



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Trabajo de grado previo a la obtención del título de Magister en Educación mención
Tecnología e Innovación Educativa (en línea)

TEMA:

**LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA EL
APRENDIZAJE EN EL ÀREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS
ESTUDIANTES DE 8VO AÑO NIVEL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD
EDUCATIVA INTERNACIONAL “PENSIONADO ATAHUALPA” CIUDAD DE
IBARRA.**

AUTORA

LIC. XIMENA ALEXANDRA PAREDES TORRES

DIRECTOR

ING. JOSÉ GUILLERMO JÁCOME LEÓN MSC.

IBARRA – ECUADOR

2023



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:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD	1002520615		
APELLIDOS Y NOMBRES	Paredes Torres Ximena Alexandra		
DIRECCION	Ecuador – Imbabura - Ibarra, Urbanización Israel		
EMAIL	xaparedest@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO	062550711	TELEFONO MÓVIL:	0988570557

DATOS DE LA OBRA	
TITULO:	LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÀREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO NIVEL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “INTERNACIONAL” PENSIONADO ATAHUALPA CIUDAD DE IBARRA.
AUTOR (ES):	Ximena Alexandra Paredes Torres
FECHA: DD/MM/AAAA	05 de octubre de 2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA DE POSGRADO	Programa Maestría en Tecnología e Innovación Educativa
TITULO POR EL QUE OPTA	Maestría
TUTOR	MSC. José Guillermo Jácome León

2. 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 05 días del mes de octubre de 2023

EL AUTOR:

Nombre: Ximena Alexandra Paredes Torres



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Aprobación del tutor

En calidad de tutor del Trabajo de Grado, presentado por la señora Licenciada Paredes torres Ximena Alexandra, para optar por el grado de Magister en Tecnología e Innovación Educativa, doy fe de que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a presentación (pública o privada) y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Ibarra a los 05 días del mes de octubre de 2023.

Ing. José Guillermo Jácome León MSc.

TUTOR

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a Dios, a mi esposo e hijos por ser mi fortaleza en todo momento ya que son mi inspiración por alcanzar una etapa muy importante en mi vida profesional, por su comprensión y paciencia me hicieron sentir orgullosa de quien soy y de que puedo llegar a cumplir todo lo anhelado.

A mi madre por ser mi pilar, mi compañera y que me ha demostrado su amor infinito y soporte en todo momento.

Gracias por todo.

Alexandra Paredes

AGRADECIMIENTO

A la gloriosa Universidad Técnica del Norte y a la Facultad de Posgrado por abrir sus puertas para crear profesionales humanistas, éticos y dispuestos a contribuir con la sociedad.

Al Magíster José Guillermo Jácome, Director de Tesis, por su guía y apoyo durante la elaboración y culminación de mi investigación.

A la Magíster Mónica Gallegos, Asesora de Tesis, por ayudarme en correcciones y recomendaciones brindadas en el transcurso de mi proyecto.

A los docentes del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Internacional “Pensionado Atahualpa” por toda la ayuda y colaboración en la obtención de información para el desarrollo de esta investigación.

Y a mis docentes y compañeros de aula que compartieron sus conocimientos profesionales y culminar con éxito mi meta profesional.

Alexandra Paredes.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	¡Error! Marcador no definido.
Aprobación del tutor	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
CAPÍTULO I	1
1. EL PROBLEMA.....	1
1.1 Planteamiento del Problema.....	1
1.2 Objetivos de la Investigación	3
1.2.1 Objetivo General:	3
1.2.2 Objetivos Específicos:	4
1.3 Justificación.....	4
CAPÍTULO II.....	7
2. MARCO REFERENCIAL.....	7
2.1 Marco Teórico	7
2.1.1 Antecedentes de la Investigación	7
2.1.2 Bases Teóricas	10
2.2. Marco Legal	24
CAPÍTULO III.....	26
3.METODOLOGÍA	26
3.1. Descripción del Área de estudio / Descripción del grupo de estudio.....	26
3.2 Enfoque y tipo de investigación	27
3.3 Diseño de la investigación	27
3.4 Técnicas e instrumentos de investigación	27
3.5 Procedimiento de la investigación.....	28
CAPITULO IV.....	30
4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN	30
4.1 Identificación y conocimientos de las competencias digitales en lengua y literatura y recursos empleados por los docentes.	30

CAPÍTULO V	50
5 PROPUESTA.....	50
5.1 Título de la propuesta.....	50
5.2 Antecedentes de la propuesta.....	50
5.3 Presentación del diseño de una guía didáctica para el desarrollo de materiales de Gamificación con la herramienta Kahoot.....	50
5.3.1 Introducción.....	50
5.3.2 Objetivos de la Propuesta	51
5.3.3 Descripción de la Propuesta	51
5.3.4 Estructura de la Propuesta	52
5.3.5 Elementos que la conforman	53
5.3.6 Estrategias para la utilización de la Herramienta Kahoot al Docente:	53
5.3.7 GUIA DE MANEJO Y CREACIÓN DE ACTIVIDADES CON KAHOOT.....	55
5.3.8 CONTENIDOS.....	57
PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES	58
5.3.9 RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN A LA PROPUESTA: ¡Guía Didáctica basada en la plataforma de aprendizaje Kahoot!	71
5.3.10 Validación de la propuesta por criterios de Expertos.	73
CAPÍTULO VI.....	77
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	77
6.1 CONCLUSIONES	77
6.2 RECOMENDACIONES	77
Bibliografía	79
ANEXOS	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla1. <i>Cuadro comparativo</i>	11
Tabla2. <i>Dimensiones que describen las competencias de los estudiantes del nuevo milenio.</i> 23	
Tabla3. Encuesta de Validación	71
Tabla4. Análisis de las estrategias aplicadas a los Docentes.....	72

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura1.	Tipos de tecnologías avanzadas para la educación.....	12
Figura2.	¿Qué implica Gamificar?	19
Figura3.	Unidad Educativa Internacional Pensionado Atahualpa.....	26
Figura4.	La didáctica que utiliza el docente es motivadora y captan la atención los estudiantes	30
Figura5.	Conocimientos acerca de las competencias digitales para ejercer las labores como docente	31
Figura6.	Motivación de los estudiantes para aprender lengua y literatura mediante el uso de competencias digitales	32
Figura7.	Utilización de la gamificación como estrategia de aprendizaje en el aula	33
Figura8.	Factores afectivos al aplicar la gamificación.....	34
Figura9.	Dificultad al aplicar la gamificación en el aula	35
Figura10.	Docentes que utilizan materiales didácticos lúdicos para facilitar el proceso de aprendizaje.	36
Figura11.	Utilización de herramientas digitales para el aprendizaje en los estudiantes	37
Figura12.	Aplicación de actividades de gamificación genera desarrollo en el aprendizaje	38
Figura13.	Propuesta de herramientas digitales para la enseñanza de lengua y literatura...	39
Figura14.	Aplicación de métodos interactivos al enseñar un tema determinado	40
Figura15.	Utilización de metodologías para la enseñanza de lengua y literatura	41
Figura16.	Incentivo del uso de herramientas digitales para mejorar el aprendizaje	42
Figura17.	Docente que utiliza herramientas digitales para la enseñanza de la asignatura.	43
Figura18.	Interés de que el docente aplique en clases estrategias como el juego, premios, recompensas, etc.	44
Figura19.	Al aplicar las estrategias descritas anteriormente, mejorará el aprendizaje.....	45
Figura20.	Uso de herramientas digitales de gamificación como metodología de aprendizaje ayudará su motivación por el estudio	46
Figura21.	Actividades de gamificación le ayudarán a trabajar en equipo con sus compañeros	47
Figura22.	Actividades y juegos digitales ayudarán a entender los conceptos difíciles en clase	48
Figura23.	Interés y gusto de que el docente utilice herramientas digitales en el aprendizaje	49
Figura24.	Iniciando Kahoot.....	59
Figura25.	Instrumento de validación de la herramienta de gamificación para mejorar el aprendizaje en el área de lengua y literatura.	75

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÀREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO NIVEL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “INTERNACIONAL” PENSIONADO ATAHUALPA CIUDAD DE IBARRA.

Autora: Ximena Alexandra Paredes Torres

Tutor: José Guillermo Jácome León

Año: 2023

RESUMEN

En la actualidad el uso de estrategias de gamificación utilizadas por el docente dentro del aula mejora significativamente la atención del estudiante en el aprendizaje con mejora en innovación y tecnología virtual, ya que las herramientas didácticas de gamificación son el material de apoyo para optimizar las capacidades educativas de los docentes por ello es importante perfeccionar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura. El propósito de esta investigación fue desarrollar materiales de gamificación con la herramienta Kahoot para mejorar las competencias digitales de los docentes de lengua y literatura del octavo año de básica superior. El enfoque de la investigación fue cuantitativo y los métodos utilizados fueron descriptivo, de campo y documental. La población estuvo constituida por seis docentes del área, la muestra es de tipo no probabilística, se utilizó una encuesta estructurada para determinar si los docentes aplican competencias digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura, y se utilizó una encuesta estructurada luego de socializar la guía didáctica con la herramienta Kahoot para determinar el nivel de mejora que tuvieron en cuanto a sus competencias digitales iniciales. En conclusión, la propuesta está conformada con el diseño de una Guía didáctica que contiene los principales elementos de la gamificación, tiene cinco actividades desarrolladas en la plataforma Kahoot que las elabora el docente, mismas que se proyectan como una propuesta metodológica de aplicación, con la incorporación de los elementos del juego en la que se incrementa el trabajo individual, colaborativo y presenta ventajas dentro del proceso de formación académica para el docente en su labor aúlica.

Palabras clave: herramienta de gamificación Kahoot, motivación, juego, guía didáctica, tecnología.

**“DEVELOPMENT OF GAMIFICATION MATERIALS WITH THE KAHOOT
TOOL TO IMPROVE THE DIGITAL COMPETENCES OF MATHEMATICS
TEACHERS IN THE HIGH SCHOOL OF THE URCUQUÍ EDUCATIONAL UNIT.”**

Author: Ximena Alexandra Paredes Torres

Tutor: José Guillermo Jácome León

Year: 2023

ABSTRACT

Currently, the use of gamification strategies used by the teacher in the classroom significantly improves student attention in learning with improvement in innovation and virtual technology, since gamification didactic tools are the support material to optimize educational capacities. of teachers, therefore it is important to improve the quality of the language and literature teaching-learning process. The purpose of this research was to develop gamification materials with the Kahoot tool to improve the digital skills of language and literature teachers in the eighth year of upper basic education. The research approach was quantitative and the methods used were descriptive, field and documentary. The population consisted of six teachers from the area, the sample is of a non-probabilistic type, a structured survey was used to determine if teachers apply digital skills in learning Language and Literature, and a structured survey was used after socializing the guide didactics with the Kahoot tool to determine the level of improvement they had in terms of their initial digital skills. In conclusion, the proposal is made up of the design of a Didactic Guide that contains the main elements of gamification, it has five activities developed on the Kahoot platform that are prepared by the teacher, which are projected as a methodological application proposal, with the incorporation of the elements of the game in which individual and collaborative work is increased and presents advantages within the process of academic training for the teacher in his classroom work.

Keywords: Kahoot gamification tool, motivation, game, didactic guide, technology.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

La nueva era tecnológica cada vez es más indispensable la necesidad de aportar con proyectos innovadores que contribuyan a la creación de material didáctico y educativo en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Un cambio importante fue en la docencia ya que en la innovación fueron constantes, en el año 2020 el suceso fue inevitable e hizo necesario la implementación de herramientas tecnológicas, ya que en la mayoría de los casos no fueron accesibles para todos, por este motivo es necesario que la capacitación y la caracterización de estas herramientas sea constante y favorezcan a mejorar la calidad educativa donde se utilice herramientas didácticas y tecnológicas que aporten en el desarrollo académico en los estudiantes.

El principal problema existente es el desconocimiento de nuevas estrategias metodológicas actuales que permiten que el espacio laboral sea más interesante al llevar a cabo el proceso enseñanza- aprendizaje, como también la tecnología y las evoluciones sociales que exigen propuestas innovadoras visualizando un cambio en la educación actual, esta situación está alineada a que la enseñanza de Lengua y Literatura ya que no se realiza de manera entretenida, lúdica, con herramientas modernas digitales para lo cual se necesita de herramientas de Gamificación que sean utilizados por los docentes en el aprendizaje hacia los estudiantes y sobre la cual surge esta investigación.

Esta investigación se realizará en la Unidad Educativa “Internacional” Pensionado Atahualpa institución Fisco misional, ubicada en la ciudad de Ibarra, dirigida a los docentes y estudiantes de 8vo año de nivel Básica Superior, del área de Lengua y Literatura, durante el año lectivo 2022-2023.

Lo más común de los educadores es relacionar únicamente el juego con la distracción, debido a esto abordan erróneamente el entorno de la temática que ofrece la gamificación. (Guevara, 2018) afirma que “esta problemática se asocia a la falta de actualización del docente en temas relacionados con las TIC y con nuevas estrategias de aprendizaje, que les permitan desarrollar competencias como las digitales y las pedagógicas para introducirlas en su práctica docente” (p.13).

Con la llegada de la pandemia que acechó al mundo el COVID – 19 , los docentes entregaban planificaciones y documentos impresos con las actividades realizadas semana a semana, la tecnología que tiene la institución educativa no fue tomada en cuenta como estrategia didáctica de aprendizaje, esto generó en los docentes desactualización en el desarrollo de las destrezas tecnológicas y nuevos conocimientos; con el tiempo se implementó el trabajo mediante el uso de herramientas como la redes sociales , la aplicación para mensajería por WhatsApp con el envío de las actividades académicas y de poder resolver alguna duda o inquietud en los estudiantes.

La gamificación es una opción para “... analizar los problemas generados con las estrategias del pasado aplicadas a las exigencias del hoy”. (Ocón Galilea, 2016) sostienen que los beneficios de la actividad gamificada pueden ser muchos, puesto que el hecho de “camuflar” el aprendizaje en el juego proporciona a los alumnos un ambiente distendido en el que no existe el miedo a cometer errores, pero sí la posibilidad de lograr metas, tener cierto control sobre tu propio aprendizaje y formar parte de algo. (Alejandre & García, 2015) menciona que: El uso del juego o sus elementos en el contexto de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras tiene como fin modificar el comportamiento de los aprendientes hacia el proceso de aprendizaje de la lengua meta; por ejemplo, conseguir que aumente su motivación y que el aprendizaje sea significativo y duradero. Es decir que las nuevas generaciones no se pueden perder y el aprendizaje con las formas de estimular el razonamiento adaptarlas a un ambiente motivador.

Con el fin de mejorar la calidad formativa el Ministerio de Educación, propone estándares de calidad educativa que orienten, apoyen y monitoreen la gestión del sistema educativo hacia su mejoramiento continuo, señala (Moreno et al., 2018). En este contexto los docentes deben incrementar una innovación educativa para despertar el interés de los estudiantes, con la implementación de nuevas herramientas tecnológicas que brinden la motivación por aprender y genere el desarrollo de habilidades y competencias, es así que existiendo un ambiente motivador, podremos obtener resultados óptimos, otorgando a los docentes crear un ambiente de trabajo cooperativo en las necesidades educativas que se presenten durante el proceso del aprendizaje, evidenciando una mejora en el desempeño escolar educativo.

La investigación sobre el cual se va a realizar es el desconocimiento que hay actualmente existe en los estudiantes frente a los métodos monótonos que muchas veces se dan

en los entornos escolares de la institución educativa. La cual se basa fundamentalmente en el desconocimiento de herramientas digitales de gamificación como un recurso innovador en las clases, la falta de capacitación que existe en los docentes en el manejo de las herramientas tecnológicas para el aprendizaje en los estudiantes.

Con los resultados obtenidos, la investigación contribuirá a los docentes mejorar el ambiente educativo y desarrollar estrategias de gamificación innovadoras con aprendizajes significativos dentro del área de Lengua y Literatura consiguiendo de esta manera una participación integral en los estudiantes durante el proceso educativo favoreciendo la atención y motivación activa en la enseñanza y aprendizaje.

Todo esto surgió investigar sobre la gamificación como herramienta tecnológica, ya que es un tema muy importante en la actualidad en la que vivimos y muchas personas no toman en cuenta, desconociendo su gran potencial en la educación y centrándose en tan solo “jugar”, obviando su importancia y el impacto positivo que crea al momento de enseñar como cuando se aprende a través de este método activo.

Para concluir, se utilizan estrategias didácticas que poco favorables en la participación activa del estudiante, para ello se toma en cuenta la integración de la utilización de herramientas de gamificación en los procesos del aprendizaje en el Área de Lengua y literatura como premisa inicial del desarrollo del presente trabajo investigativo, considerando oportuno preguntar:

- ✓ ¿Cuáles son las herramientas de gamificación utilizadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?
- ✓ ¿Qué elementos o directrices deben contener el diseño de una herramienta de gamificación?
- ✓ ¿Qué indicadores debe tener la propuesta de gamificación para la utilización por parte de los docentes en el proceso del aprendizaje para un mejor rendimiento educativo?

1.2 Objetivos de la Investigación

1.2.1 Objetivo General:

Analizar las herramientas de gamificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes de 8vo año nivel básica superior de la Unidad Educativa “Internacional” Pensionado Atahualpa de la Ciudad de Ibarra.

1.2.2 Objetivos Específicos:

1. Diagnosticar el nivel de conocimiento de las herramientas de gamificación de los docentes del 8vo año nivel Básica Superior.
2. Diseñar la herramienta de gamificación para el proceso de enseñanza - aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de 8vo año nivel básica superior.
3. Validar la herramienta de gamificación en los docentes de 8vo año para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Internacional” Pensionado Atahualpa de la Ciudad de Ibarra.

1.3 Justificación

Con la nueva era del siglo XXI la educación ha dado un giro impresionante en nuestros educandos, es así que la tecnología ha ido dejando aún lado la educación tradicional dando paso a transformaciones importantes en la forma como interactúan los individuos en la llamada sociedad del conocimiento especialmente en el ámbito educativo ha facilitado la conectividad, comunicación y la información educativa con la nueva red tecnológica.

En la actualidad las nuevas tecnologías, las metodologías activas y participativas, se han ido inmersando las aulas tecnológicas, cada vez más las instituciones educativas como los docentes deciden dejar de lado la educación tradicional en el cual el docente hablaba y el estudiante solo escuchaba sin opinar o poder ser miembro activo de su clase. Las nuevas metodologías han ido cambiando el rol que tenía el docente y ahora cumple un rol muy importante un papel más activo hacia el estudiante en su proceso de aprendizaje, ayudándoles y brindándoles más confianza para que ellos mismos logren llegar al conocimiento virtual.

En este sentido, la educación necesita el uso de nuevas estrategias que permitan que el ambiente áulica se vuelva más innovadora y activa. Por ende, la nueva era tecnológica en la que vivimos va obteniendo transformaciones importantes que surgen a través del tiempo y exigen nuevas propuestas innovadoras y cambien la forma de pensar, actuar y el aprendizaje en una institución educativa, específicamente en el área de Lengua y Literatura, la cual cumple un rol muy importante en la educación como lo es en la lectura y escritura ya que no puede quedarse atrás ante los retos que surgen dentro de las nuevas metodologías tecnológicas.

Por otro lado, (Gómez-Paladines & Ávila-Mediavilla, 2021), indican que a través de la mecánica del juego se involucra a los usuarios en un aprendizaje más activo, pero en contextos que no son de juego, con el fin de desarrollar habilidades y destrezas útiles en la vida de los

aprendices, además de estimular y motivar la competitividad del grupo. En tal forma, la “gamificación es una nueva herramienta digital que incluirá a los juegos como una manera educativa para socializar normas divertidas, ayudando a explorar los gustos activos de los estudiantes y de esta manera, innovando el sistema educativo. Según (Area Moreira & González González, 2015), estima que el juego realmente orienta al desarrollo humano. Por ende, el autor, nos muestra un nuevo enfoque tecnológico en materiales educativos basados en el conocimiento de los videojuegos. Con esto la gamificación en el aprendizaje implica un modelo innovador basado en la interactividad humano-máquina con materiales lúdicos.

La investigación se enfocará principalmente en analizar y seleccionar estrategias metodológicas de la gamificación que permitan al docente innovar sus clases a través de juegos interactivos, razón por la cual es importante conocer la nueva era tecnológica del conocimiento en la que vivimos. Los docentes deben estar capacitados en nuevos temas tecnológicos para compartir los conocimientos y que el proceso de aprendizaje sea dinámico, creativo e interactivo, en un ambiente dominado por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), aplicando una asertiva estrategia didáctica y una cuidadosa planificación de la clase.

Por ello se ha decidido investigar este tema de trabajo investigativo la cual sirva como guía motivacional y actual para los docentes y estudiantes de 8vo año de Básica Superior de la U.E “Internacional” Pensionado Atahualpa, quienes mejoraran su gusto por aprender la asignatura de Lengua y Literatura a través de la gamificación, los beneficios que se obtendrán serán positivos cuyo resultado favorecerá a la educación flexibilizando el aprendizaje y en especial a los docentes que a través de su aplicación diaria en el proceso educativo logran enriquecer sus actividades, el trabajo colaborativo con los estudiantes, la investigación, comprensión de textos, el desarrollo de competencias y pensamiento crítico.

La gamificación en el sector educativo juega un rol muy importante en los tiempos actuales, ya que fortalece y enriquece las estrategias didácticas para el docente; de igual manera en los estudiantes ya que al ser nativos digitales se motivarán en aprender jugando y participando de manera lúdica y activa.

La investigación esta soportada por los Objetivos de Desarrollo Sustentable (ONU, 2017), en su cuarto objetivo Educación de Calidad, en donde se menciona que más de la mitad de todos los niños y adolescentes de todo el mundo no están alcanzando los estándares mínimos de competencia en lengua y matemáticas.

La investigación es viable, dispone de recursos humanos, económicos, tecnológicos y de la información necesaria para llevarlos a cabo. Esto se desarrollará en la Unidad Educativa “Internacional” Pensionado Atahualpa de la ciudad de Ibarra.

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco Teórico

2.1.1 Antecedentes de la Investigación

En esta investigación se realizó la revisión bibliográfica, trabajos de investigación que analizan su importancia en el contexto del aprendizaje y gamificación, a continuación, se presentan los aportes científicos en función a las variables objeto de la investigación que componen los antecedentes del estudio:

(Murillo & Román, 2008) menciona que las primeras investigaciones en las que se aborda el tema de la gamificación son por el año 2008 donde se realizaron 22 publicaciones, habiendo un repunte en el año 2012 con 87 publicaciones. En su investigación acorde al proceso de aprendizaje en Latinoamérica, encuentra que los factores tienen acontecimientos directos en que el estudiante aprende metodologías didácticas, la planificación de la enseñanza y características primordiales de los profesores en el aula. Puesto que su estudio presentó que los docentes que favorecen la participación de los estudiantes activamente, realizando destrezas lúdicas y utilizando herramientas tecnológicas digitales en clase, aumentaron el rendimiento de forma positiva de sus estudiantes en los cursos de matemática y lengua.

Según (Sagñay, 2021) afirma que:

Dando como resultados importantes del estudio a la motivación de los estudiantes para su aprendizaje, hecho que evidencia la importancia de proponer procesos de aprendizaje atendiendo a sus diferentes ritmos y modos de aprendizaje, y que fomenten el cambio de rol del estudiante de pasivo a activo.

Como también lo ratifica (Ministerio de educación, 2016) en el Currículo del área de Lengua y Literatura en el que se enfatiza que, para el desarrollo de destrezas comunicativas, la comprensión lectora y la escritura se requiere recurrir a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, que optimizan los procesos de comunicación y motivan a la investigación de los estudiantes. Se añade a ello, la necesidad imperiosa de mejorar la calidad de educación, que según él (UNESCO, 2014), más de 617 millones de niños y adolescentes no alcanzan los niveles mínimos de competencia matemática y en lectura.

El artículo “Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación” de Ruth S. Contreras Espinosa (Espinosa, 2016) publicado en la revista RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, demuestra a través de diferentes investigaciones en diversos países, que el juego es una herramienta que motiva.

Los juegos ayudan a experimentar con nuevas identidades, a explorar opciones y consecuencias, y a probar nuestros propios límites. Mediante los juegos es posible el desarrollo de habilidades sociales, la motivación hacia el aprendizaje, una mejora en la atención, la concentración, el pensamiento complejo y la planificación estratégica. Incluso ayudan a interiorizar conocimientos multidisciplinarios, propician un pensamiento lógico y crítico y a mejorar habilidades que ayudan a resolver diversos problemas, desarrollar habilidades cognitivas y a la toma de decisiones técnicas (Franco, 2020).

Como reflexión final, el autor dice lo siguiente: “Los Juegos y el aprendizaje, durante la última década han estado conectados mucho más de lo que parece ayudando a las personas a experimentar, a explorar y a probar sus propios límites”. Este artículo constituye como un referente a la presente investigación porque evidencia que aprender jugando, aumenta el desempeño de explorar y experimentar nuevos conocimientos dinámicos en los estudiantes.

(Zambrano et al., 2020) hace una revisión bibliográfica de la gamificación, y detalla que es una herramienta innovadora que permite promover el aprendizaje autorregulado y pretende valorizar el progreso de la enseñanza-aprendizaje de los alumnos de forma personalizada y en tiempo real.

Además, se alega que el término gamificación o también conocido como estrategias de ludificación, proviene del inglés “game”, que significa juego, es decir, es el uso de mecánicas de juegos con el único fin de fomentar la motivación. El aprendizaje autorregulado es un proceso auto-directivo que genera en el estudiante autonomía, proactividad y responsabilidad, con el único propósito de que se convierta en el protagonista de su propio aprendizaje, implica la interrelación de procesos motivacionales y metacognitivos, transformando de esta forma las competencias que sirve para generar el aprendizaje significativo. El objetivo planteado es proponer aplicaciones de gamificación para propiciar el aprendizaje autorregulado, en base a la investigación exploratoria y descriptiva, haciendo uso de los métodos: inductivo, deductivo y correlacional, siguiendo un enfoque cuantitativo y cualitativo, para ello se

empleó encuestas virtuales en Microsoft Forms dirigidas a docentes, las mismas que permitieron determinar la factibilidad en la implementación de dos recursos de gamificación en la práctica pedagógica, tales como: Edmodo y Quizizz proporcionando a través de ellas un aprendizaje autorregulado a los estudiantes, brindándoles un ambiente virtual ameno, activo y capaz de lograr significancia en lo aprendido (Zambrano et al., 2020)

El propósito del estudio, es darle una guía diferente al proceso del aprendizaje autorregulado, ayudando a corroborar la importancia sobre el uso la tecnología digital en la gamificación como proceso creativo del aprendizaje, una acción didáctica enorme para los trabajos académicos de los estudiantes.

La tesis de(Mendoza, 2019), titulada: “La gamificación por Apps como estrategia fortalecedora del pensamiento lógico matemático en estudiantes de cuarto grado, San Martín de Porres, 2019”, editorial: Universidad César Vallejo (Lima, 2019), cuyo objetivo fue confirmar si la gamificación por aplicaciones ayudará a fortalecer el pensamiento lógico matemático de los estudiantes de cuarto grado. Según (Oliva, 2016) La construcción de nuevos tiempos y espacios en la educación postmodernista, demanda de ciertos estándares, competencias, requerimientos y medidas de acción destinados a cambiar la forma en la que los estudiantes aprenden, por lo que no es posible mejorar la calidad de la educación sin mejorar la calidad académica de los estudiantes, quienes ven en el hecho educativo la posibilidad de avanzar ordenadamente en la consecución de objetivos o estándares académicos.

En la Universidad Nacional de Colombia, Facultad Ciencias de la Educación se ha escrito el artículo denominada “De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado”, de autorías Laura Londoño y Miguel Rojas , en el año 2020, concluyen que, “los juegos son actividades que están presentes desde la infancia en las personas, como acciones que promueven el desarrollo psicológico y motriz de los niños”, además (Londoño & Rojas, 2020) menciona que “los juegos serios y la gamificación son técnicas que permiten a los participantes aprender haciendo, mediante el uso de tecnologías y elementos que logran ambientes de aprendizaje motivantes y educativas” (p.509).

En Ecuador, el trabajo de titulación acerca de la Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: una propuesta didáctica para bachillerato general unificado realizado por (Vergara, 2020a), se basa en la elaboración de un proyecto como respuesta a la problemática detectada.

Según (Cabrera et al., 2022) afirma que:

Los resultados muestran que la asignatura de lengua y literatura en la mayoría de las ocasiones no es una clase esperada con entusiasmo ya que el 46,2% de los estudiantes mencionaron que casi nunca se promueve el juego durante las clases, mientras que solo un 27,7% afirma que a veces se promueve el juego, y por parte de los estudiantes la gamificación una oportunidad para romper con la rutina y despertar el interés al momento de aprender.

Por lo expuesto anteriormente quiero poner como evidencia que podemos trabajar y con un buen resultado mediante la gamificación, para tratar de promover estrategias válidas para la educación literaria de manera que el estudiante aprenda nuevas herramientas de aprendizaje y mejorar sus competencias digitales; la Gamificación es una de ellas, la misma hace que el aprendizaje de lengua y literatura sea desarrollada de manera más lúdica, divertida e interactiva, menos monótona a través de la creatividad individual o grupal.

2.1.2 Bases Teóricas

Al realizar este proyecto de investigación educativa y cumpliendo que el objetivo de estudio el cual está centrado en la utilización de herramientas gamificadoras como elemento educativo para perfeccionar el proceso en el aprendizaje del área de Lengua y Literatura, se considera pertinente apoyarse en algunos referentes bibliográficos, conceptuales y metodológicos, los cuales afirman la investigación.

LUGARES	TEMA DE INVESTIGACIÓN	RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN
RESTO DEL MUNDO	Herramientas Digitales Gamificadas en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en básica superior.	Los resultados obtenidos con respecto a la intervención con el grupo, con un diseño instruccional con herramientas digitales gamificadas evidencian una mejor adquisición de conocimientos en comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico.	La implementación de herramientas tecnológicas gamificadas, que usan elementos del juego sirven para estimular al estudiante en clase, mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje, principalmente se convierte en un recurso que presta muchas ventajas en el área de Lengua y Literatura para la adquisición de las destrezas necesarias.

EN LATINOAMERICA	Gamificación como Estrategia para Mejorar la Enseñanza-Aprendizaje de Historia en Cuarto de Secundaria en un Colegio Limeño.	La presente tesis comprobó que los estudiantes participantes del presente estudio están motivados con la gamificación, en la cual indica que los alumnos reconocen las bondades de los juegos serios gamificados que permite reforzar los conocimientos impartidos por el docente, volviendo la clase interactiva, dinámica eliminando lo tradicional, capacitando a los docentes en el uso de la tecnología.	La aplicación de una herramienta gamificada tuvo una aceptación total por parte del docente y de los alumnos, para que se implemente y aplique la gamificación como parte del curso de historia y como una estrategia de aprendizaje motivacional, ya que se reconoció que fortalece la enseñanza-aprendizaje de historia en cuarto de secundaria
EN EL ECUADOR	La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria.	El presente trabajo investigativo como parte fundamental, fue el uso de los elementos y recursos de la gamificación para aumentar la motivación de los estudiantes misma, que cumple con la función de estimular y despertar el interés de los alumnos para contribuir con sus capacidades, talentos y favorecer el proceso de lectura y escritura.	Se confirma que el uso de estrategia como la gamificación en apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje para desarrollar la lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria en la asignatura “Lengua Materna. Español” juega un papel muy importante ya que influye en el comportamiento de los estudiantes mediante experiencias y sentimientos que se construyen a través del juego incentivando el compromiso de los mismos actuando sobre la motivación para la consecución de tareas en específico favoreciendo la adquisición y desarrollo del aprendizaje.

Tabla1. Cuadro comparativo

Fuente: Elaboración propia.

El impacto de la tecnología en la educación

Con la tecnología en la educación y cómo esto afecta al aprendizaje de los estudiantes en las instituciones, no es una labor fácil de dirigir. Desde la llegada del internet y las nuevas tecnologías se ha dado una verdadera revolución tecnológica en las aulas, ya que antes el lápiz, el papel y los libros eran los principales protagonistas, cada vez van ganando más terreno los ordenadores, las tablets y las tecnologías interactivas.

(Torres & Cobo, 2017) expresan que la tecnología educativa “es un saber que permite la coordinación, planificación en entornos de aprendizaje físicos y simbólicos, plataformas, herramientas y recursos virtuales, facilitando los aprendizajes a distancia, ubicando a los

docentes y estudiantes en mejores posibilidades de lograr metas educativas importantes” (p. 38).

Tipos de tecnologías para afrontar el reto de la innovación educativa.

Las tecnologías avanzadas son amplias y cambiantes en el tiempo, el grupo de la nueva realidad está compuesto por la realidad mixta, la realidad aumentada, la realidad virtual y los mundos virtuales; la computación consta de robótica, pensamiento computacional e inteligencia artificial; los datos se conforman por analíticas de aprendizaje, procesamiento del lenguaje natural, la conectividad está formado por el Internet 5G, computación en la nube, y la clasificación más importante para nuestro estudio es la de Herramientas en la cual se encuentran las plataformas, las Apps, los robots, los dispositivos de comunicación hombre máquina, los videojuegos y la gamificación (Prendes & Cerdán, 2021). En la figura 1 está organizado en categorías algunas de estas tecnologías.

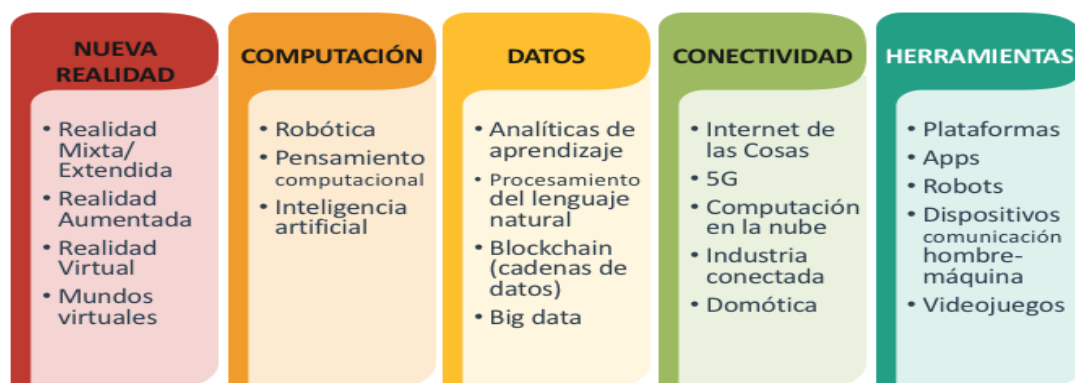


Figura 1. Tipos de tecnologías avanzadas para la educación.

Fuente: Prendes & Cerdán (2021, p. 38).

Las TIC

(Domínguez & Carmona Vásquez, 2017)mencionan que las TIC “son instrumentos técnicos que giran en torno a los nuevos descubrimientos de la información. Medios eléctricos que crean, almacenan, recuperan y transmiten información de forma rápida, en gran cantidad, y lo hacen combinando diferentes tipos de códigos en una realidad hipermedia”.

Según (Torres & Cobo, 2017) manifiesta que:

La tecnología educativa se sirve tanto de medios de enseñanza y aprendizaje, que pueden ser tradicionales, como por ejemplo como los libros, la pizarra y los cuadernos; como de las herramientas alternativas que ofrecen las TIC's. Es importante que, aunque las nuevas

tecnologías podrían constituir un valioso aporte para conseguir que los estudiantes aprendan más, mejor y distinto, no constituyen la panacea de los problemas de la educación actual. Otra lectura del uso de las nuevas tecnologías en el aula de clases debe hacerse considerando el manejo eficiente y ético de las nuevas tecnologías por parte de los estudiantes, porque obedece a una de las finalidades de la educación actual; al considerarse una competencia imprescindible para los ciudadanos inmersos en la sociedad y en la economía del conocimiento.

Ventajas del uso de las TIC

Cada vez más las TIC se han convertido en herramientas confiables y accesibles que la educación ha adoptado para transformar la pedagogía en la medida que rompe con la enseñanza tradicionalista para dar paso a un aprendizaje constructivo, pensado en el desarrollo personal de los individuos, en sus habilidades y destrezas para responder a las exigencias de una sociedad digital y a un mundo cada vez más competitivo. (Torres & Cobo, 2017) . Todo esto ofrece a los docentes la oportunidad de crear recursos dinámicos e interactivos.

Aprendizaje

El aprendizaje es definido como el proceso o acciones estimulantes mediante el cual se alcanza una conducta activa del aprendiz, para adquirir conocimientos, destrezas y habilidades, para afianzar los valores y desarrollar actitudes o aptitudes, mediante un proceso pedagógico intencionado de enseñanza y formación.

(Gutiérrez-Delgado et al., 2018) menciona que partiendo del supuesto que se aprende lo que se hace; es de gran importancia desarrollar actividades que les interesen a los estudiantes.

En este sentido (Cabrera et al., 2022) manifiesta que:

Es allí, que la gamificación o las prácticas lúdicas son recursos educativos adecuados para estimular el aprendizaje, ejemplo de ello es dominar un idioma, conducir un auto o tocar un instrumento. Todo aquello, que ante el contexto social y educativo es premiado o reconocido y es más fácil de aprender. Es relevante asociar los nuevos conocimientos con lo que ya se conoce, es más fácil de simular la información; a partir de las experiencias previas el estudiante es capaz de transformar y crear nuevas informaciones y llevarlas a la práctica, generando experiencias de aprendizaje que al fortalecerse produce cambios de actitud y consolida nuevas competencias.

Tipos de aprendizaje

1. Aprendizaje Significativo

“El aprendizaje significativo ocurre cuando el aprendiz establece una conexión con los nuevos conocimientos a partir de los ya adquiridos, que van a complementar los esquemas cognitivos del individuo” señala (Rosel et al., 2010).

Para desarrollar prácticas pedagógicas que propicien el aprendizaje significativo, es importante que los estudiantes realicen procesos concretos cognitivos que tengan que ver con la observación, que propicien y conserven, atención procesamiento de datos, ordenación, tabulación, análisis, reflexión, interpretación, descripción, ubicación, síntesis, comparación y contraste, entre otras.(Cabrera et al., 2022)

2. Aprendizaje cooperativo

Que en el aprendizaje colaborativo los propios participantes organizan la interacción dentro del grupo, eligen a sus compañeros o colegas, tienen una motivación alta para lograr el objetivo, disponen de habilidades sociales para trabajar en equipo. Matizan que el aprendizaje colaborativo se caracteriza por un formato menos estructurado y más simétrico, donde las tareas son definidas por los integrantes (no por el profesorado), la responsabilidad es individual y grupal mientras que en el cooperativo se divide entre los componentes del grupo. (Azorín, 2018)

3. Aprendizaje Adaptativo

El aprendizaje adaptativo tendrá un tiempo de adopción de menos de un año, dicho de otra manera, es que conforme las tecnologías avanzan, estas se pueden adaptar de acuerdo al progreso del alumno, haciendo uso de herramientas que permitan el análisis y la recopilación de información o datos, que facilitarán el control en cuanto al avance de su aprendizaje, acorde a su propio ritmo y sus capacidades. (Olvera & García, 2019)

Enseñanza y aprendizaje virtual

En respuesta a la emergencia sanitaria, (Fuentes, 2021) menciona que todos los estudiantes debieron adecuarse apresuradamente a la enseñanza remota dentro de las nuevas condiciones, y esto fue posible gracias a la tecnología. La modalidad virtual permitió que se diera continuidad al sistema educativo continuar con sus labores.

En este mismo sentido (Fuentes, 2021) manifiesta que:

El diseño de los recursos didácticos para el entorno virtual es otra característica importante de esta modalidad. Dado que la mayor parte del trabajo es autónomo, el diseño de dichos recursos, con los que va a interactuar el estudiante, resulta clave y requiere una calibración específica que guíe y motive al estudiante en un proceso autónomo de aprendizaje. En la modalidad virtual existen dos tipos principales de aprendizaje: sincrónico y asincrónico. En el **aprendizaje sincrónico** hay una

interacción entre el docente y estudiantes, éstos pueden interactuar con el profesor y con sus compañeros. Las consultas pueden hacerse durante la clase y son resueltas allí mismo. El **aprendizaje asincrónico** es aquél que puede llevarse a cabo en vivo o estando desconectados a través de videos, material o recursos previamente proporcionados por el docente, el alumno aprende a su propio ritmo y maneja su tiempo para cursar cada asignatura, es decir que no existe una comunicación en tiempo real, pero ofrece la posibilidad de que los aportes de los usuarios se registren en la plataforma virtual dándole la oportunidad a que el estudiante gestione su propio aprendizaje.

Elementos del aprendizaje basado en juegos

El concepto de gamificación, se centra en el uso de elementos de diseño de juegos como herramientas lúdicas. En contextos de la enseñanza la gamificación, ha recibido una mayor atención e interés en la academia y la práctica, debido a que presenta un fuerte poder motivacional, lo que ha hecho de la gamificación un método especialmente prometedor para contextos de instrucción lúdicas (García R et al., 2018)

Gamificación

El termino gamificación proviene del anglicismo *gamification*, conocida también como ludificación, se basa específicamente en el uso de los elementos propios del juego o videojuego en diferentes ámbitos cotidianos, entre ellos en la educación.

En relación (Checa, 2021) menciona que:

En el año 2003 la gamificación dio un salto al mundo de la Educación, gracias a un estudio desarrollado por Thomas Malone, sobre la motivación de los juegos en red, usando los conceptos de la gamificación en el aprendizaje. Con lo investigado en el contexto educativo, la gamificación se está utilizando como estrategia metodológica y fortalecimiento de actitudes y comportamientos de trabajo colaborativo entre estudiantes. La actual situación educativa en el País, hace que los intereses de los aprendices cambien, por lo que los maestros necesitan explorar y aplicar nuevas estrategias, utilizar innovados equipos, materiales y recursos en sus clases, para aumentar la motivación y el compromiso que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus estudiantes.

La gamificación es definida como “el uso de mecánicas y dinámicas de juego con el fin de conseguir un comportamiento determinado” (Lee & Hammer, 2011).

El autor hace referencia que gamificar es usar métodos y dinámicas que hacen tan atractivo los juegos para conseguir que los estudiantes sientan una motivación por mejorar su desempeño escolar, en el ámbito educativo ya que también gamificación es utilizada en otras áreas como el marketing. (Chara, 2019)

Según (Basantes et al., 2020) mencionan que:

El término gamificación (en español “gamificación” o “ludificación”), sugiere que, para poder utilizar elementos del juego, el diseño de juegos, mejorar el compromiso y la motivación de los participantes en el aula. Apuntan a la gamificación como un proceso de mejora, que proporciona experiencias de juego con el fin de apoyar las actividades desarrolladas por los usuarios. Aunque el término gamificación no nació con la educación, hoy en día se ha convertido en uno de los pilares de las nuevas metodologías activas en el campo de la innovación educativa. En este contexto, las metodologías a utilizar deben buscar la lúdica, activa y estrategias participativas.

Para (Hamari J & Koivisto D, 2013)hablan sobre la importancia de la tecnología en la gamificación y sobre cómo favorece los procesos formativos. Como primer indicio sobre la influencia de la tecnología en este campo tenemos la propia semántica de la palabra “gamificación” que, como ya decía antes, indica la relación directa de este ámbito con el de los videojuegos (videogame en inglés).(Foncubierta & Rodríguez, 2014) mencionan que la gamificación permite ampliar los espacios para el aprendizaje y llevarlos fuera del aula. La conexión de la gamificación con el componente emocional es amplia, de hecho, todo lo que atrapa los sentidos o implica tiene una relación directa con una experiencia de aprendizaje como algo sentido, vivencial y emocionalmente activo.

¿Por qué gamificar?

En referencia la (Universidad Madrid, 2019) al componente emocional, estos autores hablan de los siguientes factores afectivos que se pueden estimular por medio de la gamificación:

Dependencia positiva: Mediante los retos y desafíos hacemos del aprendizaje una experiencia cooperativa y participativa, y esto nos ayuda a generar el deseo por aprender.

La curiosidad y el aprendizaje experiencial: Despierta la curiosidad en los estudiantes y podemos emplear resoluciones de enigmas, vacíos de información, espacios basados en la imaginación, a comunicarse en otra lengua y a ser más creativos.

Protección de la autoimagen y motivación: Utilizando los avatares protegemos nuestra propia imagen fortaleciendo nuestra autoestima. Varias actividades permiten por ejemplo la creación y diseño la asignación de un personaje.

Sentido de competencia: Las puntuaciones y tablas de resultados deben promover siempre una competencia sana y proporcionar al estudiante información o feedback.

Autonomía: Fomenta la confianza y la autonomía en sí mismo. Estos elementos los podemos emplear para cumplir este objetivo con barras de progreso, insignias y bienes virtuales.

Tolerancia al error: Muy importante conseguir que los estudiantes comprendan que el error es una parte natural del aprendizaje y con ello no tienen que tener miedo a equivocarse en sus trabajos educativos. Con esta actividad gamificada logramos crear un mundo de contradicciones que acepta el error y en algo útil para nuestro progreso.

Elementos de la gamificación y el papel del docente

El papel del profesor según (Sánchez & Pareja, 2015) es fomentar el aprendizaje, relacionados con los componentes del juego, además construir las reglas de juego, son especificaciones a los cuales los estudiantes se acostumbran y enriquecen la experiencia como: límite de tiempo, medallas, superación de niveles, puntuaciones, pero además con el trabajo en equipo, la estrategia, planificación, colaboración, búsqueda de soluciones, entre otras.

Aunque muchos estudios que han examinado la gamificación han carecido de una base teórica (Barragán J et al., 2015) . Algunos autores han intentado explicar la relación entre la gamificación y el aprendizaje proporcionando marcos como la teoría del aprendizaje gamificado (Vera et al., 2014)

Beneficios de la gamificación

La gamificación es una técnica que ha generado interés en la actualidad, por las posibilidades que brinda a través del juego, no es un recurso, sino una nueva metodología que ha generado interés y se encuentra en proceso de estudio. Para (Ortiz-Colón et al., 2018) en su investigación “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión” analiza los sobre los beneficios de utilizar gamificación en entornos educativos.

Para (Correa, 2020) la metodología cualitativa para el análisis del contenido. El resultado arrojado de este estudio mostró que la gamificación en su mayoría resulta de gran

beneficio al ser aplicada en la educación. Como conclusión se menciona que la gamificación tiene gran influencia en el desarrollo del aprendizaje cognitivo y emocional de los estudiantes. En el entorno actual, la gamificación en entornos virtuales presenta grandes beneficios, porque a raíz de la pandemia del COVID-19, la educación online o virtual ha sido el medio de impartir las clases a nivel global, y la gamificación se convierte en una herramienta indispensable para lograr captar el interés de los estudiantes en las diferentes materias. Los estudiantes aprenden por medio del juego con la resolución de problemas adquieren un aprendizaje significativo mediante la tecnología con la ayuda de los padres y docentes de la comunidad educativa, logrando la concentración, participación activa y un mejor desenvolvimiento académico.

La implementación de los juegos las diferentes asignaturas son gratificante, ya que permite al estudiante estar concentrado y pendiente de las actividades a realizar, estar activos y no perder el hilo del juego, obtienen un puntaje y aprendizaje, aprenden mediante juegos y la interacción entre compañeros. (Gallego-Durán et al., 2016) acerca de la gamificación detalla lo siguiente:

Según (Vergara, 2020b) la gamificación no debe reducirse únicamente al empleo de elementos con aspecto de juegos (interfaces atractivas, medallas, barras de progreso, tablero de puntuaciones...) dejando el proceso como estaba antes.

La gamificación en el ámbito escolar significa un paso más hacia la innovación educativa, presenta una nueva visión para plantear el aprendizaje en el aula, una forma de inculcar a los maestros a actualizarse respecto a las nuevas estrategias con las que se ha de trabajar, en promover la creatividad de los estudiantes. Los docentes tienen a mano estas herramientas.

El uso de la gamificación en la esfera educativa tiene cinco objetivos que son:

- Motivar al estudiante,
- Aumentar la retención de aprendizaje,
- Mejorar la transferencia de aprendizaje,
- Conseguir conocimiento,
- Instruirse más rápidamente.

Ventajas de la gamificación en la educación

En las aulas los estudiantes del Nivel de Educación Básica Superior, pasan parte de su tiempo libre utilizando videojuegos u otras actividades lúdicas similares, es por esto que, estudios como los de (Oliva, 2016) sustentan que al incorporar la gamificación dentro del

proceso educativo se podrían obtener varias ventajas en beneficio de los alumnos y del docente, entre ellas se pueden mencionar las siguientes:

-Ventajas para el alumno: Busca premiar y reconocer el empeño académico que pone el estudiante durante el abordaje de su proceso formativo, ayuda a que identifique fácilmente sus avances y progresos de su propio aprendizaje, a mejorar su desempeño mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras. (Cabrera, 2021) La gamificación como estrategia metodológica intenta proponerle al alumno una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida.

-Ventajas para el docente: Estimula la implementación del trabajo en equipo y de un aprendizaje colectivo que busca mejorar la dinámica de aprendizaje en el interior del aula, dosifica el aprendizaje con gran efectividad y motiva al estudiante a esforzarse más por sus resultados académicos.

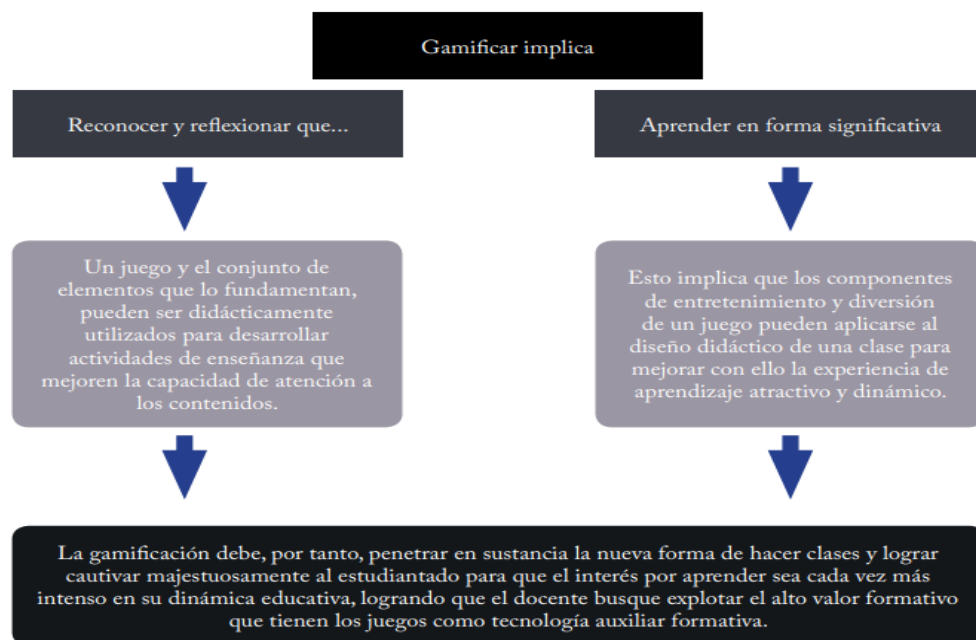


Figura2. ¿Qué implica Gamificar?

Fuente: Oliva (2016, p.41)

La Gamificación como estrategias para el aprendizaje de Lengua y Literatura.

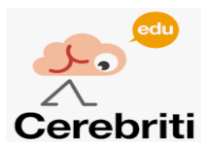
El avance tecnológico nos brinda nuevas metodologías de enseñanza tal es la gamificación que resalta como una de las estrategias más adecuadas, pues, a través de un aprendizaje direccionado a juegos influye en el estudiante, en ser capaz de mejorar la comunicación. (Gutiérrez-Delgado et al., 2018) Una de las asignaturas con mayor relevancia dentro del ámbito social es la Lengua y Literatura, pues nos permite interrelacionar dentro y fuera del contexto en donde nos desenvolvemos. Por lo que nos proporciona un nuevo

vocabulario que nos facilita mejorar en la comunicación y en todos los ámbitos de la vida. Por lo tanto, en el proceso de enseñanza se debe buscar nuevos mecanismos que admitan que los estudiantes puedan desarrollar destrezas de comunicación. (Verduga & Yanitza, 2020)

Por tal razón, las estrategias gamificadas fomentan la comunicación entre las personas permitiendo que los estudiantes adquieran un nuevo vocabulario en base a las reglas del juego y las condiciones que el docente establezca dentro del aula de clases. Para muchos estudiantes tal vez la asignatura de Lengua y Literatura, es considerada una de las áreas un poco monótonas dentro del proceso educativo, algunos docentes implementan una metodología mecánica, donde el estudiante se encarga de escuchar copiar y resumir textos, convirtiendo la enseñanza en un método monótono, en donde se demuestra la pasividad de los discentes. Por tal razón la gamificación proporciona nuevas estrategias de enseñanza basados en juegos que permita dinamizar y motivar el aprendizaje dando como resultado una educación activa y participativa. (Verduga & Yanitza, 2020)

Herramientas de software para la gamificación

Existe diversas herramientas para la gamificación. Para (Checa, 2021) algunas de ellas están basadas en la web (servicios en la nube) y no requieren instalación de software especial, los cuales permiten el acceso en cualquier momento y desde cualquier lugar, entre los más usados están:



Cerebriti: plataforma que permite que los propios estudiantes puedan crear sus juegos educativos o poner a prueba sus conocimientos al jugar las creaciones de otros usuarios.



Genially: aplicación que permite crear contenido interactivo como infografías, presentaciones animadas, mapas entre otros.



Kahoot: herramienta de fácil acceso que permite la creación de discusiones, encuestas y cuestionarios interactivos. Los estudiantes responden las preguntas a modo de competición y esto lo pueden hacer de manera grupal o individual.



Wordwall: herramienta que permite actividades entretenidas para los alumnos. Contiene una gran variedad de plantillas y se puede utilizar tanto de manera interactiva como imprimible. Las actividades que se pueden crear son: persecución en laberinto, aplastar al topo, juego de concurso, ordenar por grupo, etc.



Quizizz: herramienta que permite crear cuestionarios para los estudiantes de tres maneras: en juego directo, como tarea, de manera individual.



Educaplay: es una plataforma web que le permite crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, a través de herramientas como crucigrama, sopa de letras, ruleta de palabras, relacionar mosaico, test, adivinanza, etc.



Nearpod: herramienta que permite crear cuestionarios, encuestas, actividades de dibujo, juego de memoria. Se puede trabajar en la nube y también sirve para crear presentaciones.



Socrative: herramienta similar a kahoot y quizziz la cual permite crear encuestas y cuestionarios. Puede ser utilizado para hacer feedback y evaluaciones.

Enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura

(Senplades, 2017), dentro del Plan Nacional de Desarrollo Toda Una Vida, exhorta que la política pública educativa se enfoca en conseguir y promover una educación de calidad, adaptada y relacionada a la realidad y necesidades de los estudiantes. (Vega et al., 2020) Es una obligación inexcusable del Estado, éste garantiza la inclusión, participación y flexibilidad, en cada uno de sus niveles con el propósito de reestructurar y consolidar un sistema educativo que responda a los retos de la enseñanza del Siglo XXI.

La sociedad es dinámica y está en continuo progreso, permitiendo que surjan retos y se originen disidencias en el proceso enseñanza y aprendizaje de las asignaturas elementales. entre ellas Lengua y Literatura, que es la vía conductista para generar y potenciar en los estudiantes las habilidades de comprensión lectora, análisis y pensamiento crítico, destrezas de ortografía,

gramática y sintaxis en la elaboración de textos, competencias lingüísticas, orales y comunicacionales, sobre todo, dinamizar procesos reflexivos en los educandos. La asignatura de Lengua y Literatura es un pilar importante para el desarrollo de la criticidad, comprensión, análisis y construcción de textos orales y escritos, con el fin de fomentar el desarrollo de la inteligencia crítica, reflexiva e interpretativa en el estudiante; busca que los discentes desechen la idea de quedarse solo con el contenido de los libros que se les otorgan y se conviertan en autores y analistas de sus propias construcciones orales y escritas. (Vega et al., 2020)

Aprendizaje de las tecnologías

(Moreira & Acuña, 2022) realizó una investigación relacionada al aprendizaje de las tecnologías logrando determinar que estas se relacionan con las exigencias de una nueva sociedad digital, las tecnologías de la información y la comunicación se han convertido en parte de los currículos educativos. Sin embargo, (González, 2019, n.d., p. 21) considera que, una de las grandes dificultades corresponde a la limitada formación en TIC que reciben los futuros docentes durante su proceso de formación, ya que hay una tendencia de enseñar usos instrumentales de las TIC, por sobre las aplicaciones didácticas que estos recursos presentan.

Entornos digitales

Es importante que la educación digital esté basada en metodologías de trabajo innovadoras que propicien la diversidad de experiencias en los participantes, con modelos pedagógicos flexibles que favorezcan y respondan a las exigencias de formación de nuestros estudiantes en el contexto del Modelo Educativo de la Institución. Cabe considerar que la educación digital va más allá de la integración de tecnologías en los procesos formativos, pues requiere de la definición precisa de un propósito de aprendizaje concreto para el uso de la tecnología y la implementación de estrategias didácticas que permitan realmente aprovechar la tecnología en beneficio del aprendizaje. (Villarreal, 2018)

Herramientas tecnológicas

Según (Molinero & Chávez, 2019) mencionan: “El aprendizaje es un proceso continuo, que dura toda la vida y que la tecnología está alterando nuestros cerebros. Las herramientas que utilizamos definen y dan forma a nuestro pensamiento”. Por ello se debe dar importancia a conocer estas herramientas para poder usarlas en clase y así modificar la dinámica en la misma. Es decir, se debe romper el paradigma existente y dejar a los estudiantes que hagan uso de las TIC tanto para aprender como para generar conocimiento.

Las estrategias de aprendizaje también se están modificando actualmente, ya que, debido a la modernización del modelo educativo, se tiene que repercutir de alguna manera para que los profesores tanto a nivel medio superior como superior modifiquen su actuar pedagógico.

La enseñanza de las ciencias en el nuevo milenio

Según (Arteaga et al., 2016) Las personas que hoy vivimos en el siglo XXI, necesitamos aprender cómo identificar y resolver problemas, cómo utilizar procesos de pensamiento del más alto orden, adaptarnos a los cambios vertiginosos de la ciencia, la cultura y la sociedad, donde el espacio de destinado a la acumulación del conocimiento debe ser reemplazado por el pensamiento crítico, la conducta valorativa y la capacidad de planificar, ejecutar y controlar el propio conocimiento.

Dimensión	Descripción
Ciudadanía	Capacidad de ser consciente de la importancia del respeto a los deberes y derechos en la sociedad.
Creatividad	Capacidad de generar por sí mismo o en grupo ideas y proyectos originales para dar solución a problemas globales.
Colaboración	Capacidad de trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes.
Conocimiento	Capacidad de comprender, por medio de la razón, la naturaleza, cualidades y relaciones de las cosas; flexibilidad cognitiva; razonamiento lógico y matemático.
Pensamiento Crítico	Capacidad de analizar y entender situaciones y problemas complejos y resolverlos de manera exitosa; capacidad de visualización.
Comunicación	Capacidad de transmitir y entender mensajes de manera eficaz a través de diferentes canales.
Compromiso	Capacidad de tomar conciencia de la importancia de cumplir con las responsabilidades asumidas.
Inteligencia emocional	Actitud positiva, disposición para aprender y enseñar, perseverancia; capacidad para coordinar, trabajar y negociar con otros.
Pensamiento sistémico	Capacidad para concebir, describir y analizar sistemas complejos; para emitir juicio y tomar decisiones.
Competencias digitales	Capacidad de apropiación, manejo y control de tecnologías digitales.

Tabla2. Dimensiones que describen las competencias de los estudiantes del nuevo milenio.

Fuente: (Arteaga et al., 2016)

Para (Sandia & Montilva, 2020) la incidencia de las tecnologías digitales en la educación y la necesidad de formar los individuos digitales ha llevado, a su vez, a transformar los enfoques educativos. Se observa un rediseño de los espacios de aprendizaje en los que se transforma el aula en un “aula extendida”, incorporando las tecnologías en los procesos de formación,

ampliando las posibilidades de complementar el aprendizaje con el desarrollo de actividades a través de estos medios, posibilitando el aprendizaje activo.

2.2. Marco Legal

El presente proyecto de investigación contiene bases legales afines a la Educación de la República del Ecuador:

Esta investigación se convierte en un aporte al (*Plan Nacional de Desarrollo, 2017*) “Toda una vida” (2017-2021) específicamente al Eje 1: Derechos para todos durante toda la vida, ya que en este plan se describe lo siguiente “Se torna relevante velar por la calidad en la Educación General Básica y garantizar la universalización del bachillerato, contrarrestando la deserción y el rezago escolar y enlazando componentes relevantes del currículo educativo con la demanda laboral, presente y proyectada” .

Actualmente contrarrestar el analfabetismo y el atraso escolar es fundamental, ya que los estudiantes pierden desinterés y la motivación al encontrar procesos educativos tradicionales que no aporten a su formación integral y educativa.

Al analizar la sección quinta de Constitución de la República en el artículo 27 (Ministerio de Educación, 2010) se establece que:

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La Constitución asume que la educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de nuevos proyectos educativos constituyendo un eje estratégico para el desarrollo de competencias y capacidades, es decir que este estudio aporta al cumplimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el Decreto 1014 de Estrategia para la Implantación de Software Libre en la administración Pública Central dice: (ESTRATEGIA PARA LA IMPLANTACIÓN DE SOFTWARE LIBRE, 2009, p. 3)

En este contexto el Presidente Constitucional de la República del Ecuador, mediante Decreto Ejecutivo No. 1014 emitido el 10 de abril del 2008, en el cual establece el uso del Software Libre en la Administración Pública Central. De esta manera, en el Ecuador el Software Libre se convierte en una política tecnológica, en donde el código abierto, las licencias de uso libre, el uso de estándares abiertos y el trabajo comunitario, facilitan la inclusión digital, la soberanía tecnológica y la innovación local, optimizando el gasto estatal, favoreciendo el desarrollo local y promoviendo la integración regional.

Concluyendo que en el Ecuador el Software Libre se convierte en independencia tecnológica, seguridad y desarrollo local, en donde el código abierto, las licencias de uso libre, el uso de estándares abiertos y el trabajo comunitario, facilitan la inclusión digital, la soberanía tecnológica y la innovación local.

CAPÍTULO III

3.METODOLOGÍA

3.1. Descripción del Área de estudio / Descripción del grupo de estudio.

En el presente capítulo se describe el proceso metodológico que se desarrolló en esta investigación.

De acuerdo con la información recopilada en la web Google Maps (2022) y del Ministerio de Educación del Ecuador (Ministerio de educación del Ecuador 2022), la Unidad Educativa “Internacional” Pensionado Atahualpa se sitúa en la Provincia de Imbabura, Cantón Ibarra, identificada con el Código CIU: P851021 la sigla CIU, significa: Clasificación Internacional Industrial Uniforme (en inglés, International Standard Industrial Classification of All Economic Activities y el RUC:1091704451001. Como se observa en la Figura 1, las instalaciones para el trabajo educativo y administrativo se ubican en sector Milagro de la ciudad Ibarra. La modalidad de estudio es presencial, con jornada matutina. La oferta educativa de la Institución es Educación Inicial, Bachillerato General Unificado y Bachillerato Internacional. El personal docente es de: 59 Docentes y 722 estudiantes., sección diurna.

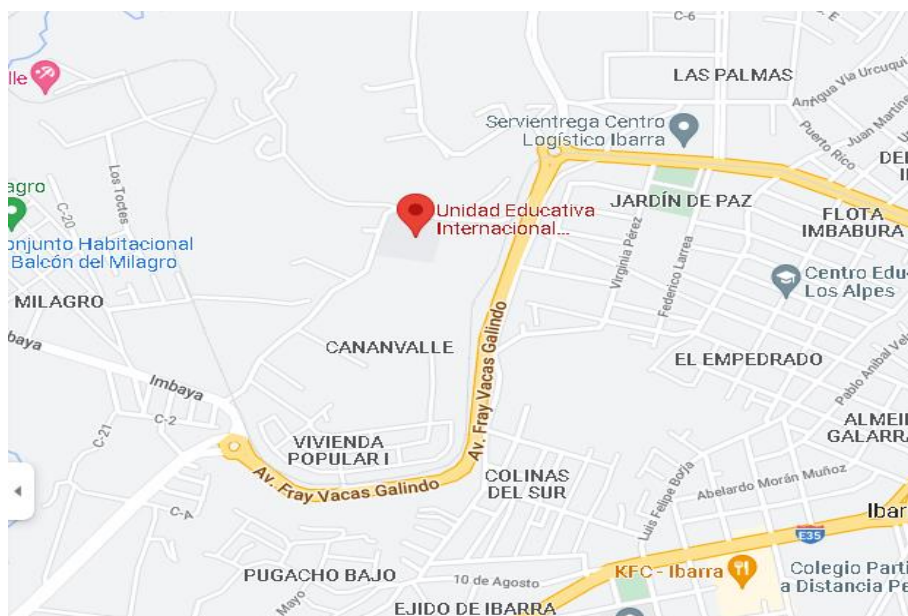


Figura3. Unidad Educativa Internacional Pensionado Atahualpa

Fuente: Google Maps, 2022.

3.2 Enfoque y tipo de investigación

El presente trabajo de investigación que se utilizó es el enfoque cuantitativo, como los planteamientos de (Trujillo et al., 2019), se encuentra que: “en la investigación cuantitativa intervienen: el positivismo lógico, datos sólidos y repetibles, variables y su relación, unidades de observación, realidad y abordajes estáticos, significado numérico, experimentación, generalización, objetivación de los resultados, técnicas, instrumentos de investigación” (p.21.), la investigación cuantitativa se utilizó mediante la aplicación de encuestas dirigido a los docentes de 8vo año nivel básica superior, acerca de las competencias digitales que manejan los docentes para enseñar la asignatura de lengua y literatura con las herramientas tecnológicas de Gamificación, cuyo instrumento fue el cuestionario que sirvió para recolectar la información que permitió tabular los datos y a partir de cuadros estadísticos se obtuvo los resultados, la cual se estructuró con preguntas cerradas a los docentes de Lengua y Literatura de 8vo año nivel Básica Superior de la U.E “Internacional” Pensionado Atahualpa, permitiendo el logro de los objetivos.

El tipo de investigación es descriptivo. Para (Sampieri, 2014), los estudios descriptivos “son investigaciones que buscan especificar y/o particularizar las propiedades importantes de personas, grupos; comunidades o cualquier otro fenómeno sometido a análisis. Este tipo de investigaciones tiene mucha aplicación en el ámbito educativo”, para efectos de esta indagación la investigación descriptiva permitirá determinar las herramientas tecnológicas adecuadas para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la gamificación de los docentes y estudiantes.

3.3 Diseño de la investigación

En esta investigación se pondrá el siguiente diseño de investigación: por una parte, la investigación de campo ya que se realizó en la institución que se originó el problema, también se recogerá la información directa utilizando la encuesta con cuestionario dirigido a docentes quienes serán los beneficiarios principales, de la propuesta de investigación.

Y por otra también es documental porque se indagó las herramientas de Gamificación más acertadas para desarrollar una mejor metodología y recursos de enseñanza - aprendizaje de Lengua y Literatura.

3.4 Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas e instrumentos fueron empleadas durante el desarrollo del proceso de investigación y son:

- a) Encuesta estructurada: dentro de la investigación cuantitativa en la que recopilaremos información mediante el cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno,

la misma que analiza conocimientos y experiencias acerca de la aplicación de técnica de gamificación y la enseñanza aprendizaje dentro del área de lengua y literatura.

b) La técnica que corresponde es el instrumento de la encuesta es: el cuestionario.

3.5 Procedimiento de la investigación

Referente al objetivo “Diagnosticar el nivel de conocimiento de las herramientas de gamificación en el cual intervienen los docentes de 8vo año nivel básica superior”, Se elaborarán cuestionarios para los docentes de la Unidad Educativa “Internacional” Pensionado Atahualpa, de lo cual se sacarán conclusiones respecto al criterio de los docentes en relación con la gamificación en el proceso de aprendizaje de la asignatura.

Con relación al objetivo “Diseñar la herramienta de gamificación para el proceso de enseñanza -aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de 8vo año nivel básica superior”, se diseñará y servirá a los docentes de Lengua y Literatura para que mejoren sus competencias digitales y utilicen la gamificación en sus aulas, esto les servirá como apoyo didáctico para impartir sus clases.

Con respecto al objetivo “Validar la herramienta de gamificación a los docentes de 8vo año para mejorar el nivel de aprendizaje en los estudiantes, al validar la herramienta de Gamificación van a optimizar el nivel de aprendizaje en el área , en los estudiantes, dentro de la Gamificación como herramienta tecnológica la cual generará trabajos dinámicos y educativos con presentaciones de juegos, videos u otros para que el docente revise corrija y evalúe aspectos mejorables dentro de la actividad académica. Este proceso de creación individual o colectiva promoverá un proceso de aprendizaje en conjunto de forma significativa. Y se procederá a validar dicha propuesta a través de una encuesta a seis docentes del área de lengua y literatura.

3.6 Población y Muestra

La Población está constituida por seis docentes del área de Lengua y Literatura del 8vo año nivel básica superior de la UE “Internacional Pensionado Atahualpa” ellos son parte importante para obtener la información idónea dentro del proceso de investigación. El estudio está orientado a mejorar el nivel de aprendizaje a través de la herramienta gamificadora utilizada por los docentes hacia los estudiantes.

3.7 Consideraciones bioéticas

Para la investigación se cumplieron los principios bioéticos sobre el cual se basa el respeto a la dignidad de la persona, basado en un enfoque integral y humanista. Así como también se llevaron a cabo con la autorización de las autoridades y de los estudiantes de la Unidad Educativa, se ejecutaron los trámites pertinentes para realizar con éxito los objetivos planteados. Se respetaron las normas y valores apegados a la veracidad y honestidad inmersos en el código de ética de la Universidad Técnica del Norte, para ello se abordaron los hechos con el propósito que sea un aporte positivo y contribuya a la educación.

CAPITULO IV

4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo se muestra el análisis de los resultados preliminares en la aplicación de las encuestas a docentes y estudiantes del 8vo nivel básica superior de la Unidad Educativa Internacional “Pensionado Atahualpa”, los resultados y la discusión según criterios del investigador, instrumentos aplicados y sus respectivas acepciones de intervención dentro del proceso de investigación.

Con la aplicación del cuestionario dirigido a los 6 docentes de la Institución dentro del área de Lengua y Literatura se mide el manejo de tecnologías y aplicaciones gamificadas los cuales proporcionaron los siguientes resultados:

4.1 Identificación y conocimientos de las competencias digitales en lengua y literatura y recursos empleados por los docentes.

1. **Actualmente la didáctica que utiliza el docente es motivadora y captan la atención los estudiantes.**

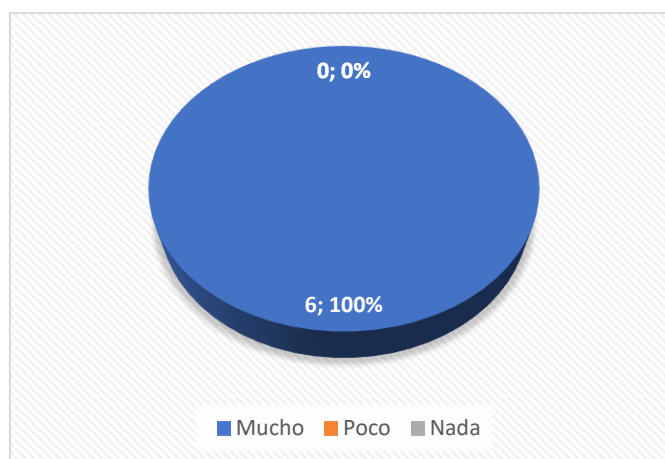


Figura4. La didáctica que utiliza el docente es motivadora y captan la atención los estudiantes

Como se observa en la gráfica expuesta, el 100% de los docentes manifiestan que la didáctica que utilizan actualmente en sus clases son motivadoras y captan la atención en sus estudiantes.

De acuerdo con las afirmaciones de (Garavit et al., 2013) los métodos interactivos son una forma especial de organización cognitiva, una forma de cognición, realizada en forma de actividades conjuntas de estudiantes, en las que todos los participantes interactúan entre sí, intercambian información, resuelven problemas de manera conjunta, modelan situaciones, evalúan las acciones de los demás y su propio comportamiento, se sumergen en un ambiente real de cooperación de tipo educativo o empresarial para resolver un problema. Es decir que se da prioridad al trabajo de un docente en métodos de comunicación, la búsqueda conjunta de diversas actividades creativas.

2. Conocimientos acerca de las competencias digitales para ejercer las labores como docente.

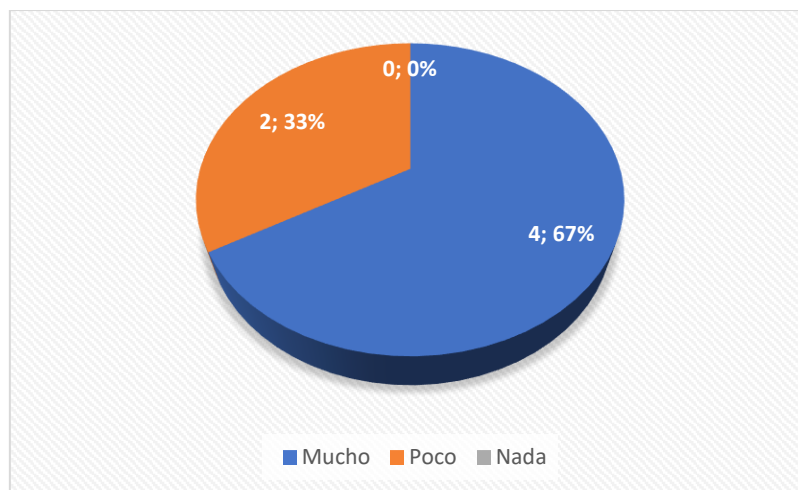


Figura5. Conocimientos acerca de las competencias digitales para ejercer las labores como docente

El 66,7% de los docentes manifiestan que tienen conocimiento acerca de las competencias digitales necesarias para ejercer de manera adecuada su labor de enseñanza, mientras que el 33,3% de los docentes tienen poco conocimiento de dichas competencias.

De acuerdo con las afirmaciones de (Roig- Vila & Pascual- Luna, 2013) la competencia digital es esencial en la formación del docente, quien debe conocer y reflexionar sobre el mundo digital en el que se genera el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Razón por la cual, es necesario que desarrolle habilidades que le permitan utilizar la tecnología como recurso de apoyo para alcanzar aprendizajes significativos de gamificación.

3. Motivación de los estudiantes para aprender lengua y literatura mediante el uso de competencias digitales.

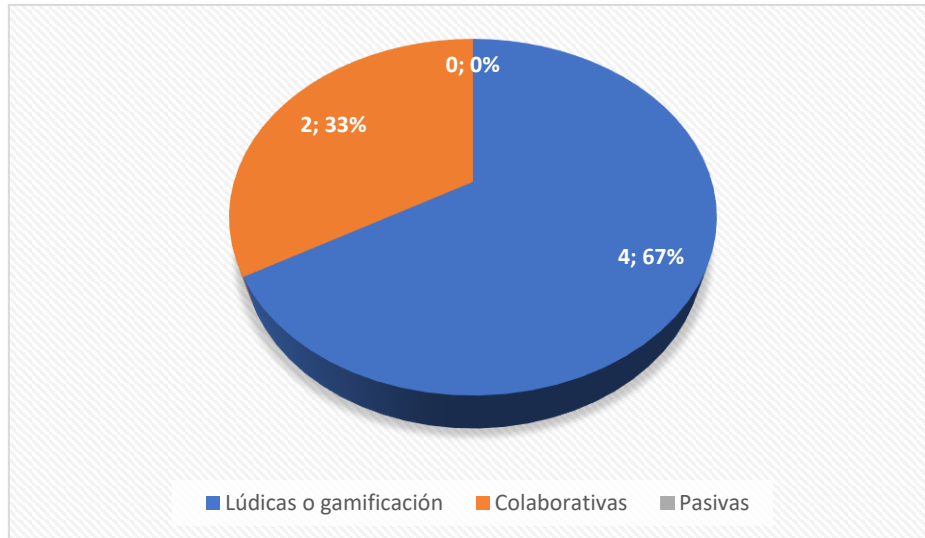


Figura6. Motivación de los estudiantes para aprender lengua y literatura mediante el uso de competencias digitales

El 66,7% de los docentes utilizan competencias relacionadas con la ludificación o gamificación mediante las TICS, además el 33,3% de los mismos utiliza aprendizajes colaborativos como ABP, mientras que ningún docente afirma utilizar en la actualidad las metodologías tradicionales.

Según (Guevara, 2018) los docentes que se atreven a integrar la estrategia de gamificación en su clase deben adquirir competencias digitales que le permitan la interacción con la tecnología, compartir recursos digitales existentes en la web y hasta ser capaces de crear recursos digitales que permitan integrar las diferentes características de la estrategia en un entorno gamificado para satisfacer las necesidades de los estudiantes del siglo actual.

4. Utilización de la gamificación como estrategia de aprendizaje en el aula.

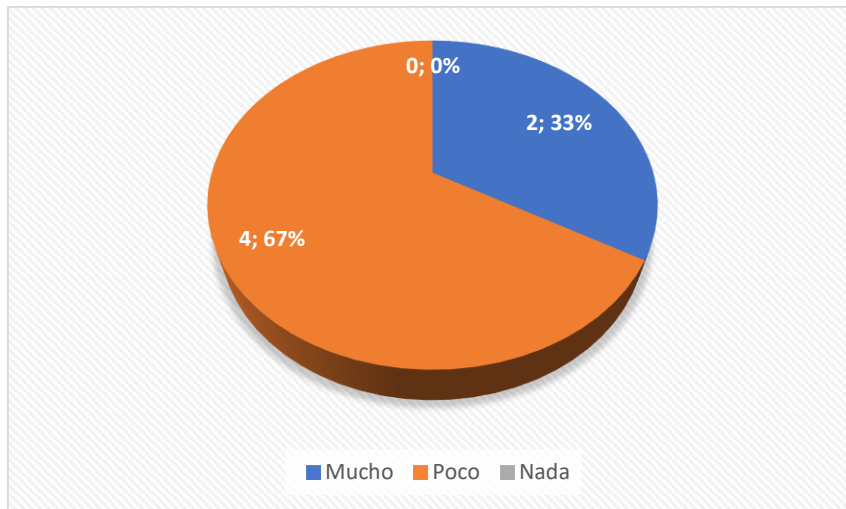


Figura7. Utilización de la gamificación como estrategia de aprendizaje en el aula

Precisando con el análisis de la gráfica se puede determinar que el 33,3% de los docentes utiliza la Gamificación, mientras que el 66,7% de los docentes encuestados tienen poco conocimiento de la Gamificación para la el aprendizaje en el aula.

En este contexto (Oliva, 2016) afirma que la gamificación como estrategia de innovación docente en el aula debe contar con el ideal de desarrollar el potencial humano de la calidad educativa, para lo que se busca en la dinámica del juego. Un aliciente directo que despierte en el estudiantado el interés por aprender.

5. Factores afectivos al aplicar la gamificación

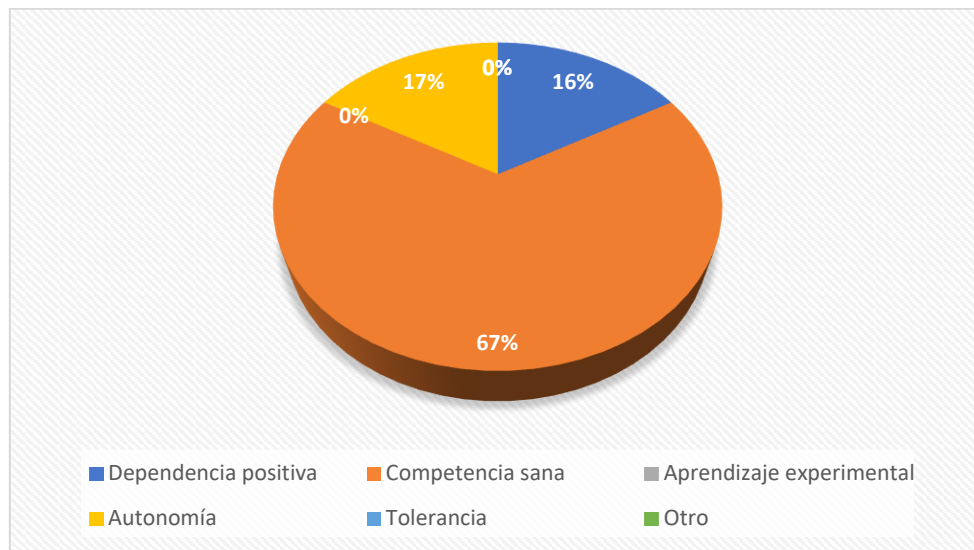


Figura8. Factores afectivos al aplicar la gamificación

Se puede observar que el 66.7% según los docentes desarrollan competencia sana, el 16.7% autonomía y un 16.7% dependencia positiva al aplicar la gamificación en el proceso de la enseñanza y aprendizaje en la asignatura.

De acuerdo con el análisis (Foncubierta & Rodríguez, 2014) comenta que la conexión de la gamificación con el componente emocional es amplia, de hecho, todo lo que atrapa los sentidos o implica tiene una relación directa con una experiencia de aprendizaje como algo sentido, vivencial y emocionalmente activo. Lo que carece de emoción no llama nuestra atención. Es importante la relación de las competencias digitales entorno al aprendizaje de lengua y literatura, transformándose en distintos procesos que dan paso a nuevos conocimientos, a nuevos modelos de producción de conocimiento e información mediante la interacción directa con los estudiantes.

6. Dificultad al aplicar la gamificación en el aula

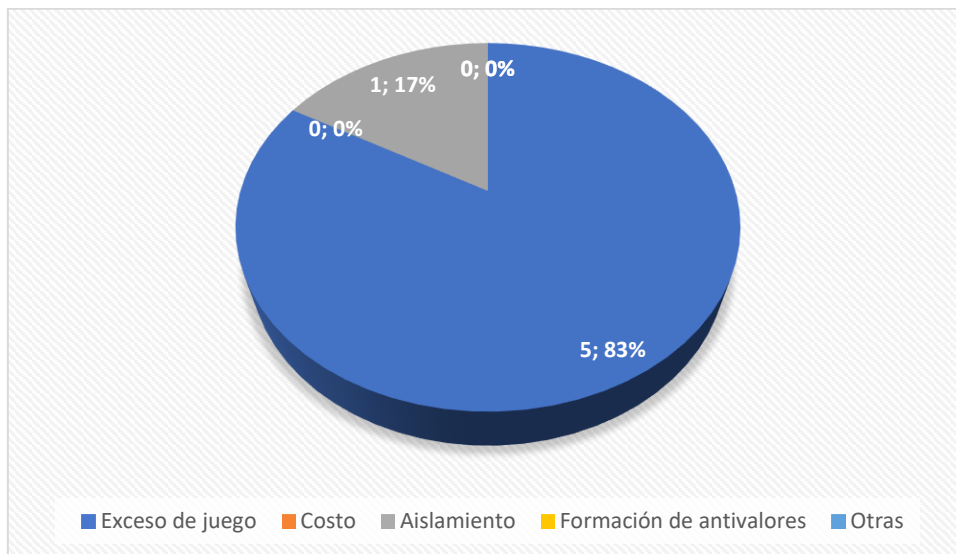


Figura9. Dificultad al aplicar la gamificación en el aula

Con respecto a las dificultades que pueden presentarse al aplicar la gamificación en el aula, se encontraron diferencias estadísticas significativas entre docentes fue un 83.3% en el exceso de juego y un 16.7% en un posible aislamiento.

Después de analizar los resultados de la pregunta (UNICEF, 2018) menciona que un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego. En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico. Concluyendo que el juego en exceso si es malo, pero al permitir reconocer y confiar en que son los estudiantes son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje.

7. Docentes que utilizan materiales didácticos lúdicos para facilitar el proceso de aprendizaje.

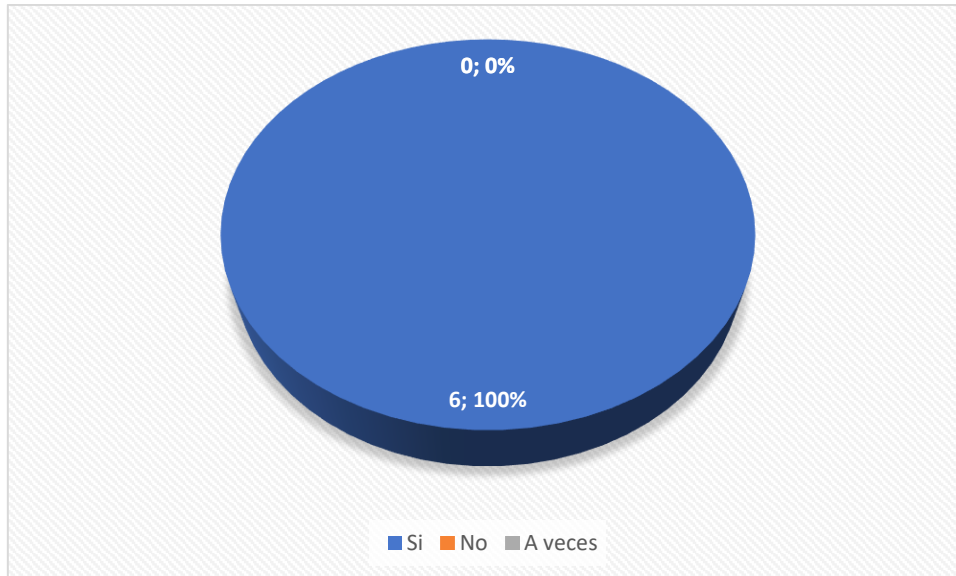


Figura10. Docentes que utilizan materiales didácticos lúdicos para facilitar el proceso de aprendizaje.

En la figura anterior se puede observar que el 100% de docentes utilizan materiales didácticos lúdicos o gamificación para mejorar la enseñanza aprendizaje en sus discentes. Es importante señalar que la ludificación forma parte esencial del proceso educativo ya que los estudiantes despiertan su interés y los docentes se mantienen activos en la parte metodológica en este proceso.

Después de las consideraciones anteriores (Vargas & Henriquez, 2015) manifiestan que la diversión que recrean los juegos es un semillero para mejorar la atención, la memoria y la creatividad de los estudiantes. El juego refuerza a la concentración y motivación absoluta, logrando que el estudiante se emocione y desarrolle varias funciones cognitivas que mejoran su lógica y aumenta la velocidad de sus pensamientos. La escuela es una de las principales fuentes de generación de estrategias innovadoras, misma que al unir la tecnología con el juego logra ubicarse en las nuevas tendencias de la educación actual.

8. Utilización de herramientas digitales para el aprendizaje en los estudiantes.

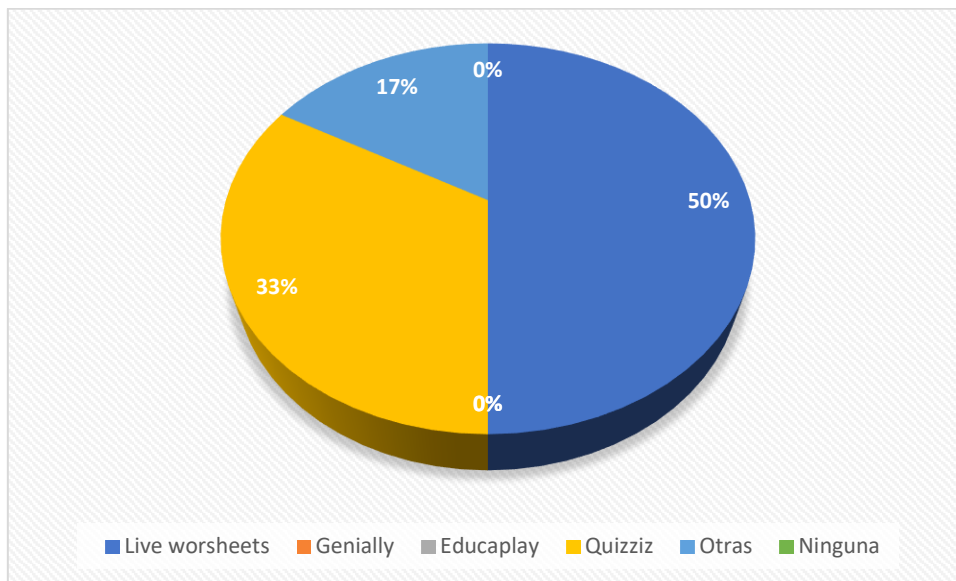


Figura 11. Utilización de herramientas digitales para el aprendizaje en los estudiantes

El 50% de los docentes utiliza la herramienta digital Live worksheets, un 33.3% con la herramienta Quizziz, mientras que un 16.7% utilizan otras herramientas como Power Point para el aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura.

Analizando lo expuesto por los autores antes mencionados (Moreira & Acuña, 2022) afirman que la programación docente encierra el diseño curricular efectivo incluye elementos como la adecuada planificación de contenidos, el uso de estrategias metodológicas y el uso de nuevas tecnologías. Mediante el uso de estos componentes, es posible motivar a los estudiantes y convertirlos en participantes activos de su aprendizaje. Así el uso de las tecnologías de la información y la comunicación junto con la instrucción en el aula puede alentar a los estudiantes a desempeñar un papel activo en el crecimiento educativo.

9. Aplicación de actividades de gamificación genera desarrollo en el aprendizaje.

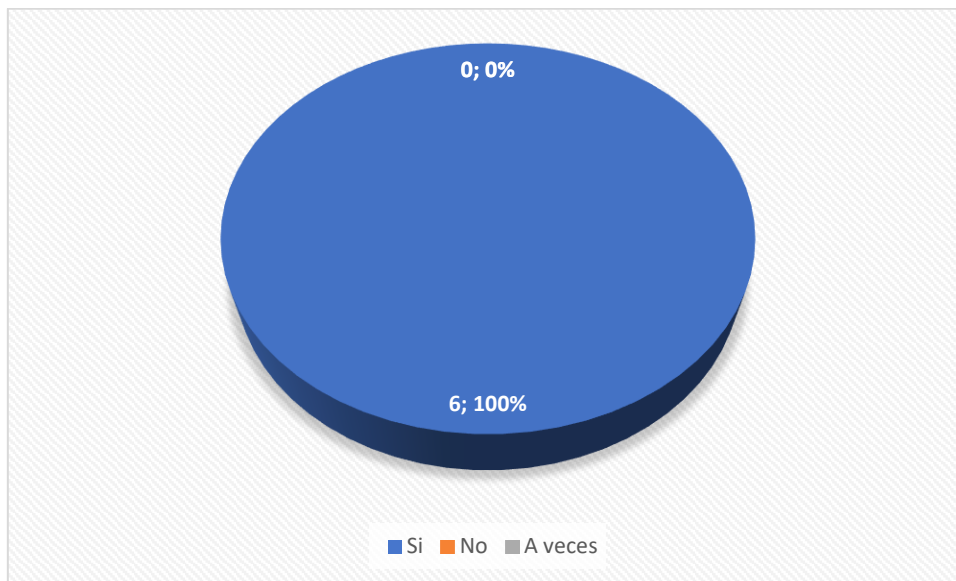


Figura12. Aplicación de actividades de gamificación genera desarrollo en el aprendizaje

El 100% de los docentes están de acuerdo en que la aplicación de actividades de gamificación e interacción con el estudiante generan nuevas experiencias que apoyan el aprendizaje educativo.

En este sentido (Cuba & Perez, 2021) consideran a la gamificación como una herramienta fundamental, ya que su papel de crear compromiso facilita la creación de nuevas ideas, favoreciendo innovaciones en los entornos educativos, la gran influencia que tiene la gamificación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, en las emociones y en los procesos de socialización que se generan a lo largo del proceso. En consecuencia, al aplicar este tipo de actividades como es la ludificación, gamificación, se puede captar la atención de los estudiantes de manera más fácil y divertida, facilitando así el aprendizaje en temas relacionados con la lengua y literatura y como también en otras áreas de conocimiento.

10. Propuesta de herramientas digitales para la enseñanza de lengua y literatura.

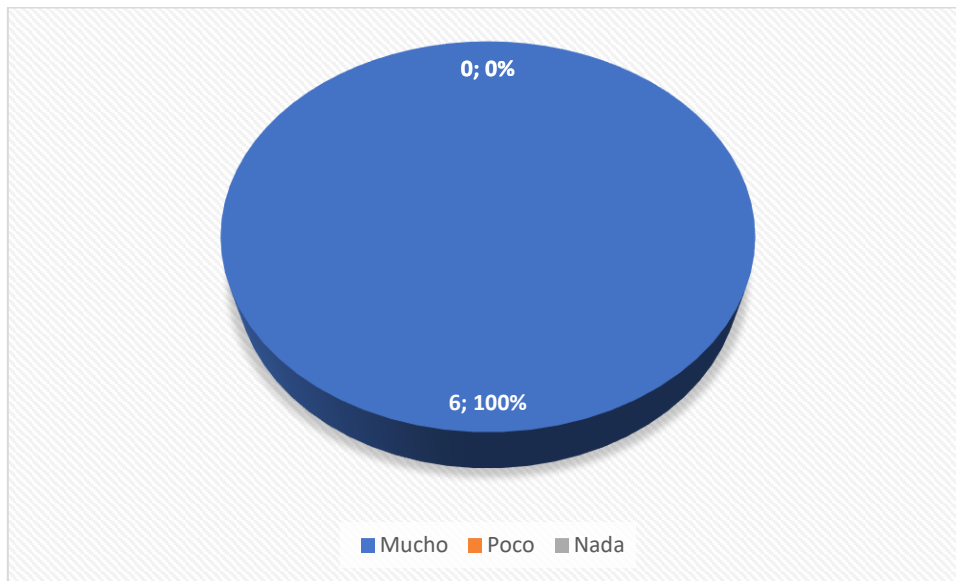


Figura13. Propuesta de herramientas digitales para la enseñanza de lengua y literatura

El 100% de los docentes muestran disposición en tener una propuesta de herramientas digitales de gamificación para la enseñanza de lengua y literatura.

En el orden de las ideas anteriores (Guevara, 2018) declara que las actividades gamificadas fomentan la creatividad y el interés por aprender a utilizar aplicaciones interactivas que sirven para elaborar materiales educativos con fines concretos, los procesos de aprendizaje mediados por gamificación renuevan el compromiso del estudiante por elevar su rendimiento académico a través de la construcción de sus propios recursos para aprender; esto se debe a que la gamificación promueve experiencias vivenciales de aprendizaje donde se considera el estilo de aprendizaje y el nivel del desarrollo de la competencia digital, de acuerdo a las necesidades del docente. Una preparación docente en la creación de material de gamificación con herramientas digitales es un aporte necesario para mejorar el ambiente educativo en el aula de clase, en donde el estudiante aparte de jugar aprenda de manera educativa y divertida.

4.2 Estrategias metodológicas digitales de gamificación de los docentes en la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes.

1. Aplicación de métodos interactivos al enseñar un tema determinado

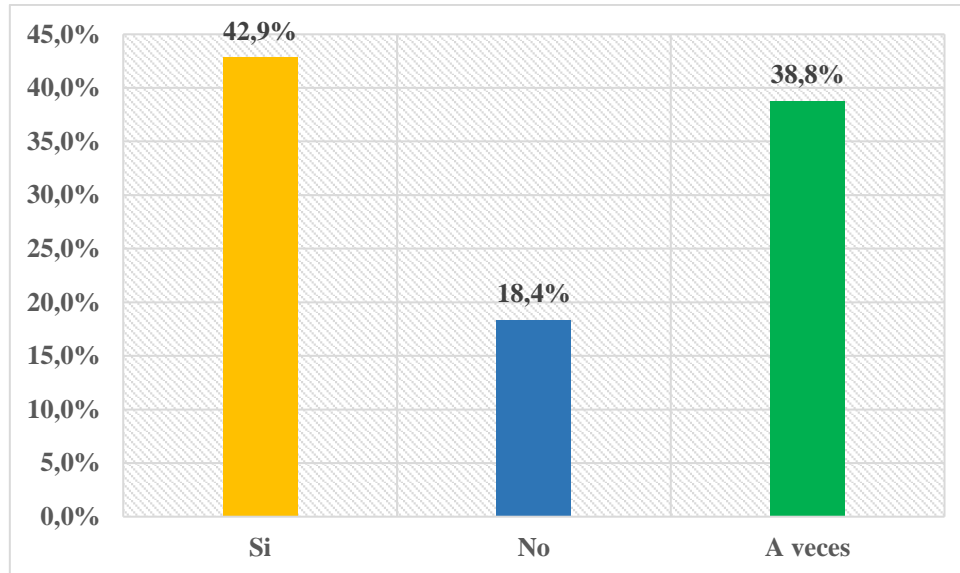


Figura14. Aplicación de métodos interactivos al enseñar un tema determinado

Se puede observar que el 42.9% de estudiantes encuestados determinan que el docente Si aplica métodos interactivos, mientras que el 38.8% refleja que a veces aplica métodos interactivos y llamativos, finalizando que un 18.4% opinó que no aplica el docente métodos interactivos al momento de enseñar un tema determinado.

De acuerdo con las afirmaciones de (Quinquer, 2014) los métodos interactivos se identifican por qué el elemento central de una o más clases consiste en resolver un caso o un problema, poner en práctica una simulación, responder un interrogante, realizar una investigación o un proyecto. Fomenta aquellas actividades que le invitan a tomar una parte activa en su proceso, el estudiante está más activo y toma el control de su aprendizaje y el docente guía, puesto que la interacción que entonces se produce entre los mismos estudiantes y entre los docentes facilita el aprendizaje.

2. Utilización de metodologías para la enseñanza de lengua y literatura

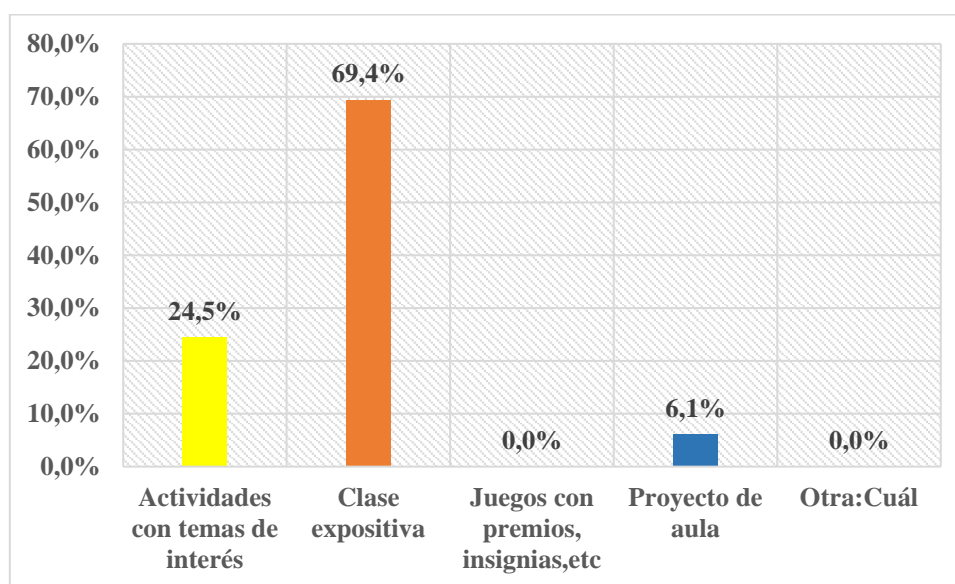


Figura15. Utilización de metodologías para la enseñanza de lengua y literatura

El 69,4% de los estudiantes afirman que la clase expositiva es la que utiliza el docente para su enseñanza, mientras que el 24,5% es actividades con temas de interés para su aprendizaje, mientras que un 6.1% aprenden a través de proyectos de aula en su aprendizaje de lengua y literatura.

Al respecto (Gutiérrez-Delgado et al., 2018) en el desarrollo de la práctica docente es una acción interactiva al interior de las aulas de clase cuando el docente aplica su creatividad en el proceso didáctico de enseñanza con la intención de fortalecer en los estudiantes las competencias de su formación pugnando que el estudiante se convierta en el eje central del proceso didáctico y el docente en moderador de las prácticas de enseñanza. Las metodologías son un conjunto de herramientas, técnicas, estrategias y didácticas que los docentes utilizan para aumentar la participación de sus estudiantes y asegurarles una experiencia activa y significativa en el proceso de aprendizaje. Puesto que las estrategias de aprendizaje se transforman en lo primordial dentro de la educación del estudiante.

3. Incentivo del uso de herramientas digitales para mejorar el aprendizaje

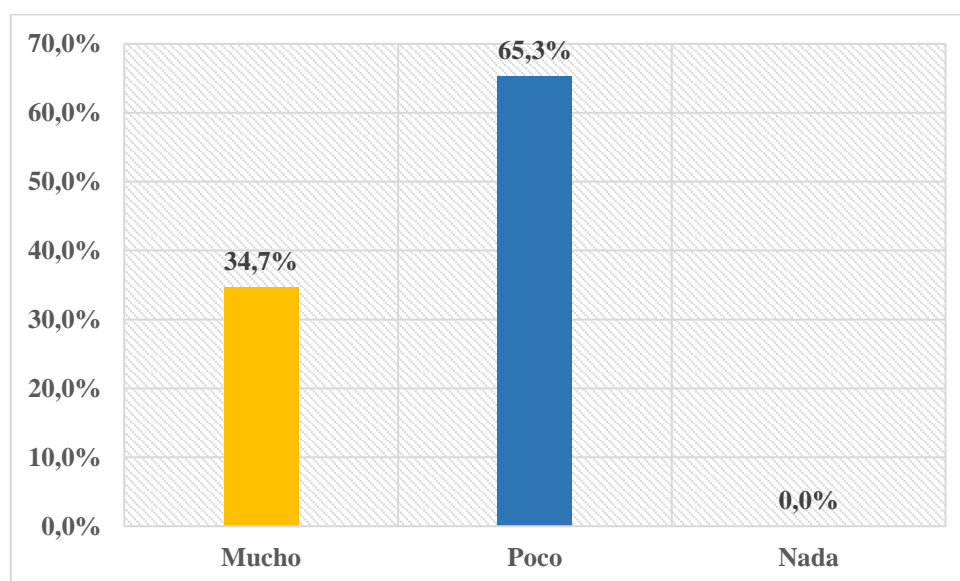


Figura16. Incentivo del uso de herramientas digitales para mejorar el aprendizaje

Precisando con el análisis de la gráfica se puede determinar que el 65.3% de los estudiantes manifiestan que el docente incentiva el uso de herramientas digitales ya que despierta la curiosidad y genera motivación por aprender un tema específico. Mientras que un 34.7% la docente poco incentiva el uso de herramientas digitales para mejorar su aprendizaje.

De acuerdo con el análisis de (Rivera-Vargas et al., 2019) confirma que, tratándose de una técnica de aprendizaje, es importante no limitar su conocimiento a conceptos puramente teóricos, ya que la única forma de valorar su efectividad es llevándola a la práctica, en un entorno real. Se puede decir que en la educación contribuyen a la formación de la competencia digital tanto entre estudiantes como docentes, además de permitir el desarrollo de habilidades, haciendo uso de las competencias para la creación de herramientas digitales. Haciendo énfasis en los lineamientos para hacer uso del desarrollo e integración de dichos contenidos de la mejor manera, y puedan ser de utilidad en sus estudios para los estudiantes.

4. Docente que utiliza herramientas digitales para la enseñanza de la asignatura

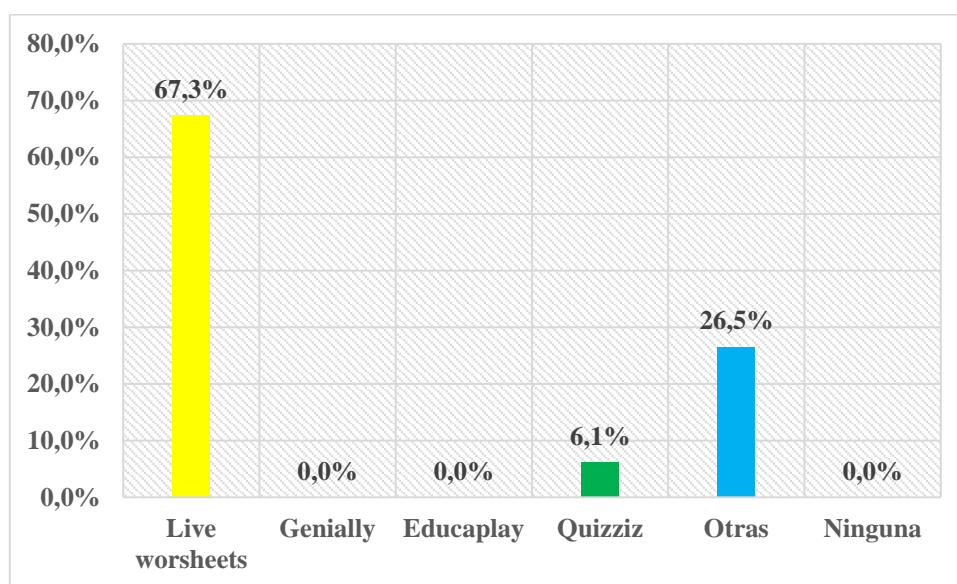


Figura17. Docente que utiliza herramientas digitales para la enseñanza de la asignatura

En los resultados de la gráfica expuesta, el 67.3% de los estudiantes han utilizado la herramienta digital Live worksheets, un 6.1% con la herramienta Quizziz, mientras que un 26.5% utilizan otras herramientas como Power Point para el aprendizaje de la asignatura.

Según (Roig- Vila & Pascual- Luna, 2013) en la actualidad no se puede considerar al docente sólo como un mero conocedor de su materia, debe ofrecer la posibilidad a sus alumnos de que aprendan por ellos mismos y ofrecerse como facilitador de ocasiones para aprender; es decir, el docente debe ser capaz de preparar oportunidades de aprendizaje para sus alumnos y ellos, a su vez, capaces de ser autónomos en sus aprendizajes. Concluyendo que el docente debe ser un guía del conocimiento y ofrecer los medios fáciles para acceder a la información digital, y utilización de la información para su correcto uso por parte de los estudiantes.

5. Interés de que el docente aplique en clases estrategias como el juego, premios, recompensas, etc.

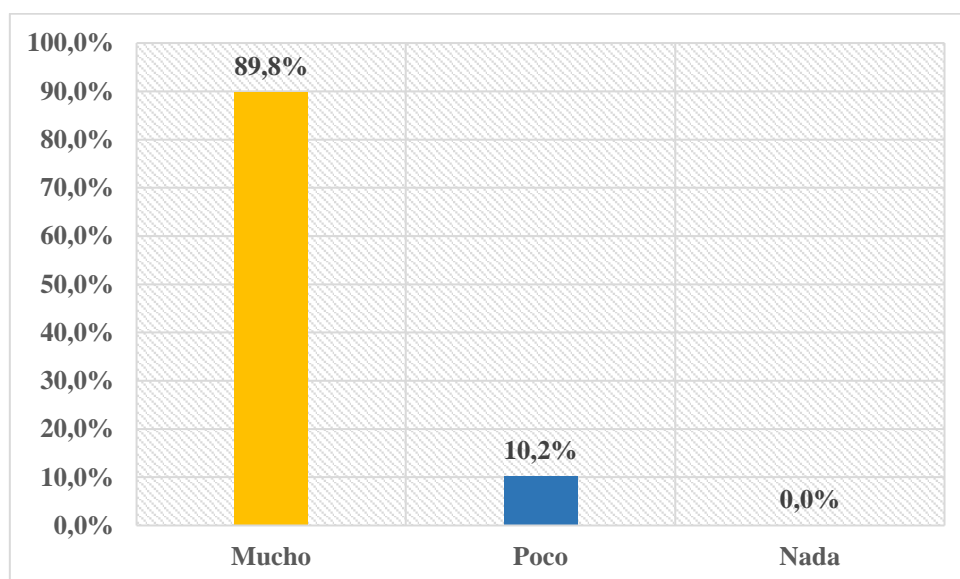


Figura18. Interés de que el docente aplique en clases estrategias como el juego, premios, recompensas, etc.

Es importante señalar que el 89.8% de estudiantes manifiestan que el docente aplique estrategias como juegos, recompensas u otros ya que despierta la curiosidad y genera motivación en los estudiantes por aprender un tema específico, mientras que un 10.2% en los estudiantes le interesaría que el docente aplique el contenido gamificado y el aprendizaje basado en juegos.

En este sentido (Londoño & Rojas, 2020) los juegos tienen características interactivas y son capaces de revelar los efectos de acciones particulares, lo que permite establecer y probar nuevas estrategias y les ofrece a los estudiantes la oportunidad de aprender haciendo, involucrándolos en una experiencia simulada del mundo real, con lo cual se logra una inmersión en una auténtica situación organizacional, se realiza la experiencia y se acumula memorias, conduciendo a respuestas ágiles y a una acelerada capacidad de reacción en situaciones diarias. Esto logra que los estudiantes tengan habilidades creativas y una técnica de juegos, premios, recompensas e incentivos en su aprendizaje.

6. Al aplicar las estrategias descritas anteriormente, mejorará el aprendizaje

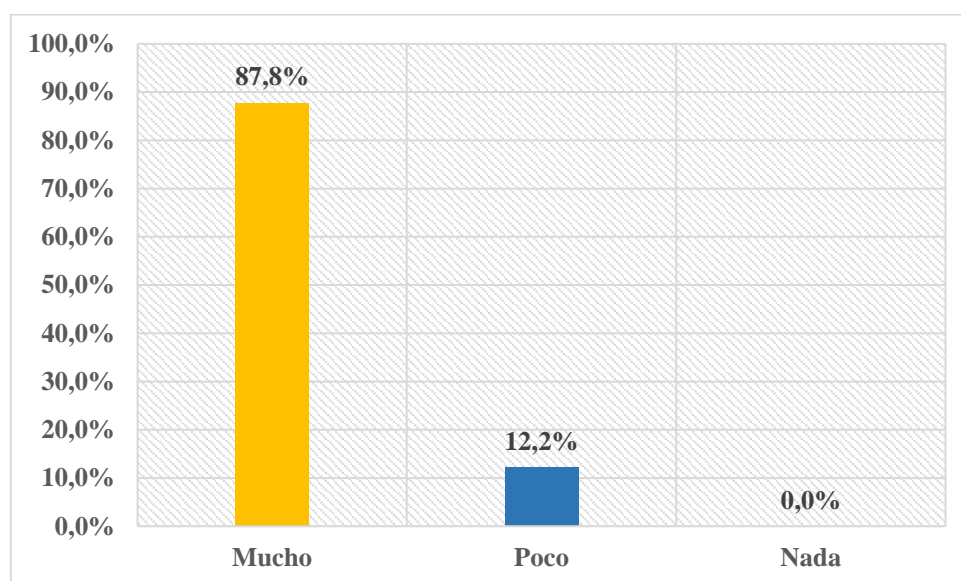


Figura19. Al aplicar las estrategias descritas anteriormente, mejorará el aprendizaje

Se puede observar que el 87.8% de estudiantes al utilizar estrategias como el juego u otros mejorará la enseñanza aprendizaje su aprendizaje, y un 12,2% considera poco la aplicación de estrategias con juegos u otros. Es importante señalar que la ludificación forma parte esencial del proceso educativo ya que los estudiantes despiertan su interés y los docentes se mantienen activos en la parte metodológica en este proceso.

Después de las consideraciones anteriores menciona (Londoño & Rojas, 2020) los juegos educativos toman una posición relevante como herramientas de apoyo en los procesos de aprendizaje, no solo por la versatilidad y motivación que logran en los participantes, sino por la posibilidad de incluirlos en la enseñanza en diversas áreas del conocimiento lograr un aprendizaje efectivo por medio de práctica y experimentación. Con esto podemos decir que los diseñadores de juegos trabajan con los docentes para desarrollar e incorporar elementos para un mejor aprendizaje significativo.

7. Uso de herramientas digitales de gamificación como metodología de aprendizaje ayudará su motivación por el estudio

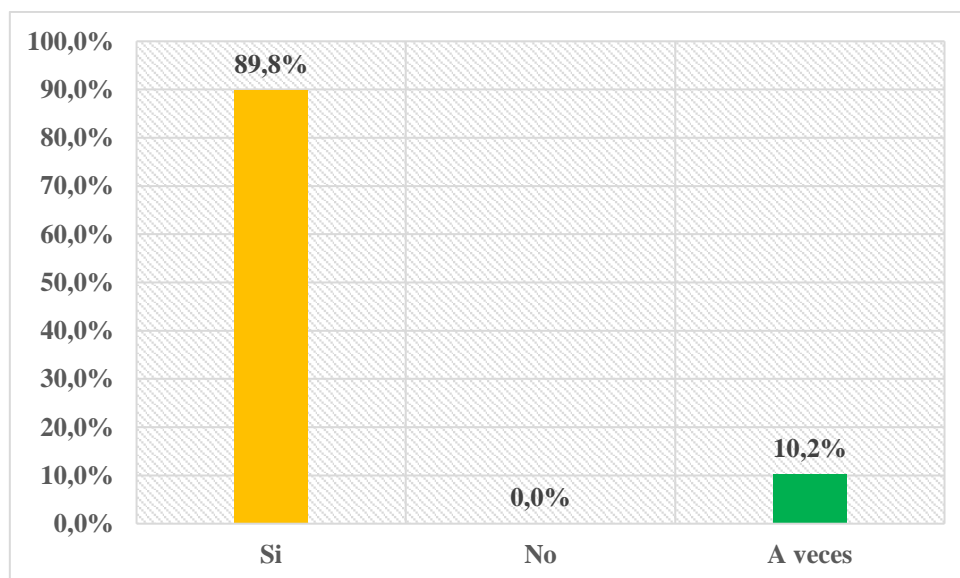


Figura20. Uso de herramientas digitales de gamificación como metodología de aprendizaje ayudará su motivación por el estudio

El 89.8% de los estudiantes afirman que al usar técnicas de juegos digitales aumentará su motivación por el estudio, mientras que un 10.2% existe un poco de desinterés por utilizar mecánicas de juego en su aprendizaje.

En este sentido (Sánchez & Pareja, 2015) el fin o meta de la gamificación es por tanto hacer de una tarea monótona, una tarea entretenida, atractiva, que gracias a ser tratada y cambiada mediante mecánicas o características propias del juego hace que el usuario no vea la actividad como algo pesado de realizar, que no signifique un esfuerzo, sino que se convierta en una actividad dinámica y activa para él. Desarrollando así la motivación e incentivo al realizar la acción en el trabajo. Logrando así un binomio más que deseado como en el ámbito educativo, la gamificación y las TIC.

8. Actividades de gamificación le ayudarán a trabajar en equipo con sus compañeros

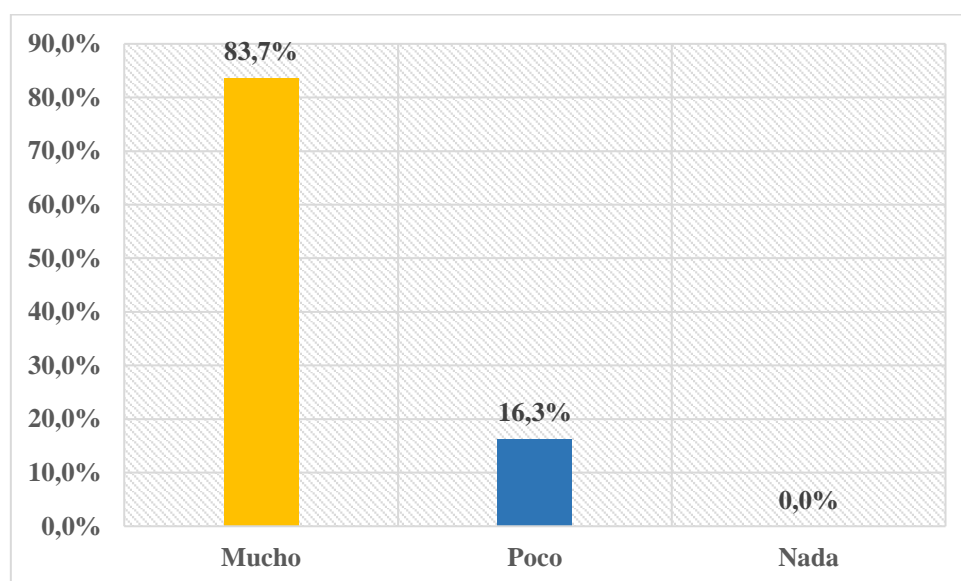


Figura21. Actividades de gamificación le ayudarán a trabajar en equipo con sus compañeros

Como se observa en la gráfica expuesta el 83,7% de los estudiantes concuerdan que las actividades de gamificación le han ayudado a trabajar en equipo, mientras que un 16,3% discrepan de las actividades de gamificación en equipo.

De acuerdo con el análisis (Torres & Cobo, 2017) señala que la tecnología educativa es un campo de estudio que se encarga del abordaje de todos los recursos instruccionales y audiovisuales; por tal motivo, el número de herramientas tecnológicas se ha multiplicado exponencialmente (actividades digitales de aprendizaje, portafolios, elaboración de blogs, entre otros), diseñadas para dinamizar los entornos escolares y promover la adquisición de nuevas competencias. Podemos diferenciar que las nuevas tecnologías aplicadas a la educación mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las TIC deben ser utilizadas como un recurso de apoyo de materias y también para la consecución y progreso de competencias haciéndolos partícipes de la nueva era digital.

9. Actividades y juegos digitales ayudarán a entender los conceptos difíciles en clase

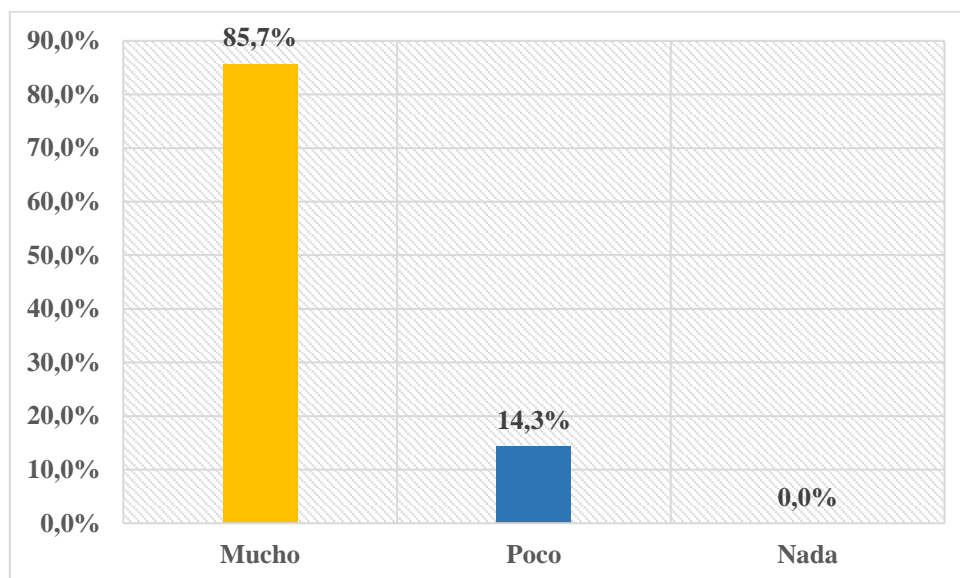


Figura22. Actividades y juegos digitales ayudarán a entender los conceptos difíciles en clase

El 85.7 % de los encuestados manifiestan que las actividades de gamificación les han ayudado positivamente en entender los conceptos difíciles en su aprendizaje, mientras que el 14.3% expresan que poco las actividades de gamificación les ayudó en comprender dichos conceptos en la asignatura de lengua y literatura.

Al respecto (Molinero & Chávez, 2019) el avance tecnológico permite cuestionarse acerca de cuáles son las herramientas que más utilizan los alumnos. Si esto ayuda a que tanto profesores como estudiantes sean capaces de aprender de una manera más dinámica, puesto que el profesor también aprende al enseñar. El nivel de competitividad será más alto a medida que se utilicen más las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para proyectos, tareas y ejercicios en clase. Las herramientas tecnológicas no solo están brindando soporte académico sino también soporte emocional en la nueva era.

10. Interés y gusto de que el docente utilice herramientas digitales en el aprendizaje

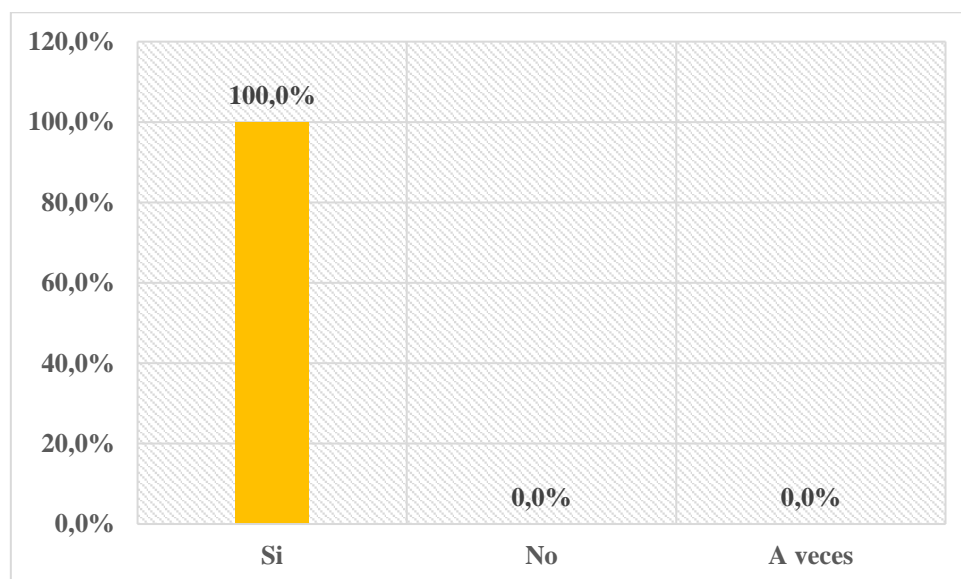


Figura23. Interés y gusto de que el docente utilice herramientas digitales en el aprendizaje

Es importante señalar que el 100% de estudiantes manifiestan si les gustaría que su docente utilice que el material didáctico con contenido digital, ya que despierta la curiosidad y genera motivación por aprender un tema específico en el área de lengua y literatura en especial el contenido gamificado y el aprendizaje basado en juegos.

En el orden de las ideas anteriores (Moreira & Acuña, 2022) actualmente existen numerosos cambios en las estructuras sociales, los métodos de comunicación y el uso de nuevos recursos y herramientas digitales que han tenido un impacto significativo en una variedad de esferas sociales, entre las que destaca el sector educativo. Es por ello que la transformación en este campo ha logrado una amplia escala de recursos que brindan las nuevas oportunidades para mejorar la eficacia en los procesos educativos; concluyendo así que los estudiantes hoy en día para que puedan seguir actualizándose, los docentes deben aplicar estrategias de aprendizaje diferentes e innovadoras.

CAPÍTULO V

5 PROPUESTA

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Portada Guía didáctica Basada en la plataforma “Kahoot”	50
Antecedentes de la propuesta	50
Introducción	51
Objetivos de la propuesta	52
Descripción de la propuesta	52
Estructura de la propuesta	53
Estrategias de la Herramienta Kahoot	54
Actividades	59
Actividad 1.- Iniciando en Kahoot	60
Actividad 2.- El Helecho y el Bambú	61
Actividad 3.- Los comienzos de la escritura	65
Actividad 4.- El Adverbio	67
Actividad 5.- Qué es el artículo informativo?	69
Conclusiones	72

5.1 Título de la propuesta.

Kahoot como herramienta de gamificación para la asignatura de Lengua y Literatura dirigido a los docentes de 8vo nivel básica superior de la Unidad Educativa Internacional “Pensionado Atahualpa”.

5.2 Antecedentes de la propuesta.

Conocer las competencias digitales son la base fundamental en la actualidad, para que un docente a su estudiante, para ello se deben utilizar herramientas tecnológicas que permitan su fácil manejo, y con este estudio permitió diagnosticar la situación actual de los docentes del área de lengua y literatura verificando las falencias que tienen y encontrar una solución factible, es por ello que se propone el diseño de una guía didáctica para el desarrollo de materiales de Gamificación con la herramienta de gamificación Kahoot, con base en los hallazgos detectados.

5.3 Presentación del diseño de una guía didáctica para el desarrollo de materiales de Gamificación con la herramienta Kahoot

5.3.1 Introducción

En la nueva era la evolución tecnológica ha ido avanzando rápidamente, los cambios y transformaciones son constantes, los estudiantes son nuestros principales autores del aprendizaje tecnológico, ellos son nativos digitales con las herramientas tecnológicas, aplicaciones, redes sociales, otros y se actualizan de una manera fascinante e impresionante.

El conocimiento a través del uso de las nuevas tecnologías nos exige a los docentes innovar nuestros conocimientos con el uso de las nuevas herramientas tecnológicas en el

proceso del aprendizaje, por ello dio como resultado la realización de esta investigación en diseñar una guía didáctica compuesta por las Tic para mejorar positivamente el aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes.

La guía didáctica es un recurso valioso que ofrece a los docentes una herramienta y estrategia didáctica que permite mejorar la comprensión y autoaprendizaje. (García I & De la Cruz G, 2014) menciona que las guías didácticas constituyen un recurso esencial del cual no se debe prescindir en los procesos de aprendizaje por la importancia que adquiere actualmente para optimizar las labores del profesor y del estudiante. Con la finalidad de contribuir en su práctica docente al instrumento digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje a través del cual se concreta la acción del profesor y los estudiantes dentro del proceso educativo, de forma planificada y organizada, brinda información técnica al estudiante y tiene como premisa la educación como conducción y que sirva como soporte para manejar adecuadamente las herramientas tecnológicas existentes.

La presente propuesta se integró con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, donde se diseñó la guía didáctica con la herramienta digital Kahoot, la cual tiene un aporte significativo para los estudiantes que demandan mayor motivación en el proceso del aprendizaje, y a los docentes que ven la necesidad de innovar cada vez más a través de una propuesta didáctica la cual incluye el juego como elemento motivador y la tecnología como herramienta al alcance de todos.

5.3.2 Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Diseñar una guía didáctica para el uso efectivo de la herramienta de gamificación Kahoot.

Objetivos Específicos

- Definir las estrategias tecnológicas para apoyar el proceso educativo en el área de lengua y literatura.
- Explicar los componentes de la herramienta digital Kahoot para su aplicación en la labor educativa.
- Validar la propuesta desarrollada para el área de lengua y literatura.

5.3.3 Descripción de la Propuesta

Las tecnologías de la información y comunicación son una herramienta indispensable en todos los niveles para la educación, (Calero C, 2019) menciona que la aplicación de las mismas tiene un impacto positivo y significativo en el aprendizaje de los estudiantes ya que

fortalece las competencias digitales. Los docentes como guías del aprendizaje facilitan el uso de los recursos y las herramientas necesarias para explorar e implementar la tecnología para un mejor entendimiento en su labor áulica, y como resultado de una necesidad educativa de investigación se elaboró una guía didáctica para innovar el aprendizaje en los estudiantes utilizando la herramienta de gamificación Kahoot.

La gamificación es el principal motivante para el planteamiento, elaboración y ejecución de una clase motivadora y significativa con la herramienta digital Kahoot, esto dependerá de la destreza, habilidad y creatividad del docente. Con el único fin de capacitar al docente dependerá el funcionamiento correcto y beneficioso de la herramienta tecnológica.

La guía didáctica (ver anexo 2) constituye un recurso que tiene como propósito orientar metodológicamente al estudiante en su actividad independiente, al mismo tiempo que sirve de apoyo a la dinámica en el docente, guiando al estudiante en su aprendizaje con elementos que se debe tener en cuenta para adaptar una clase con la herramienta Kahoot para la gamificación en el desarrollo de la asignatura de Lengua y Literatura.

Es así que el presente proyecto de investigación plantea un ambiente divertido e interactivo con la plataforma digital Kahoot para la gamificación. Kahoot es un software gratuito con acceso a internet gratuito y con diversos contenidos: como videos, imágenes y textos escritos para contextualizar preguntas y poder reforzar conocimientos de forma amena y entretenida, pueden conformarse grupos de competencia o concurso entre participantes en base a las preguntas y respuestas, además brinda retroalimentación en tiempo real, cuestionarios online, y evaluaciones para un mejor aprendizaje con el juego.

Con el propósito del uso de esta herramienta digital se diseñó y creó esta guía didáctica para la utilización de la herramienta Kahoot. “La guía didáctica es un material educativo que tiene la finalidad de orientar al docente y estudiante en su enseñanza y aprendizaje respectivamente” (Fernandez & Ramirez, 2019). Es un recurso que necesita de una distribución sencilla con compendios claves para motivar activamente al estudiante, con la finalidad de incentivar el interés académico en el proceso enseñanza y aprendizaje y así motivar el uso de las técnicas didácticas y digitales.

5.3.4 Estructura de la Propuesta

La siguiente guía didáctica se encuentra conformada por el modelo ejemplificador de un Plan de Clase, la metodología de aprendizaje aplicada fue ERCA: Es un ciclo de aprendizaje que permite enseñar a niños y adolescentes explorar, cuestionar, dudar y criticar sus propias

percepciones y extraer sus propios significados de estas experiencias, y los docentes comprender a sus educandos desde sus propios puntos de vista para mejorar el desarrollo cognitivo, afectivo y social, se trabajó con la Unidad #5 los cuales abarca 5 temas principales, en cada uno de los temas está el contenido de las actividades realizadas, recursos tecnológicos y las evaluaciones respectivas, correspondiente al Segundo Quimestre del presente año lectivo.

5.3.5 Elementos que la conforman

La guía didáctica aspira ser un material dinámico, didáctico, e interactivo para orientar y reforzar la atención, concentración y comprensión de la asignatura de Lengua y Literatura.

Se colocó un nombre para identificar de manera divertida e interesante estableciendo palabras motivadoras que se involucren en la didáctica, las cuales son:

SOCIALIZA



Docente

JUEGA



Estudiantes

APRENDE



Temas Educativos

Está conformada por tres pilares fundamentales: socializa, juega y aprende. Con esto la gamificación pretende sacar el potencial dinámico de los estudiantes: “llevar a ese estudiante de la parte de atrás de la clase al frente y dejar que todo el mundo se convierta en el superhéroe de la clase”, y muy satisfactoriamente se logró comprobar con nuestros estudiantes utilizando esta herramienta.

Igualmente se fomenta el uso de la aplicación desde su web por ser:

- ✓ Gratis: Plataforma digital gratuita de acceso libre.
- ✓ Simple: Funciona en cualquier dispositivo con conexión a internet.
- ✓ Flexible: En pocos minutos se puede crear de manera divertida.
- ✓ Diverso: Tiene diferentes maneras para utilizarlo.
- ✓ Adictivo: Capta de manera positiva en los estudiantes.

5.3.6 Estrategias para la utilización de la Herramienta Kahoot al Docente:

-Con Kahoot se divierten eso les motiva y están más atentos, aprenden mejor, de manera más fácil, sin tener que pasar todo el aprendizaje en la memorización.

-Durante la clase es necesario el acceso a internet desde el ordenador principal del docente en el que pueda proyectarse la imagen, así como en los dispositivos electrónicos de los estudiantes (móviles, ordenadores, etc.). Los estudiantes deben ingresar en la página web de juego e introducir el código que aparece en la pantalla principal.

-Una vez registrado el usuario mediante un proceso sencillo, se puede comenzar a crear los diferentes cuestionarios. Simplemente hay que ir creando las preguntas y rellenando las respuestas (señalando en cada momento la opción correcta). A su vez, pueden ser preguntas también interactivas utilizando recursos como videos de YouTube. Además, entre las diferentes opciones que ofrece, podemos determinar el tiempo de respuesta máximo en cada pregunta.

-El docente debe dar las indicaciones claras sobre cómo se va a realizar el juego: normas de participación, trabajo en equipo, disciplina, puntuación, ingreso al juego, código, velocidad, además es necesario recalcar a los jugadores la importancia de leer y comprender cada pregunta, para que la respuesta sea acertada.

-El elemento ludificado principal que utiliza Kahoot son los puntos que se pueden ir obteniendo al contestar el cuestionario, según los aciertos conseguidos y la velocidad de las respuestas se obtiene mayor puntuación, lo que permite situarse en una tabla de clasificación que posiciona a los diferentes participantes.

-Para incentivar al estudiante o grupo ganador se puede entregar una insignia o una recompensa que con su esfuerzo llegó al primer lugar.

- Kahoot es muy útil ya que puede emplearse como herramienta de evaluación continua y le permite guardar los resultados alcanzados por cada participante.

-El juego proporciona una interesante información al docente sobre el nivel de conocimiento tanto de la clase como de cada estudiante en particular y permite detectar en qué temas o conceptos presentan mayor dificultad.

-Kahoot es utilizada con diferentes finalidades como: analizar conocimientos previos de un tema específico, enfatizar los aspectos más importantes de un tema antes de empezarlo o después de revisado para comprobar lo que se ha aprendido, evaluar el grado de comprensión de una lectura o realizar un debate sobre un tema.

-Mejora la relación entre los miembros de la clase puesto que se genera un ambiente más divertido de colaboración y aumenta la participación.

-Al estudiante le llama la atención la presencia de elementos propios de un juego como: barras de progreso, puntos, insignias, pódiums, esto despierta el lado competitivo del

estudiante y estimula a incrementar el tiempo que dedica al juego, como también adquiere conocimientos de estudio de manera fácil e interactiva.

-Kahoot es una página de retroalimentación en la que el estudiante puede opinar sobre el cuestionario ya realizado, si ya ha aprendido mucho, obtendrá la satisfacción de su aprendizaje educativo.

¡Con Kahoot es más fácil y divertido el aprendizaje!

5.3.7 GUIA DE MANEJO Y CREACIÓN DE ACTIVIDADES CON KAHOOT



Según (Alvarado et al., 2022) Kahoot es una herramienta muy valiosa y divertida para los estudiantes, fue creada por el profesor Alf Inge Wang de la Norwegian University Of Science and Technology en el año 2013, con el objetivo de crear un ambiente educativo cómodo, social y divertido. Y se define de la siguiente manera:

Kahoot es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, es una herramienta digital que nos permite repasar de una manera divertida y grupal. Sabemos que una de las etapas de proceso de enseñanza y aprendizaje que es importantísima es la recuperación de la información en nuestros estudiantes, así que a través de esta herramienta lo que podemos hacer es repasando, recuperando datos de información y traerlos a nuestra memoria de trabajo de una manera lúdica, grupal y dinámica. Y que la podemos utilizar tanto para niños, jóvenes y adultos, lo podemos jugar de manera virtual, presencial, sincrónico y asincrónico.

Se puede adaptar a las necesidades de cada una de nuestras instituciones y si tienen problemas de conectividad, en esta guía también se propone una idea sobre cómo aplicar Kahoot sin necesidad de Internet.

Razones para usar Kahoot

Esta plataforma permite fomentar en los estudiantes la atención a través de cuestionarios creados por el profesor y mostradas a los alumnos quienes responden desde sus dispositivos inteligentes, generando un sentimiento positivo participación ante un juego, aumentando su grado de involucramiento. Además, de brindar la oportunidad a los estudiantes y docentes de crear, investigar y compartir contenidos, porque Kahoot crea reuniones de preguntas y respuestas de manera sencilla, en donde, los docentes ponen a prueba los

conocimientos adquiridos por el estudiantado (Rojas-Viteri et al., 2021). Kahoot es una aplicación gratuita e interesante que utiliza como recurso el juego para aprender, permite la creación de juegos a través de preguntas y respuestas, o elegir entre los ya creados para comenzar a trabajar un tema, revisar y reforzar contenidos e incluso realizar evaluaciones. No es necesario instalarla en ningún dispositivo móvil, con tal de tener conexión a Internet. Se ingresa directamente desde cualquier buscador web, y también funciona con una app, por lo tanto, puede usarla en smartphones o en tablets de manera gratuita.

El uso de la plataforma Kahoot en el ámbito educativo

Para acceder a la plataforma Kahoot debe registrarse como profe (<https://kahoot.com/>) una vez dentro elegirá o creará el cuestionario. Los cuestionarios no se podrán utilizar para múltiples aspectos como:

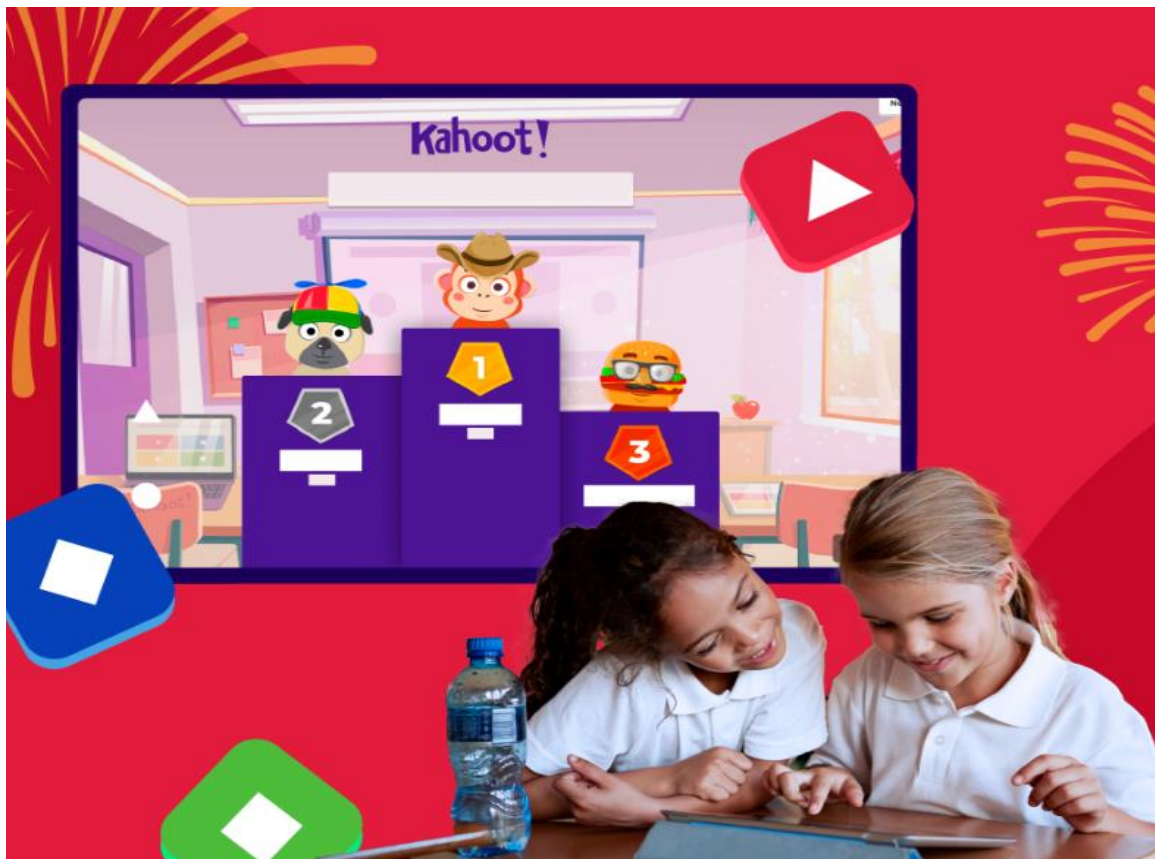
- ✓ Reforzar contenidos ya trabajados.
- ✓ Cumplir actividades, enviar tareas, ya que los estudiantes pueden jugar desde cualquier lugar y en cualquier momento en sus propios dispositivos.
- ✓ Generar debates.
- ✓ Recoger opiniones o intereses de los estudiantes sobre diferentes aspectos.
- ✓ Evaluar conocimientos previos, introducir nuevos conceptos o previsualizar contenidos.

**5.3.8 CONTENIDOS
PORTADA**

**GUÍA DIDÁTICA BASADA EN LA PLATAFORMA DE
APRENDIZAJE “KAHOOT”**



Dirigida a Docentes



AUTORA

LIC. ALEXANDRA PAREDES TORRES

TUTOR

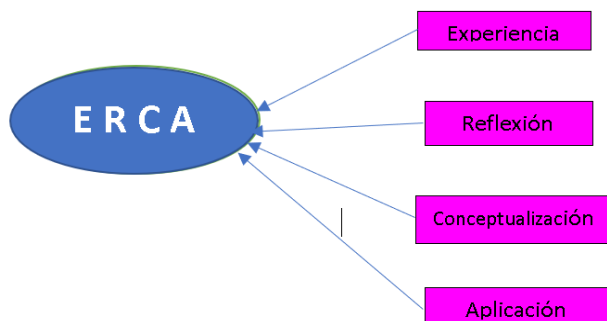
Msc. JOSÉ JACOME LEÓN

IBARRA-ECUADOR

2023

PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

La presente guía didáctica toma como modelo ejemplificador con los siguientes parámetros, en relación a los siguientes ámbitos de desarrollo del aprendizaje:



Fuente: Elaboración propia

- ✓ Concordancia entre lectura y escritura
- ✓ Armonía con el medio natural y cultural
- ✓ Expresión y comprensión oral y escrita
- ✓ Identidad y autonomía
- ✓ Comprensión y expresión escrita

Actividades

Actividad N° 1

UNIDAD EDUCATIVA “INTERNACIONAL PENSIONADO ATAHUALPA”



PLAN DE CLASE

DATOS INFORMATIVOS:

Docente: Lic. Alexandra Paredes

Área/Asignatura: Lengua y Literatura

Nivel de Educación Básica Superior: 8vo A y B

TEMA: Registrarse en Kahoot

Objetivo de Aprendizaje: Dar a conocer el registro e inicio de sesión en Kahoot.

Dirigido a: Docentes de Lengua y Literatura Básica Superior de la Unidad Educativa Internacional “Pensionado Atahualpa”

Materiales:

- Computador – Dispositivo móvil
- Internet

Iniciando en Kahoot

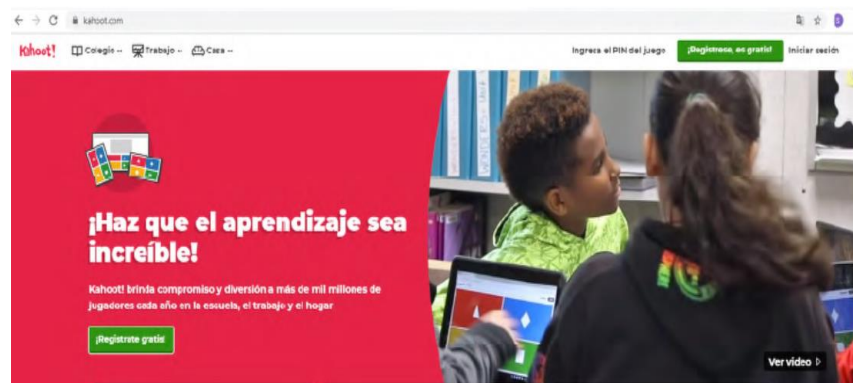


Figura24. Iniciando Kahoot

Los pasos son muy sencillos y cualquier persona puede hacerlo, independientemente de sus conocimientos en informática o tecnología. Y lo puede hacer de la siguiente manera:

REGISTRATE EN KAHOOT

Para ingresar debemos registrarnos en la plataforma Kahoot por lo que debemos seguir los siguientes pasos:

- Nos dirigimos al sitio: www.kahoot.com



- b. Seleccionamos la opción Registrarse:

Explorar contenido Tocar **Regístrate** Iniciar sesión

- c. Kahoot! nos va a permitir elegir el perfil en el cual queremos registrarnos, puede ser como profesor, estudiante, social o para algún trabajo. En este caso seleccionamos la opción “As a Teacher”



- d. Luego la plataforma solicitará el lugar de trabajo: en nuestro caso Escuela.



- e. Luego, la plataforma nos dará las opciones de poder registrarnos por medio de una cuenta de Gmail o bien a través de una cuenta de correo electrónico cualquiera.

Crear una cuenta

Regístrate con tu email

Email

Contraseña

Registrarse

Deseo recibir información, ofertas, recomendaciones y actualizaciones de Kahoot!.

Continuar con Google

Continuar con Microsoft

Continuar con Apple

Continuar con Clever

- f. Si seleccionamos Registrarse con Google, se nos abrirá una ventana en la cual deberemos ingresar nuestro correo y contraseña de Gmail. De esta manera Kahoot


quedará asociada a nuestra cuenta de Google.

- g. Si seleccionamos “Registrarse con e-mail”, se nos abrirá un formulario como se muestra a continuación. Allí debemos completar los siguientes campos:
1. Email: ingresamos la dirección de correo electrónico con la que nos asociaremos a Kahoot.
 2. Creamos una contraseña: digitamos e ingresamos una contraseña que tenga entre 6 y 8 caracteres.
 3. Seleccionamos Kahoot y tenemos nuestra cuenta creada. ¡Listo!

Regístrate con tu email

Email

Contraseña

Registrarse

Deseo recibir información, ofertas, recomendaciones y actualizaciones de Kahoot!.

Tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=TNd1UG1--Qo&ab_channel=JhonnyRam%C3%ADrezFuentes

Actividad N° 2

CUENTO: EL HELECHO Y EL BAMBÚ



Tema: COMPRENSIÓN LECTORA “EL HELECHO Y EL BAMBÚ”

Objetivo de Aprendizaje: Elegir lecturas basándose en preferencias personales de autor, género, estilo, temas y contextos socioculturales, con el manejo de diversos soportes.

Estrategia Metodológica (MODELO ERCA)

Experiencia: Se inicia la clase observando un video, acerca del tema en la plataforma de gamificación kahoot.

Reflexión: Los estudiantes deberán responder preguntas planteadas por la docente luego de observar el video con sus respectivas reflexiones sobre el tema.

Conceptualización: La docente brinda a los estudiantes una explicación clara sobre el tema tratado, utilizando la herramienta digital de kahoot con preguntas de verdadero y falso para mejor comprensión.

Aplicación: La docente expone a los estudiantes la tarea a realizar en casa, empleando la herramienta Kahoot jugando y contestando las preguntas planteadas al tema con su respectiva puntuación, premio y calificación.

Desarrollo

- Dando clic en el link nos lleva a la visualización de un video sobre El Helecho y El Bambú para el aprendizaje de este nuevo tema con una duración de 2 minutos.



Fuente: Imagen tomada desde Kahoot.

Video: <https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=4e2f7f4d-0ff7-4f14-8f45-1412ee03b025>

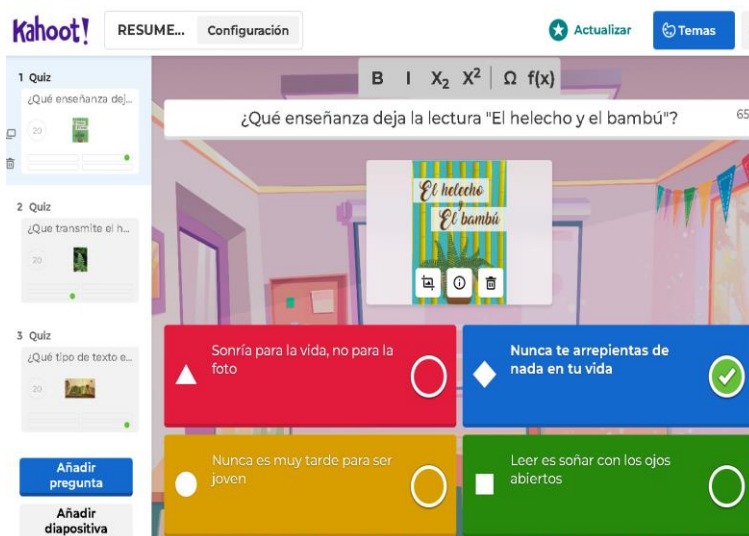
- Continuando el docente realizará una charla, y los estudiantes deberán leer la pág. 63 contestar y responder algunas preguntas relacionado al video sobre el tema a tratar.
- A continuación, se despliega la información necesaria del conocimiento a través de la herramienta Kahoot con un juego de preguntas de Verdadero y Falso de tal manera que el estudiante asimile el conocimiento necesario.



Fuente: Imagen tomada desde Kahoot.

<https://play.kahoot.it/v2/?quizId=3b5433d2-ca7f-4896-8a72-b03bc304392d>

- Para la consolidación del conocimiento los estudiantes realizarán un juego mediante la aplicación Kahoot de preguntas y respuestas sobre el tema explicado, lo cual hará refuerzo de lo realizado en clases.



Fuente: Imagen tomada desde Kahoot.

Kahoot: <https://play.kahoot.it/v2/?quizId=f0148b8a-06ab-4b0c-9ca5-ac64dee3a25b>

Ver Anexo 5: Tutorial de la creación de Preguntas y Respuestas en la herramienta de gamificación KAHOOT.

Actividad N° 3

LOS COMIENZOS DE LA ESCRITURA



Tema: Los comienzos de la escritura

Objetivo de Aprendizaje: Indagar y explicar los aportes de la cultura escrita al desarrollo histórico de la humanidad.

Estrategia Metodológica

Experiencia: Exploración y activación de conocimientos previos, mediante una lluvia de ideas y observación de un video acerca del tema con un juego de preguntas en Kahoot.

Reflexión: Los estudiantes deberán responder preguntas planteadas por la docente luego de observar el video.

Conceptualización: La docente brinda a los estudiantes una explicación clara sobre el tema tratado, utilizando la herramienta digital de kahoot con preguntas de verdadero y falso.

Aplicación: La docente expone a los estudiantes la tarea a realizar en casa, empleando la herramienta Kahoot jugando y contestando las preguntas planteadas al tema con su respectiva puntuación, premio y calificación.

Desarrollo

- Dando clic en el link nos lleva a la visualización de un video sobre Los comienzos de la escritura para el aprendizaje de este nuevo tema con una duración de 1 minuto y sus respectivas preguntas.

Observa el video y posteriormente responde las preguntas que se indican

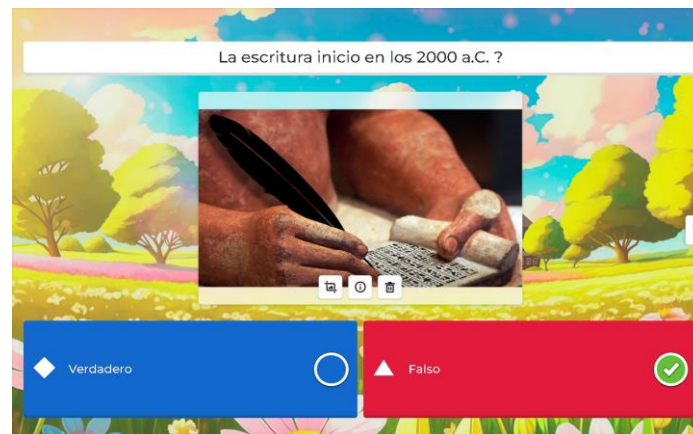


SUGERENCIA: Revisa el video las veces que considera necesario, para luego contestar una preguntas acontinuación

Fuente: Imagen tomada desde Kahoot.

<https://play.kahoot.it/v2/?quizId=4b97c247-3b19-4a8f-8f8d-7b26137969ad>

- Continuando el docente realizará una charla y los estudiantes deberán contestar y responder algunas preguntas relacionado al video sobre el tema a tratado, y completando unas preguntas del libro pag. 73.
- A continuación, realizaremos un juego de preguntas de verdadero y falso para un análisis sobre el tema y dar paso al nuevo aprendizaje.



Fuente: Imagen tomada desde Kahoot.

<https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=a4a7287d-64b5-4952-8305-ca5451e1efac>

- Para la aplicación encontraremos el quiz donde tendremos que responder a preguntas para evaluar el conocimiento adquirido y poder pasar el tema desarrollado.



Fuente: Imagen tomada desde Kahoot.

<https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=dbcd3adf-9102-42ad-bbc1-5bcde4274ab8>

Actividad N° 4

EL ADVERBIO



Tema: El Adverbio y su Clasificación

Objetivo de Aprendizaje: Matizar y precisar las ideas y la clasificación del adverbio.

Estrategia Metodológica

Experiencia: Exploración y activación de conocimientos previos, mediante una lluvia de ideas y observación de un video acerca del tema.

Reflexión: Los estudiantes deberán responder preguntas planteadas por la docente luego de observar el video, y conformación de grupos.

Conceptualización: La docente brinda a los estudiantes una explicación clara sobre el tema tratado, utilizando la herramienta digital de kahoot con preguntas de verdadero y falso, luego realizar la actividad de la pág. 85.

Aplicación: El docente expone a los estudiantes la tarea a realizar por grupos, empleando la herramienta Kahoot contestando y jugando con las preguntas planteadas al tema con su respectiva puntuación, premio y calificación a cada uno de los grupos de trabajo.

Desarrollo

- Damos un clic en el link y nos llevará a la visualización de un video sobre El Adverbio para el aprendizaje de este nuevo tema con una duración de 3 minutos.



Fuente: Imagen tomada desde Kahoot.

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=ioZsAkeu8t0>

- Continuando el docente realizará una charla y los estudiantes deberán contestar y responder algunas preguntas relacionado al video sobre el tema tratado, y completando unas preguntas del libro pág. 85.
- A continuación, realizaremos un juego de preguntas de verdadero y falso para un análisis sobre el tema y dar paso al nuevo aprendizaje.



Fuente: Imagen tomada desde Kahoot.

<https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=de368ace-9c74-4659-ade6-aca98bca274e>

- Para la aplicación encontraremos el quiz donde tendremos que responder a preguntas con los grupos formados para evaluar el conocimiento adquirido y poder pasar el tema desarrollado.



Fuente: Imagen tomada desde Kahoot.

<https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=8254da01-56cd-40fd-ae3a-3a292d1cce8f>

Ver Anexo 6: Tutorial del funcionamiento de la herramienta de gamificación KAHOOT para el docente.

Actividad N° 5



Tema: El Artículo Informativo

Objetivo de Aprendizaje: Utiliza recursos de la comunicación oral en contextos de intercambio social, construcción de acuerdos y resolución de problemas.

Estrategia Metodológica

Experiencia: Exploración y activación de conocimientos previos, mediante una lluvia de ideas y observación de un video acerca del tema, herramienta Kahoot.

Reflexión: Los estudiantes deberán responder preguntas planteadas por la docente luego de observar el video, y conformación de grupos.

Conceptualización: La docente brinda a los estudiantes una explicación clara sobre el tema tratado, utilizando la herramienta digital kahoot con preguntas de verdadero y falso, luego realizar la actividad del libro de la pág. 124.

Aplicación: La docente expone a los estudiantes la tarea a realizar, empleando la herramienta Kahoot jugando y contestando las preguntas planteadas al tema con su respectiva puntuación, premio y calificación a cada uno de los estudiantes.

Desarrollo

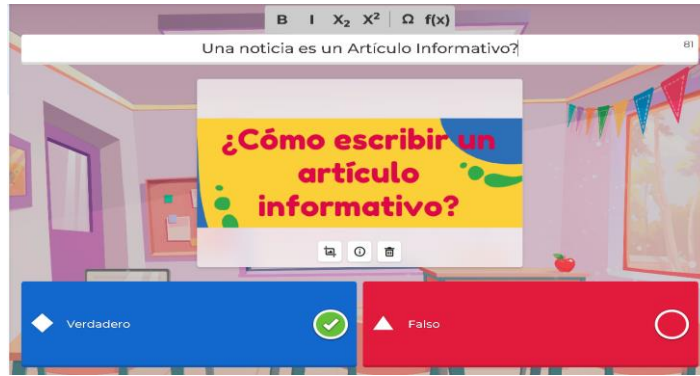
- Damos un clic en el link y nos llevará a la visualización de un video sobre El Artículo Informativo para el aprendizaje de este nuevo tema con una duración de 2 minutos, y contestar las preguntas que se encuentran dentro del mismo video, en la herramienta Kahoot.



Fuente: Imagen tomada desde Kahoot.

<https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=700bde0b-a88f-40d7-b9d8-8249c132f849>

- Continuando el docente realizará una charla y los estudiantes deberán contestar y responder algunas preguntas relacionado al video sobre el tema tratado, y completando unas preguntas del libro de la pág. 124.
- A continuación, realizaremos un juego de preguntas de verdadero y falso para un análisis sobre el tema y dar paso al nuevo aprendizaje.



Fuente: Imagen tomada desde Kahoot.

<https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=11113818-866e-4df1-b830-b3b4d76df098>

- Para la aplicación encontraremos un Test ya realizado donde tendremos que responder a las preguntas, para evaluar el conocimiento adquirido y poder pasar del tema desarrollado con satisfacción.



Fuente: Imagen tomada desde Kahoot.

<https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=0a3cb937-5d9e-4482-9862-95605036fb5c>

Conclusión

Para los docentes es necesario conocer la innovación en los aspectos tecnológicos, la herramienta digital Kahoot favorece de manera dinámica e interactiva en el aprendizaje con la educación actual en la que estamos inmersos, ayudando a los docentes a impartir sus clases de manera simultánea a los estudiantes. Es una herramienta de gamificación muy útil ya que permite aprender de forma divertida facilita el uso y comprensión en la labor áulica.

5.3.9 RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN A LA PROPUESTA: ¡Guía Didáctica basada en la plataforma de aprendizaje Kahoot!

De acuerdo a los resultados de la incorporación de la herramienta de gamificación Kahoot en el área de Lengua y Literatura. Los docentes fueron sometidos anteriormente a un Pre Test y luego a un Post Test (Ver anexos) con preguntas dirigidas al uso de las herramientas digitales, con los siguientes resultados:

Encuesta dirigida a los Docentes:



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

VALIDACIÓN DE LA GUÍA DIDACTICA BASADA EN LA PLATAFORMA DE APRENDIZAJE KAHOOT

OBJETIVO: Validar la herramienta de gamificación Kahoot en los docentes de 8vo año para mejorar el nivel de aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa “Internacional” Pensionado Atahualpa de la Ciudad de Ibarra.

Instrucciones: Lea detenidamente cada aspecto a evaluar y colocar una X en Si o No, según su criterio:

Aspecto a Validar	Si	No
1. ¿La Institución educativa está involucrada con el uso correcto de la gamificación dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje?		
2. ¿Cree que el uso de la herramienta digital Kahoot facilita el proceso del aprendizaje?		
3. ¿Frecuentemente se relaciona con sus estudiantes a través de esta herramienta digital?		
4. ¿La herramienta Kahoot promueve la capacidad de interactuar entre docentes y estudiantes?		
5. ¿Considera usted que Kahoot es una herramienta de gamificación que genera nuevas experiencias educativas en el aprendizaje?		

Tabla3. Encuesta de Validación

f.....

Evaluador:

C.I:

Se realizó el análisis de los resultados a 6 docentes los cuales fueron evaluados con una encuesta de preguntas dirigidas al uso de la herramienta digital de gamificación Kahoot:

Preguntas	Análisis
1. ¿La Institución educativa está involucrada con el uso correcto de la gamificación dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje?	Al ser herramientas de gamificación digitales, la institución educativa está tratando de innovarse en el área, con el correcto uso para un mejor aprendizaje.
2. ¿Cree que el uso de la herramienta digital Kahoot facilita el proceso del aprendizaje?	La experiencia de los docentes luego de conocer el uso de Kahoot como una herramienta de la gamificación digital ha cambiado de manera efectiva el uso de la guía didáctica y la capacitación con otros docentes ha ayudado al conocimiento y actualización del aprendizaje.
3. ¿Frecuentemente se relaciona con sus estudiantes a través de esta herramienta digital?	El entendimiento que existe entre el docente y los estudiantes en la utilización de la plataforma Kahoot, presenta una mejora muy significativa, en la interacción destinada al aprendizaje, esto representa un gran cambio y avance académico.
4. ¿La herramienta Kahoot promueve la capacidad de interactuar entre docentes y estudiantes?	La herramienta Kahoot es un aprendizaje mixto basado en el juego la cual permite a los docentes y estudiantes crear, colaborar, compartir conocimientos y divertirse.
5. ¿Considera usted que Kahoot es una herramienta de gamificación que genera nuevas experiencias educativas en el aprendizaje?	Crea un ambiente favorable en la reunión de clase, ayuda a los estudiantes a concentrarse y propicia un ambiente de competencia sana que genera nuevas experiencias educativas dentro del aprendizaje con dinámicas divertidas.

Tabla4. Análisis de las estrategias aplicadas a los Docentes

5.3.10 Validación de la propuesta por criterios de Expertos.

Para desarrollar la validación de la propuesta se solicitó el criterio de Expertos los cuales fueron conformados por su experiencia en educación nivel básica superior, con la finalidad de saber si los aspectos académicos y tecnológicos plasmados en la guía didáctica fueron los correctos. El instrumento de validación utilizado en la propuesta didáctica con la plataforma de aprendizaje Kahoot como estrategia de gamificación para el área de lengua y literatura, fue una rúbrica de validación la cual está compuesta de acuerdo a la experiencia educativa de cada docente.

Los expertos tenían que cumplir con los siguientes requisitos:



- ✓ Preparación académica en el área de Lengua y Literatura
- ✓ Preparación tecnológica y practica en el manejo de las TIC
- ✓ Experiencia pedagógica más de 3 años en el área de Lengua y Literatura
- ✓ Experiencia tecnológica por más de 3 años.

La propuesta fue validada tomando en consideración estos requisitos por los siguientes expertos:

- ✓ Tres Magíster expertos en el área de Lengua y Literatura de la Institución.
- ✓ Dos Magíster expertos en tecnología y práctica en el manejo de las TIC de la Universidad Técnica del Norte.

Instrumento de la Validación

Los especialistas para determinar la eficacia del diseño de la guía didáctica se basaron en los siguientes ítems:

					
UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE					
FACULTAD DE POSGRADO					
MAESTRIA EN TECNOLOGIA E INNOVACION EDUCATIVA					
INSTRUMENTO DE VALIDACION DE LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA					
OBJETIVO:	Validar el diseño de la guía didáctica basada en la plataforma Kahoot dirigido a los docentes para mejorar el aprendizaje en los estudiantes de 8vo nivel educación básica superior				
NOMBRE DEL EVALUADOR:		FECHA DE EVALUACION:			

TITULO O PROFESION:		FORMA DE EVALUACION:	Presencial()	Online()		
EXPERIENCIA PROFESIONAL:		MEDIO DE EVALUACION:	Presencial()	Zoom()		
INSTRUCCION:	A continuación, encontrará los aspectos más relevantes que engloban el diseño de la guía didáctica con la herramienta Kahoot con fines educativos y pedagógicos, para lo cual debe marcar con una X en las casillas que según su criterio profesional considere pertinente					
CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	ESCALA VALORATIVA				
		Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
		1	2	3	4	5
FINALIDAD	Se cumplen los objetivos de la investigación planteada					
	Se aplica la metodología de aprendizaje (ERCA)Experiencia, Reflexión, Conceptualización,Aplicación					
DISEÑO	Armonía de colores, textos, íconos e imágenes					
	Definición de áreas o espacios virtuales funcionales					
	Contiene actividades adecuadas y de fácil acceso					
	Facilidad de uso para el docente					
	Plataforma de fácil uso y sencillo para aprender					
	Contiene actividades adecuadas para el nivel de educación escogido					
	Redacción clara y precisa					
HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN Y DE APRENDIZAJE	Facilita la comunicación sincrónica (videos, preguntas y respuestas)					
	El vocabulario utilizado es adecuado para el grupo de investigación					
	Contiene información relevante					

	Los recursos de la herramienta digital facilitan el aprendizaje y el estudio					
ASPECTOS ACADEMICOS	Promueve la capacidad de interactuar entre estudiantes y docente					
	Existe una organización lógica en las actividades de la propuesta					
	Creación de trabajo individuales y compartidos					
	Estructura didáctica (retroalimentación, actividades y evaluación)					
	Se trabaja la parte emocional y motivacional del estudiante					
	Existe organización en la redacción de información					
	Permite la tutorización y acompañamiento del docente					
	PUNTAJE TOTAL: (sobre 100 pts.)					
NOTA: Este instrumento fue adaptado de Megias(2016) y Maenza (2016)						
Criterio de aplicabilidad (comentario final)						
FIRMA DEL EVALUADOR						

Figura25. Instrumento de validación de la herramienta de gamificación para mejorar el aprendizaje en el área de lengua y literatura.

Resultados de la validación por Expertos:

La propuesta didáctica fue validada por cinco expertos, y se les socializó y entregó la propuesta “Guía Didáctica basada en la plataforma de aprendizaje Kahoot”, así como también el instrumento para su respectiva validación la cual estuvo compuesta por cuatro indicadores que son:

Finalidad, diseño, herramientas de comunicación y aprendizaje, aspectos académicos, indicaciones para su uso muestran en una validación de excelente.

La validación se realizó y se entregó la rúbrica de validación a tres docentes expertos de la Institución y a dos expertos de la Universidad para que puedan indicar el porcentaje de calificación correspondiente a cada indicador. (Ver Anexos de resultados).

Los expertos concuerdan en que:

- ✓ La herramienta de gamificación Kahoot es educativa y de fácil acceso, como también su utilización colabora al logro de objetivos planteados en un Plan de clase.
- ✓ Proporciona al docente organizar y clasificar recursos didácticos y tecnológicos de acuerdo a las necesidades académicas e institucionales.
- ✓ Contenidos acordes a la materia para la cual la plataforma tiene razón de ser y tiene bases en el enfoque significativo, aplicando métodos y técnicas en especial ERCA (Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación).
- ✓ Es motivadora la Guía didáctica ya que permite la integración y vinculación con la herramienta de gamificación educativa Kahoot, la misma que será utilizada por el docente para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSIONES

- El desarrollo del presente trabajo investigativo concuerda con la utilización de métodos y técnicas efectivas en el diagnóstico que se realizó a docentes y estudiantes sobre el uso de herramientas tecnológicas de gamificación la cual permitió verificar con certeza que existe poca utilización y manejo de las TIC en un aporte motivador educativo.

-Con el apoyo de la herramienta de gamificación Kahoot, se diseñó esta guía didáctica con el uso de estrategias metodológicas para la enseñanza y aprendizaje de lengua y literatura, en donde se propicia la participación, la independencia y la responsabilidad a través de la cooperación y la adquisición de nuevos conocimientos tecnológicos y educativos.

- La implementación de la herramienta de gamificación Kahoot contribuye una buena alternativa de aprendizaje dinámica que se puede utilizar para enseñar a pensar, la cual se encuentra dirigida a los docentes, en apoyo al proceso de aprendizaje con buenos resultados para la adquisición de la nueva información académica.

-Mediante los indicadores propuestos en la ficha de validación se logró obtener una percepción de los expertos con conocimientos sobre aspectos académicos, tecnológicos y diseño de actividades gamificadas e hizo que el trabajo realizado tenga validez y sea confiable para ser desarrollado con trabajo individual y participativo, favoreciendo una interacción con el docente, involucrando el compromiso y motivación al realizar sus actividades académicas.

6.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes, a acceder a la utilización de las nuevas herramientas digitales educativas, para tener una formación continua en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, mediante estrategias, dinámicas interactivas y técnicas educativas.

-Motivar a los docentes de la Unidad Educativa en el uso continuo de estrategias de gamificación dentro de su aula de clases como apoyo al desarrollo del aprendizaje, manteniendo la capacitación

constante de toda la comunidad educativa para llevar procedimientos innovadores, dinámicos para los estudiantes de la era tecnológica.

-Desarrollar clases interactivas propiciando un aprendizaje activo apoyados en la motivación y ayudándose en la mecánica del juego con la finalidad de crear un ambiente favorable donde haya diferentes formas de aprender nuevos contenidos.

-Se debe realizar un plan de capacitación sobre el uso de la herramienta digital Kahoot y el desarrollo de la guía para toda la institución. Así se evidencia que los temas y actividades impartidas y socializadas en el área de lengua y literatura se han obtenido el impacto deseado, y se recomienda difundir este proyecto piloto para los docentes de las diferentes áreas e instituciones educativas.

Bibliografía

- Cuba, E., & Pérez, I. (2021). Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 15, 366-380. doi:<https://www.redalyc.org/journal/3783/378370462022/html/>
- Guevara, C. (1 de Agosto de 2018). *Estrategias de gamificación aplicada al desarrollo de competencias digitales docentes*. Obtenido de casagrande.edu.ec: <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>
- Posso, M. (2013). *Proyectos, Tesis y Marco Logico*. doi:978-9942-03-930-9
- Prendes, M., & Cerdan, F. (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 35-53. doi:1138-2783
- Roig, R., & Pascual, A. (2012). *Las competencias digitales de los futuros docentes. Un análisis con estudiantes de Magisterio de Educación Infantil de la Universidad de Alicante*. Obtenido de <https://doi.org/10.7203>
- Torres, P., & Cobo, J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68), 31-40. doi:1316-4910
- Trujillo, C., Naranjo, M., Lomas, K., & Milton, M. (2019). *Investigación Cualitativa Epistemología, Consentimiento Informado, Entrevistas en Profundidad*. Editorial UTN. doi:978-9942-35-555-3
- Alejaldre, L., & García, A. M. (2015). Gamificar La Enseñanza De Español. *Mabidol University Internacional College Y Sicbuan International Studies University, College of International Educación*, 73–83. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- Alvarado, S., Cesar, J., Navas, H., & David, C. (2022). *Estudio de Kahoot como recurso didáctico para innovar los procesos evaluativos pospandemia de básica superior de la Unidad Educativa Iberoamericano Study of Kahoot as a didactic resource to innovate the post-pandemic evaluative processes of upper elementary school of the Unidad Educativa Iberoamericano*. <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v2/n4/23>
- Area Moreira, M., & González González, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15. <https://doi.org/10.6018/j/240791>
- Arteaga, E., Arteaga, A., & Del Sol, J. (2016). *La enseñanza de las ciencias en el nuevo milenio. Retos y sugerencias Teaching Science in the new millennium. Challenges and sugerstions ¿Cómo referenciar este artículo?* <http://rus.ucf.edu.cu/>
- Azorín, C. (2018). *El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas*.
- Barragán J, Ceadá Y, Andújar J, Irigoyen E, & Artaza F. (2015). *Libro de actas*. Publicaciones de Ingeniería, Escuela Técnica Superior de Ingeniería.

- Basantes, A., Naranjo, M., Vizúete, M., & Botto, M. (2020). *Technology, Sustainability and Educational Innovation*. <http://www.springer.com/series/11156>
- Cabrera. (2021). *La gamificación como estrategia para apoyar el proceso de lectura y escritura*.
- Cabrera, C., Sofía, N., Solórzano, C., & Francisco, B. (2022). *Experiencias de la aplicación de la gamificación de los docentes de Lengua y Literatura del B.G.U en el desarrollo de la comprensión lectora*.
- Calero C. (2019). La llegada de las nuevas tecnologías a la educación y sus implicaciones. *International Journal of New Education*, 2(2). <https://doi.org/10.24310/ijne2.2.2019.7449>
- Chara, B. (2019). *Universidad de Guayaquil*.
- Checa, M. (2021). *Estrategias Metodológicas Digitales de Gamificación en el aprendizaje*.
- Correa, E. (2020). *Universidad Técnica de Ambato*.
- Cuba, E., & Perez, I. (2021). *Aplicación de la Gamificación*.
- Dominguez, H. L., & Carmona Vazquez, H. (2017). El uso de las TIC y sus implicaciones en el rendimiento de los alumnos de bachillerato. Un primer acercamiento. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 18(1), 21–38. <https://doi.org/10.14201/eks20171812138>
- Espinosa, R. S. C. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación Digital games and gamification applied to education. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(192), 27–33.
- Fernandez, Y., & Ramirez, T. (2019). *La Guía de apoyo al docente: innovación didáctica para un currículo inclusivo de escolares con discapacidad intelectual*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?>
- Foncubierta, J., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*.
- Franco, L. (2020). *Con-Ciencia y Técnica*.
- Fuentes, C. (2021). *MODALIDADES DEL APRENDIZAJE VIRTUAL*. <https://bit.ly/3gloJGC>
- Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ-Rosique, P., Satorre-Cuerda, R., Molina-Carmona, R., & Llorens-Largo, F. (2016). *Title-Gamification of the learning process: lessons learned*. 4(1).
- Garavit, J., De, M. E., Gracia, Á., Katrina, O., Vaquero, C., Alberto, C., & Lagares, A. (2013). *MÉTODOS INTERACTIVOS PARA LA EDUCACION. Interactive Methods For Education Métodos interativos para educação*.
- García I, & De la Cruz G. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo Didactic guides: necessary resources for autonomous learning. *EDUMECENTRO*, 6(3), 162–175. www.revedumecentro.sld.cu
- García R, Pérez A, & Torres A. (2018). *Educar para los nuevos Medios*.
- Gómez-Paladines, L. J., & Ávila-Mediavilla, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>

- Guerrero-Villegas, W., & Gallegos, M. (2023). Dinámicas interactivas, estrategias en la Educación Superior para alcanzar las competencias profesionales. *Etic@ net. Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 23(1).
- Guevara, C. (2018). *Estrategias de Gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales*.
- Gutiérrez-Delgado, J., Gutiérrez-Ríos, C., & Gutiérrez-Ríos, J. (2018). *Estrategia Metodológicas de enseñanza y aprendizaje* (Vol. 45).
- Hamari J, & Koivisto D. (2013). *La gamificación en educación pedagógica*.
- Ibadango-Galeano, E., Vargas-Chagna, L., Gallegos Varela, M., Vélez-Meza, M., & Placencia-Enriquez, E. (2020, December). Storytelling digital: experience and technology in designs of tele-collaborative projects in higher education. In International Conference on Applied Technologies (pp. 151-163). Cham: Springer International Publishing.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). *Gamification in Education: What, How, Why Bother?* (Issue 2).
- Londoño, L., & Rojas, M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493–512. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- Mendoza, J. (2019). *Facultad de educación e idiomas*. 0–123.
- Ministerio de Educación. (2010). *Ministerio de educación*.
- Ministerio de educación. (2016). Lengua y Literatura en el subnivel. *Educación General Básica Elemental*, 74–104. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/2-LL.pdf>
- Molinero, M. del C., & Chávez, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 10(19). <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Moreira, Y. M., & Acuña, R. W. (2022). El uso de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de segundo de básica. *MQRInvestigar*, 6(4), 621–645. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.621-645>
- Moreno, L., Directora, G., Gross, J. A., José, M., Duque, G., Antonio, M., Pazmiño, A., Ajila, J., Almeida, Lady, Amaya, M., Arévalo, J., Astorga, A., Cadena, F., Chicaiza, E., Cisneros, C., Conrado, F., Espinosa, A., Espinoza Víctor, S., María, E., ... Zambrano, J. (2018). *LA EDUCACIÓN EN EL ECUADOR*. www.evaluacion.gob.ec
- Murillo, J., & Román, M. (2008). *REVISTA IBEROAMERICANA DE EVALUACIÓN EDUCATIVA*. 1.
- Ocón Galilea, R. (2016). La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico. *E-Innova BUCM*, 60, 1–10.
- Oliva, H. A. (2016). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario*. 44.
- Olvera, N., & García, C. (2019). *Teacher's role in adaptative learning*. www.filha.com.mx.
- ONU. (2017). Educación de calidad: por qué es importante. *Un.Org*, 1–6. http://www.un.org/%0Ahttp://www.un.org/sustainabledevelopment/es/wp-content/uploads/sites/3/2016/10/4_Spanish_Why_it_Matters.pdf

- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredai, M. (2018). Gamification in education: An overview on the state of the art. *Educacao e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Plan Nacional de Desarrollo. (2017). www.planiacion.gob.ec
- Prendes, P., & Cerdán, F. (2021). Advanced technologies to face the challenge of educational innovation. *RIED-Revista Iberoamericana de Educacion a Distancia*, 24(1), 35–53. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.28415>
- Quinquer, D. (2014). *Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción, cooperación y participación* Dolors Quinquer.
- Rivera-Vargas, P., Neut, P., Lucchini, P., & Pascual Pol Prunera, S. Y. (2019). *PEDAGOGÍAS EMERGENTES EN LA SOCIEDAD DIGITAL (VOLUMEN I)*.
- Roig-Vila, R., & Pascual- Luna, A. (2013). Las competencias digitales de los futuros docentes. Un análisis con estudiantes de Magisterio de Educación Infantil de la Universidad de Alicante. *@tic. Revista d'innovació Educativa*, 0(9). <https://doi.org/10.7203/attic.9.1958>
- Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A., & Bracero-Huertas, D. (2021). *Use of Kahoot as a motivating element in the teaching-learning process* (Vol. 4, Issue 1). <https://doi.org/.29166/catedra.v4i1.2815> UsodeKahootcomoelementomotivadorenelpromocionenseñanza-aprendizaje
- Rosel, M., Ruano, B., Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (2010). *¿CÓMO FOMENTAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AULA? 1. ¿Cómo surgió el aprendizaje significativo?*
- Sagñay, M. (2021). *Universidad Nacional de Chimborazo*.
- Sampieri, C. (2014). *Metodología de la Investigación*.
- Sánchez, & Pareja. (2015). *La gamificación como estrategia pedagógica en el contexto escolar*.
- Sandia, B., & Montilva, J. (2020). Tecnologías Digitales en el Aprendizaje-Servicio para la Formación Ciudadana del Nuevo Milenio. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1). <https://doi.org/10.5944/ried.23.1.24138>
- Senplades. (2017). *Ecuador Consejo Nacional de Planificación*.
- Subsecretaría de Informática. (2009). *Estrategia para la Implementación de Software Libre en la Administración Pública Central*.
- Torres, P., & Cobo, J. (2017). *Tecnología educativa de los fines de la educación*.
- Trujillo, C., Miguel, Toro, N., Kennedy, R., Lomas, T., & Milton, M. (2019). *Investigación Cualitativa*.
- UNESCO. (2014). *Indicadores de cultura para el desarrollo. Manual metodológico. Patrimonio, Relevancia de la dimensión para la cultura y el desarrollo*. https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/iucd_manual_metodologico_1.pdf%0Awww.unesco.org/creativity/cdis
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. www.unicef.org/publications
- Universidad Madrid. (2019). *La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico*.

- Varela, M. G., Andrade, A. V. B., & Toro, M. N. (2018). TAC como eje de formación para docentes universitarios. In *Las TIC como plataforma de teleformación e innovación educativa en las aulas* (pp. 59-74). Egregius.
- Vargas, & Henriquez. (2015). *Gamificacion_continua*.
- Vega, C., García, D., Castro, A., & Erazo, J. (2020). Retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de pandemia. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 200. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1040>
- Vera, P. M., Moreno, E. J., Rodríguez, A., Carina Vázquez, M., Valles, F. E., & Cescon, J. G. (2014). *Gamificación en el Ámbito Universitario-Análisis e Implementación de Elementos de Juegos*.
- Verduga, H., & Yanitza, L. (2020). *UTMACH*.
- Vergara. (2020a). *Gamificacion y enseñanza de Lengua y Literatura: Una propuesta didactica para Bachillerato general unificado*.
- Vergara. (2020b). *La Gamificación y enseñanza de lengua y literatura*.
- Villarreal, M. (2018). *El diseño de entornos digitales de aprendizaje*.
- Viloria, H. (2019). *Dialnet-UsodeLasHerramientasComunicativasEnLosEntornosVirt-7319399*.
- Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de Las Ciencias*, 6(3), 349–369. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402/2501>

ANEXOS

Anexo 1: Aceptación a la realización del proyecto de investigación.



UNIDAD EDUCATIVA INTERNACIONAL "PENSIONADO ATAHUALPA"



Ibarra, 20 de julio de 2022
Oficio Nro. 089 RECTORADO

Ing. José Guillermo Jácome Msc.
**COORDINADOR DE LA MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA (EN LÍNEA)**
En su despacho.-

Me permito informar a Usted que el (la) señor(a): **PAREDES TORRES XIMENA ALEXANDRA**, con número de cédula 1002520615, estudiante del Programa de **Maestría en Tecnología e Innovación Educativa (En Línea)** ha sido aceptado (a) en esta Institución para realizar su Trabajo de Grado. La Institución brindará las facilidades e información necesarias para el desarrollo de la investigación.

Agradezco su atención.

Atentamente,


Mgs. Juan Carlos Salas Subía
RECTOR



DIRECCIÓN: El Milagro - San José de Canarville s/n
TELÉFONO: 062542115
CELL: 0983878326
WEB: www.pensionadoatahualpa.edu.ec
E-MAIL: fuepma@hotmail.com
planificaconesuepa@hotmail.com

Anexo 2: Encuestas y Validaciones dirigidos a Docentes y Estudiantes y Expertos.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (EN LÍNEA)

Ibarra, 13 de febrero de 2023

Magister

Mauricio Rea

DOCENTE

De mis consideraciones:

Mediante el presente, solicito muy comedidamente se dignen validar las encuestas de Investigación del Proyecto **"LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO NIVEL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "INTERNACIONAL" PENSIONADO ATAHUALPA CIUDAD DE IBARRA"**. Previo al título de: Maestría en Tecnología e Innovación Educativa (En Línea), para lo cual, se dignará encontrar adjunto las encuestas y los instrumentos de validación.

Objetivos de la Investigación

❖ **Objetivo General:** Analizar las herramientas de gamificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes de 8vo año nivel básica superior de la Unidad Educativa "Internacional" Pensionado Atahualpa de la Ciudad de Ibarra.

Objetivos Específicos:

1. Diagnosticar el nivel de conocimiento de las herramientas de gamificación de los docentes y estudiantes del 8vo año nivel Básica Superior.
2. Diseñar la herramienta de gamificación para el proceso de enseñanza -aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de 8vo año nivel básica superior.
3. Validar la herramienta de gamificación de los docentes de 8vo año para mejorar el nivel de aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa "Internacional" Pensionado Atahualpa de la Ciudad de Ibarra.

Por la atención que se sirva dar al presente, le anticipo mis debidos agradecimientos.

Atentamente,



Lic. Alexandra Paredes T.

C.C.: 1002520615



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (EN LÍNEA)

"LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO NIVEL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "INTERNACIONAL" PENSIONADO ATAHUALPA CIUDAD DE IBARRA"

ENCUESTA A DOCENTES

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: "Determinar si los Docentes aplican a la gamificación como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la Lengua y Literatura".

DATOS INFORMATIVOS:

Lugar: Unidad Educativa "Internacional" Pensionado Atahualpa"

Fecha: _____

Encuestador: Alexandra Paredes

Encuestados: Docentes de la Institución

INSTRUCCIONES

- ✓ No escriba su nombre la encuesta es anónima.
- ✓ Encierre en un círculo la respuesta
- ✓ La información es confidencial

PREGUNTAS:

1.- ¿La didáctica que utiliza actualmente en la clase de Lengua y Literatura es motivadora y capta la atención en sus estudiantes?

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

2.- ¿Identifica usted acerca de las competencias digitales necesarias para ejercer la labor como docente?

- a) Si
- b) No

3.- ¿Qué tipo de competencias digitales utiliza usted para mantener motivados a sus estudiantes en sus clases de educativas?

- a) Lúdicas o gamificación
- b) Colaborativas
- c) Pasivas

4. En su práctica como docente, valore el nivel de uso de gamificación mediante herramientas y recursos digitales de aprendizaje en el aula

- a) Muy alto
- b) Alto
- c) Medio
- d) Bajo

5.- ¿Qué factores afectivos se desarrollan al aplicar la gamificación en el proceso de la enseñanza?

- a) Dependencia positiva
- b) Competencia sana
- c) Aprendizaje experimental
- d) Autonomía

6.- ¿Qué dificultades considera usted que pueden presentarse al aplicar la gamificación en el aula?

- a) Exceso de juego
- b) Costo
- c) Aislamiento
- d) Formación de antivalores

7.- ¿Considera usted que los materiales didácticos lúdicos o de gamificación facilitan el proceso de aprendizaje?

- a) Si
- b) No
- c) A veces

8.- ¿De las siguientes herramientas digitales cuales utiliza para el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura?

- a) Live worsheets
- b) Geneally
- c) Wordwall
- d) Canvas
- e) Otras:

9.- ¿Considera usted que la aplicación de actividades de gamificación e interacción del estudiante en el aula genera nuevas experiencias educativas que apoyan al desarrollo del aprendizaje?

- a) Si
- b) No
- c) A veces

10. ¿Le interesaría usted tener una propuesta de herramientas digitales para la enseñanza de Lengua y Literatura?

- a) De acuerdo
- b) Poco de acuerdo
- c) Nada de acuerdo

¡Gracias por su colaboración!



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (EN LÍNEA)

En la siguiente matriz marque con una X el criterio de evaluación según corresponda en cada ítem. De ser necesario realice la observación en el apartado correspondiente.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUALITATIVO				
ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
Instrucción breve, clara y completa.		X		
Formulación clara de cada pregunta.	X			
Comprensión de cada pregunta.	X			
Coherencia de las preguntas en relación con el objetivo.	X			
Relevancia del contenido	X			
Orden y secuencia de las preguntas	X			
Número de preguntas óptimo		X		

Observaciones:

- El cuestionario en su totalidad asume que los docentes encuestados ya conocen sobre el concepto de gamificación. Sólo si esto implica alguna dificultad en la aplicación del instrumento, considere colocar al inicio un breve concepto sobre competencias digitales y gamificación (sólo si fuera necesario).
- Sugiero adicionar una pregunta sobre la frecuencia en la que los docentes usan gamificación.

- ❖ A continuación, marque con una X en el criterio de evaluación según el análisis de cada pregunta que conforma el cuestionario, las cuales se encuentran representadas en el siguiente instrumento de evaluación como Ítem. De ser necesario realice la observación en el casillero correspondiente.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUANTITATIVO				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACIONES
Ítem	Dejar	Modificar	Eliminar	
1	X			
2		X		Se sugiere poner: "¿Qué nivel de conocimiento considera usted poseer acerca de las competencias digitales necesarias para ejercer la labor como docente? Y poner las opciones de respuesta en escala (por ejemplo: mucho, poco, nada). Hay que considerar que, si alguien contesta nada entonces implica que prácticamente no contestará el resto de las preguntas. Por ello es necesario cambiar el contexto de la pregunta.
3	X			
4	X			
5	X			
6	X			
7	X			
8		X		En la pregunta 8 corregir falta ortográfica (cuáles). ¿La opción b es Genially?
9				
10		X		En la pregunta 10 poner "Le interesaría tener una propuesta..."

ENCUESTA A ESTUDIANTES
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: "Determinar si los docentes aplican competencias digitales de gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura".

DATOS INFORMATIVOS:

Lugar: Unidad Educativa "Internacional" Pensionado Atahualpa"

Fecha: _____

Encuestador: Alexandra Paredes

Encuestados: Docentes de la Institución

INSTRUCCIONES

✓ No escriba su nombre la encuesta es anónima.

✓ Encierre en un círculo la respuesta

✓ La información es confidencial

1. ¿La clase de Lengua y Literatura es dinámico y entretenido?

a) Si

b) No

c) A veces

2. ¿El docente aplica métodos interactivos y llamativos al momento de enseñar un tema determinado?

a) Si

b) No

c) A veces

3. ¿Qué metodologías utiliza el docente para la enseñanza de Lengua y literatura?

- a) Actividades con temas de interés para los estudiantes
- b) Clase expositiva
- c) Juegos con premios, insignias, recompensas, puntos, etc.
- d) Proyectos de aula
- e) Otra: Cuál:

4. ¿Su docente inventiva el uso de herramientas digitales para mejorar su aprendizaje?

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

5. Aprendo mejor Lengua y Literatura con actividades divertidas, ¿que cuando me hacen revisar solo texto?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

6. ¿Le interesaría a usted que el docente de Lengua y literatura aplique en clases estrategias con juegos, premios, insignias, recompensas, puntos, etc.?

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

7. ¿Considera que, al aplicar las estrategias descritas anteriormente, mejorará su aprendizaje en la asignatura?

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

8. De las siguientes herramientas digitales cuales utiliza el docente para la enseñanza de Lengua y Literatura?

- a) Live worsheets
- b) Geneally
- c) Wordwall
- d) Canvas
- e) Otras:

9. ¿Cree usted que su docente al usar herramientas digitales de gamificación como metodología de aprendizaje ayudaría a aumentar su motivación por el estudio?

- a) Si
- b) No
- c) A veces

10. ¿Le gustaría que su docente de Lengua y Literatura utilice herramientas digitales en el aprendizaje?

- a) Si
- b) No
- c) A veces

¡Gracias por su colaboración!



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

En la siguiente matriz marque con una X el criterio de evaluación según corresponda en cada ítem. De ser necesario realice la observación en el apartado correspondiente.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUALITATIVO				
ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
Instrucción breve, clara y completa.	X			
Formulación clara de cada pregunta.		X		
Comprensión de cada pregunta.	X			
Coherencia de las preguntas en relación con el objetivo.	X			
Relevancia del contenido	X			
Orden y secuencia de las preguntas	X			
Número de preguntas óptimo		X		

Observaciones:

- En el objetivo cambiar a "Determinar si los estudiantes..."
- Encuestados: Estudiantes de la Institución.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (EN LÍNEA)

A continuación, marque con una X en el criterio de evaluación según el análisis de cada pregunta que conforma el cuestionario, las cuales se encuentran representadas en el siguiente instrumento de evaluación como Ítem. De ser necesario realice la observación en el casillero correspondiente.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUANTITATIVO				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACIONES
Ítem	Dejar	Modificar	Eliminar	
1		X		Debe haber concordancia: la clase es dinámica y entretenida.
2	X			
3	X			
4		X		Su docente incentive...
5		X		Poner: ¿Usted aprende mejor Lengua y Literatura con actividades divertidas que cuanto le hacen revisar solo texto?
6	X			
7	X			
8		X		Colocar la apertura de pregunta ¿ al inicio y corregir: cuáles. Y en la opción b es Genially
9	X			
10	X			
11	X			Se sugiere adicionar una pregunta sobre el trabajo colaborativo y la gamificación, por ejemplo: "¿Cree que las actividades de gamificación le han

				ayudado a trabajar en equipo con sus compañeros?"
12	X			Se sugiere adicionar la pregunta: "¿Cree que las actividades de gamificación le han ayudado a entender los conceptos difíciles?"
13	X			Se sugiere adicionar la pregunta: "¿Cree que las actividades de gamificación han sido desafiantes pero alcanzables?"

Observaciones: Las preguntas adicionales se sugieren para que, luego de aplicar la propuesta, se tenga una mejor comprensión de la evolución del proceso al utilizar gamificación y se analicen mejor los resultados.



Escaneé el código QR con
WAPPEN para obtener el contacto del evaluador.

Firma del Evaluador

Apellidos y nombres completos	Mauricio Rea
Título académico	Magister
Institución de Educación Superior	Universidad Técnica del Norte
Correo electrónico	mrea@utn.edu.ec
Teléfono	0986099536

Fecha de envío para la evaluación del experto:	13 de febrero del 2023
Fecha de revisión del experto:	15 de febrero de 2023



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (EN LÍNEA)

Ibarra, 12 de febrero de 2023

Magíster

Nancy Cervantes

DOCENTE

De mis consideraciones:

Mediante el presente, solicito muy comedidamente se dignen validar las encuestas de Investigación del Proyecto "LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO NIVEL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "INTERNACIONAL" PENSIONADO ATAHUALPA CIUDAD DE IBARRA". Previo al título de: Maestría en Tecnología e Innovación Educativa (En Línea), para lo cual, se dignará encontrar adjunto las encuestas y los instrumentos de validación.

Por la atención que se sirve dar al presente, le anticipo mis debidos agradecimientos.

Atentamente,

Lic. Alexandra Paredes T.

C.C.: 1002520615



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (EN LÍNEA)

"LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO NIVEL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "INTERNACIONAL" PENSIONADO ATAHUALPA CIUDAD DE IBARRA"

ENCUESTA A DOCENTES

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: "Determinar si los Docentes aplican la gamificación como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la Lengua y Literatura".

DATOS INFORMATIVOS:

Lugar: Unidad Educativa "Internacional" Pensionado Atahualpa"

Fecha: _____

Encuestador: Alexandra Paredes

Encuestados: Docentes de la institución

INSTRUCCIONES

- ✓ No escriba su nombre la encuesta es anónima.
- ✓ Encierre en un círculo la respuesta
- ✓ La información es confidencial

PREGUNTAS:

1.- ¿La didáctica que utiliza actualmente en la clase de Lengua y Literatura es motivadora y capta la atención en sus estudiantes?

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

2.- ¿Identifica usted las competencias digitales necesarias para ejercer la labor como docente?

a) Si

Eliminado: S

b) No

3.- ¿Qué tipo de competencias digitales utiliza usted para mantener motivados a sus estudiantes en sus clases de educativas?

a) Lúdicas o gamificación

b) Colaborativas

c) Pasivas

4. En su práctica como docente, valore el nivel de uso de gamificación mediante herramientas y recursos digitales de aprendizaje en el aula.

Eliminado:

a) Muy alto

b) Alto

c) Medio

d) Bajo

5.- ¿Qué factores afectivos se desarrollan al aplicar la gamificación en el proceso de la enseñanza?

Comentado [NC1]: Esta pregunta sería válida para aquellos docentes que apliquen la gamificación en el aula. Caso contrario no podrían responder.

a) Dependencia positiva

b) Competencia sana

c) Aprendizaje experimental

d) Autonomía

e) Tolerancia

f) Otro:

6.- ¿Qué dificultades considera usted que pueden presentarse al aplicar la gamificación en el aula?

Comentado [NC2]: Realizó alguna indagación previa que asegure que los docentes conocen sobre gamificación?

a) Exceso de juego

Comentado [NC3R2]: Suponiendo que todos los docentes de su institución conocen sobre gamificación, la pregunta sería válida.

b) Costo

c) Aislamiento

d) Formación de antivaleores

e) Otras:

7.- ¿Considera usted que los materiales didácticos lúdicos o de gamificación facilitan el proceso de aprendizaje?

Eliminado: S

a) Si

b) No

c) A veces

8.- ¿De las siguientes herramientas digitales cuáles utiliza para el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura?

- a) Live worksheets
- b) Genially
- c) Wordwall
- d) Canvas
- e) Otras

Eliminado: cuáles

9.- ¿Considera usted que la aplicación de actividades de gamificación e interacción del estudiante en el aula genera nuevas experiencias educativas que apoyan al desarrollo del aprendizaje?

- a) Si
- b) No
- c) A veces

Comentado [NC4]: Otra alternativa podría ser ninguna

Eliminado: si

10. ¿Le interesaría a usted tener una propuesta de herramientas digitales para la enseñanza de Lengua y Literatura?

- a) De acuerdo
- b) Poco de acuerdo
- c) Nada de acuerdo

Comentado [NC5]: Las opciones de respuesta deberían ser: Mucho, Poco, Nada

¡Gracias por su colaboración!



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (EN LÍNEA)

En la siguiente matriz marque con una X el criterio de evaluación según corresponda en cada ítem. De ser necesario realice la observación en el apartado correspondiente.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUALITATIVO				
ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
Instrucción breve, clara y completa.	X			
Formulación clara de cada pregunta.		X		
Comprensión de cada pregunta.		X		
Coherencia de las preguntas en relación con el objetivo.		X		
Relevancia del contenido	X			
Orden y secuencia de las preguntas	X			
Número de preguntas óptimo		X		

Observaciones: Si existe algún sondeo diagnóstico, en el que se afirme que los docentes tienen conocimiento sobre el concepto y uso de la gamificación, la encuesta estaría bien, caso contrario debería incluir una pregunta que direcciona, las preguntas que el docente debe responder respecto al tema.

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (EN LÍNEA)

A continuación, marque con una X en el criterio de evaluación según el análisis de cada pregunta que conforma el cuestionario, las cuales se encuentran representadas en el siguiente instrumento de evaluación como ítem. De ser necesario realice la observación en el casillero correspondiente.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUANTITATIVO				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACIONES
Ítem	Dejar	Modificar	Eliminar	
1	x			
2	x			
3	x			
4	x			
5		x		Dejar si dispone de la información diagnóstica, caso contrario modificar o insertar pregunta que dirija las preguntas a responder. Las sugerencias de corrección se encuentran marcadas en cada pregunta.
6		x		
7		x		
8	x			
9	x			
10		x		Opciones de respuesta

1001735412 NANCY NOHEMY CERVANTES RODRIGUEZ
2023-02-13 18:01:05:00



Firma del Evaluador


C.C.: 1001735412

Apellidos y nombres completos	Cervantes Rodríguez Nancy Nohemy
Título académico	MSc en Tecnologías para la Gestión y Práctica docente
Institución de Educación Superior	UTN
Correo electrónico	nncervantes@utn.edu.ec
Teléfono	0989177743

Fecha de envío para la evaluación del experto:	12 de febrero del 2023
Fecha de revisión del experto:	

Anexo 4: Instrumento de Validación de la Propuesta de Expertos.

 						
UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE						
FACULTAD DE POSGRADO						
MAESTRIA EN TECNOLOGIA E INNOVACION EDUCATIVA						
INSTRUMENTO DE VALIDACION DE LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACION PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL AREA DE LENGUA Y LITERATURA						
OBJETIVO:	Validar el diseño de la guía didáctica basada en la plataforma Kahoot dirigida a los docentes para mejorar el aprendizaje en los estudiantes de 8vo nivel educación básica superior					
NOMBRE DEL EVALUADOR:	Mauricio Rea Peñasfel					
FECHA DE EVALUACION:	8 de junio de 2023					
TITULO O PROFESION:	Ingeniero en Sistemas Computacionales					
FORMA DE EVALUACION:	Presencial() Online(X)					
EXPERIENCIA PROFESIONAL:	Desarrollo de software y docencia universitaria					
MEDIO DE EVALUACION:	Presencial() Zoom(X)					
INSTRUCCION:	A continuación encontrará los aspectos más relevantes que engloban el diseño de la guía didáctica con la herramienta Kahoot con fines educativos y pedagógicos, para lo cual debe marcar con una X en las casillas que según su criterio profesional considere pertinente					
CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	ESCALA VALORATIVA				
		Deficiente 1	Regular 2	Buena 3	Muy Buena 4	Excelente 5
FINALIDAD	Se cumplen los objetivos de la investigación planteada					5
	Se aplica la metodología de aprendizaje (ERCA)(Experiencia, Reflexión, Conceptualización, Aplicación)					5
DISEÑO	Armonía de colores, textos, iconos e imágenes				4	
	Ordenación de áreas o espacios virtuales funcionales					5
	Combina actividades adecuadas y de fácil acceso					5
	Facilidad de uso para el docente					5
	Plataforma de fácil uso y sencillo para aprender					5
	Combina actividades adecuadas para el nivel de educación escogido					5
	Redacción clara y precisa					5
HERRAMIENTAS DE	Facilita la comunicación sincrónica (videos, preguntas y respuestas)				4	
	utilizado es adecuado para el grupo de investigación					5
	Combina información relevante					5

COMUNICACIÓN Y DE APRENDIZAJE	Los recursos de la herramienta digital facilitan el aprendizaje y el estudio						5
ASPECTOS ACADÉMICOS	Promueve la capacidad de interactuar entre estudiantes y docente						5
	Existe una organización lógica en las actividades de la propuesta						5
	Creación de trabajo individuales y competitivos						5
	Estructura didáctica (retroalimentación, actividades y evaluación)				4		
	Se trabaja la parte emocional y motivacional del estudiante						5
	Existe organización en la redacción de información						5
	Permite la tutorización y acompañamiento del docente						5
PUNTAJE TOTAL: (sobre 100 pts.)						97	
NOTA: Este instrumento fue adaptado de Meglari(2016) y Maenza (2016)							
Criterio de aplicabilidad (comentario final) - La herramienta propuesta es muy viable en su aplicación y tiene una alta incidencia en el proceso didáctico.							
 <small>Escanea el código QR para acceder al contenido de este instrumento.</small>							
FIRMA DEL EVALUADOR							



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

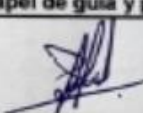


FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRIA EN TECNOLOGIA E INNOVACION EDUCATIVA

INSTRUMENTO DE VALIDACION DE LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL
ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA

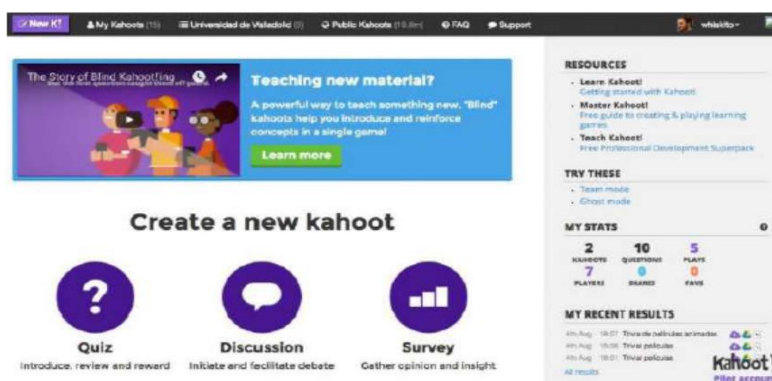
OBJETIVO:	Validar el diseño de la guía didáctica basada en la plataforma Kahoot dirigido a los docentes para mejorar el aprendizaje en los estudiantes de 8vo nivel educación básica superior					
NOMBRE DEL EVALUADOR:	Nancy Nohemy Cervantes Rodríguez	FECHA DE EVALUACION:	9 de junio del 2023			
TITULO O PROFESION:	Magíster en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente	FORMA DE EVALUACION:	Presencial() Online(x)			
EXPERIENCIA PROFESIONAL:	Docente de Progrado y Posgrado UTN	MEDIO DE EVALUACION:	Presencial() Teams(X)			
INSTRUCCION:	A continuación encontrará los aspectos más relevantes que engloban el diseño de la guía didáctica con la herramienta Kahoot con fines educativos y pedagógicos, para lo cual debe marcar con una X en las casillas que según su criterio profesional considere pertinente					
CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	ESCALA VALORATIVA				
		Deficiente 1	Regular 2	Buena 3	Muy Buena 4	Excelente 5
FINALIDAD	Se cumplen los objetivos de la investigación planteada					X
	Se aplica la metodología de aprendizaje (ERCA)(Experiencia, Reflexión, Conceptualización, Aplicación)					X
DISEÑO	Amonía de colores, textos, íconos e imágenes					X
	Definición de áreas o espacios virtuales funcionales					X
	Contiene actividades adecuadas y de fácil acceso					X
	Facilidad de uso para el docente					X
	Plataforma de fácil uso y sencillo para aprender					X
	Contiene actividades adecuadas para el nivel de educación escogido					X
	Redacción clara y precisa					X

HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN Y DE APRENDIZAJE	Facilita la comunicación sincrónica (videos, preguntas y respuestas)						X
	El vocabulario utilizado es adecuado para el grupo de investigación						X
	Contiene información relevante						X
	Los recursos de la herramienta digital facilitan el aprendizaje y el estudio						X
ASPECTOS ACADÉMICOS	Promueve la capacidad de interactuar entre estudiantes y docente						X
	Existe una organización lógica en las actividades de la propuesta						X
	Creación de trabajo individuales y compartidos						X
	Estructura didáctica (retroalimentación, actividades y evaluación)						X
	Se trabaja la parte emocional y motivacional del estudiante						X
	Existe organización en la redacción de información						X
	Permite la tutorización y acompañamiento del docente						X
PUNTAJE TOTAL: (sobre 100 pts.)							
NOTA: Este instrumento fue adaptado de Megas(2016) y Maenza (2016)							
Criterio de aplicabilidad: Cumple con su papel de guía y puede ser aplicado a otras instituciones.							
 FIRMA DEL EVALUADOR							

Anexo 5

TUTORIAL: CÓMO CREAR UN KAHOOT PARA USAR EN CLASE CON PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Kahoot se divide en dos páginas: Kahoot.it y GetKahoot.com. La primera sirve para unirse a una partida, ¡mientras que la segunda es el verdadero centro de mandos, donde el docente puede poner en marcha un Kahoot, utilizar los de otros o crear los suyos propios.

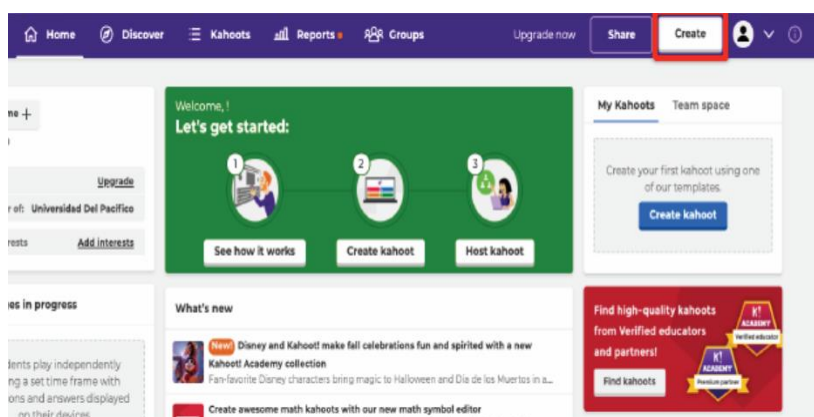


Una vez que tengas tú cuenta activa puedes autenticarte en la plataforma para acceder a una web como la de aquí arriba para crear un Kahoot desde cero a través de las tres opciones inferiores.

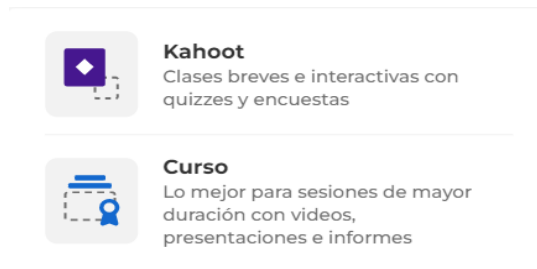
Crear un Kahoot : El Quiz

¡Quiz! es el término anglosajón utilizado para el Kahoot más tradicional: **un juego de preguntas y respuestas**, y que es el planteamiento ideal para utilizar esta herramienta en el aula.

1. Ya en la web de Kahoot, haz clic en el botón “Create”.

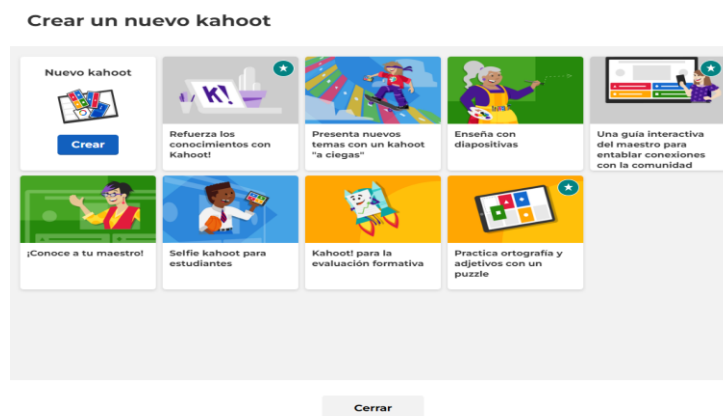


1. Posteriormente nos da la posibilidad que deseamos crear



- a. “Kahoot”: si seleccionamos esta opci3n podremos generar nuestros cuestionarios. En esta nos centraremos.
- b. “Curso”: si seleccionamos esta opci3n podremos generar cursos.

3. Al presionar en Kahoot aparece el siguiente cuadro de di3logo.



4. Al seleccionar la opci3n de “Crear”, la plataforma nos muestra una ventana como la figura a continuaci3n, donde encontraremos los siguientes campos para completar.

Al presionar en Ingresar t3tulo aparece el siguiente cuadro de di3logo.

Resumen del kahoot

T3tulo
 76

Descripci3n (Opcional)

Consejo: Una buena descripci3n ayudar3 a otros usuarios a encontrar tu kahoot.

Guardar en
 Cambiar

Idioma

V3deo de espera

Visibilidad
 Privado P3blico

M3sica de espera

Cancelar **Listo**

T3tulo: T3tulo del cuestionario, este campo es obligatorio.

Descripci3n: del cuestionario, es opcional.

Imagen de portada: la plataforma brinda la posibilidad de agregar una imagen que pueda representar el tema de nuestro cuestionario. No es obligatorio.

Guardar en: Permite guardar en la ubicación que usted seleccione.

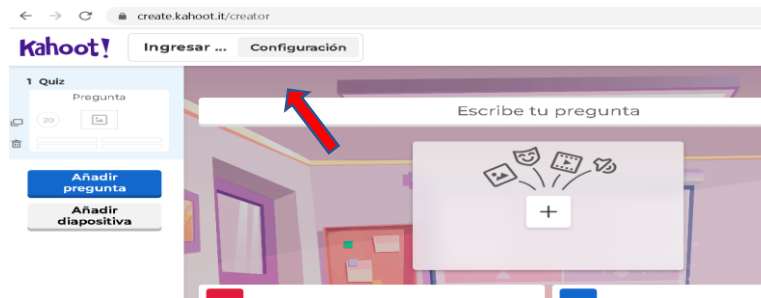
Video de espera: Permite coloca un video de YouTube mientras se espera para iniciar el juego o evaluación.

La visibilidad del cuestionario: podremos elegir entre “privado” y “publico” para que solo sea visible por nosotros o sea público respectivamente.

Idioma: esto servirá para luego facilitar la búsqueda de Kahoots creados en la plataforma.

Nota: una vez completado el formulario hacer click en el botón “Listo”

5.Coloca un título al juego, para lo cual haz clic en “**Configuración**”.



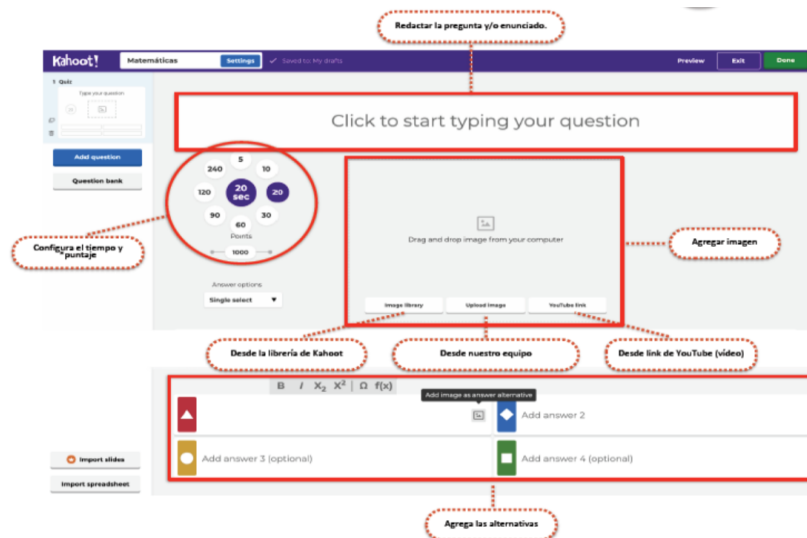
6.Colocamos un Título a nuestro Kahoot, una descripción (opcional), una imagen de portada referente al tema, y finalmente damos clic en Listo.



7. Esta siguiente ventana nos pedirá que añadamos las preguntas, con una interfaz igualmente muy intuitiva y sencillísima de utilizar. Pulsamos sobre “Add question” y la plataforma nos pedirá algunos datos sobre la pregunta, tal y como se muestra en la siguiente imagen:

Límite de tiempo: por defecto 20 segundos (de esto dependerá en parte la dificultad) de las respuestas.

Posibles respuestas: al menos dos y hasta cuatro. Debes hacer clic en el ‘tick’ para marcar cuál es la correcta respuesta.



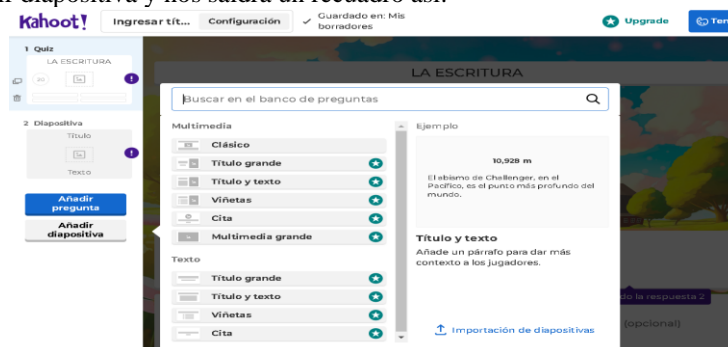
Recursos: en el caso en el que quieras ampliar la información de la pregunta se puede añadir una imagen o un vídeo. Esto es muy interesante para contextualizar la pregunta, y también puede utilizarse para plantear preguntas alrededor de la imagen o vídeo que se haya insertado. Una vez que hayas complementado estos datos, la pantalla debería lucir así:



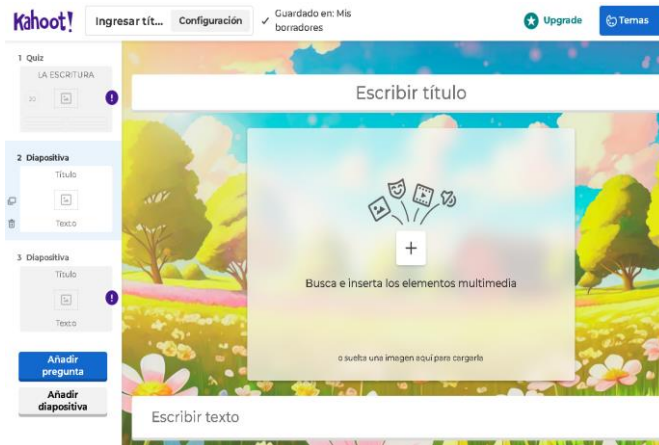
Para continuar, pulsa en siguiente (“Next”) Añadir más respuestas y la pregunta se añadirá a tu Kahoot

Para incluir un video:

-Damos Clic en añadir diapositiva y nos saldrá un recuadro así:



-Luego damos clic en “Clásico” y nos aparecerá lo siguiente:



-Completamos el nombre del título, y alguna indicación sobre lo que queremos que realice el estudiante en la actividad, luego damos clic en insertar elementos multimedia: video YouTube. Una vez ingresados debemos tener el link o video que vamos a insertar

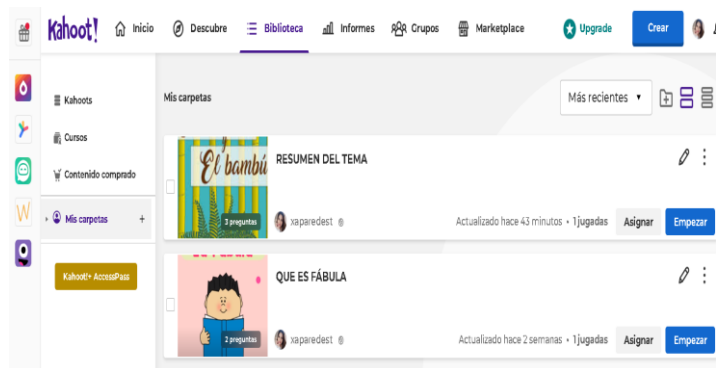


-Damos clic en el título del video y nos mostrara una pantalla del tiempo de inicio y finalización del video, ejemplo si es de 4 minutos podemos reducirlo a mostrar lo mas importante para que los estudiantes puedan observar, y finalmente damos clic "Añadir".



Esta opción de insertar un video para su presentación es necesario ingresar preguntas sobre el video expuesto, para mayor veracidad del juego.

Necesitarás crear más preguntas repitiendo los últimos pasos y hasta que consideres necesario. Una vez realizado se guardará en la sección "Mis carpetas" de la página principal, y podrás jugarlo cuando quieras con tus estudiantes.



En esta aplicación el docente tiene el control de la plataforma, teniendo accesibilidad en cualquier lugar y tiempo por medio del computador o teléfono móvil con conexión a internet, una contraseña y nombre de usuario que se genera una sola vez como docente.

Kahoot es una herramienta de aprendizaje que puede ser utilizada con diferentes finalidades como ver conocimientos previos sobre un tema, conocer los aspectos más importantes de una unidad antes de empezarla o una vez terminada o comprobar lo que se ha aprendido, evaluar el grado de comprensión de una determinada lectura o debatir sobre un tema ya expuesto.

Anexo 6

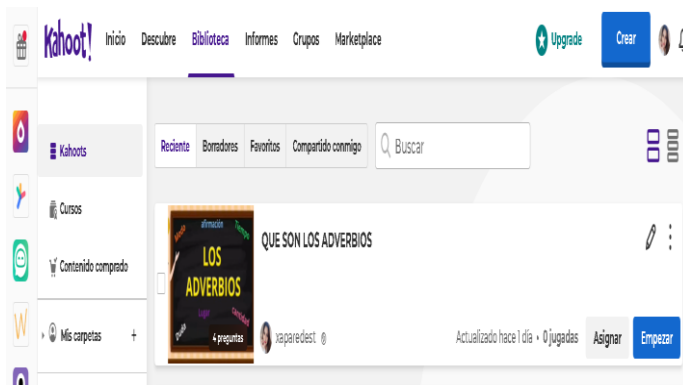
TUTORIAL: FUNCIONAMIENTO DE KAHOOT PARA EL DOCENTE

Su funcionamiento es sencillo, los pasos que debes seguir para jugar son los siguientes:

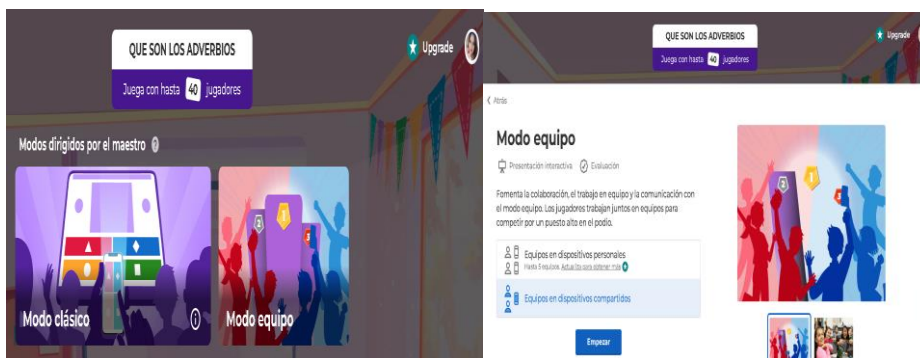
- Primero el docente debe introducir sus claves para que los alumnos puedan introducir los dígitos y que todos jueguen al mismo Kahoot.

Ingreso a Kahoot

- Una vez que el docente ya está en su cuenta, deberá seleccionar el Kahoot que quiere utilizar en la sesión. En este caso vamos a utilizar uno creado por nosotros mismos que se encuentra en nuestra Biblioteca Kahoot.



- Cuando ya tenemos seleccionado el juego seleccionamos el botón de play. Esto nos llevará a otra pantalla la cual te da la opción de jugar individual o en grupo, y empezaremos a ver ya que así los alumnos demuestran lo que saben y lo que no en esa sesión de repaso.



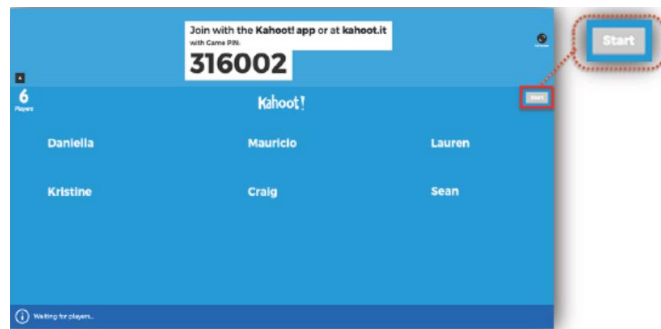
- Una vez que ya hemos elegido la opción, nos sale un código que será el que debe introducir los alumnos para poder jugar.



- Los estudiantes o grupos deberán ingresar a <https://kahoot.it/> desde su laptop, o dispositivo móvil y escribir el PIN que aparece para unirse al juego.



- Una vez que todos los nombres o grupos de los jugadores aparezcan en la pantalla, haz clic en “Start” (Empezar) para dar inicio al juego.



- En el dispositivo del profesor saldrá reflejada por unos segundos la pregunta a la que deberán contestar los alumnos, mientras que en el de los estudiantes estará cargando la pregunta. Seguidamente en el dispositivo del profesor saldrá la pregunta con las posibles respuestas, mientras que en el del estudiante solo saldrán las respuestas, pero con figuras y colores.

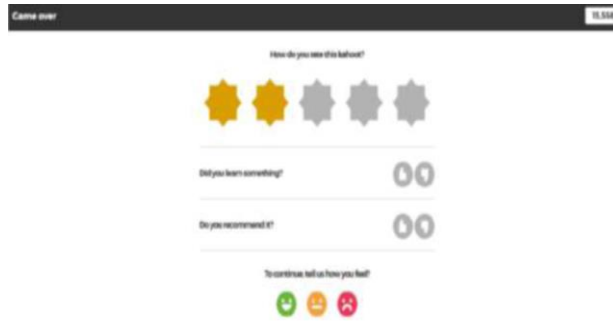


Los estudiantes o grupos deberán responder dentro del tiempo estipulado, pero si responden en el menor tiempo posible, consiguen más puntos. Una vez que han respondido, en la pantalla del docente aparecerá la respuesta correcta y cuántos estudiantes han acertado o fallado. Por otro lado, a los estudiantes les aparecerá una pantalla dependiendo de si han respondido bien, mal o no han respondido.

- Al avanzar por cada una de las preguntas del Kahoot se mostrará el scoreboard (tablero de puntuación) con los puntos obtenidos por cada jugador, como se muestra en la siguiente imagen:



- Una vez contestadas todas las preguntas los alumnos deberán responder a unas preguntas que Kahoot les propone:
 - How do you rate this Kahoot!?! (¿Cómo valora este Kahoot!?)
 - Did you learn something? (¿Ha aprendido algo?)
 - Do you recommend it? (¿Lo recomendaría?)
 - To continue, tell us how you feel? (Para continuar, ¿Nos puede contar cómo se ha sentido?)



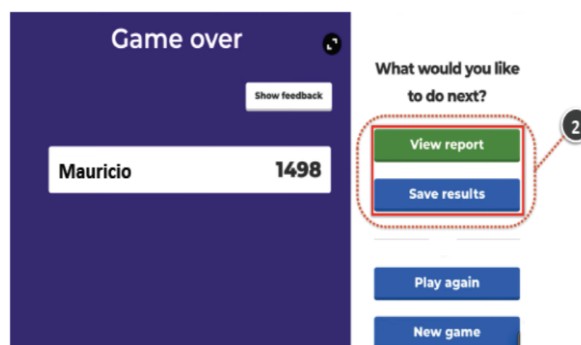
Y a los docentes les aparecen todas las valoraciones de los estudiantes.



- Al finalizar el juego, se mostrará el pódium con los tres primeros jugadores que obtuvieron la puntuación más alta. Para visualizar los reportes, haz clic en **“Get feedback”**.



- Para mirar el reporte del Kahoot haz clic en **View report**. Si, por el contrario, deseas guardar el reporte del Kahoot haz clic en **Save results**.



Los estudiantes no necesitan abrir una cuenta, solo requieren el pin de accesos para ser parte del juego. Los resultados obtenidos se pueden descargar en formato *.xls.

Para el docente, la aplicación le genera un reporte más detallado en Excel donde quedan registrados todos los puntajes de los estudiantes de manera detallada con las respuestas de cada uno de ellos lo que resulta importante y útil para realizar un trabajo más focalizado en las temáticas de las preguntas que resultaban mayor dificultad.

Describe los diferentes aspectos del dispositivo tecnológico planteado, si aplica, incluyendo capturas de pantallas y las diferentes actividades propuestas.

Para los jugadores:

Es necesario ingresar en el siguiente enlace: <https://Kahoot.it/> en donde se debe colocar el PIN que el docente entregará para que los estudiantes puedan ingresar al juego, luego marcar el patrón de figuras, que permitirá a los jugadores su ingreso y listo a jugar y a divertirse con la lectura o actividad a realizar, el equipo o estudiante ganador recibirá una recompensa, la misma que debe ser creada previamente, por el docente y las que se consideren apropiadas y llamativas para los estudiantes. A continuación, se exponen algunos de los incentivos que se les podrá otorgar a los jugadores ganadores.

Premios o recompensas para incentivar al estudiante o grupos ganadores:



Anexo 7

Verificadores de la Socialización y Validación de la Propuesta con los Docentes de la Unidad Educativa.

