

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA



TEMA:

**AULA VIRTUAL GAMIFICADA PARA DINAMIZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS
ESTUDIANTES DEL 4° AÑO DE E.G.B. DE LA ESCUELA “HIMMELMANN”**

Trabajo de grado previo a la obtención del título de Magister en Tecnología e Innovación
Educativa.

AUTOR:

Ruth Ximena Yaselga Fernández

DIRECTORA:

Ing. Daisy Elizabeth Imbaquingo Esparza PhD.

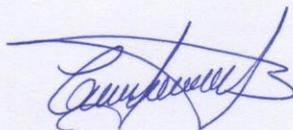
Ibarra 2023

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de directora del Trabajo de Investigación con el tema: "AULA VIRTUAL GAMIFICADA PARA DINAMIZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL 4º AÑO DE E.G.B. DE LA ESCUELA "HIMMELMANN", de autoría de Ruth Ximena Yaselga Fernández, para obtener el Título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa, doy fe que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a presentación y evaluación por parte del jurado examinador que se digne.

En la ciudad de Ibarra, a los 5 días del mes de diciembre del 2023.

Lo certifico:



Ing. Daisy Elizabeth Imbaquingo Esparza PhD.

C.C. 100287304-8

DIRECTORA DE TESIS

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	1002549853		
APELLIDOS Y NOMBRES	RUTH XIMENA YASELGA FERNANDEZ		
DIRECCIÓN	CAYAMBE CALLE ASCAZUBI Y ALIANZA		
EMAIL	rxyaselgaf@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO	023534081	TELÉFONO MÓVIL:	0982657221

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	AULA VIRTUAL GAMIFICADA PARA DINAMIZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL 4° AÑO DE E.G.B. DE LA “ESCUELA HIMMELMANN”
AUTOR (ES):	RUTH XIMENA YASELGA FERNANDEZ
FECHA: DD/MM/AAAA	04/12/2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA DE POSGRADO	MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA
TITULO POR EL QUE OPTA	MAGÍSTER EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA.
TUTOR	ING. DAISY ELIZABETH IMBAQUINGO ESPARZA PhD.

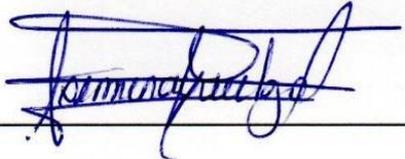
CONSTANCIAS

El autor manifiesta 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 el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 04 días del mes de diciembre del 2023

EL AUTOR:

Firma



Nombre: Ruth Ximena Yaselga Fernández

1002549853

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

AULA VIRTUAL GAMIFICADA PARA DINAMIZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DEL 4° AÑO DE E.E. BÁSICA DE LA “ESCUELA HIMMELMANN”

Autor: Ruth Ximena Yaselga Fernández

Tutor: Ing. Daisy Elizabeth Imbaquingo Esparza PhD.

Año: 2023

RESUMEN

La enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura ha sido un elemento para investigar dentro del proceso de formación académica en los estudiantes durante los últimos años, durante la pandemia el desarrollo de la práctica educativa docente tomó un giro repentino, ya que pasó de desarrollarse en un salón de clases a ser mediados por la tecnología, donde los Entornos Virtuales de Aprendizaje fueron un papel muy importante en la educación. La modalidad virtual cumple un rol muy importante en la actualidad es el rol protagónico del estudiante en el proceso de aprendizaje de forma autónoma y responsable. Las estrategias metodológicas activas son un factor indispensable para dinamizar el proceso educativo empleadas con la ludificación o gamificación estas son fundamentales para facilitar la comprensión de contenidos dentro del área en estudio. El objetivo del estudio fue proponer un aula virtual gamificada que se encuentre apoyada en la gamificación y permita generar dinámica en los procesos de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes del 4° año de la E.E.G. Básica “Himmelman” La investigación está basada en un enfoque mixto, tipo descriptivo con un diseño documental y de campo. Las técnicas aplicadas en esta investigación fueron el análisis de la realidad institucional y las encuestas. Los profesores y estudiantes fueron los sujetos de la investigación dentro de la institución educativa para el desarrollo de este trabajo investigativo. Los resultados mostraron que los docentes y estudiantes tienen escasa evidencia y experiencia en el uso de herramientas y recursos de aprendizaje en el aula virtual. Los resultados de Escala de Likert se interpretan como una correlación positiva entre las variables y se concluye que la gamificación se relaciona significativamente con las metodologías didácticas activas, tecnológicas y aulas virtuales.

Palabras clave: E.V.A., herramientas TICS, gamificación.

ABSTRACT

MASTER'S PROGRAM IN TECHNOLOGY AND EDUCATIONAL INNOVATION GAMIFIED VIRTUAL CLASSROOM TO DYNAMISE THE TEACHING-LEARNING PROCESS IN THE AREA OF LANGUAGE AND LITERATURE IN THE STUDENTS OF THE 4TH YEAR OF E.G. BASIC OF THE "HIMMELMANN SCHOOL"

Author: Ruth Ximena Yaselga Fernández

Tutor: Ing. Daisy Elizabeth Imbaquingo Esparza PhD.

Year: 2023

SUMMARY

Teaching-learning in the area of Language and Literature has been an element to be investigated within the process of academic training in students in recent years. During the pandemic, the development of teaching educational practice took a sudden turn, since it went from being developed in a classroom to be mediated by technology, where Virtual Learning Environments played a very important role in education. The virtual modality plays a very important role today, it is the leading role of the student in the learning process in an autonomous and responsible way. Active methodological strategies are an essential factor to boost the educational process used with gamification or gamification, these are essential to facilitate the understanding of content within the area under study. The objective of the study was to propose a gamified virtual classroom that is supported by gamification and allows to generate dynamics in the teaching-learning processes in the area of Language and Literature in the students of the 4th year of the E.E.G. Básica "Himmelman" The research It is based on a mixed approach, a descriptive type with a documentary and field design. The techniques applied in this research were the analysis of the institutional reality and the surveys. The teachers and students were the subjects of the research within the educational institution for the development of this investigative work. The results showed that teachers and students have little evidence and experience in the use of learning tools and resources in the virtual classroom. The Likert Scale results are interpreted as a positive correlation between the variables and it is concluded that gamification is significantly related to active, technological and virtual classroom teaching methodologies.

Keywords: E.V.A., ICT tools, gamification.

DEDICATORIA

Al concluir una etapa más en mi vida personal y profesional, dedico con todo mi corazón y aprecio el presente trabajo a mi compañero de vida Luis Vargas y a mis queridos hijos Joel, Jordana y Andrew Vargas, por el apoyo que me brindaron día a día, ya que esta nueva meta que he culminado lo he realizado con mucho esfuerzo y dedicación para todos ustedes que son mi pilar principal en mi vida. Con especial cariño dedico también a mis maestros quienes me brindaron todo su apoyo y me guiaron en muchos aspectos que desconocía durante toda mi carrera universitaria.

Ruth Ximena Yaselga Fernández

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios, por permitirme concluir una meta más en mi vida y haberme colmado de bendiciones durante todo este tiempo, a él que me ha brindado la sabiduría suficiente para culminar mi carrera.

Expreso también con todo el cariño mi más sincero agradecimiento, reconocimiento y cariño a mi querido esposo e hijos por todo el esfuerzo que han hecho para darme una profesión, gracias por los sacrificios y la paciencia que demostraron en mi ausencia durante mis estudios; gracias a ustedes he llegado a ser una gran profesional.

Agradezco también de manera muy especial a mi tutora Dra. Daysi Elizabeth Imbaquingo Esparza por ser una guía, durante todo el proceso de la presente investigación quién con sus conocimientos y todo su apoyo supo dirigir el desarrollo desde el inicio hasta su culminación del presente trabajo.

Ruth Ximena Yaselga Fernández

ÍNDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS	ii
DIRECTORA DE TESIS	ii
RESUMEN	v
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO.....	viii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	ix
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
1.1 Planteamiento del Problema.....	2
1.2. Objetivos de la investigación.....	4
1.2.1 Objetivo General	4
1.2.2 Objetivos Específicos.....	4
1.3 Preguntas de Investigación.....	5
1.4 Justificación.....	5
Profesores.....	6
CAPÍTULO II.....	8
MARCO REFERENCIAL	8
2.1. Antecedentes	8
2.2 El Aula virtual	10
2.2.1 Características de Aulas virtuales.....	11
2.2.2 Ventajas y desventajas del aula virtual	12
2.2.3 Elementos que interactúan en un aula virtual.....	13

2.3 Educación Virtual y Educación Presencial	14
2.4 Modelos de diseño instruccional para entornos virtuales.....	15
2.4.1 Modelo didáctico EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje)	16
2.4.2 Modelo Web 2.0.....	16
2.4.3 Modelo de educación	17
2.4.4 Modelo Pacie	17
2.5 Plataformas para crear entornos virtuales	19
2.5.1 Moodle	19
2.5.2 Plataforma Educativa Ecuador	21
2.5.3 Google Classroom	22
2.5.4 Microsoft Teams	23
2.5.5 Chamilo	25
2.6 Integración de la gamificación en aulas virtuales	26
2.7 Componentes de la gamificación en un aula virtual	26
2.8 Diseño de sistema de gamificación	29
2.9 Herramientas de gamificación en entornos virtuales	30
2.9.1 Socrative.....	31
2.9.2 Quizizz	31
2.9.3 Educaplay.....	32
2.9.4 Padlet.....	33
2.9.5 Genially	34
2.9.6 Puzzle	34
2.9.7 Wordwall.....	35
2.9.8 Cerebrity.....	35

2.10 Estrategias de gamificación aplicadas a la educación virtual	36
2.11. Herramientas y recursos tecnológicos para la gamificación.....	37
2.12 Importancia de Lengua y Literatura	38
2.12.1 Lengua y Literatura en el Currículo Ecuatoriano	38
2.12.2 Destrezas de Lengua y Literatura.....	39
2.13 Marco legal y regulatorio aplicada a la educación presencial y virtual ...	40
2.14 Adaptaciones curriculares	43
CAPÍTULO III.....	45
3. Marco Metodológico	45
3.1 Descripción del área de estudio.....	45
3.2 Diseño y tipo de Investigación	46
3.2.1 Investigación Educativa	46
3.2.2 Investigación Documental.....	47
3.2.3 Investigación de Campo.....	48
3.2.4 Investigación Descriptiva	49
3.3 Métodos, técnicas e instrumentos de investigación.....	50
3.5 Preguntas de investigación	54
3.4 Población y muestra	54
3.5 Procedimiento de investigación	57
3.6 Fases del procedimiento de investigación	57
3.6.1 Fase 1.	57
3.6.2 Fase 2	58
3.6.3 Fase 3	58
3.7 Consideraciones bioéticas	59

CAPÍTULO IV.....	60
Resultados y discusión	60
CAPÍTULO V.....	87
PROPUESTA.....	87
5.1. Título de la propuesta	87
5.2. Introducción	87
5.3 Objetivo General de la propuesta	88
5.3.1 Objetivos específicos de la propuesta	88
5.4 Análisis de las necesidades al problema propuesto	88
5.5 Justificación de la implementación	88
5.6. Descripción de las características del centro u organización donde se llevaría a cabo la propuesta.....	90
5.7 Descripción de las características de los destinatarios beneficiarios con quienes se llevaría a cabo la propuesta	91
5.8 Metodología	92
5.9.1 Estructura	93
5.10 Planificación virtual de la asignatura	93
Actividad 1.....	98
Ingreso a la plataforma virtual MOODLE	110
Estructura visual de la Plataforma Moodle	110
Bloque inicial	111
CAPÍTULO VI.....	119
Análisis de los resultados de aplicación.....	119
Preguntas realizadas a los estudiantes.....	119
Conclusiones	128

Recomendaciones.....	129
Bibliografía	130

INDICES DE TABLAS

Tabla 1. Aula virtual: Ventajas y desventajas	12
Tabla 2. Elementos que interactúan en un aula virtual: Cuadro comparativo.....	13
Tabla 3. Educación virtual y la educación presencial: Cuadro de comparación.....	15
Tabla 4. Moodle: Ventajas y desventajas	20
Tabla 5. Educa: Ventajas y desventajas	22
Tabla 6. Microsoft Teams Ventajas y desventajas	24
Tabla 7. Chamilo Ventajas y desventajas	25
Tabla 8. Gamificación Componentes	28
Tabla 9. Socrative Ventajas y desventajas	31
Tabla 10. Quizizz: Ventajas y desventajas.....	32
Tabla 11. Educaplay: Ventajas y desventajas	33
Tabla 12. Genially: Ventajas y desventajas	34
Tabla 13 Wordwall: Ventajas y desventajas	35
Tabla 14 Cerebrity: Ventajas y desventajas	35
Tabla 15. Macro destrezas - Micro destrezas.....	39
Tabla 16. Distribución de estudiantes y docentes por paralelo.....	54
Tabla 17. Encuestas estudiantes.....	119
Tabla 18. Encuestas estudiantes.....	120
Tabla 19. Encuestas estudiantes.....	120
Tabla 20. Encuestas estudiantes.....	121
Tabla 21. Encuestas estudiantes.....	121
Tabla 22. Encuestas estudiantes.....	122
Tabla 23. Encuestas estudiantes.....	122
Tabla 24. Encuestas estudiantes.....	123
Tabla 25. Encuestas estudiantes.....	123
Tabla 26. Encuestas estudiantes.....	124
Tabla 27. Encuestas docentes	124
Tabla 28. Encuestas docentes	125
Tabla 29. Encuestas docentes	125
Tabla 30. Encuestas docentes	126

Tabla 31. Encuestas docentes	126
Tabla 32. Encuestas docentes	127

INDICES DE FIGURAS

Figura 1. Características de la WEB 2.0	16
Figura 2 Estructura del EVA - Modelo PACIE	18
Figura 3 Modelo PACIE	18
Figura 4 Tipos de plataformas.....	19
Figura 5. Plataforma Virtual Educa	21
Figura 6. Classroom: Ventajas y desventajas	23
Figura 7 Chamilo	25
Figura 8 . Pasos para el diseño de un sistema gamificado	29
Figura 9. Mecánica del juego.....	36
Figura 10. Ubicación EEG Himmelmann	45
Figura 11. Investigación educativa	47
Figura 12. Pregunta Cerrada	60
Figura 13. Tipo matriz	60
Figura 14. Pregunta No 1.....	62
Figura 15. No. 2.....	63
Figura 16. Pregunta No. 3.....	63
Figura 17. Pregunta No. 4.....	64
Figura 18. Pregunta No. 5.....	64
Figura 19. Pregunta No. 6.....	65
Figura 20. Pregunta No. 7.....	66
Figura 21. Pregunta No. 8.....	67
Figura 22. Pregunta No. 9.....	68
Figura 23. Pregunta No. 10.....	68
Figura 24. Pregunta No. 11.....	69
Figura 25. Pregunta No. 12.....	69
Figura 26. Pregunta No. 13.....	70
Figura 27. Pregunta No. 14.....	70
Figura 28. Pregunta No. 15.....	71
Figura 29. Pregunta No. 1.....	72
Figura 30. Pregunta No. 2.....	72

Figura 31. Pregunta No. 3.....	73
Figura 32. Pregunta No. 4.....	73
Figura 33. Pregunta No. 5.....	74
Figura 34. Pregunta No. 5.....	74
Figura 35. Pregunta No. 5.....	75
Figura 36. Pregunta No. 5.....	75
Figura 37. Pregunta No. 5.....	76
Figura 38. Pregunta No. 6.....	76
Figura 39. Pregunta No. 7.....	77
Figura 40. Pregunta No. 7.....	77
Figura 41. Pregunta No. 7.....	78
Figura 42. Pregunta No. 7.....	78
Figura 43. Pregunta No. 7.....	79
Figura 44. Pregunta No. 7.....	79
Figura 45. Pregunta No. 8.....	80
Figura 46. Pregunta No. 8.....	80
Figura 47. Pregunta No. 8.....	81
Figura 48. Pregunta No. 8.....	81
Figura 49. Pregunta No. 8.....	81
Figura 50. Pregunta No. 8.....	82
Figura 51. Pregunta No. 9.....	83
Figura 52. Pregunta No. 10.....	83
Figura 53. Pregunta No. 11.....	84
Figura 54. Pregunta No. 12.....	84
Figura 55. Pregunta No. 14.....	85
Figura 56. EEB Himmelmann.....	90
Figura 57. Ubicación de la EEB Himmelmann.....	90
Figura 58. Estudiantes y docentes de la EEB Himmelmann.....	91
Figura 59 Estrategia “Identifico cualidades”	98
Figura 60. Estrategia “Me identifico con mi Cultura”	102
Figura 61. Estrategia “Analizo las reglas ortográficas y escribo”	105

INTRODUCCIÓN

La presente indagación, hace referencia a los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) y la gamificación de procesos como una nueva directriz como es nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje, métodos, actividades, etc. focalizando ala materia de Lengua y Literatura.

La idea de utilizar el aspecto tecnológico el uso de recursos actualizados, el crecimiento y la facilidad de tener acceso al internet, son las causas principales del desarrollo de un sin número de aplicaciones que benefician a la sociedad entera, pero en este caso se va a investigar de cómo afecta al campo educativo.

Una de las principales aplicaciones que se utilizara al momento de ejecutar este proyecto es la plataforma educativa Moodle que se basa en principios de gamificación de los procesos de enseñanza, el objetivo principal de aplicar esta plataforma es mejorar los procesos sobre la materia de Lengua y Literatura aplicada a los estudiantes de 4to año de básica de la Escuela de Educación Básica “Himmelmann”, haciendo que se genere nuevas estrategias de enseñanza que permita la comprensión de contenidos con clases dinámicas e interactivas que llamará la atención a los estudiantes e indirectamente estarán aprendiendo de una forma dinámica y divertida, además les enseñarán a trabajar de forma individual y en grupos lo que permite compartir muchas actividades.

Este proyecto se lo realiza debido al trabajo inadecuado y obsoleto que aplican los docentes en sus procesos de enseñanza aprendizaje, algo que no llama la atención al estudiante lo que genera la despreocupación y desinterés de la materia teniendo como resultados estudiantes con bajos rendimientos que revisan la materia solo por pasar el año lectivo y no como conocimiento que quede en su mente de forma definitiva para enfrentar a la sociedad.

Se propone implementar una Aula virtual que camine con vistas a la gamificación permitiendo generar dinámica a través de sus conocimientos y experiencias en los métodos y técnicas de enseñanza aprendizaje que pesa sobre la materia de Lengua y Literatura, fundamentando el uso de aulas virtuales a partir de una línea base que permita verificar como se encuentran trabajando en la actualidad y posterior realizar los cambios pertinentes y necesarios para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes sobre la materia.

CAPÍTULO I

1.1 Planteamiento del Problema.

La novedad del momento en las instituciones educativas es ofrecer un servicio provechoso para la comunidad, conforme a la estructura de cada institución, durante esta época de pandemia contar con la redes sociales fueron una parte fundamental para poder continuar con el proceso educativo, con el paso del tiempo la tecnología se ha transformado en un instrumento de suma importancia para estar actualizados principalmente en los procesos de enseñanza aprendizaje, que servirán como puntos iniciales o puntos bases de varias investigaciones científicas modernas que permitan dar solución y resolver problemas, de forma rápida y con resultados más exactos mediante el uso de la tecnología.

La instrucción en los estudiantes de la institución y adolescentes marcha mediante algunos requerimientos, aumento de preparativos, soporte, sobresalto e ideas que llame la atención al estudiante por parte del educando, lo que hace e inquieta que el docente reestablezca constantemente de nuevos conocimientos mucho más eficiente que brinden calidad educativa y sean muy llamativos. La educación no solo un deber, sino un derecho de todos y para todos; por ley todos debemos tener acceso a ella.

El docente necesita de una práctica constante y un seguimiento exhaustivo de los contenidos tratados en clases para lograr un aprendizaje significativo en el estudiante, requiere de recursos externos, que permita eliminar barreras espaciales y temporales para una mayor consolidación del aprendizaje de las asignaturas, el uso de las herramientas tecnológicas en beneficio de la educación, y especialmente los recursos informáticos, son una muestra de las formas de interacción en materia educativa, para que los docentes establezcan una comunicación fluida y dinámica, de esta forma lograr mejores resultados en el desarrollo de las actividades académicas con los estudiantes (Prieto-Andreu et al., 2022).

Las actividades que impliquen sobre el progreso exhaustivo del estudiante, en diferentes contornos de forma positiva, tanto en la incitación como en la intervención. Estos juegos serían aquellos que implicasen un reto cognitivo, el movimiento corporal

con gasto energético motriz y mental, las relaciones sociales y la cooperación, y la obtención de refuerzos positivos, la sorpresa y la alegría (Torrijos J. , 2022).

Se efectúa un breve análisis en la EEB “Himmelmann” de la ciudad de Cayambe por motivo de ser una herramienta de apoyo para toda la institución educativa y es por ello que se siente la necesidad de crear un aula virtual institucional apoyada a la gamificación para que los estudiantes puedan mantener el manejo mediante la investigación de temas en relación con el área de Lengua y Literatura. Esto consiste en tener perfectamente asimiladas las dinámicas de juego que se llevarán a cabo en cada uno de los años del nivel medio. Es un tema que tiene por objeto implicar al alumno a investigar, analizar y superar para que cada vez siga adelante en la consecución de sus actividades de trabajo.

El juego es una oferta didáctica que se lleva a cabo en una institución educativa, cuyo objetivo es resolver dificultades de aprendizaje, que por falta de motivación no llegan al mínimo de aprendizaje de la lectura y la escritura, por lo que se propone agregar elementos básicos, aprendizaje de un niño, como el juego, la participación y el aprendizaje independiente, pero para que el maestro logre el éxito deseado, debe tener definido su objetivo al implementar un juego en el aula, y aunque puede haber algunas desventajas que impidan que sea posible implementado, se podría considerar. Recuerda que iniciar una nueva situación de aprendizaje requiere un cambio de motivación y actitud.

Todo este intercambio se ve reforzado por el entorno y las aplicaciones gratuitas puestas a disposición de los usuarios a través de Internet, que permiten, entre otras cosas, publicar, investigar, editar, compartir, recomendar e intercambiar archivos a través de portales. La tecnología digital tiene un gran potencial para ampliar el alcance de la educación y mejorar su calidad con la ayuda de herramientas digitales, profesores innovadores, estudiantes motivados y una pedagogía adecuada.

Vivimos en constante cambio y mejora, la creciente digitalización de la sociedad actual permite al profesorado ofrecer información diferente con la ayuda de las nuevas tecnologías, que resultan especialmente útiles y motivadoras y posibilitan el desarrollo de nuevos materiales de enseñanza y aprendizaje.

La gamificación es una variedad de juegos que desarrollan integralmente la personalidad en las cuatro áreas anteriores y tienen un efecto positivo tanto en la motivación como en la participación. Estos juegos implican desafío cognitivo, movimiento corporal con consumo de energía motora y mental, relaciones sociales y cooperación, y recibir refuerzo positivo, sorpresa y alegría.

1.2. Objetivos de la investigación.

1.2.1 Objetivo General

Proponer un Aula virtual que se encuentre apoyada en la gamificación y permita generar dinámica en los procesos de enseñanza aprendizaje sobre el área de Lengua y Literatura con los estudiantes de los cuartos año de la EEB “Himmelmann”.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Fundamentar teórica y metodológicamente la factibilidad del uso de aulas virtuales gamificadas en Lengua y Literatura.
- Diagnosticar el contexto actual de los procesos de enseñanza aprendizaje de la EEB “Himmelmann”.
- Seleccionar un conjunto de aplicaciones de software libre en concordancia a los requerimientos que pueden ser aplicadas en un aula virtual gamificada para el cuarto año de básica en el área de Lengua y Literatura.

1.3 Preguntas de Investigación

El problema de investigación responde a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo incide teórica y metodológicamente la ausencia de aulas virtuales gamificadas en el proceso de enseñanza sobre Lenguaje y Literatura?
- ¿Cómo diagnóstica la situación actual de los procesos de enseñanza aprendizaje de la E.E.B. “Himmelman”?
- ¿Cuáles aplicaciones de software libre en concordancia a los requerimientos pueden ser aplicadas en un aula virtual para el cuarto año de básica en el área de Lengua y Literatura

1.4 Justificación.

El aula virtual de Moodle se basa en los principios del juego y tiene como finalidad mejorar la enseñanza-aprendizaje en el campo de la lengua y la literatura mediante la producción de nuevas aplicaciones de base tecnológica para la comprensión de contenidos relacionados con la materia. Facilitar el aprendizaje dentro y fuera del aula. De esta forma, la motivación de los estudiantes aumenta al desarrollar sus propios conocimientos y compartirlos con los demás. El aula virtual en Moodle aplicada con la gamificación busca mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, crear espacios de enseñanza online, optimizar sus destrezas, que pretende conseguir con la creación de las aulas virtuales. Este prototipo de enseñanza-aprendizaje que cada vez va dominando sobre las sistemáticas formaciones sobre el estudiantado, que abrir las puertas al conocimiento de forma entretenida, creando estudiantes satisfechos que aprenden con las nuevas tecnologías de forma actualizada.

Centralmente se implementa una variedad de actividades relacionadas con la gamificación aplicada al uso de la tecnología que permita desplegar los métodos de enseñanza de forma interactiva, y no monótona, que permita al docente la transformación de las nuevas generaciones en cuanto a educación se refiere. El sector educativo no es inmune a la revolución digital y uno de los principales desafíos es examinar la relación actual de los estudiantes con su cultura digital donde estudian EEB “Himmelman”, al tener una experiencia con el uso del aula virtual en Moodle obtienen un aprendizaje significativo en varias asignaturas en especial al área que se está llevando a cabo los

medios digitales están desarrollando sus capacidades y son aplicables en la sociedad y la vida de cada persona. El sector educativo se beneficia del progreso de la investigación. A partir del problema previamente definido se plantearon una serie de objetivos que ayudan a identificar deficiencias en la enseñanza-aprendizaje de la lengua y la literatura y muestran que es posible mejorar con la ayuda de herramientas colaborativas y técnicas de juego. retroalimentación sobre lo aprendido en clase.

Dentro de este proyecto los principales actores son:

Estudiantes

La creación de las aulas virtuales ha contribuido de manera significativa para el desarrollo de la educación tanto para docentes como para estudiantes, hoy en día con la facilidad del internet podemos tener acceso a cualquier momento a la información de manera rápida y eficaz.

Destaca que su importancia requiere una planificación cuidadosa basada en las necesidades y características de los estudiantes y el apego a teorías educativas que aseguren un aprendizaje significativo. Agrega que este tipo de contexto no es una adición a la categoría presencial ya existente, sino una nueva forma de enseñanza, un cambio a un nuevo paradigma que reemplaza los modelos actuales, con responsabilidad, flexibilidad, contribución. Versatilidad y alfabetización digital para las necesidades de la sociedad actual. Esto significa una advertencia de que hay mucho trabajo docente detrás de estos entornos, desde el diseño instruccional hasta la implementación.

Profesores

Mediante técnicas de gamificación los profesores fomentan la comunicación entre profesores y alumnos, el trabajo en equipo gracias a la flexibilidad del uso de herramientas online.

Padres de familia

La creación de aulas virtuales en Moodle esto permite integrar no sólo al docente y al alumno, sino también a los padres, para que puedan orientar y monitorear mejor el aprendizaje de sus hijos. Institución

Es imprescindible tener aulas virtuales en Moodle dentro de la escuela la misma que adopte nuevas tecnologías aplicando técnicas de gamificación, y que permite integrar no sólo el campo de estudio, sino todo en su conjunto, siendo así una institución pionera en el uso de recursos técnicos.

Uno de los aspectos más importantes del desarrollo y uso de las nuevas tecnologías es el aspecto económico, porque en lugar de obtener una copia en papel, es más rentable compartir información de forma virtual, cuidando el medio ambiente y optimizando más el tiempo al reducir el espacio de tiempo, barreras gracias a la tecnología. Este proyecto de investigación es factible, contando con los recursos financieros, humanos y fuentes de datos para llevarlo a cabo.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

El capítulo consecutivo detalla bases teóricas y científicas que se sustenta la información recabada sobre los puntos base que hace referencia a un aula virtual gamificada que permita dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura aplicando a los estudiantes del 4° año EGB de la Escuela “Himmelman”.

2.1. Antecedentes

Los cambios que se vienen realizando en todo el proceso tecnológico que se ha vivido en la actualidad, permite evidenciar el auge del desarrollo tecnológico, en donde se ve el ingreso continuo a la información de todo tipo, además se conoce una nueva forma de conectarse a nivel mundial mediante la digitalización. Este cambio involucra la forma en que vemos el mundo y los recursos que utilizamos para procesar la nueva información disponible para nosotros.

Esta investigación hace referencia a los nuevos desafíos que aparecen en la sociedad debido al continuo cambio y desarrollo de la tecnología, al tiempo que enfatiza el concepto de juego y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje mediante la utilización de un aula virtual preparada específicamente para mejorar las clases de Lengua y literatura.

Para esto se pueden identificar varios aportes científicos en función a las variables que se activa en esta investigación, de acuerdo con sus antecedentes de estudio, como son los diseños cualitativos, cuantitativos, investigación y artículos científicos, diferentes métodos como el inductivo, deductivo para terminar con análisis de los datos recolectados, y tener una línea base o punto de partida para el inicio de este proyecto que ayudará a los niños de cuarto de EGB de la escuela “Himmelman”.

La investigación presenta nuevas opciones de estudio mediante la utilización de un aula gamificada que contenga herramientas de actualidad, luego complementar con los procesos de enseñanza aprendizaje, métodos innovadores que consientan transformar el aprendizaje de los alumnos mediante la utilización de juegos como aporte a la asignatura

de Lengua y Literatura. De esta manera ir mejorando el nivel académico en los estudiantes de la institución.

El papel del docente dentro de la gamificación al trabajar en el aula, no es solo realizar el trabajo de manera divertida, sino es conjugar los elementos utilizados para impartir su clase, es decir para aplicar el juego que vaya acorde con el tema de estudio y haciéndole de manera atractiva, divertida y retadora para el niño.

Los inconvenientes más notables que se presentan en los casos de la gamificación de un aula virtual son abordar problemas de la vida real que permita solucionar problemas a través de la acción de procesos con diferentes grados de dificultad, efectuado como un juego con cierto grado de complejidad que permita su mejoramiento. Esto se lo puede aplicar en cualquier área de trabajo, en este caso, se lo realizará encaminado a la materia de Lenguaje y literatura que permita elevar el nivel académico de los estudiantes.

Actualmente el sitio no cuenta con este tipo de recursos técnicos, lo que lleva a planificar, implementación y ejecución de un tipo de aula gamificada virtual, solicitando los respectivos permisos a las autoridades de la institución. Pero hay que tomar en cuenta el cambio radical que tendrá al aplicar este tipo de material a los estudiantes y los cambios que también deberá realizar el docente en su preparación para la ejecución adecuada de un aula gamificada.

En este caso el aprendizaje del estudiante no es un juego; primero, para convertir un proceso gamificado en el aula de clase, es necesario tener conocimientos sobre los mecanismos que se pondrá en práctica, las dinámicas que se ejecutarán a través de la estética, que junto con el entusiasmo y la incitación que el docente adicione se obtenga excelentes resultados y se pueda visualizar al final del año lectivo.

La gamificación no significa la creación de juegos que afecta al estudiante o que conlleve a la diversión en los mismos, es todo lo contrario, es establecer mecanismos que permita motivar al estudiante la captación de conocimientos a través de experiencias que ellos mismos lo vayan resolviendo y permitan el desarrollo de aprendizaje.

De acuerdo con las investigaciones realizadas, la gamificación de un aula virtual permitirá generar un producto incorporado que va de la mano con instrumentos y procesos

lúdicos que facilita el aprendizaje en grupos, generando conocimiento y exploración constante por parte del estudiante y principalmente cumpliendo con el objetivo planteado en la clase.

La implementación es un factor positivo, puesto que permite tener una comunidad de aprendizaje que tiene la necesidad de educarse sobre estas tecnologías, de esta manera pueden obtener una mayor flexibilidad para la aplicación de las herramientas tecnológicas (Parrales, 2019). Continúa, las TICs. son las herramientas del futuro, que siempre se encuentra en constante proceso de actualización y ayuda de manera muy efectiva en los procesos de enseñanza aprendizaje, haciendo de estas una herramienta muy accesible y flexible que permite al estudiante realizar razonamientos personales y con dificultades o niveles de juegos y por qué no decir mediante la utilización de actividades lúdicas haciendo la clase muy divertida que atrae a los estudiantes con resultados significativos.

Sin embargo, en la actualidad existe una barrera que afecta a toda la comunidad educativa, que es el no contar con la tecnología, recursos necesarios y personal capacitado en la institución.

2.2 El Aula virtual

Se puede definir el aula virtual como un ambiente para aprender en línea que permite la interacción en vivo entre el tutor y los alumnos mientras participan en actividades de aprendizaje. En otras palabras, el aula virtual es un espacio en línea compartido donde los alumnos y el tutor trabajan juntos simultáneamente. Por lo general, estas interacciones tienen lugar a través de videoconferencia. En este tipo de interacción, el maestro tiene el papel importante de moderador que guía el proceso de aprendizaje y apoya las actividades y discusiones grupales (Anaya, 2019, pág. 41).

El manejo de un aula virtual funciona como un mecanismo que permite distribuir información, también debe funcionar como un sistema que maneja actividades de los procesos de aprendizaje y enseñanza, donde se interactúa, comunica e imparte conocimientos.

Según, la (Red Educativa Mundial “Tutoría virtual del Docente”), demuestra que es una herramienta para desarrollar la enseñanza-aprendizaje a través del trabajo en red, sabiendo esto cada vez que ingresa a su entorno es totalmente privado lo que permite administrar todos los procesos educativos de acuerdo con las planificaciones del docente que se basa en un sistema de comunicación que se encuentra compuesto por aparatos electrónicos y de computación.

Un recurso que no debe ser un mecanismo para compartir conocimientos, sino un sistema donde puedan tener lugar actividades relacionadas con procesos de interacción, declaración, aplicación de conocimientos, evaluación y gestión del aula.

En la EGB “Himmelmann” se puede informar de acuerdo con las investigaciones realizadas que no existe este tipo de aulas. Motivo por lo que conlleva al diseño, construcción e implementación de este tipo de espacios para un mejor desempeño de los estudiantes y maestros en el cumplimiento de sus objetivos.

2.2.1 Características de Aulas virtuales

El aula virtual se diferencia del aula tradicional, porque las aulas virtuales permiten tener un aprendizaje asíncrono, es decir los estudiantes pueden acceder a las clases grabadas, a observar las actividades desarrolladas en cualquier momento, a diferencia de las aulas tradicionales que exigen asistencia y participación constante.

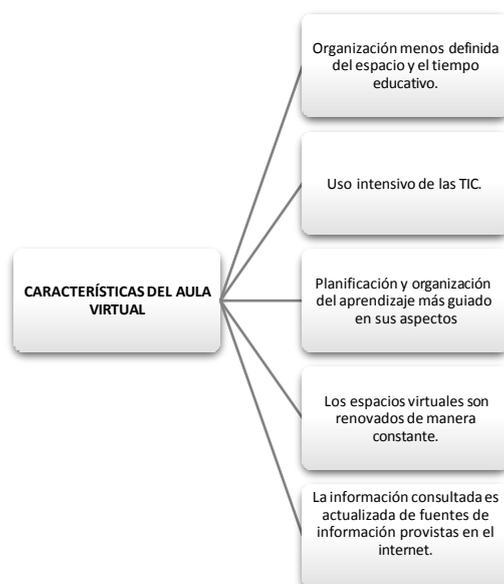
Además, se puede manifestar que la Universidad Intercontinental de la ciudad de México manifiestan que los estudiantes están optando por las clases Online.

El aula virtual se convierte de una u otra forma en un nuevo salón de clase donde permite que los estudiantes se desempeñen de la mejor manera y sean encaminados hacia el futuro de la ciencia y la tecnología.

Las aulas virtuales incluyen una serie de características que hacen de la enseñanza y el aprendizaje más efectivo y eficaz.

A continuación, la figura ... presenta las características del aula virtual.

Figura 1. Características del aula virtual



Fuente: Creada propia del autor

2.2.2 Ventajas y desventajas del aula virtual

Las aulas virtuales facilitan una valiosa experiencia de aprendizaje tanto para los estudiantes como para los docentes, pueden ser sustituidos por completo de la enseñanza tradicional. También pueden proporcionar un entorno sugerente para todas las personas. La Tabla 1 presenta las ventajas y desventajas del aula virtual.

Tabla 1. Aula virtual: Ventajas y desventajas

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> -Da la flexibilidad a los estudiantes de aprender a su propio ritmo y desde cualquier lugar. -Facilita a los profesores la posibilidad de monitorear el progreso de los estudiantes. -Las aulas virtuales no requieren de espacio físico ni equipamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dificultad en los estudiantes que no tienen acceso al internet. - Pueden carecer de la interacción social presente en las aulas tradicionales. -Estudiantes que no se relacionan con la tecnología o tienen dificultad al concentrarse en un entorno en línea.

Fuente: Propia del autor

2.2.3 Elementos que interactúan en un aula virtual

Se rodea de pasividad entre los estudiantes que miran este nuevo sistema educativo que va en aumento y más cómodo que mantiene la educación virtual, es el proceso donde el alumno interactúa con el computador, posterior de conseguido, aprende a compartir con sus compañeros que se encuentran online, haciendo que genere el trabajo interactivo y apoyado con la tecnología lo que manifiesta Camacho (2020).

La Tabla 2 indica la comparación con las ventajas y desventajas de los elementos que interactúan en el aula virtual.

Tabla 2. Elementos que interactúan en un aula virtual: Cuadro comparativo

ELEMENTOS	VENTAJAS	DESVENTAJAS
DOCENTE	Facilitan el trabajo y hacen más estimulante el proceso de enseñanza	Requiere más compromiso y tiempo por parte del docente
	Atraen fácilmente la atención del alumno.	Los programas y dispositivos deben estar actualizados
	El docente se comunica más con los estudiantes y está en constante innovación profesional.	
ALUMNO	Aprendizaje motivador, diferente e inspirador.	Cansancio visual
	Mayor participación, alfabetización digital y audiovisual.	Falta de concentración y fácil dispersión
	Mejora las competencias de expresión y creatividad	Implica mayor dedicación
		Debido a que el aprendizaje es colaborativo, una sociedad perezosa puede afectar el desarrollo de un aprendizaje efectivo. Los programas y dispositivos deben estar actualizados

INFORMACIÓN	Actualizada y de fácil acceso	Esfuerzo económico (Acceso a Internet)
	Desarrollo de las habilidades de búsqueda y selección de información asertiva y veraz	Extraiga, utilice y seleccione información confiable de fuentes calificadas de la manera correcta
	Mayor capacidad de memoria	
	Con la llegada de las TIC, los estudiantes disponen de una infinidad de canales e información	
COMUNICACIÓN	Promueve la cooperación	
	Comunicación constante entre alumnos, profesores y otros centros de formación	Contribución financiera (de los primeros cursos de informática)
	Mayor capacidad de memoria	Incluye adaptación al método de aprendizaje
	El alumno puede interactuar de manera abierta, se comunica e intercambiar experiencias. Esto enriquece su aprendizaje	

Fuente: Ventajas y desventajas de las Tics en el aula virtual (<https://n9.cl/kbj5qm> issuu)

2.3 Educación Virtual y Educación Presencial

Las clases virtuales se refieren al desarrollo de actividades de aprendizaje en línea, el rol del proceso virtual pasa a ser de una simple transmisión de información, a un participante que tiene la oportunidad de convertirse en un personaje independiente y activo. En las clases presenciales, el profesor actúa como supervisor y asesora a los participantes durante todo el proceso, responde inquietudes, dudas y charlas.

De acuerdo con la revisión documental y bibliográfica de este estudio se ha comparado la educación virtual y la educación presencial llegando a identificar lo siguiente: Ventajas y desventajas de las Tics en el aula virtual

Tabla 3. Educación virtual y la educación presencial: Cuadro de comparación

EDUCACIÓN VIRTUAL	EDUCACIÓN PRESENCIAL
Interacción entre tutor, estudiante y contenido	Relación docente y estudiante
Objetos virtuales de aprendizaje (interacción)	Contenidos (libros, fotocopias, presentaciones del docente)
Aprendizaje y auto aprendizaje	Enseñanza – aprendizaje
Nuevas tecnologías, aulas y campus virtuales	Tablero y libros
Desarrollo de habilidades y capacidades del estudiante	Se transmite conocimiento del docente
Mayor uso de canales auditivo y visual	Mayor uso de canales escrito y oral
Encuentros sincrónicos y asincrónicos	Lugar de encuentro único
Varios lugares de ubicación geográfica	Un lugar de ubicación geográfica
Población adulta y trabajadora en su mayoría	Población joven y en su mayoría no trabaja
Heterogeneidad (genero, edad, nivel)	Homogeneidad en edad
Menor grado de interacción social	Un mayor grado de integración social
Dedicación parcial	Dedicación completa
Horarios de autoaprendizaje que debe determinar el estudiante	Horarios establecidos para la enseñanza aprendizaje

Fuente: Propia del autor

2.4 Modelos de diseño instruccional para entornos virtuales

Los planes de estudio se desarrollan bajo la influencia de las tecnologías, se convierten en un enfoque metódico que consiste en transformar los modelos de enseñanza- aprendizaje tradicionales. Es decir, dejar atrás la simple comunicación de información, asignación de tareas, la memorización y las clases magistrales. Todos y los nuevos docentes debemos plantearnos un objetivo, el de convertirnos en agentes de transformación hacia el futuro apoyándonos en la tecnología, para ello los docentes debemos dominar el manejo de las TICs. Se trata de diseñar y desarrollar materiales de

2.4.3 Modelo de educación

El modelo de aprendizaje se fundamenta en la teoría constructivista, ya que se basa en la historia de aprendizaje del estudiante y la construcción de conocimiento a partir de sus experiencias previas, así como en la construcción social de los conceptos, la formación por competencias y la realización de actividades significativas, sin embargo, se implementan elementos del modelo conductual en el diseño instruccional, en el diseño y preparación de ambientes virtuales de aprendizaje, Objetos Virtuales de Aprendizaje, la realimentación del proceso del estudiante y la orientación a través de tutorías (Ortega S. , 2019).

Se basa en el aprendizaje del estudiante y el enriquecimiento de sus conocimientos a partir de los suyos propios y su formación, implementando varios elementos conductuales de diseños virtuales de aprendizaje.

2.4.4 Modelo Pacie

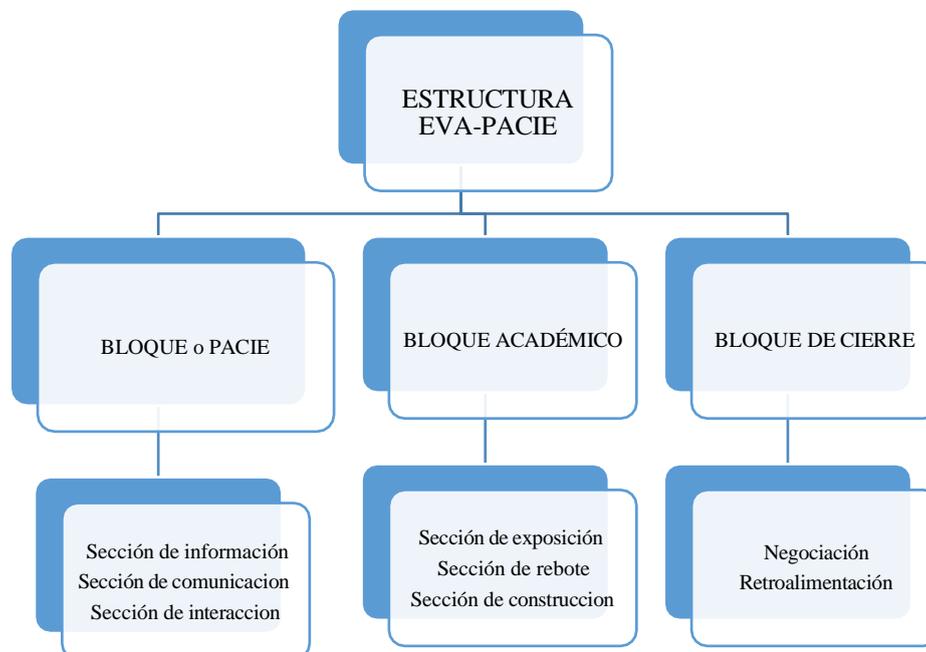
La metodología PACIE aplicada en un entorno virtual de aprendizaje contribuye a alcanzar los objetivos del proceso de enseñanza aprendizaje mediante la incorporación de las TICs de forma gradual y reflexiva, aspectos considerados claves en la formación online, ya que requiere de compromiso, responsabilidad, voluntad y una fuerte disposición para el autoaprendizaje; por consiguiente, la demanda de un ser humano con una formación integral y contextualizada, a la altura de los niveles de desarrollo de la diversidad contemporánea, reclama una revolución continua en la formación de profesores universitarios (Basantes & Naranjo, 2018, pág. 37).

De acuerdo con Basantes y Naranjo hace referencia a cumplir con los objetivos planteados sobre el proceso de enseñanza aprendizaje de manera incluyente de las TICs con la materia de Lengua y Literatura, para cumplir con este método, los docentes deben estar capacitados y actualizados sobre las herramientas idóneas que le permitan lograr sus objetivos.

Se diseñó el aula virtual en base al modelo PACIE (Presencia, alcance, capacitación, interacción, e-learning), debido a que es el modelo que se utilizó y se plasmó los contenidos según los bloques que propone dicha metodología como estructura del

EVA (Figura 5). En cada bloque se definió el tipo de herramienta académica y recursos empleados para el efecto.

Figura 2 Estructura del EVA - Modelo PACIE



Fuente: Propia del autor

Figura 3 Modelo PACIE



Fuente: Diálogos educativos <http://www.dialogoseducativos.cl/revistas/n24/flores> Dialnet

Según Martínez y Fuentes (2014), la metodología PACIE es un modelo que modifica el rol docente por una acción tutorial eficiente, quien desde un sentido humanizante motiva y realiza el acompañamiento necesario para disminuir los índices de deserción en los cursos de enseñanza virtual, como se mencionó anteriormente.

2.5 Plataformas para crear entornos virtuales

Incrementando a lo que informa redalic.org sobre las plataformas y entornos virtuales de puede indicar qué: Las plataformas virtuales permiten fomentar la colaboración dentro del contexto educativo con los estudiantes, esta herramienta tecnológica logra contribuir en los procesos de enseñanza logrando el progreso de experiencias personales y sociales ofreciendo una formación personalizada y centrada en el estudiante.

A continuación, en la Figura 4 se presenta las principales plataformas virtuales más conocidas para trabajo online.

Figura 4 Tipos de plataformas.

	 DOMINIO	 ESPACIO	 INTERFAZ	 EVALUACIÓN	 COMUNICACIÓN	 RECURSOS	 PRECIO
 EDMODO	Fácil	Ilimitado	Red social	- Pruebas estándar - Bancos de preguntas	- Publicaciones - Chat con el docente	- Grupos de docentes - Microsoft Office - Agrupamientos	Gratuito
 CLASSROOM	Fácil	15 GB*	Sencilla	- Pruebas estándar - Categorías - Rúbricas y guías	- Publicaciones - Correos del docente al alumnado	- Google Docs y otros servicios de Google.	Gratuito
 MOODLE	Depende del nivel y del usuario	Depende del plan contratado	Personalizable	Gran variedad de instrumentos y tipos de evaluación.	- Mensajería interna - Diferentes tipos de foros - Salas de chat	- Variedad de recursos, configuraciones y plugins.	Gratuito, pero hay que pagar por el hosting. Existen diferentes planes.

Autor: <https://n9.cl/g7cbk> Isuu

2.5.1 Moodle

Plataforma de que permite aprender mediante la metodología online, es decir cualquier usuario puede usarlo de forma gratuita, durante los entornos virtuales fomenta la interacción, la investigación y la colaboración. Moodle es un sistema de gestión del aprendizaje diseñado para facilitar el aprendizaje a distancia o la formación online.

Moodle es la abreviación en inglés de las siglas (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment), es una plataforma de gestión del aprendizaje de código abierto,

esto significa que se puede obtener libremente, además se puede modificar, corregir y añadir prestaciones personalizadas. Fue creada por el pedagogo e informático australiano Martin Dougiamas, y su primera versión apareció el 20 de agosto de 2002, desde ese entonces Moodle se ha convertido en la plataforma LMS más conocida en todo el mundo, usada sobre todo en escuelas y universidades. Moodle actualmente cuenta con 200 millones de usuarios en todo el mundo y la comunidad de desarrollo en plataformas open source más grande (Dougiamas, 2020).

Según Dougiamas manifiesta que se puede obtener la plataforma de forma libre, para luego ser modificada de acuerdo con los requerimientos de quien las utiliza, corregir y añadir prestaciones personalizadas.

Tabla 4. Moodle: Ventajas y desventajas

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Está desarrollado utilizando software libre.	Una poderosa herramienta para crear y administrar cursos, temas y contenidos de una manera sencilla.
Tiene una interfaz de navegador amigable, potente y compatible.	Se puede utilizar para crear instructores de EVA para desarrollar cursos en línea o para apoyar la enseñanza presencial.
Mantiene registros perfectos y supervisa el acceso de los estudiantes.	Permite la autogestión del tiempo (mayor independencia y autonomía).
Como es Libre es un proyecto en continuo desarrollo - innovación constante.	Esto permite actualizar los materiales de aprendizaje.
Puede contener diferentes cursos y clasificarlos en diferentes categorías. Tiene varios temas o plantillas fáciles de personalizar.	Facilita la comunicación bidireccional entre estudiantes y profesores. Ofrece diversas actividades para los cursos (foros, chat, tareas, encuestas, consultas, talleres, etc.).
Se puede actualizar de una edición anterior a otra manteniendo la misma estructura.	Permite a los profesores establecer escalas para evaluar el desempeño de los estudiantes
Cumple con los estándares internacionales SCORM (Shared Content Object Reference Model), lo que permite importar y exportar contenidos a otras plataformas. Está desarrollado utilizando software libre.	Una poderosa herramienta para crear y administrar cursos, temas y contenidos de una manera sencilla.

Fuente: <https://n9.cl/z79cq> (Moodle)

2.5.2 Plataforma Educativa Ecuador

Según el Mineduc, Educa es una plataforma académica diseñada como un entorno informático intuitivo y amigable que contiene herramientas tecnológicas agrupadas y óptimas que permiten a los docentes colocar debates, chats, obtenga estadísticas de calificaciones, etc., permitiendo ahorrar tiempo y dinero en los centros educativos. La funcionalidad de la plataforma académica están enfocada apoyar a labor del docente y facilitar el aprendizaje en los estudiantes.

Una plataforma educativa virtual proporcionada por el MINEDUC, que incluye varias herramientas para docentes. La misión es brindar acceso a un universo de entornos virtuales a través de la tecnología y compartir capacitación en línea.

El Gobierno Nacional a través del Ministerio de Educación implementa estrategias de teleeducación, que buscan garantizar el aprendizaje diario de los estudiantes y el bienestar de los miembros de la comunidad educativa. El aprendizaje mediante una plataforma educativa virtual ofrece ventajas en cuanto al entorno de la flexibilidad de horarios, mayor diversidad de recursos y la posibilidad de colaborar e intercambiar experiencias en el desarrollo de competencias digitales (MINEDUC, La Educación a través de plataformas digitales, 2019).

Figura 5. Plataforma Virtual Educa



Fuente: MINEDUC

El aprendizaje se hace de manera flexible mediante una plataforma educativa virtual que brinda el MINEDUC, donde engloba diferentes tipos de herramientas siendo su misión es facilitar la creación de entornos virtuales que permitan compartir todo tipo de entornos a través de Internet.

Igualmente se puede informar sobre las ventajas y desventajas que existe al momento de trabajar en esta plataforma digital que es brindada por parte del Gobierno ecuatoriano.

Tabla 5. Educa: Ventajas y desventajas

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Mejorar la usabilidad de los estudiantes	No toma las medidas adecuadas
Mejorar la cooperación entre instituciones (también transfronteriza)	La planificación no se adapta a la realidad, ya sea grupal o individual.
Mejorar la comunicación entre estudiantes y profesores.	Hay una gran diferencia entre los objetivos establecidos y la práctica.
Mejorar la comunicación entre estudiantes	No considera las preocupaciones y necesidades de los estudiantes y la comunidad.
Mejorar el éxito académico	

Fuente: <https://adistancia.educacion.gob.ec/>

2.5.3 Google Classroom

Añadiendo a lo que informa Universidad Politécnica de Francisco I. Es una plataforma diseñada que le permite trabajar a docentes y estudiantes de forma conjunta al momento de ejecutar las clases planificadas de forma virtual, recordando que es propiedad de Google y lo que se revisa solo es una parte de ella conocida como Classroom, la idea de esta plataforma es apoyar a toda la comunidad educativa en los avances de las clases.

Se trata de una plataforma gratuita B-Learning, su función principal es la integración no solo de todos los elementos contenidos en G-suite (Drive, Docs, Sheets, Presentations, Calendar, Contacts, Keep, etc.), servicios que permiten trabajar con los recursos desde la nube. Cuando hablamos de B-learning hablamos de su traducción directa de la frase Blended Learning, que significa enseñanza mixta, es decir, la combinación de trabajo de aula (presencial) con el trabajo en línea o digital usado regularmente en modalidades semi-presenciales, siendo precisos en aclarar que se puede trabajar en una modalidad presencial con tareas enviadas a casa (es el caso que expondremos) además de poder utilizarlo como recurso de apoyo aunque desees realizarlo a un 90% presencial y el 10% de apoyo (Chiriguaya & Espinoza, 2019).

Los autores Chiriguaya y Espinoza manifiestan que la plataforma es una integración de servicios que permiten trabajar con recursos desde la nube o en línea, lo que ayuda para la enseñanza, es trabajo virtual.

Estas plataformas surgieron a partir de la pandemia Covid-19, no solo en el Ecuador sino a nivel mundial, produciendo demandas educativas en línea, por la detención de clases presenciales y el tiempo de distanciamiento, lo que sobrelleva la propuesta de la educación virtual. A continuación, se muestra las ventajas y desventajas de uso de la plataforma digital Classroom.

Figura 6. Classroom: Ventajas y desventajas

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Sencilla y práctica, fácil de entender.	Opciones de formato para texto muy básicas.
Ofrece diversas opciones de entrega de trabajos, anexar archivos y videos.	No poder reordenar los contenidos dificulta el trabajo colaborativo de varios profesores.
Es necesario trabajarla como si fuera una red social, ya que cuando se agregan los temas los más recientes quedan al principio, lo cual es familiar para usuarios de redes sociales.	Es limitada en la gestión administrativa, no permite editar perfil, ni ver quién está conectado.
	El orden cronológicamente inverso puede ser complicado para algunos usuarios.
	<u>No permite hacer exámenes</u>

Fuente: <https://www.redalyc.org/journal/5216/521658239005/521658239005.pdf>

2.5.4 Microsoft Teams

Sumando a la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí se manifiesta que: es una plataforma virtual diseñada para trabajar en grupo, su función principal es ser una herramienta de comunicación empresarial para conectar y colaborar con todos los usuarios dentro y fuera de la organización. Trabaja como un escritorio virtual y se puede acceder a todas las actividades se conecta a cualquier dispositivo o conexión a internet. Dentro de esta plataforma se encuentran integradas algunas aplicaciones como Office, Word, Excel, OneNote entre otros.

Microsoft Teams es un “todo en uno” que permite un amplio número de posibilidades. Desde generar documentos y compartirlos con el resto del grupo mientras éste se aloja en

OneDrive, hasta la posibilidad de modificarlos de forma colaborativa y almacenar los cambios de forma automática. Además, funciones útiles como el chat instantáneo por medio de aplicaciones como Skype for Business. Incluso, es posible añadir apps externas a la misma plataforma de tal manera que los miembros del equipo puedan hacer uso de las mismas (Weffer, 2022).

Según Weffer, es una plataforma de mucha utilidad en donde le permite compartir información en línea mediante la ayuda de otras aplicaciones que contiene Microsoft, trabaja de manera grupal y colaborativa y chats que facilita la comunicación al instante entre los participantes.

Además, los grupos que se encuentran en línea planteados por quien dirige la reunión, en donde se puede crear diferentes salas de chat para diferentes grupos, lo que viene a ser una ayuda para los participantes y sin estar de forma presencial.

Para conocer y decidir qué plataforma se va a utilizar se señala algunas ventajas y desventajas de la plataforma que ofrece Microsoft.

Tabla 6. Microsoft Teams Ventajas y desventajas

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Puede vincular una cuenta de usuario a varios dispositivos, como computadoras, portátiles, tabletas y teléfonos inteligentes.	-Indefectible de conexión a internet
Utilice salas de chat convenientes, intuitivas y fáciles de usar para realizar un seguimiento de todas las actividades	No organiza conferencias con más de 300 usuarios
Podrás disfrutar de videoconferencias y llamadas de voz en cualquier momento.	Son funciones 100% pagas.
Se pueden programar tareas y marcar objetivos en un calendario al que puede acceder todo el equipo	No está tan extendido como otros softwares colaborativos, aún no ha sabido adaptarse a su entorno.
Proporciona la posibilidad de agregar aplicaciones de terceros a su plataforma	No tiene una interfaz de usuario tan sencilla como otras plataformas de este tipo
Es posible crear y editar diferentes tipos de documentos y archivos juntos.	
El almacenamiento en la nube de Microsoft es OneDrive.	

Microsoft Teams es parte de Office 365

Fuente: <https://www.mundocuentas.com/microsoft/teams/#Ventajas>

2.5.5 Chamilo

Es una plataforma gratuita de enseñanza en línea conocida en los últimos tiempos en el sector educativo, el manejo es de forma fácil, eficiente y sencilla, permite instalar, modificar y crear elementos complementarios de acuerdo con las necesidades del usuario, incorpora plugins de video conferencia, zoom, Google meet y Bigbluebutton Chamilo.

Figura 7 Chamilo



Fuente: <https://campus.chamilo.org/>

Según Dávila (2019), “Es un sistema para gestión de la formación (Learning Management System) diseñado para apoyar a la educación online (frecuentemente denominada elearning)”.

Cada una de las opciones mencionadas, se adaptan a las habilidades de los usuarios, como se observa en todos estos programas, Moodle, Canvas, Docebo, Edmodo, la intención es facilitar el aprendizaje de un modo colaborativo y amigable (Dávila, 2019).

Este es un sistema operativo que puedes utilizar libremente y que está impulsado por la Asociación Chamilo. Se adapta más a las necesidades del usuario.

Tabla 7. Chamilo Ventajas y desventajas

VENTAJAS	DESVANTAJAS
-Manejo de contenido eficiente	-No hay uniformidad en las ventanas y secciones
-Se controla el curso por parte del docente	-Tarda más tiempo en cargar
-Muestra barras de progreso al estudiante	Si tarda mucho en hacerlo

- Versatilidad para ordenar los contenidos Algunas características de diseño pueden eliminarse y no pueden restaurarse
- Amplia gama de opciones de formato para el texto Se debe tener cuidado al cargar actividades de clase ya que es posible que no se guarden correctamente
- Opción de ver el diseño y progreso desde la vista de alumno

Fuente: <https://www.redalyc.org/journal/5216/521658239005/521658239005.pdf>

2.6 Integración de la gamificación en aulas virtuales

La gamificación conforma módulos que relacionan el modo de evaluar las actividades en el aula, que permite verificar el desarrollo de los estudiantes ante los problemas que vayan resolviendo.

Para lograr esta integración se dividió en dos módulos, el primero relacionado con la “evaluación” en el cual la gamificación fue el enfoque seleccionado, y el segundo enfocado en las “actividades” en el aula, donde se involucra la forma de presentar los contenidos y la resolución de ejercicios (Zepeda , Hernández, Abascal , & Ornelas, 2016).

En los últimos años la tecnología y la gamificación, representan propuestas que permita valorar su potencia y alcance en los procesos de enseñanza aprendizaje en la institución.

El propósito de este trabajo es realizar una revisión sistemática de la literatura científica que aborda los beneficios del juego en la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura. Se realiza un análisis de datos recolectados a través de diferentes métodos aplicados en esta investigación, posterior se realiza el estudio para conocer los resultados de investigaciones anteriores y tomar decisiones, aportando en la asignatura de Lengua y literatura que evidencia que el juego se interpreta en tres elementos que tienen efectos psicológicos, sociales, pedagógicos y lúdicos positivos en los estudiantes.

2.7 Componentes de la gamificación en un aula virtual

Los sistemas de gestión del aprendizaje o sistema de gestión del aprendizaje (LMS) son plataformas que sirven para este propósito, entregando la gestión, desarrollo y personalización del sistema a donde requiera su utilización. No responden en primera instancia de forma individual o concreto como asignaturas; uno de los más

reconocidos en el mundo es Moodle, registrado en 92000 sitios y, su distribución es libre.

La utilización de elementos de juego en educación puede tener diferentes tipos de aplicaciones: implementación en la sala de clases, desarrollo a lo largo de una asignatura, inclusión en espacios virtuales de gestión, mediante un proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, se realizará una revisión de los elementos que contiene un LMS, concretamente Moodle, seleccionado por su libre acceso, popularidad y variedad de enfoques hacia las necesidades educativas, desarrolladas en esta oportunidad, en torno a la gamificación. Las recomendaciones específicas están enfocadas a todos los participantes del sistema (Reyes, 2020).

Los elementos para la gamificación son de suma importancia para decidir qué actividades van acorde a las necesidades de los objetivos planteados, mediante los procesos enseñanza aprendizaje y su gestión.

Entre los elementos más importantes de la gamificación están los siguientes:

Dinámicos

El esfuerzo realizado por cada uno de los participantes de la mecánica propuesta se va traduciendo en un elemento mecánico, Lo que conlleva a revisar varios aspectos como: reconocimiento, premio, comentario o diversión. La dinámica determina los tiempos y el valor en que se puede obtener algo.

Mecánicos

Son las normas y detalles de uso que posee los componentes al momento de ser ejecutada la aplicación.

Componentes

En la Tabla 8 se puede identificar los elementos primordiales con el que se nivelan los juegos, como puntos, posiciones de cada persona que vaya utilizando.

Tabla 8. Gamificación Componentes

Componentes de gamificación		
	Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad.	
Dinámicas	Alteraciones	
	Leyenda	La narración continua es la base del aprendizaje.
	Serie	Desarrollo y progresión de jugadores/estudiantes.
	Relaciones	Interacción social, compañerismo, estatus, altruismo.
	Limitaciones	Restricciones o componentes forzados.
Mecánicas	Colaboración	Trabajar juntos para lograr una meta.
	Torneo	Algunos ganan y otros pierden. También contra ti mismo
	Retos	Las tareas extenuantes traen desafíos
	Premios	Beneficiarse de los logros
	Retroalimentación	Cómo lo hacemos
	Destino	La oportunidad es importante
	Servicios	Comercio entre jugadores directamente o con corredores
	Épocas	Participación periódica, justa y alternativa
	Avatar	Representación visual del jugador.
	Recopilaciones	Bienes que se pueden acumular.
	Acometimiento	Batalla definida
	Liberación de contenidos	Nuevos productos disponibles después de alcanzar objetivos.
	Unidades	Trabajo en grupo con un objetivo común.
	Gráficas sociales	Representan la red social del jugador en acción.
	Huevos de Pascuas	Objetos ocultos para encontrar
Componentes	Distintivos	Representación visual de los logros.
	Cronómetro	Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad.
	Misiones	La narración continua es la base del aprendizaje.
	Niveles	Carrera contra el tiempo y contra ti mismo
	Sitios	Desafíos predefinidos con objetivos y recompensas.
	Categorizaciones y progreso	Diferentes niveles de progresión y/o gravedad.
	Presentes	Premios que celebran el progreso
		Representación gráfica de avances y logros.
		Capacidad para compartir recursos con otros.

Fuente: <http://blogs.icemd.com/blog-gamificacion-wanna-play-/la-jerarquia-de-los-elementos-de-juego-en-la-gamificacion/>

2.8 Diseño de sistema de gamificación

La gamificación funciona utilizando mecánicas, elementos y técnicas de diseño ajenos al juego para implicar a los beneficiarios y posterior dar solución a lo encontrado.

La “teoría de juegos” Se trata de algoritmos, fórmulas y técnicas cuantitativas para analizar la estrategia de toma de decisiones. Los juegos son una serie de caminos con opciones, pero cuando se trata de jugabilidad, somos libres de elegir el camino que el juego nos ofrece. Para diseñar sistemas de videojuegos se requieren los siguientes elementos: Voluntario: Alguien que es obligado a jugar no juega. Aprender o resolver un problema. Equilibrio entre estructura y libertad (investigación).

La gamificación no convierte el trabajo en un juego, y no son simulaciones serias ni recompensas sólo por eso, y no funciona en todos los contextos, su uso no es tan fácil de implementar. Cabe señalar que esto no debe confundirse con los juegos serios, en donde se puede decir que son desarrollados para alcanzar los mismos objetivos, pero aplicando diferentes estrategias o reglas que cumplir.

Se debe considerar el contraste entre un juego y un juego, porque el primero requiere un método claro de reglas para guiar a los usuarios hacia un objetivo, por eso se le conoce como una estructura diferente.

Una vez identificados los componentes de la gamificación, se deben considerar los elementos más importantes a la hora de planificar y diseñar un sistema gamificado, los mismos que siguen algunos pasos como se muestran en la Figura 8.

Figura 8. Pasos para el diseño de un sistema gamificado



Fuente: Propia del autor

Objetivos: Sin duda, la pregunta clave antes de diseñar una herramienta digital es: ¿Por qué quieres jugar a un juego? Es fundamental plantearse objetivos claros y al mismo tiempo pensar en los resultados educativos esperados que justifiquen la creación de un sistema de juego.

Indicadores: Después de definir los objetivos del juego, se deben presentar indicadores para medir los resultados alcanzados.

Comportamientos deseados: En este paso se debe determinar el comportamiento específico que se espera de los usuarios para lograr las metas propuestas.

Describir los usuarios: El primer paso es empatizar con los usuarios identificando sus motivaciones, intereses y cómo conectarse con ellos.

Desarrollar mecánicas: esto incluye las reglas con las que interactúas en el juego y son necesarias para lograr tus objetivos.

Establecer dinámicas: Se refiere a las acciones que se desarrollan en el juego en relación a las mecánicas que brindan mayor disfrute.

Definir estéticas: Se refiere a las emociones esperadas cuando un usuario interactúa con un sistema. Incluye fantasía, sensación, historia, desafío y comunidad.

Plataformas: Refiriéndose a entornos donde se desarrollan mecánicas de juego como ODA (objeto de aprendizaje digital), se elige un recurso abierto, la plataforma Moodle, para implementar el proyecto.

Finalmente, una vez creada una plataforma digital, es importante medir su éxito para verificar los objetivos previstos, como la participación de todos los usuarios educativos en base a las competencias esperadas de una determinada área como es la de Lengua y Literatura también conllevados a los aspectos axiológicos de actitudes, motivación, organización y colaboración.

2.9 Herramientas de gamificación en entornos virtuales

Para adaptarse a los entornos virtuales de aprendizaje, existen innumerables herramientas digitales que permiten integrar los contenidos de aprendizaje en entornos lúdicos y divertidos para que los estudiantes puedan experimentar la emoción y

motivación de aprender cosas nuevas, novedosas y poder reforzar los conocimientos a través de estas herramientas digitales.

Se prosigue con la presentación de herramientas más populares de gamificación empleadas virtualmente.

2.9.1 Socrative

Una herramienta en línea que permite a los profesores crear cuestionarios y juegos interactivos para evaluar el conocimiento de los estudiantes en tiempo real. También permite a los profesores crear torneos en los que los estudiantes pueden competir entre sí para ganar puntos y aumentar su motivación.

Tabla 9. Socrative Ventajas y desventajas

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> -Interfaz fácil de usar para hacer lecciones y contestar las mismas. -Fácil de usar para hacer quizzes y contestar quizzes. - La información de calificaciones es fácil de transferir, puedes crear informes que van al correo electrónico del profesor o descargar una plantilla a Excel. <p>La lección es dinámica</p>	<ul style="list-style-type: none"> -No se puede aplicar igual en todos los niveles de educación, debido a que no todos tienen el fácil acceso a esta herramienta. -No se puede usar sin internet.

Fuente: Creada propia del autor.

2.9.2 Quizizz

Herramienta web que accede a la creación de cuestionarios, mediante la utilización de juegos y actividades interactivas para que los estudiantes los completen en línea.

También se puede organizar torneos en Quizizz, el profesor debe crear un juego en la plataforma Quizizz y luego seleccionar la opción "Torneo" en la pantalla de configuración del juego. A continuación, el profesor puede establecer las reglas del torneo, como la duración y el número de preguntas y enviar el código de acceso del torneo a sus estudiantes para que puedan unirse y participar.

Durante el torneo, los estudiantes compiten en tiempo real para responder correctamente a las preguntas y ganar puntos. Los estudiantes que acumulen la mayor cantidad de puntos al final del torneo son declarados los ganadores.

Los torneos Quizizz son una representación entretenida y emocionante de causar algo llamativo en los estudiantes a aprender y advertir su participación en el aula en línea.

Tabla 10. Quizizz: Ventajas y desventajas

Ventajas	Desventajas
<p>Puedes personalizar los iconos que aparecen después de cada respuesta correcta o incorrecta.</p> <p>- Puedes agregar imágenes a las preguntas y opciones de respuesta para conectar mejor el tema propuesto.</p> <p>-También puedes configurar el juego para que muestre las respuestas correctas después de las respuestas de los estudiantes.</p> <p>-Y también existe la posibilidad de que los estudiantes puedan comprobar sus errores después del examen</p>	<p>-Tener un dispositivo conectado a internet.</p> <p>-El profesor debe tener en cuenta la página de la aplicación.</p>

Fuente: Creada propia del autor

2.9.3 Educaplay

Herramienta muy útil para crear actividades educativas interactivas y motivadoras para ¿sus estudiantes. Además, la plataforma ofrece una gran variedad de tipos de actividades para que pueda elegir la que mejor se adapte a los objetivos de enseñanza, permite crear diversos tipos de actividades educativas interactivas como crucigramas, sopas de letras, preguntas de selección múltiple, entre otros.

Tabla 11. Educaplay: Ventajas y desventajas

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none">- Es una plataforma intuitiva y fácil de usar.- Es gratis, trabaja online.- Acceso a descarga de materiales para trabajos en línea.- Formatear la información del trabajo rápidamente.- Esta creación se puede obtener en forma impresa o en cualquier medio digital.	<ul style="list-style-type: none">- Cuando se descarga no permite modificar los recursos.- No permite la puntuación en las plataformas.- Algunas acciones son limitadas en su uso.

Fuente: Propia del autor

2.9.4 Padlet

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none">- Facilita la participación de los alumnos en los proyectos.- El profesor es responsable de gestionar los derechos de acceso de los participantes y la privacidad del proyecto.- Las contraseñas se pueden ocultar o proteger de las búsquedas de Google.- Anima a quienes habitualmente no participan mucho en actividades comunes a participar de forma más libre e inclusiva	<ul style="list-style-type: none">- Solo puede elaborar 6 post.- Al postear todo junto al mismo tiempo no podemos leer el contenido la perfección, por eso debemos establecer normas antes de publicar.

Es un instrumento tremendamente variable que se logra manejar de modales diferentes. Se experimenta con diversos tipos de contenido y formatos para descubrir cómo pueden ayudar en su trabajo o estudio, permite crear muros virtuales para compartir y organizar información.

2.9.5 Genially

Es un software online que te permite crear presentaciones animadas e interactivas sin programación o diseño. Es una herramienta que tiene un parecido con la herramienta Prezi, pero con prestaciones más avanzadas.

Tabla 12. Genially: Ventajas y desventajas

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none">- Le permite crear contenido interactivo e incluso insertar ese contenido en línea-Permite utilizar la versión gratuita permitiendo realizar actividades variadas sin necesidad de utilizar versión Premium.	<ul style="list-style-type: none">- Esta es una herramienta que nos permite no subir contenido diseñado con el plan gratuito, pero nos permite agregar código a nuestro sitio de diseño. .

Fuente: Creada propia del autor.

2.9.6 Puzzle

La técnica de rompecabezas de Aronson (TPA) es una técnica de aprendizaje cooperativo que se ha aplicado en una amplia gama de entornos, desde el trabajo en el aula hasta estudiantes universitarios de ingeniería. Es uno de los pasatiempos más populares del siglo XX entre niños y adultos, y ahora los rompecabezas online se están convirtiendo en una tendencia digital.

Se puede aplicar en la educación primaria instruyendo al alumnado, introduciendo las habilidades de interacción y de expresión necesarias. Esta técnica, al proponer un ambiente de aprendizaje interactivo, supone la presencia del conflicto sociocognitivo, motor del aprendizaje (Martínez & Gómez, 2020).

Tabla 15. Puzzle: Ventajas y desventajas

Ventajas	Desventajas
Las fichas nunca se pierden	Frustración al elegir el puzzle erróneo
Evolución de juegos que parecen videojuegos	Tener paciencia, no todas las personas tienen la paciencia necesaria para estar buscando la pieza o clave correcta

Mejoran el pensamiento abstracto y la resolución de problema

Fuente: Creada propia del autor.

2.9.7 Wordwall

Es una plataforma digital que permite crear y modificar actividades de aprendizaje de forma lúdica, personalizada e interactiva.

Tabla 13 Wordwall: Ventajas y desventajas

Ventajas	Desventajas
Permite la creación de actividades interactivas e imprimibles.	Solo se puede utilizar con internet.
Los docentes pueden actualizar las actividades según las necesidades.	Para explicar cómo crear las actividades de la herramienta se necesita de mucho tiempo en el aula de clases para enseñar al estudiante.
Es fácil de publicar la actividad a su vez que facilita la tarea por medio del link.	Si desea más actividades se debe pagar
Al momento de ingresar en cualquier actividad poseen un manual de uso.	
Wordwall en la versión gratuita le ofrece 16 actividades.	

Fuente: Creada propia del autor.

2.9.8 Cerebrity

Se utilizan métodos de aprendizaje como el analítico, inductivo, deductivo y activo; y el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje cooperativo y las técnicas de preguntas y respuestas mantienen el aula activa y enfocada.

Tabla 14 Cerebrity: Ventajas y desventajas

Ventajas	Desventajas
Permite tanto al profesor como al alumno crear juegos rápidamente sin programación.	El número de diseño de juegos es limitado a 10.

Puede utilizarse como herramienta de evaluación para los estudiantes	No permite digitar más de 60 palabras al redactar las indicciones.
Se puede utilizar como un recurso didáctico en el aula para reforzar el conocimiento en los estudiantes.	Presenta algunas deficiencias técnicas debido a la lentitud con la que se re-inician los juegos.

Fuente: Creada propia del autor.

2.10 Estrategias de gamificación aplicadas a la educación virtual

Para aplicar de forma adecuada la aplicación sobre gamificación como una habilidad educativa se utilizará diferentes técnicas, mecanismos emprendedores. En función de cada una de ellas se realizarán juegos que dan respuesta a diferentes estrategias de gamificación (Femxa.es, 2019). se puede apreciar la mecánica del juego.

Figura 9. Mecánica del juego



Fuente: Virginia Gaitán

Este aprendizaje se está poniendo en auge en las metodologías que aplican a los estudiantes que inician su formación académica por su presentación que es de carácter lúdico, lo que hace que los conocimientos sean adquiridos de una forma divertida, que permite una experiencia positiva en los estudiantes de la institución. Los niños se encuentran motivados por el modelo de juego, que desarrolla la personalidad de cada persona e incentiva el ánimo de superación. El estudio también describe cómo los videojuegos conducen a un mayor desarrollo cognitivo independientemente de su naturaleza, o incluso los vincula con teorías psicológicas sobre la forma en que las

2.12 Importancia de Lengua y Literatura

El aprendizaje de idiomas ha sido durante mucho tiempo la materia escolar más importante en Ecuador. La situación no ha cambiado, el enfoque del aprendizaje de idiomas ha cambiado. Por ello, hoy es necesario confirmar qué significa enseñar y aprender en este campo tan especial.

Así mismo, es necesario, cambiar el nombre de la materia. En este fortalecimiento, se ha categorizado a la Literatura como un arte que posee sus propias características y una función específica diferente. La Literatura es una fuente de disfrute, de conocimientos a través de una mirada estética, de juego con el lenguaje, de valoración de aspectos verbales en circunstancias concretas y debe respetarse desde esta perspectiva (Cassany, 2018).

El autor clasificó la literatura como un arte con características diferentes y una función especial, es una fuente de placer, una fuente de conocimiento desde un punto de vista estético, un juego de palabras.

2.12.1 Lengua y Literatura en el Currículo Ecuatoriano

En el ámbito de la educación juega un papel muy importante el componente de Lengua y Literatura integrado al currículo, que consiste en mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes mediante la aplicación de procesos lingüísticos en la comunicación oral, comprensión y producción de textos. Se proponen habilidades que tienen como objetivo desarrollar procesos cognitivos que fomenten el pensamiento crítico y reflexivo, la creatividad y el diálogo de los estudiantes.

El plan de estudios refleja en mayor o menor medida las metas educativas del país, se presentan sistemas operativos o instrucciones sobre cómo proceder para realizar estas intenciones y monitorear su cumplimiento. Un plan de estudios sólido, fundamentado, técnico, coherente y adaptado a las necesidades de aprendizaje de la sociedad de referencia, así como recursos que aseguren la continuidad y las condiciones mínimas necesarias para mantener la coherencia en la realización de las intenciones educativas, los procesos aseguran una enseñanza de alta calidad y aprendiendo.

Las funciones del currículo son, por una parte, informar a los docentes sobre qué se quiere conseguir y proporcionarles pautas de acción y orientaciones sobre cómo conseguirlo y,

por otra, constituir un referente para la rendición de cuentas del sistema educativo y para las evaluaciones de la calidad del sistema, entendidas como su capacidad para alcanzar efectivamente las intenciones educativas fijadas (Ministerio MINEDUC).

Se señalan los pasos a seguir y acciones que se debe tomar y permita comprobar los alcances o cumplir con los objetivos planteados.

2.12.2 Destrezas de Lengua y Literatura

En la tabla 15, se presentan las macro destrezas y micro destrezas que deben obtener los estudiantes en su proceso de formación.

Tabla 15. Macro destrezas - Micro destrezas

Macro destrezas	Micro destrezas
Hablar	<p>Exprésate utilizando las estructuras básicas del lenguaje hablado en diferentes contextos de actividades sociales y culturales para expresar tus opiniones y respetar las opiniones de los demás.</p> <p>Participar verbalmente en diversas conexiones sociales y culturales en función de la orientación previa; Utilizar recursos audiovisuales y TIC para expresar su opinión y valorar la importancia de los argumentos</p>
Escuchar	<p>Comprender discursos orales en diferentes contextos de actividad social y cultural y analizarlos críticamente.</p> <p>Analizar críticamente conversaciones orales relacionadas con acontecimientos sociales y culturales de actualidad para evitar estereotipos y prejuicios.</p>
Leer	<p>Leer textos de no ficción de forma independiente para su ocio, información y aprendizaje, y utilizar estrategias de comprensión cognitiva apropiadas para el tipo de texto.</p> <p>Elegir textos que muestren una actitud reflexiva y crítica ante la calidad y exactitud de la información procedente de diversas fuentes, de modo que se utilice de forma selectiva y sistemática.</p>
Escribir	<p>Utilice información semántica, léxica, sintáctica y ortográfica y características del texto al preparar y revisar un texto escrito</p> <p>Escribir historias y textos explicativos, descriptivos y educativos adecuados a una situación comunicativa específica para el aprendizaje, la comunicación y el desarrollo del pensamiento.</p>

Autor: Propia del autor

2.13 Marco legal y regulatorio aplicada a la educación presencial y virtual

La educación es fundamental para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un Estado soberano, constituye el eje estratégico del desarrollo nacional;

Que, el Artículo 28 de la Constitución de la República establece: la educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente (MINEDUC, Gratuidad de la educación pública, 2019).

Toda persona y comunidad tiene derecho a comunicarse entre diferentes culturas y participar en una sociedad del aprendizaje. El Estado promueve el diálogo intercultural en su multidimensionalidad. El aprendizaje se produce dentro y fuera de la escuela. La educación pública es universal y laica en todos los niveles y gratuita hasta el nivel terciario.

Que, el Artículo 29 de la Constitución de la República declara que el Estado garantizará la libertad de enseñanza, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Donde las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas (MINEDUC, Gratuidad de la educación pública, 2019).

Educación Abierta

El aprendizaje abierto utiliza métodos alternativos y flexibles para promover la eliminación de barreras de acceso a la información con criterios de accesibilidad, comunicación continua, aprendizaje autodirigido, diversidad de métodos y recursos.

Artículo 2.- De las formas de implementación de Educación Abierta. - Para la implementación de la Educación Abierta se considerarán las siguientes formas, las cuales podrán ser complementarias:

Virtual: Se afianza principalmente en las herramientas de las nuevas tecnologías de la información, especialmente el internet. Este tipo de educación está especialmente dirigida

a estudiantes que tienen acceso a un dispositivo tecnológico y a tiempos de conectividad (Creamer, s.f., pág. 7).

Según Cramer manifiesta que este método elimine barreras de acceso a la información según criterios de accesibilidad, comunicación o tecnología, como la educación virtual.

La enseñanza-aprendizaje se realiza de manera virtual a través de una plataforma educativa digital y sigue un plan de estudios previamente elaborado, de acuerdo con el plan de estudios nacional.

El intercambio de información entre profesores y estudiantes se desarrolla a través de diversas plataformas y herramientas que permiten a los estudiantes comunicarse principalmente de forma asincrónica, para ver y cargar materiales de clase, cargar trabajos o tareas, procesos de calificación y seguimiento, programación y calendarios.

Considerando las características de las plataformas o herramientas definidas, se pueden establecer espacios de interacción sincrónica, los cuales pueden ser virtuales o esporádicamente presenciales. La implementación de educación virtual supone el desarrollo de procesos de formación respecto al uso de plataformas y herramientas. Estas capacitaciones estarán dirigidas a docentes y estudiantes (Creamer, s.f., pág. 8).

Para el manejo de la educación virtual sobre los procesos de enseñanza aprendizaje deben seguir un plan de estudios concluyente por parte del Ministerio de Educación que deben cumplir las instituciones.

Para educación Virtual y en Línea se deberá considerar las brechas de conectividad de las instituciones educativas y de las familias que aplicarían a esta modalidad. Este estudio debe ser elaborado en el Nivel Zonal, previo informe del Nivel Distrital (Creamer, s.f., pág. 10).

Señala que se debe justificar la implementación de la Educación abierta cubriendo las brechas digitales que existen en la actualidad y de esta manera obtener una Educación virtual en línea.

Adicional, es necesario hablar sobre los términos legales que ampara a la educación en el Ecuador y los reglamentos que son emitidos por parte del Ministerio de

educación y Cultura y todo lo relacionado al aspecto legal que enmarca en el Ecuador y trata sobre el tema planteado en el proyecto que se viene desarrollando.

Que, el Art. 26 de la Constitución de la República del Ecuador establece que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir (LOTAIP, 2013).

Los individuos, las familias y la sociedad tienen el derecho y el deber de participar en el aprendizaje;

Art. 20.- Los saldos presupuestarios comprometidos para inversión en desarrollo de ciencia, tecnología y proyectos académicos y de investigación que se encuentren en ejecución no devengados a la finalización del ejercicio económico, obligatoriamente se incorporarán al presupuesto del ejercicio fiscal de educación (LOES, 2010).

De acuerdo con lo que manifiesta la LOES en su registro oficial que se encuentra vigente, señala que se debe invertir en desarrollo de ciencia y tecnología que se proponga y se encuentre en investigación, en este caso, es una propuesta investigativa para el mejoramiento y trabajo en los procesos de gamificación con los estudiantes de la escuela Himmelmann.

De acuerdo con “Las competencias y funciones del Instituto Nacional de Evaluación Educativa”:

Art. 16.- Competencias. El Instituto Nacional de Evaluación Educativa es una instancia encargada de la evaluación integral, interna y externa, del Sistema Nacional de Educación, en cumplimiento de las políticas de evaluación establecidas por la Autoridad Educativa Nacional (LOEI, 2008).

Art. 17.- Funciones y atribuciones. Son funciones y atribuciones del Instituto Nacional de Evaluación Educativa las siguientes:

Construir y aplicar los indicadores de calidad de la educación y los instrumentos para la evaluación del Sistema Nacional de Educación, los cuales deben tener pertinencia cultural y lingüística, deben estar basados en los estándares e indicadores de calidad educativa

definidos por el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional (MINEDUC, LOEI, 2013).

Según MINEDUC manifiesta que son los encargados de verificar la calidad de educación y los instrumentos que se utilizará para ser puestos en marcha sin afectar a la comunidad educativa, sino que ayudando a fortalecer los conocimientos.

El MINEDUC trabaja un concepto de calidad educativa y multidimensional, lo que indica que será calidad de educación la que ofrece, lo que conlleva a alcanzar las metas de la sociedad democrática intercultural e igualdad para todos.

2.14 Adaptaciones curriculares

El plan de estudios nacional podrá completar de acuerdo con las peculiaridades y peculiaridades culturales de las distintas instituciones educativas que forman parte del Sistema Educativo Nacional, dependiendo de las peculiaridades de las regiones en las que operan.

Las instituciones educativas deben realizar propuestas innovadoras y presentar proyectos tendientes al mejoramiento de la calidad de la educación, siempre que tengan como base el currículo nacional; su implementación se realiza con previa aprobación del Consejo Académico del Circuito y la autoridad Zonal correspondiente. (MINEDUC, LOEI, 2013, pág. 4).

Con base en sus investigaciones y conocimientos, los docentes pueden proponer ajustes curriculares innovadores que ayuden a los estudiantes a mejorar la calidad del aprendizaje y lograr mejores resultados en la materia de lengua y literatura de la institución.

Buen Vivir

Que la Constitución de la República, en su artículo 26, determina que la educación es un derecho fundamental de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado, que constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir (MINEDUC, LOEI, 2013).

Un buen alojamiento garantiza la igualdad entre las personas y mantiene un ambiente de trabajo armonioso con todos los miembros de la comunidad educativa.

CAPÍTULO III

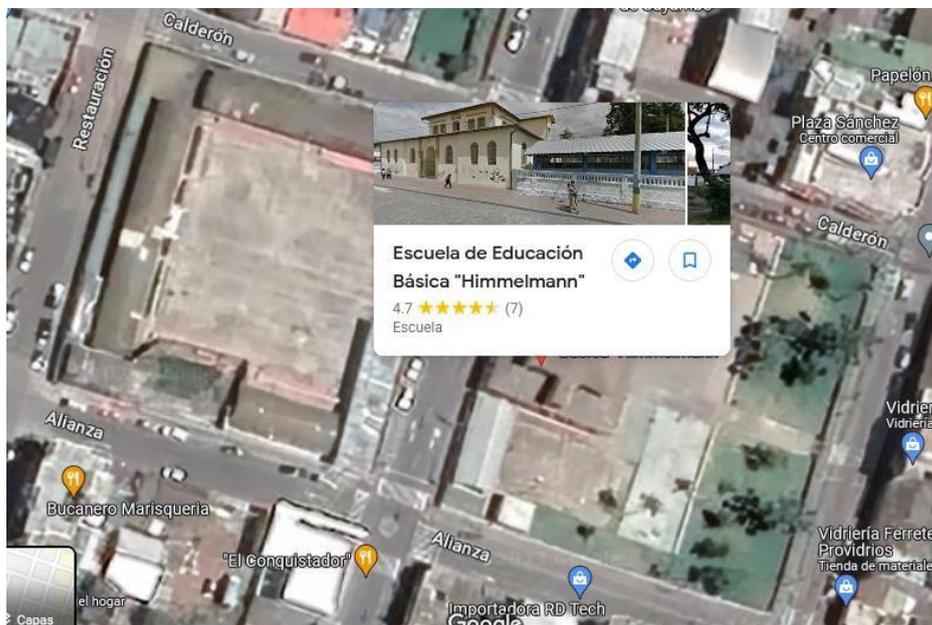
3. Marco Metodológico

Este capítulo describe el área de investigación y el diseño, tipo, procedimiento, técnicas y herramientas de este estudio. Además, se refiere a los métodos aplicados para alcanzar los objetivos planteados.

3.1 Descripción del área de estudio

El siguiente documento será ejecutado en la EEB “Himmelmann”, que se localiza en la provincia de Pichincha, en el Cantón Cayambe, Parroquia Cayambe, barrio Sur en las calles Rocafuerte y Calderón, atiende la formación desde 1°. Año de Educación Básica hasta el 10° año de E.G.B. La escuela “Himmelmann” es una de más antiguas y centrales del cantón y forma parte del programa de educación, su código AMIE es 17H02186, pertenece al Distrito 17D10 de Educación Pedro Moncayo-Cayambe.

Figura 10. Ubicación EEG Himmelmann



Fuente: <https://acortar.link/R1nf8G> Google maps

El formato de aprendizaje es presencial, en horario de mañana y de tarde. La oferta educativa es educación básica de 1° a 10° año.

La institución cuenta con 59 docentes, 3 servidores administrativos (1 auxiliar de servicio, 2 psicólogos), 6 autoridades (directora, subdirector jornada matutina y vespertina, inspector jornada matutina y vespertina).

Las condiciones socioeconómicas de las familias de la institución educativa son de economía media y baja, se sustentan en su mayoría del trabajo en plantaciones florícolas, la agricultura, la ganadería y el comercio informal. La institución cuenta con 1257 estudiantes, entre secciones matutina y vespertina.

Este trabajo propone la realización de un aula virtual con recursos de juego, la cual se realiza en la práctica con los estudiantes de 4 años de EEB “Himmelman” en Cayambe, de manera que podamos incrementar sus oportunidades de aprendizaje. nivel académico.

3.2 Diseño y tipo de Investigación

Este estudio se realizó por etapas en función del orden de los objetivos específicos a alcanzar. Se enmarcó en un enfoque cuantitativo, de acuerdo a estos criterios, en el desarrollo del presente trabajo de investigación se realizó un análisis documental del plan de estudios del departamento Tecnología del aprendizaje, diseño de estudio y estructura de las aulas virtuales, siguiendo la metodología utilizada en el trabajo de investigación. Instituto. , recopilar información necesaria para lograr los objetivos de la investigación. Del mismo modo, también se utilizó E.G.B. Cuestionarios dirigidos a profesores y alumnos de cuarto año. modalidad presencial en relación con las estrategias metodológicas utilizadas para apoyar el tema mencionado.

3.2.1 Investigación Educativa

La investigación educativa, a través de su reflexión y práctica, tiene rasgos distintivos e identificativos en su trabajo, los objetos de investigación que aborda, los objetivos que se plantea y los métodos que utiliza.

Un aspecto para destacar en el marco de la investigación educativa da cuenta de los niveles de complejidad de los hechos, fenómenos y procesos en la investigación educativa, por la naturaleza del objeto de estudio, por las dinámicas cambiantes en los objetivos y en las variables que intervienen en la educación (Ramírez, 2019).

Se puede verificar los niveles de complejidad mediante las características que identifican los objetos de estudio que se aplica de acuerdo con los requerimientos necesarios para cumplir los objetivos planteados por el docente tutor.

Según (Sampieri, 2003) no es otra cosa que “actividades encaminadas a la solución de problemas”. La investigación educativa es una parte muy importante del proceso de aprendizaje por cuanto a través de esta, los docentes generan cambios de suma importancia, como mejorar la enseñanza, sus estudiantes conocerán la realidad en la que se está trabajando, con la mira a aprender a actuar en él sobre los temas de la actualidad y la realidad tecnológica, el estudiante debe conocer todo lo que pasa a su alrededor para que le permita actuar e identificar, diagnosticar y proponer alternativas a la problemática en la que se está realizando la investigación.

Figura 11. Investigación educativa



Fuente: Ministerio de Educación

3.2.2 Investigación Documental

El término investigación documental comienza a adquirir carta de ciudadanía a partir de la publicación del INFORME UNISIST. En él se define como un servicio de información retrospectivo, en oposición a un servicio de información corriente, de una Unidad de Información (S). Se entiende por Unidad de Información aquella institución dedicada a la recopilación, procesamiento y difusión de la información científica y técnica. Este trabajo lo hacen las Bibliotecas, los Centros de Documentación y/o Información, los Bancos de Datos, los Centros de Análisis de Información, los Archivos, los Museos, etc. Por lo que, estas Instituciones, constituyen Unidades de Información (Tancara, 2020).

Según Tancara El punto de partida del trabajo de investigación permite formular el problema en base a la pregunta a resolver, y ayuda a asegurar la información documentada y llevar la información necesaria al punto principal, es decir. el inicio del proyecto planeado.

Según (Economipedia, 2020), “Obtiene la información de la recopilación, organización y análisis de fuentes documentales escritas, habladas o audiovisuales, y cualquier otro tipo de documento”.

Este tipo de investigación ayuda a la obtención de la línea base que se necesita investigar, en la revisión de documentos bibliográficos, donde se puede ver los problemas existentes que tiene la institución para realizar las mejoras respectivas en base a resultados que se puede evidenciar. Esto permite realizar los procesos tecnológicos que se desea implementar para la ayuda de las mejoras que se necesita.

Cuando se conoce información de fuentes documentales, todo lo que se puede recopilar se lo realiza de forma minuciosa, razón por la que se puede verificar la información a detalle y de paso ir encontrando donde se puede realizar mejoras es decir que permite ir tomando decisiones.

3.2.3 Investigación de Campo

La investigación de campo, como principal estrategia de recolección de datos, forma categorías conceptuales y encuentra regularidades y conexiones entre los fenómenos observados, que posibilitan crear modelos y posibles teorías explicativas de la realidad investigada.

La gran mayoría de las investigaciones llevadas a cabo por los diseñadores son más cualitativas que cuantitativas, lo que implica que el diseñador tiene que desarrollar un método que le permita categorizar y analizar la información recopilada con el fin de descubrir y entender como es el panorama general y transmitir los mensajes y los hallazgos más importantes (Nájera & Paredes, 2017).

Según Nájera manifiesta que esta investigación permite conseguir información mediante la observación de sus disciplinas que ejecutan, mediante los métodos, teorías, y disciplinas que se ejecutan lo que le permite que la persona pueda recolectar los datos y visualizar de manera directa los fenómenos o negligencias que están pasando al momento.

De acuerdo con (INVESTIGACIONCIENTIFICA.ORG, 2019) “Es donde se extrae información por recolección de datos u observación de forma directa, dentro del

entorno natural de las personas u objeto de estudio. Es decir, se investiga a partir de datos originales o primarios”.

Para el proyecto es vital saber de dónde proviene la información, y más aún cuando se obtiene datos recolectados de la fuente, en este caso de los estudiantes de años anteriores más la información recolectada a los docentes que han trabajado con estudiantes de años anteriores y archivos que reposan en la secretaria de la institución.

La investigación de campo es de mucha ayuda porque los datos recolectados son muy confiables. Además, trabajamos directamente con los implicados para que podamos identificar los errores cometidos y ofrecerles posibles soluciones que permitan complementar los beneficios académicos de los estudiantes de Lengua y Literatura. De esta manera, los objetivos marcados por el docente se logran con la ayuda de métodos y técnicas de enseñanza-aprendizaje que van de la mano de la tecnología, y la lúdica del aula se convierte en trabajo del estudiante.

3.2.4 Investigación Descriptiva

Es una investigación de segundo nivel, inicial, su objetivo principal es recopilar datos e informaciones sobre las características, propiedades, aspectos o dimensiones de las personas, agentes e instituciones de los procesos sociales. Esto incluye recopilar datos para probar hipótesis o responder preguntas sobre la situación actual de los sujetos. Un estudio descriptivo determina e informa los modos de ser de los objetos (Nicomedes & Nieto, 2021).

Según Nicomedes y Nieto manifiestan que sirve para la toma de decisiones correctivas sobre infraestructura con el objetivo de formular propuestas que mejore su funcionamiento en este caso el recopilar nuevos datos de conocimiento de Lengua y Literatura.

Para la actualidad se identifica la necesidad de crear un aula de gamificación con procesos de enseñanza aprendizaje mediante una descripción muy minuciosa y descriptiva de todos los procesos que se debe realizar al momento de la propuesta e implementación de esta aula que permite evidenciar la potencialidad de esta dentro de la

institución. ahora se lo realizará para la materia de Lengua y Literatura posterior se lo realizará para la materia que sea necesario.

Según el Artículo Ministerial (MINEDUC) “Instituir la incorporación al proceso educativo de las Tecnologías de información y comunicación (TIC), como contribución al mejoramiento de la calidad educativa y al fomento de la ciudadanía digital en la comunidad educativa, a través de la dotación de equipos informáticos y el uso de tecnologías e Internet en los establecimientos educativos públicos del país.”

En estos casos el MINEDUC apoya al mejoramiento de la calidad educativa digital que se viene dando en la actualidad, que permita mejorar los niveles académicos de los estudiantes, como también actualizar los procesos de enseñanza-aprendizaje impartidos por los docentes. En beneficio de los estudiantes.

3.3 Métodos, técnicas e instrumentos de investigación

Método Cuantitativo

La investigación cuantitativa, también llamada empírico-analítica, racionalista o positivista, es una investigación que se basa en consideraciones numéricas para examinar, analizar y verificar información y datos. Diversos autores han definido lo que es la investigación cuantitativa, así tenemos:

La investigación cuantitativa pretende establecer el grado de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados por medio de una muestra que permite realizar inferencias causales a una población que explican por qué sucede o no determinado hecho o fenómeno (Neill & Cortez , 2017).

Según (Qualtrics, 2019) “La investigación cuantitativa es un método de recogida de datos en un contexto de estudios principalmente científicos. En base a los datos recogidos, se pueden probar hipótesis predefinidas”.

Este método es muy efectivo, ayuda a la recolección de datos mediante la recopilación de información cuantificable que se encuentra archivada en la institución en donde se está ejecutando el proyecto lo que se utilizará para el análisis respectivo de los datos recolectados y se pueda emitir resultados estadísticos, a posterior se podrá dar

cuenta de los problemas encontrados lo que conlleva a la toma de decisiones sobre el problema.

La metodología de investigación cuantitativa se apoya en el uso de herramientas de análisis matemático y estadístico. Por lo tanto, su función principal es describir, explicar y predecir fenómenos a través de datos numéricos. Esto implica que trabajarás con variables cuantificables o también llamadas cuantitativas (Tesisymaster.com, 2019).

El análisis de contenido cuantitativo permite cuantificar datos recolectados, a posterior se realizará o emitirá la frecuencia y sus respectivas comparaciones de datos, teniendo como resultados información necesario para realizar los cambios necesarios que permita cumplir los objetivos del tema planteado.

En este caso, el método cuantitativo ayuda a conocer cuántos estudiantes hay con rendimiento académico insuficiente en el departamento de lengua y literatura, por lo que es muy importante realizar cambios en los métodos de enseñanza-aprendizaje de la materia que les interesa, mediante la dinámica de procesos de enseñanza y la gamificación de estos haciendo de esta materia muy llamativa para los estudiantes.

Progresión

La progresión también se la conoce como un método que trabaja en la gamificación y está tiene un objetivo muy concreto como es el cumplir los objetivos planteados al 100% en base al tema tratado.

En la gamificación se debe conocer las dinámicas del juego para que el estudiante sea motivado y culmine la actividad que se le ha asignado. Esto hace que el alumno despierte el interés de cumplir sus metas.

Hay que tomar muy en cuenta que la gamificación, no es un juego, y permite mejorar la enseñanza de temas planteados por el docente, además permite modificar la conducta de los estudiantes en cuanto a la manera de estudio, lo que conlleva a reducir la dificultad de los retos planteados durante la ejecución del trabajo, disminuyendo las probabilidades de desilusión y de la frustración cuando no se cumple el objetivo

Observación

La observación es la forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; es decir, es captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real, ya sea para describirlo, analizarlo o explicarlo desde una perspectiva científica; a diferencia de lo que ocurre en el mundo empírico, en el cual el hombre en común utiliza el dato o la información observada de manera práctica para resolver problemas o satisfacer sus necesidades (Campos & Lule, 2012).

Es el uso de los sentidos para obtener datos lo que requiere una investigación consciente y dirigida.

Este método permite elaborar una hipótesis en base a los datos recolectados, luego se vuelve a aplicar el método de observación con el objetivo de verificar si cumple o no la hipótesis.

Al momento de investigar se debe tener un punto base, en este caso los problemas, objetivos, dentro del marco teórico, lo que conlleva la observación cuantitativa y o cualitativa dependiendo de lo que sea necesario para cumplir los objetivos del proyecto.

Este método ayuda en el proyecto a mapear los problemas observados en la institución educativa, por ejemplo actividades incorrectas en el proceso educativo en el campo de la lengua y la literatura, por motivo que se necesita la recolección de datos para tener una línea base del proyecto y poder realizar los respectivos cambios que sean necesario para su mejor rendimiento académico en la materia.

Procesos

Se abordan diferentes metodologías, haciendo énfasis en la existencia de la pluralidad de métodos o enfoques para la construcción o producción de conocimiento científico y dejando claro que no hay supremacía de un método o enfoque respecto a otro, sino que cada uno tiene sus propias fortalezas y debilidades, además que la tendencia es la complementariedad entre éstos (Bernal, pág. 56).

La metodología que se describe mediante los métodos tradicionales asume que el análisis y procesos que se realizaron irán enfocados en la metodología de los elementos de control, que permite la coordinación del proceso.

Mediante el uso de esta metodología permitirá concluir la definición del control de los elementos y las fases de los procesos en donde se ve la necesidad de coordinación entre tareas o funciones para cumplir el objetivo.

3.4 Técnicas

Encuestas

Se diseñaron y aplicaron cuestionarios según escala Likert dirigidos a docentes de EEB “Himmelmann” y estudiantes de 4to año, que permitieron diagnosticar el manejo y conocimiento de las aulas virtuales y conocer el mejoramiento del aprendizaje, como también deducir el uso y manejo de los recursos o herramientas virtuales que utiliza en el momento de impartir las clases.

Likert

Las escalas tipo Likert son uno de los instrumentos más utilizados en las ciencias sociales y en la investigación de mercados. Sin embargo, se debate la forma de estas escalas para obtener datos de alta calidad.

En este artículo se presenta un estudio de revisión sobre los formatos de la escala tipo Likert y su relación con la calidad de los datos que es posible obtener con ellos. Para ello se ha realizado una revisión sistemática junto con una síntesis del contenido, identificando un conjunto de temas o tópicos relevantes por sus implicaciones metodológicas: sesgos y estilos de respuesta, el número óptimo de alternativas, las razones de elección de la alternativa intermedia y el efecto de la alternativa „No existe”. Con base en el análisis y discusión de estos temas (Matas).

Según Matas las invocaciones a los Con la ayuda de las escalas Likert de conocidos instrumentos psicométricos, puedes expresar tu acuerdo o desacuerdo con una afirmación presentada en encuestas que se realizan para obtener información en una escala continua y unidimensional.

Instrumentos

Se utilizaron como herramientas de trabajo cuestionarios de opción múltiple, que sirvieron para obtener información y que fueron tabulados, planificados y analizados en

entornos virtuales de aprendizaje. Con la ayuda de estas preguntas, fue posible determinar los diferentes métodos de enseñanza y aprendizaje utilizados por los docentes en la escuela de Educación “Himmelman”.

3.5 Preguntas de investigación

Las preguntas de investigación que se presentan a continuación corresponden a cada uno de los objetivos específicos planteados:

- a) ¿Cómo incide teórica y metodológicamente la ausencia de aulas virtuales gamificadas en el aprendizaje en el ámbito de la lengua y la literatura?
- b) ¿Cuál es la situación actual de los procesos de enseñanza aprendizaje de la E.E.B. “Himmelman”?
- c) ¿Cuáles aplicaciones de software libre en concordancia a los requerimientos pueden ser aplicadas en un aula virtual para el cuarto año de básica en el área de Lengua y Literatura?

Participantes

Se tiene dos universos a investigarse:

El primero corresponde a los cuatro docentes del 4º año de Educación General Básica de la escuela “Himmelman” a los que se aplicará la encuesta.

El segundo universo son 151 estudiantes distribuidos en los 4 paralelos por cada grado de educación, así:

Tabla 16. Distribución de estudiantes y docentes por paralelo

Grado	Paralelo	Número de estudiantes
Cuarto	A	35
	B	39
	C	42
	D	39
TOTAL		155

Fuente: Propia del Auto

3.4 Población y muestra

Población

Se refiere al grupo de personas o partes interesadas que pueden verse afectadas por el proyecto o que pueden tener un impacto en el éxito del proyecto.

Es importante identificar claramente la población del proyecto, porque ayuda a definir las necesidades y expectativas de las partes interesadas y los requisitos del proyecto. La población también puede ser utilizada para segmentar el mercado y dirigirse a grupos específicos de usuarios o clientes.

Es fundamental comprender las necesidades, expectativas y comportamientos de la población para poder diseñar y ejecutar un proyecto que satisfaga sus necesidades y alcance los objetivos del proyecto. Además, es importante involucrar a la población en todas las etapas del proyecto para garantizar que el proyecto tenga un impacto positivo.

Población: 1255

Muestra: 155

Puede referirse a una muestra representativa de datos utilizados en el proyecto, en este caso solo se informa que se trabajará con los estudiantes pertenecientes al 4to año de EEB de la EEB “Himmelman”. En este caso es un grupo de personas seleccionadas con las que se va a trabajar de la población en general, completen la encuesta.

La muestra es importante porque puede ayudar a hacer inferencias sobre la población más amplia, sin tener que encuestar a cada individuo. Sin embargo, es importante asegurarse de que la muestra sea representativa y que se utilicen técnicas de muestreo adecuadas para evitar sesgos en los resultados del proyecto.

La muestra es una parte de la población general de estudio, en este caso del EGB, que se encuentra conformada por 155 estudiantes solo de los 4º años del nivel elemental.

Este resultado se ha obtenido de la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N * p * q * z^2}{(N - 1) * e^2 + p * q * z^2}$$

N= Población total

n= tamaño de la muestra

p= Constante de probabilidad de ocurrencia y no ocurrencia (0,9).

q= Constante de probabilidad de ocurrencia y no ocurrencia (0,1).

e = error de muestreo 0.05 (5%)

z = coeficiente de corrección del error = 1,96.

Muestra: 155

La formación integral implica el desarrollo de una serie de conocimientos, competencias y habilidades que permiten a una persona desempeñarse de manera efectiva en diferentes ámbitos de la vida. Algunos de los elementos esenciales para la formación integral incluyen:

Conocimientos académicos: la adquisición de conocimientos en diferentes áreas de estudio, como matemáticas, ciencias, humanidades y artes, es fundamental para el desarrollo de una educación integral.

Habilidades de pensamiento crítico: la capacidad de analizar y evaluar la información de manera crítica es una habilidad esencial en la formación integral. Esto implica la capacidad de identificar suposiciones, evaluar la validez de los argumentos y tomar decisiones informadas.

Competencias sociales: la capacidad de trabajar en equipo, comunicarse efectivamente y resolver conflictos de manera constructiva son habilidades esenciales para una formación integral. Esto incluye habilidades interpersonales, como la empatía, la tolerancia y el respeto por la diversidad.

Habilidades emocionales: el desarrollo de habilidades emocionales, como la inteligencia emocional, la autoconciencia y la autorregulación emocional, son elementos críticos para una educación integral. Estas habilidades permiten a los individuos comprender y controlar sus propias emociones, así como comprender y responder a las emociones de los demás.

Habilidades tecnológicas: en la era digital, las habilidades tecnológicas son esenciales para una formación integral. Esto incluye habilidades como la capacidad de navegar por la web, usar software de productividad y comprender la tecnología emergente.

3.5 Procedimiento de investigación

En este proyecto se propone la variación de actividades motivadoras para los procesos de enseñanza aprendizaje, mediante la ejecución de juegos que viene a ser parte del desarrollo de los niños, el docente utiliza estrategias que permita al estudiante ser el protagonista del aprendizaje.

El proceso que se efectuó para la recolección de datos es el siguiente:

Recolección de datos en base a las encuestas realizadas en la institución, tanto a los docentes como a los estudiantes. Cabe mencionar que para cada persona realizó diferentes tipos de encuestas.

Este proceso también toma como base las tres fases.

3.6 Fases del procedimiento de investigación

La presente investigación se desarrolló en fases las mismas que se explican a continuación:

3.6.1 Fase 1.

Establecer el nivel de uso de estrategias innovadoras en los estudiantes de la básica media del área de Lengua y Literatura en un aula virtual.

Se reunió información de bases de datos bibliográficas de la institución educativa, datos adquiridos de otras fuentes, también acerca de los antecedentes en el uso de las redes sociales utilizadas como estrategia de aprendizaje en el trabajo colaborativo. El enfoque cualitativo brindó un estudio de los conceptos y modelos empleados en las redes sociales, relacionado con la problemática de estudio, se utilizó la técnica de la teoría fundamentada. Se tomó apuntes para realizar interpretaciones propias en base a la teoría. Se examinó el problema desde sus elementos y relaciones, logrando hallar la naturaleza de la investigación.

La investigación es una actividad encaminada a la solución de problemas. Su objetivo consiste en hallar respuestas a preguntas mediante el empleo de procesos científicos. Como seres humanos planteamos problemas, pero también tenemos que resolverlos y cada vez las soluciones se vuelven más complejas, la prisa o la ignorancia

nos hace decidir sobre salidas, a ver qué sucede después, pero después se complican más las cosas.

3.6.2 Fase 2

Determinar el manejo del aula virtual por los estudiantes como medio de adquisición y desarrollo de conocimientos, competencias y habilidades, necesarias para su formación integral.

Se recopiló datos específicos, abordando de manera presencial a los estudiantes y docentes de la Escuela de Educación Básica “Himmelman” utilizando las encuestas. Para la encuesta aplicada a los estudiantes y docentes se utilizó la escala de Likert. Se analizó y se clasificó toda la información obtenida durante el desarrollo de la investigación, se describió las respuestas a las interrogantes planteadas de manera estructurada, compuesta de una lista de preguntas que se formularon a todos, obteniendo resultados de aprendizaje autónomos sobre el uso de aulas virtuales. Con la encuesta que se aplicó en Google Forms se identificó el uso y manejo de contenidos dentro de plataformas digitales, los resultados son presentados mediante el programa de Microsoft Excel, toda la información que se encontró dentro del grupo de estudio e investigación ayudó a saber el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes y los docentes sobre el uso y manejo de las plataformas digitales y actividades relacionadas con la gamificación dentro del área de Lengua y Literatura.

3.6.3 Fase 3

Diseñar recursos innovadores basados en un aula virtual que permite el trabajo dinámico y colaborativo en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Himmelman”.

Es así que se hace necesario crear una aula virtual en Moodle, apoyada en la gamificación, donde permita el uso de las herramientas innovadoras dentro del contexto pedagógico y académico apropiado a fin de poder motivar y estimular la creatividad y el interés de los estudiantes para vincular los conocimientos propios de los alumnos y docentes con los nuevos conocimientos tecnológicos que se proyectan para que logren

obtener un aprendizaje significativo que perdure en el tiempo y este basado en su experiencia y dinamismo.

Los ambientes virtuales de aprendizaje recobran cada vez mayor preponderancia en el proceso de enseñanza y la incursión tecnológica en escenarios de educación superior, se ha convertido en un reto para los modelos pedagógicos. “La creación de diversas plataformas virtuales, se define como aplicaciones informáticas que buscan generar comunicación académica y pedagógica entre un grupo de participantes” (Cedeño y Murillo, 2019). Por lo tanto, el entorno virtual debe facilitar el autoaprendizaje y comprensión de contenidos en los estudiantes.

3.7 Consideraciones bioéticas

En el presente estudio se enmarcó bajo los principios bioéticos que orientan cualquier investigación: beneficencia, precaución, responsabilidad, justicia y autonomía. Es importante señalar que se solicitó el consentimiento informado para la participación voluntaria de los sujetos de estudio y se guardó la confidencialidad de los datos recogidos. Se procedió bajo protocolos de seguridad adecuados para el resguardo de la información durante el procesamiento y exposición de resultados. Asimismo, se efectuaron los trámites administrativos en la institución, pertinentes y necesarios para la consecución de los objetivos propuestos.

CAPÍTULO IV

Resultados y discusión

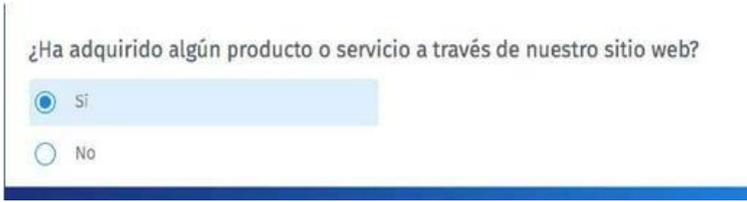
En este apartado se muestran los resultados y discusión obtenidos durante el desarrollo del estudio investigativo, con base en cada uno de los objetivos específicos propuestos. La encuesta fue realizada a los diferentes actores de la escuela de Educación Básica “Himmelmann”, las preguntas que fueron aplicadas al momento de realizar la recolección de datos fueron 10 para estudiantes y 6 para docentes, haciendo referencia al trabajo de los procesos de enseñanza aprendizaje que se trabajan en la actualidad.

Para ello fue necesario desarrollar un cuestionario con preguntas cerradas, abiertas y de tipo matriz para recolectar distinta información.

Preguntas cerradas

Son fáciles de aplicar porque su respuesta no es complicada como (sí o no) a este tipo de preguntas también se los conoce como dicotómicas.

Figura 12. Pregunta Cerrada



¿Ha adquirido algún producto o servicio a través de nuestro sitio web?

Sí

No

Fuente: <https://www.questionpro.com/blog/es/tipos-de-preguntas/>

Preguntas tipo matriz

Tiene formato similar a una tabla con preguntas a lado izquierdo y las opciones de respuesta en la parte superior derecha.

Figura 13. Tipo matriz



¿Cómo clasificaría los siguientes atributos?

	Muy por debajo del promedio	Debajo del promedio	Promedio	Por encima del promedio	Muy por encima del promedio
Servicio al cliente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Experiencia de compra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Entendimiento de las necesidades de cliente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Calidad del producto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

[Próxima pregunta](#)

Fuente: <https://www.questionpro.com/blog/es/tipos-de-preguntas/>

La encuesta se realizó a 151 alumnos de la institución y 4 docentes que manejan los 4to años del nivel elemental. El número de preguntas realizados es un total de 15 que hace referencia al tema de la gamificación y la inclusión de las Tics y la materia de Lengua y Literatura.

Para esto se planteó algunos pasos para realizar la encuesta como se menciona a continuación:

- Menor número de ítems.

- Redacción de encuesta, enunciados claros y entendibles.

- Adaptación a los criterios y directrices establecidos en el marco de la institución educativa Himmelmann.

- Verificación de fiabilidad

- Se propone realizar pruebas de fiabilidad que avalen la confianza con **el método del Coeficiente de Correlación de Pearson** que toma los siguientes valores:

En donde se puede indicar que al aplicar este método se lo efectuó de la siguiente manera, los encuestados eran un total de 155 personas. Lo que se realizó

de la siguiente manera:

Primero se efectuó o se envió el enlace a 75 alumnos de la institución para que puedan llenar los datos de acuerdo con el criterio de cada estudiante, posterior se realizó el conteo y el análisis de datos para tener una línea base. Seguido se envió otro enlace que hacía referencia a la misma encuesta al resto de estudiantes que se ejecutó como muestra completando el total de la muestra y obteniendo resultados y luego su respectivo análisis.

Para la verificar la correlación de las puntuaciones entre las dos pruebas para determinar si la prueba tiene una buena fiabilidad de la prueba.

- 1 indica una correlación lineal perfectamente negativa entre dos puntuaciones

- 0 indica que no hay correlación lineal entre dos puntuaciones

- 1 indica una correlación lineal perfectamente positiva entre dos puntuaciones

En donde se puede definir que la encuesta realizada al grupo 1 y luego al grupo 2 tienen resultados similares lo que hace que verifique que la encuesta está bien realizada.

Por último, se tomó todos los datos de los dos grupos y se hizo el último análisis para realizar la toma de decisiones. En este capítulo se presenta resultados recolectados y discusión que se han obtenido mediante la investigación, haciendo referencia a los objetivos específicos planteados en la investigación. Para la recolección de datos se ha aplicado la encuesta y entrevista a los actores de este proceso como son los docentes y estudiantes de la institución. Se hizo el respectivo análisis de los procesos de enseñanza aprendizaje y se utilizó metodología de estudio que se regían los docentes para brindar sus conocimientos en donde se puede indicar que al inicio todo se ve con mucha normalidad, pero con procesos y métodos antiguos que no llaman la atención al estudiante haciendo de estos procesos rutinarios y aburridos. En primera instancia se ha realizado la recolección de datos utilizando la investigación de campo que apoyan a la consecución de resultados, además se ha realizado encuestas a los involucrados de esta investigación.

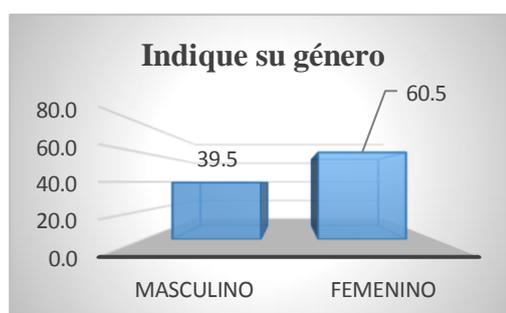
A continuación, se indica que se efectuó entrevistas a la población de estudio que constan de los docentes de cuartos años como también a los estudiantes.

Encuestas realizadas a estudiantes de la institución

A continuación, se indica que se efectuó entrevistas a la población de estudio que consta de los docentes de cuartos años, como también a los estudiantes.

Uno de los actores principales en donde se enfoca este proyecto, son los estudiantes a quienes se aplicó la siguiente encuesta:

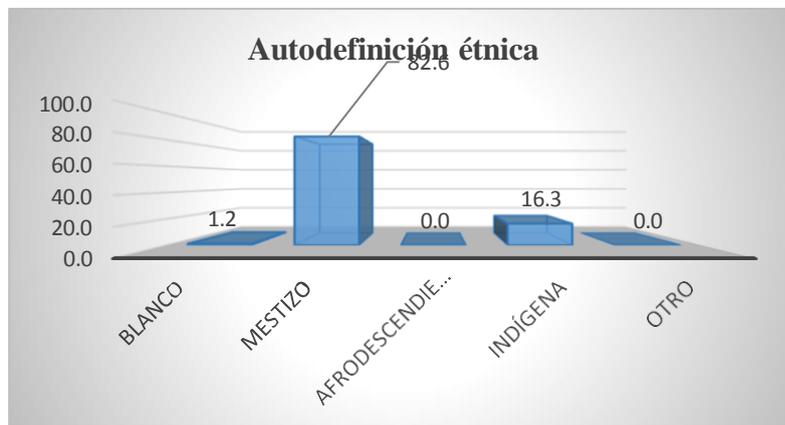
Figura 14. Pregunta No 1



Fuente: Propia del autor

En la primera pregunta el estudio ha sido aplicado a 86% estudiantes en donde se puede verificar que el 60,5% corresponde a masculino y 39.5% a femenino.

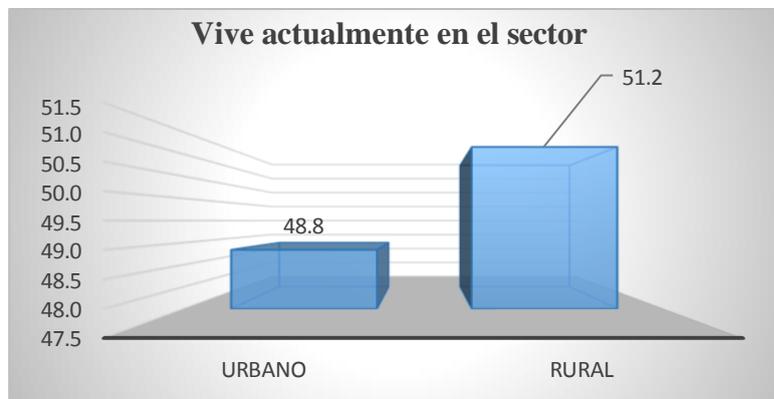
Figura 15. No. 2



Fuente: Propia del autor

En esta pregunta se puede indicar la etnia de los estudiantes que se encuentran cursando en la institución, 1,2% blancos, mestizos 82,6% e indígenas con un 16,3%.

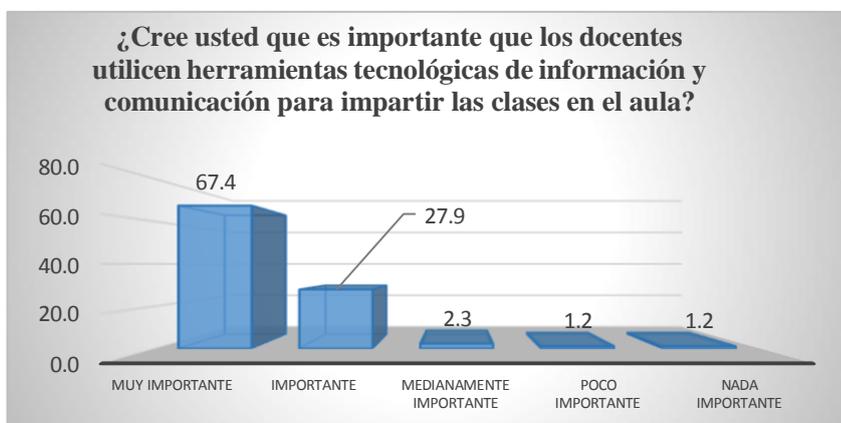
Figura 16. Pregunta No. 3



Fuente: Propia del autor

Como se puede apreciar en esta pregunta el 51,2 % de los estudiantes viven en el sector rural y el 48,8% en el sector urbano.

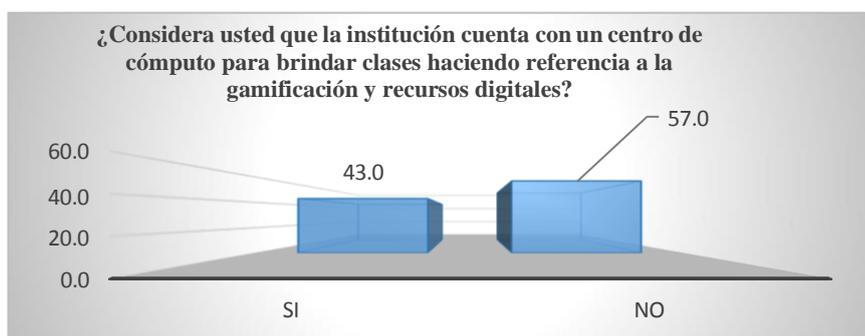
Figura 17. Pregunta No. 4



Fuente: Propia del autor

Los resultados de esta pregunta son de mucha importancia por cuanto, los mismos estudiantes solicitan que el docente utilice herramientas tecnológicas para impartir las clases haciendo más llamativas; para esto tenemos los siguientes resultados un 67,4% de los estudiantes manifiestan que es muy importante la utilización de herramientas tecnológicas, 27,9% dicen que si es importante, 2,3% manifiestan que es medianamente y las otras dos opciones poco y nada importante manifiestan que solo es 1,2% que no les llama mucho la atención. En el caso de esta pregunta se puede manifestar que si es necesario realizar algunos cambios tanto en los métodos de enseñanza y actividades que aplique para brindar el conocimiento.

Figura 18. Pregunta No. 5

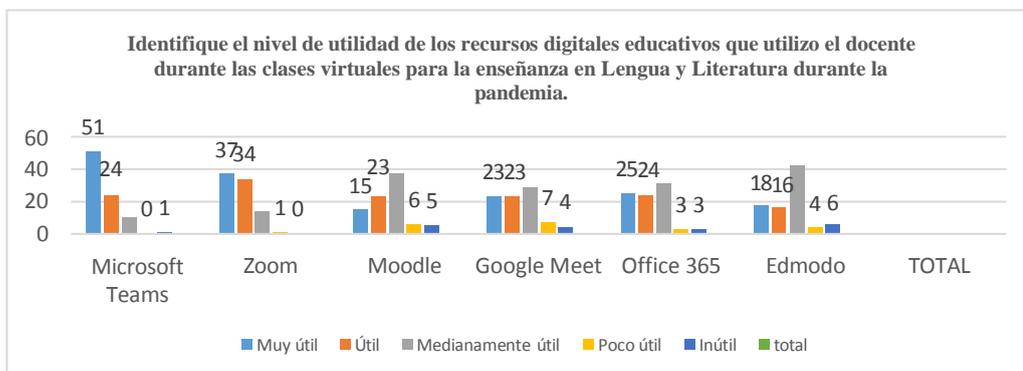


Fuente: Propia del autor

De acuerdo con los resultados de la pregunta es muy notable que hace falta un centro de cómputo en donde se pueda apegar la asignatura de Lengua y Literatura y la

tecnología; de acuerdo con lo que manifiestan los estudiantes 57% informa que no existe centro de cómputo y el 43% manifiesta que si existe.

Figura 19. Pregunta No. 6



Fuente: Propia del autor

Para esta pregunta se manifiesta por cada uno de los recursos digitales educativos empezando por el MICROSOFT TEAMS en donde se puede evidenciar que es la aplicación que fue más utilizada en la pandemia con un 59% representando a muy útil, siendo el más utilizado; el siguiente, se encuentra con un 28% representando a útil, seguido del medianamente útil con un 12 %, a continuación, y último el inútil con el 1% que son algunas personas que no pudieron manejar el programa.

En la misma pregunta se manifiesta por cada uno de los recursos digitales educativos que han sido utilizados en la pandemia, en este caso se habla de la aplicación ZOOM en donde se puede demostrar que el 43% representando a muy útil, siendo el más utilizado; el siguiente, se encuentra con un 40% representando a útil, seguido del medianamente útil con un 16 %, a continuación, y último poco útil con el 1,2% que son algunas personas que no pudieron manejar el programa.

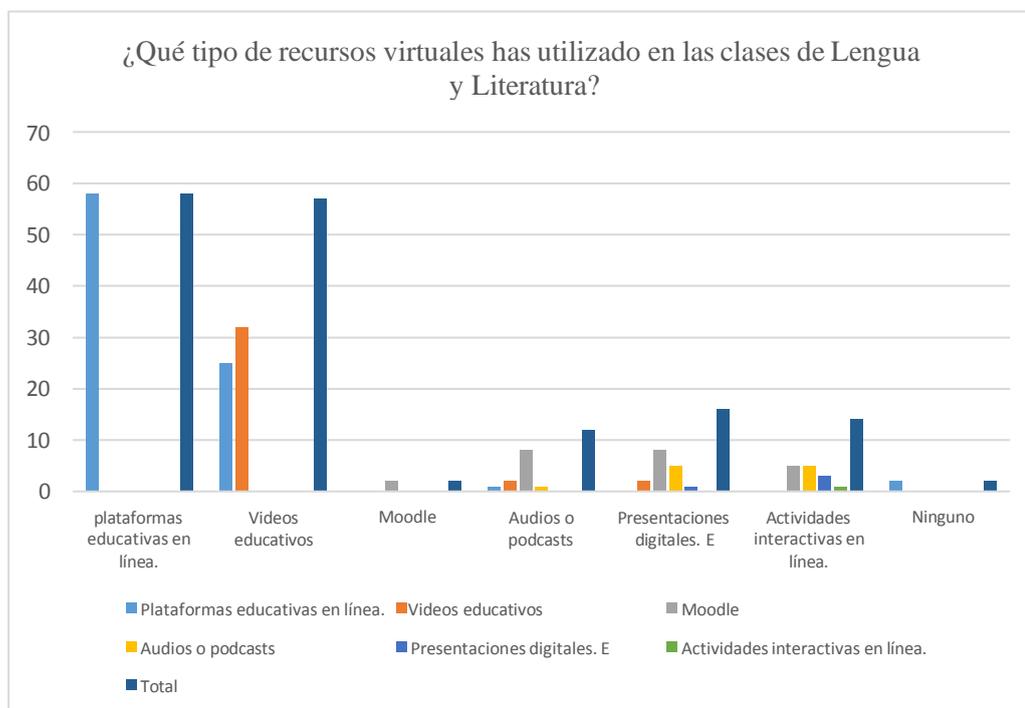
Se continúa en la misma pregunta, pero con diferente aplicación en este caso se puede evidenciar que se trabaja con la aplicación MOODLE en donde se pudo recolectar los siguientes datos Muy útil 17% por motivo de que al trabajar con esta plataforma la maquina se hace lenta es muy pesada, Útil 27%, medianamente útil 43%, es decir que no todos están de acuerdo por su trabaja un poco lento, Poco útil 7% e Inútil 5,8 por motivo de que algunos estudiantes no tienen el acceso o por el medio el cual ingresar.

En base a GOOGLE MEET es otra aplicación que ayuda los estudiantes a participar en el estudio mediante vía online, en este caso nos da un 27% como Muy útil, Útil 27% también representa el mismo porcentaje, medianamente útil 34%, Poco útil 8,1% Inútil 4,7%. Es decir, de poca utilidad para los estudiantes.

En la actualidad se está trabajando con otro programa como es el OFFICE 365 que en la actualidad tiene un costo y trabaja de forma empresarial o educativa en donde se ha recolectado los siguientes datos: Muy útil 29% Útil 28% medianamente útil 36% Poco útil 3,5% Inútil 3,5% se puede evidenciar que el uso puede ser familiar para los estudiantes, pero no es tan usado por su costo.

EDMODO programa gratuito que lamentablemente no es tan conocido, pero permite realizar varias actividades en línea, obteniendo los siguientes resultados Muy útil 21%, Útil 19% medianamente útil 49% Poco útil 4,7% Inútil 7% en donde se evidencia que el 49% es medianamente utilizado tanto para quien aplica los procesos de enseñanza y los estudiantes de aprendizaje sobre la materia de Lengua y Literatura.

Figura 20. Pregunta No. 7

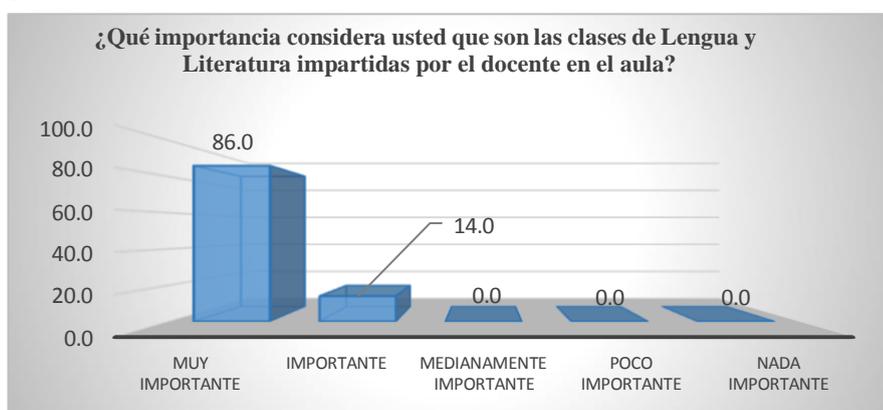


Fuente: Propia del autor

A continuación, sobre el tipo de recursos virtuales que más se han utilizado son plataformas educativas en línea con 58 aprobados por los estudiantes.

El siguiente ítem trata sobre los videos educativos, donde se tiene como resultados que han revisado 57 alumnos, posterior 2 han trabajado con Moodle por motivo de que es una herramienta con costo, la utilización de audios y podcast lo han realizado 12 personas en donde se puede verificar en los datos anteriores, con presentaciones digitales lo han revisado 16 personas, a continuación las actividades interactivas en línea a penas lo han realizado 14 personas y por último 2 alumnos que no han trabajado en línea por circunstancias ajenas.

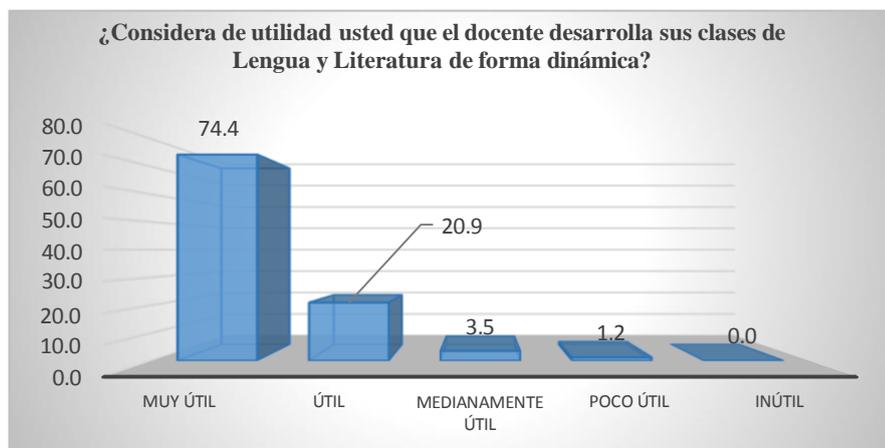
Figura 21. Pregunta No. 8



Fuente: Propia del autor

En resumen, sobre la pregunta planteada, los estudiantes están muy interesados en las clases de Lengua y Literatura, un 86 dicen que es muy importante las clases y un 14% solo importante. Se ve la necesidad de que se tiene que cambiar los procesos de enseñanza para que los estudiantes puedan mejorar su rendimiento académico.

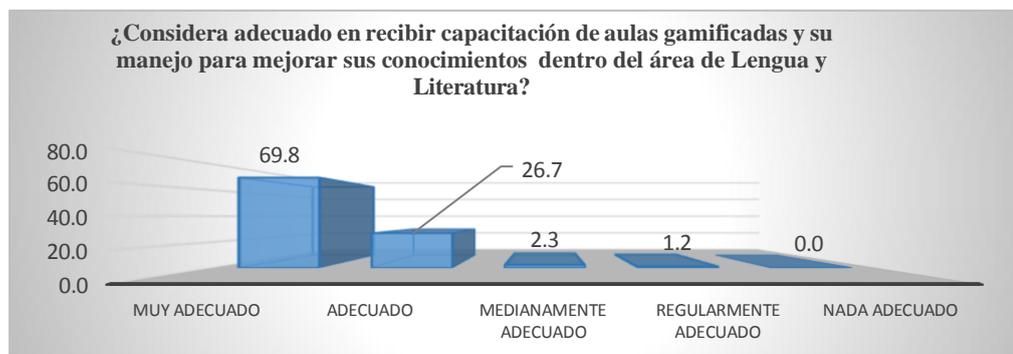
Figura 22. Pregunta No. 9



Fuente: Propia del autor

Al momento de verificar la recolección de datos sobre esta pregunta se puede manifestar que un 74,4% dicen que es muy útil la utilidad de desarrollar de forma dinámica las clases seguida de un 20,9% que dicen que es útil, otros estudiantes informan que solamente es medianamente útil, para finalizar con un 1,3% que dicen que es poco útil. En estos casos se puede verificar la necesidad de cambiar los métodos de enseñanza para que sea muy llamativo y mejoren su rendimiento académico.

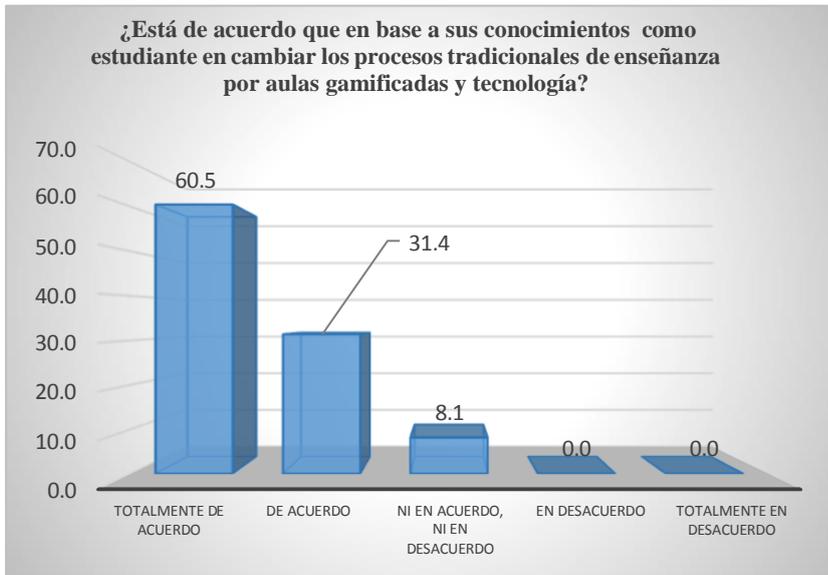
Figura 23. Pregunta No. 10



Fuente: Propia del autor

En los resultados de esta pregunta se puede definir que la mayoría de estudiantes con un 69,8% manifiestan que es Muy adecuado, en base a estos resultados se puede verificar que están dispuestos a recibir capacitaciones y mejorar su desempeño, seguido de un 26,7% adecuado es decir que, si están de acuerdo en los cambios, y un 2,3% esta medianamente de acuerdo en recibir la capacitación, seguido de 1,2% que informa que están regularmente de acuerdo en los cambios.

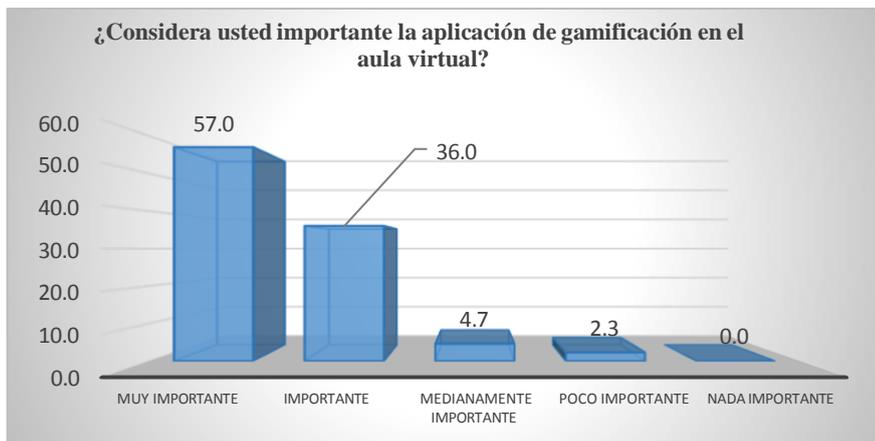
Figura 24. Pregunta No. 11



Fuente: Propia del autor

En los resultados de la pregunta anterior manifiestan que los estudiantes están dispuestos a cambiar los procesos tradicionales por la nueva tecnología; indicando de la siguiente manera 60,5% Totalmente de acuerdo, 31,4% de acuerdo y un 8,1% no está esta ni por si o por no en los cambios que se desea realizar para mejorar su rendimiento.

Figura 25. Pregunta No. 12



Fuente: Propia del autor

Según el reporte de los estudiantes informan el 57% que es muy importante, seguido de importante con un 36%, inmediato medianamente importante con un 4,7% y por último 2,3 que informan que es poco importante la aplicación en el aula virtual.

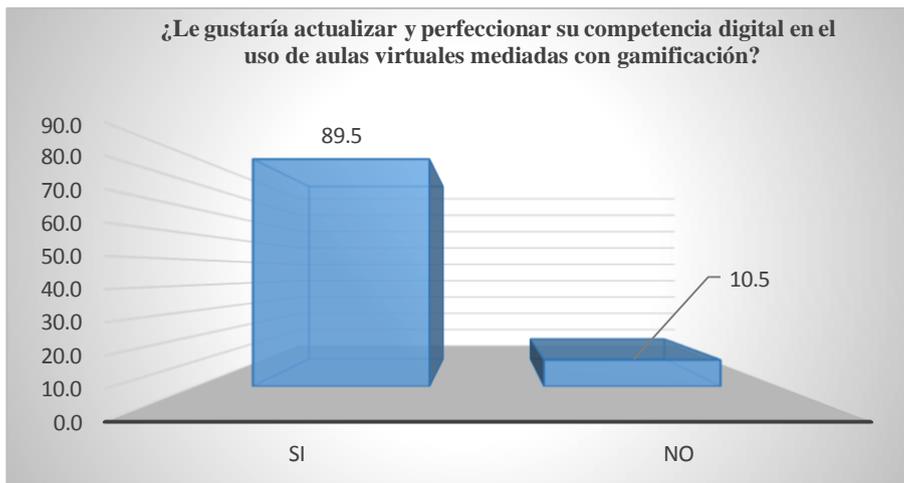
Figura 26. Pregunta No. 13



Fuente: Propia del autor

En la información recolectada sobre esta pregunta se obtiene los siguientes datos 89,5% que si le gustaría actualizarse y perfeccionar en uso de las aulas virtuales. Y el 10,5 no está de acuerdo en las actualizaciones.

Figura 27. Pregunta No. 14



Fuente: Propia del autor

En la información recolectada sobre esta pregunta se obtiene los siguientes datos 89,5% que si le gustaría actualizarse y perfeccionar en uso de las aulas virtuales. Y el 10,5 no está de acuerdo en las actualizaciones.

Figura 28. Pregunta No. 15



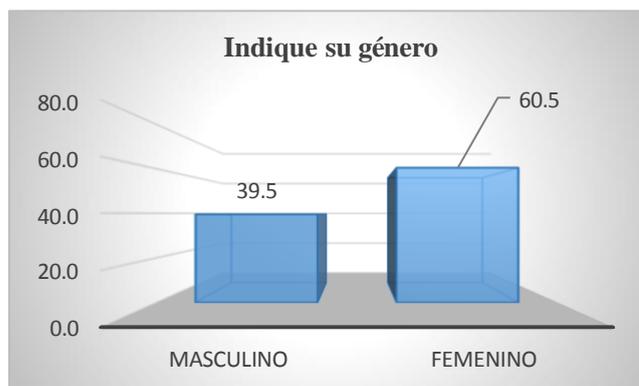
Fuente: Propia del autor

Los alumnos manifiestan que han sido muy efectivos los recursos y estrategias virtuales para mejorar su rendimiento así lo indican, 41,9% Sí han sido muy efectivos, 39,5% si han sido efectivos en su mayoría, un 12,8% indican que unos si y otros no han sido efectivos para los métodos de enseñanza, en cambio 4,7% dicen que no han sido efectivos en su mayoría y por último 1,2% manifiestan que no han sido efectivos en absoluto.

Encuestas realizadas a Docentes de la institución

Otro de los actores principales de este estudio son los docentes a quienes también se aplicó un instrumento similar como se aplicó a los estudiantes.

Figura 29. Pregunta No. 1

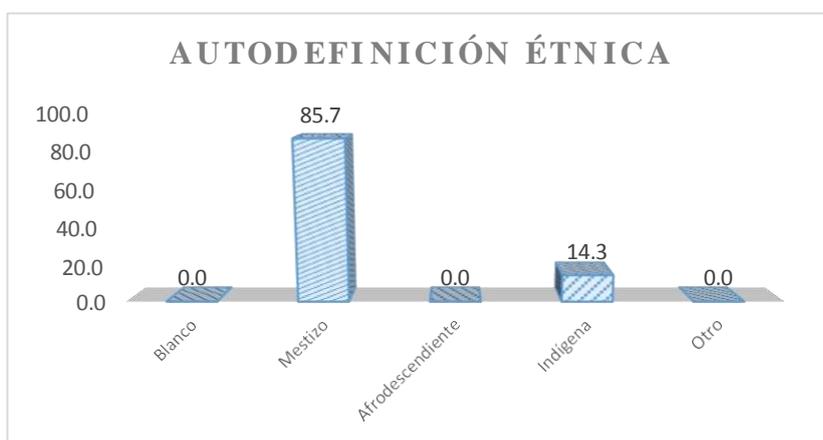


Fuente: Propia del autor

En la primera pregunta el estudio ha sido aplicado a 86 estudiantes en donde se puede verificar que el 60,5% corresponde a masculino y 39.5% a femenino.

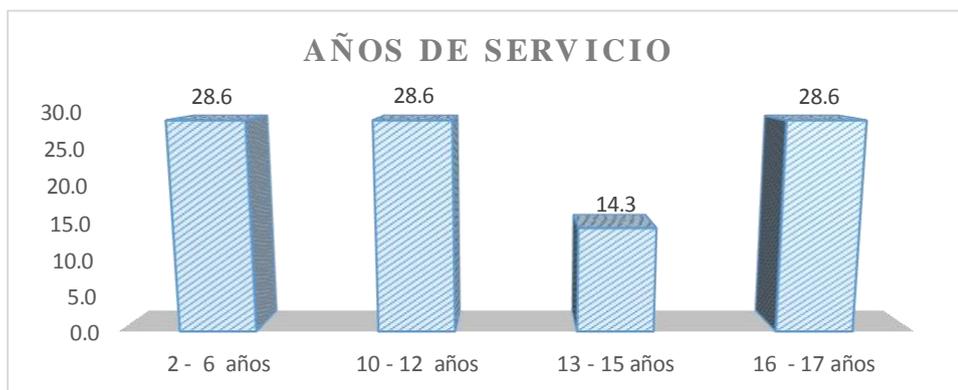
Fuente: Propia del autor

Figura 30. Pregunta No. 2



Fuente: Propia del autor

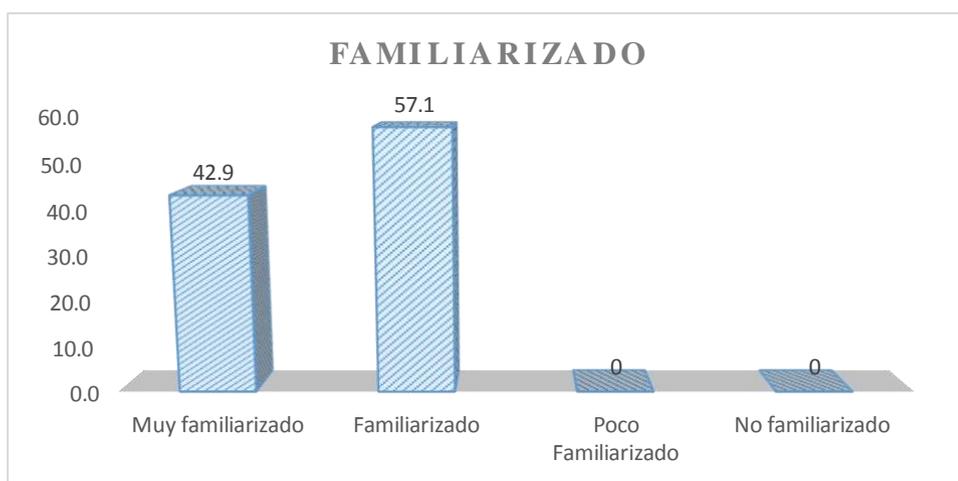
Figura 31. Pregunta No. 3



Fuente: Propia del autor

Para este caso representan los siguientes datos entre 2 – 6, 10 -12, y 16 – 17 años representan un 28,6%, y entre 10 y 12 años un 14,3% en donde se puede verificar la experiencia de cada uno de los docentes.

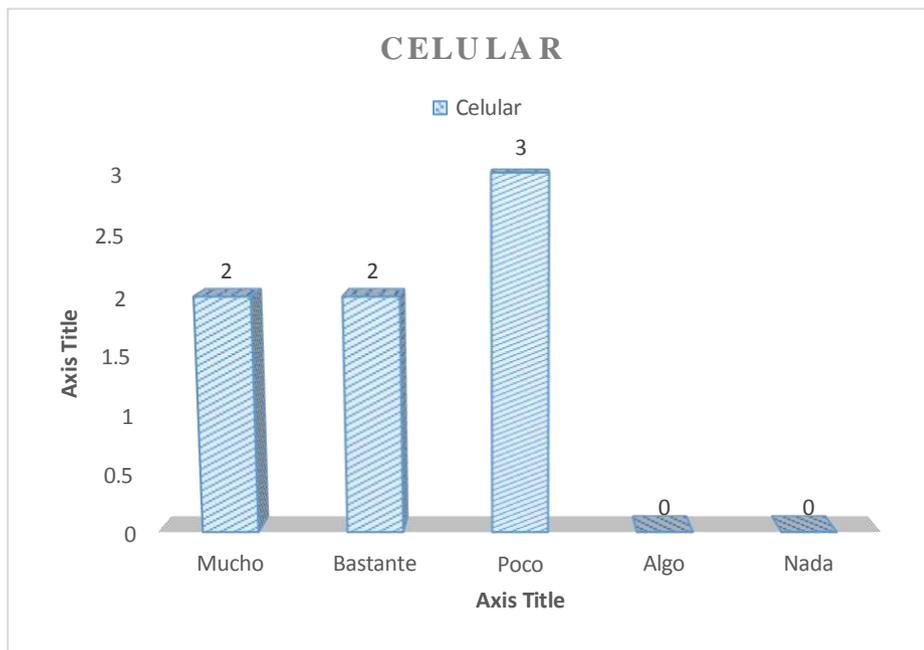
Figura 32. Pregunta No. 4



Fuente: Propia del autor

Son preguntas de mucha ayuda para la toma de decisiones en donde se puede apreciar que muy familiarizado responden el 42,9%, en donde se debería manejar el 100%, y donde se debe realizar correcciones para un mejor desempeño, y un 57,1% solo está familiarizado.

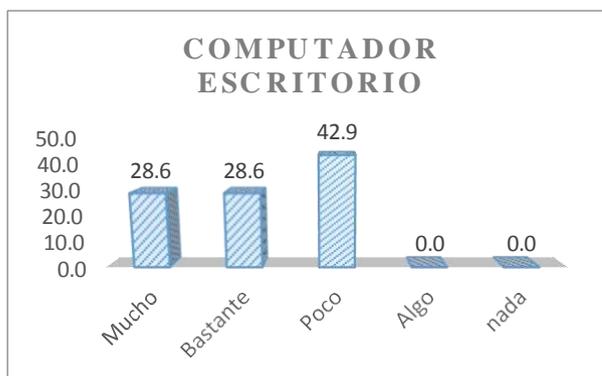
Figura 33. Pregunta No. 5



Fuente: Propia del autor

Los docentes con más cantidad, que es el 42,9% dicen que utilizan poco el celular, seguido con un 28,6% que utilizan son mucho y bastante, se puede apreciar que la mayoría no trabajan con la tecnología de punta.

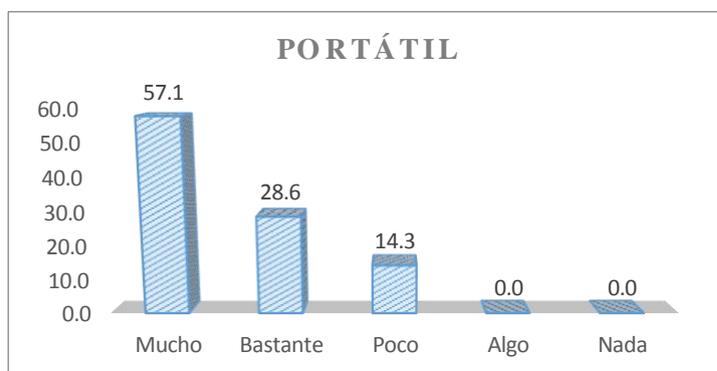
Figura 34. Pregunta No. 5



Fuente: Propia del autor

La mayoría de los docentes expresan el uso de computador de escritorio familiarizado en un 42,9% es decir que no utilizan al 100% para planificar y realizar la preparación de clase, el 28,6%. representa a mucho y bastante que es la minoría de docentes que manejan su computador para el uso de nuevas estrategias de tecnología.

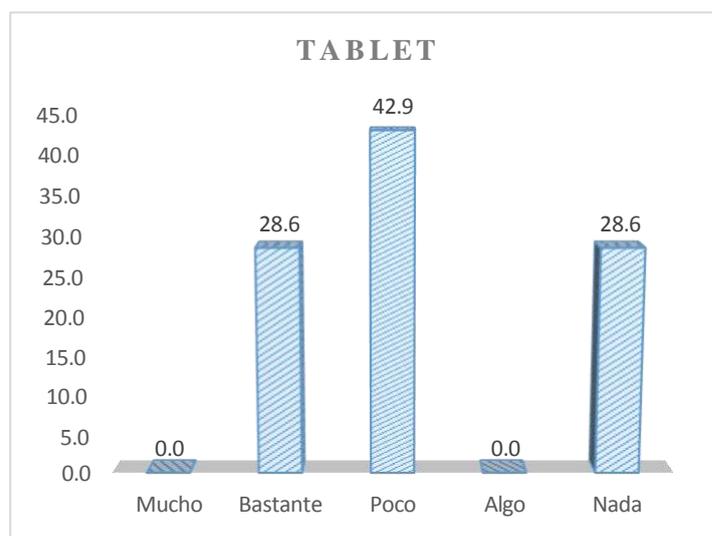
Figura 35. Pregunta No. 5



Fuente: Propia del autor

Para esta pregunta se manifiesta que el uso de computador portátil se lo hace mucho con un 57,1% en donde se puede manifestar que los docentes tratan de incentivar al uso de la tecnología, seguido de un 28,6% que utilizan lo debidamente necesario seguido de un 14,3% que solo cuando es estrictamente necesario.

Figura 36. Pregunta No. 5

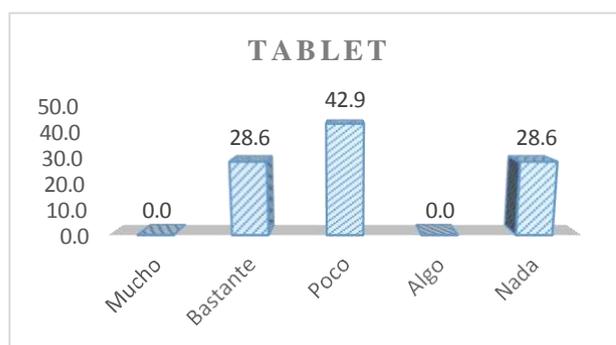


Fuente: Propia del autor

Para este caso es un poco más complicado porque el uso de Tablet más es de uso personal y poco se utiliza para enriquecer los conocimientos de los estudiantes. Esto queda representado de la siguiente manera 42,9% que indica que su uso es poco, seguido de bastante y nada con un 28,6%.

Figura 37. Pregunta No. 5

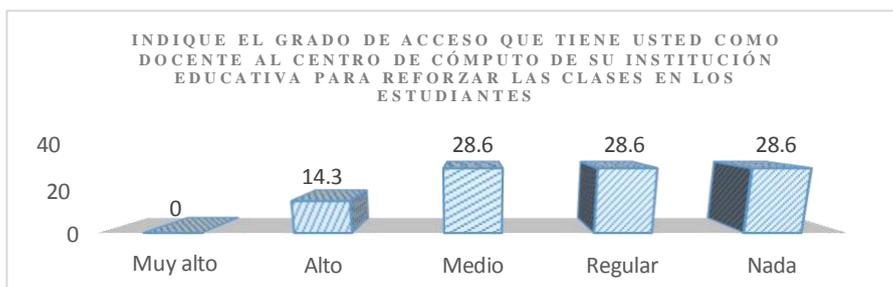
En esta parte de la pregunta sobre el uso de infocus se ve mayor la problemática sobre el uso de la tecnología en donde solo un poco de docentes utilizan el infocus representando a un 42,9% y los demás solo utilizan el 14,3%. Es bajo el uso de tecnología basado en el infocus para impartir conocimientos.



Fuente: Propia del autor

Para este caso es un poco más complicado porque el uso de Tablet más es de uso personal y poco se utiliza para enriquecer los conocimientos de los estudiantes. Esto queda representado de la siguiente manera 42,9% que indica que su uso es poco, seguido de bastante y nada con un 28,6%.

Figura 38. Pregunta No. 6

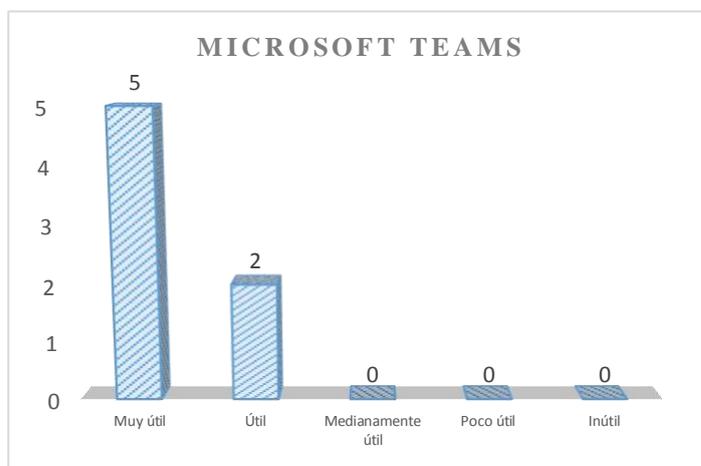


Fuente: Propia del autor

En la pregunta anterior nos indica que el acceso como docente al centro de cómputo de la institución es muy escaso indicando en porcentajes que la opción medio, regular y nada equivalen a un 28,6 que es muy bajo para lo que se necesita en la inclusión de Lengua y Literatura con la tecnología. Y un 14,3% que llega a la opción de alto que tiene acceso al centro de cómputo.

Figura 39. Pregunta No. 7

Microsoft Team

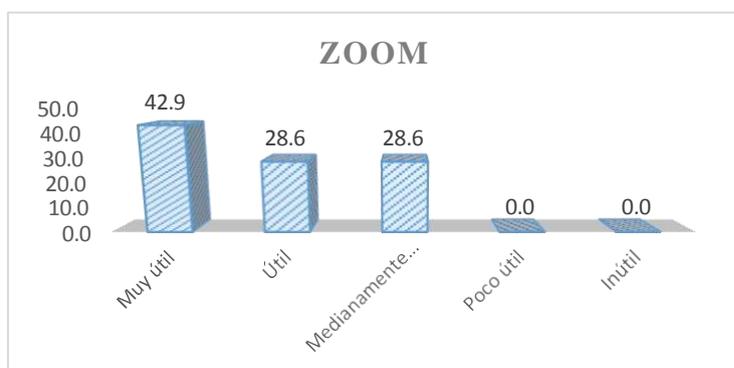


Fuente: Propia del autor

Microsoft Teams es una de las plataformas más utilizada a partir de la pandemia en donde la mayoría aprendió obligado como lo manifiesta el 71,4% que es muy bueno para su aprendizaje y utilización, seguido de un 28,6% que dicen que es útil.

Figura 40. Pregunta No. 7

Zoom

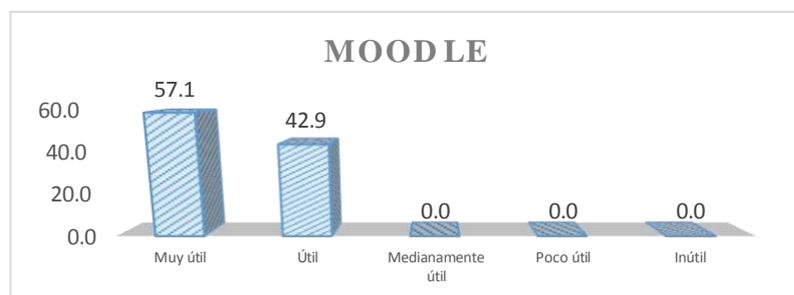


Fuente: Propia del autor

En la misma pregunta, pero hablando de otra plataforma digital como es el ZOOM manifiestan los docentes un 42,9,1% que es muy útil en su utilización informando que se trata de integrar las TICs, en este caso el Zoom con la materia. Continuamos con un 28,6% que maneja de manera Útil y medianamente útil indicando que la mayoría de docentes no dominan la plataforma.

Figura 41. Pregunta No. 7

Moodle

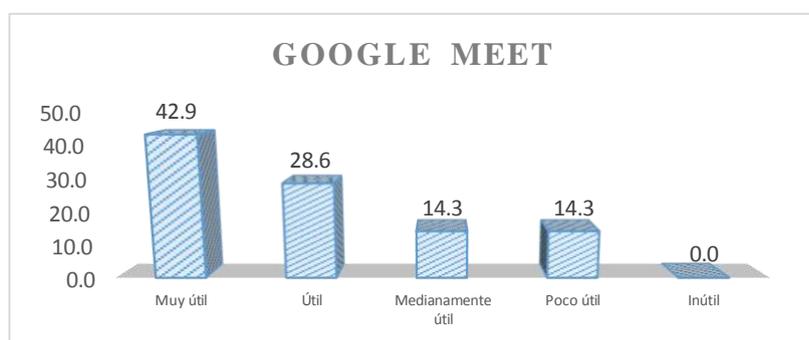


Fuente: Propia del autor

En este caso manifiestas los docentes que un 57,1% manejan de manera muy útil la plataforma Moodle, seguido de un 42,9% de manejo en la escala útil. Se puede manifestar que algunos docentes trabajan con esta plataforma que es de mucha ayuda para los procesos de enseñanza.

Figura 42. Pregunta No. 7

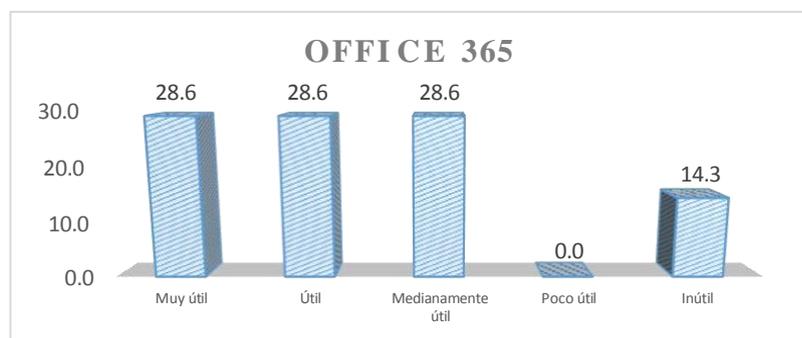
Google meet



Fuente: Propia del autor

Respondiendo al uso de Google Meet indica que el 42,9% se les hace muy útil al momento de su utilización para videos conferencias en grupos, seguido de un 28,6% que dicen que, si es útil al momento de dirigirse de forma remota hacia los estudiantes, y por último manifiestas con un 14,3% que es Medianamente, y poco útil porque existen otras herramientas.

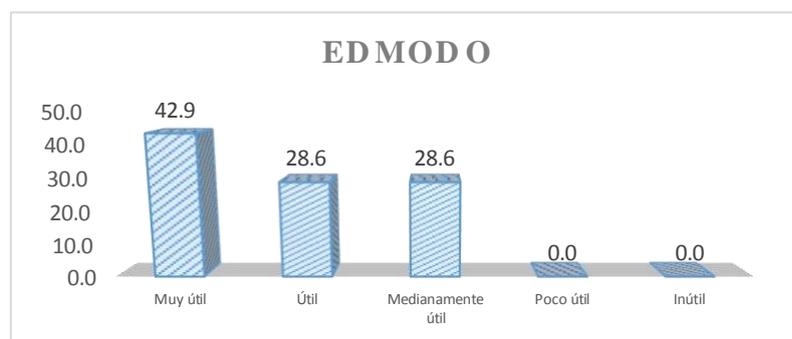
Figura 43. Pregunta No. 7
Office 365



Fuente: Propia del autor

En referencia a los resultados obtenidos se puede indicar que el 28,6% manifiestas las 3 opciones de esta pregunta que se encuentra conformada por Muy útil, Útil, y Medianamente útil, es decir que no es muy utilizado por ser una plataforma digital que tiene costo, a continuación, indica que el 14,3% es inútil.

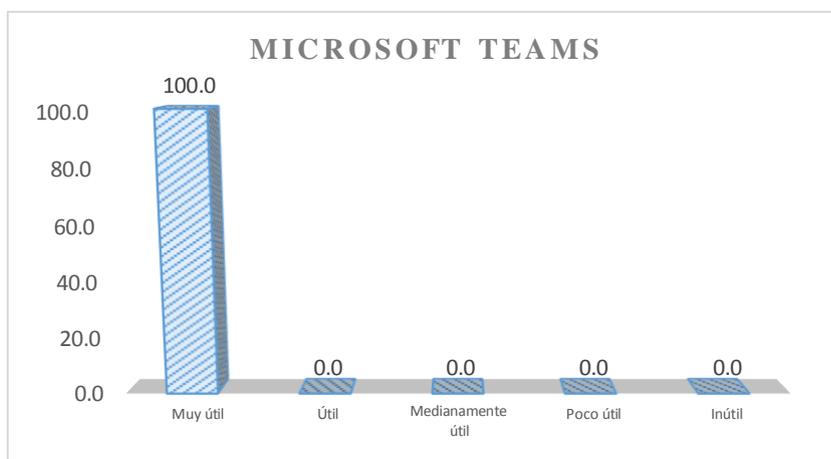
Figura 44. Pregunta No. 7
Edmodo



Fuente: Propia del autor

Los resultados que se han obtenido sobre el manejo de Edmodo señalan que el 42,9% manifiestas que es Muy útil por ser una herramienta gratuita, seguido de 28,6% que representa a útil y medianamente que no es muy funcional en su uso.

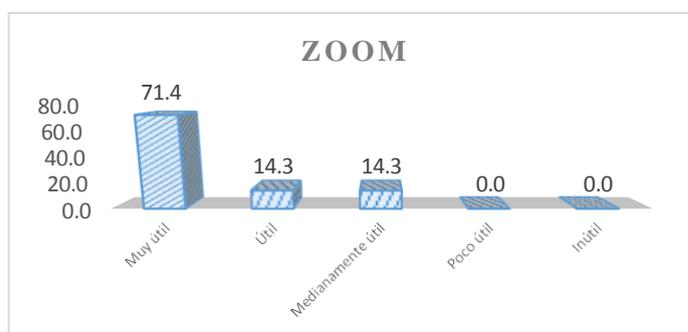
Figura 45. Pregunta No. 8
Microsoft Teams



Fuente: Propia del autor

La recolección de datos para este ítem indica que Muy útil es el manejo de la plataforma representando un 100% en su uso.

Figura 46. Pregunta No. 8
Zoom

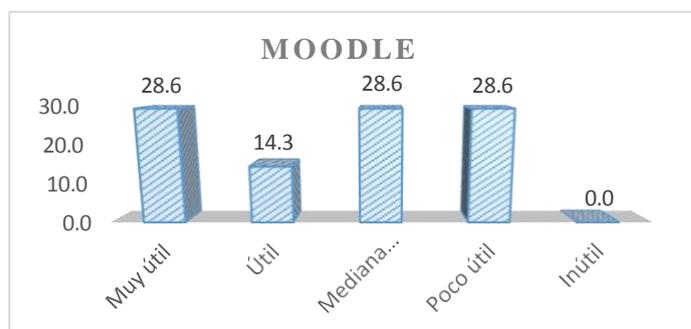


Fuente: Propia del autor

La utilidad de Zoom como recurso digital, presenta los siguientes datos Muy útil en un 71,4% que manejan los docentes, seguido de útil y medianamente útil con un 14,3% que nos es muy alentador para incluir la tecnología en la materia de Lengua y Literatura.

Figura 47. Pregunta No. 8

Moodle

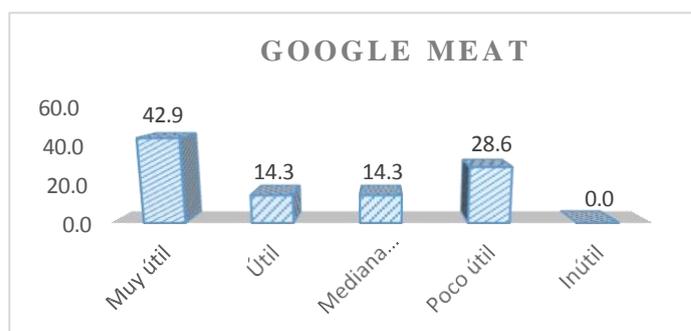


Fuente: Propia del autor

Para el caso de la utilización de Moodle se hace un poco más complicado, por motivo que la herramienta a utilizar tiene un costo y la forma gratuita solo le permite manejar de forma limitada. Para esto se presenta los siguientes datos 28,6% Muy útil, Medianamente útil y Poco útil lo que no representa la mayoría encontrando inconvenientes para el aprendizaje junto a la tecnología. Seguido de un 14,3% que representa a la opción de Útil constatando que no es muy utilizada esta herramienta.

Figura 48. Pregunta No. 8

Google Meet

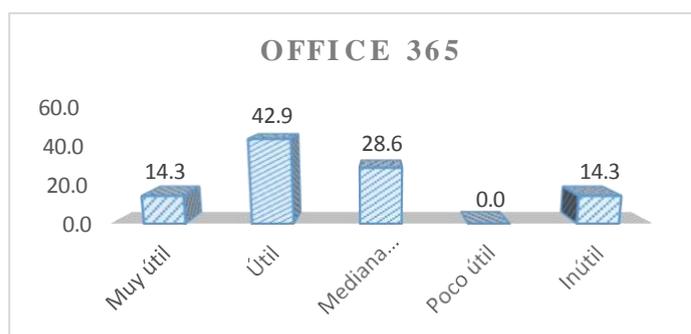


Fuente: Propia del autor

La información recolectada para el uso de y utilidad del recurso digital Google Meet se obtiene los siguientes datos 42,9% de Muy útil, seguido de 28,6% que indica que es Poco útil y finalmente un 14,3% que representa a Útil y Medianamente útil en su utilidad.

Figura 49. Pregunta No. 8

Office 365

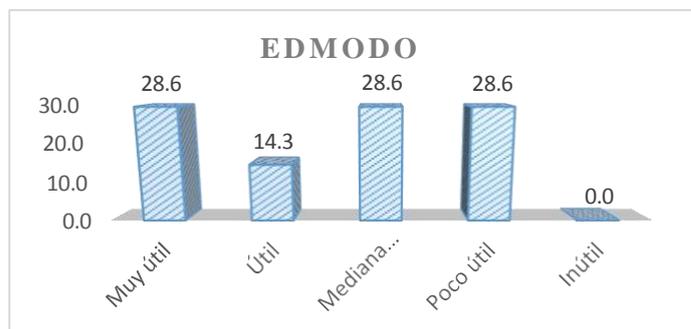


Fuente: Propia del autor

Los datos que se obtuvo de la encuesta sobre esta pregunta indica los siguientes resultados siendo Útil un 42,9% seguido de Medianamente útil con un 28,6, para finalizar con un 14,3% en las opciones de Muy útil e inútil. En donde se puede manifestar que el manejo de Office si lo realiza la mayoría de los usuarios, pero el problema es su costo.

Figura 50. Pregunta No. 8

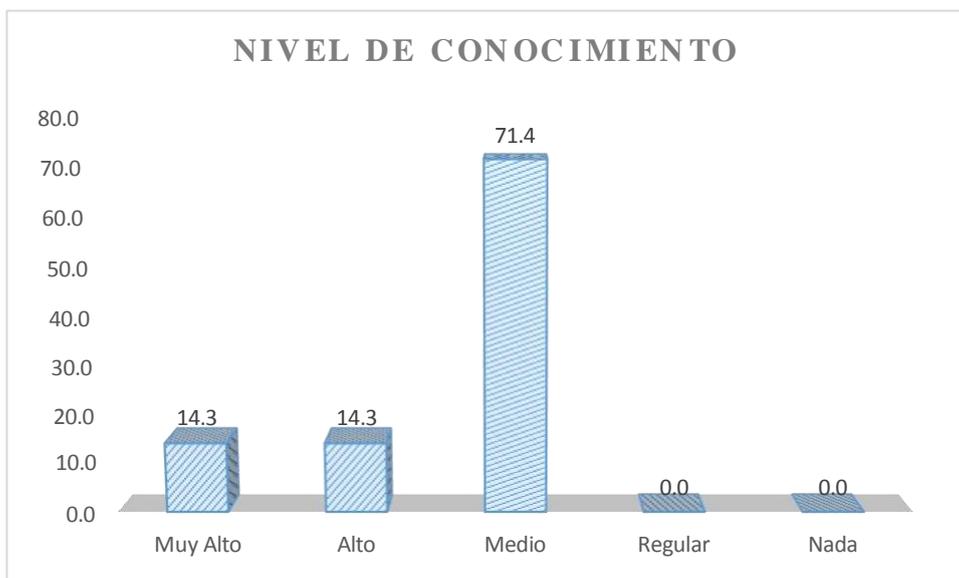
Edmodo



Fuente: Propia del autor

El último ítem de esta pregunta indica los siguientes resultados para Muy útil, Medianamente útil y Poco útil un 28,6% en donde se puede verificar que existe problemas de manejo de la tecnología y su inclusión, por motivo de que al utilizar esta herramienta es totalmente gratis y sin restricciones. Y por último tenemos que un 14,3% manifiesta que es solamente útil.

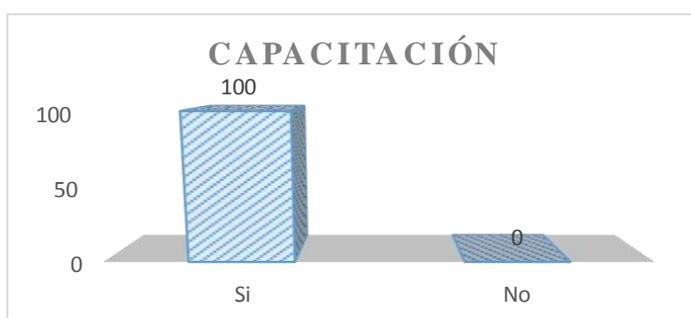
Figura 51. Pregunta No. 9



Fuente: Propia del autor

El nivel de conocimiento de los estudiantes de años anteriores, el más alto se encuentra en el nivel medio que representa un 71,4%, seguido de Muy alto y Alto que representan el 14,3% en donde se puede evidenciar que los métodos y actividades para la enseñanza aprendizaje no está fluyendo de la mejor manera, lo que hace ver la necesidad de modificar estos procesos de enseñanza.

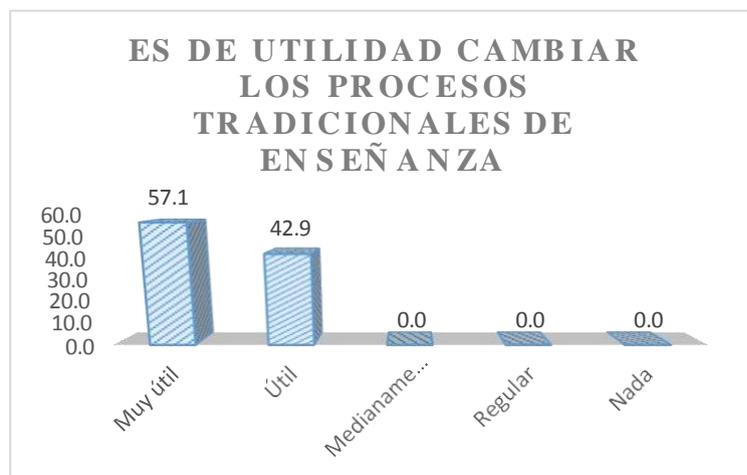
Figura 52. Pregunta No. 10



Fuente: Propia del autor

Esta es una de las preguntas que hace tomar algunas decisiones que permita mejorar la enseñanza en los estudiantes, debido a que todos los docentes están dispuestos en recibir capacitaciones con el objetivo de mejorar su enseñanza con la tecnología actual, así lo representa el 100%.

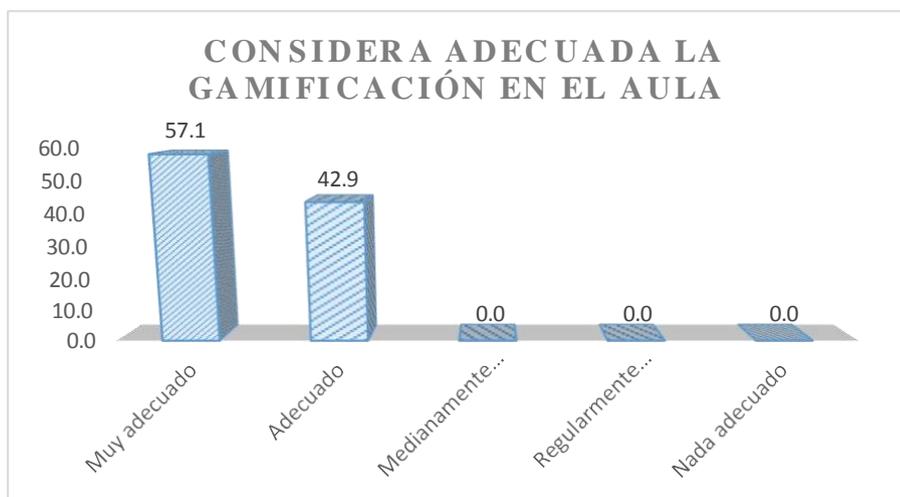
Figura 53. Pregunta No. 11



Fuente: Propia del autor

Para esta pregunta es muy importante que los docentes quieren realizar cambios de sus procesos tradicionales a trabajar con aulas gamificadas, haciendo de esta algo novedoso y llamativo para el estudiante como lo indica en Muy útil con 57,1% y 42,9% en Útil es decir que si hay disposición del docente para el cambio.

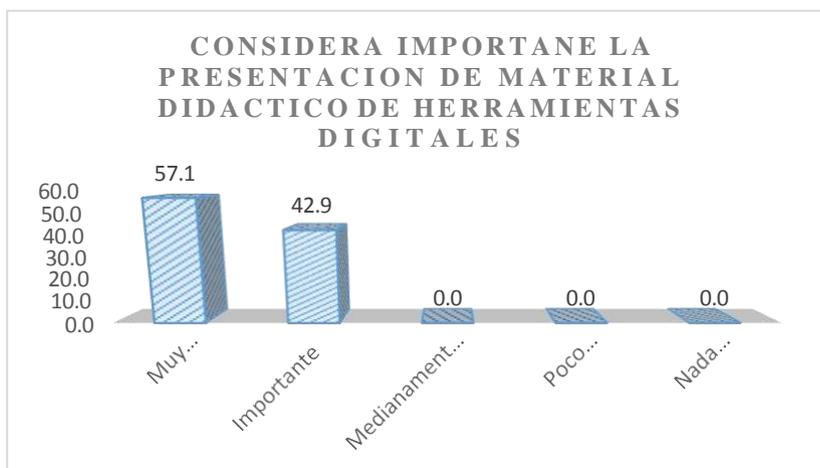
Figura 54. Pregunta No. 12



Fuente: Propia del autor

Considera adecuada la gamificación en el aula para facilitar la comprensión de los contenidos, procesos y actividades para la enseñanza aprendizaje. Según estos resultados tenemos que el 57,1% manifiestan que es muy adecuado seguido de un 42,9% que dice que solo es adecuado. De acuerdo con estos se puede manifestar o se ve la necesidad de integrar la gamificación en los contenidos.

Figura 55. Pregunta No. 14



Fuente: Propia del autor

Todos los docentes consideran que es importante la presentación de material didáctico con herramientas tecnológicas de tal manera que Muy importante representa a 57,1% y 42,9% que solo es importante. Para esto se debe dar algunos conocimientos previos y verificar que la inclusión de la tecnología en las materias es de suma importancia y muy llamativo haciendo que el estudiante mejore su rendimiento académico.

DISCUSIÓN

Luego de analizar todos los resultados de la investigación que fue aplicada en la institución Himmelmann se sugiere tomar en cuenta lo siguiente:

En la actualidad, la sociedad ha tenido un gran impacto el uso de las tecnologías y herramientas digitales, es por ello que es necesario sacar ventajas de esto e implementarlo en las aulas de clase donde se busca dejar de lado la clase tradicional, considerado como único protagonista al docente, por ello los autores Luna, Darwin, Castro, y Erazo (2020) señalan que el uso de las TICs modifica el rol del docente (Maxi, 2020).

Según, lo manifestado por Maxi (2020) se debe dejar lo tradicional, motivo por lo que se implementará herramientas digitales en las diferentes áreas que hace mucha falta, en cuanto a los resultados obtenidos se ve la necesidad de implementar más tecnología que vaya incluyendo a las diferentes materias y sus procesos de enseñanza sea más atractivos para el estudiante, haciendo que este tenga mejoras en su rendimiento académico.

Además, se puede informar que actualmente, un docente innovador debe tener amplios conocimientos en el uso de aplicación de gamificación en actividades, estrategias de enseñanza aprendizaje virtuales. Para este caso se recomienda que los docentes sean actualizados en todo tipo de procesos de tecnología más de eso les permitan el acceso a los laboratorios de la institución para darle el uso que necesitan los estudiantes y cambiar de las clases tradicionales a clases de tipo tecnológico.

Según Placencio se debe utilizar simuladores como aporte de solución a aprendizaje desactualizado que presentan los estudiantes debido a su bajo interés por la asignatura, lo cual se refleja en bajas notas en pruebas, por lo que se debe implementar en las aulas de clase estrategias didácticas de calidad (Placencio, 2022).

Razón por la que se ve la necesidad de que un docente luego de ser realizar la actualización de conocimientos sobre los temas de gamificación que se pretende instalar y trabajar deberá realizar más talleres o actividades para que el estudiante empiece a trabajar ya sea de forma grupal o individual, haciendo de esto que se pueda auto calificar y seguir superándose cada vez y que trabaje con la gamificación sobre la materia. Además, este tipo de actividades para el estudiante se hace muy llamativo lo que incrementa su interés en la materia.

Se sugerirá a las autoridades del plantel que se realice las respectivas gestiones que sean necesarias para que los laboratorios de computación y áreas tecnológicas siempre estén a disposición con su respectivo horario y a punto con toda la tecnología necesaria.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. Título de la propuesta

Implementar estrategias de gamificación en un aula virtual Moodle aplicadas al desarrollo de enseñanza aprendizaje en estudiantes y docentes del 4º año, en el área de Lengua y Literatura de la Escuela Educación Básica Himmelmann de la ciudad de Cayambe.

5.2. Introducción

La propuesta que se presenta a continuación está dirigida a estudiantes y docentes de los cuartos años de Educación Básica “Himmelmann” mediante la implementación de una guía sobre estrategias de gamificación que permitirá fortalecer el aprendizaje del área de Lengua y Literatura a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Esta propuesta está diseñada de manera sencilla, pero al mismo tiempo tiene la finalidad de crear un ambiente creativo y actualizado que permita optimizar el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes y docentes los mismos que están dentro del área de Lengua y Literatura vinculado con el uso de la tecnología como apoyo didáctico permitiendo fortalecer las diversas temáticas a tratar enlazadas a las actividades didácticas las cuales dinamizaran el proceso enseñanza aprendizaje que permitan obtener mejores resultados en cuanto al desempeño académico. La educación se encuentra en constante proceso de transformación, los intereses de los estudiantes y sus estilos de aprendizaje son diversos. Desde esta perspectiva he planteado esta propuesta que responda a las necesidades de formación desde una posición crítica y reflexiva.

La gamificación ha surgido como una estrategia efectiva para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Consiste en aplicar elementos y mecánicas propias de los juegos en entornos no lúdicos, como la educación, con el fin de mejorar la participación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes. En el área de Lengua y Literatura, la gamificación puede ser una poderosa herramienta para desarrollar competencias digitales en estudiantes y docentes. Además, es una estrategia efectiva para fomentar el aprendizaje y el desarrollo de competencias digitales

en estudiantes y docentes en el área de Lengua y Literatura. A continuación, se presentan algunas estrategias de gamificación.

5.3 Objetivo General de la propuesta

Innovar conocimientos a los docentes y estudiantes a través de los EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) y diseño de estrategias didácticas que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de los 4tos. Años de básica de la UEGB “Himmelmann”.

5.3.1 Objetivos específicos de la propuesta

Reemplazar con nuevas estrategias didácticas mediante el uso de diversas herramientas tecnológicas que permitan mejoramiento de los aprendizajes dentro del área de Lengua y Literatura mediante el uso de EVA.

Seleccionar estrategias didácticas que ayuden al mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

Implementar una guía que contenga las estrategias seleccionadas que permita el rendimiento académico más adecuado para el estudiante

5.4 Análisis de las necesidades al problema propuesto

Comprender a fondo el contexto y problemas que se han encontrado a través de esta investigación como es el caso de poco acceso a los laboratorios de computación, tanto para docentes como para estudiantes, métodos, actividades, procesos de enseñanza aprendizaje obsoletos que no llaman la atención, inadecuado conocimiento sobre las TICs y su inclusión de la materia de Lengua y Literatura con la tecnología, hasta cumplir con los objetivos planteados en este proyecto, razón por la que se ve la necesidad de implementar este tipo de procesos y actividades que son muy llamativas para los estudiantes lo que conlleva al mejoramiento académico de los mismos.

5.5 Justificación de la implementación

La gamificación de procesos educativos ofrece numerosos beneficios y justificaciones para su implementación.

Estimulación novedosa con tecnología que utiliza la gamificación mediante elementos de juego, como desafíos, recompensas y competencias, que estimulan la motivación personal de los estudiantes, convirtiendo las actividades educativas en algo divertido y entretenido, los estudiantes se sienten comprometidos y dispuestos a participar activamente en el proceso de aprendizaje. Esto hace que capturen la atención de los estudiantes de una manera más efectiva que los enfoques tradicionales. Al involucrar a los estudiantes en actividades interactivas y estimulantes, se fomenta una participación más activa y una mayor concentración en el contenido.

Las actividades realizadas mediante estos juegos educativos pueden ayudar a los estudiantes a retener y comprender mejor los conceptos, permiten a los estudiantes explorar, experimentar y aplicar el conocimiento de una manera práctica ayudando a fortalecer los conocimientos y la retención de estos a largo plazo.

Mediante los juegos educativos se puede incorporar elementos de colaboración y trabajo en equipo, lo que fomenta el aprendizaje cooperativo o trabajo de los estudiantes en grupo, haciendo de esto que los problemas planteados se resuelvan de manera conjunta lo que compartir conocimientos y apoyarse mutuamente, promueve habilidades sociales y de comunicación, así como el desarrollo de habilidades colaborativas.

Además, existe la retroalimentación inmediata y personalizada por motivo que sobre el desempeño del estudiante permitiendo comprender rápidamente y sacar a flote sus fortalezas y debilidades, identificando áreas que requieren mejora en tiempo real. Todos los juegos educativos están diseñados para desarrollar habilidades cognitivas, como resolución de problemas, pensamiento crítico, toma de decisiones y creatividad. Estas habilidades son transferibles a otras áreas de la vida y son fundamentales para el éxito en el mundo actual.

La gamificación de procesos educativos mediante la utilización de una plataforma que permite fomentar el desarrollo de estas habilidades de manera divertida, práctica y educativa, beneficios, como el aumento de la motivación, la participación, la mejora de la retención y comprensión, la promoción de la colaboración y el trabajo en equipo, la retroalimentación inmediata y personalizada, y el desarrollo de habilidades transferibles.

Estos beneficios respaldan una justificación sólida para adoptar la gamificación como estrategia educativa.

Resulta ser una estrategia que ha ganado popularidad en los últimos años debido a su potencial para mejorar la motivación, el compromiso y los resultados de aprendizaje de los estudiantes obteniendo como resultado mejoras en su rendimiento académico.

5.6. Descripción de las características del centro u organización donde se llevaría a cabo la propuesta.

Figura 56. EEB Himmelmann



Fuente: <https://n9.cl/9az3r> Archivos de la institución

La implementación de la gamificación de los procesos de enseñanza aprendizaje se los realizará en la Escuela de Educación General Básica “Himmelmann”, que se encuentra ubicada en la Provincia de Pichincha cantón Cayambe, parroquia Cayambe perteneciente al Distrito de Educación 17D10.

Figura 57. Ubicación de la EEB Himmelmann



Fuente: Google maps

Se ha trabajado con 151 estudiantes y 4 Docentes que pertenecen a la Institución de los 4tos años de la E.E.B. “Himmelman”

Figura 58. Estudiantes y docentes de la EEB Himmelman



Fuente: <https://n9.cl/agc4r> Archivos de la institución

El número de alumnos que han llenado la encuesta son quienes han permitido se realice valiosos cambios en cuanto a los procesos de enseñanza aprendizaje en beneficio de los estudiantes y la institución, para obtener estudiantes con gran responsabilidad que puedan enfrentar el día a día que se presente a futuro.

5.7 Descripción de las características de los destinatarios beneficiarios con quienes se llevaría a cabo la propuesta

La gamificación en educación tiene como destinatarios principales a los estudiantes y los docentes. Además, existen algunas formas de beneficiar a los involucrados.

Introduce elementos lúdicos, como recompensas, niveles, desafíos y competencias, que pueden hacer que el proceso educativo sea más emocionante y atractivo para los estudiantes, también los juegos educativos bien diseñados pueden fomentar la práctica constante y, por lo tanto, aumentar la retención del conocimiento.

Por otro lado, al utilizar datos de rendimiento y progreso, los educadores pueden ofrecer experiencias de aprendizaje personalizadas y adecuadas para cada estudiante, lo que mejora su comprensión y éxito adaptando el contenido y las actividades a las necesidades individuales de los estudiantes, para terminar con la mejora del rendimiento académico de los estudiantes.

Muchos juegos educativos promueven habilidades blandas, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración o trabajo en grupo, habilidades que son esenciales para el éxito en la vida real y la gamificación puede proporcionar un entorno seguro para practicarlas y desarrollarlas de forma continua y las veces que sea necesario para captar bien el mensaje de la clase.

La gamificación puede reducir la ansiedad al ofrecer un enfoque más lúdico y menos amenazante para aprender y evaluar el progreso, haciendo del aprendizaje sea más entretenido y gratificante, se alienta a los estudiantes a asistir a clases regularmente y a involucrarse más en el proceso de aprendizaje.

Los estudiantes y docentes estamos cruzando la era tecnológica lo que hace que vaya creciendo en un entorno digital y están acostumbrados a interactuar con tecnología de forma constante. La gamificación aprovecha esta afinidad y ofrece una experiencia de aprendizaje más atractiva y relevante para ellos.

También permite realizar evaluaciones formativas y continuas de manera más efectiva. Los educadores pueden monitorear el progreso de los estudiantes en tiempo real y realizar ajustes para brindar apoyo o desafíos adicionales según sea necesario mejorando la retención del conocimiento, fomentando habilidades esenciales y creando un ambiente de aprendizaje más atractivo y efectivo.

5.8 Metodología

Cada una de estas metodologías de aprendizaje tiene ciertas características que las hacen únicas y desde diferentes perspectivas, proporcionan formas para modificar la didáctica, la interacción profesor estudiante, mejorar procesos de aprendizaje, y algunas tiene y producen más actividad en los estudiantes que otras. Uno de los retos de los docentes es encontrar una didáctica que pueda amoldarse a la enseñanza del contenido de sus cursos, esta problemática muchas veces no es tan fácil de resolver ni de implementar (Zepeda S. , s.f.).

Al aplicar los métodos antes mencionados en este proyecto se logra cumplir con el objetivo la investigación, incursionando en la integración entre Aprendizaje y la

Gamificación que permita lograr una experiencia e incentivar el aprendizaje en temas que son de difícil comprensión.

5.9 Estrategias y actividades

Esta propuesta se desarrollará a través de diversas actividades utilizando herramientas y recursos TICs, las mismas que servirán de apoyo a los docentes a fin de mejorar el nivel académico de los estudiantes y los docentes. Las estrategias didácticas permiten favorecer la comprensión de los conceptos, su reflexión y además desarrollar habilidades cognitivas, destrezas, actitudes y valores.

5.9.1 Estructura

La propuesta se encuentra organizada por estrategias didácticas lúdicas que integran el área de Lengua y Literatura del cuarto año de Educación General Básica. Para el diseño de las estrategias se consideró diversos aspectos tales como: Título del tema, Objetivo de aprendizaje, Indicador de evaluación, Destreza con criterio de desempeño, Desarrollo de actividades, recursos materiales y humanos.

5.10 Planificación virtual de la asignatura

OBJETIVO	UNIDADES	TEMAS	HORAS	MATERIALES
O.LL.2.1. Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos y las situaciones comunicativas, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos.	Unidad 1	La descripción	45 minutos	Material básico, presentación de videos, actividades, foros, consultas, talleres, tareas.
O.LL.2.2 Valorar la diversidad lingüística y cultural del país	Unidad 2	La tradición oral de los Pueblos originarios	45 minutos	Material básico, presentación de videos, actividades,

mediante el conocimiento y uso de algunas palabras y frases de las lenguas originarias, para fortalecer el sentido de identidad y pertenencia.				foros, consultas, talleres, tareas.
O.LL.2.8. Escribir relatos y textos expositivos y descriptivos, en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento.	Unidad 3	Uso de la “H-h”	45 minutos	Material básico, presentación de videos, actividades, foros, consultas, talleres, tareas.



El arte desafía a la tecnología y la tecnología inspira al arte...



ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

Estructura de la guía

- ❖ **Título del tema**
- ❖ **Objetivo de aprendizaje**
- ❖ **Indicador de evaluación**
- ❖ **Destreza con criterio de desempeño**
- ❖ **Desarrollo**
- ❖ **Actividades**
- ❖ **Recursos**
- ❖ **Evaluación**



- ✚ Identifico cualidades
- ✚ Me identifico con mi cultura
- ✚ Analizo las reglas ortográficas y escribo



*“Tenemos que preparar a los
estudiantes para su futuro, no para
nuestro pasado”.*

Ian Jukes

A continuación, se presentan la guía con las estrategias de aprendizaje que fueron utilizados por los docentes y estudiantes para fortalecer cada una de las actividades aplicadas con cada una de las herramientas tecnológicas.

Figura 59 Estrategia “Identifico cualidades”

Actividad 1			
TEMA:	LA DESCRIPCIÓN		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	O.LL.2.1. Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos y las situaciones comunicativas, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos.		
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Escribe diferentes tipos de textos descriptivos (de objetos, animales, lugares y personas); ordena las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas; utiliza conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos en las situaciones comunicativas que lo requieran. (Ref. I.LL.2.9.3.) CC		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CE.LL.2.9. Utiliza elementos de la lengua apropiados para diferentes tipos de textos narrativos y descriptivos; emplea una diversidad de formatos, recursos y materiales para comunicar ideas con eficiencia.		
TIEMPO	NIVEL	GRADO O CURSO	RECURSOS
40 minutos	Elemental	4tos. años	Internet Computadora Teléfono celular Herramientas digitales

DESARROLLO

Actividad: Unidad 3

Instrucciones:

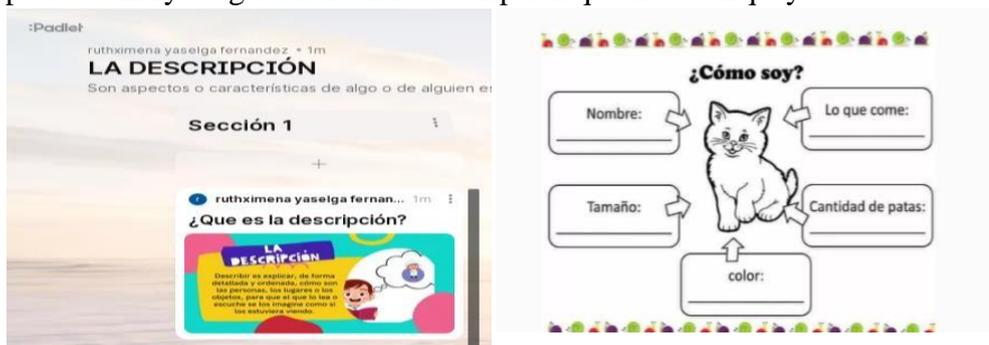
1.- Observar el siguiente video del YouTube sobre la descripción en padlet.

<https://www.youtube.com/watch?v=oqyg6Vl55HM>



2.- Presentación del tema sobre la Descripción

<https://padlet.com/ryaselgafernandez/la-descripci-n-qas7xwa5cmqevyw7>

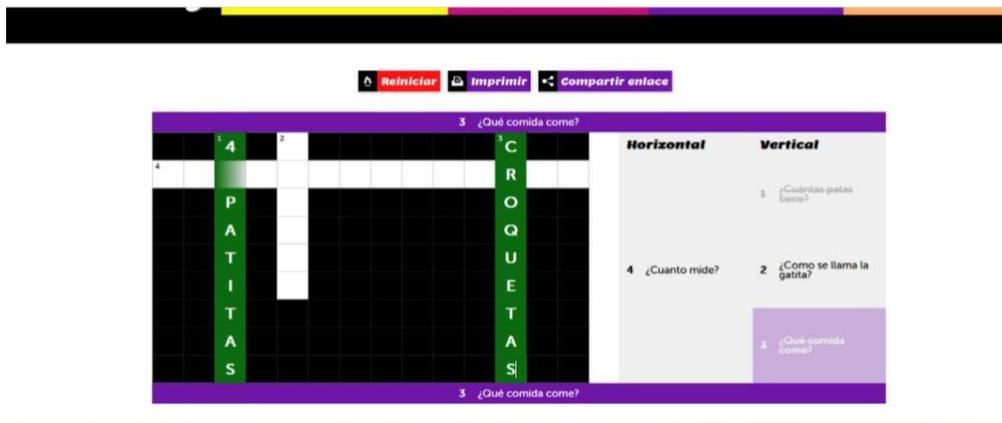


3.- Desarrollo de actividades

Observo y describo las cualidades del animal en el crucigrama:

Hacer clip en el siguiente enlace y desarrollar la actividad que solicita en la herramienta digital:

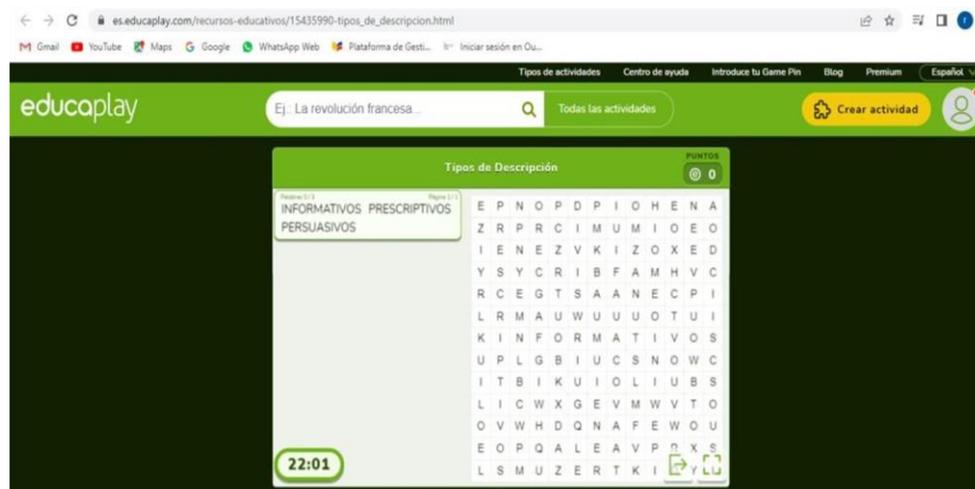
<https://puzzel.org/es/crossword/play?p=-NZEA4h6m9FOESvOjMbs>



4.- ACTIVIDADES DE REFUERZO

Sopa de letras.-

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15435990-tipos_de_descripcion.html



EVALUACIÓN.- Desarrollar las actividades en la sopa de letras de la herramienta digital.

Observar y describir las cualidades de ese lugar:

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15451505-.html>

The image shows a screenshot of an Educaplay activity interface on the left and a corresponding word search grid on the right. The interface includes a search bar with the text "Ej. La revolución francesa", a "Crear actividad" button, and a timer showing "22:36". The word search grid is titled "Describir el Lugar" and contains a list of words to be found: PASAD, EDIFICIO, NATURALEZA, CIUDAD, PLAYA, MONTAÑA, ARQUITECTURA, and URBANO. The grid itself is a 15x15 grid of letters. To the right of the grid is a colorful illustration of a city scene with various elements labeled: "EDIFICIO" (a tall building), "NATURALEZA" (trees and a park), "PLAYA" (a beach with palm trees), "MONTAÑA" (mountain peaks), "URBANO" (a city street), "CIUDAD" (a city skyline), and "arquitectura" (a person drawing at a desk).

Fuente: Elaboración propia

Figura 60. Estrategia “Me identifico con mi Cultura”

ACTIVIDAD 2			
TEMA:	LA TRADICIÓN ORAL DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	O.LL.2.2 Valorar la diversidad lingüística y cultural del país mediante el conocimiento y uso de algunas palabras y frases de las lenguas originarias, para fortalecer el sentido de identidad y pertenencia.		
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica el significado de palabras y expresiones de las lenguas originarias y/o variedades lingüísticas del Ecuador. (Ref. I.LL.2.2.1) CS		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	LL.2.1.3. Reconocer palabras y expresiones propias de las lenguas originarias y/o variedades lingüísticas del Ecuador, en diferentes tipos de textos de uso cotidiano, e indagar sobre sus significados en el contexto de la interculturalidad y pluriculturalidad. CS.		
TIEMPO	NIVEL	GRADO O CURSO	RECURSOS
40 minutos	Elemental	4tos. años	Internet Computadora Teléfono celular Herramientas digitales
DESARROLLO			

Actividad: Unidad 4

Instrucciones:

1.- Observar el siguiente video educativo (Diversidad Lingüística en el Ecuador), <https://www.youtube.com/watch?v=11KJmoCKIPM>



2.- Presentación del tema

<https://view.genial.ly/64a014121ea4cc00110052c6/presentation-conociendo-nuestras-culturas-y-lenguas>



3.- Desarrollo de actividades en el texto página (173-175)

2. Leo el siguiente texto y **comento** con mis compañeros y compañeras. Luego **escribo** tres preguntas, cuyas respuestas estén en el mismo texto.

El Ecuador es un país pluricultural, es decir, en él confluyen y se mezclan una gran cantidad de culturas y, por supuesto, de lenguas. Muchas de ellas están en riesgo de desaparecer, ya que, por causas muy diversas, tienen cada día un menor número de hablantes. Sin embargo, es importante conocer sobre ellas, pues forman parte de lo que somos ahora.

El kichwa o quechua

"El kichwa o quechua es una lengua originaria que se habla en Argentina, en Jujuy, Salta y Santiago del Estero. En Bolivia, en Colombia (Nariño), Chile, Ecuador y Perú. Son aproximadamente 14 millones de habitantes repartidos en estos 6 países los que hablan esta lengua".

Tomado de: Kichwa Kichwa en <http://gutenberg.org/qa/kuwik/>



3. **Escribo** tres causas por las que supongo las lenguas originarias están en riesgo de desaparecer. **Comento** con mi clase.

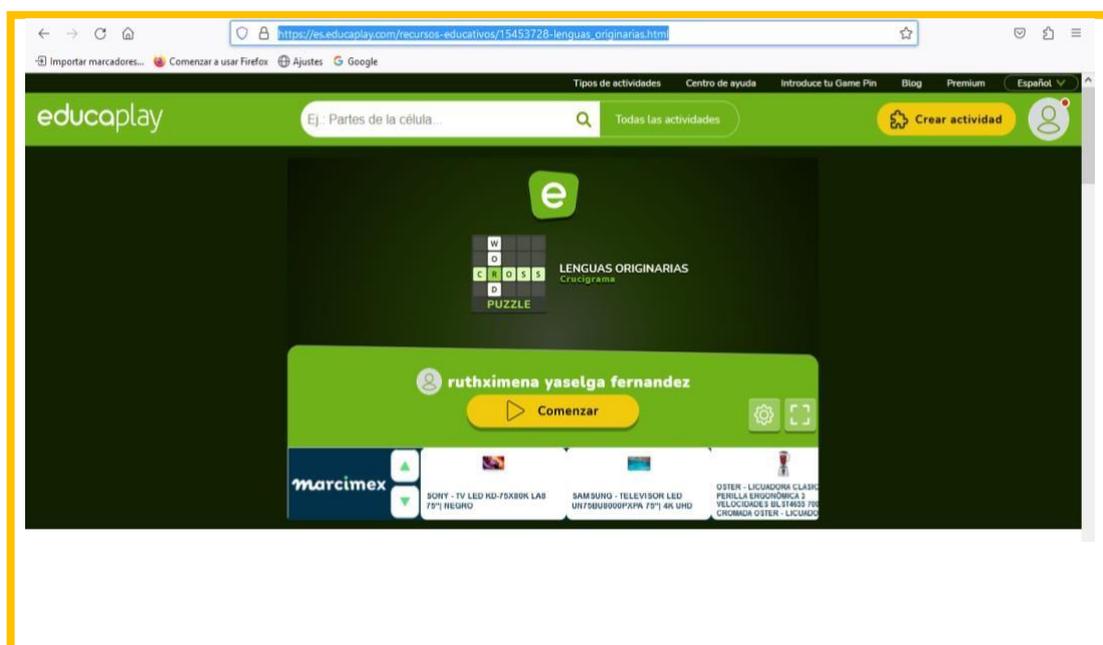
4. **Escribo** los países en los que se habla kichwa.

Con
En g
abra
al vé
Eme
http
_A31
un e
país
y an
exp
inba
grup

4.-**Actividades de refuerzo.**-Desarrollar las actividades en la siguiente la herramienta digital. https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/reconoce-palabras-en-kichwa?utm_campaign=facebook



Evaluación: Realizar la actividad del crucigrama https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15453728-lenguas_originarias.html



Fuente: Elaboración propia.

Figura 61. Estrategia “Análisis de las reglas ortográficas y escritura”

ACTIVIDAD 3	
TEMA:	Uso de la “H”
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	O.LL.2.8. Escribir relatos y textos expositivos y descriptivos, en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento.
INDICADOR DE EVALUACIÓN	I.LL.2.9.2. Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas; la letra formada por dos sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano. (I.3.)

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	LL.2.4.7. Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen una, dos y tres representaciones gráficas, la letra que representa los sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano.		
TIEMPO	NIVEL	GRADO O CURSO	RECURSOS
40 minutos	Elemental	4tos. Años	Internet Computadora Teléfono celular Herramientas digitales

DESARROLLO

Actividad: Unidad 4

Instrucciones:

1.- Observar el siguiente video educativo sobre el tema cuando de escribe con “H-h” <https://www.youtube.com/watch?v=hsL6Yrdi2yI>



2.- Actividades de clase en el texto del estudiante: Leo las siguientes oraciones. Descubro las palabras que se escriben con h.

Con mucho humor, Pilar hizo un cartel para su perro Huesos: “Perro que huele huellas”.
Huesos, feliz con su cartel, lo puso a la entrada de la huerta.



Leo las siguientes palabras. Reflexiono sobre qué letras se encuentran después de la “h” y subrayo la letra en estudio.

Huesos	hielo	huevo
Hiedra	hiena	hierro
Huellas	huir	hueco

Leo las siguientes palabras busco y escribo el significado:

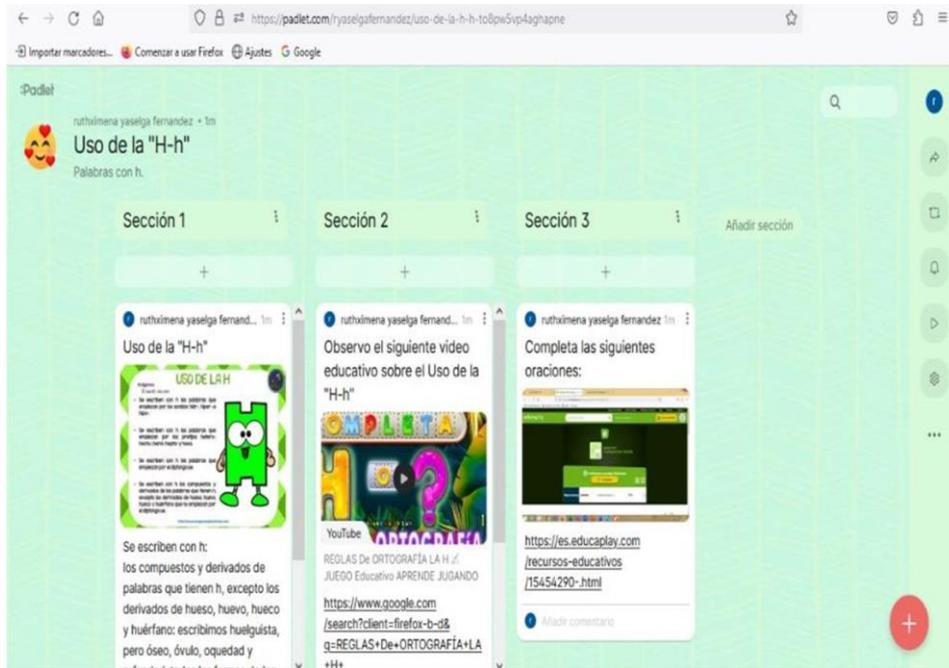
Hielo	Forma solida de agua.
Hiena	
Hierba	

Hueco	
Huérfano	
Hueso	

Formula una oración con cada palabra:

Hielo	En el congelador hay mucho hielo.
Hiena	
Hierba	
Hueco	
Huérfano	
Hueso	

3.- Refuerzo del tema: <https://padlet.com/ryaselgafernandez/uso-de-la-h-h-to8pw5vp4aghapne>



4.- Evaluación.- Realiza la siguiente actividad.

<https://wordwall.net/es/resource/58212514/uso-de-la-h-h>



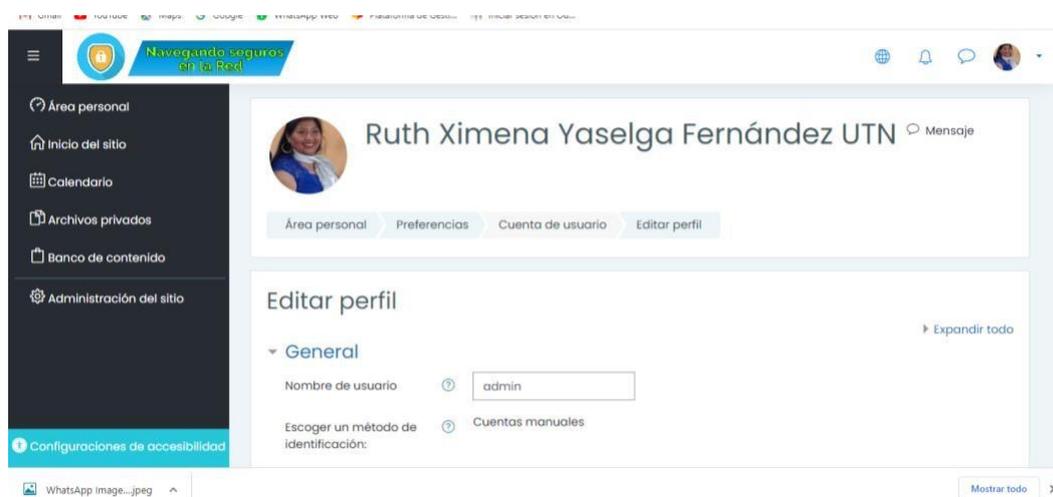
Fuente: Elaboración Propia

Ingreso a la plataforma virtual MOODLE

Creación del aula virtual en Moodle

Para la creación del aula virtual se tomó en cuenta la versión 3.11 (Build: 20210517) (2021051700) actualizada de la Plataforma Moodle.

Enlace: <https://segurosenlared.xeted.com/user/editadvanced.php?id=2&course=1>



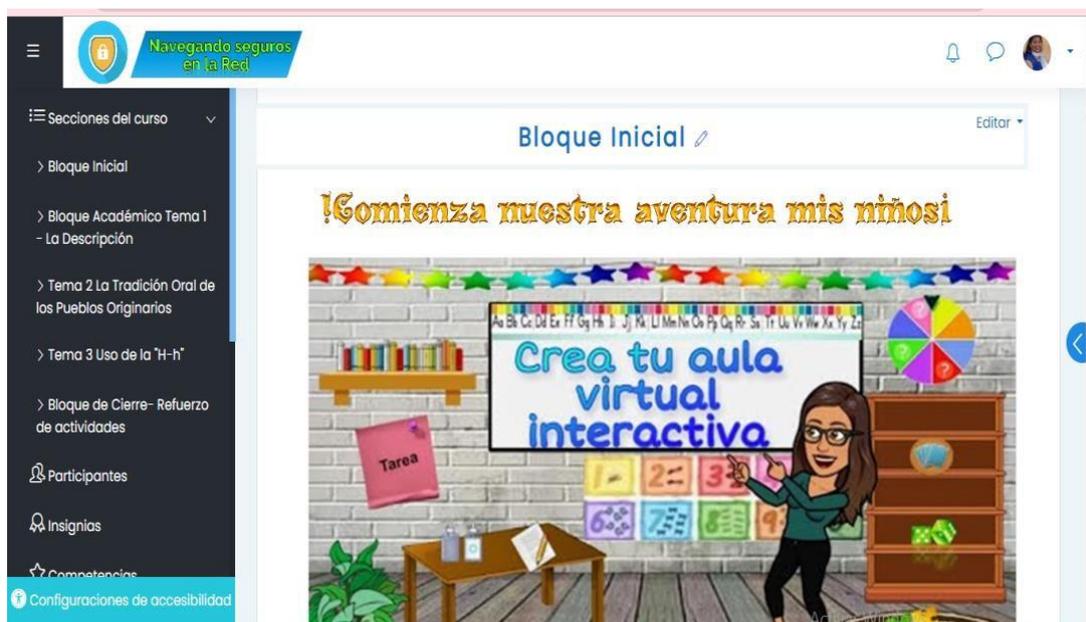
Para la implementación del aula virtual, se tomó muy en cuenta todos los recursos y actividades tanto internos como externos con base a la planificación establecida, cabe destacar que la Plataforma Moodle se empleó para la creación de los recursos, mientras que las herramientas interactivas se crearon para las actividades propuestas en base a la planificación de los temas.

Estructura visual de la Plataforma Moodle

Es importante conocer la estructura del aula virtual en base a la planificación de los contenidos y de los bloques planteados en relación con la metodología **PACIE**:

Bloque inicial

En este bloque se ubica la bienvenida del módulo y orientaciones iniciales sobre los temas en estudio.

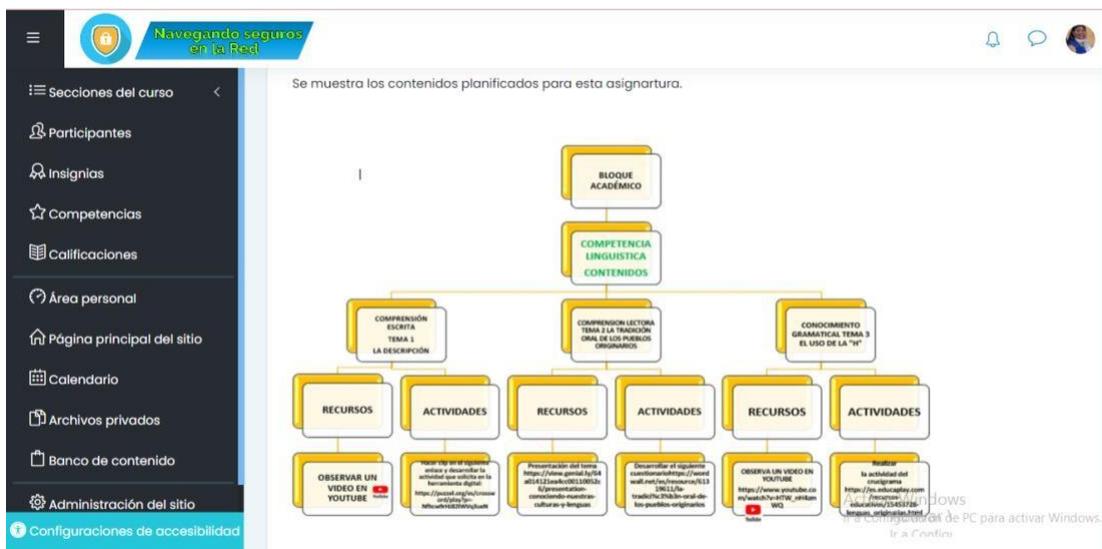


The screenshot shows a Moodle course page for 'Navegando seguros en la Red'. The main content area is titled 'Bloque Inicial' and features a colorful illustration of a classroom. The illustration includes a teacher character pointing at a whiteboard that says 'Crea tu aula virtual interactiva'. Above the whiteboard is a banner that reads '!Comienza nuestra aventura mis niños!'. The classroom is decorated with a string of colorful stars, a bookshelf, a table with a 'Tarea' sign, and a colorful wheel.



The screenshot shows a Moodle course page for 'Navegando seguros en la Red'. The main content area is titled 'Propuesta:-' and contains the following text: 'Haz CLIP en el siguiente enlace' and 'Implementar estrategias de gamificación en un aula virtual Moodle aplicadas al desarrollo de enseñanza aprendizaje en estudiantes y docentes del 4º año, en el área de Lengua y Literatura de la Escuela Educación Básica Himmelmann de la ciudad de Cayambe.' Below the text are three icons: a PDF icon labeled 'Guía Metodológica', a table icon labeled 'Tabla de contenidos', and a YouTube icon labeled 'Video en YouTube Atenciones a todos'. The page also includes a sidebar with course sections and a footer with 'Activar Windows'.

Tabla de contenidos



La tabla de contenidos es en la que consta temas de las diferentes unidades con sus respectiva competencia y actividades.

Bloque Académico

Dentro de este bloque se desarrolla la gamificación de actividades con los respectivos temas como indica en el esquema, los temas a desarrollarse de forma ordenada en cada uno se encuentran actividades detalladas con cada una de las herramientas digitales utilizadas para el mejor desenvolvimiento y conocimiento de quienes lo utilizaron. Seguidamente, se presentan el tema y la actividad dando clip sobre cada una de ellas. Cada actividad sigue una secuencia seleccionada y se complementa con la gamificación y las herramientas tecnológicas utilizadas para el proceso de cada tema en estudio como se observa el gráfico.



Tema 2

TEMA 2 LA TRADICIÓN ORAL DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS

Ocultado a los estudiantes

Observa el tema a través de la herramienta Genially:

<https://view.genial.ly/64a014121ea4cc0010052c6/presentation-conociendo-nuestras-culturas-y-lenguas>

CONOZCO DIFERENTES LENGUAS DE MI ECUADOR

UAS NAS NAS LANGUAS DE MI ECUADOR

Tema 3

TEMA 3 EL USO DE LA "H-h"

Ocultado a los estudiantes

observar el siguiente video

Cómo utilizar correctamente la letra H

ACTIVIDAD

Marcar como hecha

Sección anterior

Activar Windows
Ir a Configuración de PC para activar Windows.
Siguiente sección

Herramientas de gamificación

Como se mencionó en la tabla de contenidos en el desarrollo de las actividades se empleó diversas herramientas de gamificación e implementación del aula virtual a continuación se observa los resultados y la aplicación:

Puzle

Se aplico esta herramienta para armar un crucigrama con las características de un elemento, contestando de una forma divertida y práctica.



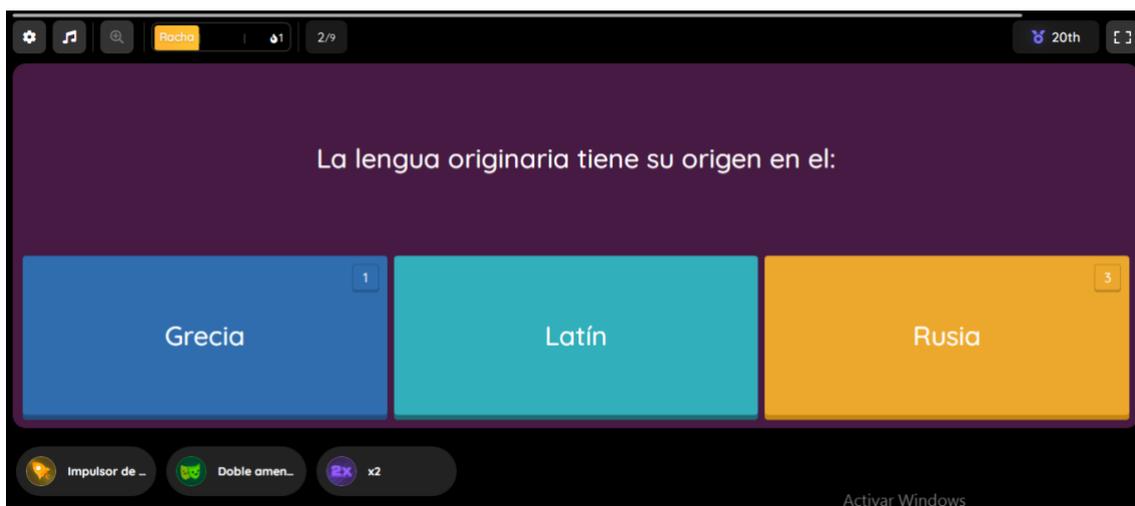
Wordwall

Es una herramienta digital que permite crear actividades y editar actividades de aprendizajes personalizadas como: unir correspondencias, rueda del azar, anagramas, ordenadores, sopa de letras, armar una serie de preguntas de opción múltiple como observamos en la figura.



Quizizz

Se diseñó un cuestionario con seis preguntas sobre la temática de estudio correspondiente, también se puso el tiempo y se escogió a los jugadores para el desarrollo de esta actividad.



Link: <https://n9.cl/797qd>

Cerebrity

Es una herramienta idónea para implementar la gamificación en el aula a través de juegos es decir permite a los estudiantes interactuar diferentes temas convirtiéndolos en juegos a continuación tenemos un ejemplo:



Link: <https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/jugando-con-las-palabras-en-kichwa>

Educaplay

A través de esta herramienta los estudiantes aprenden sobre el mundo a través del juego, de esta manera podemos entender mejor incluso los conceptos más abstractos y desafiantes gracias a que nos motiva la exploración y el placer de desarrollar cada una de las actividades como observamos en la siguiente figura:



Link: <https://lc.cx/U1yvo7>

Bloque de Cierre

En el bloque de cierre finalmente, se presenta las respectivas actividades de refuerzo y un cuestionario de satisfacción del uso de la Plataforma virtual Moodle y las herramientas digitales de gamificación.



Actividad de Evaluación

En esta actividad de evaluación los estudiantes reflejan todo lo aprendido durante este proyecto mediante la herramienta de Educaplay donde debe ingresar el estudiante y realizar la actividad.



Refuerzo

El refuerzo es un proceso de aprendizaje que sirve para retroalimentar algunas inquietudes o dificultades que los estudiantes tuvieron al momento de interactuar en cada una de las herramientas digitales y no completaron su conocimiento pues se aplica el refuerzo para la correcta continuidad de los aprendizajes.

educaplay

Ej. Partes de la célula...

Todas las actividades

Crear actividad

Tipos de actividades Centro de ayuda Introduce la Game Pin Blog Premium Español

Describir el Lugar

Puntos: 0

Palabras: 0 / 8 PAISAJE EDIFICIO NATURALEZA CIUDAD PLAYA MONTAÑA ARQUITECTURA URBANO Página: 1 / 1

E	O	C	Y	A	U	S	Z	P	A	A	
E	A	I	G	I	T	Q	W	R	V	R	U
X	U	U	I	E	N	I	A	E	U	P	S
U	P	D	U	O	O	P	Z	T	A	E	E
U	Y	A	Q	S	D	U	C	U	O	A	D
E	R	D	I	V	E	E	O	A	E	N	I
T	A	B	U	S	T	Y	Y	Z	E	O	F
O	O	E	A	I	A	A	G	I	Z	J	I
E	H	O	U	N	L	J	P	F	E	A	C
D	O	Q	H	P	O	G	E	S	U	P	I
I	R	I	W	M	O	N	T	A	Ñ	A	O
A	N	A	T	U	R	A	L	E	Z	A	F

00:03

Activar Windows

CAPÍTULO VI

Análisis de los resultados de aplicación

Análisis de los resultados de la implementación de las estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales en estudiantes y docentes del 4º año, en el área de Lengua y Literatura de la Escuela Educación Básica Himmelmann de la ciudad de Cayambe.

En esta sección se realizó una comparación de un análisis previo al diagnóstico que se planteó en el proyecto y posterior se evaluara el porcentaje de mejora.

Luego de realizar una presentación previa de cómo va a funcionar la gamificación de procesos y el cambio sobre la administración de las técnicas y los procesos de enseñanza aprendizaje más el uso de la tecnología, algo que fue muy llamativo para los estudiantes por ser clases más dinámicas se obtuvo los siguientes porcentajes de mejora en base a los resultados más altos que se recolecto al inicio del trabajo o con los puntos base que se dio inicio.

Tomando en cuenta que el porcentaje con el que se trabaja es el valor más alto en cada una de las preguntas

Preguntas realizadas a los estudiantes

Tabla 17. Encuestas estudiantes

Pregunta 1	% Anterior	% actual	% mejora
¿Cree que mejoró el manejo y el dominio en la materia de Lengua y Literatura con el uso de las tecnologías de la información y comunicación?	55	72	17

Fuente: Propia del autor

Análisis

Como se puede manifestar sobre el manejo y dominio de forma dinámica mediante el uso de la tecnología sobre la materia de Lengua y Literatura se ha incrementado un 17% que están de acuerdo en los cambios para un mejor entendimiento en la materia con

la ayuda de nuevos métodos y estrategias que se apliquen sobre el estudiante y mejoren su aprendizaje.

¿Cree usted que es importante que los docentes utilicen herramientas tecnológicas de información y comunicación para impartir las clases en el aula?

Tabla 18. Encuestas estudiantes

Pregunta 2	% Anterior	% Actual	% Mejora
¿Sus docentes utilizan en el proceso enseñanza-aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura las Herramientas Tecnológicas bajo entornos virtuales?	45	58	13

Fuente: Propia del autor

Análisis

Cuando un docente utiliza herramientas tecnológicas en los procesos de aprendizaje bajo entornos virtuales aplicado ala materia de Lengua y literatura se evidencia que ha subido el incremento de uso por parte de los docentes, haciendo que las clases sea más llamativas mejor entendibles, además se puede revisar las veces que sean necesarias, el incremento es de un 13 %.

¿Considera adecuado en recibir capacitación de aulas gamificadas y su manejo para mejorar sus conocimientos dentro del área de Lengua y Literatura?

Tabla 19. Encuestas estudiantes

Pregunta 3	% Anterior	% Actual	% Mejora
¿La utilización de herramientas gamificadas virtuales durante el proceso de enseñanza aprendizaje fue de gran utilidad para mejorar el conocimiento y retención sobre la materia de Lengua y Literatura en los estudiantes de 4to año?	35	50	15

Fuente: Propia del autor

Análisis

Los docentes están dispuestos a aprender sobre aulas gamificadas no solo en la materia de Lengua y Literatura si no en todas las asignaturas con un incremento del 15%

que están dispuestos a realizar los cambios y mejorar sus procesos de enseñanza aprendizaje.

¿Está de acuerdo que en base a sus conocimientos como estudiante en cambiar los procesos tradicionales de enseñanza por aulas gamificadas y tecnología?

Tabla 20. Encuestas estudiantes

Pregunta 4	% Anterior	% Actual	% Mejora
¿Cree usted que al ejecutar nuevas estrategias de gamificación sobre la materia de Lengua y Literatura le fue más fácil y efectivo el aprendizaje durante el desarrollo de actividades?	41	58	17

Fuente: Propia del autor

Análisis

Se ve la necesidad del incremento de estrategias bajo el aspecto tecnológico mediante la utilización de aulas gamificada mejorando un 17% el nivel académico en la materia de Lengua y Literatura.

¿Considera usted importante la aplicación de gamificación en el aula virtual?

Tabla 21. Encuestas estudiantes

Pregunta 5	% Anterior	% Actual	% Mejora
¿Considera usted que es necesario que el docente siga diseñando estrategias didácticas bajo entornos virtuales para mejorar el desarrollo de su aprendizaje autónomo y colaborativo en la materia de Lengua y Literatura?	47	70	23

Fuente: Propia del autor

Análisis

Cree usted que ha mejorado las estrategias didácticas bajo entornos virtuales que permita el desarrollo de su aprendizaje autónomo y el compañerismo al aplicar estas herramientas con los estudiantes. Se ha superado el 23% en su compartimiento y trabajo en grupo de los estudiantes a parte de la superación personal.

¿Considera usted que la institución cuenta con un centro de cómputo para brindar clases haciendo referencia a la gamificación y recursos digitales?

Tabla 22. Encuestas estudiantes

Pregunta 6	% Anterior	% Actual	% Mejora
¿Cree usted que el material utilizado en los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje sobre Lengua y Literatura fueron de utilidad y de fácil manejo?	43	56	13

Fuente: Propia del autor

Análisis

En la institución existía un centro de cómputo, pero lamentablemente no se le daba el uso adecuado ni tampoco existía una persona encargada. A partir de los cambios realizados y gracias a las autoridades ya existe una persona encargada y su utilización ha subido en un 13% más del uso a partir de los datos anteriores, mejorando la calidad de servicio tecnológico.

¿Considera adecuado en recibir capacitación de aulas gamificadas y su manejo para mejorar sus conocimientos dentro del área de Lengua y Literatura?

Tabla 23. Encuestas estudiantes

Pregunta 7	% Anterior	% Actual	% Mejora
¿Creo que la calidad de los contenidos aprendidos de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje cumple con veracidad y exactitud el nivel de conocimiento durante las clases de Lengua y Literatura?	56	64	8

Fuente: Propia del autor

Análisis

Luego de recibir capacitación de aulas gamificadas y su manejo para mejorar sus conocimientos dentro del área de Lengua y Literatura con los estudiantes se puede decir que se ha tenido una superación del 8% a partir de las encuestas anteriores, lo que se puede decir que se ha ido mejorando su captación mediante el aspecto tecnológico, más llamativo y actualizado.

¿Considera usted importante la aplicación de gamificación en el aula virtual?

Tabla 24. Encuestas estudiantes

Pregunta 8	% Anterior	% Actual	% Mejora
¿Los entornos virtuales en la materia de Lengua y literatura generan motivación e interés por aprender en el alumnado?	35	50	15

Fuente: Propia del autor

Análisis

¿Considera adecuado en recibir capacitación de aulas gamificadas y su manejo para mejorar sus conocimientos dentro del área de Lengua y Literatura?

Tabla 25. Encuestas estudiantes

Pregunta 9	% Anterior	% Actual	% Mejora
¿Cree usted que el manejo de las herramientas dentro de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje fueron de gran utilidad y calidad durante el desarrollo de las actividades dentro del área de Lengua y Literatura?	38	54	16

Fuente: Propia del autor

Análisis

Fue muy adecuado por motivo que se llamó la atención a los estudiantes con una nueva forma de enseñanza aprendizaje y es más les ayuda a los estudiantes a realizar las aclaraciones de la clase en el caso que sea necesario las veces que sea. Por eso existió un aumento del 16 % en el mejoramiento de sus conocimientos.

¿Qué tipo de recursos virtuales has utilizado en las clases de Lengua y Literatura?

Tabla 26. Encuestas estudiantes

Pregunta 10	% anterior	% Actual	% Mejora
¿Considera que el Entorno Virtual de Aprendizaje MOODLE contribuyo a generar un ambiente adecuado para lograr un Aprendizaje autónomo y colaborativo en sus actividades académicas en la materia de Lengua y Literatura?	34	48	14

Fuente: Propia del autor

Análisis

En la utilización de los recursos, se ha entrado en el mundo de la tecnología mediante la utilización de recursos virtuales con la ayuda de algunos instrumentos que permita que se hagan muy llamativas las clases para el estudiante. Aumenta de en un 14% su rendimiento académico.

Preguntas realizadas a Docentes

¿Cuál es su nivel de familiaridad con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el contexto educativo?

Tabla 27. Encuestas docentes

Pregunta 1	% anterior	% Actual	% Mejora
¿Cree usted que es necesario seguir diseñando estrategias didácticas bajo entornos virtuales para el desarrollo del aprendizaje autónomo y colaborativo en el área de lengua y literatura para aplicarse en la escuela HIMMELMANN”?	43	100	57

Fuente: Propia del autor

Análisis

Antes de recibir las capacitaciones por medio de la docente, autora de estos cambios en los procesos de enseñanza aprendizaje que ayuda a familiarizarse con la tecnología dentro del contexto educativo no era muy conocido lo que se conocía apenas un 43% posterior a sus conocimientos y capacitaciones se ha superado un 57% en su

conocimiento y ayuda para el docente, haciendo de estas unas clases más llamativas e interactivas.

Indique el grado de acceso que tiene usted como docente al centro de cómputo de su institución educativa para reforzar las clases en los estudiantes.

Tabla 28. Encuestas docentes

Pregunta 2	% anterior	% Actual	% Mejora
¿Le gustaría a Ud. Seguir estableciendo comunicación online con sus estudiantes para realizar actividades académicas en relación con la materia de Lengua y Literatura?	7	80	73

Fuente: Propia del autor

Análisis

Se ha realizado algunos cambios con respecto al uso del laboratorio de computación a más, que los estudiantes ahora son expertos en trabajar con la tecnología esto hace que el estudiante vaya superando sus conocimientos anteriores en base a refuerzos que se encuentran en la plataforma y el acceso que tiene todos con su respectivo horario. Esto hace que se mejore un 73% su utilización a través de la organización que se ha venido realizando.

De las siguientes plataformas digitales educativas cual considera que es el grado de utilidad para la enseñanza de Lengua y Literatura.

Tabla 29. Encuestas docentes

Pregunta 3	% anterior	% Actual	% Mejora
¿Qué Herramientas virtuales aplicadas a Lengua y Literatura, utilizo más para el desarrollo de cada una de las actividades propuestas?			
Yahoo!	15	40	25
Prezzi	35	40	5
Genialy	20	80	60
Paddle	15	60	45
EducaPlay	15	60	45

Fuente: Propia del autor

Análisis

Existen varias herramientas que se puede utilizar para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes, pero existe alguna que se pudo implementar en línea, en este caso la aplicación Genialy que se conoce un 80%, Paddle que se maneja un 60% y por último la aplicación EducaPlay que ayuda mucho con un porcentaje de conocimiento del 60%.

En su opinión, ¿Considera importante la aplicación de gamificación del aula virtual durante las clases en los estudiantes?

Tabla 30. Encuestas docentes

Pregunta 4	% Anterior	% Actual	% Mejora
¿Considera usted que el Entorno Virtual de Aprendizaje MOODLE contribuyo a generar un ambiente adecuado para lograr un aprendizaje autónomo y colaborativo en sus actividades en la materia de Lengua y Literatura?	71	100	29

Fuente: Propia del autor

Análisis

La gamificación en los procesos de enseñanza aprendiza son de mucha ayuda, solo por el motivo de escuchar gamificación se hace atractivo, por motivo de que van a aprender jugando, trabajo individual y en grupo lo que permite que el estudiante aprenda a trabajar bajo presión en este caso se ha mejorado un 29% de importancia de la gamificación apuntado al área de Lengua y Literatura.

¿Considera importante la presentación del material didáctico mediante herramientas digitales en entornos virtuales para la enseñanza de Lengua y Literatura en sus estudiantes?

Tabla 31. Encuestas docentes

Pregunta 5	% Anterior	% Actual	% Mejora
¿Considera que la capacitación en usos de entornos virtuales fue necesario e importante en el grupo de docentes de la Institución a la que asiste para mejorar el aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura?	57	80	23

Fuente: Propia del autor

Análisis

Indirectamente se va dejando atrás el uso de materiales didáctico al ser suplantando por la tecnología digital en este caso por la aplicación que se ejecute direccionando al aprendizaje de la gamificación enfocada en la materia de Lengua y Literatura mejorando un 23%.

En su opinión, ¿Considera importante la aplicación de gamificación del aula virtual durante las clases en los estudiantes?

Tabla 32. Encuestas docentes

Pregunta 6	% Anterior	% Actual	% Mejora
¿Actualmente está de acuerdo que los docentes de las diferentes asignaturas deben utilizar aulas virtuales para realizar el proceso enseñanza aprendizaje?	71	80	9

Fuente: Propia del autor

Análisis

Las aplicaciones son de mucha importancia por motivo de que todos los procesos que se va aplicando se hacen muy dinámicos, algo que llama la atención al estudiante, haciendo que mejore en un 80% el aspecto académico en cuanto a la materia de Lengua y literatura.

Conclusiones

Los docentes tienen un escaso conocimiento teórico y práctico de las nuevas tecnologías educativas, están conscientes de lo necesario que es para la educación actual la incorporación de aulas virtuales gamificadas en la institución, además del papel que ellos deben asumir en la transformación educativa de los nuevos tiempos.

Mediante el diagnóstico aplicado durante el proceso de enseñanza aprendizaje en la escuela de E.G.B. “Himmelman” se ha encontrado datos no muy alentadores en varios aspectos, por ello la actitud y las expectativas de los docentes y estudiantes de la institución frente a la implementación de nuevas tecnologías educativas son evidentemente positivas. Permitiendo mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje porque ayudan a reforzar el conocimiento adquirido en las clases y hacen que éstas sean más animadas y entretenidas, por lo que el interés aumenta y por lo tanto es más fácil que los estudiantes aprendan.

Se efectuará la instalación de las plataformas que sea seleccionadas por el investigador, en los laboratorios de la institución para seguir realizando las pruebas adecuadas de su buen funcionamiento y el trabajo en línea que lo podrá realizar cualquier estudiante desde el lugar que el prefiera.

Recomendaciones

Se recomienda que la inclusión de las TICs no solo se debería realizar en la materia de Lengua y Literatura que se propone, sino que se debe incluir en todas las materias para que las clases mediante los procesos de gamificación sean aplicadas y vaya mejorando el rendimiento académico de los estudiantes, de esta manera las indicaciones de los docentes cumplan con el objetivo planteado y las clases sean muy llamativas.

Los docentes están dispuestos a realizar las actualizaciones necesarias para obtener el conocimiento sobre estos procesos de enseñanza aprendizaje mediante la gamificación, además se recomienda las autoridades se mantenga a punto los laboratorios con una persona con los conocimientos respectivos sobre la tecnología, de esta manera los estudiantes y docentes podrían trabajar dando un buen uso al laboratorio de computación que existe en la institución y todos sus recursos tecnológicos que descansan en la institución.

Aplicando la gamificación de procesos de enseñanza aprendizaje se puede indicar que se tendrá docentes actualizados con conocimiento de punta para mejorar los procesos de enseñanza como docentes y con ayuda de la tecnología se tendrá la retroalimentación las veces que sea necesario para el estudiante hasta que cumpla el objetivo, además se indicará como se debe trabajar en forma grupal e individual.

Los estudiantes cada vez que ingresen a trabajar en el aula virtual irán superando los resultados anteriores esto hace que el alumno cada vez y cuando ingrese siga perfeccionando el tema y sus conocimientos. Como docentes aplicarán nuevos procesos de enseñanza juntamente con la gamificación de procesos y juegos lúdicos que llaman mucho la atención al estudiante.

Se efectuará la instalación de las plataformas seleccionadas en los laboratorios de la institución para seguir trabajando con los nuevos lineamientos que tendrán los estudiantes y bajo en control del docente que se encuentra preparado en el aspecto tecnológico.

Bibliografía

- Álvarez, H., & Ramírez, D. (2011). *¿Cómo enseñar el área de lenguaje con un enfoque constructivista, utilizando en el aula un computador, un videoprojector e internet?* Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjexM7atq_AhUFEFkFHepHAQ8QFnoECBAQAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F4162147.pdf&usg=AOvVaw1xHPdHdn9jp1wXVjKsEPrf
- Anaya, R. (2019). *AULA VIRTUAL. Conceptos generales, fundamentos teóricos de Aula Virtual.* Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/5114/Anaya%20Garray%2C%20Rosario%20Ruv%20C3%AD.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Basantes, A., & Naranjo, M. (2018). *Metodología PACIE en la Educación Virtual: una experiencia en la Universidad Técnica del Norte.* Obtenido de <https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v11n2/0718-5006-formuniv-11-02-00035.pdf>
- Bermúdez, L., & González, L. (2011). *La competencia comunicativa: elemento clave en las organizaciones.* Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjcwfTv2a_AhU8QzABHRz6BsMQFnoECA0QAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F3998947.pdf&usg=AOvVaw2xSqWBboV5rHElF_YUUCwL
- Bernal, C. (s.f.). *Metodología de la Investigación.* Obtenido de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Biel, L. A., & García, A. M. (2019). *Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español.* Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

- Buenaño, P., & González, J. (2021). *Metodologías activas aplicadas en la educación en línea*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4.2448>
- Cajal , A. (s.f.). *Investigación de campo: características, tipos, técnicas y etapas*. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiPk_vN476AAxWeTDABHUd3BEoQFnoECA4QAQ&url=https%3A%2F%2Fs9329b2fc3e54355a.jimcontent.com%2Fdownload%2Fversion%2F1545253266%2Fmodule%2F9548087369%2Fname%2FInvestigaci%25C3%25B3n%2520d
- Cajal, A. (2017). *Investigación de Campo: Características, Tipos, Técnicas y Etapas*. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiTve7B3d39AhUHnGoFHY4IBWUQFnoECAoQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.tdx.cat%2Fbitstream%2Fhandle%2F10803%2F6825%2F21CAPITULO15.pdf&usg=AOvVaw2RRwCXSC-cUeTU4PBRdEnf>
- Campos, G., & Lule, N. (2012). *La observación , un método para el estudio de la realidad*. Obtenido de <file:///C:/Users/Admin/Downloads/Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972.pdf>
- Cárdenas, J. (2022). *Entiende qué es la metodología agile y sus beneficios*. Obtenido de <https://rockcontent.com/es/blog/metodologia-agile/>
- Cassany, D. (2018). *La importancia de enseñar y aprender Lengua y Literatura*. Obtenido de http://web.educacion.gob.ec/_upload/10mo_anio LENGUA.pdf
- Chiriguaya, M., & Espinoza, M. (2019). *Google classroom: via para desarrollo el proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/8cf912237757183f7cb2b574fe60ece2.pdf>
- Creamer, M. (s.f.). *Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00038-A*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/07/MINEDUC-MINEDUC-2020-00038-A.pdf>

- Cruz, M., Pozo, M., Arias, A., & Aushuay, I. (2019). *Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4768/476862662003/html/>
- Dávila, S. (2019). *Chamilo LMS dimensión de usuario y la capacitación de Excel básico 2016 de los colaboradores de la empresa TEKTRONIC - 2019*. Obtenido de [https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2660/Sara%20Davi la_Isaias%20Medina_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2660/Sara%20Davi%20la_Isaias%20Medina_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Díaz, V. (2015). *La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa*. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj5dWnqKz_AhWCg4QIHdR1ArkQgAMoAHoECAAYQAw&url=https%3A%2F%2Fscholar.google.com.ec%2Fscholar_url%3Furl%3Dhttps%3A%2F%2Frevistes.ub.edu%2Findex.php%2Fder%2Farticle%2Fdoi
- Docentes, A. (2022). *Teorías del aprendizaje más importantes: resumen e ideas principales*. Obtenido de <https://n9.cl/ykma9>
- Domínguez, D., & Pérez, M. (2020). *Vventajas y desventajas de las nuevas modalidades*. Obtenido de <https://www.repositoriodigital.ipn.mx/jspui/bitstream/123456789/3160/1/A38.pdf>
- Dougiamas, M. (2020). *Plataforma Moodle*. Obtenido de Bit4learn: <https://bit4learn.com/es/lms/plataforma-moodle/>
- Economipedia. (2020). *Investigación documental*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-documental.html>
- Femxa.es. (2019). *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*. Obtenido de <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>

- Ferre López , M. (2022). *Gamificación literaria como herramienta pedagógica en la estimulación e la lectura en los jóvenes adolescent*. Obtenido de https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/18466/2022_Tesis_Mirey%20Ferrer?sequence=1&isAllowed=y
- Fortea, M. (2009). *Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencia*. Obtenido de <https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/182369/MDU1.pdf>
- Gallardo, I. (2019). *Propuesta para la enseñanza de la competencia literaria en el tercer ciclo de la educación general básica y diversificada*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/442/44248785006.pdf>
- García Álvarez, A. (2022). *Ahora o nunca: un estudio empírico de la gamificación en la educación superior en línea sobre la motivación de los estudiantes de ELE*. Obtenido de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/675510/TESIS_FINAL_AMANDA.pdf?sequence=1
- Hamodi, C., López, V., & López , A. (2023). *Medios, técnicas e instrumentos de evaluación formativa y compartida del aprendizaje en educación superior*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=13233749009>
- INVESTIGACIONCIENTIFICA.ORG. (2019). *¿Qué es la Investigación de Campo?* Obtenido de <https://investigacioncientifica.org/que-es-la-investigacion-de-campo/>
- issuu. (2020). *Modelo 32. Entornos virtuales de aprendizajes*. Obtenido de https://issuu.com/snaysha/docs/modelos_did_cticos._para_situaciones_y_contextos_d/s/11343132
- LOES. (12 de 08 de 2010). *LEY ORGANICA DE EDUCACION SUPERIOR LOES*. Obtenido de https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/LEY_ORGANICA_DE_EDUCACION_SUPERIOR_LOES.pdf

- López , M. (2021). *El uso de gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje*. Obtenido de <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/22594/TFG%20-%20Lopez%20Portal%2C%20Victoria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López Valero, A. (s.f.). *La nueva configuración en la enseñanza de la lengua y la literatura*. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi34sXfn6CAAxV8STABHRXBD54QFnoECD0QAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F117965.pdf&usg=AOvVaw0v0gSLRi_JXVPJ3Sjuxhmc&opi=89978449
- Luque, K. (2020). *La gamificación y herramientas innovadoras*. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwijnvOnw-riAAxWTIGoFHQY9AbUQFnoECBAQAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F8231614.pdf&usg=AOvVaw1eCB9psrM4SIRw-Cw6nrR8&opi=89978449>
- Martínez, J. P., & Gómez, F. (2020). *La técnica puzzle de Aronson: descripción y desarrollo*. Obtenido de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2014/09/La-técnica-cooperativa-formal-puzzle-de-Aronson-descripción-y-desarrollo-.pdf>
- Matas, A. (s.f.). *Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión*. Obtenido de <https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.1.1347>
- Méndez, C., & Rondón, M. (2023). *Metodología de investigación y lectura crítica de estudios*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/comocitar.oi?id=80624093014>
- Mies-Mineduc. (2015). *Guía de Orientación para la Aplicación del Currículo de Educación Inicial. Planificaciones Educativas didácticas docentes sub Nivel 1*.
- MINEDUC. (2013). *Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp->

content/uploads/downloads/2017/02/Reglamento-General-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural.pdf

MINEDUC. (2016). *Área de Lengua y Literatura*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/11/EPJA-1-Lengua-y-Liter.pdf>

MINEDUC. (2019). *La Educación a través de plataformas digitales*. Obtenido de <https://adistancia.educacion.gob.ec/>

MINEDUC. (s.f.). *ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2017-00015-A*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/03/MINEDUC-MINEDUC-2017-00015-A.pdf>

Ministerio MINEDUC, C. (s.f.). *Currículo de EGB y BGU Lengua y Literatura*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>

Morales, N. (2022). *Investigación Exploratoria: Tipos, Metodología*. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64537756/Investigaci%C3%B3n_Exploratoria-libre.pdf?1601263412=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DInvestigacion_Exploratoria_Tipos_Metodol.pdf&Expires=1690856908&Signature=PZl33XcyZhm6TZ9L~p1S7s06XZGoga

Munarriz, B. (2021). *Técnicas y métodos en Investigación cualitativa*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/61903317.pdf>

Nájera, C., & Paredes, B. (2017). *Identidad e Identificación: Investigación de Campo como Herramienta de Aprendizaje en el Diseño de Marcas*. Obtenido de <https://n9.cl/tmzzd>

Navarro, M., & Pérez. (2021). *La gamificación en el ámbito educativo español*. Obtenido de <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>

- Neill , D., & Cortez , L. (2017). *Procesos y fundamentos de la investigación científica*.
Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14232/1/Cap.4-Investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20y%20cualitativa.pdf>
- Nicomedes, T., & Nieto, E. (2021). *Tipos de investigación*. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/99846223/250080756-libre.pdf?1678813555=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTipos_de_Investigacion.pdf&Expires=1690857528&Signature=GcOJLZ-XIN2UF6XRyvK36GqKCLI3JXKoUyc1veiYo5DA5GDkyeNSrn4CNGVw0yZ IY1p7bM
- Ortega , S. (2019). *LA FLEXIBILIDAD DIDÁCTICA EN ENTORNOS*. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi9-rjd47GAxUcl2oFHUU_CnwQFnoECB0QAQ&url=https%3A%2F%2Fjournal.universidadean.edu.co%2Findex.php%2Fvir%2Farticle%2Fdownload%2F1409%2F1362%2F4558&usg=AOvVaw0G-mIZsciqz
- Ortega, A. O. (2018). *Enfoques de Investigación*.
- Parrales, D. (2019). *Las Tic en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/26309/1/UCE-FIL-CPHCS-TAFUR%20DIEGO.pdf>
- Piaget, J. (2008). *Teorías del aprendizaje*. Obtenido de <https://n9.cl/1p9gb>
- Qualtrics. (2019). *Investigación cuantitativa*. Obtenido de <https://www.qualtrics.com/es/gestion-de-la-experiencia/investigacion/investigacion-cuantitativa/>
- Ramírez, E. (2019). *La invesitgación educativa*. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwib-8fvhbqAAxX8lGoFHZauCmwQFnoECBwQAQ&url=https%3A%2F%2Fdialne>

t.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F8703374.pdf&usg=AOvVaw36ysS1D
GmWeNJ7KXQPMW9Z&opi=89978449

Reyes, D. E. (2020). *Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje*. Obtenido de <https://n9.cl/bp0c1>

Rodríguez, A., & Pérez, A. (2019). *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/ean/n82/0120-8160-ean-82-00179.pdf>

Rodríguez, G. (2020). *Metodología de la investigación cualitativa*. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiQy4mV2t39AhX1k2oFHYIEBv8QFnoECBAQAw&url=https%3A%2F%2Fmedia.utp.edu.co%2Fcentro-gestion-ambiental%2Farchivos%2Fmetodologia-de-la-investigacion-cualitativa%2Finvestig>

Romero, E. (2019). *ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y SU ROL INNOVADOR EN EL*. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjUv8qjmbj9AhWwTDABHaMfCBMQFnoECBYQAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F7047143.pdf&usg=AOvVaw3zSQ3FIssw1bfcCJzhZWrQ>

Rosado, J. (2018). *La finalidad de la metodología cualitativa*. Obtenido de <https://isdfundacion.org/2018/09/26/la-finalidad-de-la-metodologia-cualitativa/>

Ruiz Gutierrez, M. (2019). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Obtenido de <https://n9.cl/e270b0>

Salinas, J. (2020). *Modelos emergentes en entornos virtuales de aprendizaje*. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiF0Lrd3rGAAXUQlmoFHRfoC-AQFnoECA0QAQ&url=https%3A%2F%2Fandrasang.wixsite.com%2Fdisenoin>

strucciona%2Fsingle-post%2F2023%2F06%2F22%2Fmodelos-emergentes-en-entornos-vir

- Sampieri, R. (2003). *Investigación educativa*. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjO4v2IuM78AhWqSDABHeZCBgoQFnoECBMQAw&url=https%3A%2F%2Fwww.gestiopolis.com%2Fmetodologia-de-la-investigacion-educativa%2F&usg=AOvVaw0qYQJLWpaTSZIDB4XYmtyE>
- Santacruz. (2020). *“Las tecnologías de la información y la comunicación y su incidencia en el proceso enseñanza – aprendizaje*. Obtenido de <https://acortar.link/UaiHJS>
- School, I. (2021). *Metodología educativa: ¿Qué es y en qué consiste?* Obtenido de <https://logosinternationalschool.es/metodologia-educativa-que-es-y-en-que-consiste/>
- Tancara, C. (2020). *L a investigación documental*. Obtenido de <http://scielo.org.bo/pdf/rts/n17/n17a08.pdf>
- Tello , V. (2014). *Desarrollo de habilidades y destrezas de la lecto escritura a través del rincón de comunicación y lenguaje*. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Tello-Vilma2.pdf>
- Tesisymaster.com. (2019). *¿Qué es una metodología cuantitativa y cómo desarrollarla?* Obtenido de <https://tesisymasters.com.co/metodologia-cuantitativa/>
- Torrijos, G.-E. (2018). *Neurociencias aplicadas al proceso de aprendizaje*.
- Torrijos, J. (2022). *Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/1941/194170643014/html/>
- Trejo González, H. (2018). *Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula*. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjAzfH2-6__AhUuSDABHb5fADEQFnoECBEQAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.uni

rioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F6936268.pdf&usg=AOvVaw0xGMg72pGBbspcyqdFeJ2z

UNIR. (s.f.). *Las competencias comunicativas, clave en la enseñanza de un idioma*.
Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/competencia-comunicativa/>

Villacís, M., Márquez, H., & Zurita Jesie. (2018). *El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones*. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/ram/v65n4/2448-9190-ram-65-04-414.pdf>

Weffer, F. (2022). *Microsoft Teams: qué es, cómo funciona y cuáles son sus ventajas*.
Obtenido de <https://www.mundocuentas.com/microsoft/teams/#Ventajas>

Zambrano , A., & Luque, K. (2020). *La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado*. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjPtvOC_q_AhW1fTABHZEgAesQFnoECAsQAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F8231614.pdf&usg=AOvVaw1eCB9psrM4SIRw-Cw6nrR8

Zepeda , Hernández, S., Abascal , R., & Ornelas, E. (2016). *Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

Zepeda, S. (s.f.). *INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>