



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA

INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES**

TEMA:

GAMIFICACIÓN EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA DE LAS
ASIGNATURAS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación
Mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

Autor:

Terán Cortez Darwin Patricio

Tutor: José Manuel Gómez PHD.

QUITO-ECUADOR

2020

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, **Darwin Patricio Terán Cortez**, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre **Gamificación en los procesos de enseñanza de las asignaturas de educación general básica**, como requisito para optar al grado de **Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales** y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 31 días del mes de Octubre de 2020, firmo conforme:

Autor: Darwin Patricio Terán Cortez

Firma:



Número de Cédula: 1707038251

Dirección: Pichincha, Quito, Puengasí, Orquídeas

Correo Electrónico: dteran_idce@hotmail.com

Teléfono: 0984043545

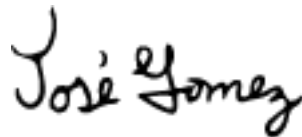
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación **GAMIFICACIÓN EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA DE LAS ASIGNATURAS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA** presentado por Darwin Patricio Terán Cortez, para optar por el Título de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales,

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 21 de Abril del 2021



.....

José Manuel Gómez PHD.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 21 de Abril del 2021



.....

Darwin Patricio Terán Cortez

1707038251

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: GAMIFICACIÓN EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA DE LAS ASIGNATURAS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, previo a la obtención del Título de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 21 de Abril del 2021

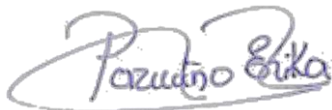
.....

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....

VOCAL



.....

VOCAL

DEDICATORIA

Una vez culminada la carrera de Maestría en Educación con Mención en Pedagogía en Entornos Digitales, dedico la obtención de este título a mi familia, por la comprensión y apoyo brindado durante todo el tiempo de formación.

Expresándoles que todo el trabajo y sacrificio fue por ustedes y para ustedes.

AGRADECIMIENTO

Mi más profundo agradecimiento a la Universidad Tecnológica Indoamérica por haberme abierto las puertas de su Campus de Estudio y también, a todos los docentes que fueron parte del proceso de formación de la presente Maestría. Expreso a ustedes mi admiración y respeto.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Portada	i
Aprobación del Tutor.....	iii
Declaración de Autenticidad.....	iv
Aprobación Tribunal.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Resumen Ejecutivo.....	xiii
Abstract.....	xiv
Introducción.....	1
Justificación.....	3
Planteamiento del Problema.....	4
Formulación del Problema.....	7
Objetivos.....	7

CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO

Antecedentes.....	8
Gamificación.....	11
Técnicas Lúdicas.....	12
Metodología Werbach.....	13
Gamificación y Evaluación.....	14
Kahoot.....	15
Quizizz.....	15
Quizlet.....	16
Educaplay.....	16
H5P.....	17
Sistemas de estudio gamificados.....	17
Teoría constructivista en gamificación.....	19
Motivación.....	20
Gamificación y motivación.....	21
Rendimiento académico.....	21
Evaluación y rendimiento académico.....	22

La educación para personas con escolaridad inconclusa.....	23
Educación escolarizada extraordinaria.....	23
El acompañamiento de los docentes en educación extraordinaria.....	24
El currículo de la educación general básica superior.....	25

CAPÍTULO II DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma y tipo de investigación.....	28
Población y muestra.....	29
Técnica de recolección de datos.....	29
Operacionalización de las variables.....	31
Aplicación del instrumento.....	34

CAPÍTULO III LA PROPUESTA

Título.....	45
Introducción.....	45
Objetivos.....	46
Contenidos y destrezas.....	46
Diseño instruccional de actividades para Lengua y Literatura.....	49
Diseño instruccional de actividades para Ciencias Naturales	53
Diseño instruccional de actividades para Ciencias Sociales.....	56
Diseño instruccional de actividades para Matemática.....	59
Diseño instruccional de actividades para Inglés.....	62
Conclusiones.....	65
Recomendaciones.....	67
Bibliografía.....	68
Anexos.....	74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1.- Fases de implementación de la metodología.....	14
Tabla N°2.- Variable independiente: Estrategias de Gamificación.....	31
Tabla N°3.- Variable dependiente: Procesos de Enseñanza.....	33
Tabla N°4.- Cantidad de contenidos aceptados por los estudiantes.....	34
Tabla N°5.- Diseño de actividades por parte del maestro.....	35
Tabla N°6.- Diseño de actividades por parte del maestro.....	36
Tabla N°7.- Diseño de actividades por parte del maestro.....	37
Tabla N°8.- Software que ofrece contenido educativo gamificado.....	38
Tabla N°9.- Utilización de recursos web.....	39
Tabla N°10.- Utilización de recursos web.....	40
Tabla N°11.- Utilización de las aulas virtuales institucionales.....	41
Tabla N°12.- Utilización de las aulas virtuales institucionales.....	42
Tabla N°13.- Utilización de simuladoras y actividades interactivas.....	43

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1.- Árbol del problema.....	6
Gráfico N°2.- Cantidad de contenidos aceptados por los estudiantes.....	34
Gráfico N°3.- Diseño de actividades por parte del maestro.....	35
Gráfico N°4.- Diseño de actividades por parte del maestro.....	36
Gráfico N°5.- Diseño de actividades por parte del maestro.....	37
Gráfico N°6.- Software que ofrece contenido educativo gamificado.....	39
Gráfico N°7.- Utilización de recursos web.....	40
Gráfico N°8.- Utilización de recursos web.....	41
Gráfico N°9.- Utilización de las aulas virtuales institucionales.....	42
Gráfico N°10.- Utilización de las aulas virtuales institucionales.....	43
Gráfico N°11.- Utilización de simuladoras y actividades interactivas.....	44

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N°1.- Kahoot.....	49
Imagen N°2.- Educaplay.....	50
Imagen N°3.- H5P.....	51
Imagen N°4.- Quizizz.....	56
Imagen N°5.- Quizlet.....	62

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCION DE POSGRAGO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES

TEMA: GAMIFICACIÓN EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA DE LAS ASIGNATURAS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

AUTOR: Darwin Patricio Terán Cortez
TUTOR: José Manuel Gómez PHD

RESUMEN EJECUTIVO

El constante avance de la tecnología y de las aplicaciones informáticas que ofrecen herramientas con contenido educativo, obliga a una actualización permanente de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por este motivo, es necesario identificar herramientas de gamificación que permitan a los estudiantes interactuar con los objetos de aprendizaje, incrementar su motivación hacia el aprendizaje y, a los docentes obtener una retroalimentación automática sobre el estado académico de sus estudiantes. De este modo, la presente investigación se realizó con el objetivo de desarrollar estrategias de gamificación para el proceso de enseñanza en las materias que pertenecen al currículo de la Educación General Básica superior de la Unidad Educativa PCEI Primero de Mayo, con el fin de incrementar el rendimiento académico y la motivación hacia el aprendizaje. El trabajo de investigación se lo desarrolló bajo el paradigma cuantitativo, con una investigación básica y aplicada, el estudio fue de tipo descriptivo con el fin de registrar, analizar e interpretar datos de una encuesta. La técnica de muestreo escogida fue la de muestreo estratificado, escogiendo a 15 estudiantes del paralelo A de Educación General Básica Superior. La técnica para la recolección de datos es la encuesta y se utilizó como instrumento al cuestionario. Se obtuvo información que evidencia la necesidad de implementación de herramientas y recursos gamificados. Por este motivo se ha propuesto un conjunto de actividades para cada asignatura utilizando aplicaciones como Kahoot, Quizizz, Quizlet, Educaplay y H5p. Todas las actividades han sido desarrolladas a partir de un diseño instruccional para su correcta aplicación. Los directivos de la Institución han validado la propuesta presentada en el presente trabajo y han manifestado su intención de que se implementen recursos gamificados desde la próxima unidad de estudio.

DESCRIPTORES: Actividades interactivas, Educación General Básica Gamificación.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCION DE POSGRAGO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES

THEME: GAMIFICATION IN THE TEACHING PROCESSES OF BASIC GENERAL EDUCATION SUBJECTS

AUTHOR: Darwin Patricio Terán Cortez
TUTOR: PHD. José Manuel Gómez

ABSTRACT

The constant development of technology and computer applications that offer tools with educational content, requires a permanent update of the teaching and learning processes. For this reason, it is necessary to identify gamification tools that allow students to interact with learning objects, increase their motivation towards learning; and for the teachers, to obtain automatic feedback on the academic status of their students. In this way, the present investigation was carried out with the objective of developing gamification strategies for the teaching process in the subjects that belong to the curriculum of the Higher Basic General Education at “PCEI Primero de Mayo” Educational Unit; to increase academic performance and motivation towards learning. The research was developed under the quantitative paradigm, with basic and applied research. The study was descriptive to record, analyze, and interpret data from a survey. The sampling technique chosen was stratified sampling, choosing 15 students from parallel A of Higher Basic General Education. The technique for data collection is the survey and the questionnaire was used as an instrument. Information was obtained that evidences the need to implement gamified tools and resources. For this reason, a set of activities has been proposed for each subject using applications such as Kahoot, Quizizz, Quizlet, Educaplay, and H5p. All the activities have been developed from an instructional design for their correct application. The directors of the institution have validated the proposal presented in this work and have expressed their intention that gamified resources will be implemented from the next unit of study.

KEYWORDS: Basic General Education, gamification, interactive activitie

INTRODUCCIÓN

La docencia en Entornos Digitales en la actualidad tiene gran importancia, permite que el docente desarrolle variadas estrategias de aprendizaje que favorecen la comprensión de las distintas asignaturas que son parte del currículo nacional en la Educación General Básica.

Así, la línea de investigación primaria del presente proyecto será la Docencia en Entornos Digitales, ya que es importante que los docentes se alimenten de nuevas herramientas innovadoras que le permitan cumplir sus nuevos roles que la presente época exige.

Del mismo modo, el empleo de herramientas tecnológicas en los procesos educativos permite que los maestros sean más creativos al momento de planificar sus clases, y en los estudiantes provoca un efecto motivador hacia el aprendizaje.

El desarrollo del presente proyecto se basa en uno de los postulados de la (Unesco,2017) en donde se concluye que, con respecto del uso, implica definir estándares de uso de TIC en la profesión docente que estén integrados, o al menos alineados, a los estándares pedagógicos del país; incorporar el uso de TIC (estándares) en los sistemas de evaluación de docentes, de forma tal de integrar el uso de TIC al desarrollo de la carrera docente; incorporar los estándares de uso de TIC para profesores en el currículum de formación de nuevos profesores, de forma tal de asegurar que las futuras generaciones de docentes cuenten con las competencias necesarias para aprovechar estas tecnologías en su ejercicio profesional; y desarrollar sistemas de apoyo al desarrollo profesional que incluyan tanto los cursos necesarios para desarrollar las competencias definidas, como redes de soporte que aseguren un apoyo continuo durante el proceso de adopción de estas tecnologías (Unesco, 2017)

La Unidad Educativa PCEI Primero de Mayo, presta sus servicios educativos a personas con escolaridad inconclusa, enmarcando su accionar en el capítulo sexto artículo 50 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural que dice: “La educación para jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa es un servicio educativo para quienes no hayan podido acceder a la educación escolarizada obligatoria en la

edad correspondiente. Este tipo de educación mantiene el enfoque curricular y los ejes que atraviesan el currículo de los niveles descritos con anterioridad, pero con las características propias de la etapa adulta, privilegiando los intereses y objetivos de ésta.”.

Según la Ley Orgánica de Educación Intercultural, la educación semipresencial es aquella en la que no se exige una asistencia regular del estudiante al establecimiento educativo y requiere de un trabajo estudiantil independiente con un requisito de acompañamiento presencial periódico. La modalidad semipresencial puede realizarse a través de internet o de otros medios de comunicación (LOEI, 2011). La educación semipresencial permite, a personas que por diversas razones no han podido estudiar en su tiempo, una nueva oportunidad para prepararse, conseguir su título de bachiller para mejorar su situación socioeconómica.

La oferta educativa semipresencial, requiere mayor trabajo autónomo del estudiante, porque varias de sus actividades las debe desarrollar vía conexión de internet. Para ello la institución educativa cuenta con un complejo educativo virtual propio, compuesto de páginas Web, plataforma educativa Moodle, salas de video colaboraciones y espacios para la comunicación vía correos electrónicos y redes sociales.

El proceso educativo se encuentra dividido por semanas, en las que el estudiante tiene acceso a una serie de materiales escritos y multimedia, además los estudiantes asisten presencialmente los fines de semana o por video conferencia.

La institución educativa se encuentra interesada en implementar herramientas de gamificación en los procesos educativos tanto en la Educación General Básica como en el Bachillerato, con el fin de conseguir que sus estudiantes fomenten los conocimientos de las distintas materias de estudio y puedan construir conocimiento a partir de la utilización de herramientas tecnológicas.

Por último, la situación sanitaria mundial a causa de la pandemia provocada por el virus Covid-19, ha provocado que la educación de un giro hacia la

virtualidad. En el Ecuador El Ministerio de Educación mediante Comunicado Oficial del 8 de abril de 2020 comunicó que el presente año el Ciclo Sierra y Amazonía concluirá de forma no presencial, con el compromiso de evaluar las condiciones de regreso a clases el próximo año escolar. Del mismo modo, mediante la publicación de los lineamientos de inicio de clases en la Región Costa y Galápagos, se resuelve que, durante el año lectivo 2020-2021, los procesos de enseñanza y aprendizajes serán realizados desde casa.

Durante toda la investigación se evidenciará diversas experiencias con herramientas de gamificación y se expresará los resultados obtenidos, tanto en lo académico como en la satisfacción de los estudiantes hacia la recepción del material de estudio y los conocimientos.

JUSTIFICACIÓN

El propósito de la investigación es el integrar herramientas tecnológicas al currículum y el desarrollo de competencias digitales acordes a los desafíos como: resolución de problemas, pensamiento lógico y crítico, toma de decisiones trabajo en equipo y colaborativo. La identificación de este tipo de herramientas puede mejorar el rendimiento de los estudiantes y mejorar la actual metodología de trabajo.

De esto se desprende la importancia de la presente investigación, donde la Institución Educativa tiene como fin el desarrollo integral del estudiante, brindando a todos quienes ingresan a estudiar un ambiente de calidez relacionado con la calidad de la educación. Todo esto con el apoyo de los hogares o de quienes se encuentran en responsabilidad del estudiante. De esta manera se desprende los beneficiarios del presente trabajo investigativo serán: la institución educativa que pretende mejorar sus procesos de enseñanza y los estudiantes que podrán contar con herramientas que les permitirán incrementar sus conocimientos y mejorar la experiencia del aprendizaje.

La presente investigación se encuentra revestida de originalidad, ya que su concepción está relacionada con una problemática existente dentro Unidad

Educativa PCEI “Primero de Mayo”, problemática que el colegio ha venido identificando en sus procesos educativos desde hace varios períodos lectivos y que es necesaria una vía de solución mediante la implementación de estrategias de gamificación, además su realización es factible ya que las autoridades se encuentran interesadas en cambiar su modelo educativo y brindan toda la ayuda necesaria en el acceso de la información.

El proceso investigativo se realizará con una profunda base conceptual, sobre las nuevas tendencias comunicacionales, estrategias metodológicas, rendimiento académico, formas de evaluación, lo que le dará una utilidad teórica que puede convertirse en una fuente de consulta fiable para quienes pretendan realizar investigaciones sobre el campo.

Los resultados que se pretenden obtener, al finalizar la investigación, deberán causar impacto sobre la problemática identificada, con la expectativa que se encuentre vías de solución y mejores resultados en lo que se refiere a las actividades académicas.

Del mismo modo, luego de haber culminado el proceso de investigación, se planteará una propuesta educativa que permita mejorar el proceso de enseñanza con la utilización de las nuevas tecnologías, lo que le dará también utilidad práctica al trabajo de investigación.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Unidad Educativa PCEI “Primero de Mayo”, es una institución educativa semipresencial con cuarenta años en el ejercicio de sus labores educativas. Durante los primeros años de funcionamiento, la principal herramienta de comunicación Estudiante-Institución fue mediante medios escritos, cartas, guías de estudio impresas, módulos institucionales y demás. Con el paso de los años, y con el desarrollo de las comunicaciones se ha venido implementando nuevas formas de comunicación, como E-mails, Redes sociales, Blogs, Aulas Virtuales y Salas de Video Conferencia.

El vertiginoso desarrollo de la tecnología y las comunicaciones obliga a las instituciones educativas a mantenerse a la par de las nuevas tendencias en los procesos de enseñanza, ofreciendo así un mejor servicio educativo utilizando herramientas eficientes de aprendizaje a quienes por diversos motivos no pueden asistir de forma regular al Colegio, y han escogido a la educación Semipresencial como su medio de desarrollo.

La Educación Semipresencial, requiere de una comunicación efectiva entre profesor y alumnos, varios son los medios que hoy en día se ofrecen en forma gratuita y al alcance de todos para cumplir este fin.

El presente proyecto pretende identificar, en primera instancia, las herramientas de gamificación que los docentes puedan aplicar en las distintas ramas del conocimiento y, en segunda instancia, implementar dichas herramientas en los procesos de enseñanza para mejorar la transmisión y construcción del conocimiento.

Es evidente, durante todos los años de servicio educativo, que el rendimiento académico de los estudiantes que han estudiado o han obtenido su bachillerato en la institución ha estado acorde a los estándares educativos emitidos por la autoridad educativa, llegando un porcentaje significativo a obtener cupos en las universidades estatales y varios han podido conservar o concursar por sus puestos de trabajo. Así mismo, varios llegan a la institución sólo con el fin de obtener el título, más no por incrementar sus conocimientos. Ésta diversidad requiere primero, pretender encaminar los procesos educativos hacia la excelencia académica y, segundo motivar hacia el aprendizaje a aquellos estudiantes que llegan a la institución sólo con el fin de graduarse.

Es por ello, la implementación de las nuevas herramientas de gamificación pretende motivar al estudiante hacia la obtención del conocimiento, construyendo espacios en los que el estudiante construya su aprendizaje, interactuando con sus compañeros y tutores, investigando y produciendo.

Árbol del Problema

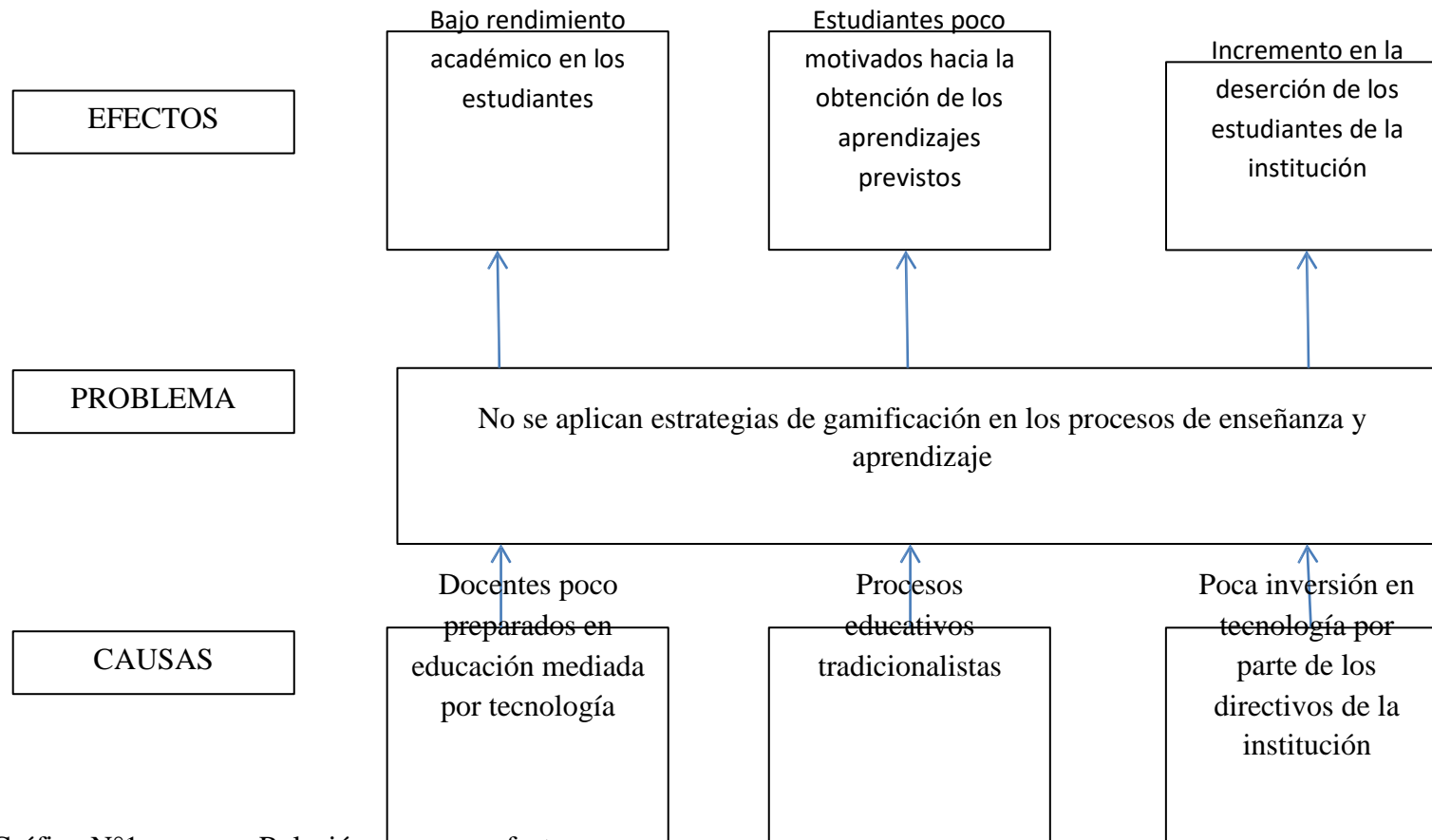


Gráfico N°1
Elaborado por:

Relación causas y efectos
Darwin Terán Cortez (2020)

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿La utilización de estrategias de gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de Educación General básica Superior mejorará el rendimiento de los estudiantes y la motivación de estos hacia el aprendizaje de los contenidos de las diferentes asignaturas?

OBJETIVO

Objetivo General

Desarrollar estrategias de gamificación para el proceso de enseñanza en las materias que pertenecen al currículo de la Educación General Básica superior de la Unidad Educativa PCEI Primero de Mayo, con el fin de incrementar el rendimiento académico y la motivación hacia el aprendizaje.

Objetivos Específicos

- ✓ Identificar las herramientas de gamificación que se ajustan a la realidad de la institución y de las asignaturas de estudio.
- ✓ Determinar la necesidad de los estudiantes de utilización de herramientas de gamificación en el proceso de aprendizaje en las diferentes asignaturas
- ✓ Diseñar herramientas de gamificación aplicables a las distintas asignaturas que son parte del currículo de la Educación General Básica Superior.

CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO Antecedentes de la investigación

En la actualidad, varios son los investigadores que dedican su esfuerzo a identificar estrategias de aprendizaje que se ajusten al tiempo y características de las asignaturas y de los estudiantes que son parte del proceso de enseñanza.

De la misma manera, las estrategias de gamificación están ganando mucho espacio entre los docentes de la actualidad, por lo que se han realizado varias investigaciones sobre este tema. En esta parte del proyecto expondremos tres investigaciones escogidas a partir de una revisión sistemática de información por su contenido y actualidad.

En primer lugar citaremos una investigación realizada en la Universidad de Valladolid, sobre la elaboración de un proyecto de gamificación para un aula bilingüe en el año 2018.

La autora, López, I. (2018), con la elaboración de la investigación, pretende identificar una estrategia metodológica innovadora en respuesta a la utilización de métodos de enseñanza tradicionales, en donde se prioriza la memorización al aprendizaje, planteándose los siguientes objetivos en la investigación:

- ✓ Desarrollar una propuesta de gamificación motivadora que ayude a los alumnos en su proceso de aprendizaje de la asignatura de Ciencias de la Naturaleza utilizando el inglés como lengua vehicular
- ✓ Diseñar y desarrollar un proyecto gamificado que logre involucrar al alumno en su propio proceso de aprendizaje
- ✓ Poner en práctica el proyecto en un aula de Educación Primaria

La metodología de investigación del proyecto está basada en la investigación previa realizada sobre el concepto y de todos los elementos relacionados con el mismo, además de las necesidades y características específicas de los alumnos. Para la creación del proyecto la autora optó por seguir las 10 ideas básicas propuestas por Acebo, (2014), sobre cómo aplicar en el aula un proyecto innovador.

Los resultados y conclusiones del proyecto se pueden resumir diciendo que la aplicación de estrategias metodológicas innovadoras en el aula es una manera eficaz de dar respuesta a las distintas formas de aprender y como el profesor debe adaptarse a las necesidades y características específicas de sus alumnos, por lo tanto un sistema gamificado es una excelente herramienta por su versatilidad y cercanía a los intereses de los estudiantes (López Verde, 2018).

A continuación, y siguiendo con la revisión sistemática, citaremos un proyecto de investigación realizado en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia de Colombia por los autores: Ramírez Castellanos, Iván y Durán Vélez, Ingrid en el 2019.

Los autores pretenden identificar Estrategias pedagógico didácticas centradas en la gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos, afirmando que el juego y la lúdica son estrategias que se vinculan al desarrollo integral del individuo, favoreciendo el trabajo en equipo y el aprendizaje por medio de la experimentación. El proyecto de investigación plantea los siguientes objetivos:

- ✓ Determinar la incidencia de las estrategias pedagógicas-didácticas centradas en la gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos
- ✓ Diagnosticar por medio de instrumentos de observación las necesidades y falencias que presentan los estudiantes.
- ✓ Aplicar instrumentos de indagación a estudiantes y docentes.
- ✓ Diseñar una propuesta sobre la gamificación como estrategia pedagógico-didáctica

La investigación es de tipo descriptiva ya que busca especificar propiedades y características de cualquier fenómeno, como técnicas de recolección de datos los autores aplican la observación y la entrevista semiestructurada para lograr explorar aspectos de la manera más detallada posible.

Como conclusiones y recomendaciones indican que una de las características de la gamificación es el de involucrar factores afectivos a quienes participan en los procesos de aprendizaje. Se pudo demostrar que la gamificación es una estrategia pedagógica que produce un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Se demostró también que la utilización de estrategias mecánicas y dinámicas de juego, inciden positivamente en el desempeño académico de los participantes (Ramírez Castellanos et al., 2019).

Para cerrar este interesante recorrido por los antecedentes investigativos relacionados con nuestro proyecto, citaremos una investigación realizada en nuestro país, concretamente en la Universidad de Guayaquil en el 2019, por los autores: Coello Morán Luis Jonathan y Gavilanes Aray Betsabeth Eufrasia.

Los autores pretenden identificar la incidencia de procesos de enseñanza gamificados en el aprendizaje significativo, analizan el bajo nivel de conocimiento sobre aprendizaje significativo, ya que en la actualidad se transmiten e imparten una gran cantidad de contenidos basados en un esquema repetitivo tradicionalista como es el memorístico, existiendo límites entre los diferentes usos de metodologías participativas activas.

Se plantean los siguientes objetivos:

- ✓ Examinar la influencia de la Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje significativo de los estudiantes a través de análisis bibliográfico y estudio de campo para el diseño de una aplicación Lúdica en el mejoramiento del rendimiento académico en los estudiantes.
- ✓ Explorar el alcance de Gamificación aplicando análisis bibliográficos y metodologías de campo

- Diseñar una aplicación Lúdica mediante métodos bibliográficos y de campo.

Para la elaboración de la investigación se utiliza la inducción como método con el cuál se elabora la teoría explicativa del fenómeno y la deducción para demostrar los contenidos de las teorías científicas, así como también para explicar el fenómeno que se investiga.

Se concluye que, para que un estudiante tenga atención en cada uno de los métodos de gamificación, hay que motivarlos primero, es decir, crear un entorno en el que éste pueda satisfacer sus objetivos aportando su energía y esfuerzo.

Se afirma además que los docentes no se encuentran capacitados correctamente en la aplicación de recursos tecnológicos y software orientados a la educación, su conocimiento es básico, limitándose al uso de Word, Excel y Power Point como aplicaciones utilizadas para uso personal (Coello Morán, L. J., & Gavilanes Aray, 2019).

Gamificación

En una sociedad que cada vez tiene mayores accesos a la información y que los estudiantes son capaces de abstraer y sintetizar conocimientos a partir de la información obtenida de manera ubicua, requieren actividades que mejoren su experiencia de aprendizaje, de tal forma que puedan vencer la monotonía y el aburrimiento al momento de aprender.

Con la aplicación de estrategias de gamificación, que no es más que la aplicación de los principios de los videojuegos en los procesos de aprendizaje, los estudiantes pueden mantener una alta motivación hacia el aprendizaje.

“La gamificación no es una moda si no que se va a instalar en nuestro vocabulario y en nuestras vidas, de la misma forma que Internet lo ha hecho ya” (PARENTE, 2016).

Con el fin de conceptualizar resaltaremos que la gamificación es el empleo de mecánicas que tienen relación con los videojuegos en los procesos de enseñanza de las distintas asignaturas que son parte del currículo propuesto por la autoridad educativa nacional.

Estas mecánicas se las debe plantear en forma de retos de aprendizaje que los mantengan expectantes y motivados. A medida que el estudiante vaya cumpliendo los retos, se debe generar recompensas. Es posible que no exista un video juego de por medio, basta con el diseño del docente de una estrategia de aprendizaje innovadora que presente estas características.

Para respaldar nuestra definición, realizaremos una selección de conceptos que sobre gamificación han propuesto varios autores:

“Gamificación es el uso de mecánicas, componentes y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas” (Valda Sanchez & Arteaga Rivero, 2015).

“Este enfoque lúdico, basado en la competitividad que ofrece el juego, persigue el interés del discente por la materia, colocándole en un rol más activo y estimulándole a través de recompensas” (Sainz de Abajo et al., 2019).

“La gamificación se basa en los rasgos del juego con la finalidad de cautivar al jugador, aumentar la motivación, absorber la atención del alumno, estimularlo, así como fomentar la implicación del alumnado en la tarea” (Martínez Soria, 2018).

Técnicas Lúdicas

El término “lúdica” se lo utiliza para citar a todo aquello que se relaciona con el juego, el entretenimiento o la recreación. Las técnicas lúdicas entonces, son actividades de aprendizaje que tienen por objetivo la incorporación de conocimientos mediante la interacción y las vivencias diarias, brindando al estudiante una experiencia placentera al momento de aprender.

El juego es un potente auto-motivacional, activan las vías de motivación de nuestro cerebro y se experimenta una sensación de bienestar (Kang, 2014) .

El juego nos permite tomar riesgos y aprender por prueba y error, además nos permite adaptarnos a los cambios y resolver problemas sorteando obstáculos.

En resumen, al reconocernos como seres sociales, son actos en los que el niño, niña o personas sin importar la edad, realizan actividades que les provocan placer, despertando su imaginación y la solución de problemas en forma individual o grupal obteniendo conocimientos a partir de ello de modo significativo.

Metodología de implementación de gamificación en el aula de Werbach

Existen varias metodologías diferentes para la aplicación de estrategias de gamificación en el aula, pero luego de haber revisado varias de ellas, la que sintetiza mejor en el criterio del investigador los pasos a desarrollar, es la metodología 6D (Werbach y Hunter, 2012), quienes a través de la observación de juegos de la cotidianidad elaboraron su propuesta para la aplicación en contextos educativos.

Esta metodología sugiere que un juego exitoso debe tener los siguientes elementos:

- ∗ Componentes
- ∗ Mecánicas
- ∗ Dinámicas

Sin embargo estos tres elementos se consolidan en el momento que el diseñador del juego sigue los siguientes pasos:

- ∗ Definir objetivos
- ∗ Definir los comportamientos deseados de los participantes
- ∗ Definir el tipo de jugadores
- ∗ Elegir las actividades a realizar
- ∗ Desarrollar herramientas. (Hernández-Horta et al., 2018)

Las fases de implementación de la metodología la resumiremos en el siguiente cuadro:

TABLA N° 1. Fases de implementación metodológica

FASES	TAREAS	RESULTADOS
1	Definir objetivos	Solución de problemas
		Trabajo en equipo
		Trabajo bajo presión
2	Definir comportamientos deseados	Compromiso
		Integración
		Entusiasmo
3	Definir tipos de jugadores	Interacción entre jugadores
		Interacción con el juego
		Interacción con el mundo
4	Elegir actividades	Individuales
		En Equipo
5	Desarrollar herramientas	Aplicaciones Móviles
		Herramientas Web
		Herramientas aplicables en clase

Fuente: (Hernández-Horta et al., 2018)

Elaborado por: Darwin Terán (2020)

Gamificación y evaluación

En la actualidad las nuevas metodologías y procesos de enseñanza han obligado a los docentes innovadores a mirar la evaluación de los aprendizajes desde otras perspectivas, incorporando a ella entornos educativos mediados por tecnologías, dispositivos móviles, aplicaciones y herramientas web para retroalimentarse de información sobre el avance de sus estudiantes de una forma activa y dinámica.

Las herramientas que permiten la evaluación interactiva de forma sencilla mediante dispositivos móviles, pueden ser de gran ayuda para implementar tanto

la metodología docente como la forma de evaluar (Alejandre Marco & Allueva Pinilla, 2019).

Varias son las aplicaciones y herramientas web, en su mayoría de utilización gratuita, que pueden ser utilizadas para este propósito. Citaremos algunas, de tal forma que el presente proyecto brinde una base conceptual para su posterior aplicación.

Kahoot

Es una aplicación creada con fines educativos que presenta cuestionarios de evaluación, donde el profesor crea concursos con los temas que se pretenden evaluar.

Es una herramienta que ha tenido mucho éxito y acogida entre los docentes por sus presentaciones vistosas y porque para su utilización el estudiante debe tener su dispositivo móvil y una conexión a internet.

Al utilizar Kahoot, los estudiantes se sienten motivados por la competición y por hacer uso de su dispositivo móvil en el aula (Roig Vila et al., 2018).

Quizizz

Herramienta muy parecida a Kahoot que permite realizar un juego de preguntas multijugador que le permite al docente personalizar sus preguntas con el fin de crear concursos divertidos que motiven al estudiante hacia el aprendizaje.

Quizizz permite configurar los juegos de manera pública o privada, se pueden agregar archivos multimedia a las preguntas y compartirlos por diversas plataformas educativas, ya que es compatible con todos los dispositivos.

En el 2018, un estudio realizado por la Universidad de Alicante, La gamificación de la enseñanza del derecho civil: la herramienta Quizizz, concluye, luego de la utilización de la aplicación, que el proceso de aprendizaje mejora y que los estudiantes se sienten motivados para estudiar las asignaturas, así como

que integra al alumnado en la dinámica de la clase (Martínez Martínez et al., 2018).

Quizlet

Haciendo una semejanza con las aplicaciones anteriores, Quizlet también es gratuita, aunque también se puede acceder a una versión de pago, pero con la diferencia que el docente puede elegir una de las unidades de estudio y trabajarlas íntegramente dada la versatilidad de actividades que se permite elaborar.

El proceso investigativo y de revisión sistemática de información permitió descubrir que varias instituciones y docentes están utilizando esta aplicación con resultados muy alentadores, uno de ellos realizado en el 2019 en la Universidad politécnica de Valencia para mejorar la motivación en el aula mediante la aplicación de plataformas de aprendizaje basadas en juegos concluye que Quizlet live favoreció el trabajo en equipo de los alumnos, incrementó su motivación y arrojó una retroalimentación activa y dinámica del proceso de aprendizaje individual y grupal (Calafat Marzal et al., 2018).

Educaplay

Es una plataforma educativa que aporta de manera muy significativa a la incorporación de herramientas web a los procesos educativos, en especial ofrece múltiples opciones que permiten a profesores y estudiantes crear contenidos solamente con crear una cuenta gratuita.

Con esta herramienta se pueden crear crucigramas, sopas de letras, juegos de emparejamientos, test tipo quiz para reforzar los conocimientos de los temas escogidos por el docente. Es posible insertarla en plataformas educativas como Moodle como herramienta externa utilizando la opción compartir por LTI.

Tal vez la limitante de esta herramienta es que de manera gratuita sólo se pueden vincular a las plataformas educativas un número limitado de actividades.

Al igual que con las demás aplicaciones y recursos expuestos en este proyecto, sobre Educaplay existen varios proyectos de investigación que evidencian su utilidad y efectividad al momento de motivar hacia el aprendizaje, uno de ellos es el estudio realizado por estudiantes de la Pontificia Universidad Católica del Perú, en donde se concluye que el uso de esta plataforma ha sido innovadora y motivadora para los alumnos, ya que despertó su interés por la diversidad de actividades y por la facilidad de acceso a la misma (Salazar, 2014).

H5P

Al hablar de contenido interactivo, obligatoriamente tenemos que pensar en H5P como herramienta, con ella podemos crear mediante HTML5 contenido diverso como flash cards, videos interactivos, evaluaciones, etc.

Es un software de acceso libre que puede ser integrado con facilidad a plataformas educativas como Moodle a través de un Plugin, además es utilizada a través de dispositivos móviles de una forma cómoda, generando una experiencia de aprendizaje diferente y atractiva.

Varios estudios han demostrado la utilidad de esta herramienta de gamificación, abriendo un gran abanico de posibilidades a la hora de crear actividades interactivas aplicables a las distintas asignaturas de estudio. (Nacimiento García, 2019).

Sistemas de estudio gamificados

Las nuevas tendencias educativas suponen una nueva perspectiva a la hora de comprender el proceso educativo, pasan de un proceso centrado en el docente en donde es el único transmisor de conocimiento, a un proceso centrado en el estudiante donde el conocimiento se encuentra en todas partes y el docente tiene que asumir nuevos roles.

Los espacios educativos también han sufrido variaciones en cuanto a su estructura y funcionalidad, ya que el docente ha tenido que involucrarse en su diseño. Los espacios educativos en la actualidad necesitan la inserción de técnicas

y dinámicas que son generadas con mediación de la tecnología, en donde la interacción de los participantes del proceso educativo con los objetos que son parte del aprendizaje sea efectiva.

El artículo: Tendencias en el diseño educativo para entornos de aprendizajes digitales señala que en cuanto a la formación docente para el diseño educativo se deben considerar cuatro apartados:

- ✓ Procesos de gestión de ambiente, diseño educativo y gestión del aprendizaje.
- ✓ Variantes de la gestión del aprendizaje y sus implicaciones sobre los modelos educativos.
- ✓ La elección de los dispositivos para la práctica educativa en línea.
- ✓ El diseño de objetos de aprendizaje (Núñez, 2004).

Un sistema educativo gamificado debe ser estructurado por docentes que tengan conciencia de su nuevo rol en el proceso educativo teniendo en cuenta las nuevas necesidades de aprendizaje de los estudiantes y sus características fundamentales.

En consecuencia la gestión del ambiente y de los aprendizajes debe problematizar el proceso educativo desde el punto de vista de los desafíos de la actualidad, identificar las estrategias necesarias y en qué medida intervienen las herramientas Web para ese efecto y los conocimientos que se van a promover en la experiencia educativa.

De la misma manera, el docente debe elegir los dispositivos que van a ser utilizados para ese efecto e identificar los momentos adecuados en los cuales estos van a ser utilizados para la elaboración de actividades de gamificación, de tal manera que la experiencia pueda cumplir con los objetivos planteados.

Por último, el diseño de los objetos de aprendizaje debe ser lo suficientemente atractivo e innovador, con el fin de que los estudiantes puedan sentirse motivados hacia el aprendizaje de los temas de estudio.

La riqueza del diseño de entornos gamificados en los que se pretende involucrar a los estudiantes aspira aprovechar al máximo las diversas experiencias, información y relaciones de los estudiantes.

Teoría constructivista en gamificación

Las teorías de aprendizaje fundamentan la acción docente y cimientan los procesos de enseñanza. La sociedad actual, requiere una teoría de enseñanza que se adapte a la ubicuidad del conocimiento, lo que obliga a cambiar la forma de transmisión del conocimiento.

El constructivismo desarrolla un contexto centrado en el alumno de forma que, construya su conocimiento, dejando atrás la copia y la reproducción del mismo. El estudiante cumple un rol activo y reflexivo en la interiorización del conocimiento.

Varios son los autores que a lo largo de la historia han centrado sus investigaciones en relación a esta teoría, entre ellos, Piaget afirma que se produce constructivismo cuando el estudiante interactúa con el objeto del conocimiento, Vigotsky lo resalta cuando el estudiante tiene interacción con sus pares, Ausbel cuando el aprendizaje es significativo para el estudiante y Bruner desde el “modo enactivo” que se produce desde la manipulación y acción del estudiante con los objetos (González Alvarez, 2012).

El enfoque social del constructivismo se aplica desde el punto de vista del trabajo cooperativo, en donde el docente debe tener en cuenta que si bien el constructivismo es un concepto para el cual no existe ninguna definición clara ni los teóricos de ponen de acuerdo en lo que se refiere a su tipología, los educadores en línea debemos asumir una postura teórica formal que sustente el aprendizaje colaborativo (Gallardo & Gallardo, 2010).

Es así que, los procesos educativos en donde se pretende incluir actividades relacionadas a la gamificación, se sirven del constructivismo como la teoría que sustenta el “aprender haciendo”, la interacción y la manipulación de los objetos de

estudio con el fin de que el estudiante incorpore los conocimientos de manera significativa de tal forma que sean aplicables en la cotidianidad.

Motivación

Al hablar de motivación, nos referimos al conjunto de acciones que provocan cambios en la actitud con la cuál percibimos las cosas a nivel personal o escolar.

Si nos ubicamos en el contexto escolar, la actitud y expectativas que el estudiante tenga sobre sí mismo, sobre la tarea a realizar y sobre sus metas, serán factores que influyen directamente en el ámbito académico (García Bacete & Doménech Betoret, 1997).

El presente documento de investigación pretende alimentarse de variadas fuentes documentales con el fin de identificar técnicas lúdicas que incrementen la actitud positiva y generen expectativas hacia el aprendizaje de los estudiantes.

De este modo, varias clasificaciones en lo que se refiere a motivación escolar se han realizado por diversos autores a lo largo del tiempo; la intención es identificar la forma en la que estos factores motivacionales inciden en el rendimiento académico de los estudiantes.

La clasificación más básica se refiere a que un estudiante se puede sentir motivado de forma intrínseca o de forma extrínseca. Un estudiante está motivado de forma intrínseca si realiza las acciones propuestas sólo por el hecho de que se siente bien al realizarla, así mismo, un estudiante está motivado de forma extrínseca si las actividades las realiza porque recibirá algo a cambio (Barreto Francisco; Álvarez Javier, 2019).

Si le damos la correcta dimensión a la actividad docente, debemos entender que todas las actividades que se realizan en el aula, física y virtual, deben atrapar la atención de los alumnos. De esta manera la motivación juega un papel importante, identificando situaciones que se adapten a las características del alumno o del curso, esto puede ser mediante la presentación de materiales

visuales, herramientas de interacción y manipulación de objetos o actividades en aplicaciones que representen un reto para todos.

Gamificación y motivación

Es posible afirmar, que el uso de aplicaciones de gamificación, siempre que su aplicación sea planificada, provoca una percepción de utilidad de los temas de estudio en el alumnado. Esta percepción puede ser el motor que impulse la motivación hacia el aprendizaje.

De igual manera, los estudiantes no tienen problemas al momento de utilizar este tipo de aplicaciones, ya que cada vez su utilización es más intuitiva. Si a esto le agregamos que a los estudiantes en edad escolar se los considera como nativos digitales, el resultado puede pasar de muy alentador a relevante en el quehacer educativo.

Varios estudios han observado que a medida que se ha ido implementando este tipo de herramientas se ha ido implementando también la participación, mejorando los resultados académicos de quienes se han sentido motivados por la interacción.

Sustentando esta afirmación, podemos citar un estudio realizado en la Universidad de Alicante sobre introducción de técnicas de gamificación para la mejora de la motivación y el proceso de enseñanza/aprendizaje, en donde se concluye que, la aplicación de técnicas de gamificación son efectivas en la motivación y el grado de satisfacción del estudiante (Fuster-Guilló et al., 2019)

Rendimiento académico

Cuando se habla de rendimiento, se hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar. Un estudiante tiene un buen rendimiento si obtiene buenas calificaciones en las evaluaciones y exámenes planteados por el profesor.

Es decir, el rendimiento académico es una medida de las capacidades de un estudiante, expresa lo que se ha aprendido en todo el período académico y también evidencia la capacidad del estudiante para responder a los estímulos educativos.

Existen factores que inciden en el rendimiento académico, que van desde la dificultad propia de algunas asignaturas a la cantidad de trabajo que se deja al estudiante o a la extensión de ciertos programas educativos. En este proyecto se pretende evidenciar cómo las herramientas de gamificación y las tareas creativas e innovadoras, inciden en el rendimiento de las distintas asignaturas de la educación básica superior.

Por otra parte, existen situaciones relacionadas a factores psicológicos, como la poca motivación hacia el aprendizaje o el desinterés o distracciones, que dificultan la interiorización de conocimientos y por consiguiente, afectan directamente al rendimiento académico. La motivación, el desinterés y las distracciones, son aspectos que también pretenden ser resueltos con la aplicación del presente proyecto.

Se hace necesario que los docentes implementen en sus clases diarias, estrategias educativas innovadoras que logren captar la atención y el interés en los estudiantes, procurando generar cambios en cuanto a actitudes, aptitudes y competencias que favorezcan el crecimiento y el desarrollo cognitivo y personal del alumno (Yesenia Rojas Suárez Elevar & Yesenia Rojas Suárez, 2019).

Evaluación y rendimiento académico

La evaluación y el rendimiento académico hacen referencia a dos funciones de la evaluación continua, la función formativa y la función certificadora, funciones que no son excluyentes sino complementarias.

La evaluación ha de centrarse en el alumno y su aprendizaje, es decir que el alumno sea protagonista de su propio aprendizaje. La evaluación formativa implica una evaluación continua, entendida no como una sucesión de pruebas y

exámenes sin ninguna planificación, sino como un proceso perfectamente planificado, ya que debe retroalimentar sobre el proceso de aprendizaje y la asimilación progresiva de los contenidos.

Varios son los estudios que certifican que la utilización de metodologías activas e innovadoras en un sistema de evaluación propician un aprendizaje de calidad y más satisfactorio para los estudiantes.

La educación para personas con escolaridad inconclusa

Es una oferta educativa extraordinaria, dirigida a personas que por diversos motivos no pudieron culminar su bachillerato de manera regular. Para atender esta población existen programas educativos dirigidos a personas jóvenes y adultas, de 15 años o más.

Su base jurídica se basa en la Constitución de la República 2008, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y su reglamento y los Acuerdos ministeriales, en los cuales se establecen los principios generales de la educación, la responsabilidad del Estado para garantizar la educación y los derechos de los ciudadanos, la educación a lo largo de la vida y la concepción del Ecuador como un Estado intercultural y plurinacional (Curriculares, 2017).

Para el subnivel de Básica Superior de la Educación General Básica y el nivel de Bachillerato, se realizaron Adaptaciones Curriculares para la Educación de Personas Jóvenes y Adultas, las cuales toman como base el currículo de los niveles de educación ordinaria considerando las diversas realidades de esta población, así como sus características, intereses y necesidades (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Educación escolarizada extraordinaria para mayores de 15 años, cuyo nivel de rezago sea mayor de tres años

Se desarrollará en instituciones para personas con escolaridad inconclusa, en las modalidades presencial, semipresencial o distancia, en las jornadas matutina,

vespertina o nocturna; seguirá además el modelo de atención con itinerario flexible.

El modelo de itinerario flexible está conformado por módulos de formación que tienen correspondencia con el currículo nacional vigente y cuya aprobación certifica un nivel de Educación General Básica o Bachillerato (LARREA, 2014).

El acompañamiento de los docentes en la educación extraordinaria para PCEI

La modalidad semipresencial, debe combinar actividades presenciales con el trabajo autónomo.

El acompañamiento docente se lo realizará de acuerdo a las siguientes tipologías:

- a) Acompañamiento directo.- En el caso de la educación semipresencial podrá ser presencial o a distancia (desarrollado a través de medios tecnológicos, medios de comunicación masivo o correspondencia, entre otros) y debe estar basado en el diálogo e intercambio de experiencias entre el estudiante y el docente.
- b) Refuerzo académico.- El estudiante que requiera refuerzo académico, deberá acudir a la institución en un horario establecido. El docente solventará dudas y brindará apoyo en las actividades de aprendizaje. El refuerzo académico opcional podrá desarrollarse de forma presencial, o a través de otros medios tecnológicos o comunicacionales (internet, correo electrónico, correspondencia, entre otros) (LARREA, 2014).

La Unidad Educativa PCEI Primero de Mayo

Mediante Resolución Nro. MINEDUC-SEDMQ-2019-R, se resuelve autorizar la renovación del permiso de funcionamiento en los niveles de Educación General Básica Superior, Bachillerato Técnico de Servicios con la figura profesional Informática, Bachillerato Técnico industrial con las figuras profesionales de Electrónica de Consumo, Instalaciones Equipos y Maquinas Eléctricas y la

ampliación de la oferta educativa en los Niveles de Educación Básica Superior Intensiva con una duración de 11 meses por nivel, y el Bachillerato General Unificado en Ciencias con una duración de 15 meses por nivel, tipo de educación extraordinaria, modalidad semipresencial, jornada matutina, régimen sierra y costa; desde el año lectivo 2019-2020 hasta el año lectivo 2023-2024.

El currículo de la Educación General Básica Superior

Área de Lengua y Literatura

El Aprendizaje de la Lengua y Literatura implica el desarrollo de habilidades y destrezas que le permitan al estudiante obtener las competencias necesarias para comunicarse eficazmente de forma oral o escrita.

La didáctica de la lengua tiene tres perspectivas:

- ✓ La lengua como medio, en cuanto transmisor de sentimientos y conocimientos, es decir, como herramienta para la comunicación y para el aprendizaje;
- ✓ La lengua, como método, en cuanto ayuda a la reflexión sobre la realidad y para la construcción de conocimientos;
- ✓ Y la lengua, como objeto de conocimiento, es decir, como fin en sí misma, en tanto analiza su propia estructura (Curriculares, 2017).

El conocimiento de la Lengua y la Literatura desde el enfoque comunicativo contribuye al reconocimiento y valoración de la diversidad lingüística presente en el Ecuador. Las múltiples manifestaciones socioculturales son abordadas durante el desarrollo de las destrezas que promueven la participación en la cultura escrita y el fomento de procedimientos y actitudes relacionados con el respeto hacia sí mismos y hacia las demás personas al recrear innumerables situaciones comunicativas reales de manera oral y escrita, asumiendo su rol dentro de la sociedad con responsabilidad para aceptar los discursos propios y ejercitarse en la práctica de la honestidad académica (Curriculares, 2017).

En la Educación General Básica Superior, se afianza e interioriza a la Lengua como una poderosa herramienta de interacción social, en consecuencia, se generan actividades en las que se promueve el reconocimiento de los distintos dialectos y lenguas existentes en el Ecuador.

Área de Ciencias Sociales

Se abarcan contenidos desde lo simple hasta lo complejo, la Historia y la identidad, así como la convivencia entre seres humanos son concebidos como momentos vitales que empiezan con los familiares, se extienden a los compañeros y amigos y se complementan con el conocimiento de la humanidad nacional, regional y mundial.

Por su parte, el abordaje de la Historia, además de favorecer la comprensión del pasado para enfrentar los problemas del presente y los procesos de construcción de las identidades nacionales, locales y culturales (Curriculares, 2017).

Sin lugar a dudas, es en este nivel educativo donde deben hacerse los mayores esfuerzos didácticos para que las Ciencias Sociales doten a los estudiantes de las primeras herramientas intelectuales que les permitan desarrollar la capacidad para cuestionar los procesos de naturalización y normalización de lo que constituyen, en realidad, construcciones sociales, tales como el racismo, el sexismo, el machismo, la homofobia y la pobreza (Curriculares, 2017).

Las Ciencias Sociales se encargan del estudio de los procesos de producción y reproducción social, desde los más elementales y concretos, como la elaboración de herramientas, hasta los más complejos y abstractos, como la producción de representaciones cognitivas, valorativas e ideológicas.

Área de Ciencias Naturales

El área de Ciencias Naturales establece aprendizajes comunes mínimos adaptados al contexto y a las necesidades de este grupo y permite trabajar en un

campo de acción especial para que, a través de experiencias de investigación, puedan dar respuesta a sus interrogantes.

El conocimiento de estas ciencias brinda un ámbito apropiado para el desarrollo y profundización del saber científico como construcción social, incentiva habilidades de investigación, fomenta el intercambio de experiencias entre los diferentes actores y promueve el desarrollo de conductas sociales a través de la integración de grupos (Curriculares, 2017).

Se busca en los estudiantes el desarrollo del pensamiento formal, con la adquisición de competencias que les permitan analizar, reflexionar y explicar el mundo a través de los principios y leyes que lo rigen para establecer una relación directa ser vivo – entorno natural.

Área de Matemática

Las personas jóvenes y adultas trabajarán utilizando definiciones, teoremas y demostraciones lo que conlleva al desarrollo de un pensamiento reflexivo y lógico que les permite resolver problemas de la vida real partiendo de sus experiencias en la vida cotidiana.

Además, los jóvenes y adultos son capaces de reconocer situaciones y problemas de su entorno que pueden ser resueltos aplicando las operaciones básicas con números reales; empiezan a utilizar modelos sencillos numéricos y algebraicos, y modelos funcionales lineales y cuadráticas; así como pueden resolver sistemas de ecuaciones e inecuaciones lineales y ecuaciones cuadráticas, de forma gráfica y analítica. Por otro lado, la población adulta emplea estrategias para el cálculo mental y escrito, exacto o estimado, al resolver problemas sencillos con ecuaciones lineales o cuadráticas (Curriculares, 2017).

La enseñanza de la Matemática tiene como propósito fundamental desarrollar la capacidad para pensar, razonar, comunicar, aplicar y valorar las relaciones entre las ideas y los fenómenos reales.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma y tipo de investigación

El paradigma de la investigación, es una estructura conceptual que permite desarrollar la investigación en áreas determinadas, procurando resolver problemas (Beltrán Sorangela; Ortiz Jorge, 2020).

Para la elaboración del presente trabajo de investigación se ha determinado como paradigma de la investigación al paradigma mixto, de esta manera se combina la perspectiva cualitativa y cuantitativa, con el objetivo de darle profundidad al análisis de los resultados. Es cualitativo, ya que los resultados de la encuesta arrojan resultados como: Siempre, casi siempre, regularmente, casi nunca o nunca; en la mayoría de los casos. Así mismo, es cualitativo por la utilización de porcentajes en el análisis e interpretación de los resultados

Se pretende, construir un conocimiento objetivo, permitiendo la toma de decisiones en lo que se refiere a la implementación de estrategias de gamificación en el desarrollo de las diferentes asignaturas de estudio de la Educación General Básica Superior.

La investigación a realizar es básica y aplicada. Básica, porque se indagó y recopiló datos de una muestra de estudiantes de la Educación general Básica Superior de la Unidad Educativa PCEI Primero de Mayo; y aplicada porque las herramientas de gamificación identificadas serán utilizadas por los estudiantes con el fin de mejorar su rendimiento académico en las distintas asignaturas del currículo.

El estudio es de tipo descriptivo, se pretende registrar, analizar e interpretar los datos de una encuesta, de esta manera elaborar conclusiones que permitan la

implementación de estrategias de gamificación en la educación general básica superior.

Los estudios descriptivos tienen como propósito dominar o ampliar el conocimiento de la estructura, propiedades y medida de los mercados. La encuesta es la herramienta natural que se utiliza (Adriana Obando, 2017).

Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos

Población y muestra

El conjunto de elementos en los que estamos interesados se llama población, mientras que su subgrupo que será estudiado en detalle se llama muestra (Ross, 2018).

De este modo, la población de estudiantes de la Educación General Básica Superior de la institución pertenece al grupo de estudiantes de Educación Inconclusa, por lo que son 30 estudiantes adultos, divididos en dos paralelos.

La población pertenece al segmento de personas con escolaridad inconclusa, es decir que son personas adultas y con por lo menos 3 años de rezago escolar, por lo que se encuentran cursando el Ciclo Básico Superior Intensivo con una duración de 11 meses, de acuerdo a la Ley Orgánica de Educación Intercultural y su reglamento.

La técnica de muestreo escogida para la investigación es la de Muestreo estratificado intencionado, consiste en tomar los casos agrupados según alguna característica. La diferencia es que en este caso, una vez escogidos los estratos, los casos no se seleccionan en forma aleatoria sino intencionalmente, de acuerdo a las necesidades de la investigación (López, 2004).

Así, se ha escogido a los 15 estudiantes de curso Básico A del período lectivo 2020-2021 como la muestra de la investigación.

Técnica de recolección de datos

La técnica seleccionada para la recolección de datos es la encuesta, que consistió en registrar situaciones que pueden ser observadas. La encuesta es un método descriptivo con el que se pueden detectar ideas, necesidades, preferencias, hábitos de uso, etc. (Inga Mariela Torres & Karim Paz, 2019).

Para la elaboración del proyecto, se aplicó a 15 alumnos del ciclo básico intensivo del período lectivo 2020-2021.

El instrumento con el cual se realizó la encuesta es el cuestionario, que es un conjunto de preguntas sobre los hechos o aspectos que interesan en la investigación y que son contestadas por los encuestados (Inga Mariela Torres & Karim Paz, 2019).

El cuestionario se realizó en Google formularios, enviando a los estudiantes mediante el link <https://forms.gle/3PfwY6go1bAvkxFG8> , como una alternativa de comunicación en vista de la emergencia sanitaria que está viviendo nuestro país.

Operacionalización de las variables

Tabla N° 2: Variable independiente: Estrategias de Gamificación

Concepto	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica/Instrumento
Es el proceso de dinamización de la clase, con el fin de generar aprendizaje efectivo, donde los estudiantes se enganchan en las temáticas a través de la motivación continua (Vélez Osorio Iris, 2016).	Aprendizaje	Cantidad de contenidos aceptados e incorporados por los estudiantes.	1. ¿Cómo considera que ha sido su aprendizaje con la metodología implementada por sus maestros?	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario
	Didáctica	Diseño de actividades por parte del maestro en donde se evidencie creatividad	2. ¿Cree usted que los materiales utilizados por sus maestros son creativos y le permite aprender mejor? 3. ¿Le gustaría que los docentes utilicen metodologías activas, como la utilización de aplicaciones de internet para el desarrollo de las	

			<p>asignaturas?</p> <p>4. ¿Considera usted que interactuando con los contenidos puede usted aprender mejor los contenidos de las asignaturas?</p>	
	Aplicaciones educativas	Software que ofrece contenido educativo gamificado.	<p>5. ¿Considera usted que en las aulas virtuales de cada asignatura se deben colocar recursos que le permitan interactuar con los contenidos?</p>	

Elaborado por: Darwin Terán (2020)

Tabla N° 3: Variable dependiente: Procesos de Enseñanza

Concepto	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica/Instrumento
<p>Es el proceso mediante el cual el docente transmite sus conocimientos, tiene como fin la formación del estudiante y está en función de los objetivos de aprendizaje.</p>	Estrategia de enseñanza	Utilización de recursos Web	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al realizar sus tareas, ¿utiliza usted herramientas Web? 2. ¿Cree usted que al utilizar herramientas Web usted aprende más y mejor? 	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>
	Entornos Virtuales de Aprendizaje	Utilización de las aulas virtuales institucionales	<ol style="list-style-type: none"> 3. ¿Con qué frecuencia utiliza usted las Aulas Virtuales de la institución? 4. ¿Cómo le gustaría que los profesores le presenten sus aulas? 	
	Aplicación	Utilización de simuladores y actividades interactivas	<ol style="list-style-type: none"> 5. ¿Le gustaría a usted aplicar lo aprendido en simuladores o en la resolución de problemas? 	

Elaborado por: Darwin Terán (2020)

Encuesta realizada a 15 estudiantes del paralelo a del Ciclo Básico Superior Intensivo de la Unidad Educativa PCEI Primero de Mayo.

1. ¿Cómo considera que ha sido su aprendizaje con la metodología implementada por sus maestros?

Tabla N° 4 Cantidad de contenidos aceptados e incorporados por los estudiantes

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
EXCELENTE	10	66,67
MUY BUENO	4	26,67
BUENO	1	6,66
REGULAR	0	0
MALO	0	0
TOTAL	15	100

Elaborado por: Darwin Terán
Fuente: Encuesta a estudiantes

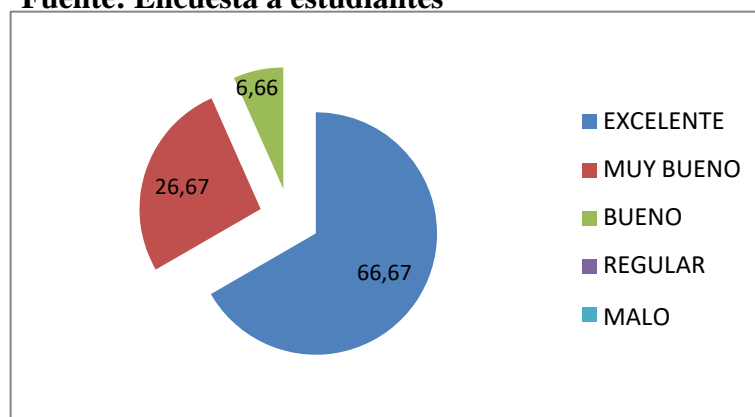


Gráfico N° 2 Cantidad de contenidos aceptados e incorporados por Los Estudiantes

Elaborado por: Darwin Terán
Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis.- De los 15 estudiantes encuestados, cerca del 94% considera que su aprendizaje con la metodología implementada por sus maestros es Excelente y Muy Bueno. Sólo el 6% considera su aprendizaje como Bueno.

Interpretación.- Los resultados de esta pregunta evidencian que los maestros de la institución si tienen una metodología que favorece el aprendizaje de los

estudiantes. A pesar de ello, con el uso de las tecnologías aparece la necesidad de afrontar grandes cambios en la educación a distancia, en el uso de plataformas de teleformación y en las actividades que se llegan a plantear para la formación y evaluación (López, José; Flores, 2018)

2. ¿Cree usted que los materiales utilizados por sus maestros es creativo y le permite aprender mejor?

Tabla N° 5 Diseño de actividades por parte del maestro en donde se evidencie creatividad

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	66,67
CASI SIEMPRE	4	26,67
REGULARMENTE	1	6,66
CASI NUNCA	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	15	100

Elaborado por: Darwin Terán
Fuente: Encuesta a estudiantes

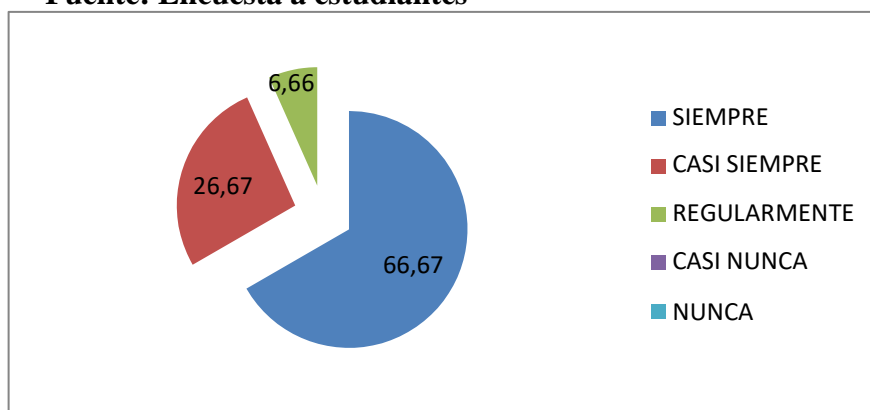


Gráfico N° 3 Diseño de actividades por parte del maestro en donde se evidencie creatividad

Elaborado por: Darwin Terán
Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis.- Del total de estudiantes encuestados, cerca del 94% consideran que Siempre y Casi siempre los materiales que utilizan los maestros son creativos y les permite aprender mejor. Sólo el 6% de los estudiantes consideran que los

materiales utilizados por los maestros Regularmente son creativos y les permiten aprender mejor.

Interpretación.- Los maestros, según el resultado de ésta pregunta, en su mayoría están siendo creativos en la utilización de materiales. De esta manera, los estudiantes están utilizando éstos materiales para mejorar sus aprendizajes. Por lo que, es importante concientizar a la comunidad educativa del compromiso con los nuevos procesos metodológicos y estrategias pedagógicas con el fin de potenciar la creatividad e innovación (Cárdenas, 2018).

3. ¿Le gustaría que los docentes utilicen metodologías activas, como la utilización de aplicaciones de internet para el desarrollo de las asignaturas?

Tabla N° 6 Diseño de actividades por parte del maestro en donde se evidencie creatividad

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	9	60
CASI SIEMPRE	6	40
REGULARMENTE		0
CASI NUNCA		0
NUNCA		0
TOTAL	15	100

Elaborado por: Darwin Terán
Fuente: Encuesta a estudiantes

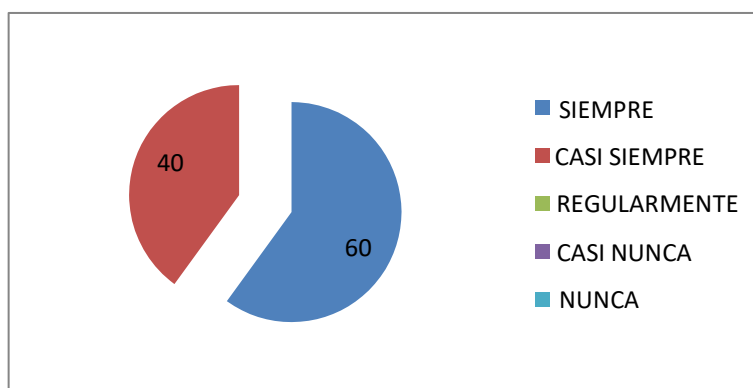


Gráfico N° 4 Diseño de actividades por parte del maestro en donde se evidencie creatividad

Elaborado por: Darwin Terán
Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis.- Al 100% de los estudiantes encuestados les gustaría que los docentes utilicen metodologías activas, como la utilización de aplicaciones de internet para el desarrollo de las asignaturas.

Interpretación.- Los estudiantes tienen acceso a dispositivos electrónicos y desean que se utilice aplicaciones de internet que les permitan aprender activamente. Además, el uso de software educativo en las aulas y en los procesos de aprendizaje se ha expandido al amparo del desarrollo de las nuevas tecnologías y se ha incorporado a la actividad cotidiana de cada asignatura (Maset-Llaudes & Cabedo, 2018).

4. ¿Considera usted que interactuando con los contenidos puede usted aprender mejor los temas de las asignaturas?

Tabla N° 7 Diseño de actividades por parte del maestro en donde se evidencie creatividad

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	66,67
CASI SIEMPRE	4	26,67
REGULARMENTE	1	6,66
CASI NUNCA		0
NUNCA		0
TOTAL	15	100

Elaborado por: Darwin Terán
Fuente: Encuesta a estudiantes

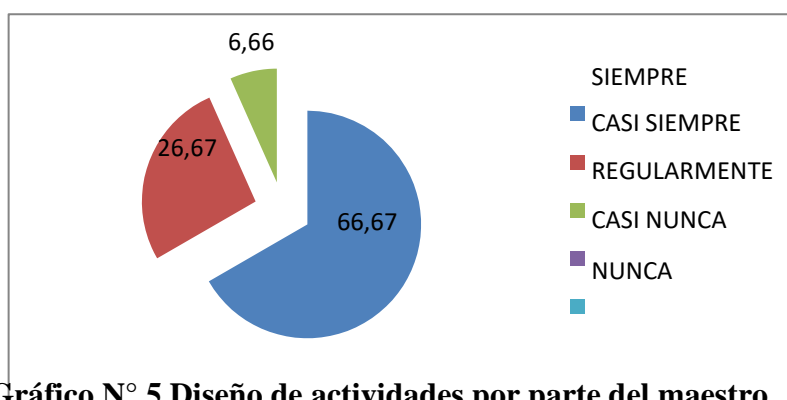


Gráfico N° 5 Diseño de actividades por parte del maestro
Elaborado por: Darwin Terán
Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis.- De los 15 estudiantes encuestados, el 93% cree que Siempre y Casi Siempre se puede aprender mejor interactuando con los contenidos de las asignaturas, mientras que el 7% cree que Regularmente aprenderían mejor al interactuar con los contenidos de aprendizaje.

Interpretación.- Los resultados de esta pregunta complementan a los resultados de la pregunta 3, ya que los estudiantes desean interactividad en los procesos para un mejor aprendizaje de los temas de las asignaturas. De este modo, los procesos educativos gamificados ofrecen la posibilidad de interactuar directamente con el concepto e impartir conocimientos de forma creativa (Zapata, 2019).

5. ¿Considera usted que en las aulas virtuales de cada asignatura se deben colocar recursos que le permitan interactuar con los contenidos?

Tabla N° 8 Software que ofrece contenido educativo gamificado

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	80
CASI SIEMPRE	2	13,33
REGULARMENTE	1	6,67
CASI NUNCA		0
NUNCA		0
TOTAL	15	100

Elaborado por: Darwin Terán
Fuente: Encuesta a estudiantes

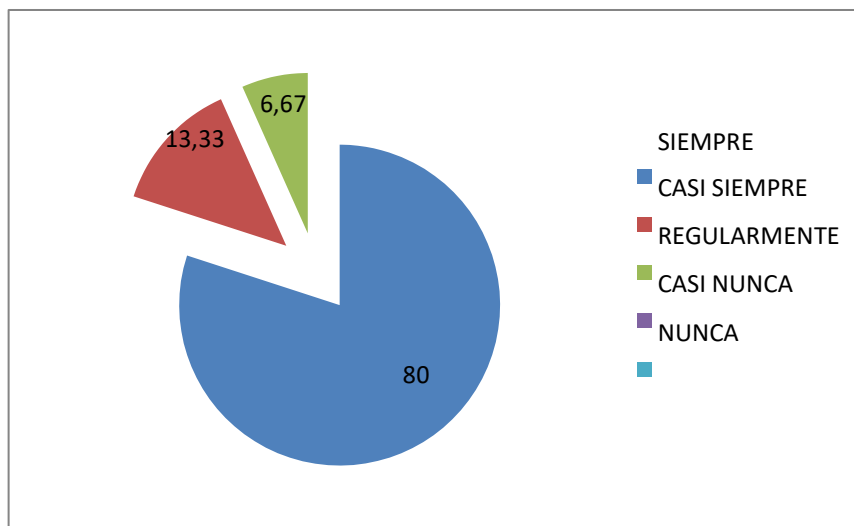


Gráfico N° 6 Software que ofrece contenido educativo gamificado
Elaborado por: Darwin Terán
Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis.- El 93% de los encuestados consideran que en cada asignatura se deben colocar recursos para interactuar con los contenidos, mientras que el 7% considera que sólo Regularmente.

Interpretación.- Las respuestas reafirman la necesidad de incorporar recursos que a los estudiantes les permitan interactuar con los contenidos. Es necesario, vincular a los procesos de enseñanza y aprendizaje software lúdicos o técnicas lúdicas que sean más llamativas para los estudiantes con la finalidad de desarrollar un avance significativo en sus habilidades (Coello, 2019).

6. Al realizar sus tareas, ¿utiliza usted herramientas Web?

Tabla N° 9 Utilización de recursos Web

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	53,33
CASI SIEMPRE	6	40
REGULARMENTE	1	6,67
CASI NUNCA		0
NUNCA		0
TOTAL	15	100

Elaborado por: Darwin Terán
Fuente: Encuesta a estudiantes

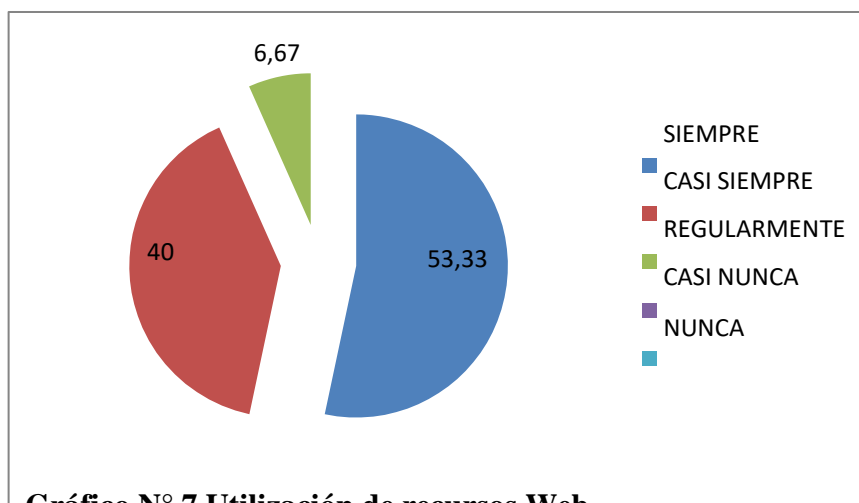


Gráfico N° 7 Utilización de recursos Web

Elaborado por: Darwin Terán

Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis.- Como ha sido una tendencia, el 93% de los estudiantes han contestado que Siempre o casi siempre utilizan herramientas Web, mientras que el 7% afirman que utilizan herramientas web para sus tareas sólo Regularmente.

Interpretación.- Los estudiantes en su mayoría utilizan herramientas web para realizar sus tareas. Las herramientas Web, ofrecen herramientas que ayudan a los estudiantes en su proceso de aprendizaje en un escenario dinámico. Constantemente surgen nuevas aplicaciones con distintas características de usabilidad y colaboración (Suárez-Triana, Y. M., Rincón-Durán, R., & Niño- Vega, 2020).

7. ¿Cree usted que al utilizar herramientas Web, usted aprende más y mejor?

Tabla N° 10 Utilización de recursos Web

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	53,33
CASI SIEMPRE	3	20
REGULARMENTE	4	26,67
CASI NUNCA		0
NUNCA		0
TOTAL	15	100

Elaborado por: Darwin Terán

Fuente: Encuesta a estudiantes

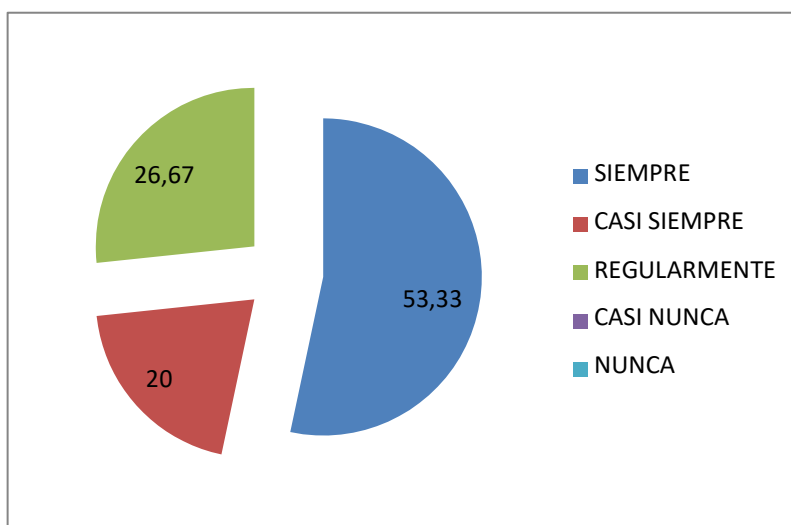


Gráfico N° 8 Utilización de recursos Web
Elaborado por: Darwin Terán
Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis.- De los 15 estudiantes encuestados, el 73% de los estudiantes afirman que utilizando herramientas web se aprende más y mejor Siempre y casi siempre, mientras que el 27% afirma que se aprende más y mejor Regularmente.

Interpretación.- Los estudiantes de la institución, creen en su mayoría que utilizando herramientas web aprenden más y mejor. De esto se desprende que, el uso de herramientas web 3.0 brinda al estudiante una mayor comprensión y apropiación de los contenidos, por lo que su aplicación es indispensable (Suárez-Triana, Y. M., Rincón-Durán, R., & Niño-Vega, 2020).

8. ¿Con qué frecuencia utiliza usted las Aulas Virtuales de la institución?

Tabla N° 11 Utilización de las aulas virtuales institucionales

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	80
CASI SIEMPRE	3	20
REGULARMENTE		0
CASI NUNCA		0
NUNCA		0
TOTAL	15	100

Elaborado por: Darwin Terán
Fuente: Encuesta a estudiantes

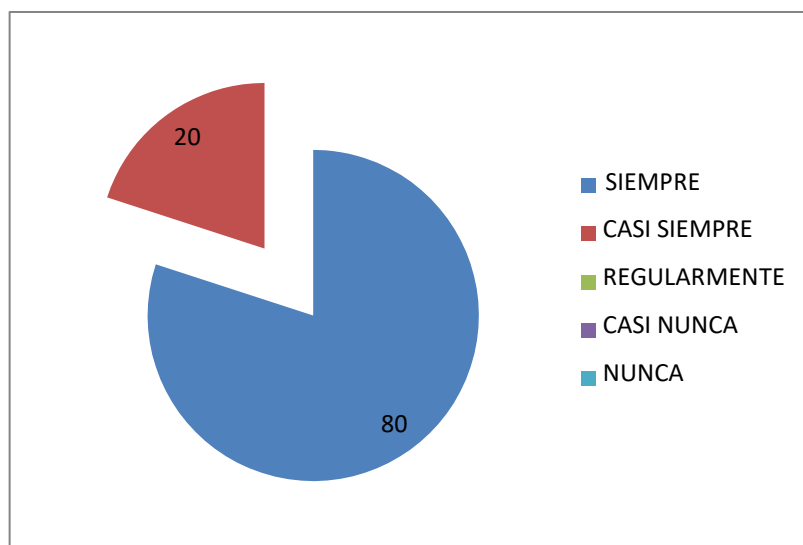


Gráfico N° 9 Utilización de las aulas virtuales institucionales

Elaborado por: Darwin Terán

Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis.- El 100% de los estudiantes utilizan las aulas virtuales institucionales Siempre y casi siempre.

Interpretación.- La institución educativa utiliza una plataforma virtual como medio principal de comunicación y publicación de contenidos. Las aulas virtuales, favorecen el aprendizaje autónomo y facilitan la construcción de actividades interactivas mediante la inserción de contenidos multimedia, con el fin de incentivar a los estudiantes a la consecución de sus propósitos educativos (González-Hernández & González-Hernández, 2019).

9. ¿Cómo le gustaría que los profesores le presenten sus aulas?

Tabla N° 12 Utilización de las aulas virtuales institucionales

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INTERACTIVAS	13	86,66
SOLO DE LECTURA	1	6,67
SOLO PARA EVALUACIÓN	1	6,67
CON VIDEOS Y ANIMACIONES		0
TOTAL	15	100

Elaborado por: Darwin Terán

Fuente: Encuesta a estudiantes

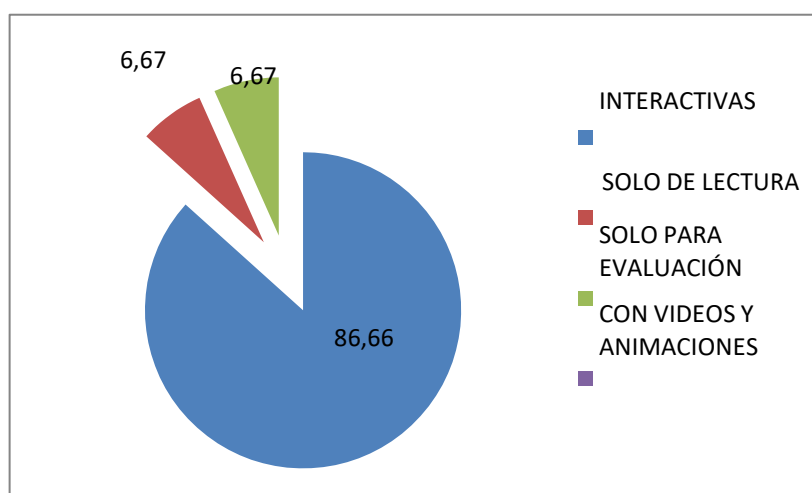


Gráfico N° 10 Utilización de las aulas virtuales institucionales

Elaborado por: Darwin Terán

Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis.- Al 87% de los estudiantes les gustaría que las aulas se presenten en forma Interactiva, el 6.7% Sólo de lectura y el 6.7% sólo para evaluación.

Interpretación.- Los estudiantes expresan su deseo que las aulas virtuales sean presentadas de forma Interactiva. En este sentido, los docentes tienen la responsabilidad primordial de promover los aprendizajes de los alumnos a través de la mediación e interacción, mediante la comunicación y los recursos que utilice para lograr sus objetivos de aprendizaje (Morales Salas et al., 2019).

10. ¿Le gustaría a usted aplicar lo aprendido en simuladores o en la resolución de problemas?

Tabla N° 13 Utilización de simuladores y actividades interactivas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	66,67
CASI SIEMPRE	2	13,33
REGULARMENTE	3	20
CASI NUNCA		0
NUNCA		0
TOTAL	15	100

Elaborado por: Darwin Terán

Fuente: Encuesta a estudiantes

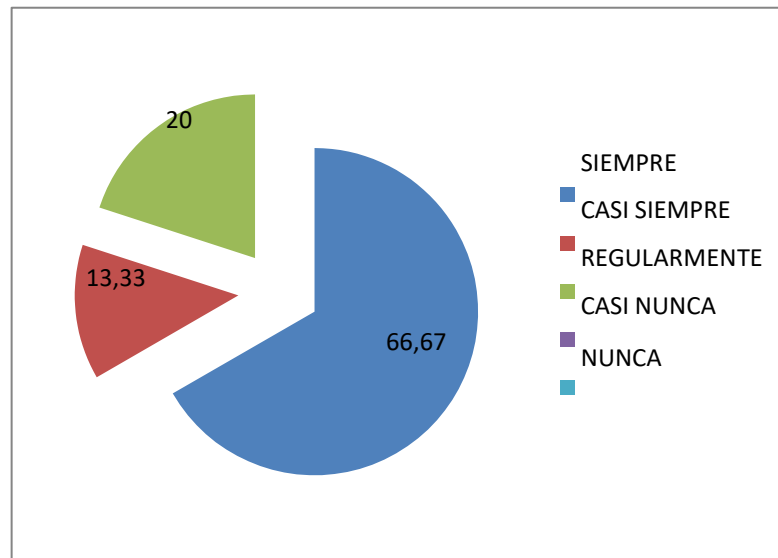


Gráfico N° 11 Utilización de simuladores y actividades interactivas
Elaborado por: Darwin Terán
Fuente: Encuesta a estudiantes

Análisis.- Al 80% de los encuestados, le gustaría aplicar lo aprendido en simuladores o en la resolución de problemas, mientras que un 20% indica que sólo Regularmente le gustaría aplicar lo aprendido.

Interpretación.- Los simuladores permiten a los estudiantes aplicar sus conocimientos en escenarios parecidos a la realidad. Por lo que, permite la experimentación y el desarrollo de habilidades en los alumnos, acercarlos a los contextos y propician mayor confianza y seguridad (Vidal Ledo et al., 2019).

CAPÍTULO III

LA PROPUESTA

Título: Diseño de actividades gamificadas para su aplicación en las asignaturas de Educación General Básica Superior Intensiva

Introducción

En los últimos años, el término gamificación ha tomado mucha fuerza, más aún cuando a innovación educativa se refiere. Cada vez son más los softwares educativos y las aplicaciones móviles creadas para este efecto, con el fin de facilitar el acceso a la información y el aprendizaje de contenidos a todos los estudiantes. La gamificación puede ser una herramienta valiosa para que los estudiantes adquieran las competencias exigidas de una manera eficaz y eficiente (Magro et al., 2019).

La presente propuesta se basa, en primer lugar en una profunda revisión bibliográfica y documental y segundo en la aplicación de una encuesta realizada a uno de los paralelos de Educación General Básica de la Unidad Educativa Primero de Mayo. Tanto la revisión documental como la encuesta, han permitido concluir que, los procesos de enseñanza deben complementarse con procesos educativos gamificados, en donde el estudiante se motive hacia el aprendizaje, interactúe con el contenido y aplique lo aprendido en situaciones semejantes a la realidad.

Se propone entonces un conjunto de actividades para las asignaturas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés. Los beneficiarios de la propuesta son los estudiantes adultos, mayores de 18 años y con 3 años de rezago escolar, que forman parte del segmento de la población de Educación para Personas con Escolaridad Inconclusa (PCEI), a quienes la institución educativa presta sus servicios educativos.

Identificaremos los objetivos y las destrezas a desarrollar en cada asignatura con la implementación de las actividades gamificadas.

Además, se pone en consideración el diseño instruccional para la aplicación de las actividades en cada asignatura por los docentes y los enlaces web de cada aplicación para facilitar el acceso y manejo.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar herramientas de gamificación aplicables a las distintas asignaturas que son parte del currículo de la Educación General Básica Superior, mediante la elaboración de un diseño instruccional detallado para facilitar su aplicación e inserción de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje de la institución.

Objetivos específicos

- ✓ Identificar las destrezas con criterio de desempeño y los contenidos de cada asignatura con los cuales se realizará la actividad de gamificación.
- ✓ Desarrollar un diseño instruccional para las actividades de cada asignatura
- ✓ Realizar un proceso de capacitación a los docentes de las distintas asignaturas para la implementación de las actividades.

Contenidos y destrezas

Lengua y Literatura

- ✓ **Contenido.-** La ortografía en la redacción de textos académicos.
- ✓ **Destreza.-** D.C.D. 4, 4 (6,8). Mejorar la claridad y precisión en el proceso de escritura de textos académicos mediante la producción de oraciones compuestas y la utilización de signos de puntuación, en función de

comunicar ideas con eficiencia aplicando, de manera autónoma, las reglas de uso de la tilde.

- ✓ **Indicador de evaluación.-** I.LL.4.7.3. Utiliza elementos gramaticales en la producción de textos periodísticos y académicos (oraciones compuestas coordinadas, subordinadas, yuxtapuestas; conectores lógicos: de énfasis, ilustración, cambio de perspectiva, condición y conclusión; puntuación en oraciones compuestas –dos puntos, coma, punto y coma–; modos verbales, tiempos verbales complejos y verboides; voz activa y voz pasiva; conjunciones propias e impropias; frases nominales, adjetivas, adverbiales, preposicionales y verbales; guion, comillas, dos puntos e interjecciones en diálogos; tilde en pronombres interrogativos, mayúsculas, adverbios terminados en “-mente” y en palabras compuestas), en función de mejorar la claridad y precisión y matizar las ideas y los significados de oraciones y párrafos. (I.3., I.4.)

Ciencias Naturales

- ✓ **Contenido.-** La densidad
- ✓ **Destreza.-** D.C.D. CN. 4.3.9. Experimentar con la densidad de objetos sólidos, líquidos y gaseosos; al pesar, medir y registrar los datos de masa y volumen y comunicar los resultados.
- ✓ **Indicador de evaluación.-** I.CN.4.9.1. Determina la relación entre densidad de objetos (sólidos, líquidos y gaseosos), la flotación o hundimiento de objetos, y el efecto de la presión sobre los fluidos (líquidos y gases). (J.3.)

Ciencias Sociales

- ✓ **Contenido.-** Los valores democráticos
- ✓ **Destreza.-** D.C.D. CS.4.3.16. Destacar los valores de la libertad, la equidad y la solidaridad como fundamentos sociales esenciales de una democracia real.

- ✓ **Indicador de evaluación.-** ICS.4.10.2. Discute la relación entre democracia y libertad de expresión, medios de comunicación, valores democráticos (libertad, equidad y solidaridad) y gobierno del pueblo, reconociendo el papel de la Constitución como garante de los derechos ciudadanos y la lucha por los derechos humanos. (J.1., J.2., J.3.).

Matemática

- ✓ **Contenido.-** Media Aritmética
- ✓ **Destreza.-** DCD. M.4.3.7. Calcular e interpretar las medidas de tendencia central (media, mediana, moda) y medidas de dispersión (rango, varianza y la desviación estándar) de un conjunto de datos en la solución de problemas.
- ✓ **Indicador de evaluación.-** I.M.4.8.1. Utiliza información cuantificable del contexto social; utiliza variables; aplica niveles de medición; calcula e interpreta medidas de tendencia central (media, mediana y moda), de dispersión (rango, varianza y desviación estándar) y de posición (cuartiles, deciles, percentiles); analiza críticamente información a través de tablas o gráficos; resuelve problemas en forma grupal e individual; y comunica estrategias, opiniones y resultados. (I.4., S.4.).

Inglés

- ✓ **Contenido.-**
- ✓ **Destreza.-** EFL 4.2.12. Describe habits, routines, past activities and experiences within the personal and educational domains.
- ✓ **Indicador de evaluación.-** I.EFL.4.9.1. Learners can use simple language to describe, compare and state facts about familiar everyday topics such as possessions, classroom objects and routines in short, structured situations, interacting with relative ease. (I.3, I.4, S.4).

**Diseño instruccional de actividades para la asignatura de Lengua y
Literatura**




**JUEGO N°1
TEMA: kahoot, Juego Ortográfico**

DESTREZA: D.C.D. 4, 4 (6,8). Mejorar la claridad y precisión en el proceso de escritura de textos académicos mediante la producción de oraciones compuestas y la utilización de signos de puntuación, en función de comunicar ideas con eficiencia aplicando, de manera autónoma, las reglas de uso de la tilde.

Indicador de evaluación.- I.LL.4.7.3. Utiliza elementos gramaticales en la producción de textos periodísticos y académicos (oraciones compuestas coordinadas, subordinadas, yuxtapuestas; conectores lógicos: de énfasis, ilustración, cambio de perspectiva, condición y conclusión; puntuación en oraciones compuestas –dos puntos, coma, punto y coma–; modos verbales, tiempos verbales complejos y verboides; voz activa y voz pasiva; conjunciones propias e impropias; frases nominales, adjetivas, adverbiales, preposicionales y verbales; guion, comillas, dos puntos e interjecciones en diálogos; tilde en pronombres interrogativos, mayúsculas, adverbios terminados en “-mente” y en palabras compuestas), en función de mejorar la claridad y precisión y matizar las ideas y los significados de oraciones y párrafos. (I.3., I.4.)

ÁMBITO:	Lengua y Literatura
OBJETIVO:	Identificar las reglas de aplicación de signos de puntuación en oraciones, mediante el juego y la visualización para aplicarlas en la redacción de textos
PARTICIPANTES	Adultos de Educación General Básica Intensiva
TIEMPO DE APLICACIÓN	15 minutos

ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none"> · Instalar la aplicación o ingresar mediante la dirección Web · Ingresar el Pin del Juego · Unirse con un nickname. · Contestar las interrogantes en el tiempo establecido
LUGAR	Plataforma virtual kahoot https://kahoot.com/
RETO:	Contestar todas las interrogantes correctamente, para ocupar el podio.
ENLACE	https://create.kahoot.it/v2/share/juego-ortografico/59e40b01-02f2-4634-97da-a19ac1b7888b




JUEGO N°2

TEMA: Relacione con Educaplay

DESTREZA: D.C.D. 4, 4 (6,8). Mejorar la claridad y precisión en el proceso de escritura de textos académicos mediante la producción de oraciones compuestas y la utilización de signos de puntuación, en función de comunicar ideas con eficiencia aplicando, de manera autónoma, las reglas de uso de la tilde.

Indicador de evaluación.- I.LL.4.7.3. Utiliza elementos gramaticales en la producción de textos periodísticos y académicos (oraciones compuestas coordinadas, subordinadas, yuxtapuestas; conectores lógicos: de énfasis, ilustración, cambio de perspectiva, condición y conclusión; puntuación en oraciones compuestas –dos puntos, coma, punto y coma–; modos verbales, tiempos verbales complejos y verboides; voz activa y voz pasiva; conjunciones propias e impropias; frases nominales, adjetivas, adverbiales, preposicionales y verbales; guion, comillas, dos puntos e interjecciones en diálogos; tilde en pronombres interrogativos, mayúsculas, adverbios terminados en “-mente” y en palabras compuestas), en función de mejorar la claridad y precisión y matizar las ideas y los significados de oraciones y párrafos. (I.3., I.4.)

ÁMBITO:	Lengua y Literatura
OBJETIVO:	Relacionar las reglas de uso de los signos de puntuación con el signo al que pertenece mediante el análisis, para su correcta utilización
PARTICIPANTES	Adultos de Educación General Básica Intensiva
TIEMPO DE APLICACIÓN	15 minutos
ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none"> · Ingresar al Link de la actividad · Verificar el tiempo destinado para la actividad y el número de intentos permitidos · Observar el signo de puntuación sugerido por la actividad · Escoger las reglas que pertenecen al signo de puntuación
LUGAR	Plataforma virtual Educaplay https://es.educaplay.com/
RETO:	Relacionar todas las reglas de puntuación con el signo al que pertenece para completar la actividad
ENLACE	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7278803-signos_de_puntuacion.html




JUEGO N°3

TEMA: Complete con H5P

DESTREZA: D.C.D. 4, 4 (6,8). Mejorar la claridad y precisión en el proceso de escritura de textos académicos mediante la producción de oraciones compuestas y la utilización de signos de puntuación, en función de comunicar ideas con eficiencia aplicando, de manera autónoma, las reglas de uso de la tilde.

<p>Indicador de evaluación.- I.LL.4.7.3. Utiliza elementos gramaticales en la producción de textos periodísticos y académicos (oraciones compuestas coordinadas, subordinadas, yuxtapuestas; conectores lógicos: de énfasis, ilustración, cambio de perspectiva, condición y conclusión; puntuación en oraciones compuestas –dos puntos, coma, punto y coma–; modos verbales, tiempos verbales complejos y verboides; voz activa y voz pasiva; conjunciones propias e impropias; frases nominales, adjetivas, adverbiales, preposicionales y verbales; guion, comillas, dos puntos e interjecciones en diálogos; tilde en pronombres interrogativos, mayúsculas, adverbios terminados en “-mente” y en palabras compuestas), en función de mejorar la claridad y precisión y matizar las ideas y los significados de oraciones y párrafos. (I.3., I.4.)</p>	
ÁMBITO:	Lengua y Literatura
OBJETIVO:	Escoger el signo de puntuación que se utiliza de acuerdo a la regla expuesta mediante el arrastre de la opción correcta, para comprender y afianzar los conocimientos relacionados a los signos de puntuación.
PARTICIPANTES	Adultos de Educación General Básica Intensiva
TIEMPO DE APLICACIÓN	15 minutos
ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none"> · Ingresar a la plataforma educativa institucional · Ingresar a la actividad educativa H5P · Identificar la opción correcta · Arrastrar a los cajones correctos · Verificar el resultado
LUGAR	Plataforma Educativa Institucional www.primerodemayo.edu.ec/campus-virtual
RETO:	Escoger y arrastrar a la posición correcta cada signo de puntuación. Para completar la actividad debe verificar el 100% de aciertos
ENLACE	https://primerodemayo.edu.ec/campus-virtual/mod/hvp/view.php?id=5369

Diseño instruccional de actividades para la asignatura de Ciencias Naturales

		<p>JUEGO N°1</p> <p>TEMA: kahoot, Juego sobre Densidad</p>
<p>DESTREZA: D.C.D. CN. 4.3.9. Experimentar con la densidad de objetos sólidos, líquidos y gaseosos; al pesar, medir y registrar los datos de masa y volumen y comunicar los resultados.</p>		
<p>Indicador de evaluación.- I.CN.4.9.1. Determina la relación entre densidad de objetos (sólidos, líquidos y gaseosos), la flotación o hundimiento de objetos, y el efecto de la presión sobre los fluidos (líquidos y gases). (J.3.)</p>		
ÁMBITO:	Ciencias Naturales	
OBJETIVO:	Identificar las características principales de la densidad a través de un cuestionario interactivo para interiorizar los conceptos principales.	
PARTICIPANTES	Adultos de Educación General Básica Intensiva	
TIEMPO DE APLICACIÓN	15 minutos	
ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none"> · Instalar la aplicación o ingresar mediante la dirección Web · Ingresar el Pin del Juego · Unirse con un nickname. · Contestar las interrogantes en el tiempo establecido 	
LUGAR	Plataforma virtual kahoot https://kahoot.com/	
RETO:	Contestar todas las interrogantes correctamente, para ocupar el podio.	
ENLACE	https://create.kahoot.it/v2/share/aprendamos-sobre-densidad/efa667ed-1a72-4d6a-90d5-f801536647d8	



JUEGO N°2

TEMA: Relacione con Educaplay

DESTREZA: D.C.D. CN. 4.3.9. Experimentar con la densidad de objetos sólidos, líquidos y gaseosos; al pesar, medir y registrar los datos de masa y volumen y comunicar los resultados.

Indicador de evaluación.- I.CN.4.9.1. Determina la relación entre densidad de objetos (sólidos, líquidos y gaseosos), la flotación o hundimiento de objetos, y el efecto de la presión sobre los fluidos (líquidos y gases). (J.3.)

ÁMBITO: Ciencias Naturales

OBJETIVO: Identificar las características principales de la densidad a través de un cuestionario interactivo para interiorizar los conceptos principales.

PARTICIPANTES Adultos de Educación General Básica Intensiva

TIEMPO DE APLICACIÓN 15 minutos

ACTIVIDADES

- Ingresar al Link de la actividad
- Verificar el tiempo destinado para la actividad y el número de intentos permitidos
- Observar el signo de puntuación sugerido por la actividad
- Escoger las reglas que pertenecen al signo de puntuación

LUGAR Plataforma virtual Educaplay
<https://es.educaplay.com/>

RETO: Relacionar todas las reglas de puntuación con el signo al que pertenece para completar la actividad

ENLACE https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7280191-la_densidad.html



JUEGO N°3


TEMA: Video Interactivo con H5P

DESTREZA: D.C.D. CN. 4.3.9. Experimentar con la densidad de objetos sólidos, líquidos y gaseosos; al pesar, medir y registrar los datos de masa y volumen y comunicar los resultados.

Indicador de evaluación.- I.CN.4.9.1. Determina la relación entre densidad de objetos (sólidos, líquidos y gaseosos), la flotación o hundimiento de objetos, y el efecto de la presión sobre los fluidos (líquidos y gases). (J.3.)

ÁMBITO:	Ciencias Naturales
OBJETIVO:	Identificar las características principales de la densidad a través de un cuestionario interactivo para interiorizar los conceptos principales.
PARTICIPANTES	Adultos de Educación General Básica Intensiva
TIEMPO DE APLICACIÓN	5 minutos
ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none">· Ingresar a la plataforma educativa institucional· Ingresar a la actividad educativa H5P· Activar el video interactivo· Responder las 3 preguntas de verdadero y falso y la última pregunta de resumen· Verificar el resultado
LUGAR	Plataforma Educativa Institucional www.primerodemayo.edu.ec/campus-virtual
RETO:	Responder todas las preguntas del video interactivo
ENLACE	https://primerodemayo.edu.ec/campus-virtual/mod/hvp/view.php?id=5500

Diseño instruccional de actividades para la asignatura de Ciencias Sociales

	<p>JUEGO N°1</p> <p>TEMA: Quizizz, La Democracia</p>
<p>DESTREZA: D.C.D. CS.4.3.16. Destacar los valores de la libertad, la equidad y la solidaridad como fundamentos sociales esenciales de una democracia real.</p>	
<p>Indicador de evaluación.- I.CS.4.10.2. Discute la relación entre democracia y libertad de expresión, medios de comunicación, valores democráticos (libertad, equidad y solidaridad) y gobierno del pueblo, reconociendo el papel de la Constitución como garante de los derechos ciudadanos y la lucha por los derechos humanos. (J.1., J.2., J.3.).</p>	
ÁMBITO:	Ciencias Sociales
OBJETIVO:	Comprender la naturaleza de la democracia, a partir del estudio de sus características, deberes y derechos ciudadanos, la estructura del Estado ecuatoriano y el papel de la Constitución para estimular el ejercicio de una ciudadanía crítica, responsable y comprometida.
PARTICIPANTES	Adultos de Educación General Básica Intensiva
TIEMPO DE APLICACIÓN	15 minutos
ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none"> · Instalar la aplicación o ingresar mediante la dirección Web · Ingresar el Pin del Juego · Unirse con un nickname. · Contestar las interrogantes en el tiempo establecido
LUGAR	Plataforma virtual Quizizz https://quizizz.com/
RETO:	Contestar todas las interrogantes correctamente, para ocupar el podio.
ENLACE	https://quizizz.com/admin/quiz/5f8f24c90487ba001c99afcc



JUEGO N°2

TEMA: Arrastra con H5P

DESTREZA: D.C.D. CS.4.3.16. Destacar los valores de la libertad, la equidad y la solidaridad como fundamentos sociales esenciales de una democracia real.

Indicador de evaluación.- I.CS.4.10.2. Discute la relación entre democracia y libertad de expresión, medios de comunicación, valores democráticos (libertad, equidad y solidaridad) y gobierno del pueblo, reconociendo el papel de la Constitución como garante de los derechos ciudadanos y la lucha por los derechos humanos. (J.1., J.2., J.3.).

ÁMBITO: Ciencias Sociales

OBJETIVO: Comprender la naturaleza de la democracia, a partir del estudio de sus características, deberes y derechos ciudadanos, la estructura del Estado ecuatoriano y el papel de la Constitución para estimular el ejercicio de una ciudadanía crítica, responsable y comprometida.

PARTICIPANTES Adultos de Educación General Básica Intensiva

TIEMPO DE APLICACIÓN 15 minutos

ACTIVIDADES

- Abrir la aplicación mediante el link
- Leer detenidamente los conceptos
- Arrastrar al concepto correcto
- Verificar los resultados

LUGAR Plataforma Educativa Institucional
www.primerodemayo.edu.ec/campus-virtual

RETO: Identificar correctamente la totalidad de los conceptos, en caso contrario Reintentar.

ENLACE <https://primerodemayo.edu.ec/campus-virtual/mod/hvp/view.php?id=5516>

JUEGO N°3

TEMA: Crucigrama con Educaplay

DESTREZA: D.C.D. CS.4.3.16. Destacar los valores de la libertad, la equidad y la solidaridad como fundamentos sociales esenciales de una democracia real.

Indicador de evaluación.- I.CS.4.10.2. Discute la relación entre democracia y libertad de expresión, medios de comunicación, valores democráticos (libertad, equidad y solidaridad) y gobierno del pueblo, reconociendo el papel de la Constitución como garante de los derechos ciudadanos y la lucha por los derechos humanos. (J.1., J.2., J.3.).

ÁMBITO:	Ciencias Sociales
OBJETIVO:	Comprender la naturaleza de la democracia, a partir del estudio de sus características, deberes y derechos ciudadanos, la estructura del Estado ecuatoriano y el papel de la Constitución para estimular el ejercicio de una ciudadanía crítica, responsable y comprometida.
PARTICIPANTES	Adultos de Educación General Básica Intensiva
TIEMPO DE APLICACIÓN	15 minutos
ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none"> · Abrir la aplicación mediante el link · Leer el texto guía · Identificar la palabra · Llenar todos los espacios del Crucigrama para completar la tarea
LUGAR	Plataforma virtual Educaplay https://es.educaplay.com/
RETO:	Completar todo el crucigrama para superar la prueba
ENLACE	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7318527-los_valores_democraticos.html

Diseño instruccional de actividades para la asignatura de Matemática



JUEGO N°1 TEMA: Quizizz, Medidas

DESTREZA: DCD. M.4.3.7. Calcular e interpretar las medidas de tendencia central (media, mediana, moda) y medidas de dispersión (rango, varianza y la desviación estándar) de un conjunto de datos en la solución de problemas.

Indicador de evaluación.- I.M.4.8.1. Utiliza información cuantificable del contexto social; utiliza variables; aplica niveles de medición; calcula e interpreta medidas de tendencia central (media, mediana y moda), de dispersión (rango, varianza y desviación estándar) y de posición (cuartiles, deciles, percentiles); analiza críticamente información a través de tablas o gráficos; resuelve problemas en forma grupal e individual; y comunica estrategias, opiniones y resultados. (I.4., S.4.).

ÁMBITO:	Matemática
OBJETIVO:	Reconocer las relaciones que existen entre los conjuntos de números enteros, y operar con ellos para lograr una mejor comprensión de procesos algebraicos y de las funciones (discretas y continuas); y fomentar el pensamiento lógico y creativo.
PARTICIPANTES	Adultos de Educación General Básica Intensiva
TIEMPO DE APLICACIÓN	15 minutos
ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none"> · Instalar la aplicación o ingresar mediante la dirección Web · Ingresar el Pin del Juego · Unirse con un nickname. · Contestar las interrogantes en el tiempo establecido
LUGAR	Plataforma virtual Quizizz https://quizizz.com/
RETO:	Contestar todas las interrogantes correctamente, para ocupar el podio.
ENLACE	https://quizizz.com/admin/quiz/5f8f3ad9a11cf8001b22cc44



JUEGO N°2

TEMA: Resolviendo con Educaplay

DESTREZA: DCD. M.4.3.7. Calcular e interpretar las medidas de tendencia central (media, mediana, moda) y medidas de dispersión (rango, varianza y la desviación estándar) de un conjunto de datos en la solución de problemas.

Indicador de evaluación.- I.M.4.8.1. Utiliza información cuantificable del contexto social; utiliza variables; aplica niveles de medición; calcula e interpreta medidas de tendencia central (media, mediana y moda), de dispersión (rango, varianza y desviación estándar) y de posición (cuartiles, deciles, percentiles); analiza críticamente información a través de tablas o gráficos; resuelve problemas en forma grupal e individual; y comunica estrategias, opiniones y resultados. (I.4., S.4.).

ÁMBITO:	Matemática
OBJETIVO:	Reconocer las relaciones que existen entre los conjuntos de números enteros, y operar con ellos para lograr una mejor comprensión de procesos algebraicos y de las funciones (discretas y continuas); y fomentar el pensamiento lógico y creativo.
PARTICIPANTES	Adultos de Educación General Básica Intensiva
TIEMPO DE APLICACIÓN	15 minutos
ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none"> · Abrir la aplicación mediante el link · Leer el texto guía · Resolver los ejercicios · Arrastrar las respuestas correctas
LUGAR	Plataforma virtual Educaplay https://es.educaplay.com/
RETO:	Resolver correctamente todos los ejercicios
ENLACE	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7412642-media_aritmetica.html



JUEGO N°3


TEMA: Arrastra con H5P

DESTREZA: DCD. M.4.3.7. Calcular e interpretar las medidas de tendencia central (media, mediana, moda) y medidas de dispersión (rango, varianza y la desviación estándar) de un conjunto de datos en la solución de problemas.

Indicador de evaluación.- I.M.4.8.1. Utiliza información cuantificable del contexto social; utiliza variables; aplica niveles de medición; calcula e interpreta medidas de tendencia central (media, mediana y moda), de dispersión (rango, varianza y desviación estándar) y de posición (cuartiles, deciles, percentiles); analiza críticamente información a través de tablas o gráficos; resuelve problemas en forma grupal e individual; y comunica estrategias, opiniones y resultados. (I.4., S.4.).

ÁMBITO:	Matemática
OBJETIVO:	Reconocer las relaciones que existen entre los conjuntos de números enteros, y operar con ellos para lograr una mejor comprensión de procesos algebraicos y de las funciones (discretas y continuas); y fomentar el pensamiento lógico y creativo.
PARTICIPANTES	Adultos de Educación General Básica Intensiva
TIEMPO DE APLICACIÓN	15 minutos
ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none">· Abrir la aplicación mediante el link· Leer detenidamente los conceptos· Emparejar el símbolo con la Medida correcta utilizando la memoria
LUGAR	Plataforma Educativa Institucional www.primerodemayo.edu.ec/campus-virtual
RETO:	Emparejar correctamente todos los símbolos
ENLACE	https://primerodemayo.edu.ec/campus-virtual/mod/hvp/view.php?id=5688

Diseño instruccional de actividades para la asignatura de Ingles

		<p>JUEGO N°1</p> <p>TEMA: Routines Quizlet</p>
<p>DESTREZA: EFL 4.2.12. Describe habits, routines, past activities and experiences within the personal and educational domains.</p>		
<p>Indicador de evaluación.- IEFL.4.9.1. Learners can use simple language to describe, compare and state facts about familiar everyday topics such as possessions, classroom objects and routines in short, structured situations, interacting with relative ease. (I.3, I.4, S.4).</p>		
ÁMBITO:	Ingles	
OBJETIVO:	Aprender términos relacionados a los hábitos y rutinas en Ingles mediante la aplicación de juegos y actividades, con el fin de aplicarlos en oraciones	
PARTICIPANTES	Adultos de Educación General Básica Intensiva	
TIEMPO DE APLICACIÓN	15 minutos	
ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none"> · Conectar · Realizar · Realizar · Completar toda la lección 	
LUGAR	Plataforma virtual Quizlet https://quizlet.com/	
RETO:	Completar toda la unidad	
ENLACE	https://quizlet.com/_8y9ezl?x=1jqt&i=390uqp	



JUEGO N°2

TEMA: Past Simple Quizlet

DESTREZA: EFL 4.2.12. Describe habits, routines, past activities and experiences within the personal and educational domains.

Indicador de evaluación.- I.EFL.4.9.1. Learners can use simple language to describe, compare and state facts about familiar everyday topics such as possessions, classroom objects and routines in short, structured situations, interacting with relative ease. (I.3, I.4, S.4).

ÁMBITO: Ingles

OBJETIVO: Aprender los verbos regulares e irregulares en pasado simple en Ingles mediante la aplicación de juegos y actividades, con el fin de aplicarlos en oraciones

PARTICIPANTES Adultos de Educación General Básica Intensiva

TIEMPO DE APLICACIÓN 15 minutos

ACTIVIDADES

- Conectar
- Realizar
- Realizar
- Completar toda la lección

LUGAR Plataforma virtual Quizlet
<https://quizlet.com/>

RETO: Completar toda la unidad

ENLACE https://quizlet.com/_8y9oen?x=1qqt&i=390uqp

La presente propuesta fue puesta en consideración de las autoridades de la institución, se solicitó la valoración de la misma al Msc. Pablo Martínez, Rector de la Unidad Educativa PCEI Primero de Mayo (ver Anexo 1).

La solicitud de valoración fue aceptada y valorada mediante la ficha (ver Anexo 2) en donde certifican que la propuesta se enmarca en los parámetros

solicitados, El Rector de la Institución ha valorado la propuesta como Muy Aceptable, destacando el Alto conocimiento y la Experiencia en el trabajo profesional relacionado con la propuesta..

Además, la institución educativa cree que la aplicación de la presente propuesta es de mucha importancia para el desarrollo académico de los estudiantes y se incluirá en un plan de capacitación para todo el personal docente.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Las conclusiones de la propuesta se realizan con el fin de responder a los objetivos planteados, los cuales se mencionan a continuación: Identificar las destrezas con criterio de desempeño y los contenidos de cada asignatura con los cuales se realizará la actividad de gamificación, desarrollar un diseño instruccional para las actividades de cada asignatura y, realizar un proceso de capacitación a los docentes de las distintas asignaturas para la implementación de las actividades.
- Las destrezas con criterio de desempeño y los contenidos identificados para el desarrollo del diseño instruccional de las actividades gamificadas, fueron seleccionadas de la propuesta educativa institucional presentada al Ministerio de Educación y al Distrito número 4 y son consideradas como imprescindibles en el desarrollo de los contenidos.
- Se ha realizado un diseño instruccional de las actividades gamificadas para su implementación con los estudiantes de Educación General Básica, su aplicación es muy sencilla, donde se indican las destrezas, los recursos y los retos y los docentes podrán obtener resultados de forma inmediata. Se propone entonces un conjunto de actividades para las asignaturas de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Matemáticas, Lengua y Literatura e inglés. Identificaremos los objetivos y las destrezas a desarrollar en cada asignatura.
- El proceso de capacitación a todo el personal docente de la institución es fundamental para la implementación de las actividades desarrolladas. Debe constar al menos con 2 fases, la primera de conocimiento y manejo de aplicaciones y páginas que ofrecen la posibilidad de creación de actividades gamificadas y, la segunda sobre la elaboración de un diseño instruccional para el desarrollo de las actividades.
- Los directivos de la institución han brindado todo el apoyo a la realización de la presente investigación, la han validado y esperan su aplicación de inmediato en todas las materias y con todos los docentes de Educación General Básica

Superior, con el compromiso de implementación en todos los niveles y asignaturas.

- ✓ La propuesta fue puesta en consideración del Rector de la institución, quien la valoró como Muy Aceptable y ha destacado la base teórica y experimental de la propuesta. La institución educativa pretende realizar un programa de capacitación de todos los docentes para su aplicación inmediata.

Recomendaciones

- Se recomienda a la Institución la implementación de las presentes actividades gamificadas en la próxima unidad de estudio, con el fin de acercar a los estudiantes a la interactividad con los temas de estudio.
- Es fundamental, realizar un proceso de capacitación a todos los docentes para la aplicación continua y permanente de actividades gamificadas, con el fin de fomentar la aplicación de metodologías activas.
- Las asignaturas, deben contener un conjunto de instrucciones y material gamificado adecuado a la naturaleza del objeto de estudio. Todas las actividades deben ser implementadas una vez aprobado su diseño instruccional.
- La Unidad Educativa debe destinar recursos para la obtención de licencias de las aplicaciones y páginas que ofrezcan recursos gamificados para cada asignatura. Todo esto con el fin de que todos los docentes tengan acceso a los recursos sin restricciones.

BIBLIOGRAFÍA

- Adriana Obando, L. (2017). *INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA CON ENCUESTAS*.
- Alejandro Marco, J. L., & Allueva Pinilla, A. I. (2019). *Enfoques y experiencias de* . Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://eprints.ucm.es/57392>
- Barreto Francisco; Álvarez Javier. (2019). *Vista de Las dimensiones de la motivación de logro y su influencia en rendimiento académico de estudiantes de preparatoria*.
<https://www.revistacneip.org/index.php/cneip/article/view/91/71>
- Beltrán Sorangela; Ortiz Jorge. (2020). *Vista de Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa*. Vol. 11, Núm. 21 Julio -Diciembre 2020.
<https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/717/2573>
- Calafat Marzal, C., Puertas-Medina, R., & Martí-Selva, M. L. (2018). Mejorar la motivación en el aula mediante el uso de plataformas de aprendizaje basadas en juegos: Quizlet vs Kahoot. *Proceedings INNODOCT/18. International Conference on Innovation, Documentation and Education*, 787–797.
<https://doi.org/10.4995/INN2018.2018.8853>
- Cárdenas, Lady. (2018). *Vista de La creatividad y la Educación en el siglo XXI*. Revista Internacional de Investigación, Educación y Pedagogía.
<https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/5014/4907>
- Coello, L. G. B. (2019). *LA GAMIFICACION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA*. Universidad de Guayaquil.
- Coello Morán, L. J., & Gavilanes Aray, B. E. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo* [Universidad de Guayaquil].
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728>
- Curriculares, A. (2017). *EGB Superior y BGU*. www.educacion.gob.ec
- Fuster-Guilló, A., Azorin-Lopez, J., Jimeno-Morenilla, A., Saval-Calvo, M.,

- Garcia-Rodriguez, J., Mora, H., Pujol, F. A., Sanchez-Romero, J.-L., Villena Martínez, V., Garcia-Garcia, A., & Mollá Sirvent, R. A. (2019). *Introducción de técnicas de gamificación para la mejora de la motivación y el proceso enseñanza/aprendizaje en ingeniería informática*.
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/101668>
- Gallardo, S. C. H., & Gallardo, S. C. H. (2010). El constructivismo social como apoyo al aprendizaje en línea. *Apertura, 0*(7).
<http://www.udgvirtual.udg.mx/aperturacopy/index.php/apertura/article/view/1209>
- García Bacete, F. J., & Doménech Betoret, F. (1997). *Reme*. Universitat Jaume I. Departament de Psicologia Bàsica, Clínica i Psicobiologia.
<http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/158952>
- González-Hernández, L., & González-Hernández, L. (2019). El Aula Virtual como Herramienta para aumentar el Grado de Satisfacción en el Aprendizaje de las Matemáticas. *Información Tecnológica, 30*(1), 203–214.
<https://doi.org/10.4067/S0718-07642019000100203>
- González Alvarez, C. M. (2012). Aplicación del constructivismo social en el aula. *Ministerio de Educación Del Perú*.
- Hernández-Horta, I. A., Monroy-Reza, A., Jiménez-García, M., Hernández-Horta, I. A., Monroy-Reza, A., & Jiménez-García, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación Universitaria, 11*(5), 31–40.
<https://doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>
- Inga Mariela Torres, P., & Karim Paz, I. (2019). *METODOS DE RECOLECCION DE DATOS PARA UNA INVESTIGACIÓN*.
- Kang, S. (2014). *Das Delfin-Prinzip*.
<https://www.tagusbooks.com/leer?isbn=9783641121631&li=1&idsource=3001>
- LARREA, S. F. P. (2014). *ACUERDO Nro. MINEDUC-ME-2014-00034-A e*.
<http://www.evaluacion.gob.ec/evaluaciones/wp->

content/uploads/2017/07/Anexo-a.-Acuerdo-Mineduc-ME-2014-00034-A.pdf

- López, José; Flores, J. (2018). Recursos tecnológicos y metodologías de enseñanza en titulaciones del ámbito de las ciencias de la educación. *Revista de Pedagogía*.
- López, P. L. (2004). Punto Cero. In *Punto Cero* (vol. 0, Issue 0). Universidad Católica Boliviana San Pablo.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- López Verde, I. (2018). *Proyecto de gamificación para un aula bilingüe*.
<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/34943>
- Magro, C. G., Luz, M., Peña, M., Díaz Garrido, E., Antonio, J., Linares, Y., Rey, U., & Madrid, J. C. (2019). *Gamification and Educational Innovation: Design and Practice in Higher Education*.
<https://doi.org/10.26754/CINAIC.2019.0063>
- Martínez Martínez, N., Berenguer-Albaladejo, C., Cabedo Serna, L., Evangelio Llorca, R., López Richart, J., & Múrtula Lafuente, V. (2018). *La gamificación de la enseñanza del Derecho civil: la herramienta Quizizz*.
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/91000>
- Martínez Soria, M. (2018). *Gamificación en Educación Primaria: Introducción a la cultura inglesa*. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/34948>
- Maset-Llaudes, A., & Cabedo, D. (2018). E-Learning y Gamificación: Nuevos modelos de aprendizaje en entornos universitarios. *Proceedings INNODOCT/18. International Conference on Innovation, Documentation and Education*, 755–764. <https://doi.org/10.4995/INN2018.2018.8847>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo para Educación Extraordinaria para Personas con Escolaridad Inconclusa – Ministerio de Educación*. <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-extraordinaria/>
- Morales Salas, R. E., Infante-Moro, J. C., & Gallardo-Pérez, J. (2019). Mediation and interaction in a VLE for effective management in virtual learning. In

Campus Virtuales (Vol. 8, Issue 1). www.revistacampusvirtuales.es

Nacimiento García, E. (2019). *Amsawal: Aplicación de aprendizaje basada en H5P. Un ejemplo práctico para aprender Tamazight*.
<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/17436>

Núñez, M. E. C. (2004). *Tendencias en el diseño educativo para entornos de aprendizaje digitales*.
[http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2667/Tendencias en el diseño educativo para entornos de aprendizaje.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2667/Tendencias%20en%20el%20dise%C3%B1o%20educativo%20para%20entornos%20de%20aprendizaje.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

PARENTE, D. (2016). *Gamificación en la educación. Gamificación en aulas universitarias. 11*.
https://incom.uab.cat/publicacions/downloads/ebook10/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf#page=11

Ramírez Castellanos, I., Durán Veléz, I., 11434634, & 32754486. (2019). *Estrategias Pedagógico-Didácticas centradas en la Gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos en el grado quinto de Básica Primaria del Colegio Divino Niño de la Ciudad de Barranquilla, Colombia*.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/30250#.XwdUgf3lwmw.mendel>

oig ila, ., ntolí Martínez, . M., Lledó Carreres, ., Pellín Buades, N.,
Universidad de Alicante Instituto de Ciencias de la Educación. (0).
. Universidad de
licante, Instituto de Ciencias de la Educación (ICE).
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/85010>

Ross, S. M. (2018). *Introducción a la estadística - Sheldon M. Ross - Google Libros*.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Ed3eDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=la+población+estadística&ots=U78cvk4yfi&sig=qm5mSs-2vQIaDQD86CXeeMS2KAo#v=onepage&q=la+población+estadística&f=false>

Sainz de Abajo, B., De la Torre-Díez, I., López-Coronado, M., Aguiar Pérez, J., &

- De Castro Lozano, C. (2019). Aplicación plural de herramientas para gamificar. Análisis y comparativa. *Libro de Actas IN-RED 2019: V Congreso de Innovación Educativa y Docencia En Red*, 990–999.
<https://doi.org/10.4995/INRED2019.2019.10467>
- Salazar, N. R. P. (2014). *Influencia del uso de la plataforma educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er. año de secundaria de una institución educativa particular de Lima*.
http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5589/PEREZ_SALAZAR_NATALY_INFLUENCIA_LIMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Suárez-Triana, Y. M., Rincón-Durán, R., & Niño-Vega, J. A. (2020). *Vista de Aplicación de herramientas web 3.0 para el desarrollo de competencias investigativas en estudiantes de educación media*.
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/pensamiento_accion/article/view/11069/9461
- Valda Sanchez, F., & Arteaga Rivero, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio - Revista de Difusión Cultural y Científica de La Universidad La Salle En Bolivia*, 9(9), 65–80.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2071-081X2015000100006&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Vélez Osorio Iris. (2016). *La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios - Dialnet*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6515606>
- Vidal Ledo, M. J., Avello Martínez, R., Monteagudo, M. A. R., Alberto, J., & Bravo, M. (2019). Simuladores como medios de enseñanza Simulators as teaching aids. In *Educación Médica Superior* (Vol. 33, Issue 4).
- Yesenia Rojas Suárez Elevar, L., & Yesenia Rojas Suárez, L. (2019). Elevar el Rendimiento Académico con Estrategias Educativas. *Nº*, 4(12), 295–14548.
<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.12.6.127-140>

Zapata, Z. (2019). *ESTRATEGIAS METODOLOGICAS DE LA GAMIFICACION EN EL APRENDIZAJE. GUIA DE GAMIFICACION.*

ANEXOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

ANEXO 1

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

1.-Datos del validador:

Nombres y apellidos: José Manuel Gómez
Grado académico (área): Doctor en Educación
Años de experiencia en el área de la investigación de campo: 14 años

2.-Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (Encuesta) sobre el tema de investigación **GAMIFICACIÓN EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA DE LAS ASIGNATURAS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**, emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

MA: Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado

No	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Está adecuadamente formulada para los destinatarios que se van a encuestar.	X				
2	Las preguntas se comprenden con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).	X				
3	Las opciones de respuesta son adecuadas.		X			
4	Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.		X			
5	Contribuye a recoger información relevante para la investigación.		X			
6	El número de ítems es adecuado.		X			
7	El instrumento tiene relación con los objetivos del proyecto de investigación.		X			
8	Las instrucciones para la aplicación del instrumento son claras.		X			
9	Los ítems están ajustados al nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.			X		
10	Los ítems se correlacionan entre sí en aplicaciones sucesivas.		X			

Dr. José Manuel Gómez
VALIDADOR

CC: 1758391559

ANEXO 2

SOLICITUD DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA

Quito, 30 de Octubre del 2020

Magister.

Pablo Enrique Martinez

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI PRIMERO DE MAYO

En su despacho.

De mis consideraciones:

Por medio de la presente yo, Darwin Patricio Terán Cortez, con cédula de ciudadanía 1707038251, PRESENTO a usted el “**Diseño de actividades gamificadas para su aplicación en las asignaturas de Educación General Básica Superior Intensiva**”, el mismo que es parte del trabajo de investigación previo a la obtención del título de **Magister en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales de la Universidad Tecnológica Indoamérica**.

Razón por la cual **SOLICITO** su colaboración para revisar y valorar la propuesta presentada con el apoyo de la ficha de valoración que se adjunta a este documento. Su ayuda será de gran relevancia para el desarrollo del trabajo de investigación, y los datos obtenidos aportarán al mejoramiento de la misma y a sus aplicaciones.

Sin más por el momento me despido no sin antes anticipar mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente,



Darwin Patricio Terán Cortez

Tel.: 0984043545

Email: darwinprimerodemayo@gmail.com

ANEXO 3

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

Diseño de actividades gamificadas para su aplicación en las asignaturas de Educación General Básica Superior Intensiva

1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: **Pablo Enrique Martínez Herrera**
 Grado académico (área): **Magister en Administración Educativa**
 Experiencia en el área (años): **15 años**

2. Autovaloración del especialista

Marcar con una "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL	X		
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	X				
Observaciones					

MA: Muy aceptable, BA: Bastante aceptable, A: Aceptable, PA: Poco Aceptable, I: Inaceptable

A quien corresponda:

Yo, **Pablo Enrique Martínez Herrera** en mi calidad de **Rector** de la **Unidad Educativa PCEI Primero de Mayo**, doy constancia de que la propuesta presentada por el **Licenciado Darwin Patricio Terán Cortez** como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,

 FIRMA




ANEXO 4

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES REALIZADAS CON KAHOOT

Representa una pausa mayor que la de la coma y menor que la del punto.


29



<input type="checkbox"/> Punto y coma	<input type="checkbox"/> Dos puntos
<input type="checkbox"/> Puntos suspensivos	<input type="checkbox"/> Las comillas

Escoja la afirmación correcta

13



<input type="checkbox"/> La materia de forma general se presenta en estado sólido, líquido o gaseoso	<input type="checkbox"/> A los gases se los conoce como fluidos
<input type="checkbox"/> Los sólidos tienen una fuerza de cohesión de las moléculas muy débil	<input type="checkbox"/> La densidad la podemos medir con un metro

ANEXO 5

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES REALIZADAS CON EDUCAPLAY

Media Aritmética

NUM. INTENTOS: 0/2 PUNTOS: 100 TIEMPO RESTANTE: 14:56

La Media Aritmética de los siguientes números es:

(2,4,6,8,10) =

(1+3+5+7+9) =

(1+2+3+4+5) =

(3+4+5+6+7) =

(7+8+9+10+11) =

Palabras para completar los espacios

5 3 5 6 9

Comprobar

Los Valores Democráticos

PUNTOS: 100 TIEMPO RESTANTE: 14:00

2

Buen Vivir

Pista Letra Pista Palabra

CONSTITUCION

Comprobar


ANEXO 6

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES REALIZADAS CON H5P

SIMBOLOS DE MEDIDAS DE TENDENCIA CENTRAL 



Tiempo usado: 0:00

Los Valores Democráticos 

Arrastre las palabras a los cuadros correctos

Establece la estructura del territorio, los derechos y los deberes de los ciudadanos y el sistema de gobierno.

En todos los Estados democráticos existen tres órganos o funciones independientes entre sí para evitar que una persona pueda acaparar todo el poder: Ejecutivo, Legislativo y Judicial.

Se basa en el principio de la soberanía del pueblo. Todos los ciudadanos mayores de dieciséis años pueden elegir a sus representantes, que se agrupan en partidos políticos.

proviene de los vocablos demos: 'pueblo'; cratos: 'gobierno'.

, estado de plenitud y armonía que se logra a través de la satisfacción de las necesidades básicas

- Sumak Kawsay
- La Separación de Poderes
- La Democracia
- La Participación Ciudadana
- La Constitución

ANEXO 7

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES REALIZADAS CON QUIZIZZ

Número de hijos (x_i)	Frecuencia absoluta (n_i)
1	7
2	14
3	9
4	8
5	2

¿Cuál es la moda en el siguiente ejercicio?

2

1

4

3

ANEXO 8

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES REALIZADAS CON QUIZLET

Quizlet

Buscar Crear

Regresar a la unidad

APRENDER

9

RESTANTES

1

CONOCIDOS ✓

0

MUY CONOCIDOS ✓

tomar una ducha

1 Go to school 2 Cook breakfast 3 Take a shower 4 Take the bus

Gravedad

PUNTUACIÓN

0

NIVEL

1

Pausa

Cook breakfast

cook|

ANEXO 9

INSTRUMENTO DE ENCUESTA

ENCUESTA SOBRE METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE

Nuestra institución educativa pretende recabar información sobre aspectos relacionados a su proceso académico. Por lo que le pedimos responda a las siguientes preguntas escogiendo la opción de respuesta que usted considere la correcta.

1. ¿Cómo considera que ha sido su aprendizaje con la metodología implementada por sus maestros?

- Excelente
- Muy Bueno
- Bueno
- Regular
- Malo

2. ¿Cree usted que los materiales utilizados por sus maestros es creativo y le permite aprender mejor?

- Siempre
- Casi Siempre
- Regularmente
- Casi Nunca
- Nunca

3. ¿Le gustaría que los docentes utilicen metodologías activas, como la utilización de aplicaciones de internet para el desarrollo de las asignaturas?

- Siempre
- Casi Siempre
- Regularmente
- Casi Nunca
- Nunca

4. ¿Considera usted que interactuando con los contenidos puede usted aprender mejor los temas de las asignaturas?

- Siempre
- Casi Siempre
- Regularmente
- Casi Nunca
- Nunca

5. ¿Considera usted que en las aulas virtuales de cada asignatura se deben colocar recursos que le permitan interactuar con los contenidos?

- Siempre
- Casi Siempre
- Regularmente
- Casi Nunca
- Nunca

6. Al realizar sus tareas, ¿utiliza usted herramientas Web?

- Siempre
- Casi Siempre
- Regularmente
- Casi Nunca
- Nunca

7. ¿Cree usted que al utilizar herramientas Web, usted aprende más y mejor?

- Siempre
- Casi Siempre
- Regularmente
- Casi Nunca
- Nunca

8. ¿Con Qué frecuencia utiliza usted las Aulas Virtuales de la institución?

- Siempre
- Casi Siempre
- Regularmente
- Casi Nunca
- Nunca

9. ¿Cómo le gustaría que los profesores le presenten sus aulas?

- Interactivas
- Sólo de lectura
- Sólo para evaluación
- Con videos y animaciones

10. ¿Le gustaría a usted aplicar lo aprendido en simuladores o en la resolución de problemas?

- Siempre
- Casi Siempre
- Regularmente
- Casi Nunca
- Nunca

Enviar

ANEXO 10

LINKS DE LAS ACTIVIDADES

kahoot, Juego Ortográfico	Lengua y Literatura	https://create.kahoot.it/v2/share/juego-ortografico/59e40b01-02f2-4634-97da-a19ac1b7888b
Relacione con Educaplay	Lengua y Literatura	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7278803-signos_de_puntuacion.html
Complete con H5P	Lengua y Literatura	https://primerodemayo.edu.ec/campus-virtual/mod/hvp/view.php?id=5369
kahoot, Juego sobre Densidad	Ciencias Naturales	https://create.kahoot.it/v2/share/aprendamos-sobre-densidad/efa667ed-1a72-4d6a-90d5-f801536647d8
Relacione con Educaplay	Ciencias Naturales	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7280191-la_densidad.html
Video Interactivo con H5P	Ciencias Naturales	https://primerodemayo.edu.ec/campus-virtual/mod/hvp/view.php?id=5500
Quizizz, La Democracia	Ciencias Sociales	https://quizizz.com/admin/quiz/5f8f24c90487ba001c99afcc
Arrastra con H5P	Ciencias Sociales	https://primerodemayo.edu.ec/campus-virtual/mod/hvp/view.php?id=5516
Crucigrama con Educaplay	Ciencias Sociales	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7318527-los_valores_democraticos.html
Quizizz, Medidas	Matemática	https://quizizz.com/admin/quiz/5f8f3ad9a11cf8001b22cc44
Resolviendo con Educaplay	Matemática	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7412642-media_aritmetica.html
Arrastra con H5P	Matemática	https://primerodemayo.edu.ec/campus-virtual/mod/hvp/view.php?id=5688
Routines Quizlet	Inglés	https://quizlet.com/_8y9ezl?x=1jqat&i=390uqp
Past Simple Quizlet	Inglés	https://quizlet.com/_8y9oen?x=1qqt&i=390uqp