



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y
LITERATURA

HERRERA VERDUGA LILIAN YANITZA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MACHALA
2020



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DEL ÁREA DE
LENGUA Y LITERATURA

HERRERA VERDUGA LILIAN YANITZA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MACHALA
2020



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA

EXAMEN COMPLEXIVO

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA

HERRERA VERDUGA LILIAN YANITZA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESPAÑA MARCA JOHNNY PATRICIO

MACHALA, 09 DE DICIEMBRE DE 2020

MACHALA
09 de diciembre de 2020

Ensayo Complexivo

por Lilian Herrera Verduga

Fecha de entrega: 18-nov-2020 04:53p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1450419290

Nombre del archivo: HERRERA_VERDUGA_LILIAN_YANITZA_PT-200720_1.docx (28.1K)

Total de palabras: 2755

Total de caracteres: 15474

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

La que suscribe, HERRERA VERDUGA LILIAN YANITZA, en calidad de autora del siguiente trabajo escrito titulado La Gamificación Como Herramienta Didáctica En El Proceso de Enseñanza - Aprendizaje Del Área De Lengua y Literatura, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

La autora declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

La autora como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 09 de diciembre de 2020

HERRERA VERDUGA LILIAN YANITZA
0705447043



Dedicatoria

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mi abuelita, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño junto a su apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones. A mi madre, quien, a pesar de nuestra distancia física, la siento conmigo y aunque hoy no está para celebrar este logro, se que es igual de importante y especial para ella. A mi hija quien por mis obligaciones en mis estudios no he logrado aprovecharla a tiempo completo, hoy le dedico esta meta cumplida al ser que más amo en este mundo mi adorada Brianna.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por ser quien me acompañó en cada paso de mi vida Universitaria, de igual manera extendiendo mis agradecimientos a la Universidad Técnica de Machala, por haberme acogido en sus aulas desde los comienzos y a lo largo de todo mi proceso de formación estudiantil dentro de tan apreciada Universidad. Quiero llegar con mi agradecimiento a todos los maestros, coordinadores, tutores, y a quienes han sido parte de mi formación académica, les doy gracias por todas sus enseñanzas, gracias a aquellos consejos, sugerencias, quienes han sido los cimientos para que yo hoy pueda alcanzar un sueño, graduarme y poder escalar este peldaño de mi vida profesional. Y por último me queda agradecer a mi familia por todo el apoyo, y por los valores inculcados que, todo este tiempo han ido de la mano con mis aspiraciones y mi enriquecimiento del saber, hago mi agradecimiento general a las personas que siempre estuvieron para mi, mis compañeras y compañeros, quienes hoy nos conocemos como colegas en nuestra profesión, gracias totales.

ÍNDICE

<i>RESUMEN</i>	6
<i>ABSTRAC</i>	7
<i>INTRODUCCIÓN</i>	8
<i>DESARROLLO</i>	10
¿Qué son las TICs?.....	10
La Gamificación	10
Aprendizaje Basado en Juegos	11
La Gamificación como Estrategias para la Enseñanza de lengua y Literatura.....	12
Escenarios Virtuales.....	13
Plataformas Virtuales.....	14
<i>CONCLUSIÓN</i>	16
<i>REFERENCIAS</i>	17

ítulo:

La Gamificación Como Herramienta Didáctica En El Proceso de Enseñanza -
Aprendizaje Del Área De Lengua y Literatura

RESUMEN

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las Tecnologías del aprendizaje y del conocimiento (TAC), son herramientas fundamentales para el desarrollo de capacidades y competencias tecnológicas que la sociedad actual demanda: valorando estos antecedentes, el presente trabajo tiene como objetivo, evidenciar la importancia de la aplicación de las herramientas digitales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y a la misma vez incentivar a los docentes al desarrollo de nuevas competencias, para aplicar las herramientas tecnológicas de una manera adecuada y así poder menguar un paradigma de educación tradicionalista y poder innovar hacia una educación activa y participativa.

El avance tecnológico, trae consigo a los nativos digitales la cual se caracterizan por ser personas dinámicas y con destrezas en las TICs, por tal motivo, no les llama la atención las metodologías tradicionales que se aplican dentro de las instituciones educativas y exigen la aplicación de nuevos métodos que estén a la par con las innovadoras formas de enseñanza. Pues las TICs facilitan plataformas digitales de aprendizaje, en la cual, la plataforma Kahoot cumplen con todos los parámetros que exige la generación actual de estudiantes.

Palabras claves: TICs, Aprendizaje basado en juegos, plataformas digitales, gamificación.

ABSTRAC

At present, Information and Communication Technologies (ICT) and Learning and Knowledge Technologies (TAC) are fundamental tools for the development of technological capacities and competencies that today's society demands. Given this reality, the present work aims to demonstrate the importance of the application of digital tools within the teaching-learning process and to at the same time encourage teachers to develop new skills, apply technological tools in an appropriate way and in doing so, reduce the paradigm of traditionalist education and innovate towards a more participatory education.

Today's students are digital natives who bring with them each new technological advancement, they are dynamic people with skills in ICTs, for this reason, the traditional methodologies that are applied within educational institutions do not attract their attention and require the application of new methods that are on a par with innovative ways of teaching. ICTs platforms facilitate digital learning, for example Kahoot, which meets all the parameters required by the current generation of students.

Keywords: TICs, Gaming-based learning, Digital platforms, Gamification.

INTRODUCCIÓN

En lo actual, la sociedad atraviesa por muchos cambios debido a los grandes avances tecnológicos y científicos como el desarrollo digital, influenciando en el contexto educativo, por ende, el sistema se ha visto obligado a inducir herramientas tecnológicas dentro del proceso académico. Permitiendo que la enseñanza pueda migrar de una educación tradicional a una formación activa y participativa en donde los estudiantes puedan adquirir conocimientos de calidad.

En tal sentido, el presente trabajo se enfocará en dar respuesta a la siguiente problemática. ¿En qué manera influye la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura? Ante dicha problemática, los docentes se han visto obligados a innovar nuevas estrategias metodológicas en especial dentro del área de Lengua y Literatura, pues, es una de las áreas con más protagonismo en la interacción de las personas dentro del ámbito social. Ante esto, Díez et al. (2017), manifiesta que la gamificación “tiene como objetivos fundamentales aumentar la motivación y la implicación del alumnado en las actividades relacionadas con el aprendizaje, haciéndolas, en definitiva, más atractivas, cautivadoras y, en última instancia, efectivas” (p. 88).

Cabe recalcar, que la actividad de los educadores es el eje medular para la enseñanza de los estudiantes, es por eso, que los docentes deben tener un amplio conocimiento sobre estrategias y herramientas digitales y dar respuesta a la interrogante que se plantean todos los docentes ¿Cómo motivar a los estudiantes para que aprendan lengua y Literatura? Pues, la gamificación permite adecuar escenarios más agradables, en la cual, se pueda motivar y dinamizar el proceso de enseñanza. Ante esto, Melo y Díaz (2018) menciona que la gamificación ayuda a “la construcción de un entorno virtual de aprendizaje, que involucra en su diseño, elementos del aprendizaje afectivo y la gamificación de actividades, buscando crear un entorno amigable que responda a necesidades emotivas de los usuarios” (p. 237).

En definitiva, las herramientas tecnológicas están incursionando de manera favorable dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, convirtiéndose en un apoyo esencial para el profesorado, brindando nuevos espacios de aprendizajes, con la intención de mejorar el desarrollo académico de los discentes y perfeccionar su cúmulo de conocimientos. Dicho esto, se planteó como objetivo general, incentivar al profesorado de lengua y literatura al uso de plataformas digitales para mejorar el proceso de aprendizaje.

El método de investigación que se utilizará para la recopilación y contrastación de información será bibliográfica. Con el desarrollo del trabajo se espera lograr que los docentes adquieran nuevos conocimientos de recursos tecnológicos para implementar en el área de lengua y literatura y a su vez desarrollen nuevas competencias digitales.

Cabe recalcar, que dentro de este avance digital existen una variedad de equipos digitales (equipos móviles, laptop, proyectores, tablets) que pueden ser utilizados en el proceso de enseñanza, adoptando un rol fundamental para lograr captar la concentración de los estudiantes. Sin embargo, Sáez (2010) menciona que para el manejo de las TICs en el proceso de enseñanza se necesita que los docentes desarrollen competencias digitales y a la vez entender cuáles son los beneficios que esto trae en el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

En base a lo anteriormente dicho, el presente trabajo trata de fundamentar la importancia de las herramientas tecnológicas, como un agente gamificador para que el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura, se convierta en un proceso activo y dinámico que permita a los estudiantes el desarrollo de nuevas competencias.

DESARROLLO

¿Qué son las TICs?

Tecnologías de Información y Comunicación (TICs), son herramientas con diversos soportes tecnológicos que son utilizadas para compartir, administrar y procesar información, en la que podemos encontrar en: computadoras, proyectores, reproductores de audio y video, celulares, videojuegos, etc. Dentro de la sociedad estos artefactos electrónicos son de importancia porque permiten acceder a diferentes servicios; como mensajería, intercambio de información, descarga de contenido multimedia, debido a estas razones, las TIC interactúan en todos los hábitos de nuestras vidas.

López y Carmona (2017) mencionan que las TIC “son instrumentos técnicos que giran en torno a los nuevos descubrimientos de la información. Medios eléctricos que crean, almacenan, recuperan y transmiten información de forma rápida, en gran cantidad, y lo hacen combinando diferentes tipos de códigos en una realidad hipermedia” (p. 26). Por lo tanto, las TICs son herramientas que dinamizan la búsqueda de información adquiriendo de una manera instantánea, por aquello que se construyen nuevos espacios en donde los seres humanos tienen nuevas oportunidades de adquirir conocimientos de una forma más sencilla, sin importar el lugar donde se encuentre.

Además, Faúndez et al. (2017) menciona que las TICs “permiten explorar nuevos significados e intentan aportar criterios para incrementar la calidad de la educación, diversificando las relaciones y roles en las interacciones de tipo alumno-profesor, alumno-alumno y alumno-tecnología” (p. 44). Por tal razón, permite a los docentes establecer otros tipos de comunicación y nuevas metodologías de enseñanza que permita motivar a los estudiantes.

La Gamificación

La gamificación, es una técnica que permite la implementación de juegos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje permitiendo que reciban estímulos de motivación para hacer de la educación un proceso más agradable y dinámicos para los estudiantes. En tal sentido, Liberio (2019) sostiene que la “gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza juegos en el ámbito educativo, con el objetivo de obtener resultados adecuados en el aprendizaje de los estudiantes” (p. 394). A juicio del autor, esta técnica tiene como fin

insertar juegos virtuales para crear espacios interactivos que permitan el desarrollo cognitivo y a la misma vez las destrezas en el ámbito digital que hoy en día se ha convertido en una herramienta esencial ya sea en el campo personal como profesional.

Otros de los aspectos de la gamificación, es comprometer al estudiante en el proceso educativo, esto se debe a que la técnica influye en su estado emocional, desarrollando la concentración y comprensión de los contenidos (Zatarain, 2018) Esto a su vez, permite que los discentes puedan estar en contacto con la tecnología, desarrollando capacidades, habilidades y destrezas digitales que demanda la educación actual, en el Currículo Nacional de Educación y así mismo cumplir con los parámetros que estipulan en las leyes en el sistema educativo del Ecuador.

Desde otro punto de vista, se describe a la gamificación como una técnica para motivar a los estudiante, resolviendo así los problemas de distracción y de indisciplina dentro de las aulas de clase, pues, al instante que el docente aplique una metodología gamificada los discentes entran en un proceso de motivación pues el ritmo de enseñanza se transforma en un ambiente agradable para los estudiantes (Ortiz et al., 2019) Así mismo, teniendo en cuenta la opinión de, Melo y Díaz (2018) en donde menciona que la gamificación es un mecanismo que busca desarrollar la concentración de los estudiantes. Por lo tanto, dicha técnica busca mejorar el rendimiento académico desde la parte emocional.

Ante estos antecedentes, podemos afirmar que el uso de la gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, es un mecanismo fundamental para que los estudiantes puedan concebir el conocimiento de una manera activa y participativa, logrando migrar de una educación con herramientas tradicionales (pizarra, marcadores. etc.) a una enseñanza moderna en donde los equipos y herramientas tecnológicas ganan terrenos dentro del mundo laboral y educativo.

Aprendizaje Basado en Juegos

En los últimos años, se ha visto que los docentes han aplicado nuevas estrategias de aprendizaje, teniendo como recursos la implementación de juegos dentro del proceso de aprendizaje, pues representa una metodología que articula todas las áreas del saber y en particular el desarrollo lingüístico. Ante esto, Del Moral et al. (2016), menciona que el aprendizaje basado en juegos apoya al desarrollo de habilidades de comunicación, pues, la capacidad narrativa es un elemento esencial para la dialogar y socializar con otro

jugador. Además, permite que los estudiantes desarrollen destrezas tanto oral como escritas.

Desde el punto de vista de, Tamayo y Restrepo (2017) menciona que, al momento de implantar juegos, el aula se convierte en un “escenario que toma gran importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que, debido a su componente lúdico, se transforma en una estrategia altamente motivante para la participación de los sujetos en las diferentes actividades” (p. 112). Por tal razón, el aprendizaje basado en juegos permite la creación de distintos escenarios en donde los estudiantes puedan relacionarse de una manera amena con sus compañeros y su vez la construcción de conocimientos.

La Gamificación como Estrategias para la Enseñanza de lengua y Literatura.

Una de las asignaturas con mayor relevancia dentro del ámbito social es la lengua y literatura, pues nos permite interrelacionar dentro y fuera del contexto en donde nos desenvolvemos. Por lo que, permite un nuevo vocabulario que nos facilita mejorar en la comunicación y en todos los ámbitos de la vida. Por lo tanto, en el proceso de enseñanza se debe buscar nuevos mecanismos que admitan que los estudiantes puedan desarrollar destrezas de comunicación.

Para esto, el avance tecnológico nos brinda nuevas metodologías de enseñanza, en la cual, la gamificación resalta como una de las estrategias más adecuadas, pues, a través de un aprendizaje direccionado a juegos influye en el estudiante, en ser capaz de mejorar la comunicación. También, los recursos gamificados fomentan un comportamiento de competencia, en donde los discentes tienen como meta resaltar entre sus compañeros para esto debe tener una base de conocimientos para alcanzar las metas del juego.

Para, Vergara (2020), afirma que la gamificación es una “estrategia en la que hay una interrelación entre pares, fomenta un proceso de comunicación entre los participantes de las experiencias gamificadas, esto quiere decir que las actividades de los estudiantes se convierten con posibilidades para proporcionar experiencias de juego” (p. 29). Por tal razón, las estrategias gamificadas fomentan la comunicación entre las personas

permitiendo que los estudiantes adquieran un nuevo vocabulario en base a las reglas del juego y las condiciones que el docente establezca dentro del aula de clases.

Para muchos estudiantes la asignatura de lengua y literatura, es considerada una de las áreas más aburridas dentro del proceso educativo, pues, los docentes implementan una metodología mecánica, en donde el estudiante se encarga de escuchar y copiar y resumir textos, convirtiendo la enseñanza en un método monótono, en donde se demuestra la pasividad de los discentes. Por tal razón. La gamificación proporciona nuevas estrategias de enseñanza basados en juegos que permita dinamizar y motivar el aprendizaje dando como resultado una educación activa y participativa.

Escenarios Virtuales.

La gran evolución de la tecnología ha permitido que la educación sufra cambios tanto en las estrategias metodológicas como el ambiente de aprendizaje. Pues, ante la gran aparición de aplicaciones educativas, estas han permitido que los docentes puedan crear nuevos escenarios de aprendizaje, teniendo a las TICs como la piedra angular de todas las herramientas digitales. Ante estos antecedentes, Torres y García (2019) mencionan que, para la importancia de los escenarios virtuales, “se necesitan contenidos educativos digitales diseñados y elaborados de manera que respondan adecuadamente a los retos tecnológicos, comunicativos y pedagógicos y a la actualización de temáticas demandada por una educación que se desarrolla en el marco de dicha sociedad” (p. 4).

Desde el punto de vista de, Contreras y Garcés (2018) definen que “Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje son entendidos como los espacios o entornos que favorecen el aprendizaje de los alumnos, con apoyo en la tecnología, mediante la cual se genera una interacción entre los discentes y el docente” (p. 215). En alusión al autor, los escenarios virtuales de aprendizaje favorecen el ambiente de enseñanza, pues, permiten a los estudiantes interactuar con el conocimiento de una manera activa y a la misma vez prepararlos para un mundo que tiene a la tecnología como una competencia esencial en todos los ámbitos de la vida.

Siguiendo la misma línea de investigación, Garzón (2018) expresa que los escenarios virtuales ha “transformado la educación, generando cambios en las didácticas, modalidades y formas de aprender, entre otros aspectos. Gracias a la versatilidad y a la amplia gama de opciones que ofrecen las tecnologías digitales. (p. 2). Por tal razón, los

docentes deben tener el conocimiento de dichas tecnologías, para que se la utilicen de una manera eficiente en el proceso educativo.

Plataformas Virtuales

Dentro del gran auge de la Tecnología Información y Comunicación (TICs), existen una gran variedad de plataformas virtuales relacionadas con el proceso de enseñanza. Dichas plataformas tienen un sin número de herramienta que permite a los docentes innovar la metodología de enseñanza. Además, son de fácil manejo lo cual no requieren un conocimiento específico de programación, convirtiéndolas en herramientas esenciales para que los docentes puedan usar la tecnología como recurso didáctico, caracterizando la educación en un proceso académico innovador.

Para, Fernández y Rivero (2014) explican que las “plataformas de aprendizajes, están presentes en la actualidad de forma cotidiana en los procesos de enseñanza aprendizaje, con el objetivo de elevar la calidad del proceso docente educativo” (p. 208). Además, el autor manifiesta que las plataformas permiten crear espacios dinámicos de aprendizaje. En cuanto, a las herramientas de enseñanza, existe una gran variedad de recursos que pueden ser utilizados por los docentes en el área de lengua y literatura, tales como el:

- Kahoot: es una plataforma online que a través de la creación de cuestionario permite motivar al estudiante.
- Canva: es una plataforma de diseño gráfico que se encarga de crear infografías, ordenadores gráficos, animaciones, etc.
- Educaplay: es una plataforma educativa a nivel global, que se caracteriza por la variedad juegos que posee tales como, crucigramas, rompecabezas, mapas interactivos, etc.

Estas plataformas forman parte de la Tecnología del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC), la cual tiene como constructo común a la gamificación, pues, son plataformas basadas en juegos digitales lúdicos, que tiene como objetivo dinamizar y motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como se evidencia hoy en día los educadores tienen una gran variedad de herramientas para innovar la metodología de enseñanza en la asignatura de lengua y literatura.

En la cual, estudios realizados por la prueba Pisa demuestra que el 44% de los estudiantes evaluados en el área de Lengua y Literatura se encuentra en el nivel 2, lo cual corresponde al nivel básico de la asignatura (Ministerio de Educación del Ecuador, 2018) Por tal razón, los docentes deben aplicar nuevos métodos de enseñanza que motiven a los estudiantes en el proceso educativo.

Por tal razón, Kahoot es una herramienta que permite desarrollar la concentración y motivación de los estudiantes. En la cual, Navarro (2017) menciona que “es una herramienta educativa en la que el profesor puede diseñar y plantear cuestionarios, debates y discusiones, encuestas, exámenes y otras actividades de forma que los alumnos pueden interactuar desde sus dispositivos móviles” (p. 264). Es decir, esta plataforma digital convierte el aprendizaje en juego, mejorando la concentración de los estudiantes.

Estudio realizado por González y Hechenleiter (2020), afirma que “La utilización de Kahoot como una herramienta de evaluación tuvo una buena recepción por parte de los estudiantes. Esta herramienta facilita la entrega de los resultados de manera inmediata, lo que fortalece los procesos de retroalimentación” (p. 67). En alusión al autor, la plataforma Kahoot es una herramienta que permite identificar de forma instantánea problemas para poder reforzar los conocimientos de los estudiantes por medio de un feedback.

En definitiva, se termina que estas herramientas favorecen al proceso enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura, pues, permite que los docentes puedan crear nuevos escenarios de aprendizaje, haciendo de la educación un proceso dinámico y motivador, que permita desarrollar habilidades y destrezas comunicativas y la misma vez adquirir nuevas competencias en el área digital.

CONCLUSIÓN

- En conclusión, se puede determinar que el avance tecnológico ha brindado al campo educativo una gran gama herramientas, plataforma y equipos digitales, se han convertido en un elemento esencial dentro del contexto educativo como apoyo para la labor docente, brindado nuevos espacios de aprendizaje que contribuirán al desarrollo de competencias académicas.
- Se ha demostrado que, gracias al avance tecnológico, los docentes se han visto obligados a adoptar nuevas metodologías activas que permitan a los estudiantes adquirir competencias tecnológicas para competir dentro de la sociedad digital.
- En este sentido, se puede determinar que el cuerpo docente debe adquirir competencias digitales para romper paradigmas tradicionales y poder estar al nivel de la nueva generación milenaria y que puedan contribuir al desarrollo y formación de sus estudiantes.
- Es necesario recalcar que un mal uso de las tecnologías podría traer consecuencias negativas en la educación, pues fomentaría la distracción, plagios y confusión en los estudiantes. Por lo tanto, el docente debe canalizar la enseñanza de las TICs de una manera adecuada.

REFERENCIAS

- Contreras, A., & Garces, L. (2018). Ambientes Virtuales De Aprendizaje: Dificultades De Uso En Los Estudiantes De Cuarto Grado De Primaria. *Prospectiva. Revista De Trabajo Social E Intervención Social*, 27, 215. Obtenido De [Http://Www.Scielo.Org.Co/Pdf/Prsp/N27/2389-993X-Prsp-27-00215.Pdf](http://Www.Scielo.Org.Co/Pdf/Prsp/N27/2389-993X-Prsp-27-00215.Pdf)
- Díez, J., Bañeres, D., & Serra, M. (2017). Experiencia De Gamificación En Secundaria En El Aprendizaje De Sistemas Digitales. *Education In The Knowledge Society*, 18(2), 88. Obtenido De [Https://Www.Redalyc.Org/Pdf/5355/535554766006.Pdf](https://Www.Redalyc.Org/Pdf/5355/535554766006.Pdf)
- Faúndez, C., Bravo, A., Ramírez , G., & Astudillo , H. (2017). Tecnologías De La Información Y La Comunicación (TIC) En El Proceso De Enseñanzaaprendizaje De Conceptos De Termodinámica Como Herramienta Para Futuros Docentes. *Formación Universitaria*, 10(4), 44. Obtenido De [Https://Www.Redalyc.Org/Pdf/3735/373552294005.Pdf](https://Www.Redalyc.Org/Pdf/3735/373552294005.Pdf)
- Garzón, D. (2018). Propuesta Didáctica Para Ambientes Virtuales De Aprendizaje Desde El Enfoque Praxeológico. *Praxis & Saber*, 9(20), 2. Obtenido De [Https://Www.Redalyc.Org/Jatsrepo/4772/477257681010/477257681010.Pdf](https://Www.Redalyc.Org/Jatsrepo/4772/477257681010/477257681010.Pdf)
- Liberio, X. (2019). El Uso De Las Técnicas De Gamificación Eb El Aula Para Desarrollar Habilidades Cognitivas De Los Niños Y Niñas De 4 A 5 Años De Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 394. Obtenido De [Http://Scielo.Sld.Cu/Pdf/Rc/V15n70/1990-8644-Rc-15-70-392.Pdf](http://Scielo.Sld.Cu/Pdf/Rc/V15n70/1990-8644-Rc-15-70-392.Pdf)
- López, H., & Carmona , H. (2017). El Uso De Las TIC Y Sus Implicaciones En El Rendimiento De Los Alumnos De Bachillerato. *Education In The Knowledge Society*, 18(1), 26. Obtenido De [Https://Www.Redalyc.Org/Pdf/5355/535554765002.Pdf](https://Www.Redalyc.Org/Pdf/5355/535554765002.Pdf)
- Melo, D., & Díaz , P. (2018). El Aprendizaje Afectivo Y La Gamificación En Escenarios De Educación Virtual. *Revista: Información Tecnológica*, 29(3), 237. Obtenido De [Https://Scielo.Conicyt.Cl/Pdf/Infotec/V29n3/0718-0764-Infotec-29-03-00237.Pdf](https://Scielo.Conicyt.Cl/Pdf/Infotec/V29n3/0718-0764-Infotec-29-03-00237.Pdf)

- Ministerio De Educación Del Ecuador, (2018). Educación En Ecuador: Resultados De PISA Para El Desarrollo. Obtenido De https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/12/CIE_Informegeneralpisa18_2018123.pdf
- Moral, M. D., Fernández , L., & Guzmán , A. (2016). Proyecto Game TO Learn: Aprendizaje Basado En Juegos Para Potenciar Las Inteligencias Lógicamatemática, Naturalista Y Linguistica En Educación Primaria. *Pixel-Bit. Revista De Medios Y Educación*(49), 180. Obtenido De <https://www.redalyc.org/pdf/368/36846509013.pdf>
- Navarro, G. (2017). Tecnologías Y Nuevas Tendencias En Educación: Aprender Jugando. El Caso De Kahoot. *Opción*, 33(83), 264. Obtenido De <https://www.redalyc.org/pdf/310/31053772009.pdf>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación En Educación: Una Panorámica Sobre El Estado De La Cuestión. *Educación Pesqui*, 44, 3. Obtenido De <https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>
- Reinoso, E., & Hechenleiter, M. (2020). Percepción De Los Estudiantes De Kinesiología Sobre La Innovación Metodológica Mediante Flipped Classroom Utilizando Kahoot Como Herramienta De Evaluación. *Revista De La Fundación Educación Médica*, 23(2), 67. Obtenido De http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2014-98322020000200003
- Sáez, J. (2010). Actitudes De Los Docentes Respecto A Las Tics, A Partir Del Desarrollo De Una Práctica Reflexiva. *Revista: Escuela Abierta* , 13, 37. Obtenido De <http://e-spacio.uned.es/fez/view/Bibliuned:425-Jmsaez-1000>
- Tamayo, A., & Restrepo , J. (2017). El Juego Como Mediación Pedagógica En La Comunidad De Una Institución De Protección, Una Experiencia Llena De Sentidos. *Revista Latinoamericana De Estudios Educativos*, 13(1), 112. Obtenido De <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

- Vergara, A. (2020). Gamificación Y Enseñanza De Lengua Y Literatura: Una Propuesta Didáctica Para Bachillerato General Unificado. *Trabajo De Titulación Como Requisito Previo Para La Obtención Del Título De: Magister En Innovación En Educación, Facultad De Ciencias De La Educación, Universidad Pontificia Universidad Católica Del Ecuador*, 29. Obtenido De [Http://Repositorio.Puce.Edu.Ec/Bitstream/Handle/22000/17396/Tesis.Pdf?Sequence=1&Isallowed=Y](http://Repositorio.Puce.Edu.Ec/Bitstream/Handle/22000/17396/Tesis.Pdf?Sequence=1&Isallowed=Y)
- Zatarain, R. (2018). Reconocimiento Afectivo Y Gamificación Aplicados Al Aprendizaje De La Lógica Algorítmica Y Programación. *Revista Electrónica De Investigación Educativa*, 3, 116. Obtenido De [Http://Www.Scielo.Org.Mx/Pdf/Redie/V20n3/1607-4041-Redie-20-03-115.Pdf](http://Www.Scielo.Org.Mx/Pdf/Redie/V20n3/1607-4041-Redie-20-03-115.Pdf)
- Gonzalez, E., & Hechenleiter, M. (2020). Percepción de los estudiantes de kinesiología sobre la innovación metodológica mediante flipped classroom utilizando Kahoot como herramienta de evaluación . SciELO. Obtenido de http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S2014-98322020000200003&script=sci_arttext&tlng=en
- Fernandez, N., & Rivero, M. (2014). Las plataformas de aprendizajes, una alternativa a tener en cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje. SciELO. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18592014000200009
- Torres, T., & García, A. (2019). Reflexiones sobre los materiales didácticos virtuales adaptativos. *Escuela Latinoamericana de Medicina*, 4. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v38n3/0257-4314-rces-38-03-e2.pdf>