lingüísticas y textuales necesarias para la redacción de cartas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Introducción guiada:</b> Se introduce el concepto de "La Carta" mediante la lectura de un texto explicativo.</li> <li>- Visualización de un video que detalla las características y partes de una carta, como lugar y fecha, saludo, cuerpo, despedida y firma.</li> <li>- <b>Análisis colaborativo:</b> Los estudiantes participan en un análisis grupal de cartas reales, identificando las partes y comprendiendo su función en la comunicación escrita.</li> <li>- <b>Creación de una carta propia:</b> Los estudiantes aplican lo aprendido al redactar una carta dirigida a un compañero, respetando las partes y estructura del texto formal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video explicativo sobre la carta.</li> <li>- Computadora o tablet.</li> <li>- Proyector.</li> <li>- Herramienta Nearpod para la evaluación gamificada.</li> <li>- Modelo de carta real para análisis.</li> </ul>	- <b>Evaluación interactiva:</b> Los estudiantes serán evaluados a través del juego "Time to Climb" en Nearpod, donde deberán responder preguntas sobre las partes de una carta. El juego proporciona retroalimentación inmediata y una



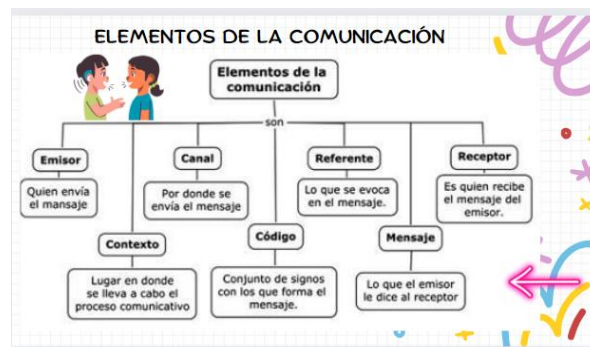
				<p>puntuación basada en su rendimiento.</p> <p>- <b>Evaluación escrita:</b> Los estudiantes redactarán una carta siguiendo el formato enseñado. Una rúbrica será utilizada para evaluar la correcta estructura, claridad y uso adecuado del vocabulario.</p> <p>- <b>Evaluación oral:</b> Los estudiantes presentarán oralmente su carta, explicando las partes y la intención comunicativa, y serán evaluados mediante una rúbrica.</p>
<b>DOCENTE TUTOR</b> <b>Lic. Germania Anrango Borja</b>	<b>COORDINADOR DE ÁREA</b> <b>Msc. Jairo Rosero</b>	<b>COORDINADOR PEDAGÓGICO</b> <b>Lic. Anita Garrido</b>	<b>VICERRECTOR</b> <b>Lic. Elizabeth Torres</b>	

### Descripción de la actividad 3:

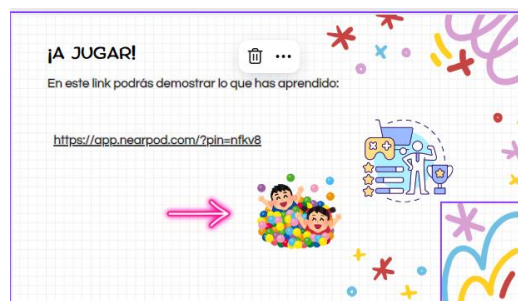
Se introduce el tema "Elementos de la comunicación" invitando a los estudiantes a seguir los pasos para aprender, mismos que incluyen: contenido del tema, observar un video sobre el tema y participar en un juego interactivo. La estructura guía a los estudiantes en el proceso de aprendizaje de manera clara y motivadora.



Se presenta un diagrama que desglosa los elementos de la comunicación, como emisor, receptor, mensaje, canal, entre otros. El diagrama visual ayuda a los estudiantes a comprender cómo se lleva a cabo el proceso de comunicación y los roles de cada elemento.



Después de observar el video, los estudiantes son invitados a jugar para demostrar lo que han aprendido mediante un enlace interactivo en la plataforma Nearpod. Aquí deben aplicar los conocimientos adquiridos sobre los elementos de la comunicación en una actividad gamificada para consolidar el aprendizaje.



**La evaluación gamificada de la actividad, se realizará de la siguiente manera:**

NEARPOD: Elementos de la comunicación

Para acceder a esta herramienta será mediante un link o un código donde primeramente se deberán registrar con una cuenta Google y seguidamente realizar la actividad de evaluación que consiste en emparejar las tarjetas donde se encuentran los elementos de la comunicación con su respectivo concepto. En cada acierto las tarjetas se pintarán de un mismo color y si se comete un error se deberá volver a realizar el juego.

Se muestra la página de registro de Nearpod, donde el usuario está ingresando su nombre, apellido y correo electrónico para crear una cuenta y así acceder a las lecciones de la plataforma. Es el primer paso para utilizar las herramientas de gamificación en el aprendizaje.

The screenshot shows the 'Registro gratuito para profesores' (Free registration for teachers) page. It features a header with the title and a link '¿Ya tienes una cuenta? Ingresa'. Below the header, there are four social login options: 'Regístrate con Google', 'Regístrate con Office 365', 'Regístrate con Clever', and 'Regístrate con ClassLink'. To the right, there is a registration form with fields for 'Nombre' (Name) containing 'Jane', 'Apellido' (Last name) containing 'Gama', 'Correo elec' (Email) containing 'anrangogermania@gmail.com', and 'Contraseña' (Password) with masked characters. A reCAPTCHA checkbox is present with the text 'No soy un robot'. At the bottom, there is a checkbox labeled 'Nearpod está diseñado principalmente para educadores'.

Aquí el usuario está ingresando a una lección de Nearpod, con su nombre y apellido, preparándose para participar en una actividad interactiva. Esta pantalla le da la bienvenida a la lección, invitándolo a unirse.

The screenshot shows the 'Te damos la bienvenida a Tu lección' (We welcome you to your lesson) screen. It features a title and two input fields: 'Nombre completo' (Full name) containing 'Germania Anrango Borja' and 'Apodo opcional' (Optional nickname) containing 'Apodo opcional'. Below the fields is a blue button labeled 'Únete a la lección' (Join the lesson).

La imagen muestra el inicio de una actividad de emparejamiento en Nearpod. Los estudiantes deben relacionar elementos de la comunicación con sus respectivos conceptos. El temporizador de la actividad está visible, lo que añade un elemento de tiempo para completar el ejercicio.



En esta imagen, los estudiantes están en proceso de emparejar correctamente los elementos de la comunicación, como "Receptor", "Emisor", "Mensaje", y otros conceptos clave, con sus respectivas definiciones.

Medio físico a través del cual el mensaje viaja hasta su destino.	Es quien reproduce y envía el mensaje.	Código	Mensaje
Canal	Sistema de signos con el que se organiza el mensaje.		

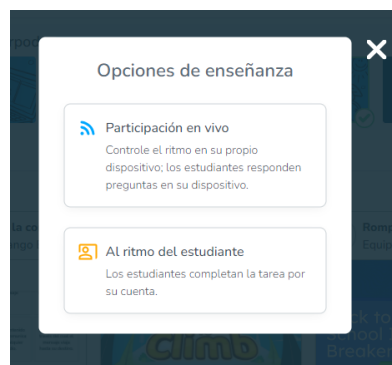
La pantalla muestra los resultados de la actividad en Nearpod. El estudiante ha completado el ejercicio de emparejamiento con cinco intentos. Aparece un mensaje de confirmación felicitando al usuario por haberlo hecho bien y dando la opción de continuar con la lección.

Receptor	Es el contenido que se comunica por cualquier medio.	Emisor	Es la persona que recibe el mensaje.
Medio físico a través del cual el mensaje viaja hasta su destino.	Es quien reproduce y envía el mensaje.	Código	Mensaje
Canal	Sistema de signos con el que se organiza el mensaje.		

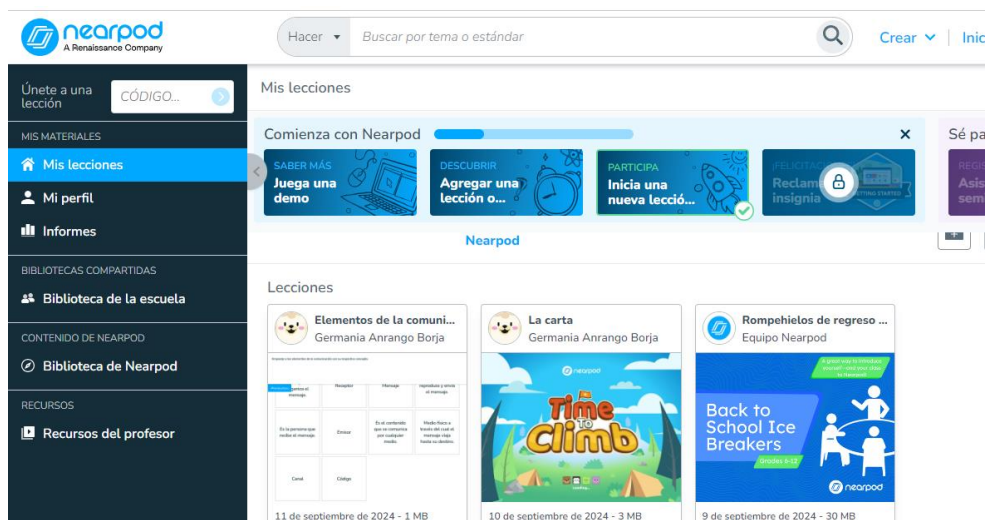
Luego de completar la actividad, se muestra el resultado indicando que el estudiante ha completado la tarea con éxito en 5 intentos. Esta pantalla ofrece retroalimentación inmediata sobre el rendimiento del estudiante



Se muestra una pantalla donde el profesor puede elegir entre dos opciones de enseñanza: "Participación en vivo", donde el profesor controla el ritmo, o "Al ritmo del estudiante", donde los estudiantes completan la tarea de manera independiente.







Aquí aparece el panel de control de Nearpod con las lecciones creadas, como "Elementos de la comunicación" y "La carta", que pueden ser seleccionadas para iniciar una nueva sesión de enseñanza



Nearpod presenta el código para unirse a la lección (NFKV8). Se ofrecen diferentes opciones para compartir el enlace, como por correo electrónico, Google Classroom o Microsoft Teams.

Únete en [join.nearpod.com](https://join.nearpod.com) o en la app

# NFKV8

 Copiar enlace  
 Email  
 Google Classroom  
 Remind  
 Microsoft Teams

OPCIONES

Hand Raising

Student Reactions

Iniciar llamada por Zoom

**PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD 4**  
**LA CARTA**

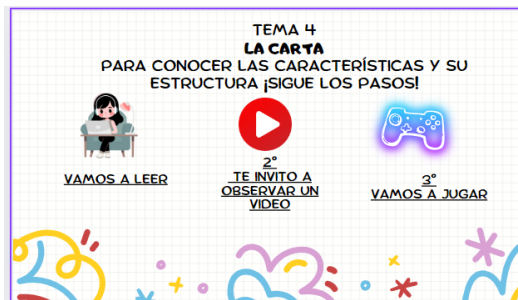
<b>PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR TRIMESTRE 1</b>				
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>				
<b>Nombre del docente:</b> Lic. Germania Anrango Borja <b>Grado/Curso:</b> 5° “B” <b>Fecha inicio:</b> <b>Fecha de culminación:</b>			<b>Eje transversal:</b> Yo soy responsable <b>Valor del mes:</b> Responsabilidad	
<b>PLANIFICACIÓN DISCIPLINAR</b>				
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:</b> Desarrollar la capacidad para leer textos con fluidez y entonación adecuada en diferentes contextos, mediante la práctica de la lectura de cartas y su función en la comunicación social.				
<b>COMPETENCIA A EVALUAR:</b> L.3.3.8. Leer con fluidez y entonación en diversos contextos (familiares, escolares y sociales) y con diferentes propósitos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.).				
<b>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.	CE.LL.3.4. Aplicar sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo con fluidez y entonación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Introducción al tema:</b> Los estudiantes leerán sobre la carta y su importancia como medio de comunicación escrito, siguiendo con la visualización de un video explicativo sobre la estructura y las partes de una carta (lugar y fecha, saludo, cuerpo, despedida, firma).</li> <li>- <b>Juego interactivo en Nearpod:</b> Los estudiantes participarán en una actividad gamificada en Nearpod, específicamente en el juego "Time to Climb", para reforzar lo aprendido. Responderán preguntas sobre las características y partes de una carta en un entorno interactivo.</li> <li>- <b>Lectura en voz alta:</b> Cada estudiante leerá una carta en voz alta frente a la clase, practicando la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video explicativo.</li> <li>- Computador o tablet.</li> <li>- Proyector.</li> <li>- Herramienta Nearpod.</li> <li>- Modelo de cartas para practicar la lectura en voz alta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Evaluación interactiva:</b> A través de la actividad "Time to Climb" en Nearpod, los estudiantes serán evaluados en su comprensión de las partes y características de una carta. Se obtiene una puntuación inmediata en función de las respuestas correctas.</li> </ul>

		<p>fluidez y la entonación adecuada, según el contexto (familiar, escolar, social).</p> <p>- <b>Análisis y retroalimentación:</b> Los estudiantes recibirán retroalimentación de sus compañeros y del docente sobre su lectura, con enfoque en la entonación y la claridad del mensaje.</p>		<p>- <b>Evaluación oral:</b> Se evaluará la fluidez y entonación durante la lectura en voz alta de una carta. La evaluación se realizará mediante una rúbrica que considera claridad, tono, ritmo y comprensión del contenido.</p> <p>- <b>Evaluación escrita:</b> Los estudiantes redactarán una carta, respetando la estructura adecuada y utilizando un vocabulario apropiado. La rúbrica evaluará la claridad, coherencia y uso correcto de las partes de la carta.</p>
<p><b>DOCENTE TUTOR</b> <b>Lic. Germania Anrango Borja</b></p>	<p><b>COORDINADOR DE ÁREA</b> <b>Msc. Jairo Rosero</b></p>	<p><b>COORDINADOR PEDAGÓGICO</b> <b>Lic. Anita Garrido</b></p>	<p><b>VICERRECTOR</b> <b>Lic. Elizabeth Torres</b></p>	

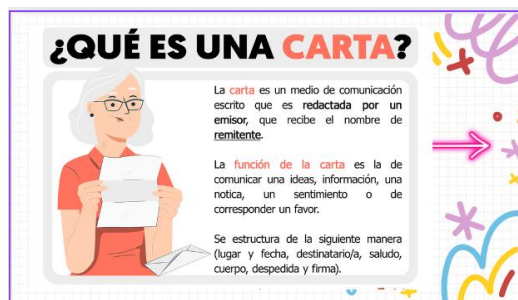


#### Descripción de la actividad 4:

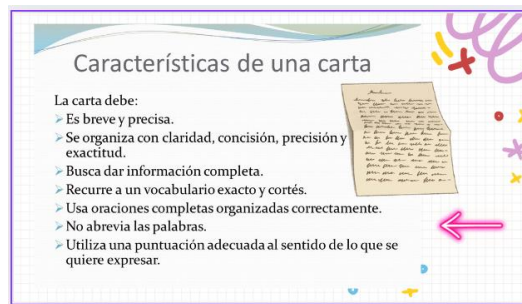
Introduce la actividad sobre "La Carta", guiando a los estudiantes a seguir tres pasos: conocer el tema mediante la lectura del contenido del tema, ver un video explicativo y participar en un juego interactivo. Esta estructura los orienta en su proceso de aprendizaje de forma ordenada.



Explica qué es una carta y su función. Presenta el concepto de la carta como un medio de comunicación escrito y detalla las partes de la carta, como el remitente y el mensaje que se quiere transmitir.



Presenta las características que debe tener una carta, como ser clara, concisa y organizada. También se incluyen recomendaciones sobre el uso de vocabulario adecuado y la correcta organización de las oraciones.



Proporciona un enlace a un video de YouTube que explica de manera más detallada las características y estructura de una carta. Esto sirve como un recurso visual para complementar la explicación teórica.



Invita a los estudiantes a participar en un juego en Nearpod para demostrar lo aprendido sobre las características y estructura de la carta.



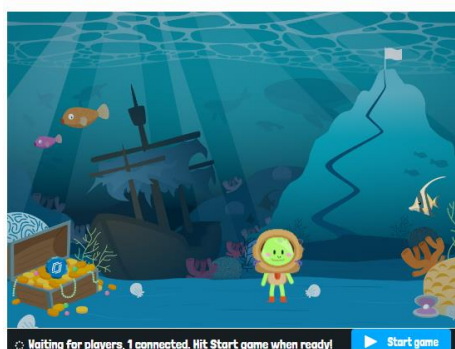
**La evaluación gamificada de la actividad, se realizará de la siguiente manera:**

NEARPOD La carta (características y partes)

Muestra el inicio del juego interactivo "Time to Climb" en Nearpod. Los estudiantes están a punto de participar en la actividad, que consiste en responder preguntas relacionadas con la narración oral y el formato de la carta.



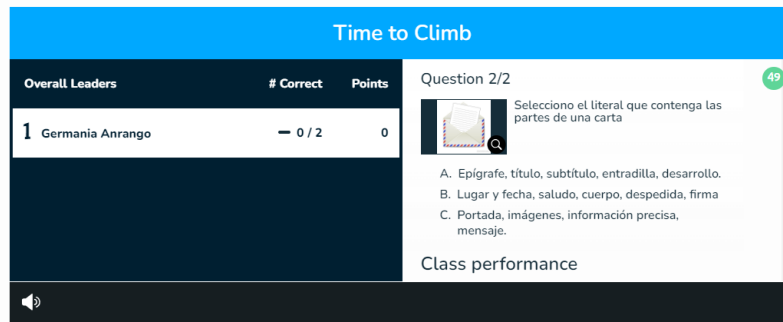
Se muestra una escena del juego "Time to Climb", ambientada bajo el agua, donde los jugadores están listos para comenzar la partida. El estudiante espera la activación del juego para empezar a responder preguntas.



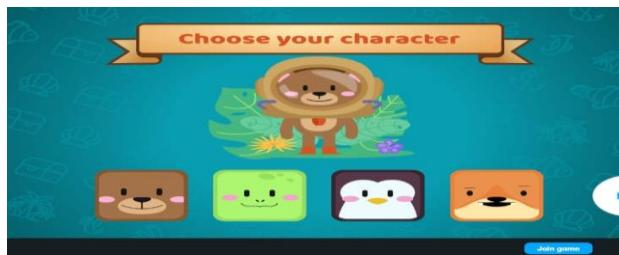
Un temporizador aparece en la pantalla, indicando que el juego está en marcha y los estudiantes deben completar las preguntas antes de que el tiempo termine.



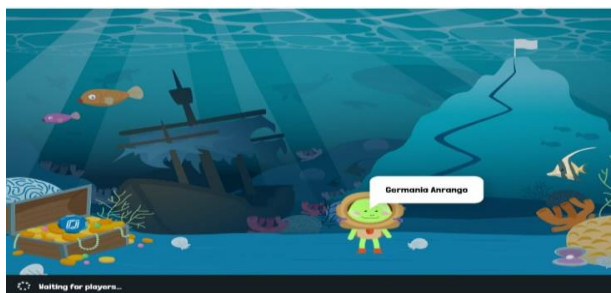
Aquí se presenta una pregunta sobre las partes de una carta, con varias opciones que los estudiantes deben seleccionar. El sistema registra las respuestas correctas e incorrectas de cada jugador.



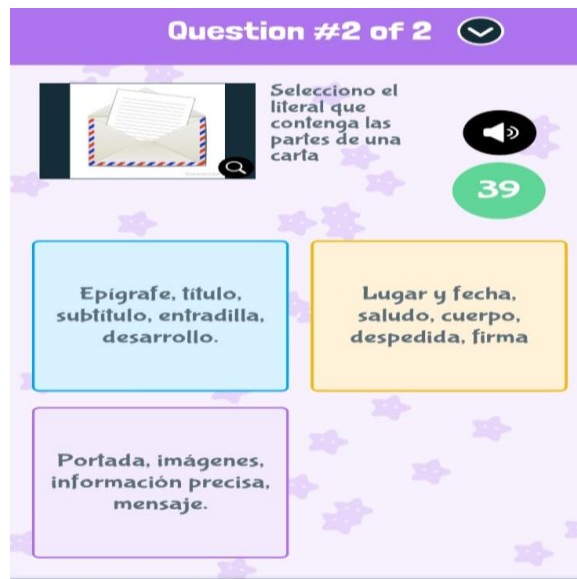
Se presenta una pantalla donde los estudiantes deben elegir su personaje, que utilizarán durante el juego. Es una parte lúdica que fomenta la personalización y el compromiso con la actividad.



El estudiante aparece en la pantalla del juego "Time to Climb", junto a su personaje seleccionado, mostrando el progreso de la actividad mientras espera a que más jugadores se unan.



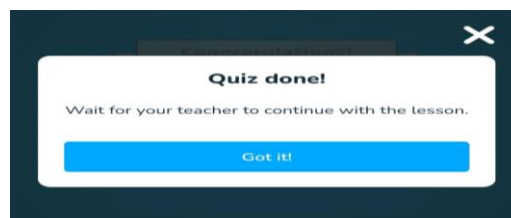
Se muestra una pregunta específica donde el estudiante debe seleccionar las partes de una carta, como "Lugar y fecha, saludo, cuerpo, despedida, firma". Esto forma parte de la actividad de evaluación.



El estudiante aparece como el ganador de la partida, colocado en el podio con su personaje seleccionado, lo que refuerza la motivación a través de la gamificación.



La pantalla final confirma que el cuestionario ha sido completado, esperando que el docente continúe con la siguiente lección, concluyendo la actividad de evaluación gamificada.



**PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD 5**  
**LA ORACION PARTES Y NÚCLEOS**

**PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR TRIMESTRE 1**

**DATOS INFORMATIVOS**

**Nombre del docente:** Lic. Germania Anrango Borja  
**Grado/Curso:** 5° “B”  
**Fecha inicio:**   **Fecha de culminación:**

**Eje transversal:** Yo soy responsable  
**Valor del mes:** Responsabilidad

**PLANIFICACIÓN DISCIPLINAR**

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:** Desarrollar la capacidad para identificar y aplicar los conocimientos sobre las partes y núcleos de la oración en la construcción de textos simples.

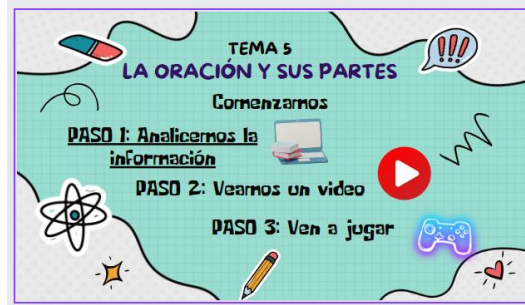
**COMPETENCIA A EVALUAR:** LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.

<b>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.	CE.LL.3.4. Aplicar sus conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos mediante la correcta identificación de las partes de la oración (sujeto y predicado).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Presentación del tema:</b> Se inicia la actividad presentando el concepto de la oración. Se explica que una oración es un conjunto de palabras que tiene sentido completo y lleva un verbo que indica la acción. Se utilizan ejemplos para clarificar el concepto.</li> <li>- <b>Análisis de la estructura de la oración:</b> Se presenta la estructura básica de la oración simple, separando el sujeto del predicado. Se muestran ejemplos gráficos para ayudar a los estudiantes a visualizar claramente ambas partes.</li> <li>- <b>Juego interactivo en Wordwall:</b> Los estudiantes participan en un juego en Wordwall titulado "Une las parejas arrastrando la palabra a su definición", donde arrastrarán palabras clave como "sujeto" y "predicado"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video explicativo sobre las partes de la oración.</li> <li>- Computadora o tablet.</li> <li>- Proyector.</li> <li>- Herramienta Wordwall para la evaluación gamificada.</li> <li>- Ejemplos de oraciones para análisis en clase.</li> </ul>	<p><b>Evaluación interactiva:</b> A través del juego en Wordwall, los estudiantes serán evaluados en su comprensión de las partes de la oración (sujeto, predicado) y sus núcleos. Se proporciona retroalimentación inmediata y una</p>

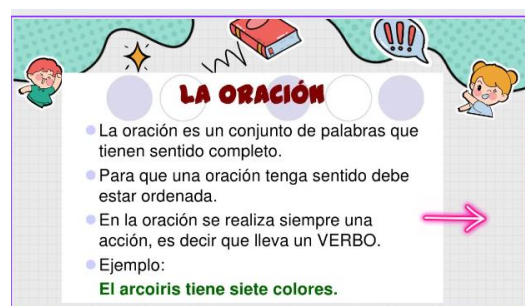
		<p>para emparejarlas con sus definiciones. Esta actividad ayuda a reforzar el aprendizaje de manera dinámica.</p> <p>- <b>Retroalimentación grupal:</b> Los estudiantes participan en una discusión grupal para revisar las respuestas del juego y corregir errores, si es necesario, con la orientación del docente.</p>		<p>puntuación basada en las respuestas correctas.</p> <p>- Evaluación oral: Los estudiantes explicarán la estructura de oraciones simples y complejas en voz alta, identificando el sujeto, predicado y los núcleos verbales y nominales.</p> <p>- Evaluación escrita: Los estudiantes construirán oraciones simples, identificando y subrayando las partes principales de la oración.</p>
<b>DOCENTE TUTOR</b> <b>Lic. Germania Anrango</b> <b>Borja</b>	<b>COORDINADOR DE ÁREA</b> <b>Msc. Jairo Rosero</b>	<b>COORDINADOR</b> <b>PEDAGÓGICO</b> <b>Lic. Anita Garrido</b>	<b>VICERRECTOR</b> <b>Lic. Elizabeth Torres</b>	

## Descripción de la actividad 5:

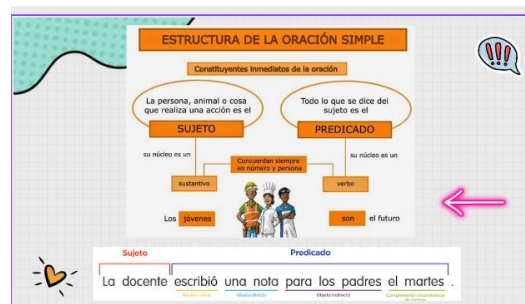
Presentación del tema sobre "La oración y sus partes". La actividad se organiza en tres pasos: análisis de la información, observación de un video y, finalmente, un juego interactivo para reforzar lo aprendido.



Explicación del concepto de oración. Se destaca que una oración es un conjunto de palabras que tiene sentido completo y que lleva un verbo que indica la acción. Se utiliza un ejemplo para clarificar el concepto.



Descripción de la estructura de la oración simple. Se presenta de manera gráfica la separación del sujeto y el predicado, con ejemplos claros para identificar ambas partes.



Una vez analizada y comprendida la información del video existe una invitación al juego interactivo. Los estudiantes pueden hacer clic en el ícono de control para demostrar lo que han aprendido a través del juego, evaluando sus conocimientos sobre la estructura de la oración.





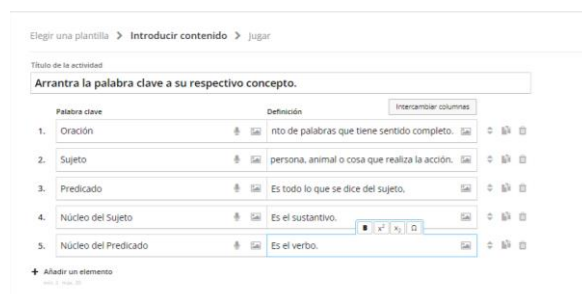
**La evaluación gamificada de la actividad, se realizará de la siguiente manera:**

WORDWALL La oración partes y núcleos

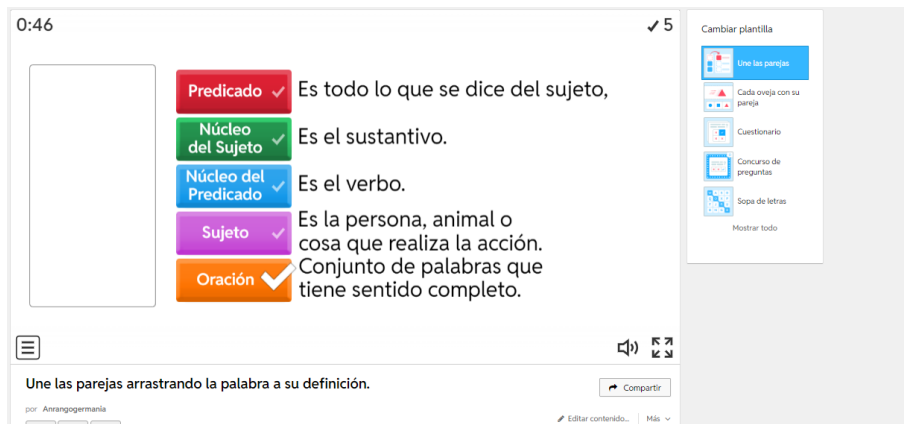
En esta imagen se introduce el juego "Une las parejas arrastrando la palabra a su definición" en Wordwall. Los jugadores arrastrarán y soltarán palabras clave para emparejarlas con sus definiciones. La pantalla muestra el botón "Iniciar" para empezar el juego.



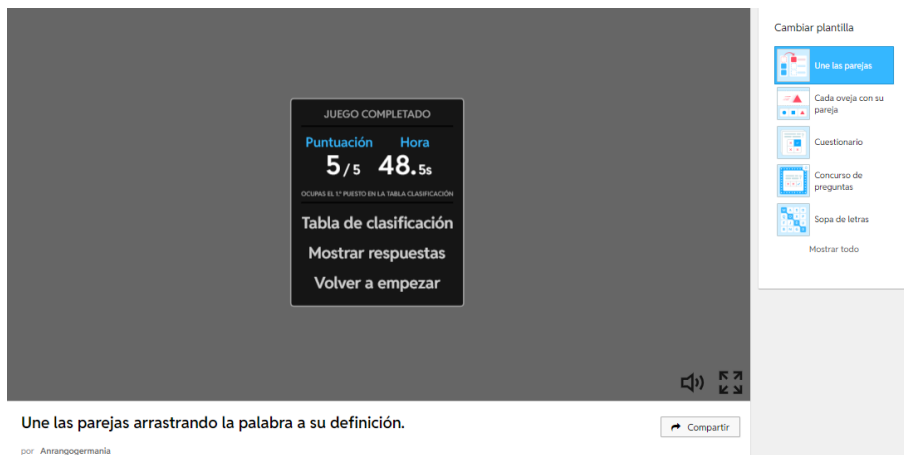
En esta imagen se observa la pantalla de configuración del juego donde el docente ha introducido palabras clave como "Oración", "Sujeto", "Predicado" y sus respectivas definiciones. Se está preparando el contenido del juego para que los estudiantes lo completen.



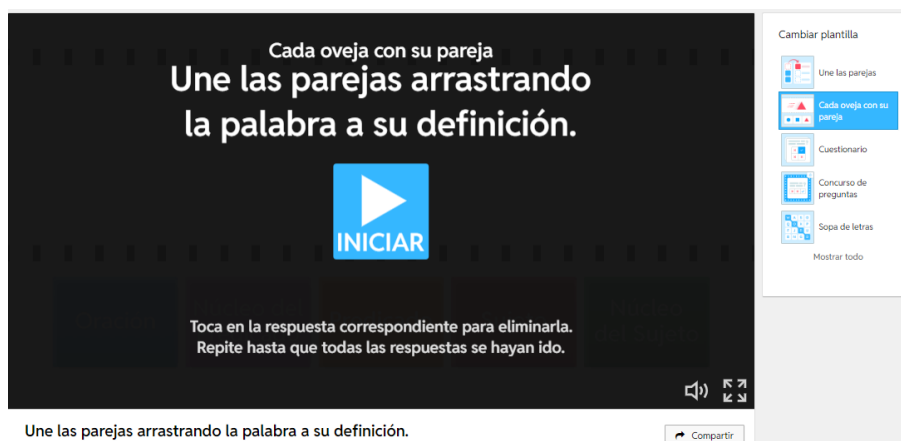
Esta imagen muestra que las respuestas han sido completadas correctamente. Cada palabra clave ha sido emparejada con su definición correspondiente, y el estudiante puede enviar las respuestas para su evaluación.



Aquí se muestran los resultados finales del juego. El jugador ha obtenido una puntuación perfecta de 5/5 y ha completado la actividad en 48.8 segundos. También hay opciones para volver a empezar o ver la tabla de clasificación.



Esta imagen muestra la pantalla inicial del juego "Une las parejas arrastrando la palabra a su definición", pero en esta ocasión con la opción de volver a empezar o realizar la actividad de nuevo. La pantalla de inicio ofrece una vista similar a la imagen inicial.



**PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD 6**  
**VERSOS POPULARES (COPLAS Y AMORFINOS)**

**PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR TRIMESTRE 1**

**DATOS INFORMATIVOS**

**Nombre del docente:** Lic. Germania Anrango Borja  
**Grado/Curso:** 5° “B”  
**Fecha inicio:**   **Fecha de culminación:**

**Eje transversal:** Yo soy responsable  
**Valor del mes:** Responsabilidad

**PLANIFICACIÓN DISCIPLINAR**

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:** Desarrollar la capacidad para identificar y reinventar versos populares (coplas y amorfinos) relacionándolos con el contexto cultural propio y de otros entornos, promoviendo la creatividad y la apreciación de las tradiciones orales.

**COMPETENCIA A EVALUAR:** LL.3.5.5. Reinventar los textos literarios y relacionarlos con el contexto cultural propio y de otros entornos.

<b>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
OG.LL.9. Seleccionar y examinar textos literarios, en el marco de la tradición nacional y mundial, para ponerlos en diálogo con la historia y la cultura.	CE.LL.5.1. Identificar y reinventar versos populares como coplas y amorfinos, relacionándolos con el contexto cultural propio y de otros entornos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Introducción al tema:</b> Se presenta a los estudiantes el tema de los versos populares, enfocados en coplas y amorfinos. La actividad está organizada en tres pasos: leer información, observar un video explicativo, y participar en un juego interactivo para reforzar lo aprendido.</li> <li>- <b>Explicación de las coplas:</b> Se explica el concepto de coplas como composiciones poéticas populares que utilizan rima y lenguaje sencillo. Se presenta un ejemplo humorístico para ilustrar el tipo de verso.</li> <li>- <b>Explicación de los amorfinos:</b> Se define el amorfino como una canción tradicional de la costa ecuatoriana que se caracteriza por el uso del</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video explicativo sobre versos populares.</li> <li>- Computadora o tablet.</li> <li>- Proyector.</li> <li>- Herramienta Wordwall para la evaluación gamificada.</li> <li>- Ejemplos de coplas y</li> </ul>	<p><b>Evaluación interactiva:</b> A través del juego en Wordwall, los estudiantes serán evaluados en su comprensión de las coplas y amorfinos. Se proporcionará retroalimentación inmediata y una puntuación basada en el rendimiento.</p> <p>- <b>Evaluación creativa:</b> Los estudiantes</p>

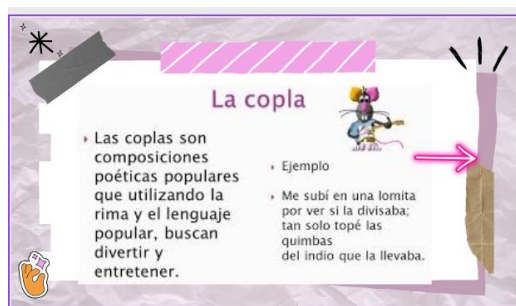
		<p>humor, la picardía y la sátira. Se incluye un ejemplo para contextualizar y hacer el aprendizaje más dinámico.</p> <p>- <b>Juego interactivo en Wordwall:</b> Los estudiantes participarán en un juego interactivo en Wordwall, donde deberán completar versos faltantes en coplas y amorfinos utilizando fichas giratorias. Esto refuerza lo aprendido de manera divertida y participativa.</p> <p>- <b>Actividad creativa:</b> Los estudiantes reinventan una copla o amorfino, adaptándola a un contexto cultural actual o propio, lo que fomenta la creatividad y la apreciación cultural.</p>	<p>amorfinos tradicionales.</p>	<p>reinventarán una copla o amorfino, adaptándola a un contexto actual o propio. Una rúbrica evaluará la creatividad, la coherencia y la relevancia cultural de su producción.</p> <p>- <b>Evaluación oral:</b> Los estudiantes presentarán oralmente su copla o amorfino reinventado, y se evaluará su capacidad para relacionar el texto con el contexto cultural propio.</p>
<p><b>DOCENTE TUTOR</b> Lic. Germania Anrango Borja</p>	<p><b>COORDINADOR DE ÁREA</b> Msc. Jairo Rosero</p>	<p><b>COORDINADOR PEDAGÓGICO</b> Lic. Anita Garrido</p>	<p><b>VICERRECTOR</b> Lic. Elizabeth Torres</p>	

## Descripción de la actividad 6:

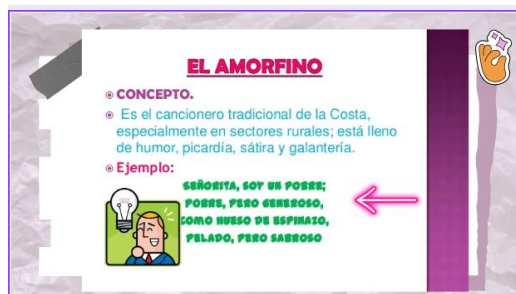
Muestra la introducción al Tema 6, "Versos Populares", donde se presentan tres pasos para el aprendizaje: leer la información, observar un video, y demostrar lo aprendido jugando. El diseño utiliza íconos y gráficos coloridos para guiar al estudiante en el proceso de aprendizaje.



Describe la copla, una composición poética popular caracterizada por el uso de la rima y un lenguaje sencillo. Se incluye un ejemplo humorístico para ilustrar el tipo de verso.



Explica el amorfino, un tipo de canción tradicional de la Costa que usa humor, picardía y sátira. La imagen incluye un ejemplo gracioso para dar contexto a los estudiantes.



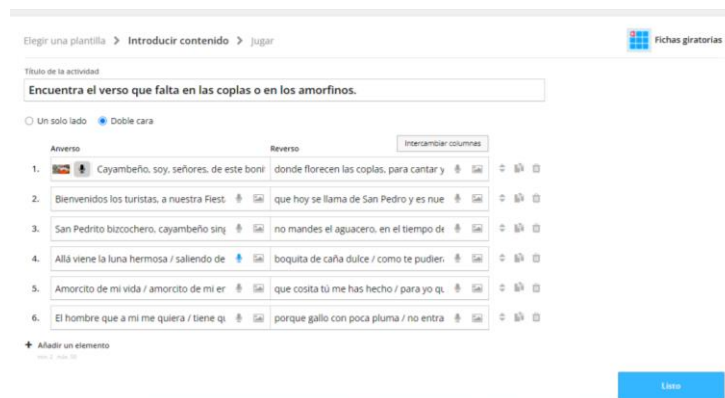
Invita a los estudiantes a participar en un juego interactivo, después del análisis del video, con el afán de poner a prueba lo aprendido sobre los versos populares, manteniendo un tono divertido y motivador.



**La evaluación gamificada de la actividad, se realizará de la siguiente manera:**

### WORDWALL Coplas y amorfinos

Esta herramienta le permite al docente introducir las pistas para que el estudiante complete los amorfinos y las coplas seleccionadas.



En este tipo de actividad, la plataforma permite incluir sonido o grabaciones de voz, para que el estudiante complete los versos populares en el juego.



Una vez realizada la actividad, ya podemos invitar a los estudiantes a participar en un juego interactivo haciendo clic para divertirse y repasar lo aprendido en la lección.



Presenta una actividad donde los estudiantes deben completar versos que faltan en las coplas y amorfinos utilizando fichas giratorias, promoviendo la interacción a través del juego.



Muestra el resultado final del juego, indicando la puntuación obtenida y el tiempo utilizado. Esto cierra la actividad de manera visual con el mensaje "Juego completado".





**PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD 7  
TIEMPOS VERBALES**

**PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR TRIMESTRE 1**

**DATOS INFORMATIVOS**

**Nombre del docente:** Lic. Germania Anrango Borja  
**Grado/Curso:** 5° "B"  
**Fecha inicio:**   **Fecha de culminación:**

**Eje transversal:** Yo soy responsable  
**Valor del mes:** Responsabilidad

**PLANIFICACIÓN DISCIPLINAR**

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:** Desarrollar la capacidad para identificar y usar correctamente los tiempos verbales (pasado, presente y futuro) en la expresión oral y escrita.

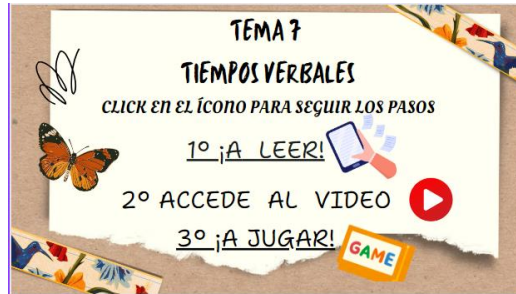
**COMPETENCIA A EVALUAR:** LL.3.4.10. Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores.

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN
OG.LL.7. Producir diferentes tipos de texto con distintos propósitos y en diversas situaciones comunicativas.	CE.LL.4.1. Identificar y usar con precisión los tiempos verbales (pasado, presente y futuro) en la construcción de frases y textos sencillos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Introducción al tema:</b> Se presenta el tema "Tiempos Verbales" de manera gráfica y se invita a los estudiantes a seguir tres pasos: leer información, observar un video explicativo y jugar para demostrar lo aprendido.</li> <li>- <b>Explicación de los tiempos verbales:</b> Se explica cada uno de los tiempos verbales (pasado, presente y futuro) y se ofrecen ejemplos claros como: "Me llamaron" (pasado), "Lucía canta" (presente) y "Mamá comprará" (futuro).</li> <li>- <b>Conjugación del verbo 'bailar':</b> Se muestra una tabla con la conjugación del verbo "bailar" en presente, pasado y futuro, para diferentes personas gramaticales, ayudando a los estudiantes a comprender la variación en las conjugaciones según el tiempo verbal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video explicativo sobre los tiempos verbales.</li> <li>- Computadora o tablet.</li> <li>- Proyector.</li> <li>- Herramienta Educaplay para la evaluación gamificada.</li> <li>- Tabla de</li> </ul>	<b>Evaluación interactiva:</b> A través del juego en Educaplay, los estudiantes serán evaluados en su capacidad para identificar los tiempos verbales correctos. Se les proporcionará retroalimentación inmediata y se les asignará una

		<p>- <b>Juego interactivo en Educaplay:</b> Los estudiantes participan en una actividad interactiva en Educaplay, donde deben seleccionar verbos conjugados en diferentes tiempos (pasado, presente y futuro) y agruparlos correctamente. Esta actividad refuerza lo aprendido de manera lúdica.</p> <p>- <b>Actividad escrita:</b> Los estudiantes aplican lo aprendido redactando oraciones en los tres tiempos verbales y compartiéndolas en clase para su retroalimentación.</p>	<p>conjugaciones verbales.</p>	<p>puntuación.</p> <p>- <b>Evaluación escrita:</b> Los estudiantes escribirán oraciones utilizando los tres tiempos verbales. Una rúbrica evaluará la precisión de la conjugación y el uso adecuado de los tiempos verbales.</p> <p>- <b>Evaluación oral:</b> Los estudiantes leerán en voz alta las oraciones que escribieron, y se evaluará su fluidez y precisión en el uso de los tiempos verbales.</p>
<p><b>DOCENTE TUTOR</b>  <b>Lic. Germania Anrango Borja</b></p>	<p><b>COORDINADOR DE ÁREA</b>  <b>Msc. Jairo Rosero</b></p>	<p><b>COORDINADOR PEDAGÓGICO</b>  <b>Lic. Anita Garrido</b></p>	<p><b>VICERRECTOR</b>  <b>Lic. Elizabeth Torres</b></p>	

## Descripción de la actividad 7:

Esta imagen presenta el título "Tiempos Verbales" y una estructura clara de tres pasos. Se invita a los estudiantes a seguir los pasos: leer, acceder al video y jugar para demostrar su conocimiento. Utiliza colores suaves y gráficos sencillos para captar la atención de los usuarios.



Se explica los tres tiempos verbales: pasado, presente y futuro. Ofrece ejemplos para cada tiempo verbal, como "Me llamaron", "Lucía canta" y "Mamá comprará", lo que ayuda a los estudiantes a visualizar los tiempos verbales de manera clara.



Se ofrece ejemplos visuales para cada tiempo verbal: en pasado "llovió", en presente "llueve" y en futuro "lloverá". Las imágenes asociadas (lluvia, viento, sol) ayudan a comprender los conceptos de manera intuitiva.



Se muestra la conjugación del verbo "bailar" en presente, pasado y futuro para diversas personas gramaticales. Esta tabla es útil para enseñar a los estudiantes cómo cambian los verbos en diferentes tiempos.

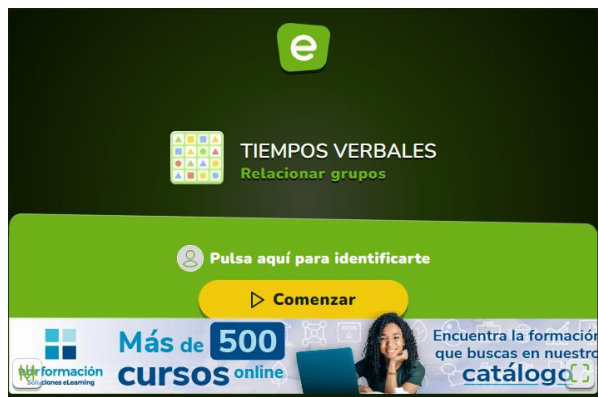
PRESENTE	PASADO	FUTURO
Yo bailo	Yo bailé	Yo bailaré
Tu bailas	Tu bailaste	Tu bailarás
El/Ella baila	El/Ella bailó	El/Ella bailará
Ellos bailan	Ellos bailaron	Ellos bailarán
Nosotros bailamos	Nosotros bailamos	Nosotros bailaremos

Finalmente, se invita a los estudiantes a jugar y reforzar lo aprendido. Utiliza gráficos llamativos como un control de videojuegos y un enlace interactivo para motivar la participación.

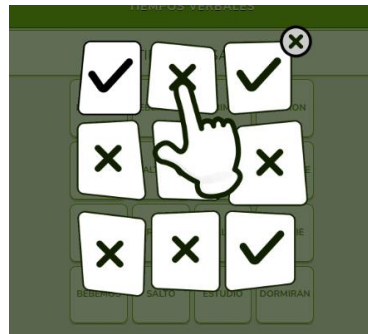


## EDACAPLAY Tiempos verbales

Pantalla de inicio de una actividad de Educaplay sobre tiempos verbales, con la opción de comenzar la actividad y un botón para identificarse.



Vista de la actividad de relacionar grupos en tiempos verbales en Educaplay, mostrando cómo interactuar con las casillas.



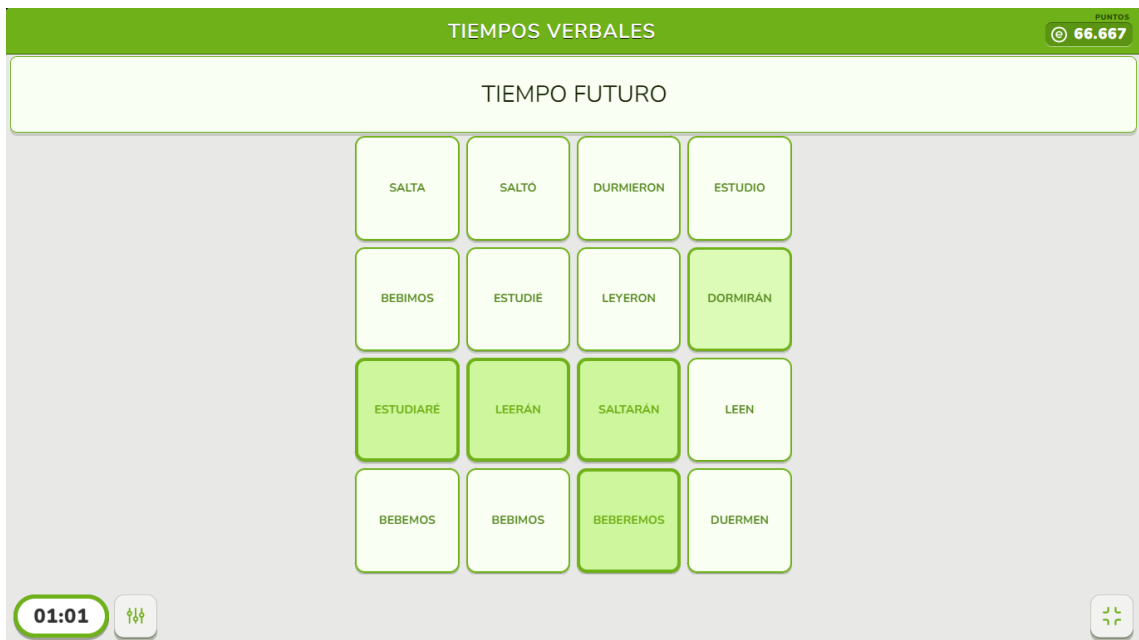
Pantalla de la actividad donde se seleccionan los verbos en tiempo presente entre varias opciones.



Vista de la actividad donde se eligen los verbos que están en tiempo pasado entre varias opciones.



Pantalla de la actividad donde se seleccionan los verbos en tiempo futuro entre varias opciones.



Pantalla de finalización de la actividad en la que se indica que el jugador ha ganado, mostrando la puntuación total.

**¡HAS GANADO!**  
¡ENHORABUENA!



---

PUNTOS **71.467**

[Reintentar](#)

Compartir 

**PLANIFICACIÓN ACTIVIDAD 8**  
**EXPRESIÓN NO VERBAL**

**PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR TRIMESTRE 1**

**DATOS INFORMATIVOS**

**Nombre del docente:** Lic. Germania Anrango Borja  
**Grado/Curso:** 5° "B"  
**Fecha inicio:**   **Fecha de culminación:**

**Eje transversal:** Yo soy responsable  
**Valor del mes:** Responsabilidad

**PLANIFICACIÓN DISCIPLINAR**

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:** Desarrollar la capacidad para identificar y analizar los elementos de la comunicación no verbal y verbal, comprendiendo su impacto en la interacción social y los discursos orales.

**COMPETENCIA A EVALUAR:** LL.3.2.1. Escuchar discursos orales, formular juicios de valor sobre su contenido y forma, y participar respetuosamente en las intervenciones de los demás.

<b>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
OG.LL.8. Identificar y analizar la función de los elementos no verbales en la comunicación.	CE.LL.2.1. Diferenciar entre los componentes verbales y no verbales de la comunicación y valorar su importancia en la expresión y comprensión de mensajes.	<p>- <b>Introducción al tema:</b> Se presenta el tema "Expresión No Verbal" mediante una estructura visual de tres pasos: leer información juntos, analizar un video y participar en un juego interactivo. Los íconos representan estos pasos de forma clara y atractiva para guiar el proceso de aprendizaje.</p> <p>- <b>Comparación de comunicación verbal y no verbal:</b> A través de gráficos circulares, se compara la comunicación verbal y no verbal. Los estudiantes observan qué porcentaje ocupa cada tipo y analizan ejemplos concretos de ambas formas de comunicación (palabras, gestos, emociones, posturas).</p> <p>- <b>Elementos de la comunicación verbal y no verbal:</b> Se detallan los elementos clave que componen ambas</p>	<p>- Video explicativo sobre comunicación no verbal.</p> <p>- Computadora o tablet.</p> <p>- Proyector.</p> <p>- Herramienta Educaplay para la evaluación gamificada.</p> <p>- Gráficos comparativos de</p>	<p><b>Evaluación interactiva:</b> Los estudiantes serán evaluados a través de la actividad en Educaplay, donde encontrarán palabras relacionadas con la comunicación no verbal en una sopa de letras. Se les proporcionará retroalimentación</p>



		<p>formas de comunicación. La parte verbal incluye palabras y tono de voz, mientras que la no verbal abarca gestos, expresiones faciales, postura, mirada y distancia corporal.</p> <p>- <b>Juego interactivo en Educaplay:</b> Los estudiantes participan en una sopa de letras en Educaplay titulada "Comunicación No Verbal", donde deben encontrar palabras relacionadas con los elementos no verbales de la comunicación, como "gestos", "postura", "mirada". Esto refuerza lo aprendido de manera lúdica y participativa.</p>	<p>comunicación verbal y no verbal.</p>	<p>inmediata y una puntuación basada en el rendimiento.</p> <p>- <b>Evaluación oral:</b> Se evaluará la capacidad de los estudiantes para identificar y analizar los elementos de la comunicación no verbal a través de la observación de discursos orales. Los estudiantes participarán en debates y darán su opinión sobre la importancia de los gestos, expresiones faciales y otros elementos no verbales.</p> <p>- <b>Evaluación escrita:</b> Los estudiantes redactarán un breve ensayo donde compararán los efectos de la comunicación</p>
--	--	---	---	---

				verbal y no verbal en la interacción social, utilizando ejemplos de la clase.
<b>DOCENTE TUTOR</b> <b>Lic. Germania Anrango Borja</b>	<b>COORDINADOR DE ÁREA</b> <b>Msc. Jairo Rosero</b>	<b>COORDINADOR PEDAGÓGICO</b> <b>Lic. Anita Garrido</b>	<b>VICERRECTOR</b> <b>Lic. Elizabeth Torres</b>	

### Descripción de la actividad 8:

Se presenta el tema "Expresión No Verbal". Invita a los estudiantes a seguir tres pasos: leer juntos, analizar un video y luego jugar un juego relacionado con el tema. Los íconos visuales representan cada uno de estos pasos.



Luego se comparan dos tipos de comunicación: verbal y no verbal. Se usa un gráfico circular que indica qué porcentaje representa cada tipo. La comunicación verbal se ilustra con ejemplos de palabras y signos, mientras que la no verbal se representa con emociones, señales y expresiones faciales.



Finalmente, se muestra los elementos que componen la comunicación verbal y no verbal. La parte verbal incluye palabras y tono de voz, mientras que la no verbal se ilustra con gestos, expresión facial, postura, mirada y distancia corporal.



### EDACAPLAY: Expresión no verbal

Se muestra la pantalla de inicio de una actividad titulada "Sopa de Letras: Comunicación No Verbal" en la plataforma Educaplay. Se indica la opción para iniciar sesión

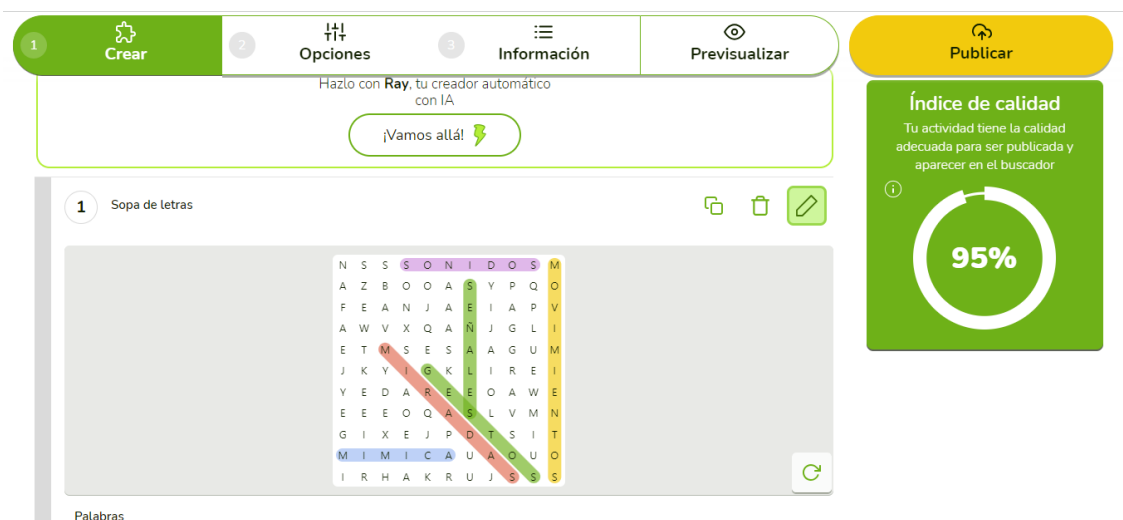
y comenzar la actividad. La imagen está acompañada de algunos anuncios comerciales en la parte inferior



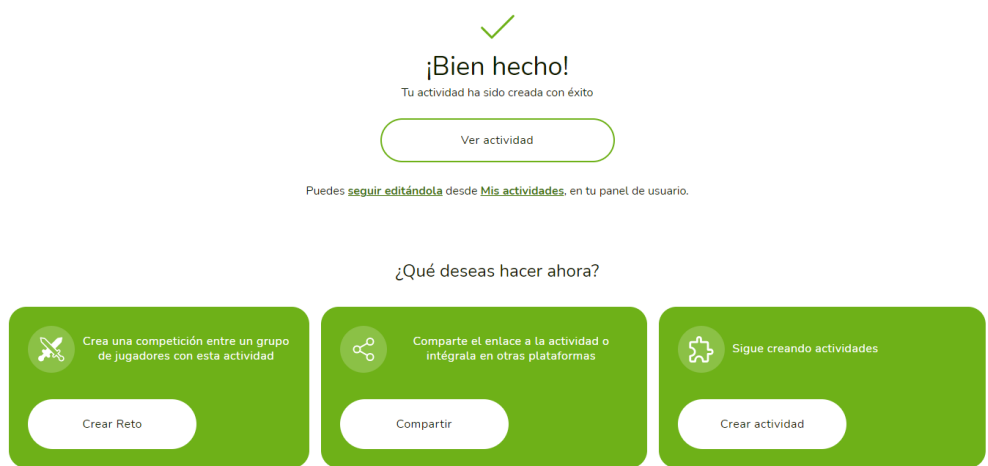
Se está llevando a cabo la sopa de letras. Se ven las palabras "Movimientos" y "Señales" resaltadas en la cuadrícula, lo que indica que han sido encontradas con éxito por el usuario. El tiempo restante para completar la actividad aparece en la parte inferior izquierda.



Se muestra la vista de creación de la sopa de letras. Se han seleccionado varias palabras y se les ha asignado un color para identificarlas.



Se indica que la actividad ha sido creada con éxito. El usuario puede ahora "ver la actividad", compartirla o crear un reto. Se ofrecen diferentes opciones para gestionar la actividad creada.



Se muestra la vista de "información" de la actividad, con el título "Sopa de Letras: Comunicación No Verbal". También se ve una breve descripción que indica que los usuarios deben encontrar palabras relacionadas con la comunicación no verbal.



## 5.8 Valorar el impacto de la evaluación formativa con herramientas de gamificación en la mejora de competencias comunicacionales de los Estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”

En esta fase del estudio, se realizó un análisis estadístico con el fin de determinar el impacto de la evaluación formativa gamificada en la mejora de las competencias comunicacionales de los estudiantes del subnivel medio. Para ello, se compararon los resultados obtenidos por los estudiantes en dos modalidades de evaluación: la prueba convencional y la prueba gamificada.

Para cumplir con este objetivo, se utilizó la prueba t para muestras relacionadas (paired t-test), una técnica estadística para comparar las medias de dos grupos de datos dependientes, en este caso, las calificaciones de los mismos estudiantes en ambas pruebas. La prueba t permitió determinar si existía una diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en la prueba convencional y la prueba gamificada, lo que sería indicativo de un impacto significativo de la gamificación en el desempeño de los estudiantes.

Se plantearon las siguientes hipótesis para la prueba t:

- **Hipótesis nula (H0):** No existe una diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en la prueba convencional y la prueba gamificada.
- **Hipótesis alternativa (H1):** Existe una diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en la prueba convencional y la prueba gamificada.

**Tabla 13.**

*Resultados obtenidos por los estudiantes en dos modalidades de evaluación: la prueba convencional y la prueba gamificada*

Calificación	Prueba convencional	Prueba gamificada
10,00 Domina los aprendizajes	0	9
9,00 Domina los aprendizajes	2	35
8,00 Alcanza los aprendizajes	6	32
7,50 Alcanza los aprendizajes	8	0
7,00 Alcanza los aprendizajes	21	23
6,50 Está próximo a alcanzar aprendizajes	17	0
6,00 Está próximo a alcanzar aprendizajes	8	15
5,75 Está próximo a alcanzar aprendizajes	13	0
5,50 Está próximo a alcanzar aprendizajes	14	0
5,00 Está próximo a alcanzar aprendizajes	20	8
4,50 Está próximo a alcanzar aprendizajes	13	0
4,00 Está próximo a alcanzar aprendizajes	3	6

3,5 No alcanza los aprendizajes	2	0
3 No alcanza los aprendizajes	2	2
2 No alcanza los aprendizajes	2	2
1 No alcanza los aprendizajes	1	0
<b>TOTAL</b>	<b>132</b>	<b>132</b>

En el análisis comparativo de las calificaciones obtenidas por los estudiantes en las dos modalidades de evaluación (convencional y gamificada), se observa una tendencia hacia mejores resultados en la prueba gamificada. Mientras que en la prueba convencional una mayor proporción de estudiantes se ubicó en niveles inferiores de desempeño, en la prueba gamificada se incrementa el número de estudiantes que dominan o alcanzan los aprendizajes, con calificaciones de 8 y 9.

**Tabla 14.**

*Resultados obtenidos de la prueba t*

<b>Prueba de muestras emparejadas</b>									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Prueba convencional - Prueba gamificada	,00000	14,00952	3,50238	- 7,46515	7,46515	,000	15	1,000

Los resultados muestran que no existe una diferencia estadísticamente significativa entre las dos pruebas, dado que el valor de p es mayor de 0,05. Por lo tanto, se puede concluir no existe una relación significativa entre los métodos de prueba convencional y gamificada.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 6.1 Conclusiones

A partir de los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los docentes de la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”, se evidencia que existe un alto nivel de familiaridad con el término gamificación en el ámbito educativo. El 66,67% de los docentes manifiesta estar muy de acuerdo en estar relacionados con el concepto, lo que sugiere que la mayoría de ellos tiene una comprensión adecuada de esta estrategia pedagógica y está dispuesta a implementarla en sus clases. Sin embargo, un 33,33% no expresa un nivel similar de conocimiento, lo que indica la necesidad de realizar capacitaciones para asegurar una comprensión más integral entre todos los docentes. Además, se destaca que el 88,89% considera que la gamificación debería ser utilizada en las clases al menos una vez a la semana, lo que refuerza la aceptación de esta metodología como una herramienta clave para motivar a los estudiantes y mejorar sus competencias comunicativas.

Se implementaron ocho actividades de evaluación utilizando herramientas de gamificación como Educaplay, Nearpod, Kahoot y Wordwall, cada una diseñada para fomentar competencias comunicacionales en la asignatura de Lengua y Literatura. Estas actividades abordaron una variedad de temas relevantes, tales como la narración oral, los tiempos verbales, la estructura de la carta y la expresión no verbal. Cada actividad se centró en el uso de dinámicas interactivas que incluyen juegos, cuestionarios y actividades de emparejamiento, lo que permitió a los estudiantes practicar y mejorar su expresión oral, comprensión lectora, escritura y análisis crítico de una manera lúdica. El uso de estas herramientas aumentó la participación activa de los estudiantes, promoviendo un entorno de aprendizaje dinámico y motivador, lo que demostró ser eficaz para fortalecer las competencias comunicacionales en diversos contextos.

El análisis estadístico realizado muestra que no existe una diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en la prueba convencional y la prueba gamificada, según los resultados de la prueba t. Aunque los estudiantes obtuvieron mejores resultados descriptivos en la prueba gamificada no se encontró un impacto estadísticamente significativo ( $p > 0,05$ ). A pesar de ello, la gamificación ha motivado a los estudiantes a participar más activamente en el proceso de evaluación, sugiriendo que sus beneficios podrían estar relacionados más con el compromiso que con las calificaciones directas.



## **6.2 Recomendaciones**

Se recomienda realizar talleres de formación en gamificación para los docentes que aún no se sienten completamente familiarizados con esta metodología. Estos talleres deben centrarse en el uso práctico de herramientas gamificadas y en la integración de la gamificación en sus estrategias pedagógicas, asegurando que todos los docentes puedan implementarla efectivamente.

Se recomienda continuar utilizando herramientas como Educaplay, Nearpod, Kahoot y Wordwall para fortalecer las competencias comunicacionales. Además, se recomienda personalizar las actividades gamificadas basándose en las necesidades y características específicas de los estudiantes, asegurando que estas herramientas continúen promoviendo la participación activa y el desarrollo de habilidades comunicativas.

Se recomienda seguir utilizándola como un recurso para aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes. Asimismo, sería beneficioso complementar la evaluación gamificada con otros métodos de evaluación cualitativos que valoren aspectos como la participación, la mejora en habilidades blandas y la interacción en clase.

## REFERENCIAS

- Acosta, J., Torres, M., Paba, M., & Alvarez, M. (2020). Analysis of the gamification concerning its. *Grupo de Investigación Finance and Management*.  
<https://www.researchgate.net/publication/342079940>
- Acosta, S. (2022). La gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la biología. *Revista Ogmios*, 2(5), 249 - 266. <https://doi.org/10.53595/rlo.v2.i5.036>
- Barreda, C., Marticorena, B., & Mori, J. (2020). *Guía para el diseño y aplicación de entrevistas en profundidad*. Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa.  
<https://repositorio.sineace.gob.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12982/6437/Guia%20para%20el%20dise%C3%B1o%20y%20aplicaci%C3%B3n%20de%20entrevistas%20en%20profundidad.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bolaños, J. (2023). La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(30), 1846 - 1853.  
<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1135/2138>
- Bustos, O., & Parra, K. (2019). Integración de las TIC en la enseñanza de la Historia en educación media superior. *Revista boletín Redipe*, 8(1), 106-113.  
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/677>
- Cardozo, M. (2022). Uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje en estudiantes del primer y segundo ciclo de la educación escolar básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 8354-8371. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4002](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4002)
- Cavus, N., Ibrahim, I., Ogbonna, M., Bode, N., & Modupeola, T. (2023). The Effects of Gamification in Education: A Systematic Literature Review. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 14(2), 211-241.  
<https://doi.org/10.18662/brain/14.2/452>
- Cisneros, A., Urdánigo, J., Guevara, A., & Garcés, J. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la Investigación Científica en tiempo de Pandemia. *Dom. Cien.*, 8(1), 1165-1185.

- Colomo, E., Sánchez, E., Ruiz, J., & Sánchez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Inf. tecnol.*, 31(4). [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07642020000400233#B8](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07642020000400233#B8)
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Decreto Legislativo 0 Registro Oficial 449 de 20-oct-2008*. [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.PDF](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.PDF)
- Coronel, C., & Agramonte, R. (2023). Desafíos de la capacitación docente orientada a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs). Revisión sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 2427-2456. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i3.6356](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6356)
- Cruz, M., & Carcausto, W. (2020). Digital Competence, New Perspectives for Teaching in Contexts of Social Isolation. *EDUSER*, 7(2), 119–126. <https://acortar.link/yKEcNP>
- Defas, R., Cahuasqui, P., Molina, M., Sánchez, C., & Quiñonez, M. C. (2023). Evaluación formativa por medio de gamificación en el aprendizaje de las ciencias sociales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1353-1385. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5407>
- Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica? *Revista Didasc@lia: D&E. Publicación del CEPUT*.
- Ganapathy, S., & Murugan, S. (2020). A study on communication skill development and assessment of professional students using rubrics methodology. *The International journal of analytical and experimental modal analysis*, XII(XI).
- Giler, T., Delgado, J., & Martínez, R. (2023). El desarrollo de competencias comunicacionales a partir del aprendizaje basado en proyectos en los estudiantes de básica superior. *Sinergia*, 6. <https://www.sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/177/893>
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO; Editorial Saberes del Conocimiento*, 163-173. doi:10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173
- Infante, A. (2023). La gamificación como una herramienta necesaria en el aprendizaje de los estudiantes. *Espíritu Emprendedor TES*, 7(4), 74-91. doi:10.33970/eetes.v7.n4.2023.360

- Khaldi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learning Environments*, 10(10). <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-023-00227-z>
- Lara, M., Rojas, W., & Cabezas, L. (2020). El rol de la prueba de diagnóstico en el logro de objetivos de aprendizaje. *Pol. Con*, 5(5), 312-332. doi:10.23857/pc.v5i5.1421
- Lema, J., Proaño, H., Zubizarreta, G., & Bastidas, T. (2024). La capacitación docente como apoyo para la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura. *VICTEC. Revista Académica y Científica*, 5(8), 1-20.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011). *Ley 0 Registro Oficial Suplemento 417 de 31-mar.-2011*. [https://gobiernoabierto.quito.gob.ec/Archivos/Transparencia/2021/04abril/A2/ANEXOS/PROCU\\_LOEI.pdf](https://gobiernoabierto.quito.gob.ec/Archivos/Transparencia/2021/04abril/A2/ANEXOS/PROCU_LOEI.pdf)
- Manzano, A., Camacho, P., Guerrero, M., Guerrero, L., Aguilar, J., Trigueros, R., & Alias, A. (2023). Between Level Up and Game Over: A Systematic Literature. *Encyclopedia*, 3(3), 1058-1066. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3030077>
- Martínez, G., & Ríos, J. (2019). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería. *Estud. pedagóg.*, 45(3). [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07052019000300115](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052019000300115)
- Martínez-Bermudez, N. E. (2021). *Gamificación Como Estrategia Pedagógica Para el Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en la Prueba Tres Editores*. (I. I. Sanchez-Medina, Ed.) Bucaramanga. Recuperado el 16 de mayo de 2024, de <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7507>
- Morales, R. (2023). La gamificación como estrategia de evaluación bajo el enfoque flipped learning. *RIDE. Rev. Iberoam. Investig. Desarro.*, 13(25). [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672022000200036](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672022000200036)
- Munawaroh, M., Nurjati, N., & Ratnawati, E. (2022). Enhancing Students' Communication Skills in Social Studies Learning Through Cooperative Learning. *TA'DIB*, 25(1). <https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/index>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2019). *El trabajo de la OCDE sobre Educación y competencias*.

- Perea Ramírez, J. M. (2023). *Fortalecimiento de la competencia comunicativa lectora a través de una secuencia didáctica mediada por Gamificación con los estudiantes del grado tercero de la sede anexa a la Institución Educativa Carrasquilla Industrial de Quibdó*. Recuperado el 16 de mayo de 2024, de <https://hdl.handle.net/11227/16774>
- Poma, D., García, D., & Álvarez, M. (2022). Gamificación como estrategia de evaluación formativa en estudiantes de la carrera de software. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, VII(2).  
<https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1915>
- Remolina, L., & López, J. (2023). Pagina web como medio virtual didactico para el aprendizaje de la química en los estudiantes de grado decimo. *Dialectica*.  
<https://revistas.upel.edu.ve/index.php/dialectica/article/view/2647/2805>
- Rivero, D., & Moreno, M. (2021). *Herramientas de gamificación como estrategia de evaluación para estudiantes de Educación General Básica*. Universidad Tecnológica Indoamérica.  
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4640>
- Rojas, L. L. (2020). *Tecnologías de la información* (Vol. 23).
- Sahaat, Z., Mohamad, N., Abu, N., & Bakar, A. (2020). ADDIE Model In Teaching Module Design Process Using Modular Method: Applied Topics in Design And Technology Subjects. *1st Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium*. doi:10.2991/assehr.k.200824.161
- Sandoval, P., Maldonado, A., & Tapia, M. (2022). Evaluación educativa de los aprendizajes: Conceptualizaciones básicas de un lenguaje profesional para su comprensión. *Pág. Educ.*, 15(1). [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1688-74682022000100049](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-74682022000100049)
- Sarabia, D., & Bowen, L. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *Episteme Koinonía*, 6(12).  
[https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2665-02822023000200020](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822023000200020)
- Saza, I., Mora, D., & Agudelo, M. (2019). El diseño instruccional ADDIE en la Facultad de Ingeniería de UNIMINUTO. *Hamut'ay*, 6(3), 126-137.  
<https://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/index>

- Senplades. (2021). *Plan Nacional para el Buen Vivir 2017-2021*. <https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/09/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf>
- Smiderle, R., José, S., Marques, L., Coelho, J., & Jaques, P. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(2). <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Tariq, M., & Ullah, H. (2024). Impact of Teachers' Communication Skills on Academic Achievement of Students at Secondary School Level. *JHEDS*, 4(1), 104-117. <https://jheds.pdf.org.pk/index.php/jheds/article/view/49>
- Toledo, O., Alejo, O., & Vitlloch, S. (2023). La gamificación como estrategia didáctica en la educación del tecnólogo de contabilidad. *Revista científica Portal de la Ciencia*, 4(1), 38-50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7414345>
- Vásquez, S., Dávila, V., & Lugo, P. (2020). Competencias comunicativas y habilidades comunicativas escolares, en estudiantes del Área de Comunicación, nivel de educación secundaria. *PAIDAGOGO. Revista de Investigación 69 en Ciencias de la Educación*, 2(2), 69-92.
- Vigoa, Y., Rodríguez, A., Alarcón, H., & Najarro, R. (2024). Las competencias comunicativas en estudiantes de la carrera de Psicopedagogía. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(3), 103-115.

## ANEXOS

### **Anexo A. Carta de autorización al Sr. Rector de la Institución**

San Antonio de Ibarra, 13 de junio de 2024

Magister

Carmen Navas

**RECTORA ( E ) DE LA U E. “JOSÉ MIGUEL LEORO VÁSQUEZ”**

Presente

De mi consideración:

Como es de su conocimiento, estoy siguiendo una maestría en la Universidad Técnica del Norte y me encuentro en la fase final, ya que, estoy realizando la tesis de grado, por lo que hemos estado realizando varios procesos de acuerdo a la planificación del trabajo investigativo, es así que, me dirijo a usted para solicitarle la autorización para aplicar una encuesta a los 8 docentes del subnivel de Básica Media y un cuestionario sobre competencias comunicativas a una muestra del total de estudiantes del mismo subnivel.

El cuestionario hace parte del trabajo de titulación titulado: “Herramientas de gamificación para la evaluación de competencias comunicativas en la asignatura de Lengua y Literatura del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.

Este cuestionario, será manejado con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información proporcionada. El propósito de este es incentivar a los docentes hacia el uso e implementación de la gamificación para evaluar competencias comunicativas en sus estudiantes, mediante el uso de varias herramientas tecnológicas que sean de fácil acceso y utilización para los estudiantes. El cuestionario está conformado por 10 preguntas que pretenden recoger información fidedigna del objeto de estudio.

Posteriormente, se aplicará la propuesta de la tesis en donde aplicaremos evaluaciones mediante la gamificación y uso de herramientas tecnológicas, para poder valor su impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Segura de contar con su aprobación, anticipo mis agradecimientos.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Germania Anrango Borja', with a stylized flourish at the end.

Lic. Germania Anrango Borja  
**DOCENTE**



## **Anexo B. Información para participantes**

### **INFORMACIÓN PARA PARTICIPANTES**

#### **1. ¿Qué es este estudio?**

Este estudio tiene como objetivo este estudio tiene como objetivo conocer si los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura utilizan la gamificación para sus evaluaciones.

#### **2. ¿Quiénes son los investigadores?**

Este estudio será realizado por Germania Marizol Anrango Borja, estudiante de la Universidad Técnica del Norte, el mismo que será parte de su trabajo de titulación como estudiante de la Universidad Técnica del Norte, el mismo que será parte de su trabajo de titulación como Magister en Tecnología e Innovación Educativa- En línea, siendo supervisado por el docente M.Cs. Elizabeth Hernández como tutor, y la PHD José Allí Moncada como asesor, de la Universidad Técnica del Norte.

#### **¿Qué involucra la participación de su organización?**

La participación involucra una encuesta a personal docente del subnivel Medio y la aplicación de una evaluación tradicional y una evaluación gamificada al total de la muestra de este trabajo investigativo, cabe recalcar que estos documentos de carácter anónimo.

#### **3. ¿Cuánto tiempo será necesario y cuándo y dónde será realizada?**

Las encuestas a los docentes serán aplicadas en la Institución sin afectar sus horas clases y tendrá una duración de aproximadamente 10 minutos. En cuanto a la evaluación serán aplicadas en el tiempo que destine el docente tutor de cada año y tendrá un tiempo de 40 minutos para poder completarla.

#### **4. ¿Si Usted decide participar, puede alterar su decisión en el futuro?**

En caso de su aceptación para participar en este proyecto, podrá en cualquier momento, alterar su decisión.

#### **5. ¿Que acontece con la información recopilada?**

Todas las informaciones brindadas por personal de su institución son estrictamente confidenciales y apenas serán conocidas por los investigadores involucrados en este estudio. Podrá ser publicado un informe sobre este estudio, pero los participantes y la organización NO serán identificados en este informe.

**6. ¿Qué contrapartidas resultan de la participación en este estudio?**

Cuando todo el estudio concluya, al finalizar el estudio ofrecemos entregar la evaluación gamificada conjuntamente con toda la planificación, como recurso interactivo para la enseñanza.

**7. ¿Existe algún riesgo de participar en este estudio?**

No existen riesgos conocidos en relación a la participación en este estudio.

**8. ¿Puede haber temas adicionales sobre la participación en este estudio?**

Efectivamente, existirán temas o subtemas adicionales que pueden surgir, por lo que, estaremos atentos a despejar cualquier duda o curiosidad.

Anexo C. Propuesta de entrevista y cuestionario.

	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Preguntas</b>
<b>Variable dependiente</b>	<b>Herramientas de gamificación</b>	<p>Metodologías Innovadoras</p> <p>Contenido creativo</p> <p>Métodos innovadores</p> <p>Actividades interactivas</p> <p>Dinámica del juego (emociones, relaciones, restricciones)</p>	<p><b>¿Estoy familiarizado/a con el término "gamificación" en el ámbito educativo?</b></p> <p>a. Muy de acuerdo b. Algo de acuerdo c. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo d. Algo en desacuerdo e. Muy en desacuerdo</p> <p><b>¿Se debería utilizar la gamificación en las clases al menos una vez a la semana?</b></p> <p>a. Muy de acuerdo b. Algo de acuerdo c. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo d. Algo en desacuerdo e. Muy en desacuerdo</p> <p><b>¿Considero que la gamificación puede ser una herramienta útil para evaluar las competencias comunicativas de los estudiantes?</b></p> <p>a. Muy de acuerdo b. Algo de acuerdo c. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo d. Algo en desacuerdo e. Muy en desacuerdo</p> <p><b>¿La gamificación puede ayudar a motivar a los estudiantes a participar activamente en las actividades de evaluación?</b></p> <p>a. Muy de acuerdo b. Algo de acuerdo c. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo d. Algo en desacuerdo e. Muy en desacuerdo</p> <p><b>¿Considera usted que la gamificación permite evaluar conocimientos, desarrollo de destrezas y actitudes simultáneamente?</b></p> <p>a. Muy de acuerdo</p>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Algo de acuerdo</li> <li>c. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo</li> <li>d. Algo en desacuerdo</li> <li>e. Muy en desacuerdo</li> </ul>
<b>Variable Independiente</b>	<b>Evaluación de competencias comunicacionales</b>	<p>Destrezas</p> <p>Planificación</p> <p>Herramientas tecnológicas</p> <p>Mecánica del juego (retos, competiciones)</p> <p>Modalidad de evaluación</p>	<p><b>¿La gamificación puede proporcionar una forma divertida y atractiva de evaluar las diferentes habilidades comunicativas, como la expresión oral, la comprensión auditiva, la lectura y la escritura?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Muy de acuerdo</li> <li>b. Algo de acuerdo</li> <li>c. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo</li> <li>d. Algo en desacuerdo</li> <li>e. Muy en desacuerdo</li> </ul> <p><b>¿La implementación de la gamificación para la evaluación de las competencias comunicativas requiere una planificación cuidadosa y una selección adecuada de actividades?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Muy de acuerdo</li> <li>b. Algo de acuerdo</li> <li>c. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo</li> <li>d. Algo en desacuerdo</li> <li>e. Muy en desacuerdo</li> </ul> <p><b>¿Existen recursos y herramientas disponibles para apoyar a los docentes en la implementación de la gamificación para la evaluación de las competencias comunicativas?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Muy de acuerdo</li> <li>b. Algo de acuerdo</li> <li>c. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo</li> <li>d. Algo en desacuerdo</li> <li>e. Muy en desacuerdo</li> </ul> <p><b>¿Me gustaría recibir más información o apoyo para implementar la gamificación en la evaluación de las competencias comunicativas de mis estudiantes?</b></p>

			<p>a. Muy de acuerdo  b. Algo de acuerdo  c. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo  d. Algo en desacuerdo  e. Muy en desacuerdo</p> <p><b>¿Me gustaría que se cambie la modalidad de evaluación tradicional por la nueva metodología de gamificación?</b></p> <p>a. Muy de acuerdo  b. Algo de acuerdo  c. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo  d. Algo en desacuerdo  e. Muy en desacuerdo</p>
--	--	--	---

**TEMA:** “HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DEL SUBNIVEL MEDIO EN LA U.E. “JOSÉ MIGUEL LEORO VÁSQUEZ”.

**El objetivo general de la investigación es:** Diseño de actividades de evaluación formativa mediante el uso de herramientas de gamificación para fortalecer las competencias comunicacionales en los estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.

**Instrucciones:**

- Por favor lea detenidamente cada una de las preguntas que se presentan a continuación y responda subrayando la opción que usted considere conveniente. De antemano muchas gracias por su colaboración
- Este instrumento es anónimo y confidencial. Los datos recolectados serán de uso exclusivo para la investigación.

**BLOQUE: COMUNICACIÓN ORAL**

*Escucha discursos orales (conversaciones, diálogos, narraciones, discusiones, entrevistas, exposiciones, presentaciones), parafrasea su contenido y participa de manera respetuosa frente a las intervenciones de los demás. (I.LL.3.2.1.)*

**1.- Completo el texto en base a la narración oral, utilizando las palabras del recuadro (1p)**

tonos	curiosidad	palabras	atención
-------	------------	----------	----------

Contar

una historia no es solamente repetir las \_\_\_\_\_ en voz alta, significa emplear distintos \_\_\_\_\_ de voz para dar emoción, usar el volumen de voz para motivar la \_\_\_\_\_, crear tensión y despertar \_\_\_\_\_. Si queremos ser buenos narradores necesitamos practicar diferentes tonos según la intención comunicativa.

**2.- Seleccione el literal correspondiente (1p)**

La comunicación no está formada solamente por palabras. El tono de voz, las expresiones de la cara, los movimientos del cuerpo añaden significación a las palabras. A esto se le conoce como:

- a) Expresión verbal
- b) Expresión no verbal
- c) Comunicación oral.

**BLOQUE: LENGUA Y CULTURA**

**3.- Recuerdo a los elementos del circuito de la comunicación y escriba una V si el enunciado es verdadero y una F si es falso. (1p)**

El receptor es quien produce el mensaje. ( )

El mensaje es el contenido que se comunica por cualquier medio. ( )

El emisor es quien recibe el mensaje. ( )

El código es el sistema de signos con el que se organiza el mensaje. ( )

El canal es el medio físico a través del cual el mensaje viaja hasta su destino. ( )

**4.- Observo la publicidad y subrayo el literal que contiene sus elementos paratextuales (1p)**



- a. Mensaje, texto, dibujos.
- b. Imágenes, tipo y tamaño de letra.
- c. Texto con rima, niños, marca.

*Establece relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, los compara y contrasta sus fuentes al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas. (Ref. I.LL.3.3.1.)*

### **BLOQUE: LECTURA**

**5.- Reconozco las partes de una noticia y subrayo el literal que contenga el orden correcto de su estructura (1p)**



- a. Entradilla, subtítulo, título, desarrollo, epígrafe
- b. Título, subtítulo, entrada, epígrafe, desarrollo
- c. Epígrafe, título, subtítulo, entrada, desarrollo

**6.- Subrayo únicamente el literal que no corresponda a las características de una carta (1p)**

- a. Pueden ser formales. Informales y familiares.
- b. Actualmente se envían por correo electrónico.
- c. Contienen procedimientos o pasos a seguir para obtener algo.
- d. Es un medio de comunicación muy antiguo que se ha mantenido y ha evolucionado.

*ILL.3.1.1. Reconoce la funcionalidad de la lengua escrita como manifestación cultural y de identidad en diferentes contextos y situaciones, atendiendo a la diversidad lingüística del Ecuador. (I.3., S.2.).*

### **BLOQUE: ESCRITURA**

#### **7.- Enlazo a los verbos con la correcta conjugación en la Primera Persona del Singular en los tres tiempos. (1p)**

estudio	aprendí	completaré
juego	leí	leeré
aprendo	estudié	jugaré
leo	jugué	aprenderé
completo	completé	estudiaré

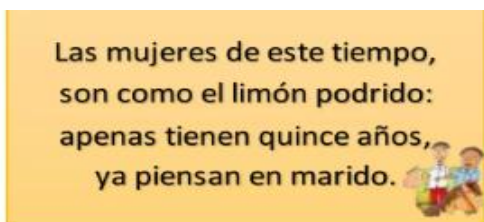
#### **8.- En las siguientes oraciones subrayo el sujeto, el predicado y encierro el núcleo del sujeto y el núcleo del predicado (1p)**

*La maestra de Inglés realizó una hermosa cartelera.*

*Julieth y Mariam realizaron una maqueta de su parroquia.*

### **BLOQUE: LITERATURA**

#### **9.- Leo los siguientes versos populares y uno con la clase a la que corresponde. (1p)**



**AMORFINO**

A la vida de mi vida, mi vida  
lejos la quisiera ver, mi vida  
para no verla padeciendo, mi vida

**COPLA**

#### **10.- Selecciono el literal que contenga las partes de una carta (1p)**

- a) Epígrafe, título, subtítulo, entradilla, desarrollo.
- b) Lugar y fecha, saludo, cuerpo, despedida, firma.
- c) Portada, imágenes, información precisa, mensaje.



## Anexo D. Cuestionario y encuesta previo validación



## **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Facultad de Posgrado

### **Prueba diagnóstica dirigida a los estudiantes**

#### **Lineamientos Generales:**

El presente cuestionario hace parte del trabajo de titulación titulado: “Herramientas de gamificación para la evaluación de competencias comunicativas en la asignatura de Lengua y Literatura del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.

Este cuestionario, será manejado con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información proporcionada. El propósito de este es incentivar a los docentes hacia el uso e implementación de la gamificación para evaluar competencias comunicativas en sus estudiantes, mediante el uso de varias herramientas tecnológicas que sean de fácil acceso y utilización para los estudiantes. El cuestionario está conformado por 10 preguntas que pretenden recoger información fidedigna del objeto de estudio.

Estimado validador a continuación se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

#### **Objetivo General**

Diseño de actividades de evaluación formativa mediante el uso de herramientas de gamificación para fortalecer las competencias comunicacionales en los estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.

#### **Objetivos Específicos**

1. Diagnosticar el nivel de competencias comunicativas que tienen los estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.
2. Delinear actividades de evaluación a través de herramientas de gamificación que permitan el desarrollo de las competencias comunicacionales en la asignatura de Lengua y Literatura.
3. Valorar el impacto de la evaluación formativa con herramientas de gamificación en la mejora de competencias comunicacionales de los estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Posgrado

## PRUEBA DIAGNÓSTICA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

**TEMA:** “HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DEL SUBNIVEL MEDIO EN LA U.E. “JOSÉ MIGUEL LEORO VÁSQUEZ”.

**El objetivo general de la investigación es:** Diseño de actividades de evaluación formativa mediante el uso de herramientas de gamificación para fortalecer las competencias comunicacionales en los estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.

### Instrucciones:

- Por favor lea detenidamente cada una de las preguntas que se presentan a continuación y responda subrayando la opción que usted considere conveniente. De antemano muchas gracias por su colaboración
- Este instrumento es anónimo y confidencial. Los datos recolectados serán de uso exclusivo para la investigación.

### BLOQUE: COMUNICACIÓN ORAL

*Escucha discursos orales (conversaciones, diálogos, narraciones, discusiones, entrevistas, exposiciones, presentaciones), parafrasea su contenido y participa de manera respetuosa frente a las intervenciones de los demás. (I.LL.3.2.1.)*

**1.- Completo el texto en base a la narración oral, utilizando las palabras del recuadro (1p)**

tonos      curiosidad      palabras
-------------------------------------

Contar una historia no es solamente repetir las \_\_\_\_\_ en voz alta, significa emplear distintos \_\_\_\_\_ de voz para dar emoción, usar el volumen de voz para motivar la \_\_\_\_\_, crear tensión y despertar \_\_\_\_\_.

Si queremos ser buenos narradores necesitamos practicar diferentes tonos según la intención \_\_\_\_\_.

**2.- Seleccione el literal correspondiente (1p)**

La comunicación no está formada solamente por palabras. El tono de voz, las expresiones de la cara, los movimientos del cuerpo añaden significación a las palabras. A esto se le conoce como:

- d) Expresión verbal
- e) Expresión no verbal
- f) Comunicación oral.

### BLOQUE: LENGUA Y CULTURA

**3.- Recuerdo a los elementos del circuito de la comunicación y escriba una V si el enunciado es verdadero y una F si es falso. (1p)**

- El receptor es quien produce el mensaje. ( )
- El mensaje es el contenido que se comunica por cualquier medio. ( )
- El emisor es quien recibe el mensaje. ( )
- El código es el sistema de signos con el que se organiza el mensaje. ( )
- El canal es el medio físico a través del cual el mensaje viaja hasta su destino. ( )

**4.- Observo la publicidad y subrayo el literal que contiene sus elementos paratextuales (1p)**

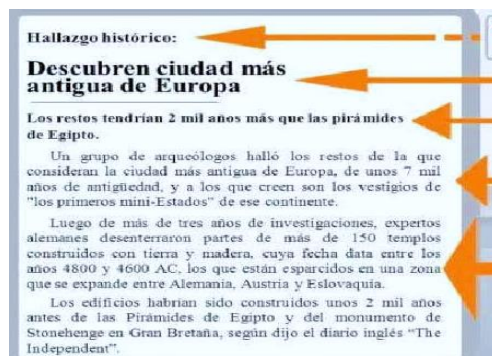


- a. Mensaje, texto, dibujos.
- b. Imágenes, tipo y tamaño de letra.
- c. Texto con rima, niños, marca.

*Establece relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, los compara y contrasta sus fuentes al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas. (Ref. I.LL.3.3.1.)*

### BLOQUE: LECTURA

**5.- Reconozco las partes de una noticia y subrayo el literal que contenga el orden correcto de su estructura (1p)**



- a. Entradilla, subtítulo, título, desarrollo, epígrafe.
- b. Título, subtítulo, entrada, epígrafe, desarrollo.
- c. Epígrafe, título, subtítulo, entrada, desarrollo.

**6.- Subrayo únicamente el literal que no corresponda a las características de una carta (1p)**

- a. Pueden ser formales. Informales y familiares.
- b. Actualmente se envían por correo electrónico.
- c. Contienen procedimientos o pasos a seguir para obtener algo.
- d. Es un medio de comunicación muy antiguo que se ha mantenido y ha evolucionado.

*I.LL.3.1.1. Reconoce la funcionalidad de la lengua escrita como manifestación cultural y de identidad en diferentes contextos y situaciones, atendiendo a la diversidad lingüística del Ecuador. (I.3., S.2.).*

**BLOQUE: ESCRITURA**

**7.- Enlazo a los verbos con la correcta conjugación en la Primera persona del singular en los tres tiempos. Sigo el ejemplo (1p)**

estudio	aprendí	completaré
juego	leí	leeré
aprendo	estudié	jugaré
leo	jugué	aprenderé
completo	completé	estudiaré

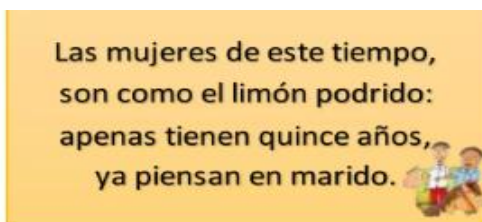
**8.- En las siguientes oraciones subrayo el sujeto, el predicado y encierro el núcleo del sujeto y el núcleo del predicado (1p)**

La maestra de Inglés realizó una hermosa cartelera.

Julieth y Mariam realizaron una maqueta de su parroquia.

**BLOQUE: LITERATURA**

**9.- Leo los siguientes versos populares y uno con la clase a la que corresponde. (1p)**



**AMORFINO**

A la vida de mi vida, mi  
vida  
lejos la quisiera ver, mi  
vida

## **COPLA**

### **10.- Selecciono el literal que contenga las partes de una carta (1p)**

- a) Epígrafe, título, subtítulo, entradilla, desarrollo.
- b) Lugar y fecha, saludo, cuerpo, despedida, firma.
- c) Portada, imágenes, información precisa, mensaje.



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Posgrado

### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítems N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

#### Observaciones Generales:

#### Datos del Validador

Nombre:

Cédula de Identidad:

Especialidad:

\_\_\_\_\_

Firma

\_\_\_\_\_



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Posgrado

## Encuesta dirigida a los docentes

### Lineamientos Generales:

El presente cuestionario hace parte del trabajo de titulación titulado: “Herramientas de gamificación para la evaluación de competencias comunicativas en la asignatura de Lengua y Literatura del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.

Este cuestionario, será manejado con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información proporcionada. El propósito de este es diagnosticar el nivel de competencias comunicativas que tienen los estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.

El cuestionario está conformado por 10 preguntas que pretenden recoger información fidedigna del objeto de estudio.

Estimado validador a continuación se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

### Objetivo General

Diseño de actividades de evaluación formativa mediante el uso de herramientas de gamificación para fortalecer las competencias comunicacionales en los estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.

### Objetivos Específicos

1. Diagnosticar el nivel de competencias comunicativas que tienen los estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.
2. Delinear actividades de evaluación a través de herramientas de gamificación que permitan el desarrollo de las competencias comunicacionales en la asignatura de Lengua y Literatura.
3. Valorar el impacto de la evaluación formativa con herramientas de gamificación en la mejora de competencias comunicacionales de los estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Posgrado

## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

**TEMA:** “HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DEL SUBNIVEL MEDIO EN LA U.E. “JOSÉ MIGUEL LEORO VÁSQUEZ”.

**El objetivo general de la investigación es:** Diseño de actividades de evaluación formativa mediante el uso de herramientas de gamificación para fortalecer las competencias comunicacionales en los estudiantes del Subnivel Medio en la U.E. “José Miguel Leoro Vásquez”.

### Instrucciones:

- Por favor lea detenidamente cada una de las preguntas que se presentan a continuación y responda subrayando la opción que usted considere conveniente. De antemano muchas gracias por su colaboración
- Este instrumento es anónimo y confidencial. Los datos recolectados serán de uso exclusivo para la investigación.

### Tomando en cuenta que:

La **Gamificación** es una forma metodológica y didáctica que propone incrementar los niveles de motivación de los educandos en entornos virtuales llamativos e interesantes, de carácter lúdico e interactivo; para lograr que haya óptimos resultados en su aprendizaje.

### 1.- ¿Estoy familiarizado/a con el término "gamificación" en el ámbito educativo?

- f. Muy de acuerdo
- g. Algo de acuerdo
- h. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- i. Algo en desacuerdo
- j. Muy en desacuerdo

### 2.- ¿Se debería utilizar la gamificación en las clases al menos una vez a la semana?

- f. Muy de acuerdo
- g. Algo de acuerdo
- h. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- i. Algo en desacuerdo
- j. Muy en desacuerdo



**3.- ¿Considero que la gamificación puede ser una herramienta útil para evaluar las competencias comunicativas de los estudiantes?**

- f. Muy de acuerdo
- g. Algo de acuerdo
- h. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- i. Algo en desacuerdo
- j. Muy en desacuerdo

**4.- ¿La gamificación puede ayudar a motivar a los estudiantes a participar activamente en las actividades de evaluación?**

- f. Muy de acuerdo
- g. Algo de acuerdo
- h. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- i. Algo en desacuerdo
- j. Muy en desacuerdo

**5.- ¿La gamificación puede proporcionar una forma divertida y atractiva de evaluar las diferentes habilidades comunicativas, como la expresión oral, la comprensión auditiva, la lectura y la escritura?**

- f. Muy de acuerdo
- g. Algo de acuerdo
- h. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- i. Algo en desacuerdo
- j. Muy en desacuerdo

**6.- ¿Considera usted que la gamificación permite evaluar conocimientos, desarrollo de destrezas y actitudes simultáneamente?**

- f. Muy de acuerdo
- g. Algo de acuerdo
- h. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- i. Algo en desacuerdo
- j. Muy en desacuerdo

**7.- ¿La implementación de la gamificación para la evaluación de las competencias comunicativas requiere una planificación cuidadosa y una selección adecuada de actividades?**

- f. Muy de acuerdo

- g. Algo de acuerdo
- h. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- i. Algo en desacuerdo
- j. Muy en desacuerdo

**8.- ¿Existen recursos y herramientas disponibles para apoyar a los docentes en la implementación de la gamificación para la evaluación de las competencias comunicativas?**

- f. Muy de acuerdo
- g. Algo de acuerdo
- h. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- i. Algo en desacuerdo
- j. Muy en desacuerdo

**9.- ¿Me gustaría recibir más información o apoyo para implementar la gamificación en la evaluación de las competencias comunicativas de mis estudiantes?**

- f. Muy de acuerdo
- g. Algo de acuerdo
- h. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- i. Algo en desacuerdo
- j. Muy en desacuerdo

**10.- ¿Me gustaría que se cambie la modalidad de evaluación tradicional por la nueva metodología de gamificación?**

- f. Muy de acuerdo
- g. Algo de acuerdo
- h. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- i. Algo en desacuerdo
- j. Muy en desacuerdo



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Posgrado

### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ite ms N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

**Observaciones Generales:**

**Datos del Validador**

Nombre:

Cédula de Identidad:

Especialidad:

## Anexo E. Validación



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Posgrado

## INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítems N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	X			
2		X		
3		X		
4		X		
5	X			
6			X	
7	X			
8		X		
9	X			
10	x			

**Observaciones Generales:** Se debería detallar el significado de la gamificación en la parte introductoria, para que los docentes puedan responder las preguntas en forma correcta, porque de lo contrario contestan por completar el diagnóstico, y las respuestas no son la realidad de lo que se pretende obtener con la encuesta.

### Datos del Validador

Nombre: José Guillermo Jácome León

Cédula de Identidad: 0801970229

Especialidad: Ing. en Sistemas Computacionales y especialista en Big data.

Firma



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Posgrado

## INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Items N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	X			
2	x			
3		X		
4		X		
5		X		
6	X			
7	X			
8			X	
9		X		
10	X			

**Observaciones Generales:**

### Datos del Validador

Nombre: José Guillermo Jácome

Cédula de Identidad: 0801970229

Especialidad: Ing. en Sistemas Computacionales y especialista en Big data

Firma



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Postgrado

### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítems N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	B	E	
7	E	E	B	
8	E	E	B	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

**Observaciones Generales:**

#### Datos del Validador

Nombre: Marcelo Mina

Cédula de Identidad: 1001997541

Especialidad: Educación

\_\_\_\_\_  
Firma



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Posgrado

### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítems N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	B	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	B	E	E	
6	E	E	B	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

**Observaciones Generales:**

#### Datos del Validador

Nombre: Marcelo Mina  
Cédula de Identidad: 1001997541  
Especialidad: Educación

\_\_\_\_\_  
Firma

## CONSENTIMIENTO INFORMADO DE PARTICIPACIÓN EN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**Dirigido a:** Representantes legales de los estudiantes.

Mediante la presente, se le solicita su autorización para la participación de su hijo/hija en el proyecto de investigación titulado “HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DEL SUBNIVEL MEDIO EN LA U.E. “JOSÉ MIGUEL LEORO VÁSQUEZ”

Dicha investigación, tiene como objetivo principal conocer si los docentes del área de Lengua y Literatura utilizan la gamificación como herramienta para la evaluación formativa de las competencias comunicacionales. En función de lo anterior es pertinente la participación de su hijo/hija en el estudio, por lo que, mediante la presente, se le solicita su consentimiento informado.

La colaboración de su hijo/hija/pupilo en esta investigación, consistirá en ser evaluados mediante la aplicación de una evaluación tradicional y una evaluación gamificada, las calificaciones obtenidas serán anónimas y servirán netamente utilizadas para objeto de investigación.

Agradezco anticipadamente su colaboración y autorización.

.....

NOMBRE

.....

Firma