



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

UNIDAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA

Proyecto de desarrollo Educativo
previo a la obtención del Grado
Académico de Magister en
Pedagogía

TEMA

**GAMIFICACION EN EL PROCESO DE EVALUACIÓN FORMATIVA EN LOS
ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO EN EL ÁREA DE LENGUA Y
LITERATURA DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA 2 DE MAYO,
CANTON EL EMPALME.**

AUTORA

MARTHA YENNY LAZ CARREÑO

DIRECTOR

LCDO. ANGEL BOLIVAR YEPEZ YANEZ. MSc.

QUEVEDO – ECUADOR

2021

CERTIFICACIÓN

LCDO. ANGEL BOLIVAR YEPEZ YANEZ.MSc, Director del Proyecto de Desarrollo Educativo previo a la obtención del Grado Académico de Magíster en Pedagogía.

CERTIFICA:

Que la Maestrante **Martha Yenny Laz Carreño**, ha cumplido con la elaboración del Proyecto de desarrollo Educativo. Titulado: “GAMIFICACION EN EL PROCESO DE EVALUACIÓN FORMATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA 2 DE MAYO, CANTON EL EMPALME “. El mismo que se encuentra apto para la presentación y sustentación respectiva.

Quevedo 06 de Enero, 2022



LCDO. ANGEL BOLIVAR YEPEZ YANEZ. MSc

DIRECTOR

AUTORIA

El presente trabajo de investigación titulado: ““GAMIFICACION EN EL PROCESO DE EVALUACIÓN FORMATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA 2 DE MAYO,CANTON EL EMPALME “es un trabajo original, elaborado con esfuerzo y dedicación de la estudiante de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo: Lcda. Martha Yenny Laz Carreño, con cédula de ciudadanía N° 1712502374; respectivamente, quien presenta este trabajo de investigación que es original y de su creación.

Autora

DEDICATORIA

Dedico este trabajo del Proyecto de Desarrollo Educativo, a Dios por ser el motor que dirige mi vida hacia los caminos más certeros, dando paso firme y enfrentando con fortaleza los infortunios de la vida.

A mi familia por el apoyo incondicional que me han brindado a lo largo de este nuevo reto. A mis hijos y esposo que han sido mi inspiración para continuar con mi preparación en esta maestría.

A mis estudiantes de la Escuela de Educación Básica “2 de Mayo” del séptimo año paralelo A, que han sido una gran aporte en la elaboración de este Proyecto.

A la ayuda prestada por mis compañeros docentes, por su cariño, amistad; que motivaron a seguir en este aprendizaje.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por su infinita oportunidad de llegar a esta instancia en cuanto a desarrollo profesional, para servir a mi familia y comunidad al cual me debo, a la Universidad Técnica Estatal de Quevedo que, a través de su Rector Dr. Eduardo Díaz Ocampo, MSc. por su gran liderazgo y afán de servicio en favor de la ciudadanía rioense y del País.

A la Unidad de Posgrado dirigida por el Ing. Roque Vivas Moreira M.Sc por encaminar y brindar a los profesionales del País una formación cuarto nivel de calidad mediante la oferta de los programas de Maestrías.

Al Coordinador de la Maestría en Pedagogía MSc. Edgar Pastrano por su valioso aporte en la gestión del Programa, a los y las docentes de la Unidad de Posgrado y a mi Director del Proyecto de fin de Máster Lcdo. Ángel Bolívar Yépez Yáñez MSc, por su gran guía en su desarrollo.

A toda la comunidad educativa que conforma la Escuela 2 de Mayo del cantón El Empalme, a sus directivos, docentes y padres de familia por su brillante apoyo y por brindar la oportunidad de implementar el proyecto de desarrollo educativo en la institución, y a la vez permitir realizar el proceso de formación para lograr esta meta.

PROLOGO

La educación del siglo XXI se ha circunscrito en enseñar a los estudiantes las habilidades que necesitan para triunfar en la generación del conocimiento del mundo globalizado y que cambia cada día. Las directrices del Ministerio de Educación del Ecuador promueven nivel educativo por competencias en pensamiento crítico, trabajo colaborativo, en TIC en el manejo de la información y una comunicación objetiva, dado que la educación actual requiere de personas con capacidad crítica, analítica, reflexiva, con un desarrollo intelectual para interpretar, argumentar, proponer, plantear y resolver problemas en diferentes contextos.

El presente trabajo detalla la propuesta de Gamificación como estrategia didáctica para mejorar el proceso de evaluación formativa en el área de lengua y literatura con los niños del 7mo año de Educación básica media de la Escuela de Educación Básica “2 de Mayo” del cantón El Empalme-Guayas.

Para la autora los estudiantes juegan un papel importante, puesto que, en sus manos tienen la responsabilidad que el proceso de aprendizaje sea óptimo; por ello la capacitación en diferentes temas y plataformas es indispensable para lograr un resultado satisfactorio.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fernando Cedeño Vera', with a long horizontal line extending to the right.

MSc. Fernando Cedeño Vera.

RESUMEN

Las Gamificación es una herramienta tecnológica que permitirá aprender jugando, en los últimos años se han generado grandes cambios y transformaciones en los procesos educativos. Este proyecto de desarrollo plantea como objetivo: Diseñar un Plan de capacitación sobre Gamificación como estrategia didáctica para mejorar el proceso de evaluación formativa en el área de lengua y literatura con los niños del 7mo año de educación básica media. Esta investigación se realizó en la Unidad Educativa 2 de Mayo del cantón El Empalme provincia del Guayas, durante primer periodo 2020- 2021. La investigación utilizó un enfoque cuantitativo e tipo exploratoria , descriptiva y de campo, se aplicaron varios métodos ; con instrumentos como encuestas a los participantes de séptimo de básica media y sus docentes analizando la práctica tradicional en su manera de evaluar La población objeto de estudio fueron los estudiantes de séptimo año de educación básica. Se plantea el mejoramiento de la evaluación formativa utilizando la Gamificación en los contenidos de lengua y literatura.

Palabras Clave: Gamificación, evaluación, motivación, competencia digital, aprendizaje invisible

ABSTRACT

Gamification is a technological tool that will allow learning by playing. In recent years, great changes and transformations have been generated in educational processes. The objective of this development project is to: Design a Training Plan on Gamification as a didactic strategy to improve the process of formative evaluation in the area of language and literature with children in the 7th year of basic secondary education. This research was carried out in the Educational Unit 2 de Mayo of the El Empalme canton of Guayas province, during the first period 2020-2021. The research used a quantitative and exploratory, descriptive and field approach, several methods were applied; With instruments such as surveys of the seventh grade participants and their teachers analyzing the traditional practice in their way of evaluating The population under study were the seventh year elementary school students. The improvement of formative assessment using Gamification in language and literature content is proposed.

Keywords: Gamification, evaluation, motivation, digital competence, invisible learning

Contenido

1. NATURALEZA DEL PROYECTO	16
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	16
1.2. MARCO INSTITUCIONAL	17
1.3. FINALIDAD DEL PROYECTO	17
1.4. CONTEXTUALIZACIÓN Y UBICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA.....	18
1.5. SITUACIÓN ACTUAL DE LA PROBLEMÁTICA.....	18
1.6. PROBLEMA.....	19
1.6.1. Problema General	19
1.6.2. Problemas Derivados	20
1.7. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	20
1.8. OBJETIVOS	21
1.8.1. General.....	21
1.8.2. Específicos.....	21
1.9. META	22
1.10. BENEFICIARIOS	22
1.11. CRITERIOS METODOLÓGICOS.....	23
1.12. FACTORES EXTERNOS O PRE-REQUISITOS DE LOS LOGROS	23
2. MARCO TEORICO	26
2.1. FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL	26
2.1.1. Gamificación.....	26
2.1.2. Enseñanza	28
2.1.3. Aprendizaje.....	30
2.1.4. Estudiantes.....	30
2.1.5. Evaluación Formativa.....	30
2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	31
2.2.1. Antecedentes.	31
2.2.2. La Tecnología	35
2.2.3. Kahoot.....	36
2.2.4. Educaplay.....	38
2.2.5. Wordwall.....	39

2.3. FUNDAMENTACION LEGAL	40
2.3.1. Constitución de La Republica del Ecuador	40
 3. DESARROLLO DEL PROYECTO	43
3.1. CARACTERIZACIÓN DEL PROYECTO	43
3.2. DIAGNOSTICO DEL PROYECTO	44
3.2.1. Tipo de investigación.....	44
3.2.2. Métodos utilizados en la investigación.....	45
3.2.3. Técnicas o instrumentos de investigación	46
3.3. ENCUESTA A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA 2 DE MAYO	51
3.4. ENCUESTA APLICADA AL DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN DE LA ESCUELA “2 DE MAYO” DEL SÉPTIMO AÑO BÁSICO.	61
3.5. PLAN DE CAPACITACIÓN EN GAMIFICACIÓN EN EVALUACIÓN FORMATIVA..	71
3.5.3. Actividades y tareas del proyecto.....	71
3.5.4. Título del proyecto	71
3.5.5. Justificación	71
3.5.6. Objetivos	72
3.5.7. Ubicación.....	72
3.5.8. Factibilidad.....	73
3.6. PLAN DE TRABAJO.	74
3.6.3. Actividades.....	74
3.6.4. Planificación.	76
3.6.5. Recursos Humanos.....	78
3.6.6. Recursos económicos / talento humano.	79
3.6.7. Valor de la propuesta.....	80
3.6.8. Financiamiento.	81
3.7. DESARROLLO DE ACTIVIDADES	81
3.7.3. Taller 1	81
3.7.4. Taller 2	85
3.8. CONTENIDO DEL MODULO DE CAPACITACION	90
4.2. PRINCIPALES RESULTADOS DEL PROYECTO	¡Error! Marcador no definido.
4.3. EVALUACIÓN DEL PROYECTO	101
 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	105
5.1 CONCLUSIONES	105
5.2. RECOMENDACIONES.....	107

BIBLIOGRAFIA	109
ANEXOS	112

INTRODUCCIÓN

La gamificación en la evaluación formativa es un proceso que realiza el docente para la verificación del aprendizaje durante su ciclo de estudios, por ende, la gamificación nos servirá en ese proceso siendo creativa ingeniosa llamando su curiosidad y creatividad, por lo tanto, se torna cada vez necesario dominar procesos innovadores a fin de dinamizar el arte de desarrollar los saberes es decir conocer ser y hacer.

El proceso de Gamificación al salir del enfoque normal de la educación más tradicional, no encaja directamente en este modelo por lo que es importante que la experiencia gamificada sea realizada dentro de un contexto global, o con el conocimiento y apoyo de la organización, para que de esta forma se puedan asignar correctamente recursos, y validar los procesos formativos a utilizar y asociados a la gamificación. **(Contreras Ruth, 2016)**. Aunque la Gamificación provenga del mundo empresarial, en educación también se busca motivar al alumnado, interactuar y generar experiencias positivas de aprendizaje que toquen el lado emocional para que sean significativas. En el ámbito educativo, es necesario tener en cuenta el currículum que establece los aprendizajes a conseguir en las diferentes etapas educativas. **(Vázquez-Ramos, 2020)**

La Gamificación como estrategia didáctica de evaluación formativa se realizará para motivar a los estudiantes de 7mo de educación general básica de la Escuela “2 DE MAYO”, en el aprendizaje de lengua y literatura. La Gamificación es una técnica que traslada los juegos Educaplay, Worwald, Kahoot, al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados y la participación del estudiante. Los estudiantes tendrán oportunidades de aprendizaje mediante juegos.

“La Gamification (en lengua española “Gamificación” o “ludificación”) sugiere en este sentido, el poder utilizar elementos del juego, y el diseño de juegos, para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes” (Eguía, 2016)

El presente trabajo investigativo se centra alrededor del tema planteado que tienen explicativa importancia y relevancia contribuyendo en generar las posibilidades de mejorar los procesos evaluación formativas en las escuelas de educación básica.

“La evaluación de los aprendizajes. Problemas y soluciones” certifica que: “la incorporación del concepto de competencias ha venido a enriquecer y complicar el proceso de evaluación. Evaluar competencias es mucho más difícil que evaluar únicamente conocimientos o procedimientos, requiere una nueva perspectiva, nuevas formas y nuevos instrumentos. Proponemos finalmente una serie de consideraciones que favorecen un proceso evaluativo de calidad” (Estebaranz, 2017)

En este trabajo investigativo la evaluación incorpora el concepto de competencias, permite hacer más fácil el trabajo de los docentes, requiere de nuevas formas e instrumentos alternativos de evaluación, no obstante, son los alumnos los que se benefician de manera directa trabajando en un perfecto ambiente motivador.

El presente trabajo investigativo da pautas de trabajo futuros, en las diferentes asignaturas de las instituciones educativas., se puede realizar trabajos en los establecimientos de educación básica, básica superior, bachillerato o secundarias debido a que los alumnos son considerados nativos digitales y al implementar los juegos con alternativa para los procesos de evaluación formativa. “La Gamificación surge como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje que permite sistematizar estrategias y procedimientos.

En el **Capítulo I** se encuentra La naturaleza del proyecto donde se expresa la génesis de todo el proyecto donde viene y hacia dónde se dirige, dentro de este contexto la

descripción del proyecto, el marco institucional, la finalidad del proyecto, la contextualización, el problema, los objetivos, metas, criterios metodológicos y los factores externos o pre requisitos de logro.

En el **Capítulo II** correspondiente al marco teórico está dividido en tres momentos, el primero la fundamentación conceptual la misma que permite tener conceptos básicos sobre la temática planteada, seguido del marco teórico donde se establecen las principales teorías científicas del proyecto de investigación planteado enfocado desde el punto de vista de varios autores, y el Marco legal respaldado en los artículos de la Constitución (2008).

En el **Capítulo III** se destaca el desarrollo del proyecto con la caracterización del mismo que incluye las posibilidades más relevantes para el desarrollo y aplicación de la propuesta, seguido de las actividades y tareas a desarrollarse en el proyecto, los recursos a utilizar y los principales indicadores del cambio educativo.

En el **Capítulo IV** muestra los resultados del proyecto tomando como acápites los principales resultados y la evaluación del proyecto.

En el **Capítulo V** se encuentran las conclusiones y recomendaciones del proyecto luego de aquello la bibliografía y los anexos para dar por culminado la estructura del proyecto de desarrollo.

CAPITULO I
NATURALEZA DEL PROYECTO

Un ser humano no alcanza sus cotas más
altas hasta que esta educado”

Horace Mann

1. NATURALEZA DEL PROYECTO

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Gamificación es “recurrir al uso de elementos que forman parte de la estructura del juego, para lo cual aplican técnicas de juegos en contextos educativos, sigo creyendo fielmente que gamificar es aplicar esta estrategia metodológica en una herramienta de apoyo docente que logre despertar motivación en el estudiantado con el fin que sus procesos de aprendizaje sean significativos y exitosos” (Oliva, 2016)

Utilizar Gamificación en las aulas debe ser una oportunidad para los docentes y estudiantes de reinventar la educación tradicional en acciones lúdicas con el uso oportuno de la tecnología, su objetivo es animar a los estudiantes a progresar a través de los contenidos de aprendizaje y en los docentes mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje para influir en los comportamientos o acciones de los actores educativos.

Esta investigación permitirá delinear la realidad de los procesos de evaluación formativa en la Escuela Básica 2 de Mayo y poner a disposición una propuesta de Gamificación como estrategia didáctica para mejorar el proceso de evaluación formativa en el área de lengua y literatura con los niños del séptimo año de educación básica media.

La misión educativa se genera desde el interés de los docentes en actualizar el uso de herramientas tecnológicas, para poder estar a la altura del mundo digital actual de tal manera comprometerse con el apostolado de educar dentro de un contexto real y armónico.

Al aplicar estrategias de gamificación los estudiantes se sienten animados, participativos, y muy creativos desarrollando aspectos cognitivos y lúdicos acorde a su edad, despertaron el interés por desarrollar saberes como: Ser, saber y hacer de una manera holística en los procesos de construcción o formación de los nuevos conocimientos.

1.2. MARCO INSTITUCIONAL

La Escuela de Educación básica “2 de Mayo” está ubicada en el Cantón Empalme-Parroquia Velasco Ibarra. Distrito de Educación 09D15, cuenta con una población estudiantil de 689 estudiantes, 21 docentes, 2 directivos, dos secciones: matutina y vespertina.

Pertenece al régimen costa, sostenimiento fiscal, tipo de escuela es completa. Con permiso de funcionamiento actualizado, el 90% del personal docente cuenta con nombramiento fiscal y se encuentran en procesos de capacitación por parte del ministerio de educación. La predisposición para ser actores protagónicos de este proyecto existe, las autoridades contribuirán de manera activa en el cumplimiento de actividades o acciones a ejecutarse en el proyecto.

1.3. FINALIDAD DEL PROYECTO

Desde el punto de vista pedagógico se induce una dinámica de trabajo en equipo : directivos, docentes, alumnos y comunidad educativa en general, mejorando la evaluación formativa con la inclusión de acciones lúdicas mediante la gamificación ; tales como adivinanzas, sopa de letras, Juego de ruletas, Cuestionarios, unir con raya, identifica a que pertenece la imagen entre otros, todos estos aspectos contribuyen a fomentar el conocimiento en el área de lengua y literatura en los alumnos de séptimo de básica media.

1.4. CONTEXTUALIZACIÓN Y UBICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

La Conferencia Mundial sobre la Educación (UNESCO, 2016) denominada la nueva dinámica de la educación y la investigación para el cambio social, reconoció que se deben crear procesos nuevos que contribuyan al desarrollo sostenible y el logro de los objetivos de la Educación General Básica.

La educación ecuatoriana también propone nuevos cambios y rumbos a fin de contribuir en la formación de estudiantes pasando de la praxis de un modelo tradicional, a la utilización de estrategias innovadoras.

El contexto donde se desarrolla la investigación es la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo, ubicada en el cantón El Empalme, Provincia de El Guayas. Donde la evaluación formativa tiene como características construir los nuevos conocimientos, sin embargo en ésta institución; el limitado conocimiento de técnicas tecnológicas lúdicas impide contribuir en la evaluación formativa del proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de séptimo de básica. Estos antecedentes de evaluación genera un nudo crítico evidenciado en el bajo rendimiento escolar en el área de lengua y literatura.

1.5. SITUACIÓN ACTUAL DE LA PROBLEMÁTICA

La evaluación ha sido considerada en las últimas décadas como una herramienta para asignar números o notas por el desempeño de los estudiantes, es decir de característica cuantitativa solo medible; determinando si ¿son promovidos o no?, sin embargo, la evaluación formativa tiene como características construir los nuevos conocimientos, es así que en la actualidad en la Escuela 2 de Mayo del cantón El Empalme, el limitado conocimiento de técnicas tecnológicas lúdicas impide contribuir en la evaluación

formativa del proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de séptimo de básica. Estos antecedentes de evaluación marcan un bajo rendimiento escolar en el área de lengua y literatura.

Por lo que si continua esta problemática en el interior de las unidades educativa existirá en el futuro altos porcentajes de deserción y repitencia en los diferentes niveles, además existe una falencia en su accionar al no querer actualizarse en las TICs, en razón de los momentos que vive la humanidad por la pandemia.

Desde esa perspectiva es muy urgente implementar en la Escuela 2 de Mayo del cantón El Empalme, un Plan de capacitación sobre Gamificación que permitirá el mejoramiento del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura y poder capacitar a los docentes en el uso de herramientas de Gamificación se torna una prioridad, convertir la evaluación formativa en proceso lúdico, dinámico y atractivo garantizara motivación a los estudiantes

1.6. PROBLEMA

1.6.1. Problema General

¿Cómo la Gamificación incide en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo?

1.6.2. Problemas Derivados

¿Qué fundamentos teóricos de la literatura científica argumentan la incidencia de la Gamificación en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo?

¿Cómo diagnosticar la situación actual de la Gamificación en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo?

¿De qué manera el diseño de un Plan de capacitación sobre Gamificación permitirá el mejoramiento del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo?

¿Cómo evaluar el Plan de Capacitación sobre Gamificación para el mejoramiento del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo?.

1.7. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

CAMPO: Ciencias Sociales y de Educación

ÁREA: Pedagogía

LÍNEA: Didácticas para el desarrollo intelectual, el pensamiento crítico, el aprendizaje significativo y de la creatividad.

LUGAR: Escuela de Educación Básica 2 de Mayo, cantón El Empalme

TIEMPO: Septiembre a noviembre 2021

1.8. OBJETIVOS

1.8.1. General

Evaluar la incidencia de la Gamificación en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo .

1.8.2. Específicos

- Fundamentar teóricamente desde la literatura científica la incidencia de la Gamificación en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo.
- Diagnosticar la situación actual del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo.
- Diseñar un Plan de Capacitación sobre Gamificación para el mejoramiento del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación

básica media en el área de lengua y literatura de la Escuela de Educación Básica
2 de Mayo.

- Evaluar el Plan de Capacitación sobre Gamificación para el mejoramiento del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura de la Escuela de Educación Básica
2 de Mayo.

1.9. META

Son acciones que se desarrollaran durante esta investigación sobre la propuesta de Gamificación con estrategia didáctica para mejorar la evaluación formativa, cabe recalcar que se adopta la evaluación formativa pues se la considera clave en el proceso de enseñanza aprendizaje sin quitarle importancia a la evaluación diagnóstica cuya función es determinar el punto de partida y la evaluación sumativa es la asignar una nota por lo tanto adoptaremos acciones muy concretas. Se aspira obtener el 100% de docentes de la institución apliquen la Gamificación y un 80% de estudiantes que su evaluación formativa en el proceso de enseñanza aprendizaje se hayan fortalecido mediante los juegos lúdicos tecnológicos.

1.10. BENEFICIARIOS

Los estudiantes del séptimo de básica de la Escuela 2 de Mayo, sus familiares y la comunidad educativa son los beneficiarios , con ello se dará más énfasis en el aprendizaje formativo, colaborativo por medio del juego como lo es la gamificación, se capacitará a los estudiantes de la institución para que ellos obtengan un aprendizaje por medio de los

juegos como estrategia de aprendizaje en las aulas y fuera de ella, existe dificultades en el conocimiento de los diversos programas o herramientas tecnológicas encontradas en la web y que los docentes no saben cómo utilizarlas con los estudiantes .

Por tal razón, se realizará la capacitación docente para que puedan utilizar sin inconvenientes las diversas herramientas tecnológicas.

1.11. CRITERIOS METODOLÓGICOS.

La investigación presentada utiliza un enfoque cualitativo y cuantitativo en un trabajo exploratoria, descriptivo y de campo, la aplicación de los métodos empleados sus instrumentos , encuestas a los participantes de séptimo de básica media y sus docentes para cambiar la práctica tradicional en su manera de evaluar a sus alumnos y obtener resultados óptimos y podamos utilizar la gamificación como herramienta de evaluación, se tomará en cuenta las bibliografías con sus autores donde nos ayudan a reafirmar la utilización de esta aplicación de Educaplay entre otras, ya que mediante juegos podemos observar el rendimiento de nuestro alumnos.

1.12. FACTORES EXTERNOS O PRE-REQUISITOS DE LOS LOGROS

Los aspectos favorables de este proceso investigativo determinan el interés de los chicos por aprender de una manera diferente dejando a un lado la estructura tradicionalista y memorista. Además, la colaboración por partes de las autoridades para la aplicación y ejecución de esta propuesta pedagógica.

Los aspectos negativos están ligados a la situación económica de los padres de familia ,y los momentos difíciles que se vive por tiempos de pandemia en el mundo; además adquirir un móvil de alta gama cada día se vuelve difícil , sin embargo, se debe orientar

de una manera adecuada la implementación de este proyecto en las aulas de la Institución Educativa por medio del uso de un móvil y capacitar a docentes y alumnos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

No hay escuela igual que un hogar
decente y no hay maestro igual a un
padre virtuoso

Mahatma Gandhi

2. MARCO TEORICO

2.1. FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL

2.1.1. Gamificación

La Gamificación es una tendencia como estrategia de aprendizaje en diversos ámbitos: empresarial, salud, marketing, política y también en el mundo educativo. **(Ramos, 2021)**

Creatividad: La creatividad puede expresarse en distintos niveles, que son: expresivo, productivo, inventivo, innovador, emergente (Torrance, 1998).

Metodología.

El conocimiento de la metodología de la historia adquiere una importancia particular. Las fuentes para las épocas recientes suelen ser más numerosas que las del pasado remoto, y el problema no es como descifrarlas, sino como usarlas adecuadamente. Sin un uso apropiado de las ciencias enumeradas anteriormente y sin una reflexión metodológica exhaustiva, el estudio de la historia presente (Zeitgeschichte) se convierte en periodismo, reportaje o elaboración de memorias, etc. **(Valenzuela, 2010)**.

En el Informe Horizon de 2014 se añade una corriente de aprendizaje basada en juegos (Johnson, y otros, 2014) que se prevé como uso generalizado en los siguientes dos o tres años. Dicha corriente de aprendizaje, en los últimos años se ha denominado con diferentes términos como por ejemplo ludificación, game based learning (GBL), gamificación, etc. (Lee y Hammer, 2011; Deterding et al., 2012). En los últimos años ha terminado por designarse como Gamificación. Esta tendencia educativa trata de fomentar los valores comunes a todos los juegos. En un informe de 2019 consta que, de los españoles que poseen un móvil, el 97,7% lo ha utilizado para los juegos (Ditrendia, 2019). Por ultimo el término Bring your own device (BYOD), es decir, que los estudiantes lleven su propio dispositivo digital al aula es muy habitual en las aulas universitarias. Hay muchos estudios

que han investigado el uso de la tecnología móvil en las aulas con resultados positivos (Gikas y Grant, 2013; Basantes et al., 2017; Sánchez, 2012). Con los alumnos que se realizó la experiencia, el 100% dispone de Smartphone, lo llevan siempre encima y lo utilizan activamente en el aula para consultar temario, estudiar, preparar ejercicios y también chatear o similar (Meier & de León, 2021).

El concepto gamificación (traducido del inglés gamification) surge en la literatura educativa a principios del siglo XXI y se presenta desde múltiples definiciones y perspectivas. Ramírez (2014) la considera como la utilización de estrategias, pensamientos y mecánicas de los juegos en contextos no habituales para la modificación del comportamiento de los/las participantes. Para Perrotta et al. (2013), este tipo de estrategias e intervenciones de aula ayudan en el desarrollo de habilidades sociales ya que obliga al alumnado a interactuar con el resto de participantes para conseguir el objetivo final o meta. Por su parte, Gallego, Molina y Llorens (2014) afirman que el uso de estrategias y elementos de los juegos resultan eminentemente útiles para la transmisión de contenidos y para la modificación de comportamientos en los estudiantes. Si bien todas estas definiciones confluyen en la incorporación de las potencialidades de los juegos en contextos no lúdicos para despertar la curiosidad por el conocimiento; promover la adquisición de habilidades; incrementar el trabajo en equipo (colaborativo y cooperativo); ayudar a reforzar la autoestima de los estudiantes; mejorar el pensamiento complejo, así como la planificación estratégica; promover la resolución de tareas de forma innovadora (LEE; HAMMER, 2011), entre otras (Gómez, 2018).

La gamificación se deriva de la ludificación, cuyo significado proviene del latín “ludus” o “ludere”, que significa divertirse, jugar, pasar el tiempo, entretenerse, así como sus sinónimos (Tortolini, 2013).

La gamificación no es jugar en clase. Es más, la gamificación no es un juego, y no es utilizar videojuegos en el aula. Para esto hay otra área de los videojuegos que desarrolla aplicaciones de tipo Edutainment, y que se centra en el uso de videojuegos específicamente diseñados para fomentar resultados. La gamificación debe poner en el centro al alumno y trabajar con diferentes elementos que, como una tarta de varios pisos y sabores, se superponen hasta obtener un sabroso pastel, es decir, el objetivo deseado. La meta, en nuestro caso, es conseguir que el alumno perciba que decide cada una de las acciones que se le proponen y que las lleva a término voluntariamente. Dicho de otra forma, debemos conseguir que los alumnos jueguen con los contenidos de las materias, viviéndolos como retos que quieren superar y sintiéndose protagonistas de este aprendizaje (Parra & Torres, 2018).

2.1.2. Enseñanza

Aprender a conocer, combinando una cultura general suficientemente amplia con la posibilidad de profundizar los conocimientos en un pequeño número de materias. Lo que supone, además, aprender a aprender para poder aprovechar las posibilidades que ofrece la educación a lo largo de toda la vida. Aprender a hacer a fin de adquirir no sólo una calificación profesional sino, más generalmente, una competencia que capacite al individuo para hacer frente a un gran número de situaciones y a trabajar en equipo. Pero, también, aprender a hacer en el marco de las distintas experiencias sociales o de trabajo que se ofrecen a los jóvenes y adolescentes, bien espontáneamente a causa del contexto social o nacional, bien formalmente gracias al desarrollo de la enseñanza por alternancia.

Aprender a vivir juntos desarrollando la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia -realizar proyectos comunes y prepararse para tratar los conflictos- respetando los valores de pluralismo, comprensión mutua y paz. Aprender a ser para que florezca mejor la propia personalidad y se esté en condiciones de obrar con creciente capacidad de autonomía, de juicio y de responsabilidad personal (Nebrija, 2016).

En este sentido, Talanquer (2015): a través de las investigaciones educativas de las últimas décadas se ha comprobado que los métodos de enseñanza tradicionales que se basan en la transmisión de conocimientos a los estudiantes, no han sido efectivos para el desarrollo del proceso de sus aprendizajes. Asimismo, revelan que es muy importante el concurso de los estudiantes en la construcción de sus saberes y logro de competencias y capacidades. Para tal efecto, se deben implementar en el aula procesos pedagógicos y cognitivos en los que los alumnos sean el centro y protagonistas de los aprendizajes (Joya Rodríguez, 2020).

En el año 2019, en Ecuador se realizó una investigación cuasi – experimental, donde se trabajó con un grupo de estudiantes de décimo año EGB, mediante la implementación de la metodología gamificación. En los resultados se comprobó que incide en el proceso de enseñanza aprendizaje de ecuaciones cuadráticas. Los autores concluyen que se notó aumento de interés del grupo durante el desarrollo de las clases (Sánchez, 2015).

También encontramos que, en el año 2019, en Ecuador se realizó otra investigación mediante la implementación de un software educativo, para el aprendizaje de matemática básica elemental en la resolución de operaciones mediante la gamificación. Los resultados fueron que los discentes se sintieron atraídos por superar retos y niveles, además de mejorar la cooperación y el compañerismo. Los autores concluyen que permite al docente

reforzar lo aprendido en clase Gutiérrez-Constante y Herrera-Oña (2019)(Rojas-Viteri, Álvarez-Zurita, & Bracero-Huertas, 2021).

Enseñar a actuar de manera estratégica es sobre todo enseñar a ser flexibles, a encontrar solución a nuevos problemas. Y viene fundamentalmente condicionado por la interacción entre el conjunto de conocimientos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) **(DÍAZ1, (1999-2000))**

2.1.3. Aprendizaje

Las estrategias son algo así como las grandes herramientas del pensamiento, que sirven para potenciar y extender su acción allá donde se emplea. De la misma manera que las herramientas físicas potencian de forma incalculable la acción física del hombre, las herramientas mentales potencian la acción del pensamiento hasta límites increíbles, de ahí que algunos especialistas hayan llamado a las estrategias «inteligencia ampliada»

2.1.4. Estudiantes.

Se definen primero como estudiantes, el 84% de ellos se consideran ante todo jóvenes. Obviamente, ambas identidades no son excluyentes, porque se puede ser joven y al mismo tiempo estudiante, pero éstas no se pueden confundir completamente. Decir que los estudiantes deben ser considerados como jóvenes no es una perogrullada. Esto significa que su estilo de vida no está determinado únicamente por los estudios, ni mucho menos, y que se explica por la problemática más amplia de la juventud como edad de la vida y como prueba de ingreso a la condición de adulto (Dubet2, julio-diciembre, 2005).

2.1.5. Evaluación Formativa

Evaluación Formativa” como: “todo proceso de constatación, valoración y toma de decisiones cuya finalidad es optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje que tiene lugar, desde un perspectiva humanizadora y no como mero fin calificador” (Pastor, 2012)

2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1. Antecedentes.

Guevara.M (2018).en su tesis titulada Estrategias de gamificación aplicada al desarrollo de competencias digitales en docentes. El objetivo desarrollar competencias digitales para que sean capaces de facilitar y modelar el uso de la herramienta tecnológica.

Lo ejecuta utilizando la metodología cualitativa, con una población de 38 docentes participantes de ambos sexos con una muestra no probabilística, recalando que la estrategia de la gamificación o juegos lúdicos puede ser aplicada en diferentes áreas pedagógicas para realizar la evaluación formativa y la construcción del aprendizaje su rendimiento académico con distintos grupos de estudiantes o docentes aplicando el TPACK. El objetivo es llegar a los docentes y estudiantes para fomentar la práctica de gamificación y captar su interés en las áreas respectivas que se utilizara esta técnica en funciones de las competencias digitales que sean capaces de crear interés, creatividad en sus alumnos y poder evaluarlos de forma dinámica.

Se hace alusión a la tesis de González (2016): “Gamificación: hagamos que aprender sea divertido”. Un trabajo que presenta una investigación con diferentes estudiantes para conocer los efectos de la gamificación en la educación. Es una propuesta que permite visualizar la implementación de elementos de la gamificación, una metodología cualitativa aplicada a docentes y estudiantes, para la obtención de un objetivo concreto. Se presentan elementos favorables que resultan luego de la aplicación sobre el aprovechamiento de aquellos elementos que motivan a desarrollar en ellos, un aprendizaje significativo. El objetivo de la gamificación es conseguir que el estudiante se motive en su aprendizaje, lograr cambios en su comportamiento y actitud, siendo el docente el que

realice sus reglas de juego, entusiasmándolo a ganar y subir sus puntajes y poco a poco a medida que pase los niveles y estén enganchados en el juego ir subiéndole el nivel de complejidad para la obtención de resultados.

(Herrera, Marleny Betancur, 2016) En su tesis titulada la literatura infantil y juvenil, desde la gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria es de favorecer la formación literaria de los estudiantes, a partir del diseño e implementación de prácticas de enseñanza mediadas desde la gamificación. Aplicando la metodología cualitativa y cuantitativa donde permite utilizar múltiples estrategias con una muestra de un grupo de estudiante de básica media y sus docentes, se construyó una propuesta metodológica, basada en la implementación de estrategias se efectúa una encuesta con el fin de conocer la calidad de las transformaciones como resultado de la intervención pedagógica en la investigación experimental.

La implementación de estrategias apoyadas en la técnica de gamificación, permite hacer un análisis del proceso de enseñanza y estrategias que se emplean en la cotidianidad para alcanzar los objetivos que se plantean y con ello dinamizar las prácticas docentes. Obteniendo como resultados que La gamificación tiene múltiples posibilidades, no puede hablarse de una fórmula que garantice que su proceso sea exitoso, pero sí puede ofrecer diseños llamativos e interesantes, que despierten en los estudiantes un mayor interés y entusiasmo por su formación.

Zepeda Hernández, Abascal Mena, and López Ornelas (2016) hace alusión al presente artículo científico sobre el tema “Integración de Gamificación y aprendizaje activo en el trabajo en clase con la integración del método de aprendizaje activo y de Gamificación, en los estudiantes y permitió constatar de manera inicial un mejor ánimo en los

estudiantes cuando se planteó que la evaluación del curso no fuera a través de exámenes y tareas, sino por medio de la resolución de actividades y acumulación de puntos con un esquema similar a un video juego, explicando que esto era una evaluación continua para ser más justos y valorar su esfuerzo durante todo el curso generar una actitud más positiva de los alumnos y crear un ambiente más agradable en el aula.

Las actividades realizadas por medio de la gamificación son amplias donde podemos utilizar algunas de ellas, su metodología utilizada es la cuantitativa realizada a 40 estudiantes pudiéndolas utilizar en diferentes áreas de estudios, principalmente en lengua y literatura para la evaluación formativa que constate el aprendizaje de los estudiantes activando sus conocimientos y creatividad.

(Estebaranz, 2017) en el artículo .La evaluación de los aprendizajes problemas y soluciones , dice que es el proceso de recogida, análisis e interpretación de resultados con el fin de valorarlos y que conlleva una toma de decisiones .Utilizando una metodología experimental en los estudiantes de diferentes instituciones educativas realizando evaluaciones externas e internas para conseguir mejoras en la manera de evaluar y por último, utilizar los resultados con carácter formativo, propedéutico no meramente clasificatorio y mucho menos discriminatorio o segregados.

(García Gallegos, Sarmiento Berrezueta, & Rodríguez Saif, 2017) Expresan en el presente artículo Evaluación formativa y permanente y tendencia histórica en el Ecuador La evaluación se desarrolla considerando inicialmente un proceso de autoevaluación como una práctica imprescindible hacia la mejora de la calidad educativa.

Es importante saber que a través de la histórica la evaluación ha ido evolucionando y mejorando de manera que se ha realizado en etapas formativas, mercantilista mirada como la gestora de una mejora permanente y dar una respuesta exigente a la educación, estando desde el año 1826 hasta la actualidad para aportar a las exigencias del mundo actual.

(Labrador Ruiz de la Hermosa & Villegas Portero, 2016) En su artículo Unir Gamificación y Experiencia de Usuario para mejorar la experiencia docente. Se les aplicó las encuestas a los alumnos ya que ellos son la generación de los millennials los primeros nativos digitales, mientras los docentes son de generación anterior, donde hay que capacitarse para mejorar el manejo de las tecnologías utilizado métodos de observación para relacionar el tiempo de antes y actual, entender los cambios de la nueva era para mejorar la enseñanza aprendizaje.

(Claudio et al., n.d. 2019) El artículo titulado Desarrollo de la competencia digital, Interacción mediante las tecnologías digitales en docentes, utilizando la gamificación como estrategia metodológica. Se le aplicó a los docentes y estudiantes unas encuestas para identificar que la gamificación metodológica basada en estrategias desarrollando competencias en los docentes de la Unidad Educativa Luisa de Jesús Cordero de la ciudad de Cuenca su enfoque cuantitativo aplicada a una población de 38 participantes que busca la mejora en el proceso de aprendizaje utilizando la gamificación que demuestre que mientras juegan si hay aprendizaje.

(Vázquez-Ramos, 2021) en su Artículo con el nombre Una propuesta para gamificar paso a paso sin olvidar el currículum. Que el sistema educativo actual ya está gamificado, al fin y al cabo, al alumnado se le otorgan notas (puntos), para pasar al siguiente nivel (promoción), se le otorgan recompensas por actos concretos (trabajos voluntarios), insignias que acumulan en los cuadernos de clase o regalos en formas de becas. También

encontramos pruebas épicas (examen final de etapa, selectividad), y estatus social («buenos y malos» estudiantes). Por ello, hay que tener presente, que más allá de los elementos de la gamificación existe un componente intangible clave: la experiencia del alumnado. Para que el docente logre formar profesionales competentes y autónomos que se desenvuelven en un ámbito laboral mediado por la tecnología, debe haber desarrollado competencias digitales, acompañadas de otras como la competencia cognitiva (saber), la competencia funcional (saber hacer), la competencia personal (saber estar).

(Campaña & Manzano, 2019) En la tesis con el nombre Técnicas e instrumentos de evaluación y su incidencia en la evaluación formativa en el área de lengua y literatura en los estudiantes de la escuela de educación básica media de Educación Básica media Héctor Lara. Con una población de 90 estudiantes y 5 docentes aplicando encuesta y su metodología descriptiva observando que los docentes siguen utilizando la evaluación tradicional escrita, eso causa desmotivación por parte del estudiantado

Realizándola durante el término de un tema, de una unidad o de una serie de actividades, la evaluación formativa trata de recopilar la mayor información posible de los resultados, para poder realizar los ajustes necesarios. Proporciona información que permite mejorar, tanto los procesos, como los resultados del aprendizaje.

2.2.2. La Tecnología

Las TICs, ya que como señala (Julio Cabero Almeida, 2017) las podemos incorporar desde tres posiciones diferentes, que implican, por una parte darle un sentido y aplicación específica a la enseñanza, destacando en unas su visión transmisoras y en otras su posición creadora, y por otra, que orientan la epistemología desde la que debemos llevar a cabo la

formación y el perfeccionamiento del profesorado en estos elementos curriculares.

Posiciones que podemos denominar como:

TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación).

TAC (Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento).

TEP (Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación).

2.2.3. Kahoot

La plataforma Kahoot aúna tres de los conceptos que se plantean en este estudio: aprendizaje, juego y nuevas tecnologías. Es un ejemplo de cómo la fusión de estas tres variables es una realidad, o puede serlo, en el contexto educativo actual. Kahoot es una herramienta educativa en la que el profesor puede diseñar y plantear cuestionarios, debates y discusiones, encuestas, exámenes y otras actividades de forma que los alumnos pueden interactuar desde sus dispositivos móviles, para contestar a las preguntas planteadas. De esta forma se puede hacer del aprendizaje un juego, es decir, algo divertido, ameno y gratificante. Es una página web de acceso libre y gratuito en la Red que permite realizar debates, encuestas o cuestionarios y que permite a los docentes y a los alumnos investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos a través de un juego que el profesor o ellos mismos pueden diseñar. Puede usarse para evaluar, auto evaluarse o como repaso de un tema determinado. Kahoot es una manera diferente de aprender con las nuevas tecnologías, fomenta la integración del juego en el aula de clase para incrementar la satisfacción del estudiante y el compromiso con su proceso de aprendizaje.

Fue diseñada en 2013 por el profesor Alf Inge Wang de la Norwegian University Of Science And Technology con el objetivo de crear un ambiente educativo cómodo, social y divertido. El propio creador la define de la siguiente forma:

Kahoot es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos. Se ofrece a los estudiantes una voz en el aula, y permite a los educadores que se dediquen y centren sus estudiantes a través del juego y la creatividad(Martínez Navarro, 2017).

Uno de los componentes que intervienen en esta investigación es precisamente la evaluación sobre el uso de la herramienta Kahoot, considerada como una metodología lúdica, efectiva para los estudiantes. Al respecto, Teixes (2015) menciona que “han crecido entre videojuegos y están acostumbrados a feedback y recompensas inmediatos y constantes” (pág. 34). Estas técnicas que se utilizan en algunas apps de educación como, por ejemplo, Duolingo que utiliza recompensas y logros para enseñar idiomas. Por otra parte, Kahoot nos permite implementar la gamificación en todo tipo de asignaturas sin enfocarse en una en concreto(Rojas-Viteri et al., 2021).

Kahoot es una herramienta de aprendizaje basada en el juego, ofrece a los estudiantes tener voz en el aula. Su sistema de respuesta inmediata, que permite crear cuestionarios, encuestas y discusiones para un debate. El profesor crea preguntas y el estudiante se limita a contestar en tiempo real compitiendo entre sí desde un celular, tablet o computador con acceso a internet. (Kanninen & Lindgren, s.f., p.50).

La página principal de Kahoot ® es en inglés, la cual puede ser traducida, se ubica en www.kahoot.com, visualizando una presentación muy amigable, colorida, con videos y

testimonios de los beneficios de su utilización, impregnando de expectativa a los visitantes. También se encuentra un espacio específico de Kahoot para: la escuela, el trabajo y el hogar(Faytong, Borja, & Mayorga, 2020).

La aplicación Kahoot para afianzar conceptos, o como actividad de evaluación. Es una página web o una aplicación de móvil (APP) en el que el profesor puede crear su propio cuestionario, y en el que se premia el mayor número de contestaciones correctas y las respuestas más rápidas de los alumnos. Así, lo que podría ser una prueba lineal y aburrida para los alumnos, podemos convertirlo en algo divertido, donde la competición y el juego están en primer lugar(Parra & Torres, 2018).

2.2.4. Educaplay

Educaplay, es una herramienta sencilla, profesional y gratuita creada por “Adrformacion”, como aportación tecnológica propia a la comunidad educativa, ofrece un sinnúmero de ejercicios adaptados a cualquier dispositivo, sin tener que instalar ningún programa en su equipo combinando ejercicios dotados de texto, imágenes y sonido podrás estimular a los alumnos desde una nueva perspectiva creando entornos grupales participativos y promoviendo una sana competitividad para mejorar del mejor modo posible, aprendiendo mientras se juega.

Como indica Valverde (2016), sobre los grandes beneficios que Educaplay como recurso informático ofrece, es el de crear actividades educativas multimedia con un resultado atractivo y profesional, con la utilización de videos, imágenes, texto, los mismos que según su finalidad puede convertirse en mapas interactivos, sopa de letras, videoquiz, test, entre otros. Educaplay ofrece la oportunidad de que los niños y los jóvenes aprendan de forma divertida, es decir aprenden mientras juegan; solo hace falta que los docentes

despierten su imaginación y los asocien a los contenidos que desea trabajar creando recursos interactivos para el logro de los objetivos encaminados a propiciar una formación integral en los estudiantes(Collaguazo-Alvarez & Maggi-Barba, 2020).

El autor plantea la importancia que tiene Educaplay como plataforma para la comprensión y producción de la materia inglés en alumnos de secundaria. La investigación tuvo como objetivo explicar cómo influye el uso pedagógico de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos del idioma inglés. Como resultado se obtuvo que, de dos grupos de estudio donde el primero empleó la herramienta tecnológica Educaplay, se observó que mejoró considerablemente su dominio del tema mientras que, en el segundo grupo que continuó trabajando con métodos tradicionales para la adquisición de nuevos conocimientos disminuyó el nivel académico. Por lo tanto, en dicho estudio se considera que la herramienta es eficiente(Collaguazo-Alvarez & Maggi-Barba, 2020).

2.2.5. Wordwall

Wordwall es la plataforma de juego más adecuada para practicar vocabulario. Proporciona una amplia selección de formatos de juego, que sean beneficiosos y atractivos para el público objetivo; en este contexto, los alumnos de primaria. Por el contrario, es crucial seleccionar un juego que sea emocionante y que cumpla efectivamente con los objetivos de aprendizaje, ya que hay juegos con ventajas de aprendizaje pero con poco factor de diversión (Jantke & Hume 2015). Algunos juegos carecen de fines educativos, por lo que no se pueden utilizar en el proceso de aprendizaje con objetivos de aprendizaje. Es necesaria una selección consciente de materiales para el aprendizaje móvil para la incorporación eficiente de la teoría del aprendizaje en el

aprendizaje móvil que pueda combinar la educación y el entretenimiento de manera armoniosa y, en consecuencia, estimular el interés de los alumnos y aumentar la motivación para aprender. La motivación actúa como el factor esencial que contribuye a la eficiencia del aprendizaje de idiomas (Tanaka 2017; Dornyei, 2007).

El aprendizaje en línea a menudo requiere que los alumnos estén intrínsecamente motivados, ya que el entorno en línea depende de la autorregulación, la curiosidad y los intereses de los alumnos. Otros factores como el nivel socioeconómico familiar (Shereen & Tang, 2015; Chukwuere, 2017; Hashim et al, 2017; Zakaria & Mohamad, 2019), razas (Tankari, 2018; Kumi-Yeboah & Yuan, 2017), familiaridad con dispositivos móviles (Alzaza & Abdul Razak, 2011; Roslina Ibrahim et al., 2011; Adams et al., 2018; Fagan, 2019; Uppal & Ali, 2020) contribuyen a la motivación de aprender vocabulario en inglés (Collaguazo-Alvarez & Maggi-Barba, 2020).

2.3. FUNDAMENTACION LEGAL

2.3.1. Constitución de La Republica del Ecuador

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

2.3.2. LOEI (Ley Orgánica de Educación Intercultural)

ART 2.-Principios

u. Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos. - Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica

Art. 10.- Adaptaciones curriculares. Los currículos nacionales pueden complementarse de acuerdo con las especificidades culturales y peculiaridades propias de las diversas instituciones educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación, en función de las particularidades del territorio en el que operan. Las instituciones educativas pueden 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.

Art. 5 Literal J. Señala que el Estado tiene como obligación adicional: “Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de las enseñanzas con las actividades productivas y sociales.

CAPITULO III

DESARROLLO DEL PROYECTO

La educación es lo que sobrevive
cuando lo aprendido ha sido
olvidado

B. F. Skinn

3. DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1. CARACTERIZACIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto pedagógico surge desde la inmensa necesidad de mejorar los procesos del quehacer educativo, al momento de construir nuevos conocimientos se ha podido observar serios problemas en el área de lengua y literatura, tales como: bajo rendimiento académico de los alumnos de séptimo año, cansancio y tedio por parte de los alumnos durante la evaluación formativa asistida en una manera tradicional, sobre todo sin acciones tecnológicas, lúdicas y pocas creativas.

Los docentes deben entender que los alumnos de hoy en día son nativos digitales, su cerebro se adapta con mayor velocidad a las acciones tecnológicas, por el simple hecho de haber nacido en esta época llena información, innovación y de retos. Cabe recalcar que el desafío será grande, desde el punto de vista económico por parte de los padres de familia, al considerar que se verán afectados sus ingresos, desde el punto de vista cultural docentes arraigados a procesos tradicionalistas se opondrán capacitarse en aspectos tecnológicos.

Los directivos de la Unidad Educativa 2 de Mayo realizaran el análisis, crítico -valorativo del proyecto para su aplicación, los docentes aportaran la participación activa, pero sobre todo la aplicación de lo asimilado en la capacitación, es necesario la contribución de la familia para el apoyo de los educandos para el control y uso de la tecnología

3.2. DIAGNOSTICO DEL PROYECTO

3.2.1. Tipo de investigación

3.2.1.1. Investigación de Campo

Este tipo de investigación se aplicó en las instalaciones de la Escuela de Educación básica 2 de Mayo del cantón El Empalme, para la recopilación de los datos de fuentes primarias, mediante la observación de los procesos que se realizan en dicha institución referente a la aplicación de estrategias lúdicas a los estudiantes de séptimo de básica aplicando la gamificación en el proceso de evaluación formativa

3.2.1.2. Investigación Bibliográfica

Mediante la investigación bibliográfica, se logró obtener información fundamental sobre las diferentes estrategias lúdicas , sus herramientas tecnológicas utilizadas y actividades aplicadas en estudiantes , para el mejoramiento de la evaluación formativa , teniendo en cuenta que estrategias en base al juego son las adecuadas según la edad de cada niño o niña, las fuentes utilizadas para la obtención de la información fueron proyectos similares al tema planteado, artículos, revistas, libros y sitios o documentos web confiables.

3.2.1.3. Investigación Descriptiva

Por medio de este tipo de investigación se logró conocer la estructura de la Escuela de Educación básica 2 de Mayo, la situación actual de los procesos, estrategias lúdicas, técnicas o actividades utilizados por los docentes, para el desarrollo de la evaluación formativa en estudiantes del séptimo de básica con la finalidad de esclarecer la problemática existente y determinar los factores que intervienen en ella.

3.2.1.4. Investigación Propositiva

Con este tipo de investigación se planteó una propuesta como solución a la problemática detectada en la Escuela de Educación básica 2 de Mayo, la propuesta trata de un plan de capacitación dirigido a los docentes sobre la gamificación para el mejoramiento de la evaluación formativa de los estudiantes o estrategias, el plan de capacitación tiene como finalidad proporcionar a los docentes; conocimientos que apoyen el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes a través de la lúdica.

3.2.2. Métodos utilizados en la investigación

3.2.2.1. Método Inductivo

El método inductivo forma parte del método científico, dado que sirve para ampliar el conocimiento del mundo real que tenemos. Esta forma de razonamiento resultó muy valiosa, puesto que se apoya en la observación, ésta incorpora la creatividad y permite arriesgar conclusiones innovadoras que, si bien no pueden demostrarse, sí pueden someterse a consideraciones, pruebas y mecanismos de validación. Para su aplicación se procedió de la siguiente manera:

- Primero: se observó el fenómeno de interés. Se obtuvo información de la forma como se aplican las estrategias educativas lúdicas mediante el uso de una guía de observación.
- Segundo: se establecieron patrones posibles. Esto quiere decir que, a partir de la comparación de estrategias observadas y cotejo de los datos de aprendizaje en el área

de lengua y literatura, se busca en ellos alguna correlación, algún indicio que resulte revelador o que sea lo suficientemente común como para suponerlo general.

- Tercero: se construyó una teoría. Finalmente, y basándonos en los patrones encontrados, se compone una conclusión generalizadora, o sea, que intente dar cuenta de cuáles y como incide el uso de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la evaluación formativa en el área de lengua y literatura

3.2.2.2. *Método Analítico*

Por medio de este método se pudo realizar el análisis, con la finalidad de conocer el estado actual de la Escuela de Educación básica 2 de Mayo y, como afecta una mala aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la evaluación formativa en el área de lengua y literatura de los estudiantes.

3.2.2.3. *Método estadístico*

Con el uso de este método estadístico, se logró manejar los datos e información fundamental para el desarrollo de la investigación, cumpliendo la secuencia o etapas de este método, como la recolección de los datos, el recuento, presentación, síntesis y el análisis de los datos.

3.2.3. Técnicas o instrumentos de investigación

Las técnicas o instrumentos utilizadas para la recolección de la información son las siguientes:

3.2.3.1. La encuesta

Conformada por un conjunto de preguntas, que ayudaron a la obtención de información fundamental para la investigación, esta fue aplicada a docentes de la Escuela de Educación básica 2 de Mayo.

3.2.3.2. Construcción metodológica del objeto de investigación (población y muestra)

La población estudiada para el desarrollo de la investigación fueron las educadoras e de la Escuela de Educación básica 2 de Mayo, ubicado en el cantón El Empalme, provincia del Guayas, a continuación en la siguiente tabla se detalla la población intervenida:

3.2.3.4. Cantidad población y porcentaje correspondiente

Encuesta aplicada a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Población total	Muestra	Porcentaje (%)
Directivo	1	2
Docentes	2	4
Estudiantes	45	94

Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

3.2.3.5. Entrevista aplicada al Directora de la Escuela de la Escuela “2 de Mayo”

PREGUNTA	RESPUESTA	ANÁLISIS
¿Cuál es la materia de más bajo rendimiento académico en la institución que usted dirige?	De la pregunta seleccionada el directivo supo manifestar que la materia de más bajo rendimiento es lengua y literatura	Se puede comprobar que una de las áreas que más dificultades tienen en el rendimiento académico es la lengua y literatura, porque existen estudiantes que tienen dificultades en la lectura y comprensión de textos
¿Qué herramientas tecnológicas utilizan sus docentes al impartir sus clases?	Se supo manifestar que en su mayoría de sus docentes imparten sus clases entregando fichas pedagógicas, mientras que otros envían las tareas vía WhatsApp.	Se pudo comprobar que existen docentes que a pesar de los momentos que vi el mundo por la pandemia existen dificultades en la utilización de la tecnología, y pero también existen grandes iniciativas de servicio académico al realizar sus clases con la ayuda de la tecnología.
¿Está usted de acuerdo que sus docentes utilicen juegos tecnológicos en el desarrollo de las clases	Si esta de acuerdo que sus docentes utilicen juegos tecnológicos al impartir sus clases.	Nos permite deducir que en la actualidad existe una gran predisposición de la gestión directiva en diversificar en la docencia el uso de juegos tecnológicos a través de lúdica.
¿Conoce usted como directivo el término Gamificación?	El entrevistado supo manifestar que sí conoce	Existe conocimiento del tema del proyecto de desarrollo, por lo que es un buen escenario de apoyo gestor para su desarrollo

¿Cómo identifica usted a sus docentes?	El directivo supo manifestar que en su mayoría los docentes de su escuela son tradicionalista, mientras que otros son contemporáneos.	Se parte de una realidad que deja a descubierto unos e los principales nudos críticos de la educación que es el tradicionalismo, pero también hay un sector que busca espacios para innovar su práctica docente.
¿Está usted de acuerdo que los estudiantes de séptimo básica media de la institución reciban capacitaciones permanentes?	Manifestó estar de acuerdo totalmente que los estudiantes reciban capacitaciones permanentes.	Hay un total apoyo para y la recepción de la capacitación por, lo que existe una gran iniciativa de los directivos para impulsar este proyecto de desarrollo
¿Está usted de acuerdo con los temas de capacitación a los estudiantes sobre: Kahoot, Educaplay, Cerebrity, Worwald?	El directivo expreso que está totalmente de acuerdo con los temas de capacitación entregados para la debida instrucción a sus estudiantes.	Existe un total acuerdo de cooperación en la selección de contenidos para el proceso de capacitación
¿De qué manera a usted le gustaría que sean las capacitaciones?	Que deber ser virtual	Hay un criterio generalizado por la situación que está viviendo la humanidad sobre la modalidad virtual en la capacitación
¿Cuál considera usted la manera apropiada de realizar las capacitaciones?	Deber ser las capacitaciones sean teóricas, prácticas y lúdicas.	Es totalmente coherente que a partir del tema del proyecto de desarrollo las capacitaciones sean dinámicas, totalmente prácticas y lúdicas para dar consistencia a lo que espera alcanzar
¿De qué manera obtiene el internet la institución?	Manifiesta que el Distrito es el encargado de solventar esos servicios.	Si existe un apoyo del estado para el servicio del internet. Pero en la modalidad de que se está desarrollando estos

		procesos en las Escuelas, Tanto el docente y estudiante están asumiendo sus costos para el proceso de enseñanza y aprendizaje
--	--	---

3.3. ENCUESTA A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA 2 DE MAYO

1. ¿Qué asignatura considera usted que presenta mayor dificultad en el proceso de aprendizaje?

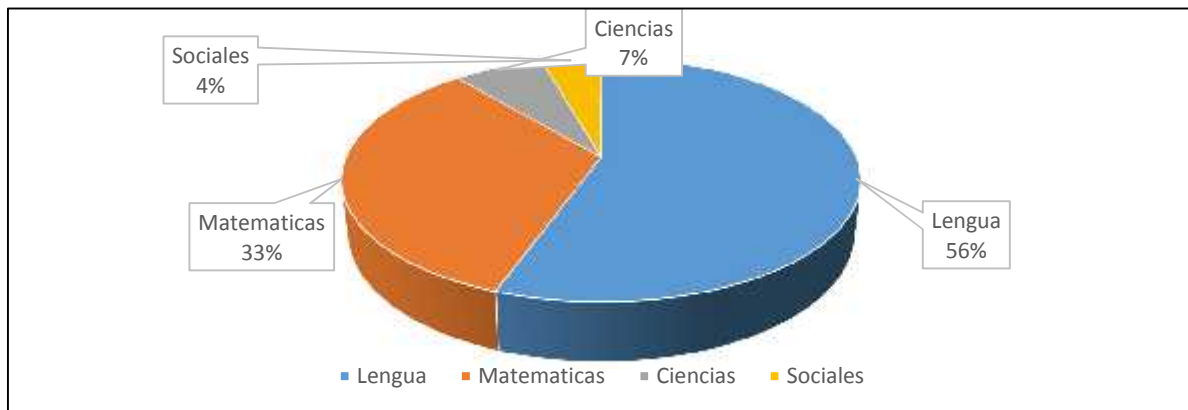
Tabla N° 1: Asignaturas con dificultad en el proceso de aprendizaje

Asignaturas	Cantidad	Porcentajes (%)
Lengua y literatura	25	56
Matemáticas	15	33
Ciencias	3	7
Sociales	2	4
Total	45	100

Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 1: Asignaturas con dificultad en el proceso de aprendizaje



Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

Del 100% de encuestados, el 56% manifestó tener dificultades en la asignatura de lengua, mientras un 33% indicó matemáticas. De la misma manera el 7% de los encuestados supieron mencionar tener inconvenientes en la materia de ciencias naturales, además un número minoritario de estudiantes supieron indicar tener inconvenientes con la unidad de aprendizaje ciencias sociales 4%.

2. ¿Cuál fue la herramienta tecnológica que le proporcione su docente durante el dictado de las clases?

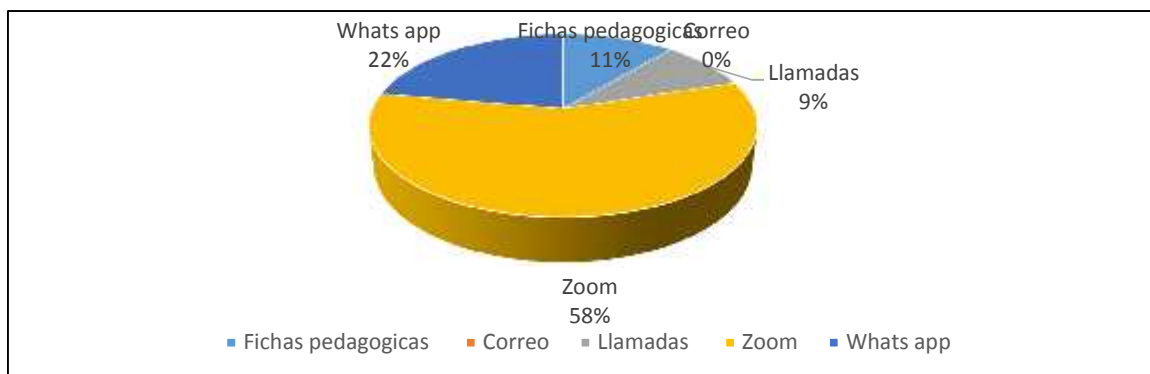
Tabla N° 2: Herramienta tecnológica proporcionada por los docentes para dictar la clase

Herramientas	Cantidad	Porcentaje
Fichas pedagógicas	8	11
Correo Electrónico	0	0
Llamadas telefónicas	4	9
Zoom	26	58
WhatsApp	7	22
Total	45	100

Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 2: Herramienta tecnológica proporcionada por los docentes para dictar la clase



Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

El 58% manifestó que obtiene sus clases por zoom, mientras un 22% indicó WhatsApp. De la misma manera el 11% de los encuestados por las fichas pedagógicas entregadas por los docentes, un 9% supieron indicar que sus clases lo realizan por llamadas.

3. ¿Está usted de acuerdo que su maestra utilice juegos tecnológicos en el desarrollo de la clase?

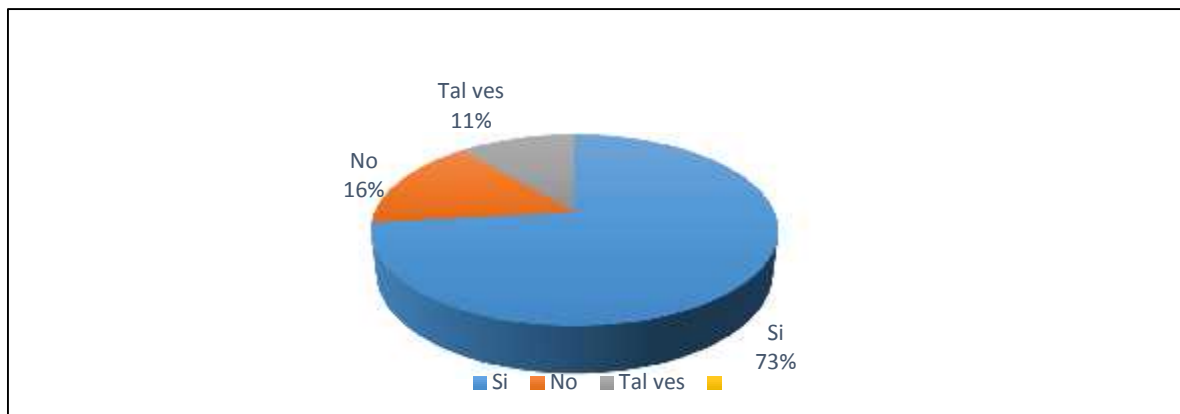
Tabla N° 3: Utilizar juegos tecnológicos para el desarrollo de las clases

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Si	33	73 %
No	7	16 %
Talvez	5	11 %

Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 3: Utilizar juegos tecnológicos para el desarrollo de las clases



Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

Del 100% de encuestados, el 73 % manifestó que, si está bien utilizar juegos en las clases, mientras un 16% indico que no. De la misma manera el 11% de los encuestados supieron mencionar que tal vez. Esto nos expresa que existe una gran predisposición de aplicar la lúdica en las clases.

4. ¿Conoce usted el término Gamificación?

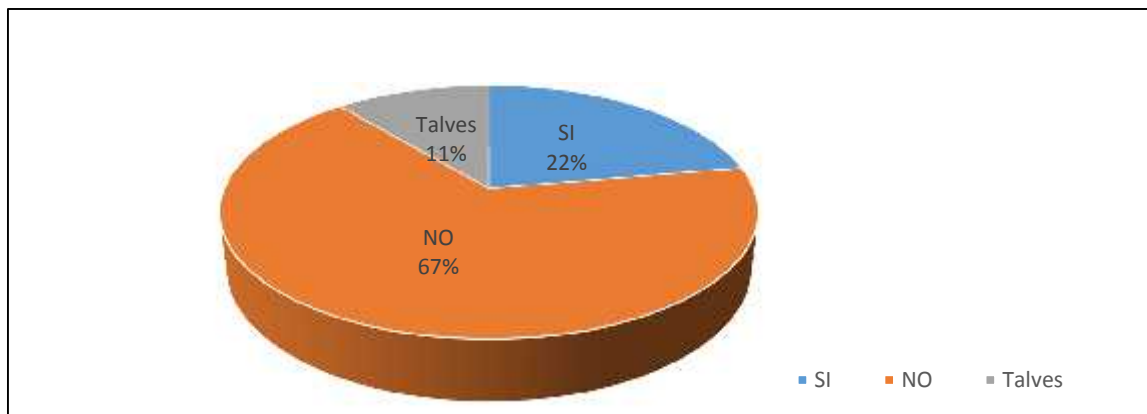
Tabla N° 4: conocimiento del término gamificación

Alternativas	Cantidad	Porcentajes
Si	10	22
No	30	67
Talves	5	11
Total	45	100

Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 4: conocimiento del término gamificación



Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

El 67% manifestó no conocer la palabra de gamificación, mientras un 22% indica que sí. Así mismo 11 % de los encuestados supieron mencionar tal vez. Se expresa un desconocimiento de esta materia por parte del sector estudiantil.

5. ¿Qué tipos de estrategias utiliza el docente al momento de enseñar por la vía online?

Tabla N° 5: estrategias utilizadas para la enseñanza online

Estrategias	Cantidad	Porcentaje
Solo Explica	20	45
Juegos lúdicos	0	0
No explica	20	44
Hace copiar de las fichas	5	11
Total	45	100

Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 5: estrategias utilizadas para la enseñanza online



Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

Del 100% de encuestados, el 45 % mostró que la docente solo explica la clase, el 44% señalo que no explica, y un 11% indico que hace transcribir. En el criterio estudiantil se refleja que el docente solo explica su clase pero no la hace dinámica y amigable para su comprensión exceptuando los juegos lúdicos.

6. ¿Está usted de acuerdo recibir capacitaciones para aprender a utilizar nuevas herramientas tecnológicas?

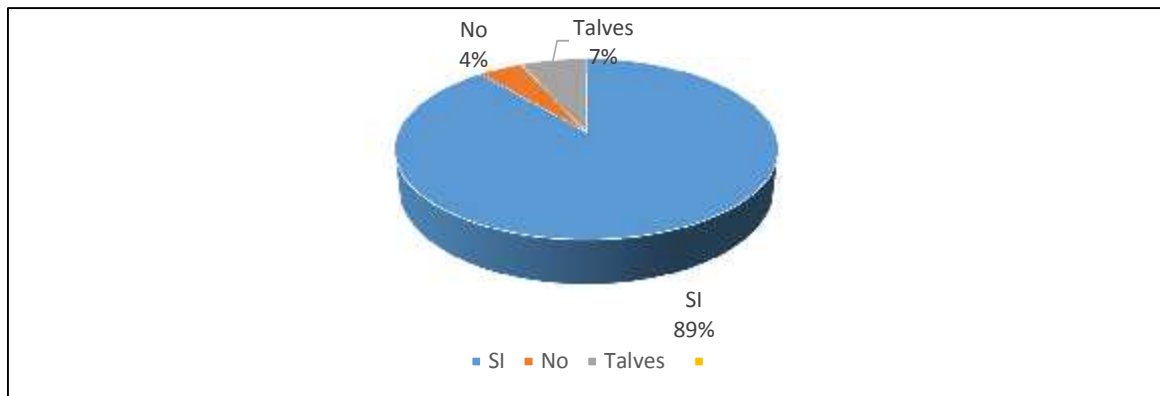
Tabla N° 6: capacitarse para el uso de nuevas herramientas tecnológicas

Alternativas	Cantidad	Porcentajes
Si	40	89
No	2	4
Talves	3	7
Total	45	100

Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 6: capacitarse para el uso de nuevas herramientas tecnológicas



Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

El 89 % manifestó que sería necesario recibir las capacitaciones para aprender a utilizar las nuevas herramientas tecnológicas en la gamificación, mientras un 7% indico talvez. De la misma manera el 4 % de los encuestados supieron mencionar no será necesario.

7. ¿Conoce usted las siguientes herramientas tecnológicas que se detallan a continuación?

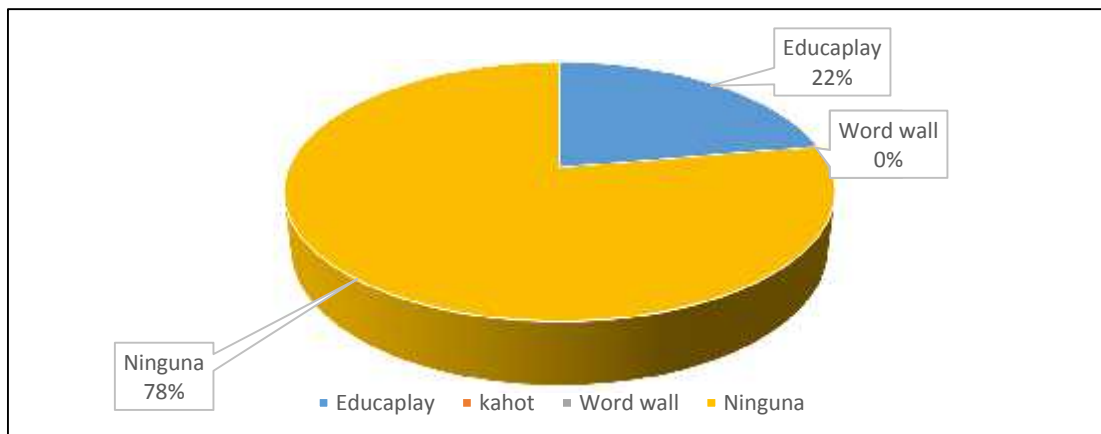
Tabla N° 8: herramientas tecnológicas para la educación

Herramientas	Cantidad	Porcentaje
Educaplay	10	22
Kahoot	0	0
Word Wall	0	0
Ninguna	35	78
Total	45	100

Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 7: herramientas tecnológicas para la educación



Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

Del 100% de encuestados, el 78 % manifestó no conocer las herramientas tecnológicas mostradas, mientras un 22 % indicó conocer la herramienta Educaplay, De la misma manera el 0 % de los encuestados supieron mencionar ninguna.

8. ¿De qué manera le gustaría recibir capacitaciones?

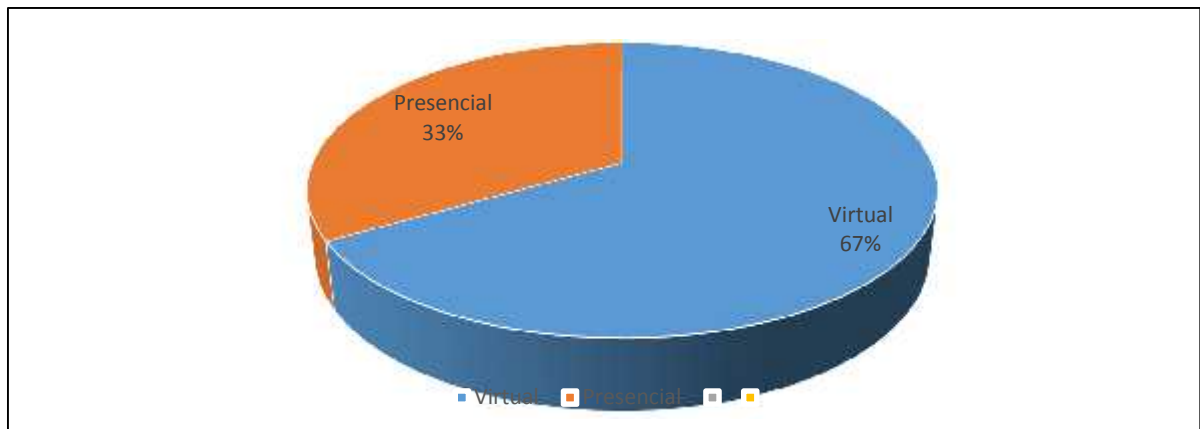
Tabla N° 8: modalidad capacitaciones

Capacitación	Cantidad	Porcentaje
Virtual	30	67
Presencial	15	33
Total	45	100

Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 8: modalidad capacitaciones



Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

Del 100% de encuestados, el 67 % manifestó que sería necesario recibir las capacitaciones por medio online, mientras un 33 % indico de forma presencial.

9. ¿Cuál considera la manera apropiada de recibir capacitaciones?

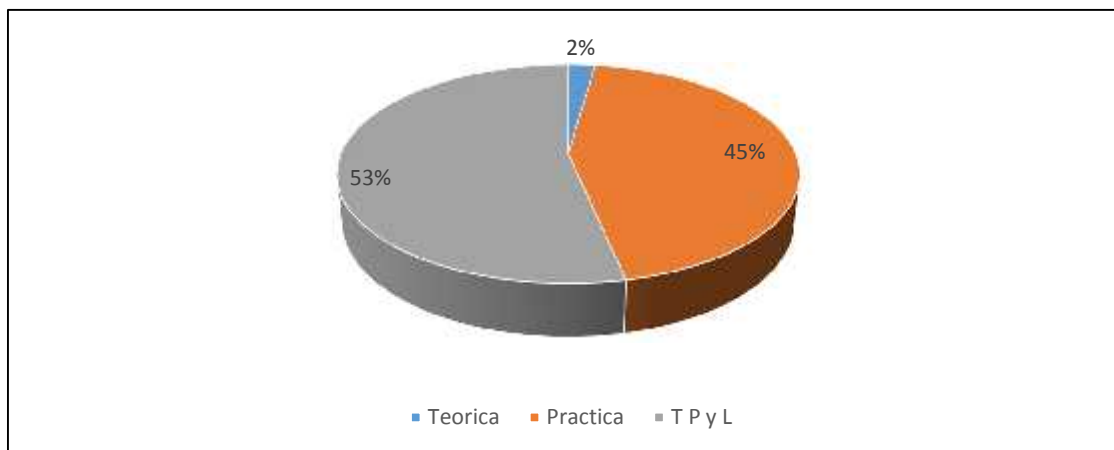
Tabla N° 9: tipo de capacitaciones

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Teórica	1	2
Practica	20	45
Teórica, practica y lúdicas	24	53
Total	45	100

Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 9: tipo de capacitaciones



Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

Del 100% de encuestados, el 53 % manifestó recibir las capacitaciones teóricas, prácticas y lúdicas, mientras un 45 % indicó práctica. De la misma manera el 2 % de los encuestados supieron mencionar teórica.

10. ¿De qué manera obtienes usted internet para recibir sus clases?

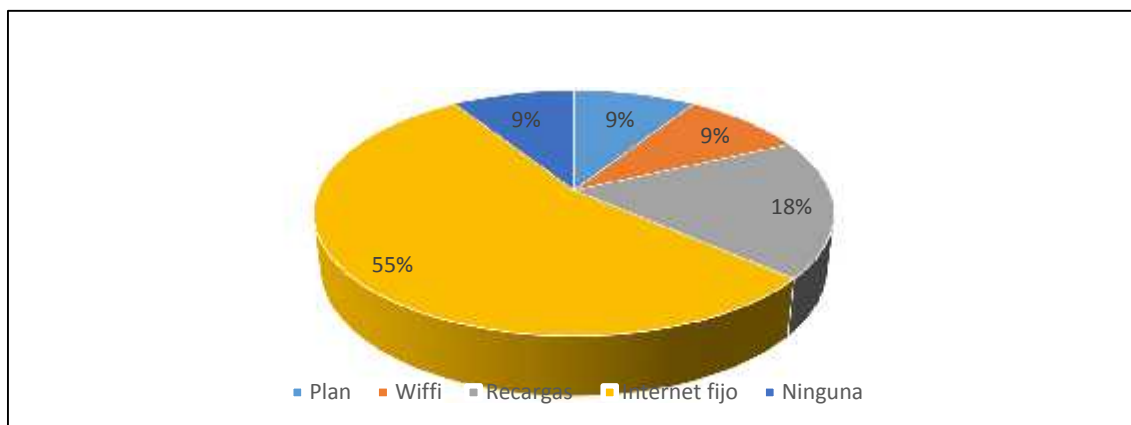
Tabla N° 10: modos de conexión a Internet

Internet	Cantidad	Porcentajes
Plan	5	9
Wifi	5	9
Recargas	10	18
Internet fijo	20	55
Ninguna	5	9
Total	45	100

Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 10: Modos de conexión a Internet



Fuente: Encuesta a los estudiantes de séptimo básica media de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

Del 100% de encuestados, el 55 % manifestó tener internet fijo para recibir sus clases, mientras un 18% indico recargas. De la misma manera el 9 % de los encuestados supieron mencionar plan, del mismo modo el 9% wifi, consecutivamente un 9% que de ninguna manera obtiene internet para recibir sus clases.

3.4. ENCUESTA APLICADA AL DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN DE LA ESCUELA “2 DE MAYO” DEL SÉPTIMO AÑO BÁSICO.

1. ¿Qué asignatura considera usted que se dificulta en el proceso de enseñanza vía online?

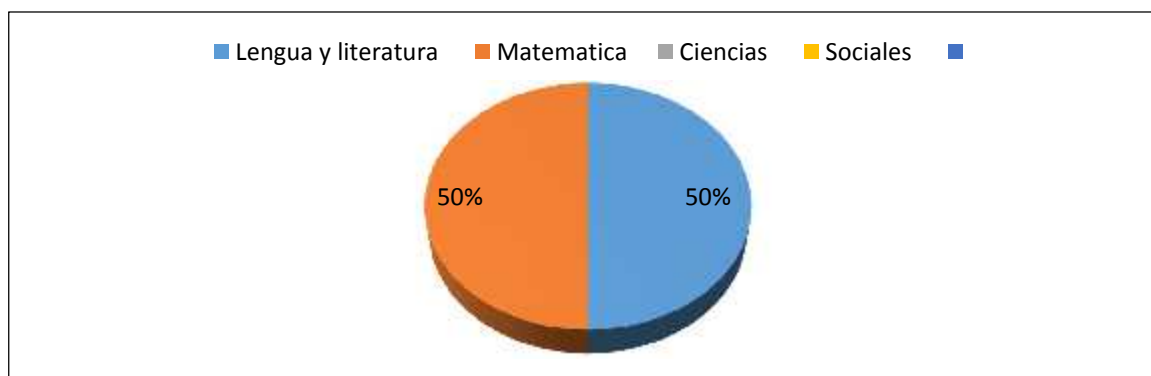
Tabla N° 12: Asignaturas difíciles de impartir online

Asignaturas	Cantidad	Porcentajes
Lengua y Literatura	1	50
Matemáticas	1	50
Ciencias Naturales		
Ciencias Sociales		
Total	2	100

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 11: Asignaturas difíciles de impartir online



Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

Expusieron que el 50% lengua y literatura, por otro lado, el 50% matemática.

2. ¿ConCuál de las siguientes herramientas usted trabaja en sus clases?

Tabla N° 13: Herramienta tecnológica proporcionada por los docentes para dictar la clase

Herramientas	Cantidad	Porcentaje
Fichas pedagógicas	1	50
Correo Electrónico		
Llamadas telefónicas		
Zoom		
WhatsApp	1	50
Total	2	100

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 12: Herramienta tecnológica proporcionada por los docentes para dictar la clase



Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

Las docentes en su respuesta del 100%, ostentaron que imparten sus clases por fichas pedagógicas, mientras que un 50% lo imparte por Whatsapp.

3. ¿Está usted de acuerdo utilizar herramientas que permitan aprender jugando?

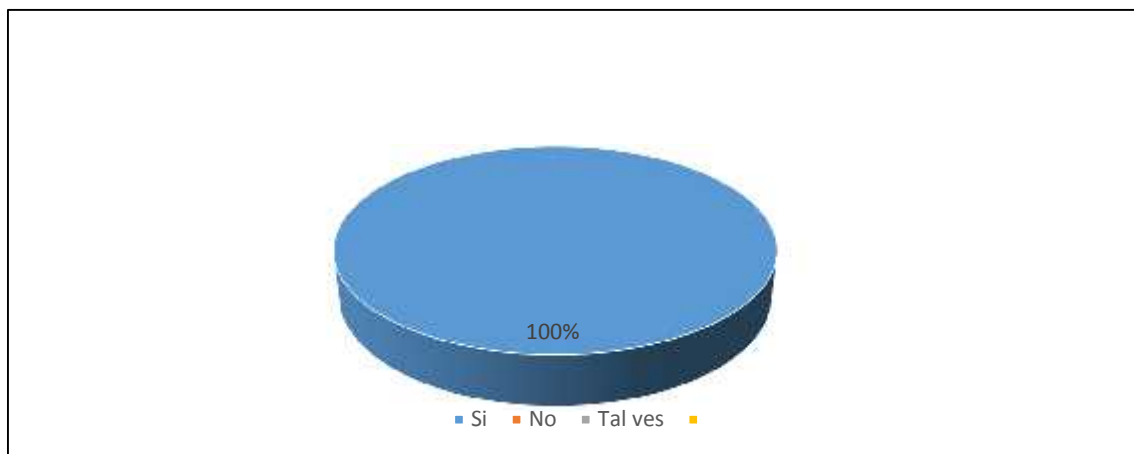
Tabla N° 14: Utilizar juegos tecnológicos para el desarrollo de las clases

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Si	2	100
No		
Tal vez		
total	2	100

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 13: Utilizar juegos tecnológicos para el desarrollo de las clases



Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

Del 100% explicaron que si está bien utilizar juegos en la enseñanza aprendizaje.

4. ¿Conoce usted el término Gamificación?

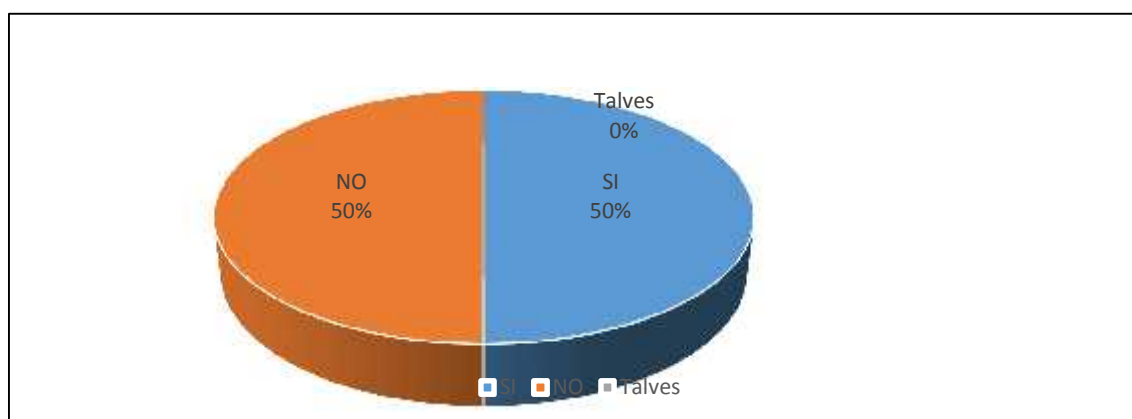
Tabla N° 15: conocimiento del término gamificación.

Alternativas	Cantidad	Porcentajes
Si	1	50
No	1	50
Talvez		
Total	2	100

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 14: conocimiento del termino gamificación.



Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

Del 100%, manifestó un 50% conocer el significado de gamificación, y el otro 50% no.

5. ¿Qué tipos de estrategias utiliza usted al momento de enseñar por la vía online?

Tabla N° 16: Estrategias de enseñanzas vía online

Estrategias	Cantidad	Porcentaje
Solo Explica	1	50
Proyectos	1	50
No explica		
Utiliza plataformas de juegos		
Total	2	100

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 15: Estratategias de enseñanza vía online



Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

Del 100%, mostraron que 50% solo explica la clase y un 50% por medio de proyectos

6. ¿Está usted de acuerdo con capacitaciones para sus estudiantes que les permitan aprendan a utilizar plataformas relacionadas a la Gamificación?

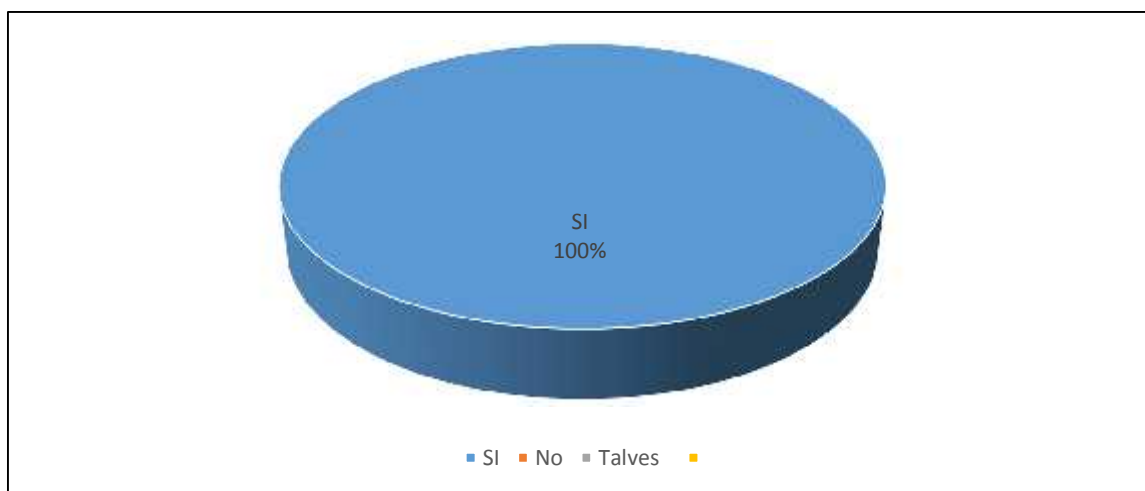
Tabla N° 17: Uso de gamificación en el aprendizaje

Alternativas	Cantidad	Porcentajes
Si	2	100
No		
No saben		
Total	2	100

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 16: Uso de gamificacion en el aprendizaje



Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

Manifestaron que un 100% sería necesario recibir las capacitaciones para estudiantes aprender a utilizar las nuevas herramientas tecnológicas en la gamificación.

7. ¿Conoce usted las siguientes herramientas tecnológicas que se detallan a continuación?

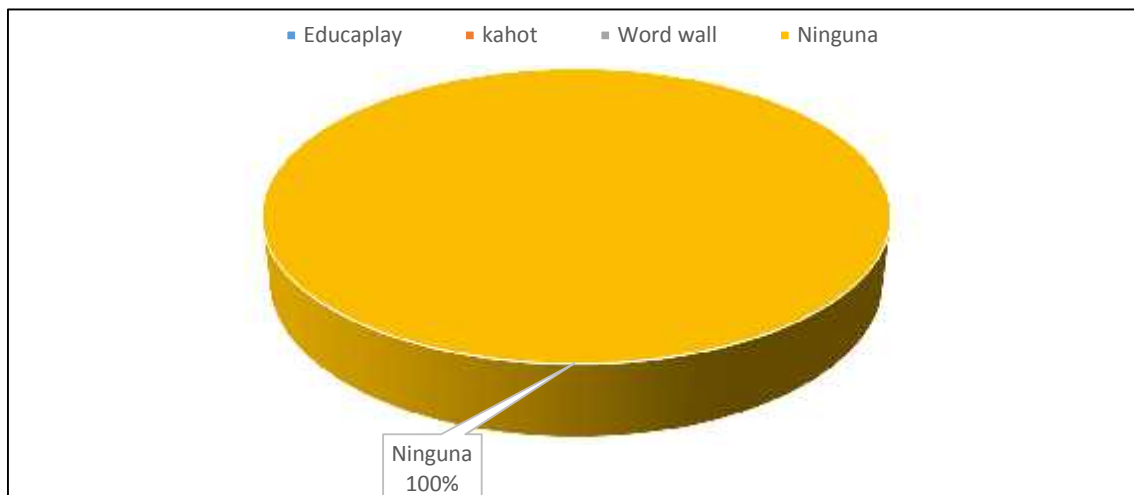
Tabla N° 18: Conocimiento herramientas tecnológicas

Herramientas	Cantidad	Porcentaje
Educaplay		
Kahoot		
Word Wall		
Ninguna	1	100
Total	1	100

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 17: Conocimiento herramienta tecnológica



Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

Las docentes encuestadas indicaron que al 100% no conocer las herramientas tecnológicas mostradas.

8. ¿Cómo considera usted que deben ser la capacitación para sus estudiantes?

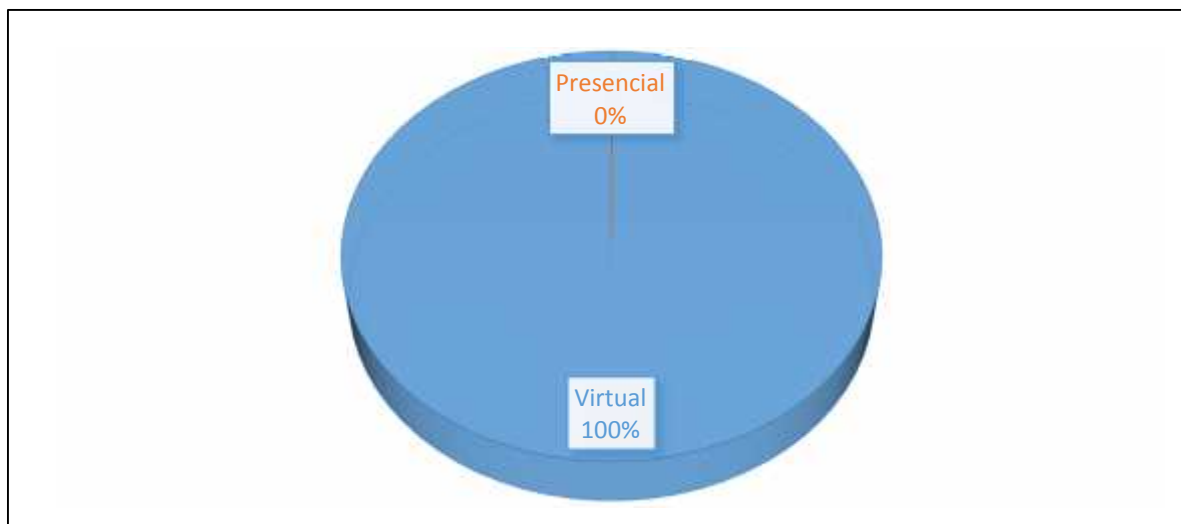
Tabla N° 19: modo de capacitación para los estudiantes

Capacitación	Cantidad	Porcentaje
Virtual	2	100
Presencial		
Total	2	100

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 18: modo de capacitación para los estudiantes



Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

Presentaron en un 100% que sería necesario recibir las capacitaciones por medio online.

9. ¿Cuál considera usted la manera apropiada para que se dicten la capacitación?

Tabla N° 20: Tipo de capacitaciones

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Teórica		
Practica		
Teórica, practica y lúdicas	2	100
Total	2	100

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 19: tipo de capacitaciones



Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

Las docentes supieron manifestar que 100% desearía que sus estudiantes reciban las capacitaciones teóricas, prácticas y lúdicas.

10. ¿De qué manera cree usted que sus estudiantes obtienen internet para recibir sus clases?

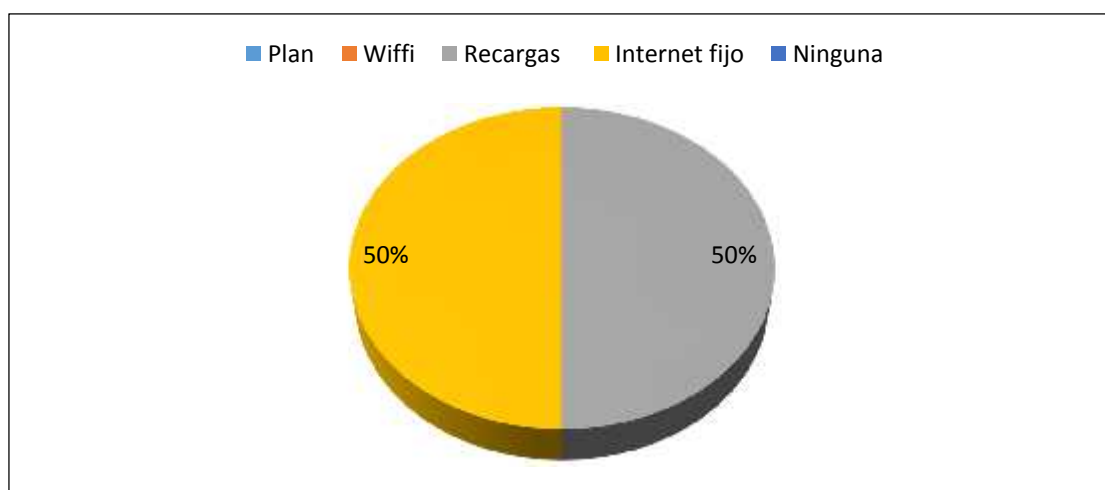
Tabla N° 21: forma de obtener internet

Internet	Cantidad	Porcentajes
Plan		
wiffi		
Recargas	1	
Internet fijo	1	100
Ninguna		
Total	2	100

Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Gráfico N° 20: forma de obtener internet



Fuente: Encuesta a los docentes de la Escuela “2 de Mayo”

Elaboración: Investigadora

Interpretación:

Del 100% las encuestadas, manifestaron que un 50% de sus estudiantes reciben sus clases por internet fijo, indicando que un 50% por recargas.

3.5. PLAN DE CAPACITACIÓN EN GAMIFICACIÓN EN EVALUACIÓN FORMATIVA.

3.5.3. Actividades y tareas del proyecto

3.5.4. Título del proyecto

Plan de Capacitación sobre Gamificación para el mejoramiento del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo.

3.5.5. Justificación

Esta investigación se considera novedosa por vivir inmersos en la era tecnológica y del conocimiento, los docentes deben estar a la vanguardia de nuevas formas para compartir los saberes, hacer que el proceso de aprendizaje-enseñanza sea dinámico, creativo e interactivo, en un escenario dominado por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's).

En la actualidad el uso y manejo de la tecnología incorporados en el aprendizaje, en cual el docente debe tener la capacidad de familiarizarse con la cultura digital y sus recursos tecnológicos, hacer uso adecuado y reutilizable, los juegos serios, tomando como ejemplo los avances de otros países de América Latina, que han adoptado políticas para romper la brecha digital y aprovechar las herramientas de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La importancia de la investigación es apoyar el crecimiento de la institución a través de un cambio sustancial en el proceso aprendizaje-enseñanza, utilizando los juegos serios en

las actividades académicas, que permitan incrementar las destrezas, habilidades cognitivas, aprendizaje autónomo significativo y desenvolvimiento de los estudiantes.

El interés radica en la necesidad que el estudiante logre un aprendizaje activo, interactivo y dinámico, fundamental para que logre alcanzar las habilidades cognitivas superiores, necesarias para el desempeño profesional, que se encuentran en concordancia con las leyes y reglamentos vigentes.

3.5.6. Objetivos

3.5.6.4. Objetivo general

Diseñar un Plan de Capacitación sobre Gamificación para el mejoramiento del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo.

3.5.6.5. Objetivos específicos

Planificar el contenido de la capacitación acorde a las necesidades de los docentes para su correcta aplicación

Ejecutar la capacitación docente

Monitorear los procesos de capacitación docente.

Evaluar los resultados de la capacitación docente

3.5.7. Ubicación

- Nombre de la institución: Escuela de Educación Básica 2 de Mayo

- Código AMIE:09H03769
- Dirección de ubicación: Vía a Quevedo ; Cooperativa 2 de Mayo; Manzana 8
- Tipo de educación: Educación Básica
- Provincia: Guayas, Cantón El Empalme



3.5.8. Factibilidad

Es factible, porque la institución dispone de herramientas tecnológicas en los laboratorios (proyector, computadores y acceso a internet), y adicionalmente en los hogares los estudiantes podrán hacer uso de los juegos serios, con el objetivo de enseñar y aprender de forma práctica y divertida para mejorar la calidad de la educación.

3.6. PLAN DE TRABAJO.

3.6.3. Actividades.

Tabla1 Actividades.

TALLER	Contenidos	Actores	Fechas
SESIÓN Directivos	Planificación de actividades de la capacitación.	Directivos Maestrante Docentes	01/11/2021
TALLER 1	Informe general del diagnóstico referente al rendimiento académico de los estudiantes durante el año lectivo Presentación y análisis crítico de los reportes de calificaciones. Exposición y análisis de aspectos relacionados con el proceso de enseñanza- aprendizaje de la lengua y literatura	Directivos Maestrante Docentes	15/11/2021 10h30 a 12h30
TALLER 2	Socialización del Plan de capacitación a los directivos, estudiantes y docentes en la utilización de las herramientas tecnológicas: Kahoot, Educaplay, Worwald. Exposición: Ejemplos de actividades que se pueden poner en práctica utilizando las herramientas tecnológicas: Kahoot, Educaplay, Worwald	Directivos Maestrante Docentes	16/11/2021 10h30 a 12h30

TALLER 3	Aplicación de las herramientas tecnológicas en el Área de lengua y literatura: Oración gramatical y proposición Diptongo e Hiato	Directivos Maestrante Docentes	17/11/2021 10h30 a 12h30
TALLER 4	Aplicación de las herramientas tecnológicas en el Área de lengua y literatura: TEMAS Oración gramatical y proposición Género y Número	Directivos Maestrante Docentes.	18/11/2021 10h30 a 12h30
TALLER 5	Aplicación de las herramientas tecnológicas en el Área de lengua y literatura: TEMAS Elementos de la comunicación (emisor, receptor, códigos y canales) Incentivar procesos educativos que generen aprendizajes activos y dinámico mediante el uso de las herramientas tecnológicas Establecimiento de acuerdos y compromisos Entrega de certificados a los docentes participantes del taller. Clausura	Directivos Maestrante Docentes .	19/11/2021 10h30 a 12h30

Elaboración: Investigadora

3.6.4. Planificación.

TABLA 2. Cronograma de actividades.

ACTIVIDADES	TIEMPO EN SEMANAS Y MESES, AÑO 2021-2022											
	OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Planificación de actividades de la capacitación.	X	X										
Diseñar un folleto de contenidos para la capacitación			X	X								
Solicitar el aval de la autoridad educativa para la aplicación del proyecto de desarrollo.				X								
Adecuación de espacios, implementos y elementos necesarios para la puesta en marcha de la socialización y aplicación de la propuesta.					X							
Socializar el proyecto de desarrollo a los docentes del subnivel y autoridades.					X	X						
Presentación y análisis crítico de los reportes de calificaciones. Exposición y análisis de aspectos relacionados con el proceso de enseñanza- aprendizaje de la lengua y literatura						X						
Socialización del Plan de capacitación a los directivos, estudiantes y docentes en la utilización de las herramientas tecnológicas: Kahoot, Educaplay, Worwald.						X						

Exposición: Ejemplos de actividades que se pueden poner en práctica utilizando las herramientas tecnológicas: Kahoot, Educaplay, Worwald												
Aplicación de las herramientas tecnológicas en el Área de lengua y literatura: Oración gramatical y proposición Diptongo e Hiato							X					
Aplicación de las herramientas tecnológicas en el Área de lengua y literatura: TEMAS: Oración gramatical y proposición, Género y Número								X				
Aplicación de las herramientas tecnológicas en el Área de lengua y literatura: TEMAS. Elementos de la comunicación (emisor, receptor, códigos y canales)									X			
Incentivar procesos educativos que generen aprendizajes activos y dinámico mediante el uso de las herramientas tecnológicas									X			
Establecimiento de acuerdos y compromisos Entrega de certificados a los docentes participantes del taller.										X		
Clausura.											X	X

3.6.5. Recursos Humanos

TABLA 3. Recursos humanos.

DETALLE	CANTIDAD
Directivos	1
Docentes	2
Padres de familia	45
Estudiantes	45
Maestrante Facilitador	1
TOTAL	94

DETALLE	CANTIDAD
Computador	1
Proyector	1
Celular con cámara	1
Folletos	50
Marcadores	10
Papel Periódico	20
Papel bond	1 resma
Lapiceros	45

3.6.6. Recursos económicos / talento humano.

TALENTO	TEMPORALIDAD	VALOR
TALLER 1	3 horas	\$ 30,00
TALLER 2	4 horas	\$ 40,00
TALLER 3	6 horas	\$ 60,00
TALLER 4	6 horas	\$ 60,00
TALLER 5	6 horas	\$ 60,00
SUBTOTAL 1	25 horas	\$ 250,00

3.6.7. Recursos económicos / Materiales .

DETALLE	CANTIDAD	VALOR
Folletos o Módulos	50	\$ 50,00
Cable de audio	1	\$ 3,50
Marcadores	10	\$ 10,00
Papelotes	10 pliegos	\$ 4,00
Papel bond	2 resmas	\$ 8,00
Cartulinas	10 pliegos	\$ 5,00

Cinta adhesiva	1	\$ 2,00
Esferos	20	\$ 10,00
SUBTOTAL 2:		\$ 92,50

DETALLE	CANTIDAD	VALOR
REFRIGERIOS	50	\$ 50,00
SUBTOTAL 1: (TALENTO HUMANO)		\$ 250,00
SUBTOTAL 2: (MATERIALES)		\$ 92,50
TOTAL		\$ 392,50
+ IMPREVISTOS	5 %	\$ 19,60
TOTAL, GENERAL		\$ 412,10

Elaboración: Investigadora

3.6.8. Valor de la propuesta.

La propuesta de capacitación tiene un costo que asciende a la cantidad de \$ 412,10
(CUATROCIENTOS DOCE 10/100 DÓLARES)

3.6.9. Financiamiento.

Se financió el proyecto mediante actividades de autogestión organizadas por la Maestrante, directivos y padres de familia

3.7. DESARROLLO DE ACTIVIDADES

3.7.3. Taller 1

PROYECTO: GAMIFICACION EN EL PROCESO DE EVALUACIÓN

FORMATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA 2 DE MAYO

INSTITUCION EDUCATIVA: ESCUELA DE EDUCACION BASICA 2 DE MAYO

DOCENTE: Lcda. MARTHA YENNY LAZ CARREÑO

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivos, pronombres, verbos.

Relatar textos con secuencia lógica, manejo de conectores y coherencia en el uso de la persona y tiempo verbal, e integrarlos en diversas situaciones comunicativas.

Evaluación formativa

NOMBRE :

FECHA:

CURSO: 7mo

Leer con mucha atención y conteste las preguntas

Escucha Covid-19

Virus de muchos nombres,

Covid, Delta y Onmicrom

Causas muchos síntomas

y dolor en el corazón.

Paralizaste al mundo.

Estamos en confinamiento

Te llevaste sin remordimiento,

Niños, ancianos y adultos.

Ellos del cielo nos miran

Acabaste con la economía

Ricos y pobres padecieron,

Hambre, muerte y desesperación

Llegó una luz divina.

Hoy Tenemos la vacuna.

Cansino, Astraseneka, faiser y sinovat

El mundo despierta

Se combate al virus con protección

Mascarilla, alcohol, lavado de manos

Y distancia es lo mejor

La vida tiene un nuevo color,

Verde es la esperanza

Nos volveremos a abrazar,

Nos volveremos a besar

Todo será como antes. ¡No!

Ahora todo será mejor.

1.- ¿Con qué nombres se conoce a la mortal enfermedad que padece el mundo entero?

.....

2.- ¿Cuál son las medidas de bioseguridad?

.....

3.- ¿El nombre de las vacunas?

.....

4.-indique en que tiempo se encuentran las siguientes oraciones

La vida tiene un nuevo color

Paralizaste al mundo.

5.- Señale el pronombre

Nos volveremos a abrazar

Ellos del cielo nos miran

6.-Pinte los sustantivos

Acabaste con la economía

Ricos y pobres padecieron,

Hambre, muerte y desesperación

Llegó una luz divina

7.- Escribe un párrafo de cómo te cuidaste en la pandemia utilizando sustantivos verbos adjetivos y signos de puntuación.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Debemos tomar todas las medidas de bioseguridad en el hogar la escuela y la comunidad

3.7.4. Taller 2

PROYECTO: GAMIFICACION EN EL PROCESO DE EVALUACIÓN

FORMATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE
EDUCACION BASICA 2 DE MAYO

INSTITUCION EDUCATIVA: ESCUELA DE EDUCACION BASICA 2 DE MAYO

DOCENTE: Lcda. MARTHA YENNY LAZ CARREÑO

OBJTIVO DE APRENDIZAJE

Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivos, pronombres, verbos.

Relatar textos con secuencia lógica, manejo de conectores y coherencia en el uso de la persona y tiempo verbal, e integrarlos en diversas situaciones comunicativas.

Evaluación formativa en la Gamificación

NOMBRE

FECHA

CURSO: 7mo

Leer con mucha atención y conteste las preguntas

Escucha Covid-19

Virus de muchos nombres,

Covid, Delta y Ómicron

Causas muchos síntomas
y dolor en el corazón.
Paralizaste al mundo.
Estamos en confinamiento
Te llevaste sin remordimiento,
Niños, ancianos y adultos.
Ellos del cielo nos miran

Acabaste con la economía
Ricos y pobres padecieron,
Hambre, muerte y desesperación
Llegó una luz divina.

Hoy Tenemos la vacuna.
Cansino, AstraZeneca, Pfizer y Sinovac
El mundo despierta
Se combate al virus con protección
Mascarilla, alcohol, lavado de manos
Y distancia es lo mejor

La vida tiene un nuevo color,

Verde es la esperanza

Nos volveremos a abrazar,

Nos volveremos a besar

Todo será como antes. ¡No!

Ahora todo será mejor.

1.- ¿Con qué nombres se conoce a la mortal enfermedad que padece el mundo entero?

2.- ¿Cuál son las medidas de bioseguridad?

3.- ¿El nombre de las vacunas?

<https://kahoot.it?pin=214698>

[Play Kahoot! - Enter game PIN here!](#)



4.-indique en que tiempo se encuentran las siguientes oraciones

La vida tiene un nuevo color

Paralizaste al mundo.

5.- Señale el pronombre

Ellos se abrazan, Correr, saltar, comeremos, mesa, cuna.

6.-Indique los sustantivos

Los Juegos padecieron,

Hambre, muerte y desesperación

Virus , Ómicron , galletas, trabajo.

<https://wordwall.net/es/resource/27136423>



7.- Buscar palabras referente al covid19

Vacunas, Astrasenika, Faisier, Sinovat, Covic, Alcohol, Mascarilla,

Distanciamiento, Virus Delta, Onmicron.

<https://es.educaplay.com/juego/11153012-palabras.html>



Debemos tomar todas las medidas de bioseguridad en el hogar la escuela y la comunidad

3.8. CONTENIDO DEL MODULO DE CAPACITACION

Kahoot:

Kahoot! es el nombre que recibe este servicio web de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking. una herramienta muy útil para profesores y estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso aprender divirtiéndote.

Promueve el M-learning. El cual es una forma de aprendizaje que ayuda a construir conocimientos por medio de los dispositivos electrónicos móviles.



Elaboración: investigadora

Es parte de la Gamificación, que son los juegos electrónicos que potencien la creatividad. Enseña a los estudiantes a jugar de forma ordenada dentro del aula de clases, para que la experiencia sea única.

El creador de los juegos, en este caso el profesor, debe registrarse en la plataforma.

Los estudiantes se vuelven los protagonistas del juego y no el profesor.

Juegos encontramos en la herramienta de Kahoot



Educaplay.

Educaplay es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales.

Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, con posibilidades variadas para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases.



Worwall

Wordwall puede usarse para crear actividades reproducen en cualquier dispositivo con navegador web, como un ordenador, tableta, teléfono o pizarra interactiva. Los estudiantes pueden jugar individualmente o guiados por el profesor, turnándose al frente

de la clase. Los imprimibles pueden imprimirse directamente o descargarse como archivo PDF. Se pueden utilizar como actividades para acompañar un interactivo o como actividades independientes.

Nuestras actividades se crean mediante un sistema de plantillas. Concurso y Crucigrama, Persecución en laberinto y Avión, Plan de asientos. Una vez haya creado una actividad, puede cambiarla a una plantilla diferente con un solo clic. Esto le ahorra tiempo y es ideal para la diferenciación y el refuerzo.

Las actividades de Wordwall pueden utilizarse como tareas a completar por el estudiante. Cuando un maestro pone una tarea, los estudiantes son dirigidos a esa una actividad sin la distracción de visitar la página principal de la actividad.





Refuerzo de lengua y literatura

Evaluar el proceso de Gamificación en el área de lengua y literatura de los estudiantes del nivel medio que permitan el fortalecimiento de los conocimientos.

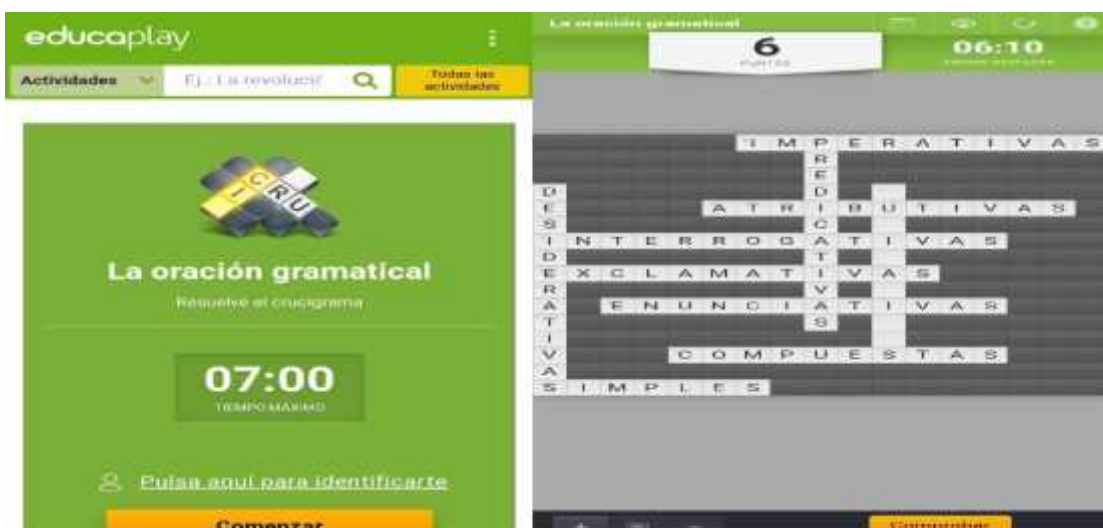
Objetivo 3. Evaluar el proceso de gamificación en el área de lengua y literatura de los estudiantes del nivel medio que permitan el fortalecimiento de los conocimientos

Evaluando el conocimiento y la aceptación que la población observe sobre los juegos lúdicos gamificación y sus beneficios en el aprendizaje de cada uno de los estudiantes y por qué no decirlo a los docentes. Los encuestados y entrevistados del 100 % de los estudiantes, docentes y directivo de la Escuela 2 de Mayo están de acuerdo el plan de capacitación de los juegos lúdico Kahoot, Educaplay, Worwald, Cerebrity, sería innovador en Institución y por sus características se convertirá en algo llamativo dentro y fuera de la institución transmitir el conocimiento y beneficios de las herramientas tecnológicas.

El lugar escogido es la Escuela de educación Básica 2 de Mayo con su estudiantes de séptimo básica media es un entusiasmo y motivación para los estudiantes obtener capacitaciones para trabajar en clases con los juegos lúdicos, sería una excelente opción de que por medio de las clases impartida por los docentes la gamificación sirva para la evaluación formativa y conocer los conocimientos de ellos.

Oración Gramatical

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6232726-la_oracion_gramatical.html

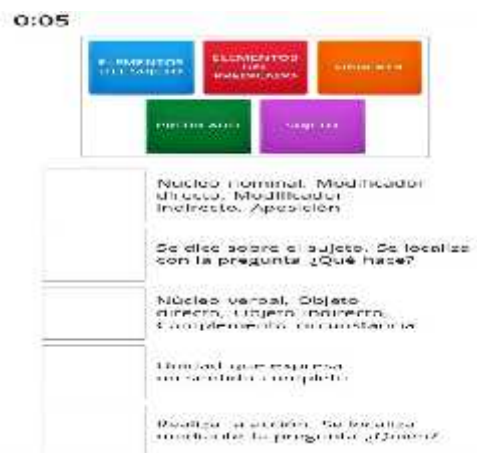


Diptongo e hiato



<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8219794-palabras-con-diptongo-e-hiato.html>

Elementos de la oración (sustantivo, artículo, verbo, modificadores, género y número)



<https://wordwall.net/es/resource/21374345>

Elementos de la comunicación.



https://kahoot.it/challenge/04908567?challenge-id=a6823cd0-80bf-438c-84d1-cf3668af431f_1636420667299

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DEL PROYECTO

**Las buenas preguntas superan a
las respuestas fáciles**

Paul Samuels

4. RESULTADO DEL PROYECTO.

OBJETIVO DEL PROYECTO	RESULTADOS
Fundamentar teóricamente desde la literatura científica la incidencia de la Gamificación en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo.	Se realizó la completa valoración de los principales conceptos, por varios autores, a través de diferentes marcos, el conceptual, el teórico y el legal.
Diagnosticar la situación actual del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo.	El diagnostico permitió conocer el estado real de la situación en Escuela de Educación Básica 2 de Mayo, objeto de estudio y determinar el estado actual del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura
Diseñar un Plan de Capacitación sobre Gamificación para el mejoramiento del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo.	Se diseñó un Plan de Capacitación sobre Gamificación para el mejoramiento del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo.

Evaluar el Plan de Capacitación sobre Gamificación para el mejoramiento del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación.	La evaluación de la propuesta es importante porque permite conocer los resultados y el alcance que tuvo la misma dentro de su aplicación para ello se socializa con el directivo y docentes la importancia de fortalecer la Gamificación para el mejoramiento del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación.
--	--

4.3. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

El Plan de Capacitación sobre Gamificación para el mejoramiento del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo. será evaluado por medio de la Guía de Evaluación de procesos y resultados.

Participantes: Docentes de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo.

Fecha: Nov/2021

Responsables:

Dimensión de la evaluación

1. Efectividad de la Propuesta
2. Relevancia de la Propuesta

Escala Valorativa

A = Óptima	= Superior al 80% de calidad y/o rendimiento
B = Aceptable	= Entre el 60% y el 79% de calidad y/o rendimiento
C = Mínimo	= Entre el 40% y el 59% de calidad y/o rendimiento
D = Deficitaria	= Menos del 40% de calidad y/o rendimiento

Para el desarrollo de la evaluación se tomó en consideración la guía adjunta en los anexos la misma que permite conocer como el docente emite su valoración tomando como base dos dimensiones la primera la efectividad de la propuesta y la segunda su relevancia dentro de este contexto se marcó la valoración de grados de cumplimiento y de corresponsabilidad la evaluación fue asignada y realizada con los docentes de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo , los resultados de la misma son los siguientes.

Tabla 23 Valoración de dimensiones

DIMENSIONES DE EVALUACION	A	B	C	D
EFFECTIVIDAD DE LA PROPUESTA				
1: Grado de cumplimiento de la programación	X			
2: Grado de cumplimiento de los objetivos	X			
RELEVANCIA DE LA PROPUESTA				
3: Grado de correspondencia de los contenidos con la los plateados en la propuesta	X			
4: Grado de aceptación y acogida por los docentes	X			
TOTAL				
PORCENTAJE	90			

Fuente: Docentes de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo

Elaboración: Investigadora

La tabla de validación de las dimensiones permite ver el resultado de la aplicación de la guía de la evaluación tomando en cuenta la efectividad de la propuesta a través del grado de cumplimiento del programa y el grado de cumplimiento de los objetivos y la relevancia de la propuesta destacando el grado de corresponsabilidad de los docentes y del impacto en los estudiantes, los resultados son claros y del 90% de la población el 90 % considera que la dimensión de la propuesta planteada fue óptima mientras , ninguno de los que intervienen en la evaluación da calificaciones negativas por cuanto es importante destacar el grado absoluto de aceptación y acogida que tuvo el proyecto de desarrollo dentro Escuela de Educación Básica 2 de Mayo.

Tabla Valoración

VALORACIÓN GENERAL DE LA PROPUESTA	CRITERIO %
1: Grado de cumplimiento de la programación	90
2: Grado de cumplimiento de los objetivos	90
3: Grado de correspondencia de contenidos-social	90
4: Grado de impacto de la propuesta en la comunidad educativa	90

Fuente: Escuela de Educación Básica 2 de Mayo

Elaboración: Investigadora

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La educación genera confianza. La
confianza genera esperanza. La
esperanza genera paz

Confucio

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Una vez realizado el proceso de investigación se plantean las siguientes conclusiones en función de los objetivos las mismas que se detallan a continuación:

- En este trabajo se fundamentó teóricamente desde la literatura científica la incidencia de la la incidencia de la Gamificación en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo , lo más importante fue obtener información suficiente de diversos autores porque con su criterio fundamenta la presente investigación lo que más ayudó en este proceso es que existen varios artículos relacionados con el tema que destacan la importancia de las actividades de la gamificación en los procesos de evaluación formativa de estudiantes , lo más difícil del proceso investigativo fue, la selección del contenido ya que se encuentran varia publicaciones, textos o artículos que no brindan el aporte científico necesario y no pueden ser tomadas como referencia. En el mundo de las TICs un contenido deja ser novedoso en cuestión de horas. Es por ello que la investigación teórica debe ser muy prudente.
- En Escuela de Educación Básica 2 de Mayo, objeto de estudio se pudo determinar el estado actual del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y

literatura , lo más importante de este proceso es que el diagnostico se lo realizó mediante la aplicación de encuestas a los docentes de los cuales se determinó que los dos docentes no tienen conocimientos básicos de la aplicación de la gamificación , lo que más ayudó fue la colaboración de todo el personal administrativo y directivos ya que gracias a ello se establecieron grupos focales para poder dirigir la propuesta de manera más efectiva, lo más difícil fue tener acceso a las instalaciones ya que el Distrito de Educación no permite que ningún externo tenga acceso a las unidades educativas ,estudiantes y padres de familia u otro personal, fue complicado obtener el visto bueno del distrito.

- El trabajo de investigación permitió diseñar un Plan de Capacitación sobre Gamificación para el mejoramiento del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y literatura de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo., lo más importante del proyecto fue el brindar la posibilidad a los docentes y directora de participar de manera activa porque se diseñaron algunas actividades cada una con propósito, lo que más ayudo fue el interés del personal por organización del aula y estrategias, que le ayuden facilitar el trabajo y se conviertan en una herramienta necesaria para la mejorar el proceso educativo, lo más difícil del diseño fue la selección de los indicadores porque el rol de los mismos es de mucha importancia en la aplicación de la propuesta
- En este trabajo investigativo se evaluó el Plan de Capacitación sobre Gamificación para el mejoramiento del proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media en el área de lengua y

literatura de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo. En la aplicación del Plan de Capacitación Docente, lo más importante del resultado es el criterio favorable de los académicos, porque se realizó las observaciones de las clases con la aplicación de las guías lo que más ayudó es que se tomó en consideración el criterio de todas los docentes, además de la opinión del grupo focal, lo más difícil.

5.2. RECOMENDACIONES

La gamificación es una herramienta didáctica considerarse como nueva, por ello es importante mantener actualizado los fundamentos teóricos y nuevos conceptos que se vinculen a esta temática que facilita y mejora el proceso de aprendizaje y la evaluación formativa de los estudiantes.

- Se recomienda desarrollar un diagnóstico constante para en lo posterior editar algún tipo de dificultad que interrumpa o mejore la calidad del proceso de aprendizaje de los estudiantes al mismo tiempo que su rendimiento académico por lo cual la directora de la Escuela debe generar encuentros y aprovechar los círculos de estudio que se generan semana a semana para realizar este tipo de actividad y evitar contratiempos posteriores
- Es importante recomendar con el desarrollo de monitoreos constantes , se debe considerar gestionar autorizar capacitaciones continuas al Distrito de

Educación, este factor puede apoyar el avance obtenido a través de la realización de la propuesta por ello es importante actualizar continuamente el conocimiento de la gamificación a través de las TICs a los docentes que se vinculan por primera vez a la escuela y a los grados y dotarles de la guía para poderle dar continuidad a la utilización de esta metodología.

- Luego de la implementación y de la evaluación es importante que se tome en consideración los aspectos calificados para procurar mejoras que vayan en beneficio de la temática planteada facilitando el rendimiento académico de los estudiantes y docentes y fortaleciendo la aplicación de estrategias con enfoque tecnológico para favorecer el mejoramiento de la institución educativa.

BIBLIOGRAFIA

- Campaña, J., & Manzano, M. (2019). Universidad Técnica De Ambato. *Repo.Uta.Edu.Ec*, 130.
- Claudio, I. N. G., Guevara, F., Msg, V., Marco, I. N. G., Marín, A., Msg, G., ... Msg, M. (n.d.). *Tecnologías de la Información y Comunicación*.
- Collaguazo-Alvarez, M. E., & Maggi-Barba, M. A. (2020). Aplicación de la Técnica Informática Educaplay como Estrategia para el Aprendizaje de las Biomoléculas, en los Estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Andrés F. Córdova - Cañar, Ecuador [Application of the Educaplay Computer Technique as a Stra. *Revista Scientific*, 2, 12–26. Retrieved from <https://n9.cl/nv5aq>
- Estebaranz, J. M. A. (2017). La evaluación de los aprendizajes. Problemas y soluciones. *Profesorado*, 21(4), 381–404.
- Faytong, F., Borja, L., & Mayorga, G. (2020). Experiencia Kahoot Â®: evaluaciÃ³n continua de conocimientos bÃ¡sicos en las asignaturas de didÃ¡ctica especial y metodologÃ­a de la investigaciÃ³n. *Cuadernos de Educaci3n y Desarrollo*, (120).
- García Gallegos, K. H., Sarmiento Berrezueta, S. M., & Rodríguez Saif, J. M. (2017). Evaluación formativa permanente y su tendencia histórica en el Ecuador. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, VIII(7), 1–9.

- Gómez, I. (2018). Gamificación Y Tecnologías Como Recursos Y Estrategias Innovadores Para La Enseñanza Y Aprendizaje De La Historia. *Educação & Formação*, 3(8), 3–16. Retrieved from <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v5n2/a10v5n2.pdf>
- González, M. (2016). *Hagamos que aprender sea divertido*.
- Guevara, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes*. 79.
- Joya Rodríguez, M. Z. (2020). La evaluación formativa, una práctica eficaz en el desempeño docente. *Revista Científica*, 5(16), 179–193. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2020.5.16.9.179-193>
- Labrador Ruiz de la Hermosa, E., & Villegas Portero, E. (2016). Unir Gamificación y Experiencia de Usuario para mejorar la experiencia docente. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2).
- Martínez Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: Aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opcion*, 33(83), 252–277.
- Meier, C., & de León, A. B. (2021). Gamificación y aprendizaje activo con Kahoot!: creación de exámenes por parte del alumnado. *3C TIC: Cuadernos de Desarrollo Aplicados a Las TIC*, 10(2), 77–99. <https://doi.org/10.17993/3ctic.2021.102.77-99>
- Nebrija, G. C. (2016). Metodología de enseñanza y para el aprendizaje Campus Nebrija. *Global Campus Nebrija*, 134. Retrieved from <https://www.nebrija.com/nebrija-global-campus/pdf/metodologia-ensenanza-aprendizaje.pdf>

- Parra, E., & Torres, M. (2018). La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño Gamification as a learning resource for design teaching Introducción Antecedentes y contexto. *Escuela de Arte y Superior de Diseño de Castelló (España)*, (2254–7592), 160–173. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6994674>
- Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A., & Bracero-Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Cátedra*, 4(1), 98–114. <https://doi.org/10.29166/catedra.v4i1.2815>
- Vázquez-Ramos, F. J. (2021). Una propuesta para gamificar paso a paso sin olvidar el currículum: modelo Edu-Game. *Retos*, 2041(39), 25–33.
- Zepeda Hernández, S., Abascal Mena, R., & López Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 315–326. <https://doi.org/10.35197/rx.12.01.e3.2016.21.sz>

ANEXOS

Anexo 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO UNIDAD DE POSGRADO

Quevedo, 5 de Enero del 2022.

Sr. Ing. Roque Vivas Moreira. MSc.

Decano de la Unidad de Posgrado

En su despacho.

De mi consideración:

Por medio del presente, me permito certificar que el Lcdo. **Lic. MARTHA YENNY LAZ CARREÑO** posgradista de la Maestría en Pedagogía , una vez revisado su **PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO** titulado “**GAMIFICACION EN EL PROCESO DE EVALUACIÓN FORMATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA ESCUELA DE LA EDUCACION BASICA 2 DE MAYO,CANTON EL EMPALME** , me es grato informar que se realizó la respectiva revisión por medio de la herramienta URKUND la cual arrojó un porcentaje del **1 por ciento**, como se detalla a continuación:



Lcdo Angel Bolivar Yepez Yanez .MSc

Director

Lcdo. Angel Bolivar Yepez Yanez. MSc.

Director del Proyecto de Desarrollo.

Anexo 2

Solicitud de realizar la investigación al Directivo



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO UNIDAD DE POSGRADO

El Empalme, 4 de Octubre 2021

LCDA. CANDO ENRÍQUEZ MERCEDES ISABEL

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "2 DE MAYO"

En su Despacho.

Reciba un cordial saludo de quien estudia en esta distinguida Universidad en la unidad de Posgrado Lcda. Laz Carreño Martha Yenny.

Tengo el agrado de dirigirme a usted, con la finalidad pedirle el permiso correspondiente para poder realizar mi proyecto de desarrollo con el tema: **GAMIFICACION EN EL PROCESO DE EVALUACIÓN FORMATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA 2 DE MAYO.**

Estamos realizando el proyecto para implementar estrategias y alternativas la cual nos ayuda a la solución de un problema dando respuestas a las necesidades de la institución y su docente.

Esperando su permiso y aprobación sin más que solicitarle le quedo muy agradecida.


Lcda. Laz Carreño Martha Yenny
POSGRADISTA




Recibido

Anexo 3 Solicitud de Aceptación



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA

"2 DE MAYO"

El Empalme - Guayas

El Empalme, 5 de Octubre 2021

LCDA. Laz Carreño Martha Yenny

Posgradista de la UTQ.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE QUEVEDO

Reciba un cordial saludo de quien dirige esta distinguida escuela de educación Básica 2 de Mayo deseándole éxitos en sus estudios para el bienestar de los educandos.

Tengo el agrado de dirigirme a usted, con la finalidad de otorgarle el permiso correspondiente para que realice su proyecto de desarrollo con el tema:
GAMIFICACION EN EL PROCESO DE EVALUACIÓN FORMATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA 2 DE MAYO.

Acogiendo su proyecto interesante para nuestra institución le damos la cordial bienvenida directivos, docentes y estudiantes que participarán en este proyecto.



Lcda. Cando Enríquez Mercedes Isabel

Directora

Anexo 4

Petición de Capacitación



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

UNIDAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA

El Empalme 18, de Octubre 2021

Lcda. Mercedes Isabel Cando E.

Directora de la Esc. Educ. Básica 2 de Mayo

En su despacho

De mi consideración,

Lcda. Laz Carreño Martha Yenny con C.I. 1712502374, Maestrante en Pedagogía de la universidad Estatal de Quevedo. Le extiende un cordial saludo, deseándole éxito en sus funciones desempeñadas por el bienestar de la comunidad educativa.

El presente documento es para solicitarle el permiso de realizar una capacitación de gemificación a los estudiantes de la institución que usted preside de básica media de séptimo año.

Presentándole el cronograma para realizar la capacitación esperando sea aceptada la petición le doy gracias de antemano.

Atentamente,




Lcda. Laz Carreño Martha
Maestrante



Anexo 5



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

UNIDAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PEDAGOGIA

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA DE LA ESCUELA “2 DE MAYO”

Reciba un cordial saludo la siguiente Entrevista tiene como **Objetivo** Evaluar la incidencia de la Gamificación en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo , que ayudará a responder los objetivos de trabajo de la presente investigación; dejando constancia de nuestro compromiso en guardar absoluta reserva a la información que usted nos proporcione, expresando desde ya nuestros sinceros reconocimientos por el apoyo brindado por ustedes.

Instrucción: Responder de la manera más fidedigna y apegada a la realidad, en cada una de las preguntas planteadas en el cuestionario adjunto.

1.- ¿Cuál es la asignatura de más bajo rendimiento académico en la institución que usted dirige?

ASIGNATURAS	()
Lengua y literatura	()
Matemáticas	()
Ciencias	()
Sociales	()

2.- ¿Qué tipo de tecnología utilizan sus docentes al impartir sus clases?

TECNOLOGIA	
Fichas pedagógicas en línea	()
Correo Electrónico	()
Llamadas telefónicas	()
Zoom	()
WhatsApp	()
Meet	()

3.- ¿Está usted de acuerdo que sus docentes utilicen juegos tecnológicos en el desarrollo de las clases?

ALTERNATIVAS

Si	()
No	()
Tal vez	()

4.- ¿Conoce usted como directivo lo que es : Gamificación?

ALTERNATIVAS

Si	()
No	()
No sabe	()

5.- ¿Cómo identifica usted a sus docentes?

ESTRATEGIAS

Tradicionalistas	()
Contemporáneos	()
Tecnológicos	()
Innovadores	()

6.- ¿Está usted de acuerdo que los estudiantes de séptimo básica media de la institución reciban capacitaciones permanentes?

ALTERNATIVAS

Si	()
No	()
Talvez	()

7.- ¿Conoce usted las siguientes aplicaciones tecnológicas que se detallan a continuación?

**APLICACIONES
TECNOLOGICAS**

Educaplay	()
Kahoot	()
Word Wall	()
Ninguna	()

8.- ¿Está usted de acuerdo con los temas de capacitación a los estudiantes sobre:
Kahoot, Educaplay, Cerebrity, Worwald?

APLICACIONES

Si	()
No	()

9.- ¿De qué manera a usted recomendaría que sean las capacitaciones?

CAPACITACIONES

Combinadas	()
Virtual	()
Presencial	()

9.- ¿Cuál considera usted la manera apropiada de realizar las capacitaciones?

ALTERNATIVAS

Teórica	()
Practica	()
Teórica, practica y lúdicas	()

10.- ¿De qué manera se cubre el servicio de internet la institución?

ALTERNATIVAS

Pago de los padres de Familia ()

Pago de los docentes de la Institución ()

Pago del Distrito de Educación 09D15 ()

GRACIAS POR SU COLABORACION

Anexo 6



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

UNIDAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PEDAGOGIA

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL SÉPTIMO AÑO BÁSICO DE
LA ESCUELA “2 DE MAYO”.**

Reciba un cordial saludo la siguiente Encuesta tiene como **Objetivo** Evaluar la incidencia de la Gamificación en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo , que ayudará a responder los objetivos de trabajo de la presente investigación; dejando constancia de nuestro compromiso en guardar absoluta reserva a la información que usted nos proporcione, expresando desde ya nuestros sinceros reconocimientos por el apoyo brindado por ustedes.

Instrucción: Responder de la manera más fidedigna y apegada a la realidad, en cada una de las preguntas planteadas en el cuestionario adjunto.

1.- ¿Qué asignatura considera usted que se dificulta en el proceso de enseñanza vía online?

ASIGNATURAS

- | | |
|---------------------|-----|
| Lengua y literatura | () |
| Matemáticas | () |
| Ciencias | () |
| Sociales | () |

2.- ¿ConCuál de las siguientes herramientas usted trabaja en sus clases?

ALTERNATIVAS

- | | |
|----------------------|-----|
| Fichas pedagógicas | () |
| Correo Electrónico | () |
| Llamadas telefónicas | () |

Zoom ☐
WhatsApp ☐

3.- ¿Está usted de acuerdo utilizar herramientas que permitan aprender jugando?

ALTERNATIVAS

Si ☐
No ☐
Talvez ☐

4.- ¿Conoce usted el término Gamificación?

ALTERNATIVAS ☐

Si ☐
No ☐
Talvez ☐

5.- ¿Qué tipos de estrategias utiliza usted al momento de enseñar por la vía online?

ALTERNATIVAS

Solo Explica ☐
Proyectos ☐
No explica ☐
Utiliza plataformas de juegos ☐

6.- ¿Está usted de acuerdo con capacitaciones para sus estudiantes que les permitan aprendan a utilizar plataformas relacionadas a la Gamificación?

ALTERNATIVAS

Si ☐
No ☐
Talvez ☐

7.- ¿Conoce usted las siguientes herramientas tecnológicas que se detallan a continuación?

Alternativa
Educaplay ☐

Kahoot	☐
Word Wall	☐
Ninguna	☐

8.- ¿Cómo considera usted que deben ser la capacitación para sus estudiantes?

ALTERNATIVA

Virtual	☐
Presencial	☐

9.- ¿Cuál considera usted la manera apropiada para que se dicten la capacitación?

ALTERNATIVAS

Teórica	☐
Practica	☐
Teórica, practica y lúdicas	☐

10.- ¿De qué manera cree usted que sus estudiantes obtienen internet para recibir sus clases?

ALTERNATIVAS

Plan	☐
Wiffi	☐
Recargas	☐
Internet fijo	☐
Ninguna	☐

GRACIAS POR SU COLABORACION

Anexo 7



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

UNIDAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PEDAGOGIA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA “2 DE MAYO”

Reciba un cordial saludo la siguiente Encuesta tiene como **Objetivo** Evaluar la incidencia de la Gamificación en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes de séptimo año de educación básica media de la Escuela de Educación Básica 2 de Mayo , que ayudará a responder los objetivos de trabajo de la presente investigación; dejando constancia de nuestro compromiso en guardar absoluta reserva a la información que usted nos proporcione, expresando desde ya nuestros sinceros reconocimientos por el apoyo brindado por ustedes.

Instrucción: Responder de la manera más fidedigna y apegada a la realidad, en cada una de las preguntas planteadas en el cuestionario adjunto.

¿Qué asignatura considera usted, que presenta mayor dificultad en el proceso de aprendizaje?

ASIGNATURAS

Lenguaje y Literatura	()
Matemáticas	()
Ciencias Naturales	()
Ciencias Sociales	()

¿Cuál fue la herramienta tecnológica que le proporciono su docente durante el dictado de clases?

HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS

Fichas Pedagógicas	()
Correo Electrónico	()

Llamadas Telefónicas ☐
Zoom ☐
WhatsApp ☐

3.- ¿Está usted de acuerdo que su maestra utilice juegos tecnológicos en el desarrollo de la clase?

ALTERNATIVAS

Si ☐
No ☐
Talvez ☐

4.- ¿Conoce usted el término Gamificación?

Alternativas

Si ☐
No ☐
Talvez ☐

5.- ¿Qué tipos de estrategias utiliza el docente al momento de enseñar por la vía online?

ESTRATEGIAS

Solo Explica ☐
Juegos lúdicos ☐
No explica ☐
Hace copiar de las fichas ☐

6.- ¿Está usted de acuerdo recibir capacitaciones para aprender a utilizar nuevas herramientas tecnológicas?

Alternativas

Si ☐
No ☐
Talvez ☐

7.- ¿Conoce usted las siguientes herramientas tecnológicas que se detallan a continuación?

HERRAMIENTAS

Educaplay	☐
Kahoot	☐
Word Wall	☐
Ninguna	☐

8.- ¿De qué manera le gustaría recibir capacitaciones?

CAPACITACIÓN

Virtual	☐
Presencial	☐

9.- ¿Cuál considera la manera apropiada de recibir capacitaciones?

ALTERNATIVAS

Teórica	☐
Practica	☐
Teórica, practica y lúdicas	☐
Alternativas	☐

10.- ¿De qué manera obtienes usted internet para recibir sus clases?

INTERNET

Plan	☐
Wifi	☐
Recargas	☐
Internet fijo	☐

GRACIAS POR SU COLABORACION

Anexo 9



Entrevista a la Directora de la Escuela

Anexo 10

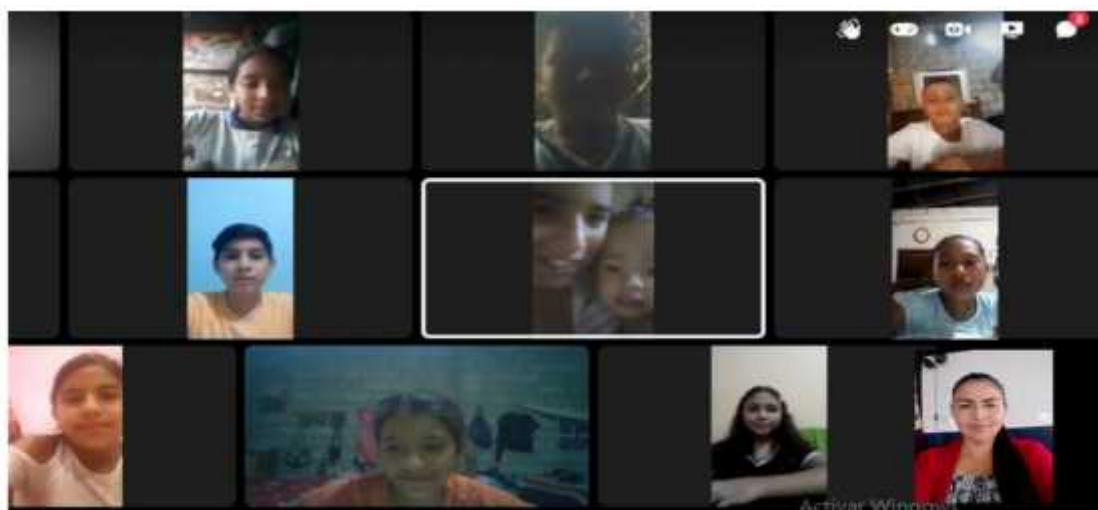


Anexo 12



Entrega del documento al directivo sobre el permiso para el desarrollo del Plan de capacitación

Anexo 13



Capacitación en Zoom con los estudiantes de la Escuela