



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA -
APRENDIZAJE EN CIENCIAS NATURALES A TRAVÉS DE
PLATAFORMAS EDUCATIVAS**

**AREVALO MACAS JESSICA PATRICIA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**SURIAGA BUSTAMANTE THALIA MATILDE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA
-APRENDIZAJE EN CIENCIAS NATURALES A TRAVÉS DE
PLATAFORMAS EDUCATIVAS**

**AREVALO MACAS JESSICA PATRICIA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**SURIAGA BUSTAMANTE THALIA MATILDE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTOS INTEGRADORES

**USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA -APRENDIZAJE EN CIENCIAS NATURALES A
TRAVÉS DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS**

**AREVALO MACAS JESSICA PATRICIA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**SURIAGA BUSTAMANTE THALIA MATILDE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

ESPAÑA MARCA JOHNNY PATRICIO

**MACHALA
2021**

Tesis La Gamificación

por Jessica Patricia Arevalo Macas

Fecha de entrega: 13-sep-2021 09:42p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1647949353

Nombre del archivo: Arevalo_Jessica_-_Suriaga_Thalia-_Turnitin.docx.pdf (2.01M)

Total de palabras: 22237

Total de caracteres: 120615

Tesis La Gamificación

INFORME DE ORIGINALIDAD

7%

INDICE DE SIMILITUD

7%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	2%
2	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	1%
3	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	1%
5	rua.ua.es Fuente de Internet	1%
6	biblioteca.uteg.edu.ec Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1%
8	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência",	<1%

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

Las que suscriben, AREVALO MACAS JESSICA PATRICIA y SURIAGA BUSTAMANTE THALIA MATILDE, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA -APRENDIZAJE EN CIENCIAS NATURALES A TRAVÉS DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS, otorgan 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 tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran 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.

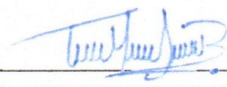
Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

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.



AREVALO MACAS JESSICA PATRICIA

0705916120



SURIAGA BUSTAMANTE THALIA MATILDE

0705410389

DEDICATORIA

Este trabajo de tesis está dedicado en primer lugar a nuestro señor Jesucristo quien es el que nos ha dado salud, vida y fuerza para este largo camino de estudio, que no ha sido fácil pero tampoco imposible y que hoy estamos cumpliendo esta tan esperada meta; también a nuestros padres que han sido un apoyo incondicional e imprescindible para esta trayectoria académica, que nos han inculcado el ejemplo de valentía y es esfuerzo para salir victoriosas en cada una de las cosas que nos proponemos.

No podíamos pasar por alto a hermanos, pareja sentimental e hija que con sus palabras de aliento y motivación nos ayudaron a luchar por esta meta tan anhelada, que con paciencia y amor no nos dejaron derrumbar en ningún momento convirtiéndose en nuestros pilares fundamentales.

Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

AGRADECIMIENTO

Un eterno agradecimiento a Dios por permitirnos culminar nuestra carrera universitaria, por no dejarnos desmayar y fortalecernos de mucha fe en este largo camino que no ha sido fácil, pero que se ha podido sobrellevar en cada instante de temor y dificultades para salir victoriosas.

Gracias a nuestros padres que siempre nos encomendaron en sus oraciones, darnos esas palabras de aliento y fortalecimiento que son fundamentales para no decaer. También a cada uno de los docentes que aportaron en el aprendizaje que hemos adquirido y sobre todo por dejarnos experiencias que serán inolvidables para nuestro vivir, así mismo nos inspiraron amar a nuestra carrera.

También agradecer a los directivos, docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo” del cantón Arenillas por abrirnos las puertas del plantel y permitirnos desarrollar nuestro trabajo de tesis

Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

RESUMEN

El presente trabajo de titulación ha sido elaborado en base a la revisión de citas bibliográficas, el mismo que está enfocado en el estudio y recopilación de información para determinar el escaso conocimiento de la gamificación en el ámbito educativo en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, para establecer una propuesta que nos permita dar solución a la problemática encontrada.

El trabajo de titulación, desde el objeto de estudio, la problemática e instrumentos utilizados, objetivos planteados, la metodología y variables serán analizadas a través de la revisión bibliográfica en diferentes bases de datos, con el cual se coteja mediante la encuesta direccionada a los estudiantes de quinto año de la institución educativa, para plasmar el diseño de la propuesta que se desea implementar para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes mediante la gamificación.

Los métodos utilizados en la investigación son Analítico, Sintético, en cuanto al enfoque es cuantitativo, cualitativo; donde se busca destacar la información en la fundamentación teórica que está respaldada por la revisión bibliográfica de diferentes bases de datos, que nos permite aclarar dudas que se puedan presentar a lo largo de la descripción de la problemática, para comprender cuán importante es aplicar la propuesta para mejorar el rendimiento académico de los docentes.

Los resultados obtenidos mediante los instrumentos de investigación que fue directamente realizada a los estudiantes y docentes de quinto año, se determinó que es necesario capacitar a los profesores de la institución para el uso y manejo de las herramientas tecnológicas, puesto que será de vital importancia para su desempeño en el área de Ciencias Naturales. El desinterés de mucho estudiante repercute en los demás, porque se muestran tímidos al momento de querer incluir la tecnología en sus temas de estudio porque son muy pocos los que están dispuestos a ayudar a que su proceso de aprendizaje sea más interactivo.

La propuesta del trabajo de titulación, es un Seminario Taller de Capacitación Docente, con el que se espera alcanzar desarrollar habilidades y destrezas que los tutores deben

implementar en su clases, para permitir un desenvolvimiento para fomentar la interacción, cabe recalcar que al realizar la planificación se destaca la importancia de las plataformas educativas, tipos y su aplicación para considerar las temáticas que se trabajaran en 4 fases las dos primeras fases serán teóricas y las dos últimas fases son de prácticas haciendo uso y creación de cuentas en las plataformas que se utilizaran en el taller.

Por último, para analizar las dimensiones de la propuesta están la técnica, social, económica y legal; siendo importantes para fundamentar en su aplicación porque trata de dar beneficio para incentivar la capacitación docente; así mismo verificar su factibilidad dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras claves. - Estudiantes, docentes, gamificación, plataformas educativas, capacitación.

KEYWORDS

The present degree work has been elaborated based on the review of bibliographic citations, which is focused on the study and collection of information to determine the scarce knowledge of gamification in the educational field in the area of Natural Sciences in the students of Fifth Year of Basic Education of the Educational Unit "Juan Montalvo", to establish a proposal that allows us to solve the problem encountered. The degree work, from the object of study, the problems and instruments used, objectives proposed, the methodology and variables will be analyzed through the bibliographic review in different databases, with which it is compared through the survey addressed to the fifth-year students of the educational institution, to capture the design of the proposal that is to be implemented to improve the teaching-learning process of the speakers through the gamification.

The methods used in the research are Analytical, Synthetic, as far as the approach is quantitative, qualitative; where it seeks to highlight the information in the theoretical foundation, which is supported by the bibliographic review of different databases, thus clarifying doubts that may arise throughout the description of the problem in question, to understand how important it is to apply the proposal to improve the academic performance of the speakers. As for the results obtained through the research instruments that were directly carried out to the students and teachers of the fifth year, in which, the results obtained were determined that it is necessary to train the teachers of the institution for the use and management of technological tools, since it will be of vital importance for their performance in the area of Natural Sciences. The disinterest of many students has an affect on others, because they are shy at the moment

The proposal of the degree work is a Seminar Teacher Training Workshop, which is expected to develop skills and abilities that tutors must implement in their classes, to allow a development to encourage interaction, it should be noted that when planning the importance of educational platforms, importance, types and their application to consider the topics that will be worked on in 4 phases the first two phases will be theoretical and the two last phases are practices making use and creation of accounts on the platforms that will be used in the workshop. Finally, when analyzing the dimensions of the proposal is the technical, social, economic and legal; being important to build on its application

because it seeks to benefit only teachers to encourage teacher training; also verify its feasibility within the teaching-learning process.

Keywords. - Students, teachers, gamification, educational platforms, training.

ÍNDICE GENERAL

Contenido	
CAPÍTULO I	14
DIAGNOSTICO OBJETIVO DE ESTUDIO.....	14
1.1 CONCEPCIONES – NORMAS O ENFOQUES DIAGNÓSTICOS.....	14
1.1.1. OBJETIVO DE ESTUDIO – SELECCIÓN Y DELIMITACIÓN DEL TEMA	
14	
1.1.2. JUSTIFICACIÓN	20
1.1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	21
1.1.3.1. Problema Central	23
1.1.3.2. Problemas Complementarios	23
1.1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	24
1.1.4.1. Objetivo General.....	24
1.1.4.2. Objetivos Específicos	24
1.1.5. MARCO TEÓRICO.....	25
1.1.5.1. Marco Teórico Conceptual	25
1.1.5.1.1. La Gamificación	25
1.1.5.1.2. Objetivo de la Gamificación.....	27
1.1.5.1.3. Elementos de la Gamificación.....	27
1.1.5.1.4. Interacción de la gamificación.....	29
1.1.5.1.5. Comportamiento en la gamificación	29
1.1.5.1.6. Motivación en la gamificación	29
1.1.5.1.7. La gamificación en la educación	30
1.1.5.1.8. Ambientes de aprendizaje para gamificar	30
1.1.5.1.9. Definición de proceso de enseñanza-aprendizaje.....	32
1.1.5.1.10. Aprendizaje.....	33
1.1.5.1.11. Aprendizaje como actividad	34

1.1.5.1.12.	Enseñanza	34
1.1.5.1.13.	Métodos de enseñanza	35
1.1.5.1.14.	Proceso de enseñanza y aprendizaje activo en las ciencias naturales	36
1.1.5.1.15.	La gamificación en la enseñanza de las ciencias naturales	37
1.1.5.2.	Marco teórico contextual	37
1.1.5.3.	Marco teórico administrativo legal	39
1.1.6.	HIPÓTESIS	40
1.1.6.1.	Hipótesis central	40
1.1.6.2.	Hipótesis particulares.....	40
1.2.	DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DIAGNÓSTICO	40
1.2.1.	Descripción del proceso operativo	40
1.2.2.	Enfoque, nivel y modalidad de investigación.....	41
1.2.3.	Unidades de investigación universo y muestra.	43
1.2.3.1.	Población.....	43
1.2.3.2.	Muestra.....	44
1.2.4.	Operalización de variables	44
1.2.4.1.	Definición de variables	44
1.2.4.2.	Selección de variables e indicadores	45
1.2.4.3.	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN	46
1.3.	ÁNÁLISIS DEL CONTEXTO Y DESARROLLO DE LA MATRIZ DE REQUERIMIENTOS	48
1.3.1.	Análisis- Discusión de Resultados y Verificación de Hipótesis	48
1.3.2.	MATRIZ DE REQUERIMIENTOS.	61
1.4.	SELECCIÓN DEL REQUERIMIENTO A INTERVENIR – JUSTIFICACIÓN. 62	
1.4.1.	SELECCIÓN DE REQUERIMIENTO INTERVENIR.....	63
1.4.2.	JUSTIFICACIÓN.....	63

CAPÍTULO II	64
PROPUESTA INTEGRADORA.....	64
2.1. Descripción de la propuesta	64
2.2. Objetivos de la propuesta	65
2.2.1. Objetivo general	65
2.2.2. Objetivo específicos.....	65
2.3. Componentes estructurales	66
2.3.1. Componente teórico.....	66
Seminario Taller 1: Plataformas Educativas.....	66
Seminario Taller 2: Uso de las plataformas educativas para generar aprendizajes significativos	66
2.3.2. Componente de aplicación práctica.....	70
Seminario Taller 4: Quizizz	77
2.4. FASES DE IMPLEMENTACIÓN	84
2.4.1. Fase de construcción.....	84
2.4.2. Fase de socialización	84
2.4.3. Desarrollo de la propuesta	85
2.4.3.1. Estimación del tiempo	87
2.4.3.2. Cronograma de actividades.....	87
2.5. RECURSOS LOGÍSTICOS	89
CAPÍTULO III	90
VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD	90
3.1. Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta	90
3.2. Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta	90
3.3. Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta	91
3.4. Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta.....	91
CONCLUSIONES	93

RECOMENDACIONES.....	94
BIBLIOGRAFÍA	95
ANEXOS	108
Anexos 1. Propuesta; Taller de Capacitación	108
.....	149
Anexo 2. Cuestionario	150
Anexo 3. Ficha de Observación	153
Anexo 4. Entrevista a docente.	154
Anexo N° 5: Petición formal al docente	155
Anexo N° 6: Petición Formal al Padre de Familia.....	156
Anexo N° 8: Autorización de los Padres de Familia	158
Anexo N° 9: Árbol del Problema.....	160
Anexo N° 10: Matriz de Consistencia	161
Anexo N° 11: Capturas de pantalla de las citas	164
Anexo 12: Memoria Fotografica.....	191

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO 1 POBLACIÓN A INVESTIGAR.....	44
CUADRO 2 VARIABLE INDEPENDIENTE: “GAMIFICACIÓN”	45
CUADRO 3 VARIABLE DEPENDIENTE: PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	46

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 ¿EMPLEA EL DOCENTE RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA EL DESARROLLO DE SUS CLASE DE CIENCIAS NATURALES?	48
TABLA 2 ¿CREE QUE SU DOCENTE ESTÁ CAPACITADO PARA DAR CLASES DE CIENCIAS NATURALES?..	49
TABLA 3 ¿CUÁNDO EL ESTUDIANTE NO ENTIENDE LA CLASE, EL DOCENTE HACE UN REFUERZO PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE?	50
TABLA 4 ¿MANIPULA LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL DESARROLLO DE LAS CLASES DE CIENCIAS NATURALES?	51
TABLA 5 DEMUESTRA CURIOSIDAD POR APRENDER A MANEJAR LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EL DESARROLLO DE LAS CLASES DE CIENCIAS NATURALES	52
TABLA 6 ¿SIENTES SEGURIDAD AL EMPLEAR RECURSOS TECNOLÓGICOS?.....	53
TABLA 7 TE GUSTA AYUDAR A TUS COMPAÑEROS EN EL IMPLEMENTO DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS.....	54
TABLA 8 EXPRESA FRUSTRACIÓN CUANDO NO LOGRA ALCANZAR UN DESAFÍO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES.....	55
TABLA 9 ¿CREES QUE MEDIANTE LOS JUEGOS TE AYUDAN A CAPTAR TÚ ATENCIÓN?	56
TABLA 10 ¿CONSIDERA USTED QUE ESTÁ OBTENIENDO UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO POR MEDIO DE LA EDUCACIÓN QUE RECIBE?	57

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de titulación tiene como temática “Uso de la Gamificación en el proceso de enseñanza -aprendizaje de las Ciencias Naturales a través de plataformas educativas en la escuela de educación básica “Juan Montalvo” del cantón Arenillas, periodo 2020 – 2021”, misma que permitirá a los docentes del plantel conocer acerca de la tecnología a través de gamificación, esta investigación está orientada a destacar la importancia para desarrollar un proceso interactivo, así manifiesta (Lalanguí, J, & Valarezo, J, 2017), la tecnología de información y comunicación dentro de proceso de enseñanza y aprendizaje trata de mejorar la calidad de educación para fortalecer los conocimientos mediante la conciliación de actividades.

El tema establecido se sustenta mediante el estudios establecidos o relacionados con la gamificación por medio de las plataformas educativas, puesto que permite conocer la profundidad de la temática examinada, por ello se cita a (Marín Díaz, 2015), asume que las herramientas tecnológicas buscan obtener procesos de aprendizajes a través de los juegos, el cual ayuda a la motivación y contenido de enseñanza e incrementar la creatividad en los estudiantes. Se puede teorizar que la gamificación desarrolla en el estudiante sus habilidades socioemocionales, funciones cognitivas, maduras motriz, comunicación y sensorial, alcanzando obtener logros de aprendizaje del individuo.

La problemática detectada se orienta a la falta de accesibilidad a los recursos tecnológicos por parte de los docentes en su área de trabajo porque se le dificulta la utilización, no realiza clase interactivas, encaminando que el proceso de enseñanza aprendizaje sea tradicional porque no emplea habilidades o estrategias motivacionales que ayuden al docente en su rendimiento académico. Es importante implementar el uso de la tecnología para llevar un proceso dinámico.

Para el desarrollo del trabajo, es importante considerar una metodología y técnicas de investigación que este en función al objeto de estudio, es por ello que se aplicó el enfoque cuantitativo - cualitativo con la finalidad de obtener resultados concretos. Se obtuvo evidencia que los docentes no tienen el conocimiento suficiente acerca de la tecnología, por ende, es necesario implementar una solución para resolver la problemática encontrada.

La investigación está estructurada en capítulos que se describirán a continuación:

CAPITULO I Diagnostico objeto de estudio, abarca las siguientes temáticas: Objeto de estudio selección y Delimitación del tema; Justificación, Problema de Investigación; Objetivo General; Objetivos Específicos; Marco teórico: Marco teórico conceptual, Marco teórico contextual, Marco teórico administrativo legal; Hipótesis General, Hipótesis Especificas; Descripción del procedimiento operativo: Enfoque, Nivel y Modalidad de investigación; Unidades de investigación: Universo, Muestra; Operalización de la variables, Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos, Selección del requerimiento a intervenir-justificación.

CAPITULO II Propuesta integradora, comprende las siguientes temáticas propuestas: Descripción de la propuesta; Objetivos de la propuesta, Generales y Específicos; Componentes estructurales; Fases de implementación; Fases de construcción; Fases de socialización; Desarrollo de la propuesta; Estimación del tiempo; Cronograma de actividades; Recursos logísticos.

CAPITULO III Valoración de la factibilidad, en el último capítulo abarca las siguientes temáticas: Valorización de la factibilidad; Análisis de las dimensiones técnica de implementación de la propuesta, Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta, Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta, Análisis de la dimensión ambiental de la implementación de la propuesta.

CAPÍTULO I

DIAGNOSTICO OBJETIVO DE ESTUDIO

1.1 CONCEPCIONES – NORMAS O ENFOQUES DIAGNÓSTICOS

La gamificación como técnica de enseñanza – aprendizaje ayuda de forma trascendental en la educación, porque permite innovar, motivar y dinamizar las clases, admite utilizar varios recursos tecnológicos que ayudan a que los estudiantes estén activos, y uno de esos recursos son las plataformas educativas que permite evaluar y aprender por medio del juego desde cualquier parte, ya sea de las instituciones o desde casa, además que ayuda al docente llevar un análisis de los avances que tiene el estudiante en su aprendizaje.

Según nos menciona (Martín, et al., 2017), el diseño de actividades lúdicas, permite salir de lo tradicional a incorporar la innovación con los entornos digitales, desarrollando al máximo el potencial que nos brinda la tecnología, diseñando cuestionarios y repasos que nos ayuda tener los resultados de manera inmediata. La creación de los entornos virtuales logra que el estudiante afiance los conocimientos de lo que están aprendiendo.

1.1.1. OBJETIVO DE ESTUDIO – SELECCIÓN Y DELIMITACIÓN DEL TEMA

El escaso uso de la tecnología en el ámbito educativo ha tenido muchos problemas, porque los docentes no tienen el conocimiento suficiente para el manejo de la misma, lo que conlleva a que sigan impartiendo la misma instrucción monótona; es por ello que los docentes requieren de capacitaciones para la utilización y manejo de la tecnología, puesto que la gamificación a través de las plataformas educativas han revolucionado a la enseñanza antigua a una moderna que incorpora al juego como técnica para aprender y reforzar lo adquirido en el aula, además que se las puede utilizar en casa, logrando que los estudiantes estén activos y motivados en su aprendizaje.

Los antecedentes del objeto de estudio permite tener una revisión de los diferentes trabajos relacionados al tema estudiado, las indagaciones en las instituciones de grado y posgrado permiten obtener una comprensión del tema a tratar; está compuesta por fuentes

primarias que aportan los datos del estudio, sean de naturaleza numérica o verbal: muestra, población, categorías emergentes, resultados entre otros.

En España (Peñalva et al., 2019), en su investigación dominada *“La gamificación en la universidad española. Una perspectiva educacional”* en la revista Mediterránea de Comunicación la cual tuvo los siguientes resultados.

Los estudiantes están creciendo en la actualidad en una sociedad de tecnología y, por ello, desarrollan distintas capacidades cognitivas que resulta imprescindible comprender y atender. Esta situación ha llevado a los profesores a reorganizar las estrategias pedagógicas tradicionales, a una que esté orientadas junto a la gamificación para los diferentes alumnos.

El objetivo del estudio es examinar cómo los docentes de las universidades españolas perciben y aplican el método del juego en sus clases para obtener óptimos resultados en la enseñanza-aprendizaje. Los resultados del informe de investigación se han fundado en una metodología cuantitativa la cual tiene dos etapas, la primera aborda la fase cuantitativa puesto que conlleva a la utilización de la encuesta como instrumento del análisis de la información, la segunda parte es para recopilar la información de las opiniones de los docentes del sistema universitario español y la gamificación, estas permitirán analizar la perspectiva universitaria actual y medir la aplicación de la gamificación en la docencia universitaria española.

La muestra fue constituida por 60 maestros en Comunicación y Educación originarios de diversas universidades españolas. Pese a las propuestas metodológicas por el cambio de paradigma en la enseñanza, los datos obtenidos manifiestan que siguen prevaleciendo un sistema anclado en una evaluación numérica, donde no hay la adquisición de competencias de aprendizaje. Los resultados demuestran que al aprendizaje lúdico aún le falta un largo camino para alcanzar a implementarse en las aulas como método de enseñanza.

El estudio de este trabajo tiene relación con la investigación que se está desarrollando, debido a que muestra los cambios que ha tenido la educación para lograr llegar a los estudiantes, Es así que los docentes toman el papel importante en este estudio puesto que son ellos los que han tenido que restaurar toda su clase para enseñar y ganarse al

educando, con esta nueva técnica de enseñanza que puede satisfacer la diversidad de estudiante que tiene cada aula. Cabe recalcar que el objetivo de la investigación estudiada llega a tener similitud con el estudio que se está realizando porque queremos saber cómo los docentes manejan a la gamificación dentro del aula.

Continuando con el análisis de investigaciones tenemos a (Iquise M, 2020) Elaboro el trabajo, *“La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje”* Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación, repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola, Perú. El objetivo del trabajo fue analizar la importancia de la gamificación en los métodos de enseñanza y aprendizaje. Para el estudio se manejó una investigación de paradigma cualitativo e investigación documental.

El instrumento utilizado es una ficha de análisis, los cuales sirven para sintetizar la parte metodológica. Por lo que, accederá comprender y proporcionar respuestas al trabajo investigación con la temática planteada, el cual fue obtenido de fuentes confiables para la utilización de la información.

A través del análisis documental se han identificado categorías y subcategorías, lo que comprueba que una de las definiciones más utilizadas es la gamificación, por lo que ha generado el interés en el juego y complementarlo con la tecnología para motivar el proceso de autoaprendizaje, puesto que, lo juegos electrónicos presenten retos con aumento progresivo de dificultad, desafíos generalmente justos y con solución, posibilidad de pausar o guardar la partida.

(Higueta, 2018) Ejecuto el trabajo, *“El uso comprensivo del conocimiento científico a través de la gamificación en el aula”* repositorio de la Universidad Nacional de Colombia, Medellín. El objetivo de esta investigación se centró en favorecer el uso del conocimiento científico en la instrucción del concepto en el ecosistema, a través de la gamificación en el salón de clase de quinto de básica en la Unidad Educativa “José Antonio Galán”.

Esta investigación fue de enfoque cualitativo, el método inductivo, y la acción participativa, el cual se subdivide en fases para la recolección de la información, que fue ejecutada en el año 2018.

La muestra tomada para el estudio fue de 1.100 estudiantes en preescolar, básica y media técnica, para efecto se enfocó en estudiantes de quinto grado, el cual se dirigió hacia 27 estudiantes con edades entre 10-15 años. En base a estos resultados, se ve reflejada que de 24 estudiantes han pasado todos los experimentos de la excelente manera, mientras que 3 alumnos no han logrado con el objetivo.

En este sentido, se concluyó que, el diseño de la estrategia de la gamificación aplicada en el aula, pueden incrementar la motivación y mejorar la comprensión del conocimiento. El trabajo citado se relaciona con la investigación, puesto que se evidencia a través de resultados, nos da un claro ejemplo que se puede enseñar mediante la gamificación y se lo puede aplicar en las materias básicas. Por ello se, constituye un referente a nivel regional que sustenta la tesis de la aplicación de estrategias metodológicas para el mejoramiento del aprendizaje mediante el juego en los estudiantes de educación básica. (Rodriguez, L, Avedaño, H.,, 2018) Elaboro el trabajo, *“Gamificación como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de las ciencias naturales en la educación básica secundaria”*, trabajo de investigación, Bogotá. El objetivo de esta indagación desea identificar los factores motivacionales que ayuden a proponer la gamificación como técnica para el lograr los objetivos de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en octavo de educación básica, con un enfoque mixto.

La muestra tomada en octavo grado, donde tenemos una muestra de 74 estudiantes, se aplicó la observación que permitió identificar las actitudes frente a los elementos del juego, así mismo se aplicó una entrevista apoyado con indagaciones en fuentes documentales, para contrastar estos instrumentos nos permitan identificar y cuantificar los niveles de interactividad, usabilidad y adaptabilidad de los diferentes dispositivos digitales que permitan generar actividades gamificadas que propendan a la enseñanza de las Ciencias Naturales.

En conclusión, existe una relación en el contexto aplicado. La gamificación es un factor motivacional y puede explorar nuevos mundos y recibir los conocimientos necesarios para la adquisición de conocimientos.

En base a los trabajos citados, se concluye que se utiliza metodologías constructivistas, es por ello, que hacen la utilización de estrategias y recursos innovadores. El trabajo citado se vincula con la investigación, puesto que se puede enseñar mediante la

gamificación, y dejar de lado la enseñanza tradicional, lo cual es negativo para el aprendizaje de los estudiantes.

(Pachacama Erika, 2020), estudiante de la Carrera de Ciencias Naturales y del Ambiente, Biología y Química, en Ecuador ciudad de Quito, quien es la autora de su investigación con el Título *“La Gamificación en la evaluación del proceso de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales, en noveno y décimo de educación general básica superior en la Institución Educativa Municipal “Julio Moreno Peñaherrera”, 2019-2020”*, cuyo resultados son los siguientes:

La investigación tiene como finalidad, establecer la importancia de la gamificación la misma que es conocida en el ámbito educativo como ludificación, que se basa en la utilización de los juegos, como la innovación y motivación en los estudiantes, en el proceso de evaluación, con la finalidad de dar a conocer formas diferentes de evaluar para mejorar el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en noveno y décimo año de la Institución Municipal “Julio Moreno Peñaherrera”, 2019-2020.

Esta investigación se realizó con un enfoque cualitativo y cuantitativo, bajo la modalidad socioeducativa de tipo descriptiva, documental y de campo; aplicando técnicas como la encuesta a estudiantes y entrevista a docentes, las mismas que nos va ayudar a evidenciar sobre lo que se desconoce la utilización de los elementos del juego o videojuego, fundamentados algunos de ellos en las Tecnologías de la comunicación , no obstante, el docente aplica estrategias que en su totalidad no están generando resultados preciso en la gamificación, sustentados en retroalimentar, motivar y autoevaluar.

Las encuesta que se realizó a 72 estudiantes de novenos y décimo año, no se realizó muestra debido a que la población es minoritaria y se le aplico al 100% de la población, también se ejecutó la entrevista a 1 docente de la área de ciencias naturales de la unidad educativa estudiada y 1 docente de la universidad central de Ecuador. En las encuestas el mayor porcentaje de estudiantes que equivales al 78% manifiestan que las clases no suelen ser motivadoras, aunque también manifiestan el 69% de estudiantes que las clases la realiza con implemento tecnológico.

En la entrevista a los docentes se le realizo 17 preguntas abiertas donde los docentes manifiestan que si han escuchado de la gamificación y que puede ayudar en la motivación

para el estudiante y tienen como finalidad incorporarlo en su enseñanza en las ciencias naturales, puesto que permite estimular al estudiante y construye aprendizajes significativos.

Además se determinó que los docentes para evaluar las actividades se debe comprobar los conocimientos, habilidades, destrezas y valores que aplican las pruebas escritas basadas en el uso del lápiz y papel, teniendo una estructura para la evaluación, por ello se sugiere involucrar actividades lúdicas en el ámbito educativo de evaluación que ayude al razonamiento crítico, por tal motivo se elaboró una guía de actividades y evaluaciones para implementar la gamificación con el propósito de motivar y retroalimentar con el uso de los juegos y videojuegos, el proceso formativo.

(Fuentes Tania, 2021), de la Carrera de Ciencias Naturales y del Ambiente, Biología y Química, autora del Título *“El proyecto escolar en el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales, 10mo año de Educación General Básica Superior, paralelos B, C, D, E, F, G, H, Unidad Educativa María Angélica Idrobo, DMQ, 2018-2019”*, cuyos resultados son los siguientes:

La presente investigación, el proyecto escolar en el proceso enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales, 10mos años de Educación General Básica Superior, paralelos B, C, D, E, F, G, H de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo tiene como objetivo identificar las fortalezas de la metodología de aprendizaje basado en proyectos, tomando en cuenta el desarrollo y fortalecimiento de destrezas y habilidades de los estudiantes. El proyecto escolar relaciona la teoría con la práctica y se verificará en la presente investigación los aspectos que fortalecen esta relación, para integrarlo efectivamente al proceso enseñanza aprendizaje en las asignaturas de Ciencias.

En esta investigación se realizó una encuesta a estudiantes y entrevista a docentes del área de ciencias naturales, lo que permite tener datos de forma cuanti-cualitativos, como resultados se puede visualizar que en la encuesta el 80% de estudiante manifiestan que las clases cuentan con proyecto pero que en su totalidad no son de todas motivadoras puesto que hacen lo mismo, además se preguntó si el docente utiliza tecnología para las clases y dicen que no lo único que ha utilizado es un proyector la misma que les llamó la atención porque pudo ser dinámica.

En la entrevista a los docentes manifestaron que tienen problemas con sus clases puesto que son muy monótonas porque no pueden utilizar diferentes implementos tecnológicos

ya que es complicado por falta de tiempo; Cuando tienen el tiempo para utilizar prefieren el proyector que es más manejable y le permite lograr clases interactivas y motivadoras a la mayoría de estudiantes les gusta, también mencionan que los discentes viven en otra era como es de la tecnología, y eso si llama la atención de ellos.

El proceso enseñanza aprendizaje en la área de Ciencias Naturales permite aplicar diversos métodos de enseñanza para lo cual se obteniendo mejores resultados se ha identificado que se puede utilizar metodologías activas e innovadoras, una de ellas es la aplicación de proyectos escolares en la cual facilita el rol docentes al consolidar conocimientos en los estudiantes y ayuda a los estudiantes a desarrollarse integralmente con participación activa y presentación de un producto final que generalmente será un trabajo manual.

1.1.2. JUSTIFICACIÓN

La educación se ha transformado, puesto que se han implementado metodologías innovadoras y dinámicas que han logrado que el estudiante se convierta en el ente principal del proceso de enseñanza - aprendizaje, apartando la instrucción monótona y la lección magistral, en el cual el docente no reflexionaba o interactuaba mientras el docente impartía su clase, porque él era el único que podía hablar. Pero en la actualidad con los diversos cambios que han existido el profesor se convirtió en un líder, porque permite que el alumno desarrolle su conocimiento por sí mismo, además de darle la oportunidad de interactuar en clases.

La implementación de la tecnología en el ámbito educativo permite a la planta docente obtener mejores resultados en el proceso enseñanza a través de técnicas participativas que vinculan al alumnado, además los estudiante están familiarizados con los diferentes equipos tecnológicos como son los móviles u ordenadores, así mismo se logra que el docente obtenga la participación de todo el alumnado por la interacción que conlleva estas técnicas.

En los diversos cambios de la educación sobre la tecnología se incorporó a la gamificación, porque permite una nueva forma de enseñanza y aprendizaje, puesto que involucra al juego como técnicas por medio de las plataformas virtuales para alcanzar la

atención y concentración del alumno en el ámbito educativo, logrando que la instrucción sea interactiva al momento de aprender porque crean espacios participativos al enseñar.

En este proyecto de tesis se ha estudiado a la gamificación como la técnica motivadora en la enseñanza del área de Ciencias Naturales, porque se analiza cuán importante es en el ámbito educativo tanto para docentes y estudiantes, además porque permite que la instrucción sea interactiva y que los estudiantes puedan involucrarse individualmente o en comunión con sus compañeros, ya sea de casa o desde cualquier lugar que se encuentre el discente, es así que esta técnica ayuda a tener nueva innovación e incluir las nuevas ideas que tenga el instructor al momento de enseñar porque se acopla a todas las áreas de la educación.

1.1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La educación en la actualidad es parte fundamental en la sociedad, porque tiene como finalidad mejorar la enseñanza - aprendizaje, es por ello que se implementan varias estrategias que ayudan en educación para que continúe cambiando y sean positivos tanto para los docentes y estudiantes, uno de los problemas que hay en la educación es que los educadores no están siendo capacitados para los cambios que se dan dentro la educación, como es la implementación de la gamificación como estrategia para ayudar en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Surgen nuevas metodologías para innovar el proceso de enseñanza- aprendizaje, es por ello que se plantean propuestas como la implementación de la tecnología como una característica única que promueve la interactividad en los estudiantes. Según (Zepeda & et.al, 2016) en su trabajo de investigación en el Fuerte-México, declara que los docentes actualmente utilizan el método tradicional, puesto que no se arriesga a innovar en su enseñanza usando la gamificación la misma que permite adquirir actitud positiva en su uso y así pueda crear ambientes dinámicos en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

En concordancia, al texto anterior, el autor trata de acentuar la importancia que tiene la integración de la gamificación como nuevas estrategias de enseñanza, que van a permitir que el estudiante se sienta motivado en su aprendizaje y adquiera conocimiento, y mejoren sus aprendizajes y desarrolle diferentes habilidades de la misma manera su autoestima.

La problemática planteada se la puede evidenciar en nuestro continente, así nos manifiesta (Horacio et al., 2018); el estudiante debe alcanzar todos los conocimientos esperados durante el año lectivo, es decir, la asimilación de todo lo enseñado y el desarrollo de actividades y competencias por parte del docente y estos conocimientos aumenten de forma significativa en su aprendizaje. Además, al incorporar estrategias activas para el proceso de enseñanza - aprendizaje y exista la interacción entre docente y estudiante.

También el autor quiere destacar, que los estudiantes deben alcanzar los objetivos plateados por el docente al inicio del año escolar, de esta manera comprobar el balance de las participaciones de los docentes, y así evitar que los estudiantes no participen y no aprendan. El docente debe desarrollar las habilidades del desempeño académico del educando y acercarlo más hacia las estrategias que se debe ir acoplando que serán para optimizar en sus aprendizajes.

Dentro del contexto nacional los docentes no están suficientemente capacitados para la utilización de nuevas estrategias de enseñanza y una de ellas es la gamificación. Así manifiesta (Zuñiga, 2019), es su trabajo de maestría acerca de la incorporación de estrategias de gamificación para su utilidad, viabilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje. En las preguntas desarrolladas en su investigación que dice si los docentes incorporan estrategias dinámicas redacta que el 69% los docentes tienen una percepción desfavorable en la aplicación de nuevas estrategias como la gamificación, y el 31% tiene una percepción favorable hacia la implementación de la gamificación.

De este modo el autor dentro de su estudio, es evidente que los docentes no están familiarizados con estrategias dinámicas como la gamificación para poder potenciar el aprendizaje, por ende, la creación y manipulación de la tecnología se la denomina como desfavorable en lograr aprendizajes. Explica también, que los resultados de su investigación, los docentes se resisten a involucrarse a nuevas formas de educar, alegando que los métodos tradicionales funcionan de excelente manera para la educación de los educando.

La problemática planteada muchos de los docentes no está familiarizados con la tecnología, y no están de acuerdo que se implementen metodologías nuevas, en donde se dejó de lado lo tradicional. De esta forma se puede evidenciar que la gamificación no está

bien vista por muchos docentes, y muy pocos si quieren implementar esta nueva estrategia y están dispuestos a trabajar para el bien de los educandos.

Los docentes no tienen el conocimiento de la gamificación, por ende, temen que sea complicado aplicarlo en el aula, pero se debe tener en cuenta que los infantes de esta generación están más familiarizados con la tecnología y se les hace más fácil su utilización y el docente tenga una percepción innovadora para lograr aprender de manera dinámica y facilite al educando en sus aprendizajes.

1.1.3.1. Problema Central

- ¿Cómo influye el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje en el área de Ciencias Naturales, por parte de los docentes de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” del cantón Arenillas periodo 2020-2021?

1.1.3.2. Problemas Complementarios

- ¿Cuáles son las consecuencias de la falta de preparación por parte de los docentes para crear espacios dinámicos e interactivos entre los estudiantes?
- ¿En qué medida afecta el desconocimiento o escaso dominio de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje?
- ¿Cómo afecta el ilimitado acceso al ámbito tecnológico en los docentes de la escuela “Juan Montalvo”?

1.1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.1.4.1. Objetivo General

- Analizar la influencia de la gamificación como propuesta para el logro de la enseñanza - aprendizaje en el área de Ciencias Naturales a través de plataformas educativas en los docentes de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” del cantón Arenillas periodo 2020-2021

1.1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de aplicación de la gamificación que posee el docente como una nueva forma de enseñanza para contribuir en los aprendizajes de los docentes en el área de ciencias naturales.
- Aplicar plataformas educativas que permitan promover la gamificación como propuesta didáctica en la enseñanza de las Ciencias Naturales en los educandos de quinto año.
- Determinar el nivel de aprendizaje que pueden tener los estudiantes al implementar los docentes la gamificación en la escuela “Juan Montalvo”

1.1.5. MARCO TEÓRICO

1.1.5.1. Marco Teórico Conceptual

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, es común escuchar que los docentes no aplican estrategias dinámicas para que el educando aprenda de forma interactiva. No obstante, el origen de esta problemática radica que muchos docentes son tradicionalistas en todas las aulas enseña de la misma forma. Es evidente que en la actualidad debemos reflexionar la manera de trabajar con los dicentes para generar aprendizajes significativos. Es por ello que hemos planteado a la gamificación como una forma divertida de enseñar, además que permite llegar a los estudiantes con aprendizaje que motivan a seguir aprendiendo, puesto que debemos dejar de lado el modelo tradicionalista, porque en la actualidad los niños están más familiarizados con la tecnología, y una manera correcta de su utilización sería para llegar al conocimiento a través de ella.

1.1.5.1.1. La Gamificación

El término de gamificación tiene muchas interrogantes. Se trata de ¿una moda pasajera? ¿Tendencia digital? ¿Moda para ludificación? Pues bien, como manifiesta Juan Valera «La gamificación es el uso de diferentes elementos de juego y técnicas del diseño en los diferentes contextos o entornos que sea utilizado para el entretenimiento». Es decir, se emplean los diferentes componentes que observamos en los videojuegos en ambientes que no son juegos como puede ser en la educación o en ámbitos de la vida diaria.

Citando a (Ordas, 2018), la gamificación se fundamenta en una sencilla idea, de que a todos nos gusta jugar, es ahí que nace y se introduce los elementos de los juegos en los diferentes entornos de la sociedad y el más importante que es la educación, que permite crear ambientes que motiven a los discentes a la participación.

La gamificación es el empleo de las diferentes mecánicas de juegos es así (Ramos, 2015 - 2016), nos menciona que los entornos mecanizados y la aplicación en las áreas que no están siendo lúdica con el propósito que los discentes puedan desarrollar la motivación, la concentración, y los diferentes valores que son positivos en la educación promoviendo el aprendizaje de los infantes.

De acuerdo a (Naranjo, 2018), la gamificación es un término nuevo en la sociedad, por la cual se la está incorporando de forma errónea, puesto que muchas definiciones la relacionan absolutamente con los juegos, es por ello que se debe saber la diferencia entre gamificación, juegos serios y aprendizaje basada en juegos, puesto que tiene relación, pero sus equivalentes son diferentes.

Desde el punto de vista de (Guzmán et al., 2020), la gamificación se la reconoce por ser una técnica que se utiliza por medio de diferentes mecánicas de juego en varios entornos que no son lúdicos, porque permitirá mejorar el servicio en donde se estará empleando. Es decir, la gamificación ayuda en los diferentes ámbitos sociales, educativos y otro que accede a las personas a promover la imaginación y lograr beneficio con técnica empleada.

Como señala (Coello., L & Gavilanes B., 2019), la gamificación ha revolucionado la enseñanza y aprendizaje de los establecimientos educativos, puesto que ayuda a emplear una metodología diferente y que está ligada al carácter lúdico, que facilita el conocimiento de forma divertida y genera experiencias positivas en el estudiante con el fin de lograr resultados con mejor conocimiento y habilidades en el discente.

Como afirma (Sanchez C. , 2019), la gamificación es una aplicación que contiene diferentes elementos que influye en los comportamientos de las personas involucradas es así que se la emplean en diferentes dominios y en especial en la educación, negocios, deporte y salud, además, insertarla en la investigación, permite interactuar y dar solución a los diferentes campo porque admite utilizar la tecnología de la forma que ayude a las problemáticas que se presenta es por ello que la educación la ha tomado para las modificación en los procesos de enseñanza.

Según (Sanchez & Francesc, 2015), la gamificación es una excelente técnica que incrementa la concentración mediante el esfuerzo y la motivación, surge a partir de la utilización de la tecnología para fines educativos. Es decir, la tecnología en la educación supone una incorporación de entornos educativos que implican estrategias más abiertas y flexibles, el cual facilitan el acceso de metodologías educativas.

1.1.5.1.2. Objetivo de la Gamificación

De acuerdo a (Díaz, J., & Troyano, Y., 2013), La gamificación tiene como objetivo principal en influir en el proceder de los individuos, independientemente de los demás objetivos secundarios, porque se quiere lograr que las personas puedan disfrutar durante la actividad, puesto que se considera como un proceso que relacione el pensamiento del jugador y las técnicas que usan para atraer a las personas y obtengan aprendizajes. Es así que es la base del reconocimiento académico para aportar en la enseñanza para lograr motivación en el estudiante y que su proceso de aprendizaje sea propio.

La gamificación busca que el estudiante se desarrolle en las diferentes funciones del juego ya sea de manera competitiva para su formación. “El objetivo del juegos es preferencialmente la coordinación motora, el de la gamificación es crear condiciones lúdicas para el aprendizaje” (Mallitasig, A., & Freire, T, 2020, pág. 169) lo que contribuye en una interacción activa para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En base a (Dorado, C. & Chamosa, M., 2019 - 2020), La gamificación tiene como objetivo que los jugadores puedan tener varias conductas e interese que estén en los lineamientos de lo que se quiere lograr en los discentes por medio de la gamificación; es por ello que en el medio educativo se indaga en esta técnica para que genere aprendizajes motivadores en los estudiantes.

1.1.5.1.3. Elementos de la Gamificación

Como expresa (Herranz, 2013), en la siguiente pirámide se puede analizar la propuesta de Kevin Werbach y Hunter donde nos muestra lo siguiente:



Figura 1. Pirámide de los elementos de la gamificación, por K. Werbach, 2012, Philadelphia: Wharton Digital Press.

➤ **Dinámicas**

Teniendo en cuenta a (Herranz, 2013), los diferentes aspectos globales que la gamificación debe seguir la cual tiene relación con las limitaciones, motivación y en lo que se quiere lograr con el estudiante.

- Restricción del juego, permite al estudiante resolver el problema, pero en un tiempo determinado.
- Surgen emociones y suelen manifestarse por la curiosidad y competitividad ya que aparece al enfrentarse ante el reto.
- Progresión es una de la parte importante que permite observar al estudiante y como ha pasado los retos, ayuda a que el estudiante tenga progreso.

➤ **Mecánica**

Las Mecánicas son los procesos que provoca el desarrollo del juego, los retos, recompensas, feedback y competición; además intenta generar juegos que se puedan disfrutar y genera compromiso por parte del estudiante.

- **Retos:** Permite que el estudiante no solo permanezca con lo que el docente enseñe, si no que el mismo introduzca las ganas por aprender investigando, analizando para desarrollar aprendizajes.
- **Logros:** Son la superación de los retos proporcionados ya sea por el docente o por el estudiante mismo, la cual se sienta motivado por lograrlo.
- **Estatus:** Una de las cosas más importante es que se le reconozca al estudiante sus logros, puesto que le permite desarrollar autoestima y seguro de lo que ha logrado.

➤ **Componentes**

Las implementaciones determinadas en la dinámica y mecánica, para cumplir con los logros, alcanzados, los puntos y el ranking que se generan en el juego. Es así que estos elementos permiten generar la interactividad.

- **Recompensas:** El reconocerle al estudiante todo el esfuerzo que ha tenido para lograr su aprendizaje es darle un regalo ya sea en notas u otra cosa para que motiven a su participación y la participación de todos los demás estudiantes.

1.1.5.1.4. Interacción de la gamificación

La interacción permite al estudiante desarrollar experiencias que mostrara sentimiento de control y autonomía a la hora de participar, además a que el alumno tenga cambios en su comportamiento como relacionarse, sentirse motivado, los mismo que van hacer beneficiosos para su desarrollo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La gamificación permite la interacción por medio del juego, según (Contreras, R., & Egui, J., 2018), para garantizar la aceptación de esta técnica no basta que se manipule uno solo, sino que requiere de la combinación de los estudiante, puesto que ellos se involucran y permite despertar intereses, logrando que el estudiante se motive sea cual sea el resultado que obtendrá en la recreación. El docente debe enseñar a través de herramientas digitales para que se pueda desenvolver dentro o fuera del aula.

1.1.5.1.5. Comportamiento en la gamificación

Según (Velategui, Gestion de aula y gamificacion, 2015), La gamificación llevo a cambiar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiante y docentes, puesto que las diferentes plataformas virtuales permiten que los estudiantes tengan comportamientos con aprendizaje magnos, el interés que se quiere lograr es que el discente aprenda ya que antes de la gamificación el comportamiento de las clases y de los alumnos era mecanizada y no accedía a que el infante pensara y razonara.

1.1.5.1.6. Motivación en la gamificación

La gamificación tiene como objetivo lograr que los estudiantes se sientan motivados en la educación con sus diferentes estrategias que estén relacionadas en el aprendizaje, puesto que las tareas son interactivas para que el infante sienta entusiasmo desde el principio de la enseñanza, es así que tenemos la motivación intrínseca que se centra en el proceso y en los resultados finales y la motivación extrínseca se lleva a cabo para obtener la recompensa y evitar el castigo.

1.1.5.1.7. La gamificación en la educación

La gamificación en la educación ha generado cambios basados en el concepto de ludificación y aprendizaje. El cual busca potenciar los procesos de aprendizaje para el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje efectivos, facilitando la integración y motivación por el contenido que se va enseñar, además potencializa la creatividad de los individuos (Verónica Marín, 2015); también se puede decir que nos permite realizar actividades de aprendizaje donde el estudiante capte el conocimiento y luego lo pueda poner en práctica.

Desde el punto de vista de (Mallitasig, A., & Freire, T, 2020), menciona que la gamificación en el aula, se la debe llevar en conjunto con el docente para que los resultados sean los esperados al implementar esta técnica, además que deben estar acorde a los objetivos planteados para la enseñanza. De tal manera, que el docente debe verificar que el juego a implementar este congruente a la temática para que el estudiante pueda guiarse y seguir el ritmo de aprendizaje.

En el contexto educativo (Liberio Ximena, 2019), comenta que la gamificación se está utilizando como herramienta de aprendizaje en las diferentes áreas y asignaturas, para el perfeccionamiento de actitudes y comportamientos colaborativo y autónomos; La gamificación encamina a los estudiantes a utilizar los juegos para mejorar los contenidos de los saberes, aprovechando el potencial de los alumnos. Es decir, es la nueva fórmula de lograr aprendizajes significativos y al mismo tiempo motivador porque el estudiante está atento a la enseñanza por la manera interactiva que se imparte.

1.1.5.1.8. Ambientes de aprendizaje para gamificar

El docente es la pieza fundamental porque es el que debe estar en constante innovación en la educación para que llegue a los estudiantes de forma virtual o presencial, es así que el maestro implemente métodos y materiales que vayan acorde a la necesidad del estudiante y de lo que se quiere impartir. El uso de la tecnología permita obtener resultados favorables en el proceso de enseñanza – aprendizaje, es por ello que la gamificación se transforma en una técnica pedagógica interactiva y motivadora.

De acuerdo con (Ordás, 2018) manifiesta que el juego es utilizado de manera interactiva para la enseñanza y aprendizaje, es decir que se nota el interés del educando por querer

aprender conocimientos y habilidades principales que se van adquiriendo a lo largo de la vida escolar, es por ello que la gamificación se la denomina como una técnica que es la encargada de mejorar las destrezas, para lograr los objetivos planteados al inicio del año escolar. Además, trata de motivar a los estudiantes a la adquisición de aprendizajes mediante la ludificación para generar experiencias positivas tanto en el docente y docente.

Citando a (Carranza, et al., 2018), las competencias que se desarrollan en los ambientes de aprendizajes son importantes para cualquier situación de la vida, porque se quiere lograr que los estudiantes puedan trabajar de forma cooperativa, para que las relaciones interpersonales sean valoradas en la institución. La gamificación permite a los estudiantes y docente desarrollar las diferentes competencias necesarias para mejorar el aprovechamiento de los discentes y promuevan su propio proceso de aprendizaje ya sea individual o cooperativo.

➤ **Ambiente físico**

Es el aula de clase o cualquier ambiente que este organizado para gamificar en función a lo que se impartirá, donde el docente planifica las actividades a realizarse para obtener los objetivos planteados, el estudiante desarrolle sus capacidades y competencias de forma espontánea y promueva la participación, bajo la orientación pedagógica del maestro.

➤ **Ambiente virtual**

Según (Viñals, A., & Cuenca, J., 2016), manifiesta que en la actualidad nos encontramos en ambiente de innovación en el sistema educativo por medio de la tecnología, para que se desarrollen contextos dinámicos en la enseñanza, puesto que el papel del docente es preparar al estudiante no solo para ser excelente estudiante, si no para que se desenvuelva en la vida de la era digital. Estas nuevas técnicas ayudan a formas estudiantes más optimizados a la hora de aprender y utilizar nuevos ambientes, puesto que los pueden desarrollar en cualquier lugar que se encuentren.

La gamificación al desarrollarse se la puede impartir en diferentes lugares como es en el campo educativo, en la casa del estudiante u otro lugar puesto que son virtuales donde los estudiantes se pueden conectar y el docente puede impartir su planificación

correspondiente mediante plataformas que ayuda a mantener la concentración del estudiante y la motivación.

1.1.5.1.9. Definición de proceso de enseñanza-aprendizaje

La educación se lo considera como un proceso organizado en lo curricular, el cual se toma como referencia el momento socio – histórico, y que está conformado por docentes, estudiantes, contenido y variables ambientales (establecimiento educativo).

(Garcia, 1995) Nos menciona que <<El proceso de enseñanza – aprendizaje se define como el movimiento de las actividades cognoscitiva en el estudiante bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades y los hábitos en la formación educativa>>

De acuerdo (Escobar, 2015) en el proceso de enseñanza – aprendizaje el protagonista es el discente y el docentes quien es el guiador y quien va a facilitar lo necesario para este proceso funcione, además va ayudar a que el estudiante este constantemente motivado para que logre los objetivos que se quiere lograr en la educación, en cambio el alumno es quien va aprender, reflexionar y quien va intercambiar opiniones y el aprendizaje con sus compañeros dentro y fuera del aula.

Según (Marichal et al, 2018) , el proceso de enseñanza-aprendizaje se deduce como un espacio, donde predomina el alumno y el docente quien es el facilitador del conocimiento. Los docentes deben tener preparaciones de los diversos estilos de aprendizaje para que el estudiante los desarrolle, además la realización de los deberes está estrechamente combinado al rendimiento académico de los estudiantes, puesto que permite obtener buenos o malos resultados de los aprendizajes adquiridos.

Dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje es común escuchar que el docente es parte principal, porque es el que brinda la enseñanza necesaria para que el discente aprenda según su estilo y ritmo de aprendizaje; es evidente, que en la actualidad la educación se debe encaminarse a mejorar no solo en las aulas de clase, sino que se debe apostar por nuevas estrategias como competencias digitales para que el estudiante alcance un nivel de enseñanza al resto del mundo.

El proceso se caracteriza por ser dialectico, que permite persuadir, debatir y razonar; también es dinámico porque el docente busca llegar al estudiante utilizando diferentes estrategias como los juegos, el mismo que motiva a que el alumno quiera aprender y esté atento a la enseñanza; es importante recalcar que enseñanza y aprendizaje no son procesos idénticos porque cada uno se maneja diferente y tiene su propósito, pero ambos son necesarios para el desarrollo del proceso, donde se los considera como dialectico y componentes de procesos únicos.

1.1.5.1.10. Aprendizaje

Existen diferentes teorías sobre el aprendizaje, pero (Santana, 2004), menciona que se puede deducir al aprendizaje para tratar de explicar los procesos internos de lo que aprenden, es decir al momento de obtener habilidades intelectuales, en la formación de conceptos que se encuentran para generar destrezas cognoscitivas. Los estudiantes en el aprendizaje desarrollan diferentes aspectos de relevancia para la adquisición de conocimientos, pero todo el aprendizaje se desarrolla a través de un proceso desde el nacimiento y que continua de por vida, y en la escuela sea donde refuercen y enseñen lo más importante para su desarrollo personal.

Desde el punto de vista (De La Rosa et al., 2019), comenta que el aprendizaje son cambios formativos, es por ello que el discente necesita de habilidades para tener éxito en este proceso de aprendizaje, el cual debe disponer de un determinado estilo cognitivo para la práctica. Así se logra que los maestros sean los encargados de enseñar los saberes, y las diferentes estrategias que sean utilizadas por los alumnos en su desarrollo.

Teniendo en cuenta (Abata, 2015), menciona que la adquisición del aprendizaje requiere de fases sistematizadas, el cual deben contribuir positivamente en el conocimiento de los dicentes, es por ello, que desde sus primeros años de vida adquieren los primeros conocimientos y cuando ya relacionan sus conocimientos empíricos con los que en la escuela recibe, puede contrastar y modificar los ya existentes. En otra palabra, asimilar el aprendizaje significativo, no solo se desarrolla las habilidades cognitivas, sino permite que a través del proceso de aprendizaje mejore sus conocimientos adquiridos a lo largo de su vida escolar.

1.1.5.1.11. Aprendizaje como actividad

Con base en (Santana, 2004), menciona al aprendizaje como actividad, cuando la persona aprende de manera espontánea, y su pensamiento están en constante movimientos por un juego de operaciones interconectadas, con vivencias y colección de contenidos ya sea de imagen, ideas, es ahí donde el docente relaciona el conocimiento que tiene con el que quiere enseñar para lograr un aprendizaje significativo.

Según el texto anterior se puede manifestar que el niño aprende por descubrimiento haciendo énfasis a Jerome Bruner y su teoría del aprendizaje, que inicia al principio de su vida y conforme pasa el tiempo, el comienzo de la vida escolar su aprendizaje es inculcado por el docente con enseñanzas que ayudan a que el individuo se desarrolle en las diferentes etapas de la vida profesional.

Según (Zambrano, 2015), el aprendizaje se lo considera como un proceso complejo, puesto que se caracteriza por la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades. Es decir, el sujeto aprende siempre con la ayuda de otro sujeto en este caso el docente, quien es el ente principal y el que construirá nuevos conocimientos a través del aprendizaje.

1.1.5.1.12. Enseñanza

Teniendo en cuenta a (Camacho & Gallardo, 2016) deduce que el estudiante es el agente constructor de su propio conocimiento, de tal manera aprende a ser responsable con sus actividades académicas. Así mismo, facilita el proceso de aprendizaje que conlleva que el estudiante tenga varias perspectivas de los diferentes docentes para llegar a cumplir con las estrategias o elementos esenciales para la enseñanza de los educandos y poder mantener un clima de aprendizaje positivo para desarrollar las actividades escolares cumpliendo con compromiso.

Existen diversas formas de enseñanza, es así que el docente debe buscar formas que le permita guiar el saber, además Howard Gardner nos presentó las inteligencias múltiples que permite conocer al alumno para inculcar la enseñanza. Por ende, la enseñanza se demuestra como una actividad socio comunicativo y cognitiva, es por ello, que se basa en las estrategias analógicas, es decir que la enseñanza se basa en la explicación y

contrastación de los diferentes modelos y su fundamento principal es la comprensión que se evidencia en el desempeño.

Según (Miguel, 2005) nos señala que la enseñanza programada, conlleva un proceso sistematizado que interviene en los procesos de la educación, por ende, parte de los objetivos que se plantean los docentes, es decir, del modo que el estudiante pueda aprender con los conocimientos impartidos por los profesores y pueda crear su propio ritmo de aprendizaje.

Así mismo, plantea la enseñanza modular que se considera como una variante modular, puesto que se articula a través de módulos o unidades básicas que completa una estructura compleja, así mismo, ofrecen guías de aprendizaje que deben seguir las pautas pre establecidas. Por tal motivo, la enseñanza utiliza un propósito determinado el cual formula el docente antes de establecer la comunicación con los estudiantes.

1.1.5.1.13. Métodos de enseñanza

Los métodos de enseñanza hacen referencia a las diferentes acciones que toma el profesorado para inducir a un cambio en los educandos dentro del contexto educativo, respondiendo a los objetivos propuestos al inicio del año escolar. Según (Vargas Merina, 2009) manifiesta que la interrelación entre el docente y el alumno deben alcanzar los objetivos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde la posición de (Saez, 2018) denomina que las estrategias o métodos conllevan una serie de elementos como el desarrollo académico de los docentes, los objetivos, contenidos y sin olvidar el tiempo estimado para las actividades tanto físicos y los recursos a utilizarse. De tal manera se contextualiza que el método es el camino para lograr el aprendizaje, puesto que el docente debe utilizar métodos y técnicas adecuadas para responder a las necesidades de los educandos y dar solución a situaciones problemáticas.

➤ Método deductivo

El método deductivo son los conceptos, principios, afirmaciones o definiciones que el docente debe conducir a los alumnos de lo general a lo particular, para que puedan poner

en práctica para las estrategias cognoscitivas, creación o síntesis conceptual. De acuerdo (Vargas Merina, 2009) propone estrategias de aprendizaje como:

- **Aplicación** es una manera de plasmar cada uno de los conocimientos para adquirir posteriormente pensamiento crítico.
- **Comprobación** existe verificación de los resultados obtenidos por leyes inductivas.
- **Demostración** realiza la fase de explicación de un hecho o idea

➤ **Método inductivo**

El método inductivo es eficaz para lograr los principios que involucran plenamente el aprendizaje. Según (Vargas Merina, 2009) propone estrategias como:

- **La observación** se proyecta tal como es la realidad
- **La experimentación** se utiliza para comprobar o examinar las diferentes características de un hecho o un fenómeno.
- **La comparación** se establece por medio del contenido cualitativo.

1.1.5.1.14. Proceso de enseñanza y aprendizaje activo en las ciencias naturales

Según (Torres & Sanchez, 2019), dentro del proceso enseñanza aprendizaje en el área de ciencias naturales, denotan que la formación didáctica es descubrir y fomentar la formación de competencias que se relacionan directamente en la materia antes mencionada con la naturaleza, puesto que apoyan al razonamiento del método científico y el razonamiento lógico y el método experimental.

En concordancia, (De La Rosa et al., 2019) expone a las ciencias naturales como una amplia colección de objetos de estudio a las acciones y reacciones que ocurren en nuestro entorno educativo, así mismo, rescatan los beneficios de los métodos para mejorar el nivel de atención con los conceptos aprendidos a profundidad, y de este modo mejorar la predisposición por querer aprender.

En relación al análisis de los conceptos planteados por los autores acerca del proceso de enseñanza aprendizaje dentro del área de ciencias naturales, se resalta la primicia que dice que cada acción tiene su reacción, la cual se establece como normativa del aprendizaje activo. En base a esto, se conceptualiza al proceso de enseñanza-aprendizaje como las

funciones cognitivas, habilidades, destrezas, capacidades y actitudes que le permite utilizar los conocimientos en diferentes situaciones dentro del contexto educativo.

1.1.5.1.15. La gamificación en la enseñanza de las ciencias naturales

En la enseñanza de las ciencias naturales nos menciona (Rojas, 2017), que la implementación de los diferentes recursos tecnológicos como las computadoras, Tablet, softwares educativos o plataformas educativas permite que la instrucción pueda alcanzar los diferentes resultados que se requiere para el aprendizaje. Estos nuevos cambios de implementar los recursos nos permiten tener una sociedad de conocimientos y de información, porque los docentes deben capacitarse para ser uso de las mismas y estos recursos ayuden a tener un cambio en las competencias desde un enfoque pedagógico.

Según (Iturralde, et al., 2017), En la enseñanza de las ciencias naturales se busca incluir metodologías que ayuden a fomentar una nueva perspectiva que sea innovadora para resolver las diferentes problemáticas y la gamificación mediante las plataformas virtuales permite esa innovación en los estudiantes y docentes. Es así que los docentes pueden impartir en los estudiantes enseñanzas significativas con esta técnica que permite tener las estrategias de manera dinámicas en el aprendizaje.

1.1.5.2. Marco teórico contextual

La Unidad Educativa “Juan Montalvo” está ubicada en las calles 11 de septiembre, 11 de noviembre y Cañar junto a la cancha de tierra del barrio San Vicente, del cantón Arenillas, provincia de El Oro, Ecuador. Además, su historia se remonta que observaron que se requería en el sector barrial un plantel educativo, donde voluntariamente conformaron un comité el 11 de septiembre de 1957 para ejecutar su plan, por ende, la institución tomo el nombre de la fecha para recordar el acontecimiento. En el año de 1958 colocaron su primer pilar para continuar construyendo y cumplir con las aspiraciones de los habitantes, en el mismo año comenzó a funcionar como tal solo primero y segundo grado por disposición del Director Distrital de esa época, además su primera rectora fue la profesora Gloria Valarezo Aguilar.

En concordancia, pasando los años la institución fue creciendo en su infraestructura, también el número de estudiantes y docentes, cabe recalcar que en el año de 1964 la Junta

de Fomento dono mesas, sillas para la construcción de nuevas aulas. Una fecha memorable predominó en el año de 1967 donde la institución educativa pasó de ser llamada “Once de Noviembre a llamarse “Juan Montalvo”. Sus últimos cambios fueron en el año 2014-2015, que tomo el cargo como Director el Licenciado Manuel Aguilar y dar como cristalizado la construcción de la vereda para la escuela que esa obra fue apoyada por el alcalde del cantón y comenzó el funcionamiento de inicial 1 con la aportación de juegos infantiles las mismas que servirán para la recreación del estudiantado. En la actualidad, como rectora encargada se encuentra la Mgs. Carmen Naranjo Salazar.

La institución educativa está conformada entre 450 a 500 estudiantes de educación general básica inicial, preparatoria, elemental y media, de los cuales se tomó una muestra-intencional de los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica, la planta docente se encuentra conformada por 17 docentes. Además, cuenta con auxiliares de servicio, psicopedagogos.

MISIÓN

Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo, del cantón Arenillas desarrolla lineamientos regidos en el Ministerio de Educación, el cual tienen como finalidad cumplir con los requerimientos para educar a los niños y niñas que proviene de hogares disfuncionales, y a su vez de escasos recursos económicos, el cual se integrara en el proceso de enseñanza para mejorar sus condiciones de vida con un óptimo perfeccionamiento integral que les permita elevar su autoestima y convertirse en seres autónomos, creativos, reflexivos, responsables, solidarios y respetuosos del medio ambiente, a través de la recolección de información que nos permita detectar la realidad pedagógica y socioeconómica del estudiante mediante la aplicación del constructivismo y dialéctica integrándolos de una manera útil a la sociedad

VISIÓN

Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo” pretende lograr que los estudiantes tengan un mejoramiento en su desarrollo académico y práctica de valores que les permitan resolver con facilidad los requerimientos que surgen en el nuevo milenio, aprendiendo a entenderse con los demás y la naturaleza, guiados por docentes con un alto nivel de

responsabilidad en la planificación didáctica y el uso de las tecnologías inmersos en el proceso de enseñanza-aprendizaje contando con la activa participación de los padres de familia en el control de tareas escolares y extracurriculares, además el apoyo de la comunidad educativa en el mantenimiento y adquisición de infraestructura lo que nos permitirá brindar una educación de calidad y calidez.

1.1.5.3. Marco teórico administrativo legal

El trabajo de investigación se sustenta en el marco legal en la Ley Orgánica de la Educación Intercultural (LOEI) y la Constitución de la República del Ecuador en sus diferentes artículos nos hacen mención de la inserción de la tecnología en el ámbito educativo:

En el **artículo 347 de la** (Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), 2011), *literal 8* sostiene que al momento de introducir la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje es total responsabilidad del estado ecuatoriano, propiciar actividades que sean productivas para el estudiantado y su rendimiento académico.

Por consiguiente, en el **artículo 22 de la** (Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), 2011), en el *literal i* hace mención que al momento de hacer uso de los recursos tecnológicos es de vital importancia implementarlos en los planes educativos para garantizar su implementación en el ámbito educacional.

De igual forma, en el **artículo 16 de la** (Constitución de la República del Ecuador, 2008), *literal 2* hace mención que el acceso a las Tecnologías de Información y Comunicación es de total libertad, puesto que es un derecho universal siempre y cuando su utilización sea para el desarrollo integral de los dicentes.

Se menciona, en el **artículo 6 de la** (Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), 2011), hace énfasis el cumplimiento permanente de los derechos para garantizar la alfabetización digital y su correcto uso en el proceso de enseñanza en los estudiantes que deben fomentar la creatividad e innovación y cree aprendizajes concretos, que están establecidos en la ley.

En el **artículo 2** de la (Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), 2011), *literal h* se denomina el interaprendizaje y multiaprendizaje que considera de gran excelencia para fomentar las capacidades a través de la convivencia en el entorno social que necesariamente debe alcanzar los niveles para el desarrollo personal del estudiante.

1.1.6. HIPÓTESIS

1.1.6.1.Hipótesis central

- El desconocimiento por parte de los docentes sobre el uso de la gamificación afecta en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la motivación de los estudiantes de la Escuela “Juan Montalvo del cantón Arenillas periodo 2020 – 2021.

1.1.6.2. Hipótesis particulares

- La falta de conocimiento en la gamificación por parte del docente influye en el proceso de aprendizaje en el estudiante creando poco interés de aprender.
- El escaso uso de las plataformas educativas virtuales repercute desmotivación por parte de los discentes.
- El limitado acceso de la tecnología incide en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos.

1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DIAGNÓSTICO

1.2.1. Descripción del proceso operativo

El presente trabajo investigativo se orienta en analizar la influencia de la gamificación como propuesta para el logro de la enseñanza - aprendizaje en el área de ciencias naturales a través de plataformas educativas en los docentes de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, en concordancia al propósito de la investigación se utilizó investigación aplicada, también conocida como practica o empírica. La investigación aplicada se caracteriza porque busca que se aplique o se utilice los conocimientos que se haya

adquirido y adquirir otros que ayuden para luego implementarla y sistematizarla en la investigación.

La investigación aplicada nos ayuda a busca la solución de la problemática en correspondencia con las bases teóricas que se han examinado para satisfacer las necesidades que tenemos en la muestra, mediante la implementación de una propuesta innovadora.

El nivel de profundidad de esta investigación es descriptivo, porque se formulan descripciones y formulaciones de un grupo o población, conjuntamente con la recopilación de datos, además permite medir detalladamente los resultados obtenidos los mismos que nos va a llevar a los nuevos resultados que se obtendrá de la indagación.

1.2.2. Enfoque, nivel y modalidad de investigación.

Teniendo en cuenta a (Espinoza Freire, 2020), el enfoque de esta investigación es cuantitativo y cualitativo; Cualitativo porque se caracteriza por ser un proceso donde se definen las acciones metodológicas, este proceso permite enriquecer el modelo teórico en que se sustenta el estudio. Es decir, la investigación cualitativa permanece en la subjetividad de lo científico y ético, además que tiene que tener fiabilidad y validez los resultados para determinar la metodología.

De acuerdo a (Cué et al., 2015), la investigación cuantitativa emplea la recolección de los datos que van a probar la hipótesis planteada, mediante la base de mediación numérica conjuntamente con el análisis estadístico los mismos que van a permitir demostrar la teoría para normalizar los resultados. La investigación es de carácter no experimental porque permite el uso de la misma sin manipular las variables de estudio, este tipo de diseño de indagación se fundamenta solo en observar los fenómenos que se van estudiar en su contexto natural para luego analizarlas. En esta investigación se observaron los sucesos acerca la gamificación en el área de ciencias naturales de la Escuela “Juan Montalvo”.

Además, de ser una investigación teórica se la complementa con el método analítico que permite analizar y descomponer lo trabajado para estudiarlos minuciosamente, por eso es importante determinar la muestra para que los próximos procesos sean analizados. El

método analítico no es concluyente, porque los resultados obtenidos no contienen la verdad absoluta, es decir, es una información relevante para un periodo específico de análisis.

Al momento de procesar la información se procede a la distinción de los elementos del problema para continuar con la revisión ordenada de cada uno de los pasos de la investigación, de tal manera se pueda sintetizar, interpretar y verificar los objetivos, y concluir con el trabajo con sus respectivas recomendaciones sobre la temática investigada.

El método sintético este proceso nos permite esquematizar las partes del todo, en concordancia, hace una revisión metódica y breve para realizar un resumen, porque su única finalidad es de comprender a cabalidad la temática en todas sus partes y particularidades para poder comprender la perspectiva de su totalidad de la investigación realizada.

Así mismo, el método sintético puede llegar a desembocar los pensamientos teóricos en donde son más puntuales y precisos, porque al momento de establecer las síntesis de una o varias ideas se elabora un juicio específico según la temática escogida y de este modo se asocian ideas de manera sencilla o más complejas.

El análisis y la síntesis se complementan y funcionan como una unidad dialéctica, por ende, se determina el nombre de analítico- sintético. El análisis se realiza mediante la síntesis de las diversas propiedades y características descomponiendo y analizar cada una de ellas, además dentro de la investigación se lo denomina como cualquier procedimiento para determinar la etapa de una realidad objetiva.

También en este estudio se utilizó la Investigación Documental y Bibliográfica que está guiada por artículos científicos, monografías, tesis, libros, revistas, textos y documentos que tienen relación con el tema estudiado porque así se fundamenta de manera formal la investigación dándole veracidad al proyecto, además porque es un proceso sistemático y de indagación para el tema a tratar. Así mismo es una Investigación de campo porque se la realizo en Escuela “Juan Montalvo” a los estudiantes de quinto “A” de la ciudad de Arenillas, la misma que nos permitirá obtener datos de la realidad y estudiarlos tal y como se presentan, sin manipular las variables.

1.2.3. Unidades de investigación universo y muestra.

1.2.3.1. Población

Para este estudio fueron considerados 45 estudiantes entre niños y niñas de edades entre 9 y 10 años de quinto año de Educación General Básica perteneciente al paralelo “A”, de la Escuela Educación Básica “Juan Montalvo” del Cantón Arenillas, periodo 2020 – 2021. Además, se consideró para esta investigación a la docente correspondiente al quinto año EGB. Asimismo cabe mencionar que la población es intencionada debido al número pequeño de discentes con el que se realizó el estudio, ya que se tomó a la misma. De la misma forma, por la viabilidad de tiempo y recursos que permiten al momento de aplicar los instrumentos de recolección anteriormente escritos.

Citando a (Arias et al., 2016), la población de estudio son casos, posibles que se integran como referente para elegir la muestra a estudiar, la misma que debe estar al alcance del investigador y esta debe cumplir con las características y se identifiquen desde los objetivos planteados en la investigación.

Según (Hernández et al., 2014), la muestra es un subconjunto de la población, la misma que se manipula por el tiempo o los recursos que se puede utilizar, también involucra precisar el muestreo o el análisis para definir la población para generalizar los resultados y establecer parámetros. Es decir, la muestra es la pequeña parte de una población que permitirá la recolección de la información, para dar continuidad a la indagación con los resultados que arrojen en la investigación.

La técnica de muestreo no probabilístico que se utilizó en esta investigación es el muestreo intencional o por conveniencia debido a que el número de la población que se pretende investigar es pequeño, es por ello que se tomó a toda la población. Además, se aplicó una entrevista y guía de observación a los docentes para la recolección de datos cualitativos.

1.2.3.2. Muestra

Según (Hernández et al., 2014), la muestra no probabilística, también conocidas como muestras directas, orientados por las características de la investigación, más que por un discernimiento estadístico. Se la puede utilizar en las diferentes investigaciones cuantitativa. Este tipo de muestra se orienta por la agrupación de elementos semejantes a la población.

Los estudiantes que han sido seleccionados para esta investigación, son de etnias mestizas, de nivel socioeconómico bajo, la localidad en la cual viven es urbano, la religión de los discentes es un 80% católicos y un 20 % evangelistas, se trasladan en bus y muchos de los infantes caminando, el trabajo de los padres son algunos agricultores, albañiles, amas de casa y otros tienen su profesión.

Cuadro 1 Población a investigar.

Integrantes	Hombre	Mujeres	Total
Docentes		1	1
Estudiantes	15	30	45
Total	15	31	46

Elaborado por: Arévalo Jessica y Suriaga Thalía

1.2.4. Operalización de variables

1.2.4.1. Definición de variables

Variable independiente: “Gamificación”

Según lo manifestado por (Ordoñez et al., 2021), sobre la gamificación que se la reconoce como técnica o método el cual tiene como propósito que el estudiantes aprender jugando

a través de diferentes materiales didácticos digitales los mismos que los conocen como software educativo, además que es un valioso recurso para el área de ciencias naturales que consigue que el discente desarrolle meta-competencias como beneficio al desarrollo de las capacidades del estudiantado, además optimiza y motiva el aprendizaje convirtiéndose un factor importante en el estudiante.

Variable dependiente: Proceso Enseñanza-aprendizaje

En lo que menciona (Alvarado et al., 2018), en el proceso de enseñanza- aprendizaje que tiene como propósito contribuir a la personalidad de la formación de los profesionales que son futuro de la sociedad, para beneficiar a los aprendizajes de los distintos saberes como son el conocimiento, habilidades y valores que ayudan al discente y su desarrollo social, es así que este tipo de intervención está en conjunto con el paradigma con el que se identifique.

1.2.4.2. Selección de variables e indicadores

Cuadro 2 Variable independiente: “Gamificación”

Variables	Dimensiones	Indicadores
Gamificación	Técnica de aprendizaje	Conceptos
		Importancia
		Tipos de técnicas de aprendizaje
	Juegos lúdicos	Definición
		Tipos de juegos
		Clasificación
		Estrategias del juego
		Mecánica de juego en el ámbito escolar

Elaborado por: Arévalo Jessica y Suriaga Thalia.

Cuadro 3 Variable dependiente: Proceso Enseñanza-aprendizaje

Variable	Dimensión	Indicadores
Proceso Enseñanza – aprendizaje	Método de Enseñanza	– Método deductivo
		– Método inductivo
	Enseñanza	– Educación virtual
		– Rol del docente en el proceso de enseñanza
		– Técnicas del docente tradicional en el aula
	Estrategias de enseñanza	– Tradicionales
		– Innovadoras
	Aprendizaje	– Nivel de satisfacción del estudiante
	Tipos de aprendizaje	– Aprendizaje cooperativo
		– Aprendizaje significativo
		– Aprendizaje superficial
		– Aprendizaje Profundo

Elaborado por: Arévalo Jessica y Suriaga Thalia

1.2.4.3. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Encuesta

La encuesta según (Anguita, Labrador, & Campos, 2003), menciona que es una técnica que se lleva a cabo mediante un cuestionario, que va dirigido hacia una muestra de personas, porque las indagaciones nos proporcionan información acerca de temática planteada al inicio de la investigación. Nos menciona que la encuesta es una serie procedimientos, mediante el cual se recolecta y analiza la población a la cual va dirigida y poder obtener resultados reales.

Así mismo nos menciona (Hernandez & Avila, 2020), que las encuesta puede ser oral o escrita, puesto que, es utilizada con la finalidad de obtener datos de un conjunto de

personas mediante la utilización del cuestionario previamente elaborado, por ende, los resultados obtenidos son beneficiosos para el trabajo de titulación. En concordancia, la encuesta estará dirigida a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo de quinto año, para obtener información sobre el uso de la gamificación en la asignatura de Ciencias Naturales, además en el interrogatorio deben responder a las 10 preguntas para obtener los resultados de la investigación.

Entrevista

Mediante la entrevista se puede realizar intercambio de ideas u opiniones que se da entre dos personas como el entrevistador que cumple la función de dirigir desde principio a fin a la entrevista, así mismo el entrevistado es aquel que expone sus ideas de forma voluntaria. (Diaz & et.al, 2013) Expone que la entrevista estructurada consiste en que el entrevistador propone las preguntas desde el inicio, con determinado orden porque su ventaja es la sistematización y su única desventaja es la falta de flexibilidad, puesto que no tiene una profundidad de análisis.

Según propone (Diaz & et.al, 2013), que una conversación dirigida, con un propósito específico, porque este tipo de técnica se utiliza un formato de preguntas y respuestas, para la recolección de información mediante el dialogo se formularon preguntas abiertas, puesto que, describen los hechos o situaciones con gran cantidad de detalles. De tal manera, las preguntas serán aplicadas a los docentes del área de Ciencias Naturales de la Unidad Educativa Juan Montalvo, para la cogida de investigación con 5 preguntas en el cuestionario.

Ficha de Observación

La ficha de observación permite tener una realidad de la problemática a investigar, puesto que se la realiza de forma objetiva, precisa y se obtiene la información confiable, además no permite emitir juicios de valor porque afectaría al objeto de investigación. Es por ello que se implementó como instrumento para verificar las situaciones que se presentan en los docentes quinto grado cuando imparten sus clases.

1.3. ANÁLISIS DEL CONTEXTO Y DESARROLLO DE LA MATRIZ DE REQUERIMIENTOS

La Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo” del cantón Arenillas, se pudo analizar que los estudiantes presentan dificultades en la asignatura de Ciencias Naturales por la falta de la implementación de la gamificación; el poco conocimiento de la misma se puede presentar a lo largo de sus utilización e implementación en sus clases, puesto que los docentes no están lo suficientemente capacitados para impartir conocimientos a través de plataformas educativas.

Es por ello, que, a partir de la recolección de datos mediante la encuesta a los estudiantes y entrevista a los docentes correspondiente a la investigación, se analizara, describirá y sintetizara la información extraída, el cual permitirá será comprobada a través de la teoría y las respuestas consentidas en la muestra de estudio.

1.3.1. Análisis- Discusión de Resultados y Verificación de Hipótesis

Resultados y discusiones

En los resultados se presentará las interpretaciones de las opiniones que arroja la encuesta realizada a los alumnos y la encuesta para analizar la influencia de la gamificación como propuesta para el logro de la enseñanza - aprendizaje de la diversidad natural en el área de ciencias naturales a través de plataformas educativas en quinto año de la Escuela “Juan Montalvo “del cantón Arenillas periodo 2020-2021.

Tabla 1; Emplea el docente recursos tecnológicos para el desarrollo de sus clase de Ciencias Naturales?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	17.8%
No	32	71.1%
A veces	5	11.1%
Total	45	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la escuela Juan Montalvo

Elaborado por: Arevalo Jessica y Suriaga Thalia

Análisis

Dos de cada 10 personas que indican que el profesor emplea recursos tecnológicos para el desarrollo de las clases, sin embargo 8 estudiantes indican que no aplican o muy rara vez. Por lo consiguiente, se demuestra que gran parte de docentes no utilizan herramientas tecnológicas en el desarrollo de sus clases.

Interpretación

Los recursos tecnológicos en la actualidad forman parte fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, es por ello que los docentes deben hacer uso durante las clases, porque ayuda en el aprendizaje de los alumnos, permitiendo optimizar el rendimiento académico.

Tabla 2 ¿Cree que su docente está capacitado para dar clases de ciencias Naturales?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	39	86.7%
No	6	13.3%
Total	45	100%

**Fuente: Encuesta a los estudiantes de la escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Arevalo Jessica y Suriaga Thalia**

Análisis

Nueve de cada 10 estudiantes manifiestan que los docentes de la institución educativa están capacitados para impartir clases en el área de ciencias naturales, mientras que 1 discente manifiesta que falta dominio de las temáticas del área antes mencionada.

Interpretación

La capacitación docente es transcendental en la educación, permite brindar los conocimientos necesarios dentro de las asignaturas básicas, es por ello que la constante

innovación en la instrucción requiere docentes altamente preparados y capacitados para el desarrollo de procesos dinámicos y motivadores dentro del aprendizaje.

Tabla 3 ¿Cuándo el estudiante no entiende la clase, el docente hace un refuerzo para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	32	71.1%
No	9	20%
A veces	4	8.9%
Total	45	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Arevalo Jessica y Suriaga Thalia

Análisis

Ocho de cada 10 estudiantes encuestados consideran que los docentes si realizan refuerzo académico, mientras que el dos discentes no creen oportuno que vuelvan a dar la misma clase como retroalimentación.

Interpretación

Los refuerzos pedagógicos son importantes para el estudiante, porque ayuda a enriquecer y complementar el proceso de aprendizaje, el docente como ente principal debe buscar estrategias que logren el conocimiento, y la gamificación crea nuevas estrategias con las diferentes plataformas educativas para alcanzar los objetivos planteados.

Tabla 4 ¿Manipula los recursos tecnológicos en el desarrollo de las clases de Ciencias Naturales?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	31.1%
No	31	68.9%
Total	45	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Arevalo Jessica y Suriaga Thalia

Análisis

Siete de cada 10 estudiantes ostentan que no utilizan recursos tecnológicos durante el desarrollo de las clases, no obstante 3 alumnos utilizan herramientas virtuales para trabajar en el área de Ciencias Naturales.

Interpretación

En el proceso de enseñanza y aprendizaje es importante que los docentes manipulen los diferentes recursos tecnológicos, porque permiten mejorar el rendimiento académico de los docentes para lograr los objetivos en la enseñanza, el utilizar la tecnología desarrolla habilidades y competencias de los educandos, para lograr aprendizajes significativos.

Tabla 5 Demuestra curiosidad por aprender a manejar los recursos tecnológicos en el desarrollo de las clases de Ciencias Naturales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	36	80%
No	9	20%
Total	45	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Arevalo Jessica y Suriaga Thalia

Análisis

Ocho de cada 10 alumnos indican que demuestran interés por aprender a manipular los recursos tecnológicos porque es interesante y dinámico, sin embargo dos educandos no prestan atención en la utilización por miedo a cometer errores.

Interpretación

La tecnología forma parte de la sociedad y en la educación porque permite innovar la calidad educativa, y logra que el estudiante se motive por aprender a través de recursos tecnológicos que ayudan a mejorar el proceso de aprendizaje incrementando la creatividad.

Tabla 6 ¿Sientes seguridad al emplear recursos tecnológicos?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	33.3%
No	30	66.7%
Total	45	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Arevalo Jessica y Suriaga Thalia

Análisis

Siete de cada 10 educandos considera inapropiado utilizar recursos tecnológicos por el miedo a equivocarse, mientras tanto tres discentes demuestran plena seguridad al utilizar la tecnología.

Interpretación

La educación a través de los recursos tecnológicos permite alcanzar la motivación del estudiante, desarrollando seguridad, habilidades y capacidades dentro del proceso de aprendizaje.

Tabla 7 Te gusta ayudar a tus compañeros en el implemento de los recursos tecnológicos.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	33.3%
No	30	66.7%
Total	45	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Arevalo Jessica y Suriaga Thalia

Análisis

Siete de cada 10 estudiantes optan por no ayudar a sus compañeros en el uso de herramientas tecnológicas, mientras que tres alumnos buscan ayudar a sus compañeros.

Interpretación

El compañerismo entre los estudiantes es primordial en el aula de clase, porque permite que los discentes demuestren seguridad y cuando trabajen en grupo puedan interactuar compartiendo ideas que ayuden a su desarrollo.

Tabla 8 Expresa frustración cuando no logra alcanzar un desafío en el área de Ciencias Naturales.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	57.8%
No	19	42.2%
Total	45	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Arevalo Jessica y Suriaga Thalia

Análisis

Seis de cada 10 estudiantes expresan frustración al no alcanzar los desafíos que se presentan en los contenidos del área de Ciencias Naturales, mientras que 4 discentes comentan que equivocarse les ayuda a buscar nuevas alternativas para su aprendizaje

Interpretación

Los educadores deben formar estrategias que promuevan el control de las actividades a desarrollarse, para evitar frustración y desmotivación en los alumnos, buscando alternativas para que trabajen conforme en el tiempo necesario.

Tabla 9 ¿Crees que mediante los juegos te ayudan a captar tú atención?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	39	86.7%
No	6	13.3%
Total	45	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Arevalo Jessica y Suriaga Thalia

Análisis

Nueve de cada 10 estudiantes consideran que el juego ayuda a desarrollar su atención, permitiendo estar activos en toda la instrucción, mientras un docente no cree conveniente incluirlo durante las clases porque puede ser un distractor.

Interpretación

El desarrollo de diversas actividades mediante el juego debe estar enfocadas en el aprendizaje del alumnado, puesto que se deben realizar actividades totalmente diferentes para aprovechar al máximo la gamificación por medio de los recursos tecnológicos, porque además permiten que los estudiantes tengan aprendizajes significativos y motivadores.

Tabla 10 ¿Considera usted que está obteniendo un aprendizaje significativo por medio de la educación que recibe?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	15.6%
No	26	57.8%
A veces	12	26.6%
Total	45	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la escuela Juan Montalvo

Elaborado por: Arevalo Jessica y Suriaga Thalia

Análisis

Ocho de cada 10 alumnos consideran que no están recibiendo un aprendizaje significativo, puesto que las misma rutina de enseñanza no promueve que ellos se mantengan activos en su aprendizaje, mientras que dos estudiantes ostenta que si están recibiendo aprendizajes significativos con las clase que desarrolla la maestra.

Interpretación

El aprendizaje significativo según Ausubel es el conocimiento construido por a persona a través de sus propias interpretaciones, es por ello que el docente debe buscar estrategias y actividades que permitan que el estudiante sea en ente principal en su aprendizaje y adquiera nuevos contenidos, desarrolle destrezas, habilidades y competencias de acuerdo a las temáticas planteadas.

Entrevista dirigida al docentes de Quinto de Básica.

Objetivo de la Entrevista:

- Obtener información sobre el uso de la técnica de la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje del área de Ciencias Naturales, mediante empleo de la entrevista.

¿Aplica usted a la tecnología para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje?

¿Por qué?

R1. Sí, especialmente en la actualidad que estamos trabajando con la metodología por proyecto y solución de problemas, la tecnología nos permite una atención sincrónica y asincrónica permitiéndole al estudiante desarrollar autonomía.

¿Considera usted que la enseñanza basada en la gamificación es altamente viable para el área de ciencias naturales? ¿Por qué?

R2. Si porque la enseñanza a través de la gamificación brinda oportunidades para que el estudiante se motive, ya que demuestran ser creativos, de juegos, presentaciones, videos entre otros los cuales invitan a un aprendizaje divertido.

¿La gamificación por medio de las plataformas educativas propicia el desarrollo de las habilidades de los estudiantes? ¿Por qué?

R3. Porque motivan al estudiante, en lo particular prefiero utilizar la plataforma Genially ya que cuenta con juegos, presentaciones, videos. Los mismos que al ser desarrollados acorde a la edad incentivan al estudiante a la investigación y despertar de esta forma la criticidad

¿Está dispuestos en ampliar sus conocimientos con respecto a la gamificación con las plataformas educativas? ¿Por qué?

R4. Si, especialmente ahora que estamos en un aprendizaje desde casa. Estos programas permiten contar con herramientas de conocimiento que podremos abrir para auto educarnos en diferentes horarios.

¿Está dispuestos a invertir en su educación respecto a las herramientas y equipos tecnológicos? ¿Por qué?

R5. Sí, porque el maestro debe estar actualizado y la tecnología es la educación del presente; el que no se actualiza será un maestro que no motive al aprendizaje a los estudiantes del siglo XXI.

Discusión

En la tesis de (De la Cruz, 2019) una de sus conclusiones es que la educación en el siglo XXI debe sufrir un cambio, ya que los entornos de enseñanza aprendizaje y materiales didácticos han evolucionado y deben adaptarse al ritmo de la nueva era tecnológica; coincidiendo con los resultados obtenidos en esta investigación y con el estudio de (Del Moral, M. Fernández, L. Guzmán-Duque, A, 2016) que lograron implementarlo en 12 aulas de escuelas en España que además del gaming incluyeron juegos digitales educativos con muy buenos resultados.

La presente tesis se comprobó lo manifestado en la pregunta uno de la encuesta que determina si el docente manipula recursos tecnológicos (gamificación) para la clase de Ciencias Naturales, los estudiantes manifestaron que no utilizan, además verificando la segunda hipótesis específica como verdadera acerca del escaso uso de las plataformas educativas por parte de los docentes. (Díaz, J., & Troyano, Y., 2013), manifiesta que el objetivo de la gamificación es el proceder del individuo porque se quiere lograr que los estudiantes puedan disfrutar de la actividad que se está presentado.

Según la pregunta dos donde nos menciona si el docente está capacitado para impartir la clase de ciencias naturales, los estudiante dieron a conocer que si están capacitados, es así que (Escobar, 2015) comenta el docente es el guiador y quien se va encargar de facilitar todo lo necesario para el aprendizaje de le estudiantes para que puedan cumplir con los objetivos planteado en la educación.

En concordancia, (De La Rosa., et al., 2019) que nos presenta lo beneficios que tiene los diferentes métodos para la aplicación de la enseñanza y tener el nivel de concentración que se necesita el estudiante para que mejore su aprendizaje y este predispuesto aprender, es así que tiene relación a la pregunta tres del cuestionario del estudiante donde nombra

si el docente realiza refuerzo académico para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Respecto a la pregunta cuatro donde manifiesta si el docente manipula recursos tecnológicos en el desarrollo de la clase de ciencias naturales, los alumnos manifiesta que no utiliza los recursos tecnológicos, siendo verdadera la primera hipótesis específica porque hace referencia la falta de conocimiento puede influir en el proceso de aprendizaje, sin embargo (Liberio Ximena, 2019) nos dice que la gamificación se la debe utilizar como herramienta de aprendizaje por medio de las plataformas virtuales para las diferentes áreas la cual permite mejorar los contenidos de los saberes aprovechando el potencial de los alumnos.

Con respecto a la pregunta cinco donde nos menciona si el estudiante demuestra curiosidad por aprender a utilizar los recursos tecnológicos en el desarrollo de clase. En el comportamiento en la gamificación (Velategui, 2015) ostenta que la gamificación llego a cambiar el proceso de enseñanza y aprendizaje con las diferentes plataformas virtuales la cual permite que el alumno tenga interés de aprender.

En la pregunta seis que dice si el estudiante se siente seguro del empleo de los recursos tecnológicos los estudiantes manifestaron que no, por miedo a fallar en la utilización, la misma que puede afectar el limitado acceso a la tecnología demostrando la tercera hipótesis específica como verdadera; pero (Mallitasig, A., & Freire, T, 2020), da a conocer que la gamificación en el aula se la debe llevar conjuntamente con el docente para evitar ciertos problemas de miedo e inseguridad por parte del infante al no poder utilizarla.

La pregunta siete que menciona si los estudiantes se ayudan entre ellos mismo lo cual mencionaban que no, porque tampoco tiene el conocimiento para ayudar a sus compañero pero según (Nieto Goller , 2012) plantea que se desea alcanzar altos intereses para romper las barreras de miedo y que con la gamificación y virtualidad no se logra cumplir con los objetivos de brindar educación interactiva.

Según (Miguel, 2005) nos señala que la enseñanza programada, conlleva un proceso sistematizado he interviene el proceso de enseñanza, por ende, parte de los objetivos

señalados. Es decir, del modo que el estudiante pueda aprender y él pueda crear sus propios aprendizajes y cree su propio ritmo de aprendizaje.

En la pregunta nueve nos dicen creen que mediante el juego puede captar la atención, la cual tiene concordancia con (Verónica Marín, 2015) La gamificación educativa ha generado cambio basadas en el concepto de ludificación y aprendizaje. La cual busca potenciar los procesos de aprendizaje para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje efectivos facilitando la integración y motivación por el contenido que se va enseñar, además potencializa la creatividad de los individuos.

Según la pregunta diez dice cree que han obtenido aprendizajes significativos por medio de la educación que reciben, la gran cantidad de estudiante manifestó que es no, porque siguen recibiendo la misma educación. Aunque (Santana, 2004), menciona que para que haya un aprendizaje significativo se debe manifestar que el niño aprende por descubrimiento en los principios de la vida y al pasar el tiempo y comienzo de la vida escolar su aprendizaje es inculcado por el docente con enseñanzas que ayudan a que el individuo se desarrolle en las diferentes etapas de la vida profesional.

1.3.2. MATRIZ DE REQUERIMIENTOS.

Comunidad educativa	Debilidades	¿Qué Observe?	Requerimientos
Docentes	Los docentes de quinto año poseen desconocimiento de la gamificación, para crear espacios interactivos dentro del aula de clase en el área de ciencia naturales.	Al introducirse, se denota que la gamificación se la puede emplear en cualquier área de conocimiento, los docentes se limitan en la utilización de plataformas educativas en el desarrollo de sus clases.	Se requiere dar capacitaciones a los docentes sobre la utilización de las plataformas educativas para crear espacios interactivos y crean y buen espacio de enseñanza.

Estudiantes	Los estudiantes requieren de acceso a internet para lograr un aprendizaje mediante las plataformas educativas, el cual puedan realizar sus lecciones o deberes de manera interactiva y dejar de lado la monotonía. Por consiguiente, deben aprender más acerca de las diversas plataformas que ayudaran en el proceso de aprendizaje.	Los estudiantes manifiestan que se sienten motivados al implementar el juego para aprender de modo interactivo.	Los estudiantes deben aprender a utilizar las diversas plataformas para que se facilite al docente al momento de impartir sus clases.
-------------	---	---	---

1.4. SELECCIÓN DEL REQUERIMIENTO A INTERVENIR – JUSTIFICACIÓN.

Se ha estimado de vital importancia estudiar la temática, puesto que la gamificación sumergida en la educación puede incorporar actividades dinamizadoras y activas de tal manera se potencie el aprendizaje de los estudiantes para desarrollar su interés por querer aprender, de tal manera, fortalezca los conocimientos que pretenden los diversos niveles de Educación Básica.

De tal manera, se ha seleccionado las plataformas educativas dentro del área de Ciencia Naturales, la asignatura escogida, permite seleccionar las temáticas que serán insertadas en la investigación, además se ha elegido a Quinto año de Educación Básica de la Escuela “Juan Montalvo” como muestra para la indagación.

En concordancia, a lo antes mencionado se pretende que los estudiantes puedan comprender que puede implementar las plataformas educativas como una estrategia para aprender, y los docentes son los entes principales para enseñar a través de las misma y tornar la enseñanza dinámica en donde el docente interactúe y los conocimientos fluyan y se recepten de manera positiva, además los aprendizajes se realicen de forma libre y espontánea, a través de la implicación de la gamificación.

1.4.1. SELECCIÓN DE REQUERIMIENTO INTERVENIR.

Manejo y utilización adecuada de las plataformas educativas dentro del área de Ciencias Naturales para crear espacios dinámicos e interactivos entre el docente y estudiante.

1.4.2. JUSTIFICACIÓN

La iniciativa para realizar la matriz de requerimientos, se considera la importancia de la implementación de la gamificación en la educación como técnica para desarrollar estrategias y metodologías innovadoras, puesto que sea más interactiva para el estudiantado. Por consiguiente, se hace énfasis al contexto de la enseñanza de Ciencias Naturales, a través del uso de las plataformas educativas para desarrollar eficazmente la enseñanza.

Se enfatiza su creación, puesto que se considera los beneficios para el desarrollo de la misma, para retroalimentar conocimientos que no son consolidados en una sola clase, así mismo permite hacer uso y manejo de las diversas herramientas tecnológicas para transformar la educación monótona hacia una enseñanza interactiva frente a la problemática manifiestan que los docentes no tienen conocimientos sólidos acerca de la gamificación a través de las plataformas educativas para alcanzar tan anhelada educación de calidad y formar estudiantes creativos.

CAPÍTULO II

PROPUESTA INTEGRADORA

2.1. Descripción de la propuesta

Una vez analizadas los resultados de los diagnósticos del capítulo anterior se pudo constatar la problemática que presentan los docentes de la Escuela de Educación básica “Juan Montalvo” y el subnivel medio de quinto grado, en el uso de las técnicas de gamificación, a pesar del beneficio que se puede obtener de esta herramienta tecnológica en la educación son pocos los docentes que tienen conocimiento sobre el uso de la gamificación, recursos y equipos que ayudan en la enseñanza.

Desde esta perspectiva, se estableció como propuesta “Capacitación docentes y guía metodológica para fortalecer el conocimiento de las diferentes plataformas educativas para el uso de la gamificación que motivaran significativamente el aprendizaje del estudiante en el área de Ciencias Naturales de la escuela Juan Montalvo”.

La gamificación es parte de la nueva era tecnológica, que cambia la educación mecanizada y monótona a una interactiva y crítica. Donde el estudiante pueda mostrar afán por aprender y desarrolle un aprendizaje significativo; Es por ello que el docente debe implementar la gamificación como una técnica de enseñanza que ayude a lograr un aprendizaje dinámico y motivador.

La gamificación en la actualidad ha ganado importancia en la educación como una técnica para ayudar en la motivación e interacción en el proceso de enseñanza – aprendizaje, por medio del juego que estimula la atención de los estudiantes, ganando motivación y dejando rezagado a la enseñanza tradicional (Lozada, C., & Betancur S., 2016).

La aplicación de las diversas estrategias dentro del contexto educativo en el área de ciencias naturales, se puede incluir técnicas y métodos lúdicos que se pueda emplear dentro de las actividades, como las tareas la cual se inserte al juego con la única finalidad de aprender, para crear experiencias significativas y motivadoras para los docentes; dentro de la visión gamificadas, la motivación del propio usuario para jugar y aprender y se utiliza técnicas dinámicas que se basa en un sistema de puntuación, recompensas que muchas plataformas ponen en práctica y pone en juego la imaginación y el cumplimiento de las reglas.

La propuesta planteada de la capacitación docente permite lograr que los educadores manipulen las herramientas tecnológicas, las mismas que ayudaran dentro del área de ciencias naturales de este modo al implementar la tecnología no es hablar de aparatos electrónicos, sino que los puedan utilizar para desarrollar las habilidades de los dicentes y mejore su aprendizaje .

En consecuencia, la propuesta permite que el educando experimente a través del juego la enseñanza, de tal modo, que el docente debe cambiar sus percepciones para educar a través de la innovación, de tal manera desarrolle las competencias básicas digitales que evalúen la información receptada de manera crítica y poderla transformarla en conocimientos nuevos.

Por lo expuesto, de la propuesta del taller de capacitación a docentes será de gran ayuda no solo para el área indicada, si no que puede ser utilizada en las diferentes áreas de estudio, puesto que permitirá al docente tener un conocimiento de la gamificación y su uso en las diferentes plataformas educativas para una enseñanza interactiva.

2.2. Objetivos de la propuesta

2.2.1. Objetivo general

- Elaborar un taller de capacitación dirigido a docentes de la Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo” para fortalecer el conocimiento de la gamificación por medio del uso de las diferentes plataformas educativas para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

2.2.2. Objetivo específicos

- Socializar la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje al personal docente de la Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo”

- Definir estrategias interactivas mediante plataformas educativas para captar y mejorar la atención del aprendizaje del docente de la Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo”.

2.3. Componentes estructurales

La presente propuesta integradora tiene las características de un Seminario Taller de CAPACITACIÓN DOCENTE PARA FORTALECER SU CONOCIMIENTO EN EL USO DE LAS DIFERENTES PLATAFORMAS EDUCATIVAS, para generar aprendizajes significativos, misma que posee los siguientes componentes estructurales:

- a. Componente teórico,
- b. Componente de aplicación práctica

2.3.1. Componente teórico

A través de este componente se brindará a los beneficiarios del Seminario taller conocimientos teóricos relacionados a la utilización de la tecnología educativa en el campo de la educación, haciendo énfasis en los beneficios del uso de plataformas educativas en relación a la generación de aprendizajes significativo.

Los componentes teóricos se desarrollarán en las dos primeras semanas de la capacitación a través de los siguientes ejes temáticos:

Seminario Taller 1: Plataformas Educativas

- ¿Qué son las plataformas educativas?
- Importancia de las plataformas educativas.
- Tipos de plataformas educativas

Seminario Taller 2: Uso de las plataformas educativas para generar aprendizajes significativos

- La tecnología educativa y los aprendizajes significativos
- Las plataformas educativas y el papel docente
- El papel de los estudiantes y las plataformas educativas.

- Dinamismo de las plataformas educativas
- Plataformas educativas más utilizadas

A continuación, se detalla los ejes temáticos:

➤ **Tema 1: Plataformas educativas**

¿Qué son las plataformas educativas?

Plataformas educativas o aula virtuales son programas que abarcan diferentes tipos de herramientas que están diseñadas para fines pedagógico, la cual facilita la creación de diferentes entornos virtuales que ayudan al docente al momento de impartir su ilustración de forma interactiva y el estudiante se muestre entusiasta a la hora de su aprendizaje.

Las plataformas educativas virtuales, son entornos informáticos que tienen muchas herramientas agrupadas y óptimas que permite adaptar a fines de una enseñanza docente, su función es permitir crear nuevas formas de instrucción (Díaz, 2009, pág. 2). Es así que nos ayuda a enseñar de forma interactiva para que los estudiantes sientan motivación al momento de su aprendizaje.

Importancia de las plataformas educativas

Las plataformas virtuales en la actualidad ya forman parte de la educación; es importante resaltar que estas plataformas educativas no quieren cambiar los estilos de aprendizaje de los estudiantes si no que busca que el discente tenga acceso a la enseñanza en cualquier parte y de forma interactiva, puesto que están hechos a los intereses de los estudiantes y de lo que debe y desea aprender (García et al., 2017, pág. 17). También cabe recalcar que las plataformas educativas han logrado un cambio importante en la educación puesto que con estas nuevas propuestas permite que el docente pueda proporcionar una educación más dinamizada que ayude al estudiante, y que el discente pueda promover su aprendizaje y ser el ente principal.

Tipos de plataformas educativas

- a. Plataformas comerciales: Este tipo de plataformas se debe pagar de forma mensual o anual para hacer uso de las mismas o en caso particular se pueden utilizar ciertas actividades.
- b. Plataformas de software libre: Estas plataformas son gratuitas y todos pueden hacer uso e instalarlas.
- c. Plataformas de software propio: Estas son desarrolladas e instaladas en la institución educativa para su uso.

Tema 2: Uso de las plataformas educativas para generar aprendizajes significativos

La tecnología educativa y los aprendizajes significativos

El aprendizaje significativo hace referencia a las ideas expresadas simbólicamente, es decir el estudiante interactúa de manera sustantiva y no arbitraria con los conocimientos ya adquiridos. En tal sentido, trata que la enseñanza no sea repetitiva, sino de mantener las capacidades del estudiantado en donde su papel fundamental sea activo y participativo, es por ello que brinda ventajas para que el educando construya su propia formación y trate de entrelazar los conocimientos ya aprendidos con la nueva información (Moreira, 2012).

En ese mismo contexto, durante la adquisición de nueva información se debe entrelazar con los conocimientos pre existentes, esto implica que el docente construye sus propios conocimientos rompiendo las barreras del aprendizaje mecanizado y dando paso a la organización de la estructura cognitiva del educando que finalmente a pesar de que pase los años siempre recordaran los aprendizajes para toda su vida.

El uso de las plataformas educativas puede contribuir a una evolución mental e imaginación de los discentes, ya que le permite observar diferentes tipos de sistema de aprendizaje que van con el área de estudio a impartir, además que permite que el discente sea el ente central del aprendizaje, facilitando la construcción del conocimiento y la interacción en la plataforma.

Las diferentes plataformas educativas en su uso ayudan a desarrollar en el estudiante conocimientos y habilidades amplías en la educación, es así que su uso permite que los estudiantes tengan diferentes roles que ayuda en la motivación por ser parte del proceso de enseñanza – aprendizaje de manera creativa y dinámica (Páez Haydée y Arreaza

Evelyn., 2005). EL uso de estas plataformas beneficia a los discentes porque promueva que el estudiante sea capaz de construir su conocimiento e involucrarse activamente en el proceso de estudio.

Las plataformas educativas y el papel docente

La adaptación de las plataformas educativas en muchas ocasiones se ve obstruidas por los docentes, porque las visualizan como un perjuicio porque no pueden utilizar estas plataformas, también porque piensan que estas van a remplazar la enseñanza que ellos imparten o por el miedo que los alumnos puedan superar el conocimiento informáticos. Es por ello que las plataformas educativas deben ser aplicadas en las instituciones donde los profesores estén dispuestos a utilizarlas. El docente juega un papel diferente en la enseñanza, puesto que deja de ser el ente que tiene toda la información para convertirse en un facilitador e instructor de la plataforma a utilizar. (Páez Haydée y Arreaza Evelyn., 2005).

El papel de los estudiantes y las plataformas educativas.

Las plataformas educativas han permitido que los estudiantes tengan la forma de interactuar y compartir las experiencias con los demás integrantes que también son parte de esta herramienta; este nuevo sistema de ayuda a la educación ha incitado cambios en el aprendizaje, y el estudiante sea quien busque aprender con este tipo de actividades y los docentes deben ser los agentes activos para que el discente desarrolle las destrezas y tratamiento adecuado para el uso de estas

Dinamismo de las plataformas educativas

El dinamismo de las plataformas educativas está relacionada a la metodología que el docente va a realizar en apoyo al contenido que desean enseñar, es importante recalcar que el usar las plataformas educativas no significa que todo va a desempeñar bien puesto que depende del uso que el docente pueda dar en ella, porque sirven como ayuda para reforzar el área que desea enseñar de forma dinámica.

Una persona que se desarrolla en el ámbito de la tecnología como ayuda en su enseñanza puede desarrollar competencias, creatividad, la disposición y las cualidades necesaria

para que cada vez lo pueda desenvolver de mejor manera en su aprendizaje (García, 2011).

2.3.2. Componente de aplicación práctica

El seminario taller combina la capacitación teórica con la práctica, en este sentido durante el mismo se desarrollarán temáticas prácticas relacionadas con las plataformas virtuales que mejores beneficios ofrece al docente para la generación de aprendizajes significativos: Kahoot! Y Quizizz, orientadas al diseño de estas plataformas y a su implementación en las aulas de clase.

El componente práctico se desarrollará en las dos últimas semanas de la capacitación a través de los siguientes ejes temáticos:

- Seminario taller 3: Kahoot!
- Seminario taller 4: Quizizz

A continuación, se detalla cada una de las temáticas prácticas a desarrollarse:

Tema 3: Kahoot!

Es una web de educación social y gamificadas que permite que los docentes puedan evaluar o medir los conocimientos de los estudiantes por medio de juegos, y el profesor puede medir el tiempo que puede responder el educando, además permite que el estudiante aprenda de forma interactiva mejorando el proceso de enseñanza – aprendizaje.



Pasos para utilizar Kahoot!

1. ¡Para tener Kahoot! Necesita descargar e instalar, se encuentra en tienda de Windows o play store de Android.

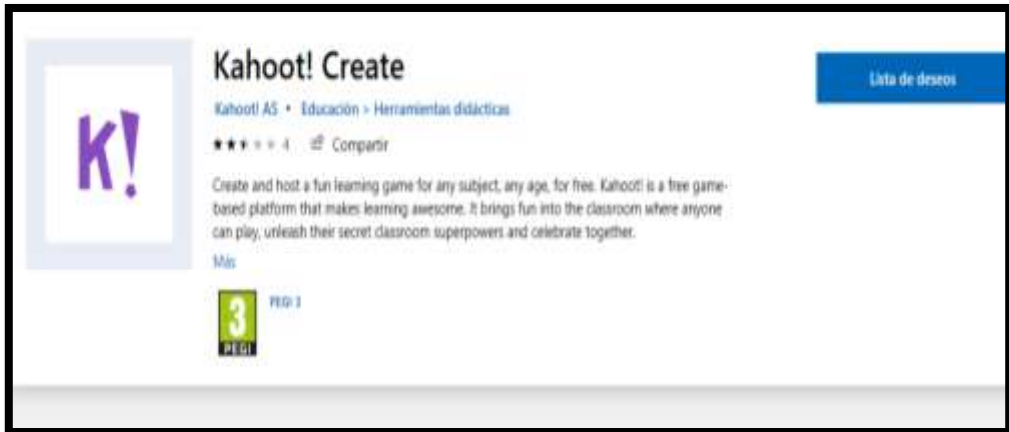


Figura 2 Descargar Kahoot!

Elaborado por: Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

- También puede abrir Kahoot por el navegador que más prefiere y escribir Kahoot! y da clic en la primera opción que visualiza que dice Kahoot!

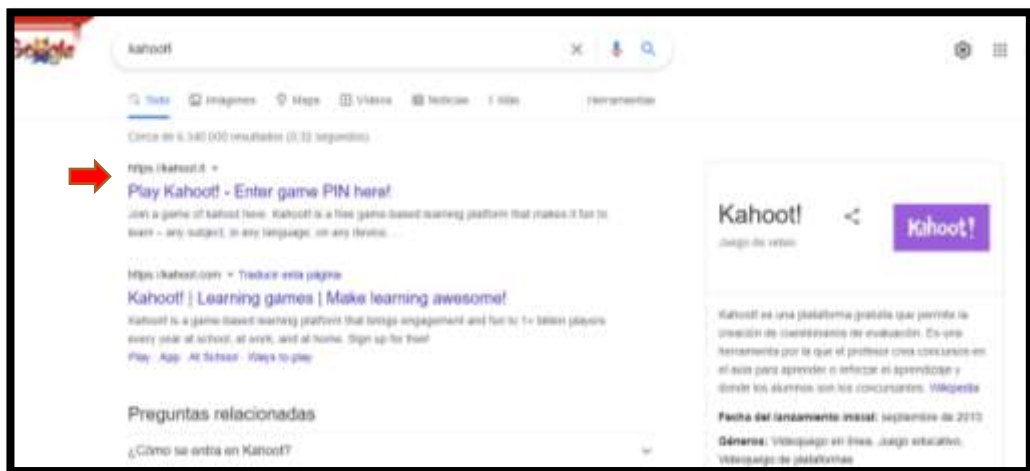


Figura 3 Descargar Kahoot! del navegador

Elaborado por: Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

- Si ingreso por medio del navegador debe hacer clip en la palabra registrarse



Figura 4 Registrarse Kahoot! por medio del navegador.
Elaborado por: Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

2. Registrarse: ¡Lo primero que se debe hacer es abrir Kahoot! Y a continuación
- Elige el tipo de usuario que necesitas como Maestro, Estudiante, uso personal, profesional.



Figura 5 Elegir usuario de cuenta.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

3. Luego de seleccionar el tipo de usuario con el que va a registrar, se debe describir el lugar de trabajo donde lo va aplicar.

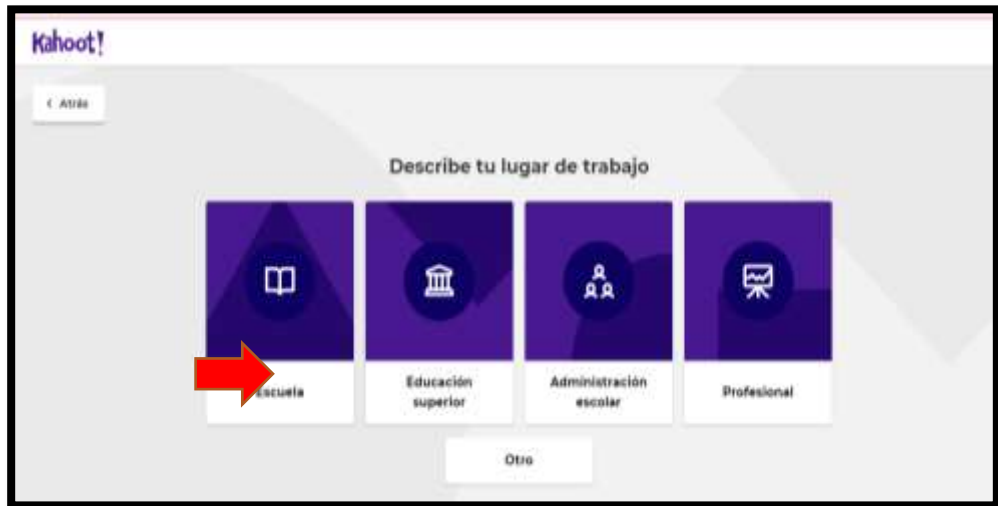


Figura 6 Elegir lugar de trabajo.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

4. Para la etapa de registro de debe introducir correo electrónico que usted prefiera, luego le llegara a su cuenta de correo electrónico un mensaje para confirmar y pueda ser uso de la aplicación

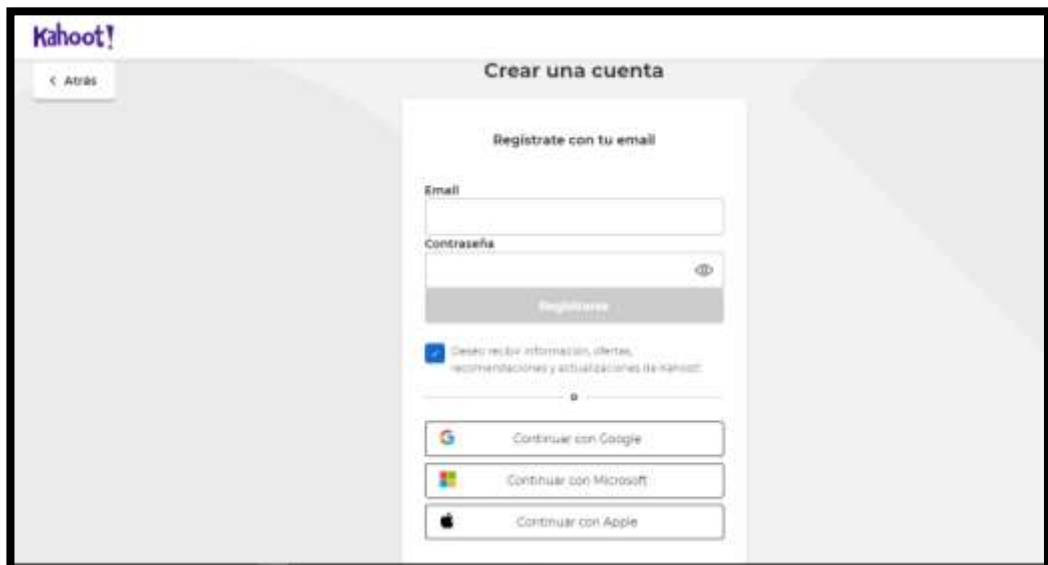


Figura 7 Registrar correo electrónico.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

5. Luego que se registró aparecerá la página principal de Kahoot; seguidamente para crear un juego de cuestionario debe hacer clic en la opción **CREAR**.

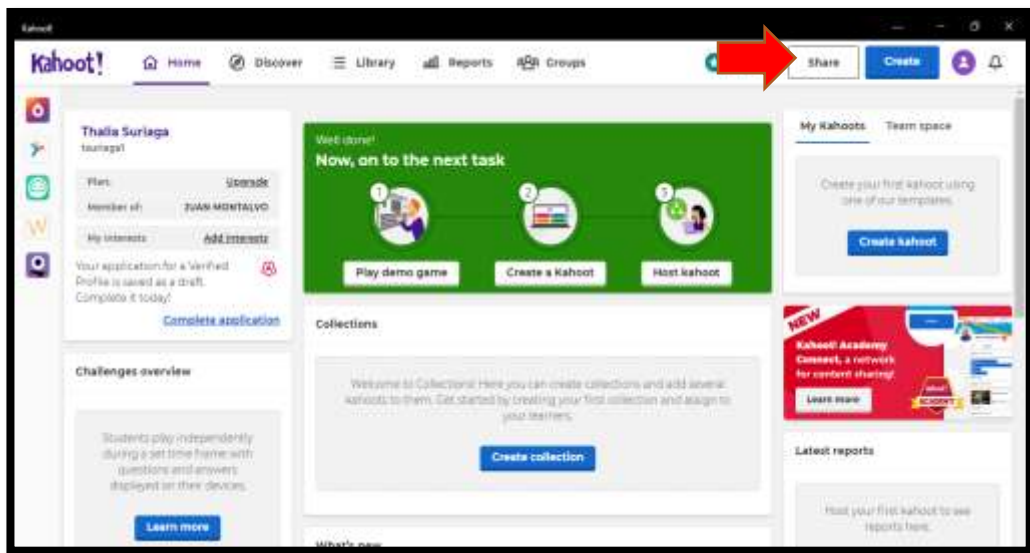


Figura 8 Crear cuestionario.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

6. Luego de hacer clic en crear, le abre una ventana donde puede seleccionar que tipo de cuestionario desea opciones múltiples, verdaderas o falsas, fichas u otros (esta con flecha amarilla). También tiene para medir el tiempo que desea dar al estudiantes para que responda la pregunta (Esta con flecha roja).

Luego puede ingresar la pregunta e imágenes para que el estudiante pueda visualizar (esta con flecha verde)

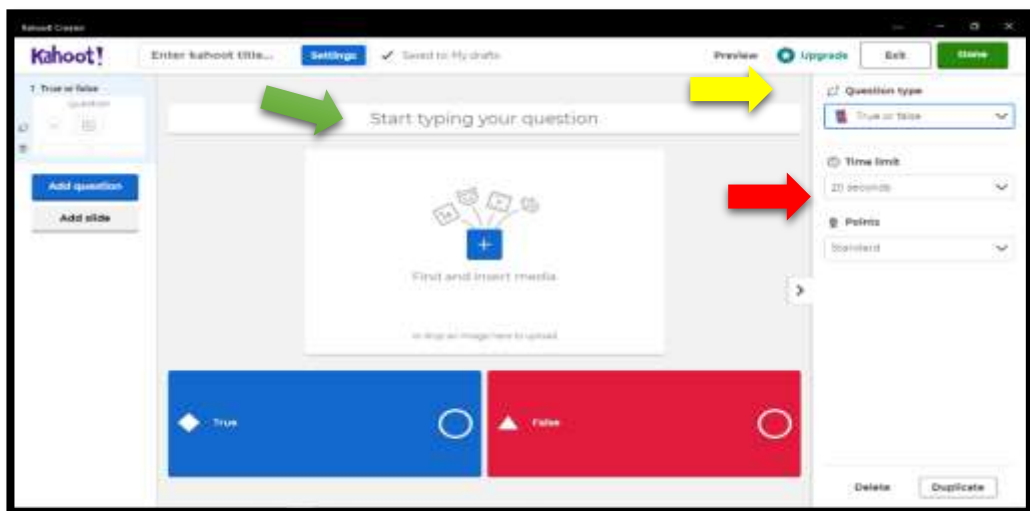


Figura 9 Seleccionar tipo de cuestionario y tiempo.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

- Una vez ingresada la pregunta con la imagen, puede agregar otra pregunta haciendo clic donde está la flecha.

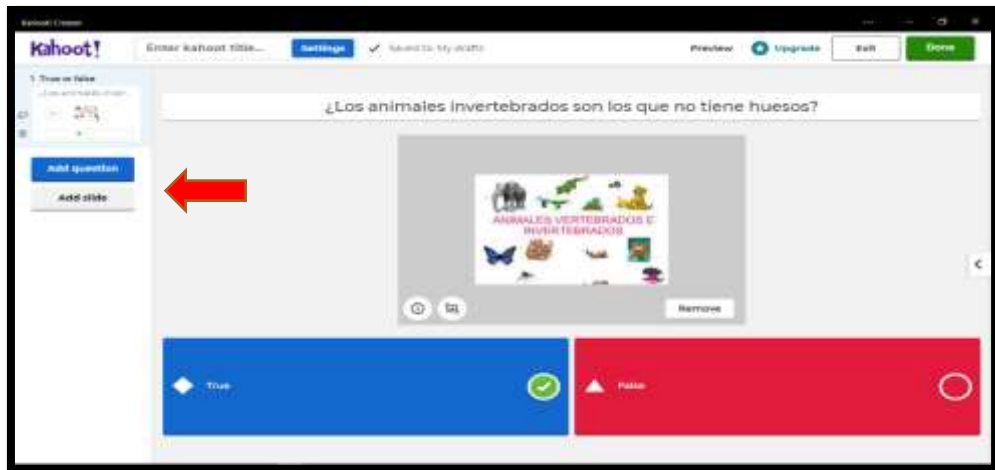


Figura 10 lista la pregunta, agregar otra pregunta.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

- Una vez realizadas las preguntas selecciona la opción donde dice Guardar y seguidamente debe agregar tema al cuestionario y descripción.

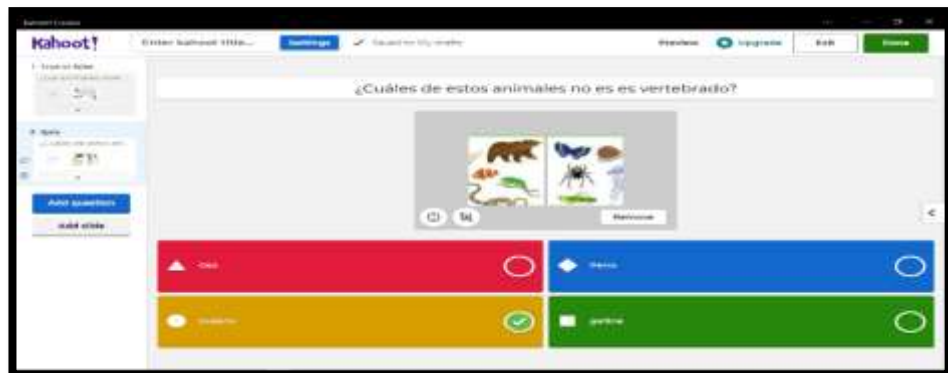


Figura 11 Guardar las preguntas
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

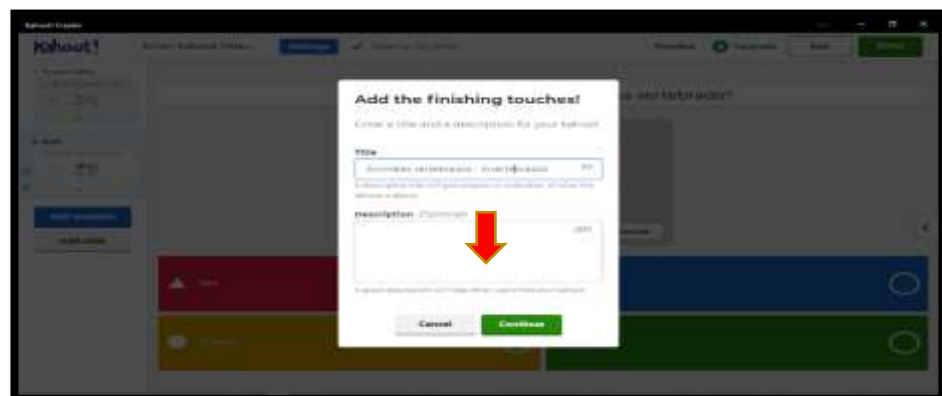


Figura 12 Seleccionar nombre al cuestionario.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

9. Una vez que ya guardaron las preguntas vuelve a la página principal y visualiza el cuestionario y selecciona la opción donde dice jugar y después la opción enseñar.

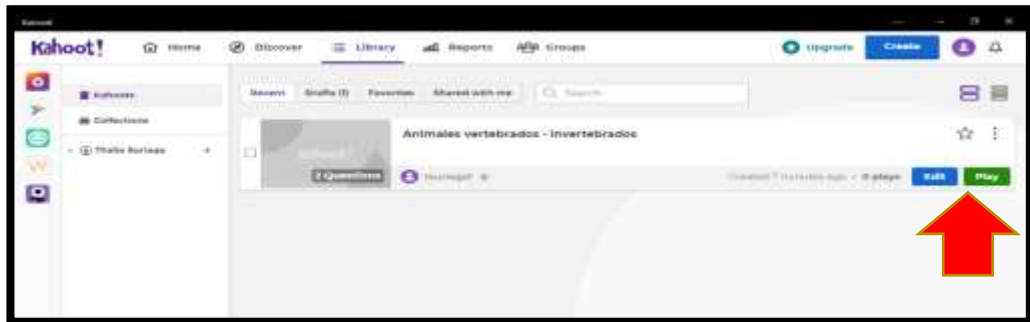


Figura 13 Seleccionar figura.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga



Figura 14 Seleccionar enseñar,
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

10. Una vez que selecciono la opción de enseñar, le abre otra ventana en la computadora conduce donde está el código para resolver y el docente tiene que estar atento al avance de los estudiantes.



Figura 15 Código para ingresar al cuestionario
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

Seminario Taller 4: Quizizz

Tiene similitud a la plataforma Kahoot, se describe como una herramienta digital muy utilizado dentro de las instituciones educativas, esta página web/app es gratuita y debe registrarte con tu usuario de Google, puesto que permite crear una serie de cuestionarios con sus respectivas respuestas. Además, admite que los estudiantes respondan de tres distintas maneras:

1. Directamente en el juego durante el grupo de clase.
2. Como tarea o evaluación los resultados le llegan al maestro.
3. De forma individual, simplemente un juego para mejorar sus aprendizajes.

En concordancia, es necesario tener un ordenador o dispositivo móvil para responder los cuestionarios de manera lúdica y divertida, cabe recalcar que la aplicación conforme se va respondiendo va avanzando en la serie de interrogantes y no necesariamente se necesita que se proyecten las preguntas para poder responder como en otras aplicaciones, es más accesible para el educando en cuanto a la resolución del cuestionario.

Temas 4: Quizizz

Pasos para utilizar Quizizz

1. Para ingresar a la plataforma Quizizz se debe buscar en el navegador web que usted prefiera, una vez encontrado debe hacer clic en la primera opción que dice *Quizizz – The world's most engaging learning platform*

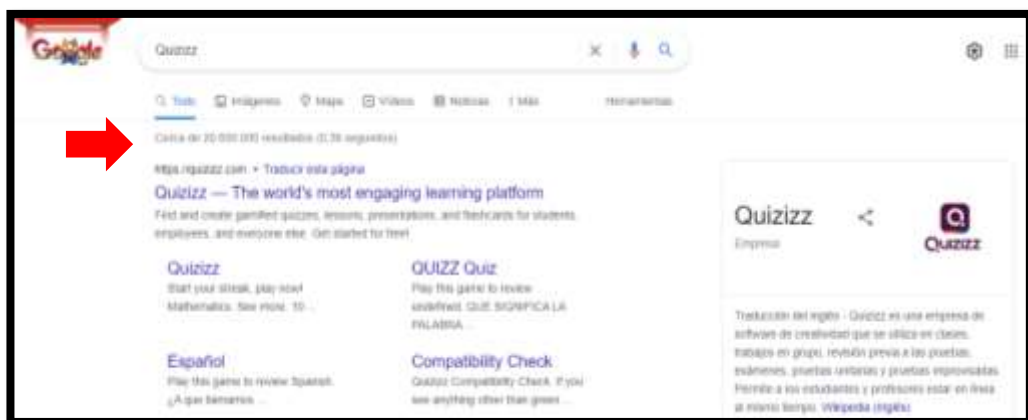


Figura 16 Ingresar a Quizizz.

Elaborado por: Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

- Una vez que ingreso, le aparecerá la página principal de Quizizz, que contendrá información referida a la plataforma, luego hace clic donde dice EMPEZAR.



Figura 17 Abrir Quizizz.
Elaborado por: Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

- Al hacer clic nos envía para crear una cuenta con google o Microsoft, y selecciona la cuenta de su preferencia

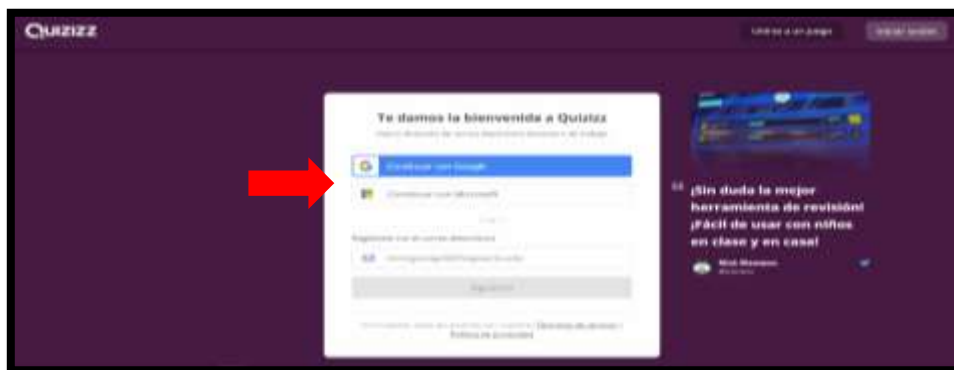


Figura 18 Seleccionar la cuenta para ingresar a Quizizz.
Elaborado por: Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

- Luego de seleccionar por la cuenta que va ingresar le envía a una ventana para que inserte su correo y a continuación tiene ya su perfil en Quizizz.

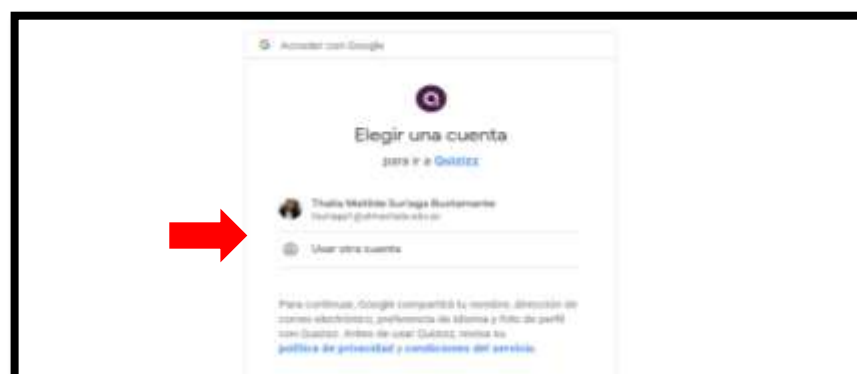


Figura 19 Ingresar el usuario de la cuenta.
Elaborado por: Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

- Una vez ya ingresado su correo ya puede visualizar su perfil de Quizizz, en el cual tiene varias opciones, como insertar código para cualquier clase, crear un cuestionario o también hacer repasos con cuestionarios que ya están elaborados de diferentes áreas de enseñanza.

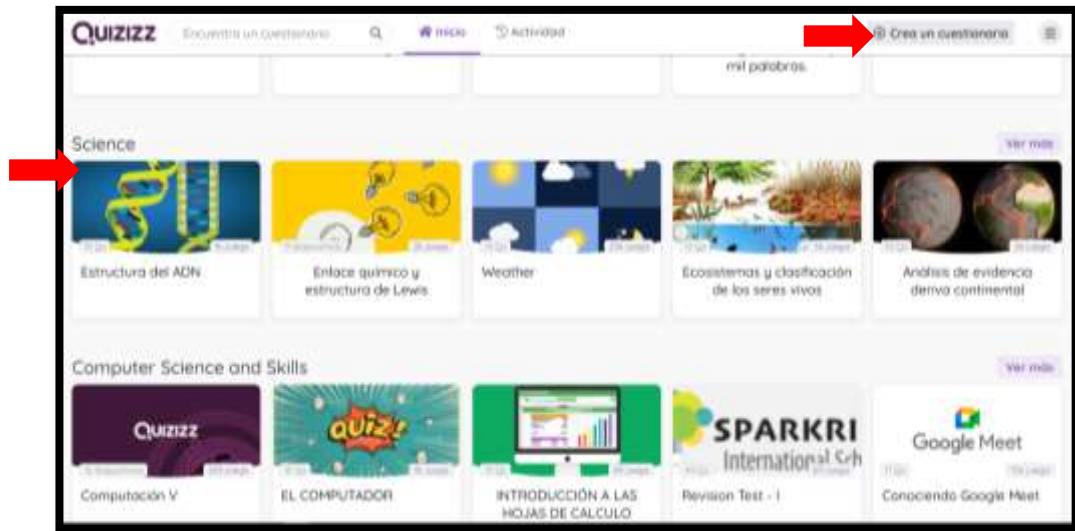


Figura 20 Perfil de Quizizz
.Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

- Si se desea realizar un cuestionario personalizado congruente a su clase, debe hacer clic donde dice crear cuestionario y se le habilita una ventana para que ubique el nombre del cuestionario y elija a la materia que corresponde, luego hacer clic en siguiente.

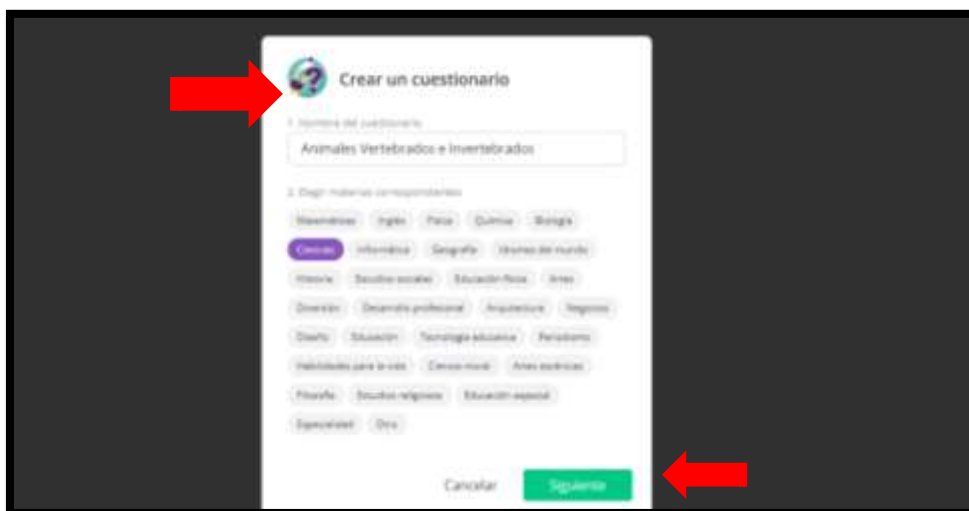


Figura 21 Crear cuestionario.
.Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

6. A continuación se le habilita la ventana donde tiene diferentes opciones para crear las preguntas

- Opción múltiple (tiene varias opciones y debe elegir una),
- Caja (el estudiante debe escribir la respuesta),
- Rellenar el espacio en blanco (El estudiante debe seleccionar a respuesta que cree conveniente a texto ubicado),
- Encuesta (EL estudiante selecciona **sí** o **no** según corresponda),
- Abierto (El estudiante tiene la opción de ubicar opinión libre),
- Dispositivas.

También le da opciones de buscar preguntas relacionadas al tema del cuestionario a realizar.

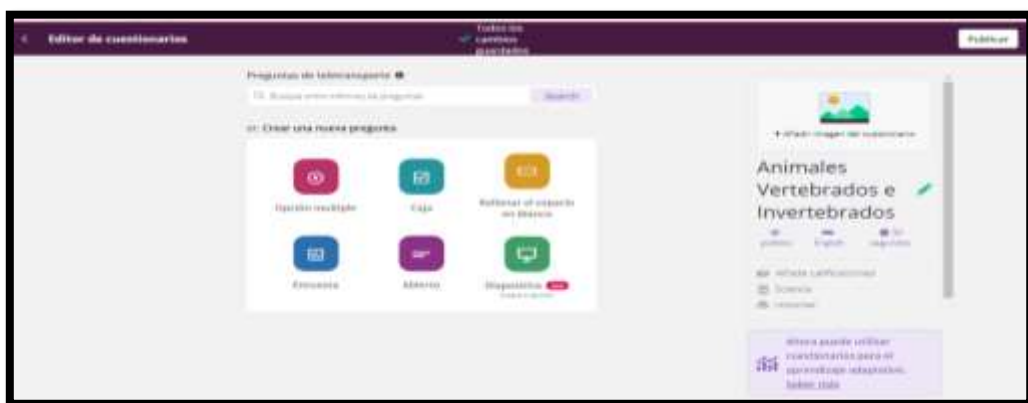


Figura 22 Seleccionar el tipo de preguntas.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

7. Una vez que selecciona el tipo de pregunta, le envía a la ventana para insertar la pregunta la cual puede poner imagen y sonido.

- Al agregar las respuestas también puede ingresar imagen en cada una.
- Por último guarda la pregunta.

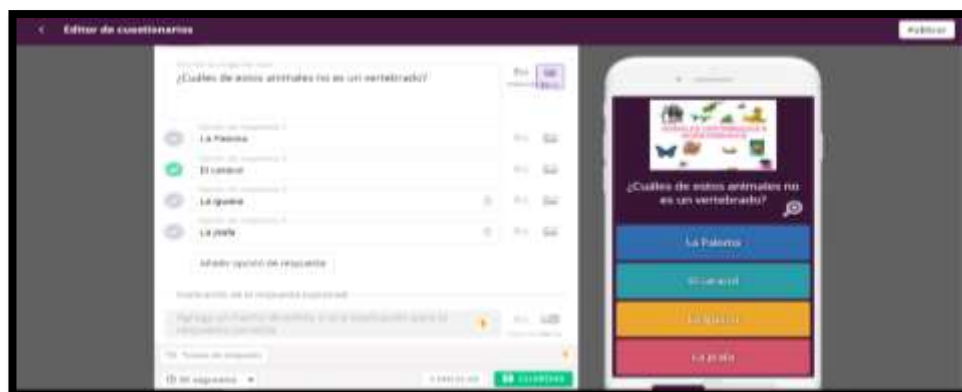


Figura 23 Insertando las preguntas.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

- Al terminar todas las preguntas, las mismas que van estar reflejadas en forma ordenada en la plataforma, entonces se procede a guardar el cuestionario dando clic donde dice publicar.

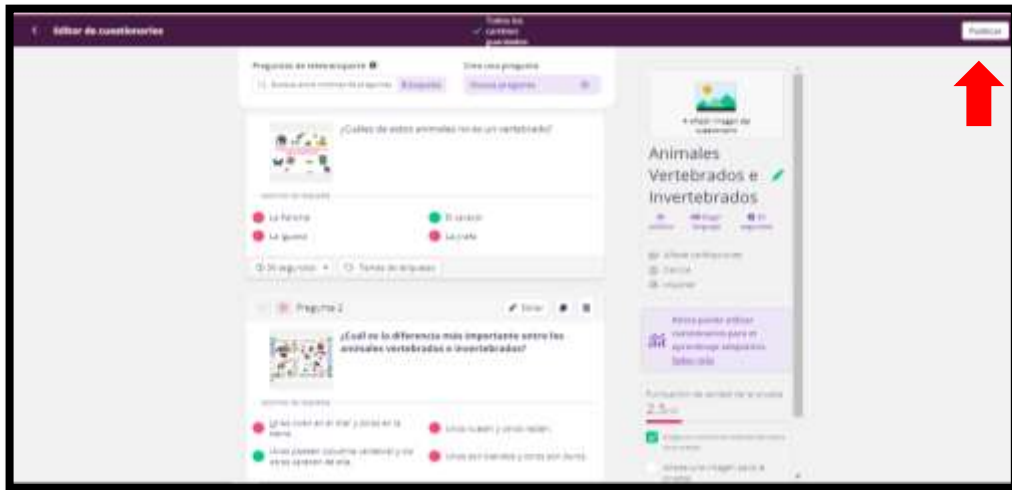


Figura 24 Publicar las preguntas.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

- Una vez que hizo clic en publicar se abre una ventana donde debe ingresar información de la prueba como añadir título, idioma, elegir la calificación, y seleccionar la privacidad.

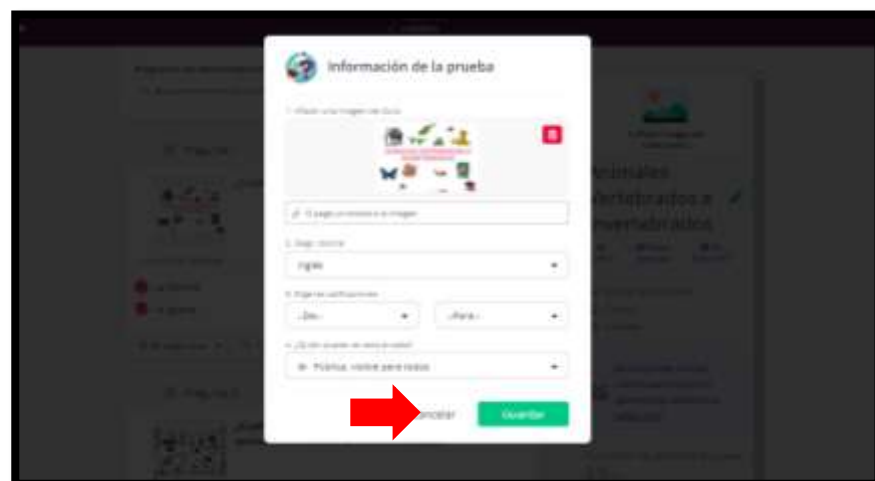


Figura 25 Guardar el cuestionario.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

10. A continuación de guardar el cuestionario, se le abre el inicio del perfil y puede visualizar en Actividad (creado).

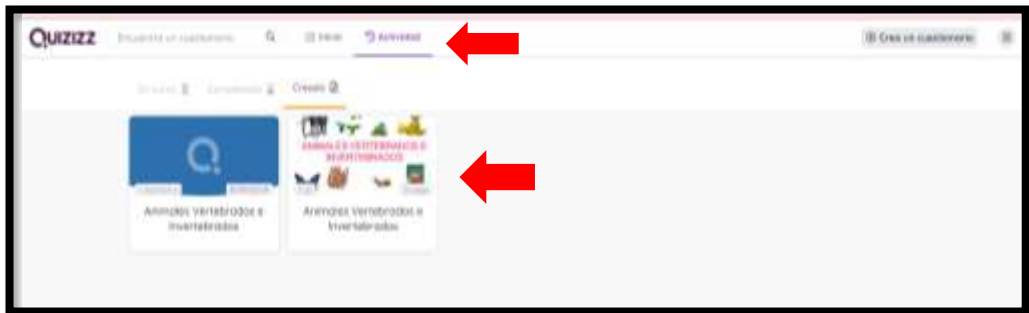


Figura 26 Visualizar cuestionario.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

11. Si desea visualizar su cuestionario puede hacer clic en el mismo, y le permite escoger ingresar como practica o desafiar amigos

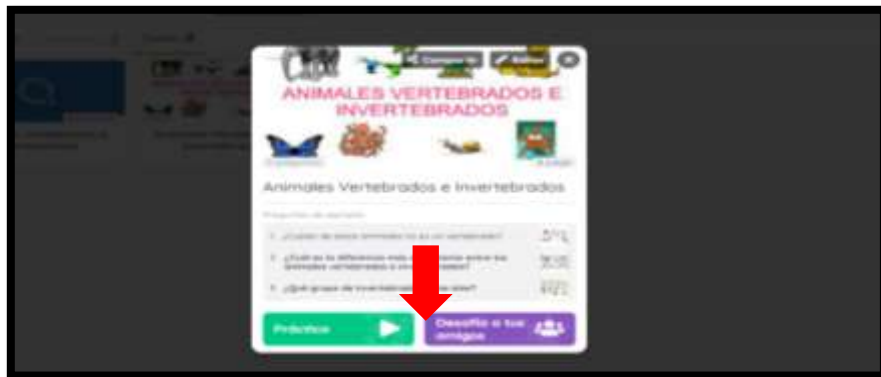


Figura 27 Elegir opción de Practica o Desafío el cuestionario.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

- Si ingresa como práctica le permite jugar para visualizar que las preguntas no tengan error, y también puede ingresar como desafío para invitar a los alumnos y hace clic para empezar.

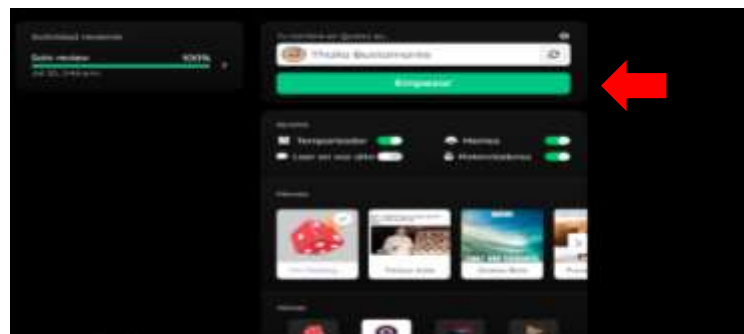


Figura 28 Empezar el Cuestionario.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

12. Se le habilita un código o enlace para que los estudiantes puedan ingresar como invitado por medio de celular, Tablet o computadora y puedan resolver el cuestionario. Cabe recalcar que a lo que van ingresando los estudiantes van apareciendo en la parte de abajo.

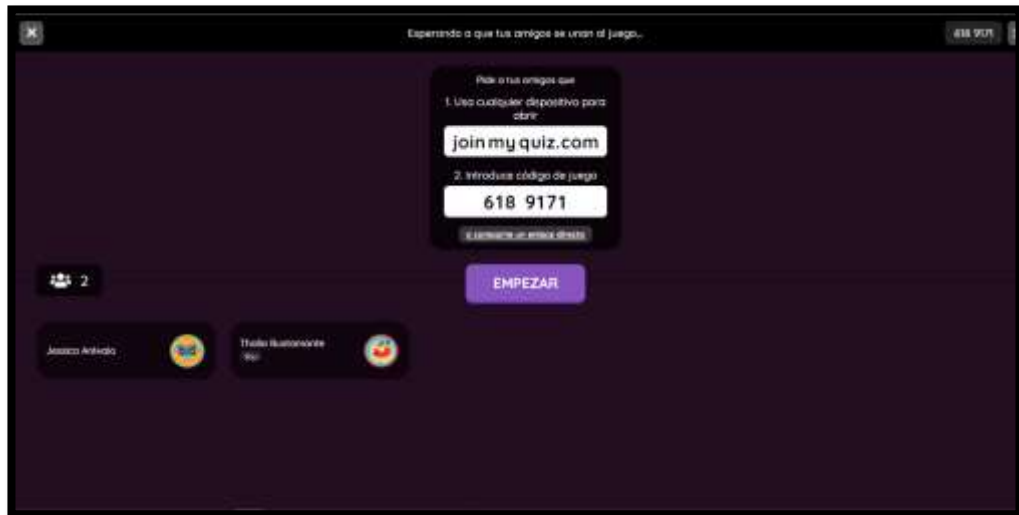


Figura 29 Código para ingresar al cuestionario
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

- En el juego van pasando las preguntas según responda el estudiante.



Figura 30 La pregunta del juego.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

2.4.FASES DE IMPLEMENTACIÓN

La propuesta integradora denominada Seminario Taller de CAPACITACIÓN DOCENTE PARA FORTALECER SU CONOCIMIENTO EN EL USO DE LAS DIFERENTES PLATAFORMAS EDUCATIVA, está sustentada en varias fases para su implementación entre ellas, la implementación estructurada que será para el cumplimiento de la planificación, organización y el argumento teórico, que nos va a permitir llevar a cabo las otras fases, propuestas en el taller, donde se dará a conocer las diferentes plataformas educativas que mejorara el desarrollo de la enseñanza – aprendizaje del área de ciencias naturales

2.4.1. Fase de construcción

En la fase construcción de la propuesta denominada: Seminario Taller de CAPACITACIÓN DOCENTE PARA FORTALECER SU CONOCIMIENTO EN EL USO DE LAS DIFERENTES PLATAFORMAS EDUCATIVAS se consideró la realización de las siguientes actividades:

- a. Investigación de los componentes teóricos y prácticos del seminario taller
- b. Planificación de los talleres teóricos: Plataformas Educativas, Uso de las Plataformas
- c. Planificación de los talleres prácticos: Plataforma Kahoot, Plataforma Quizizz
- d. Preparación de las capacitadoras (proponentes)

2.4.2. Fase de socialización

La fase de socialización de la propuesta se planifica el proceso que se va llevar a cabo, además se selecciona los grupos con el cual se van a desarrollar y donde se aplicara, consiguientemente, se escogen las temáticas (área de ciencias naturales) que se van a realizar, permitiendo que el docente pueda visualizar lo dinámico que pueden ser las plataformas educativas en la enseñanza, de esta forma pueden observar que el proyecto es eficiente y viable para la ejecución. Es así que esta fase es determinante para el

conocimiento de los docentes, puesto que, se están proponiendo actividades que motivaran al estudiante y las clases sean interactivas.

Paso 1. La fase de socialización se desarrollará a través de una sesión meet con la presencia de las autoridades de la institución educativa, rectora Mgs. Carmen Magaly Naranjo Salazar y los docentes de la institución de acogida.

Paso 2. Se dará a conocer a la comunidad de beneficiarios la propuesta y su contenido

- Sus componentes
- Objetivos de la propuesta
- Fechas de inscripciones, horarios y costo (no representara costo para los beneficiarios)
- Se explicará a los beneficios la importancia de contar con una formación en tecnología educativa, que es fundamental en la era del conocimiento.

Paso 3. Se les facilitara los recursos materiales que se va hacer uso para la ejecución del taller

Es necesario señalar que al término del Seminario taller se evaluará los resultados y posteriormente serán solidarizados a la comunidad educativa.

2.4.3. Desarrollo de la propuesta

En esta etapa de la propuesta se elaboró el seminario taller con la finalidad de fortalecer el conocimiento de la gamificación por medio del uso de las diferentes plataformas digitales, el mismo es dirigido a los docentes de la escuela “Juan Montalvo”. Cabe mencionar, que la idea de la propuesta (Seminario Taller) nació para dar a conocer a los educandos la importancia de las plataformas en el proceso de enseñanza y considerando las informes se construyeron la capacitación.

El utilizar las herramientas tecnológicas digitales permite tener un proceso dinámico, puesto que una de las características que tiene la gamificación en el proceso enseñanza - aprendizaje es convertir un ambiente de aprendizaje monótono a uno activo basado en los

juegos con relación al tema tratado en clases, además ayuda a que el docente tenga un impacto positivo en la tecnología puesto que la propuesta está diseñada para la capacitación del uso de la plataforma Kahoot y Quizizz que son las conocidas en el ámbito educativo.

Se han planteado objetivos, y se fundamenta teóricamente los ejes temáticos donde se aprecia que son las plataformas educativas, importancia, tipos, dinamismo de las plataformas educativas y finalmente las plataformas más utilizadas que serán utilizadas para la capacitación docente. Finalmente, se presentará el Seminario Taller de Capacitación para los docentes en el Área de Ciencias Naturales que tiene como objetivo dar a conocer el uso y cuán importante es implementar en el aula de clase:

Paso 1. Se socializará a los participantes de este proyecto el archivo pdf donde está contenido tanto de lo teórico como de lo práctico que se van a desarrollar en estos talleres de capacitación.

Paso 2. Se les facilitara los materiales y herramientas que se van hacer uso en el trascurso del taller para que se puedan familiarizarse e ir desarrollando las actividades propuestas.

Paso 3. Los participantes deberán crear una cuenta con sus respectivos usuarios y contraseñas, los pasos están establecidos en el archivo de PDF de los contenidos, el capacitador también explicara el paso a paso el registro en las herramientas que se van a utilizar.

Paso 4. El capacitador explicara el tema correspondiente a cada semana del taller de capacitación, la importancia, beneficios, para que sirve, ¿como ayuda en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes y como se utiliza las herramientas de Kahoot! Y Quizizz.

Paso 5. Al finalizar el taller se realizar una evaluación de lo enseñado en el trascurso de la capacitación, y se realizara la clausura del mismo.

2.4.3.1. Estimación del tiempo

El tiempo estipulado para la propuesta está considerado, con un total de 20 horas, 20 horas sincrónicas, a desarrollarse los días sábados en horario de 8h00 a 13h00. Las inscripciones se realizarán vía correo electrónico.

Fase de construcción 16 semanas

Fase de Socialización 4 semanas

2.4.3.2. Cronograma de actividades

Nº	Actividades	Tiempo																					
		Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Nov	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Investigación de los componentes teóricos y prácticos de los del seminario taller																						
2	Planificación de las sesiones de aprendizaje teórico																						
3	Planificación de los talleres prácticos																						
4	Presentación de la de la propuesta																						
5	Aprobación y autorización de la ejecución de la propuesta																						
6	Socialización de la propuesta con las autoridades y docentes		-																				
8	Difusión de la propuesta																						

2.5. RECURSOS LOGÍSTICOS

A. RECURSOS HUMANOS

Nº	Descripción	Tiempo h / t	Costo h / t	Total
2	Capacitadores	40 horas	50	200,00 \$
SUBTOTAL				400,00\$

B. RECURSOS MATERIALES

Descripción	Cantidad	Precio unitario	Total
Carpetas	2	\$ 0,35	\$ 0.70
Esferos	2	\$ 0,35	\$ 0.70
Plan Premium Quizizz	1	\$ 6,00	\$ 6.00
¡Plan Premium Kahoot!	1	\$ 10,00	\$ 10.00
Laptop	1	\$ 700,00	\$ 700.00
Pendrive	2	\$ 15.00	\$ 30.00
Libreta	2	\$ 1.00	\$ 2.00
SUBTOTAL			\$ 749.40

C. OTROS

Descripción	
Movilización	\$ 20,00
Llamadas telefónicas	\$ 15,00
Servicio de internet	\$ 20,00
Servicio de electricidad	\$ 15,00
SUBTOTAL	\$ 70.00
D. IMPREVISTOS	\$ 10.00
E. TOTAL GENERAL	\$ 1,219,40

CAPÍTULO III

VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

3.1. Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

Para la ejecución de las actividades previstas en el seminario taller de capacitación dirigido a los docentes de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” el mismo que tendrá una duración de un mes; esta propuesta contribuye de manera innovadora para fortalecer el conocimiento, la utilización y el manejo de las plataformas educativas. Los únicos beneficiarios para el desarrollo de la misma, haciendo uso de la participación activa que brindaran aportes transformadores a través de la participación activa en su aplicación.

En cuanto a las situaciones logísticas favorables se contará con un espacio virtual factible para desarrollar la Capacitación docente en torno a las herramientas educativas, utilizando como medio la plataforma meet para efectuar con las fases establecidas para su cumplimiento, también se facilitará a los docentes un documento pdf, el cual tiene la información necesaria para el desarrollo de la del taller de preparación que fortalecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para el desarrollo se contará con el apoyo de las proponentes (autoras), que garantizará el cumplimiento y eficacia del mismo, contará con conectividad idónea al fin de cumplir con los objetivos y expectativas que se quiere lograr en el Seminario de Capacitación Docente.

3.2. Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

En el análisis económico para la implementación del Seminario Taller de Capacitación no se generó gasto alguno, puesto que, para la construcción en su diseño se utilizó fuentes bibliográficas de diferentes bases de datos, que nos permite la recolección de información verídica de los temas tratados en la fase de la construcción de la propuesta; también se utilizó computadoras, servicio de internet, sin embargo, ese valor será solventado por las autoras. En cuanto a la ejecución se debe contar con computadores conectado a internet, puesto que las plataformas que se necesitan son totalmente gratuitas.

A pesar de los gastos económicos que puede suponer su elaboración, el equipo investigador se hace cargo del material que se entregará durante su ejecución que será de vital importancia para los docentes, el cual debe generar motivación y resultados satisfactorios en el Taller de Capacitación.

3.3. Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta

La educación ha tenido varios cambios, en cuanto al uso de la tecnología y la gamificación; puesto que permite utilizar técnicas innovadoras y contextualizadas a través de las plataformas educativas; se promueve una enseñanza diferente las mismas que son lúdicas, dinámica y motivadoras a la hora de aprender; además se logra la interacción entre todos los estudiantes, que trabajen en forma colectiva y todos puedan contribuir con ideas que aporten al proceso de aprendizaje.

Es por ello que la implementación del *Seminario Taller de Capacitación Docente para Fortalecer su Conocimiento en el Uso de las diferentes Plataformas Educativas* en el orden social es factible para la institución, porque permite que los docentes puedan conocer sobre la temática que les ayudara a promover el desarrollo y progreso de la enseñanza; Además que se cuenta con la aprobación y el apoyo de los directivos y docentes de la comunidad educativa. Es decir, la propuesta contribuye a mejorar la utilización y manejo de las plataformas educativas, que ayudara a los docentes en su enseñanza y a los estudiantes en sus aprendizajes.

Por consiguiente, se ostenta que la propuesta es de gran importancia dentro del contexto educativo, puesto que beneficia a los docentes en el manejo de las plataformas educativas y de este modo contribuirá a toda la institución educativa como forjadora de saberes para la provincia y el país.

3.4. Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta

La propuesta integradora del *Seminario Taller de Capacitación Docente para Fortalecer su Conocimiento en el Uso de las diferentes Plataformas Educativas* se sustenta en el marco legal de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y la Constitución de la República del Ecuador en sus diferentes artículos donde nos menciona la incorporación de la tecnología al proceso de enseñanza – aprendizaje.

En el **artículo 2** de la (Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), 2011), *literal h* nos menciona del inter y multiaprendizaje, que permite potenciar los capacidades que tiene las personas por medio del deporte, cultura y las más importante que es la tecnología para alcanzar el desarrollo personal y colectivo del discente.

En el **artículo 22** de la (Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), 2011), en el *literal i* nos menciona que se debe solicitar los recursos tecnológicos necesario para garantizar la implementación de los planes educativos.

En el **artículo 347** de la (Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), 2011), *literal 8* nos mención que el estado Ecuatoriano tiene como responsabilidad incluir la tecnología de la información y comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza – aprendizaje para fomentar actividades que sean productivas para el desarrollo social.

En el **artículo 6** de la (Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), 2011), nos menciona las Obligaciones que tiene el estado para el cumplimiento de los derechos y garantías en la materia educativa expuesto en la ley que garantice la alfabetización digital para el uso de la información y comunicación para el proceso de enseñanza – aprendizaje con actividades productivas para el estudiantado.

Por ultimo en el **artículo 16** de la (Constitución de la República del Ecuador, 2008), *literal 2* nos hace énfasis que todas las personas tienen derecho a tener acceso a las tecnologías y comunicación, puesto que permite potenciar los saberes en los estudiantes.

En concordancia en los artículos se puede visualizar que el estado Ecuatoriano junto al Ministerio de Educación están obligadas a implementar la tecnología como base fundamental en el proceso de enseñanza – aprendizaje; Estos artículo demuestra lo cuán importante es la implementación de la tecnología en la educación; puesto que motiva y ayuda al desarrollo de los estudiantes.

CONCLUSIONES

La presente investigación dejó en evidencia que la problemática planteada al inicio de la investigación, se entrelaza con las bases encontradas a través de la aplicación de los instrumentos mencionados a la primicia de la indagación, y de revisión bibliográfica, que nos permitió obtener información para diseñar la propuesta, como respuesta para mejorar el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje y tener una educación dinámica y motivadora.

La gamificación, es la técnica para lograr el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del área de Ciencias Naturales, es por ello que se implementa las plataformas educativas para mejorar el rendimiento académico de los docentes. No obstante, se pudo definir que los docentes no tienen conocimiento del uso de las plataformas educativas, perjudicando directamente a la interactividad e interés de los docentes.

Tomando en cuenta el estudio de campo a través de la encuesta realizada a los estudiantes se puede concluir que el limitado conocimiento de los docentes frente a herramientas tecnológicas permiten dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje, asumiendo que el taller de capacitación permitirá que los docentes desarrollaran su conocimiento y habilidades mediante las herramientas tecnológicas para optimizar el proceso, motivar y mejorar las formas de enseñanza en la escuela.

La capacitación docente permitió determinar el nivel de conocimientos respecto al uso de la gamificación mediante las plataformas educativas, los estudiantes manifestaron que el docente debe emplear nuevas formas de enseñanza que los motiven a obtener aprendizajes sólidos, puesto que el uso de la tecnología promueve la atención de los alumnos de la Unidad educativa “Juan Montalvo”.

RECOMENDACIONES

La capacitación docente es una alternativa conveniente, puesto que los docentes y estudiantes estarán involucrados directamente en las actividades académicas, la enseñanza será a través de plataformas educativas para fomentar estrategias y habilidades pertinentes para el intercambio de experiencias. Por ende, se recomienda:

Los docentes deben participar activamente durante la ejecución de la propuesta, porque las temáticas empleadas serán de gran ayuda para los estudiantes para mejorar el proceso de aprendizaje y obtener una educación de calidad, aplicables en el área de Ciencias Naturales porque se emplea de manera interactiva y dinámica las temáticas que surgen en el texto emitido por el Ministerio de Educación.

Es necesario que las autoridades del plantel participen activamente en proceso de capacitación docente y adquieran responsabilidad por las actualizaciones en el sistema educativo que van acordes a la tecnología, que debe dejar de lado las técnicas tradicionales, para cambiar a una educación interactiva y de calidad. Las plataformas educativas son de gran ayuda para retroalimentar una clase o realizar una evaluación para captar la atención del estudiantado.

Por último, considerar oportuno que los estudiantes se involucren en el proceso de aprendizaje a través de la tecnología para dinamizar su enseñanza, porque están abiertas para promover y garantizar conocimientos y habilidades.

BIBLIOGRAFÍA

- Abata, S. B. (2015). *LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AREA D LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA FISCAL "ISIDRO AYORA" UBICADO EN EL CANTÓN LATACUNGA*. Trabajo de Titulación , Universidad Tecnica de Ambato , Ambato. Recuperado el 19 de Febrero de 2021, de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19057/1/tesis%20con%20firmas.pdf>
- Alvarado et al. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *MENDIVE*, 16(4), 610 - 623. Recuperado el 16 de Julio de 2021, de <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v16n4/1815-7696-men-16-04-610.pdf>
- Anguita, J., Labrador, J., & Campos, J. (2003). *La encuesta como técnica de investigación. Elaboracion de cuestionarios y tratamiento estadisticos de los datos*. España. Recuperado el 04 de Marzo de 2021, de <https://core.ac.uk/download/pdf/82245762.pdf>
- Arias et al. (abril-junio de 2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México.*, 201-206. Recuperado el 15 de Julio de 2021, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755023011>
- Br. Danitza Elizabeth García Collantes. (2020). *Gamificación y competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la I. E. 2071 César Vallejo, Los Olivos 2019*. TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE: Maestra en Psicología Educativa, Universidad Cesar Vallejo, ESCUELA DE POSGRADO PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA

EDUCATIVA , Lima-Perú. Recuperado el 6 de Abril de 2021, de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41937/Garc%C3%ADa_CDE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Br. Edgar Raul Pineda Magino. (2019). *Percepción de las actividades de gamificación en el aprendizaje colaborativo para alumnos de Ingeniería Civil de una universidad pública*. TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE: Maestro en Docencia Universitaria , Universidad Cesar Vallejo, ESCUELA DE POSGRADO PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA, LIMA - PERÚ. Recuperado el 6 de abril de 2021, de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41453/PINEDA_ME.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Camacho, H. J., & Gallardo, V. (2016). La Motivacion y el Aprendizaje en la Educación. *Wanceulen Editorial*, 69. doi:9788498236743

Carranza, et al.,. (Octubre-Diciembre de 2018). El uso de las redes sociales como apoyo a clases invertidas en nivel secundaria. *Revista educ@rnos*(31), 1 - 200. Recuperado el 24 de agosto de 2021, de <https://revistaeducarnos.com/revista-educarnos-num-31-octubre-diciembre-procesos-innovadores-en-el-aprendizaje/>

Coello., L & Gavilanes B.,. (2019). *LA GAMIFICACION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA*. Proyecto educativo, Universidad de Guayaquil, Facultad de filosofía, Guayaquil. Recuperado el 2021 de abril de 2021, de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728>

Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito, Ecuador. Recuperado el 25 de agosto de 2021

- Contreras, R., & Egui, J. (2018). *Experiencias de gamificación en aulas*. Barcelona.: InCom-UAB Publicacions. Recuperado el 24 de agosto de 2021, de <https://ddd.uab.cat/pub/llylles/2018/188188/ebook15.pdf>
- Contreras,R; Eguia, J; & Solano, Ll. (09 de Junio de 2011). Videojuegos como un entorno de aprendizaje. *REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS*, 2, 249-261. Recuperado el 28 de enero de 2021, de <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/35/45>
- Cué et al. (2015). Las clasificaciones de las investigaciones científicas. *Ecos de la academia*, 83 - 90. Recuperado el 15 de Julio de 2021, de <http://revistasojs.utn.edu.ec/index.php/ecosacademia/article/view/89/87>
- De la Cruz, E. (2019). *Centro de Recursos para la Enseñanza y el Aprendizaje en una Educación basada en Competencias Digitales: Gaming y Videojuegos para la Alfabetizaciones Múltiples y la Formación del Profesional de la Información*. Tesis Doctoral. Recuperado el 16 de abril de 2021, de <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/28225>
- De La Rosa et al. (24 de Enero de 2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje en las ciencias naturales: las estrategias didácticas como alternativa. *Revista Científica Agroecosistemas*, 7(1), 58 - 62. Recuperado el 18 de Febrero de 2021, de <https://aes.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/243/264>
- De La Rosa., et al. (24 de Enero de 2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje en las ciencias naturales: las estrategias didácticas como alternativa. *Revista Científica Agroecosistemas*, 7(1), 58 - 62. Recuperado el 18 de Febrero de 2021, de <https://aes.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/243/264>
- Del Moral, M. Fernández, L. Guzmán-Duque, A. (2016). Proyecto Game to Learn: Aprendizaje basado en juegos para potenciar las inteligencias lógico matemática,

- naturalista y lingüística en educación primaria. *Revista de Medios y Educación*(49). Recuperado el 16 de abril de 2021
- Díaz, J., & Troyano, Y.,. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre*. Recuperado el 12 de Febrero de 2021, de <http://hdl.handle.net/11441/59067>
- Díaz, L., & et.al. (Julio-Septiembre de 2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigacion en Educacion Media*, 2(7), 162-167. Recuperado el 04 de Marzo de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>
- Díaz, S. (mayo de 2009). PLATAFORMAS EDUCATIVAS, UN ENTORNO PARA PROFESORES Y ALUMNOS. *Temas para la Educaciòn*(2), 1-7. Recuperado el 30 de junio de 2021, de <https://feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd4921.pdf>
- Dorado, C. & Chamosa, M. (dic - Mar de 2019 - 2020). Gamificación como estrategia pedagógica para los estudiantes de Medicina nativos digitales. *Investigación en Educacion Mèdica*, 10(39). doi:DOI: <http://dx.doi.org/10.22201/facmed.20075057e.2019.32.18147>
- Escobar, M. B. (23 de Febrero de 2015). Influencia de la interacción alumno-docente en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista de tecnologia y sociedad*(8), 1-8. Recuperado el 19 de Febrero de 2021, de <file:///C:/Users/personal/Downloads/230-1073-1-PB.pdf>
- Espinoza Freire, E. E. (Julio de 2020). La investigación cualitativa, una herramienta ética en el ámbito pedagógico. *Revista Conrado.*, 103 - 110. Recuperado el 15 de Julio de 2021, de <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1392/1382>
- Fuentes Tania. (2021). *El proyecto escolar en el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales, 10mo año de Educación General Básica*

Superior, paralelos B, C, D, E, F, G, H, Unidad Educativa María Angélica Idrobo, DMQ, 2018-2019. Trabajo de titulación, UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR, CARRERA DE CIENCIAS NATURALES Y DEL AMBIENTE, BIOLOGÍA Y QUÍMICA., Quito. Recuperado el 5 de Febrero de 2021, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/20718/1/T-UCE-0010-FIL-775.pdf>

García et al., (Julio a Septiembre de 2017). Los ambientes virtuales en la inclusión educativa de niños con síndrome de Down. *Revista de Tecnología y Educación*, 1(1), 1-45. Recuperado el 30 de Junio de 2021, de https://www.ecorfan.org/republicofperu/research_journals/Revista_de_Tecnologia_y_Educacion/vol1num1/Revista_de_Tecnolog%C3%ADa_y_Educaci%C3%B3n_V1_N1.pdf#page=23

García, E. C. (2011). COMPETENCIAS COGNITIVAS EN EDUCACIÓN SUPERIOR. *REVISTA PANAMERICANA DE PEDAGOGÍA*(18), 85 - 91. Recuperado el 1 de julio de 2021

García, R. J. (1995). Como enseñar? Hacia una definición de las estrategias de enseñanza por investigación. *Investigacion en la escuela*(25), 5-16. Recuperado el 19 de Febrero de 2021, de [file:///C:/Users/personal/Downloads/8378-Texto%20del%20art%C3%ADculo-25622-1-10-20190304%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/personal/Downloads/8378-Texto%20del%20art%C3%ADculo-25622-1-10-20190304%20(1).pdf)

Guzmán et al. (7 de Agosto de 2020). “Gamificación” de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas: cartografía conceptual. *ARTÍCULOS TEÓRICOS TEMÁTICOS (ENSAYOS Y REVISIONES SISTEMÁTICAS)*(54). Recuperado el 18 de Abril de 2021, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2020000100120

- Hernández et al. (2014). Selección de la muestra. *En Metodología de la Investigación*, 170-11. Recuperado el 15 de Julio de 2021, de http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf?sequence=1
- Hernandez, S., & Avila, D. (2020). METODOS DE RECOLECCION DE DATOS PARA UNA INVESTIGACIÓN. *Universidad Autonoma del Estado Hidalgo*, 9(17), 51-53. Recuperado el 04 de Marzo de 2021, de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/6019/7678>
- Herranz, E. (2013). *Gamification*. Proyecto, Universidad Carlos III, I Feria Informática, Madrid España. Recuperado el 18 de abril de 2021
- Higuita, M. C. (2018). *EL USO COMPRENSIVO DEL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA*. Trabajo de Maestría, Medellín.
- Horacio et al. (26-27 de Abril de 2018). Influencia del uso de la gamificación y las herramientas de evaluación continua en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación*, 425-429. Recuperado el 25 de Marzo de 2021, de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/67496/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Huizinga J. (1949). *Homo Ludens*.
- Iquise M, R. L. (2020). *LA IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE*. Trabajo de Grado, Universidad de San Ignacio de Loyola, Lima.

- Iturralde, et al., (2017). Agenda actual en investigación en Didáctica de las Ciencias Naturales en América Latina y el Caribe. *Revista electrónica de investigación educativa*, 19(3). doi:<https://doi.org/10.24320/redie.2017.19.3.905>
- Lalangui, J, & Valarezo, J. (abril - junio de 2017). El aprendizaje, la era del conocimiento y las TIC antes la realidad Universitaria Ecuatoriana. *Revista Científica Pedagógica Atenas*, 2(33), 51 - 65. Recuperado el 28 de enero de 2021, de https://www.researchgate.net/publication/327581927_El_aprendizaje_la_era_del_conocimiento_y_las_TIC_ante_la_realidad_Universitaria_Ecuatoriana
- Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito, Ecuador. Recuperado el 25 de agosto de 2021
- Liberio Ximena. (2 de Diciembre de 2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70). Recuperado el 12 de Febrero de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392#B1
- Lozada, C., & Betancur S. (21 de Octubre de 2016). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 99 - 124. Recuperado el 16 de Junio de 2021, de <https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>
- Mallitasig, A., & Freire, T. (Septiembre - Diciembre de 2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 164 - 181. Recuperado el 12 de Febrero de 2021, de <http://201.159.222.115/index.php/innova/article/view/1391/1732>
- Marichal et al. (Julio-Agosto de 2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanzaaprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas. *Revista Medica*

Electronica, 40(4), 1257-1270. Recuperado el 18 de Agosto de 2021, de <http://scielo.sld.cu/pdf/rme/v40n4/rme320418.pdf>

Marín Díaz, V. (junio de 2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Revista Digital Education Review*(27). Recuperado el 28 de enero de 2021, de https://www.researchgate.net/profile/Veronica_Marin/publication/290453359_Educative_gamification_An_alternative_to_creative_learning/links/591caca70f7e9b642814c237/Educative-gamification-An-alternative-to-creative-learning.pdf

Martín, et al.. (2017). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. *Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot*(25). Recuperado el 6 de septiembre de 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210181>

Miguel, D. (23 de Marzo de 2005). MODALIDADES DE ENSEÑANZA CENTRADAS EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS. *Ministerio de Educacion y Ciencia*, 9-194. Recuperado el 2021 de Febrero de 2021, de https://www2.ulpgc.es/hege/almacen/download/42/42376/modalidades_ensenanza_competencias_mario_miguel2_documento.pdf

Moreira, M. (25 de Marzo de 2012). ¿AL FINAL, QUÉ ES APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO?*. *Revista Qurriculum*, 29-56. Recuperado el 30 de junio de 2021, de https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10652/Q_25_%282012%29_02.pdf?sequen

Naranjo, E. K. (2018). *La gamificaciòn y su aplicaciòn pedagògica en al àrea de matematica para el cuarto año de EGB, de la unidad eductiva CEBCI, secciòn matutina, año lectivo 2017 - 2018*. Trabajo de Titulaciòn , Universidad Politècnica

- Salesiana sede Cuenca, Carrera de Pedagogía, Cuenca - Ecuador. Recuperado el 18 de abril de 2021, de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf>
- Nieto Goller , R. (Julio-Diciembre de 2012). Educación Virtual o Virtualidad de la Educación. *Revista Historica Educativa Latinoamericana* , 14(19). Recuperado el 11 de abril de 2021, de https://revistas.uptc.edu.co/index.php/historia_educacion_latinoamericana/article/view/1989/1984
- Ordas, A. (2018). *Gamificación en bibliotecas El juego como inspiración*. Barcelona: Editorial UOC. doi:
- Ordás, A. (Mayo-Junio de 2018). Gamificación en Bibliotecas el Juego como Inspiración. *Editorial UOC*, 142. doi:978-84-9180-177-1
- Ordoñez et al. (2021). . Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(1), 497-504. Recuperado el 16 de Julio de 2021, de <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2126/2109>
- Pachacama Erika. (2020). *Gamificación en la evaluación del aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en noveno y décimo año de educación general básica superior en la Unidad Educativa Municipal Julio Moreno Peñaherrera, 2019-2020*. Tesis de grado, Universidad Central del Ecuador, Quito. Recuperado el 5 de Febrero de 2021, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/20934/1/T-UCE-0010-FIL-808.pdf>
- Pacheco, C. L. (5 de marzo de 2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Internacional Docentes2.0 Tecnológica* -

Educativa, 19. Recuperado el 18 de abril de 2021, de <https://orcid.org/0000-0003-4831-5813>

Páez Haydée y Arreaza Evelyn. (Junio de 2005). Uso de una plataforma virtual de aprendizaje en educación superior. *Paradigma*, 26(1). Recuperado el 1 de Julio de 2021, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512005000100009

Peñalva et al. (1 de Enero de 2019). La gamificación en la universidad española. Una perspectiva educomunicativa. *Revista Mediterránea de Comunicación*. Recuperado el 4 de Febrero de 2021, de <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2019.10.1.6>

Ramos, M. C. (2015 - 2016). *La gamificación en la enseñanza del inglés en Educación Primaria*. TRABAJO DE FIN DE GRADO, Universidad de Valladolid, Facultad de Educación de Soria, San Francisco. Recuperado el 16 de 04 de 2021, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/18538/TFG-O%20741.pdf;jsessionid=6372B8FD28E5C85D0D7B192CAB1FE2BA?sequence=1>

Rodriguez, L, Avedaño, H.,. (10-12 de Octubre de 2018). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de las ciencias naturales en la educación básica secundaria. *Revista Tecné, Episteme y Didaxis*, 1-9. Obtenido de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/9048/6799>

Rojas, M. (Enero-junio de 2017). Los recursos tecnológicos como soporte para la enseñanza de las ciencias naturales. *Revista semestral de divulgación científica*, 4(1), 85 - 95. doi:<http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v4i1.1403>

Saez, L. (Junio de 2018). Aprendizaje y Metodos de Enseñanza. *UNED Universidad Nacional de Educacion a Distancia*, 117. Recuperado el 23 de Agosto de 2021,

de <https://elibro-net.basesdedatos.utmachala.edu.ec/en/ereader/utmachala/129726>

Sanchez, C. (5 de marzo de 2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Internacional Docentes2.0 Tecnológica - Educativa*, 19. Recuperado el 18 de abril de 2021, de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/5/5>

Sanchez, P., & Francesc, J. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 13-15. Recuperado el 13 de abril de 2021, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=535554758002>

Santana, M. S. (2004). *LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS Y LAS TIC. UNA ESTRATEGIA DE FORMACIÓN PERMANENTE*. Tesis para Grado de Doctora en Pedagogia, UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI, Departamento de Pedagogia, Tarragona. Recuperado el 18 de Febrero de 2021, de <https://www.tdx.cat/handle/10803/8927#page=1>

Torres, L., & Sanchez, J. (Junio de 2019). APRENDIZAJE ACTIVO PARA LAS CIENCIAS NATURALES. *Observatorio de la Educacion*(5), 2-11. Recuperado el 19 de Febrero de 2021, de <http://201.159.222.12/bitstream/56000/1213/1/CUADERNO%20DE%20POL%20C3%8DTICA%20EDUCATIVA%20NO.%205.pdf>

Vargas Merina, A. (Febrero de 2009). Metodos de enseñanza. *Innovacion y Experiencias Educativas*(15), 1-9. Recuperado el 19 de abril de 2021, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/40163319/ANGELA_VARGAS_2.pdf?1447911749=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPlantilla_para_articulos_en_la_Revista_D

.pdf&Expires=1618875621&Signature=SOV47oZmUuCtZFIJr73gM6QRrZ40P
V6UAmICDtrLU2Rqy4D05vfM

- Vargas, R. (2009). LA INVESTIGACIÓN APLICADA: UNA FORMA DE CONOCER LAS REALIDADES CON EVIDENCIA. *Revista Educación*, 33(1), 155 - 165. Recuperado el 15 de Julio de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>
- Velategui, A. G. (2015). *Gestion de aula y gamificacion*. Grado de Maestro en Educacion primaria curso 2014 - 2015. Recuperado el 19 de abril de 2021, de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/7595/Garc%C3%ADaVelateguiAlejandro.pdf?sequence=1>
- Velategui, A. G. (2015). *Gestion de aula y gamificacion*. Grado de Maestro en Educacion primaria curso 2014 - 2015. Recuperado el 19 de abril de 2021, de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/7595/Garc%C3%ADaVelateguiAlejandro.pdf?sequence=1>
- Verónica Marín. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education*. Recuperado el 12 de Febrero de 2021, de <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433/pdf>
- Viñals, A., & Cuenca, J. (agosto de 2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(2), 103 - 114. Recuperado el 21 de agosto de 2021, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27447325008>
- Zambrano, d. l. (2015). *LA MÚSICA COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA*. Trabajo de Titulación , Machala. Recuperado el 19 de Febrero de 2021,

de [http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/7125/1/CD00069-2016-
TESIS-COMPLETA.pdf](http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/7125/1/CD00069-2016-
TESIS-COMPLETA.pdf)

Zepeda, H., & et.al. (Julio-Septiembre de 2016). INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA. *Ra Ximhai*, 12(6), 315-325. Recuperado el 25 de marzo de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

Zuñiga, S. (2019). *PERCEPCIÓN DE LOS DOCENTES HACIA LA INCORPORACIÓN DE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN Y VIDEOJUEGOS*. Maestría, Universidad Casa Grande, Guayaquil. Recuperado el 25 de marzo de 2021, de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1930/1/Tesis2108ZUNp.pdf>

ANEXOS

Anexos 1. Propuesta; Taller de Capacitación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**CAPACITACIÓN DOCENTE PARA FORTALECER SU
CONOCIMIENTO EN EL USO DE LAS DIFERENTES
PLATAFORMAS EDUCATIVAS, QUE MOTIVARAN
SIGNIFICATIVAMENTE EL APRENDIZAJE DE LOS
ESTUDIANTES.**



Kahoot!
for schools

AUTORES:

- **Arévalo Macas Jessica Patricia**
- **Suriaga Bustamante Thalia Matilde**



CONTENIDO

Caratula	1
Semana 1	¡Error! Marcador no definido.
Plataformas educativas	111
Importancia de las plataformas educativas	112
Tipos de plataformas educativas	112
Estructura del TALLER TEÓRICO 1	113
Semana 2	¡Error! Marcador no definido.
LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS	116
Las plataformas educativas y el papel docente	117
El papel de los estudiantes y las plataformas educativas.	117
Dinamismo de las plataformas educativas	118
ESTRUCTURA DE TALLER TEÓRICO 2	119
Semana 3	¡Error! Marcador no definido.
Uso de la plataforma Kahoot!	122
ESTRUCTURA DEL TALLER PRACTICO 3	129
Semana 4	¡Error! Marcador no definido.
Uso de la plataforma QUIZIZZ	133
Estructura del TALLER PRACTICO 4	140
BIBLIOGRAFÍA	149

Semana

1

TEMA 1: PLATAFORMAS EDUCATIVAS

PLATAFORMAS EDUCATIVAS

Plataformas educativas o aula virtuales son programas que abarcan diferentes tipos de herramientas que están diseñadas para fines pedagógico, la cual facilita la creación de diferentes entornos virtuales que ayudan al docente al momento de impartir su ilustración de forma interactiva y el estudiante se muestre entusiasta a la hora de su aprendizaje.

Las plataformas educativas virtuales, son entornos informáticos que tienen muchas herramientas agrupadas y óptimas que permite adaptar a fines de una enseñanza docente, su función es permitir crear nuevas formas de instrucción (Díaz, 2009, pág. 2). Es así que nos ayuda a enseñar de forma interactiva para que los estudiantes sientan motivación al momento de su aprendizaje.



IMPORTANCIA DE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS

Las plataformas virtuales en la actualidad ya forman parte de la educación; es importante resaltar que estas plataformas educativas no quieren cambiar los estilos de aprendizaje de los estudiantes si no que busca que el discente tenga acceso a la enseñanza en cualquier parte y de forma interactiva, puesto que están hechos a los intereses de los estudiantes y de lo que debe y desea aprender (García et al., 2017, pág. 17). También cabe recalcar que las plataformas educativas han logrado un cambio importante en la educación puesto que con estas nuevas propuestas permite que el docente pueda proporcionar una educación más dinamizada que ayude al estudiante, y que el discente pueda promover su aprendizaje y ser el ente principal.



TIPOS DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS

- a. **Plataformas comerciales:** Este tipo de plataformas se debe pagar de forma mensual o anual para hacer uso de las mismas o en caso particular se pueden utilizar ciertas actividades.
- b. **Plataformas de software libre:** Estas plataformas son gratuitas y todos pueden hacer uso e instalarlas.
- c. **Plataformas de software propio:** Estas son desarrolladas e instaladas en la institución educativa para su uso.

ESTRUCTURA DEL TALLER TEÓRICO 1

ACTIVIDAD	Seminario Taller de Capacitación	No. PRÁCTICA: 1
1. DATOS GENERALES		
SEDE DEL TALLER:	Plataformas Educativos	
FECHA:	Del 18 al 23 de octubre	
DURACIÓN:	Una semana	
ORIENTADOR O RESPONSABLE:	Capacitadoras (proponentes)	
PARTICIPANTES:	Docentes de la institución de acogida	
2. FUNDAMENTACION		
<p>Las plataformas son programas que abarcan diferentes tipos de herramientas que están diseñadas para fines pedagógico, la cual facilita la creación de diferentes entornos virtuales que ayudan al docente al momento de impartir su ilustración de forma interactiva y el estudiante se muestre entusiasta a la hora de su aprendizaje. Las plataformas virtuales en la actualidad ya forman parte de la educación; es importante resaltar que estas plataformas educativas no quieren cambiar los estilos de aprendizaje de los estudiantes si no que busca que el discente tenga acceso a la enseñanza en cualquier parte y de forma interactiva, puesto que están hechos a los intereses de los estudiantes y de lo que debe y desea aprender.</p>		
3. OBJETIVOS		
<p>Proponer a las plataformas educativas como herramientas de apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante la explicación de cada una de las temáticas propuestas para la primera semana de fundamentación teórica.</p>		
4. RECURSOS Y MATERIALES		
<ul style="list-style-type: none"> • Reunión por medio de la plataforma meet • Diapositivas • Videos interactivos • Formato PDF de contenido 		
5. PROCEDIMIENTO		
N°	ACTIVIDADES	
1	Bienvenida a todos los participantes.	
2	Verificación de la asistencia de los participantes.	
3	Palabras de inicio del seminario taller de capacitación.	
4	<p>Se explica las normas y como va a funcionar la capacitación que tiene como duración 4 semanas.</p> <p>Se entregará archivo pdf donde se encontrará los temas de la capacitación que se subdividen en 2 semanas teóricas y 2 semanas prácticos.</p>	
5	Se presentará un video interactivo acerca de las plataformas educativas y se abrirá un foro para saber los conocimientos acerca de la temática	
6	<p>Se presentará diapositivas con las siguientes temáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué son las plataformas educativas? 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Importancia de las plataformas educativas • Tipos de plataformas educativas
7	Presentación del trabajo realizado en plenaria Espacio de preguntas sobre la temática para despejar dudas
8	Finalización del taller y se realizará la cordial invitación para la siguiente semana de capacitación.
6. EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Se evaluará mediante un guía de observación. 	
7. BIBLIOGRAFIA	
<p>Díaz, S. (mayo de 2009). PLATAFORMAS EDUCATIVAS, UN ENTORNO PARA PROFESORES Y ALUMNOS. <i>Temas para la Educación</i>(2), 1-7. Recuperado el 30 de junio de 2021, de https://feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd4921.pdf</p> <p>García et al.,. (Julio a Septiembre de 2017). Los ambientes virtuales en la inclusión educativa de niños con síndrome de Down. <i>Revista de Tecnología y Educación</i>, 1(1), 1-45. Recuperado el 30 de Junio de 2021, de https://www.ecorfan.org/republicofperu/research_journals/Revista_de_Tecnologia_y_Educacion/vol1num1/Revista_de_Tecnolog%C3%ADa_y_Educaci%C3%B3n_V1_N1.pdf#page=23</p>	
8. ANEXOS	

Semana

2

Tema 2: USO DE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS PARA GENERAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

El aprendizaje significativo hace referencia a las ideas expresadas simbólicamente, es decir el estudiante interactúa de manera sustantiva y no arbitraria con los conocimientos ya adquiridos. En tal sentido, trata que la enseñanza no sea repetitiva, sino de mantener las capacidades del estudiantado en donde su papel fundamental sea activo y participativo, es por ello que brinda ventajas para que el educando construya su propia formación y trate de entrelazar los conocimientos ya aprendidos con la nueva información (Moreira, 2012).

En ese mismo contexto, durante la adquisición de nueva información se debe entrelazar con los conocimientos pre existentes, esto implica que el docente construye sus propios conocimientos rompiendo las barreras del aprendizaje mecanizado y dando paso a la organización de la estructura cognitiva del educando que finalmente a pesar de que pase los años siempre recordaran los aprendizajes para toda su vida.

El uso de las plataformas educativas puede contribuir a una evolución mental e imaginación de los discentes, ya que le permite observar diferentes tipos de sistema de aprendizaje que van con el área de estudio a impartir, además que permite que el discente sea el ente central del aprendizaje, facilitando la construcción del conocimiento y la interacción en la plataforma.

Las diferentes plataformas educativas en su uso ayudan a desarrollar en el estudiante conocimientos y habilidades amplias en la educación, es así que su uso permite que los estudiantes tengan diferentes roles que ayuda en la motivación por ser parte del proceso de enseñanza – aprendizaje de manera creativa y dinámica (Páez Haydée y Arreaza Evelyn., 2005). EL uso de estas plataformas beneficia a los discentes porque promueva que el estudiante sea capaz de construir su conocimiento e involucrarse activamente en el proceso de estudio.



LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS Y EL PAPEL DOCENTE

La adaptación de las plataformas educativas en muchas ocasiones se ve obstruidas por los docentes, porque las visualizan como un perjuicio porque no pueden utilizar estas plataformas, también porque piensan que estas van a remplazar la enseñanza que ellos imparten o por el miedo que los alumnos puedan superar el conocimiento informáticos. Es por ello que las plataformas educativas deben ser aplicadas en las instituciones donde los profesores estén dispuestos a utilizarlas. El docente juega un papel diferente en la enseñanza, puesto que deja de ser el ente que tiene toda la información para convertirse en un facilitador e instructor de la plataforma a utilizar. (Páez Haydée y Arreaza Evelyn., 2005).



EL PAPEL DE LOS ESTUDIANTES Y LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS.

Las plataformas educativas han permitido que los estudiantes tengan la forma de interactuar y compartir las experiencias con los demás integrantes que también son parte de esta herramienta; este nuevo sistema de ayuda a la educación ha incitado cambios en el aprendizaje, y el estudiante sea quien busque aprender con este tipo de actividades y los docentes deben ser los agentes activos para que el discente desarrolle las destrezas y tratamiento adecuado para el uso de estas

DINAMISMO DE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS

El dinamismo de las plataformas educativas está relacionada a la metodología que el docente va a realizar en apoyo al contenido que desean enseñar, es importante recalcar que el usar las plataformas educativas no significa que todo va a desempeñar bien puesto que depende del uso que el docente pueda dar en ella, porque sirven como ayuda para reforzar el área que desea enseñar de forma dinámica.

Una persona que se desarrolla en el ámbito de la tecnología como ayuda en su enseñanza puede desarrollar competencias, creatividad, la disposición y las cualidades necesaria para que cada vez lo pueda desenvolver de mejor manera en su aprendizaje (García, 2011).



ESTRUCTURA DE TALLER TEÓRICO 2

ACTIVIDAD	Seminario taller de Capacitación	No. PRÁCTICA: 2
9. DATOS GENERALES		
SEDE DEL TALLER:	Uso de las Plataformas Educativas para generar aprendizajes significativos.	
FECHA:	Del 25 al 30 de octubre	
DURACIÓN:	Una semana	
ORIENTADOR O RESPONSABLE:	Capacitadoras (proponentes)	
PARTICIPANTES:	Docentes de la institución de acogida	
10. FUNDAMENTACION		
<p>El uso de las plataformas educativas puede contribuir a una evolución mental e imaginación de los discentes, ya que le permite observar diferentes tipos de sistema de aprendizaje que van con el área de estudio a impartir, además que permite que el discente sea el ente central del aprendizaje, facilitando la construcción del conocimiento y la interacción en la plataforma. El docente juega un papel diferente en la enseñanza, puesto que deja de ser el ente que tiene toda la información para convertirse en un facilitador e instructor de la plataforma a utilizar. Una persona que se desarrolla en el ámbito de la tecnología como ayuda en su enseñanza puede desarrollar competencias, creatividad, la disposición y las cualidades necesarias para que cada vez lo pueda desenvolver en su aprendizaje.</p>		
11. OBJETIVOS		
<p>Analizar la temática del papel docente y del estudiantes frente a las plataformas educativas para lograr aprendizajes significativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje.</p>		
12. RECURSOS Y MATERIALES		
<ul style="list-style-type: none"> • Reunión por medio de la plataforma meet • Diapositivas • Videos interactivos 		
13. PROCEDIMIENTO		
N°	ACTIVIDADES	
1	Bienvenida a los participantes del taller.	
2	Se verifica los nombres de los participantes en el listado	
3	<p>Las capacitadoras presentaran las diapositivas con las siguientes temáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de las plataformas educativas para generar aprendizajes significativos. • Plataformas educativas y el papel docente. • El papel de los estudiantes y las plataformas educativas. • El dinamismo de las plataformas educativas frentes al proceso de enseñanza-aprendizaje. 	
4	Espacio para preguntas.	
5	Se explica a los presentes que las próxima semanas de taller se trabajara con la parte práctico que corresponde a la utilización de la plataforma Kahoot y la plataforma Quizizz.	

6 Finalización de segunda semana de capacitación teórica.

14. EVALUACIÓN

Se evaluará mediante una lista de cotejo

15. BIBLIOGRAFIA

García, E. C. (2011). COMPETENCIAS COGNITIVAS EN EDUCACIÓN SUPERIOR. *REVISTA PANAMERICANA DE PEDAGOGÍA*(18), 85 - 91. Recuperado el 1 de julio de 2021

Moreira, M. (25 de Marzo de 2012). □AL FINAL, QUÉ ES APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO?*. *Revista Qurrriculum*, 29-56. Recuperado el 30 de junio de 2021, de

https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10652/Q_25_%282012%29_02.pdf?sequen

Páez Haydée y Arreaza Evelyn. (Junio de 2005). Uso de una plataforma virtual de aprendizaje en educación superior. *Paradigma*, 26(1). Recuperado el 1 de Julio de 2021, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512005000100009

16. ANEXOS

Semana 3

Taller práctico: ¿Plataforma Kahoot!

USO DE LA PLATAFORMA KAHOOT!

Es una web de educación social y gamificadas que permite que los docentes puedan evaluar o medir los conocimientos de los estudiantes por medio de juegos, y el profesor puede medir el tiempo que puede responder el educando, además permite que el estudiante aprenda de forma interactiva mejorando el proceso de enseñanza – aprendizaje.



Pasos para utilizar Kahoot!

11. ¡Para tener Kahoot! Necesita descargar e instalar, se encuentra en tienda de Windows o play store de Android.

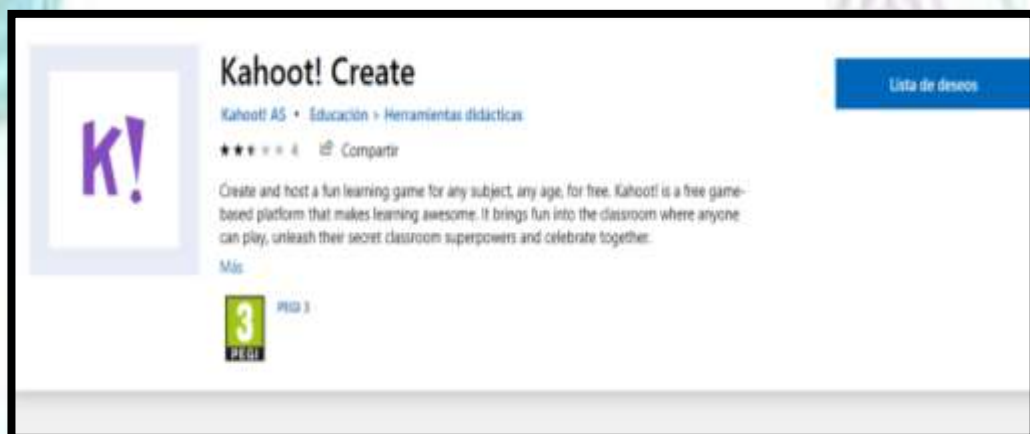


Figura 31 Descargar Kahoot!
Elaborado por: Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

- También puede abrir Kahoot por el navegador que más prefiere y escribir Kahoot! y da clic en la primera opción que visualiza que dice Kahoot!

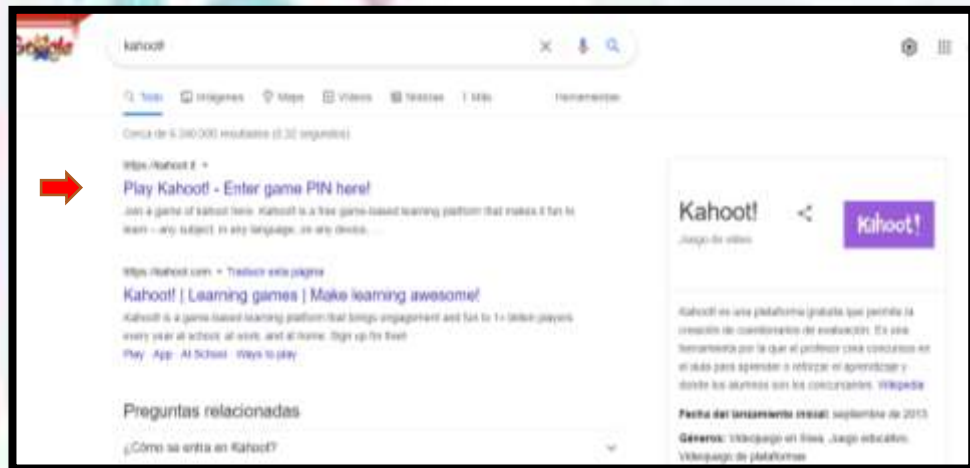


Figura 32 Descargar Kahoot! del navegador
Elaborado por: Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

- Si ingreso por medio del navegador debe hacer clic en la palabra registrarse



Figura 33 Registrarse Kahoot! por medio del navegador.
Elaborado por: Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

12. Registrarse: ¡Lo primero que se debe hacer es abrir Kahoot! Y a continuación

- Elige el tipo de usuario que necesitas como Maestro, Estudiante, uso personal, profesional.

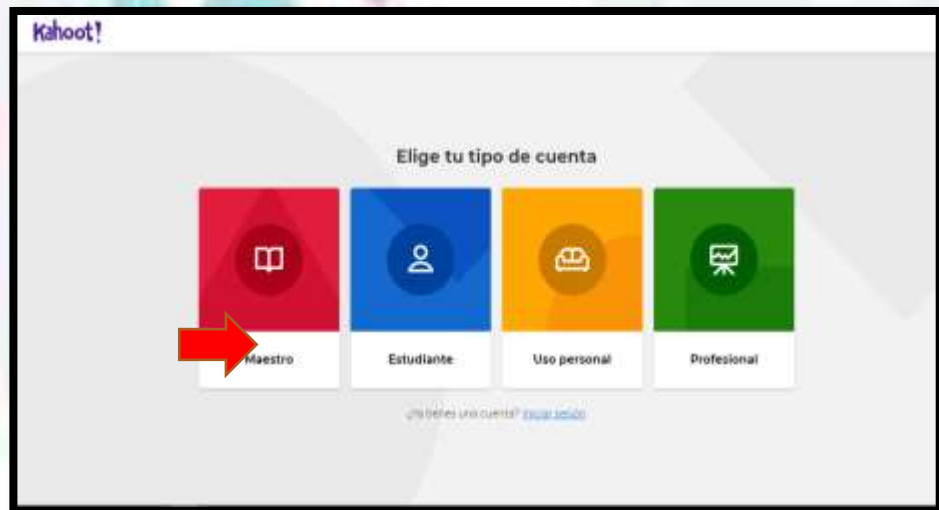


Figura 34 Elegir usuario de cuenta.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

13. Luego de seleccionar el tipo de usuario con el que va a registrar, se debe describir el lugar de trabajo donde lo va aplicar.



Figura 35 Elegir lugar de trabajo.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

14. Para la etapa de registro de debe introducir correo electrónico que usted prefiera, luego le llegara a su cuenta de correo electrónico un mensaje para confirmar y pueda ser uso de la aplicación



Figura 36 Registrar correo electrónico.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

15. Luego que se registró aparecerá la página principal de Kahoot; seguidamente para crear un juego de cuestionario debe hacer clic en la opción **CREAR**.

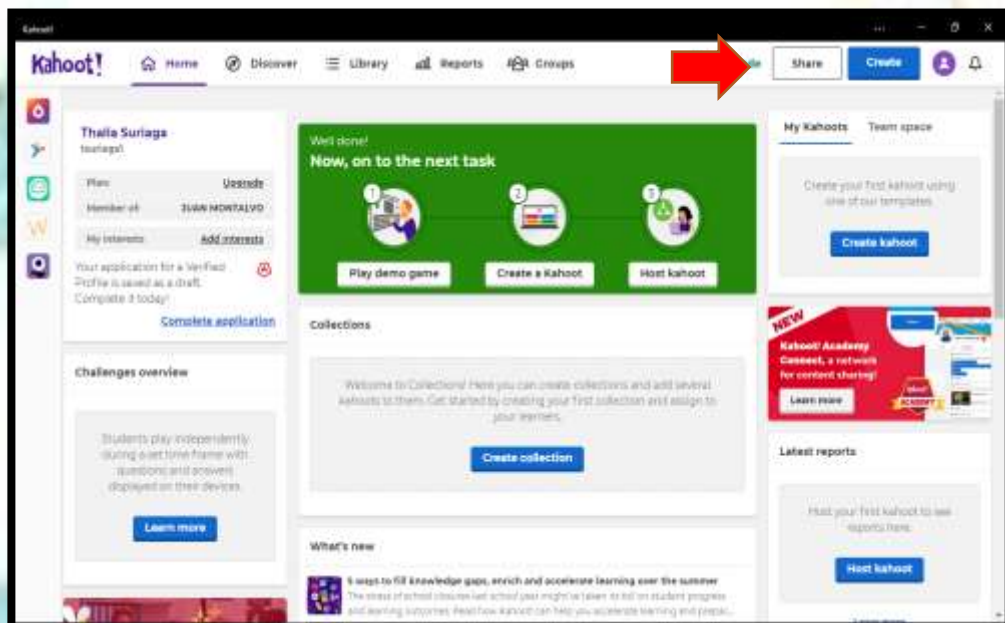


Figura 37 Crear cuestionario.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

16. Luego de hacer clic en crear, le abre una ventana donde puede seleccionar que tipo de cuestionario desea opciones múltiples, verdaderas o falsas, fichas u otros (esta con flecha amarilla). También tiene para medir el tiempo que desea dar al estudiantes para que responda la pregunta (Esta con flecha roja). Luego puede ingresar la pregunta e imágenes para que el estudiante pueda visualizar (esta con flecha verde)

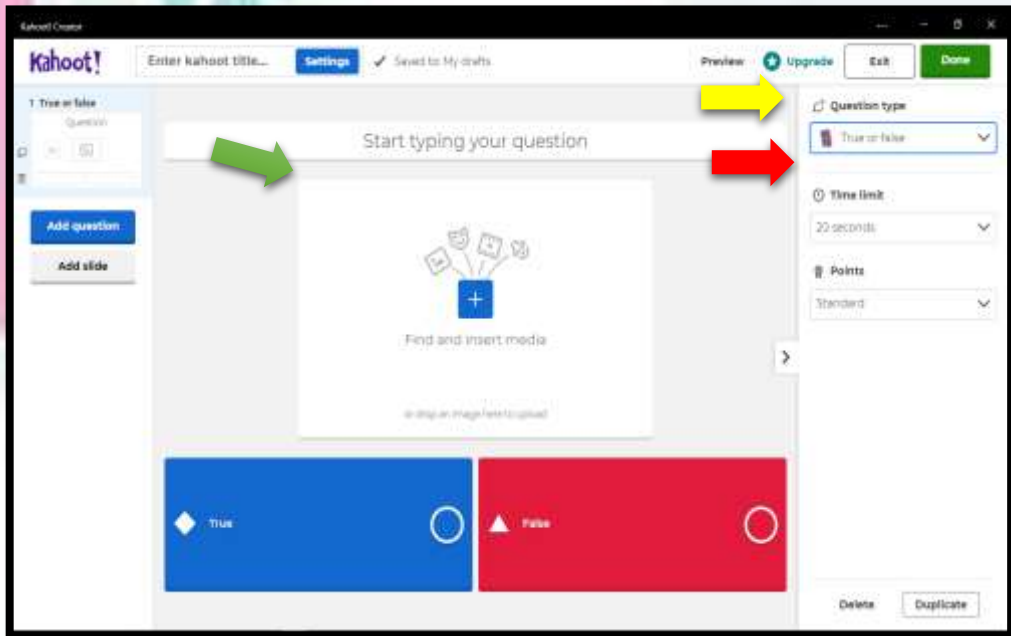


Figura 38 Seleccionar tipo de cuestionario y tiempo.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

17. Una vez ingresada la pregunta con la imagen, puede agregar otra pregunta haciendo clic donde está la flecha.

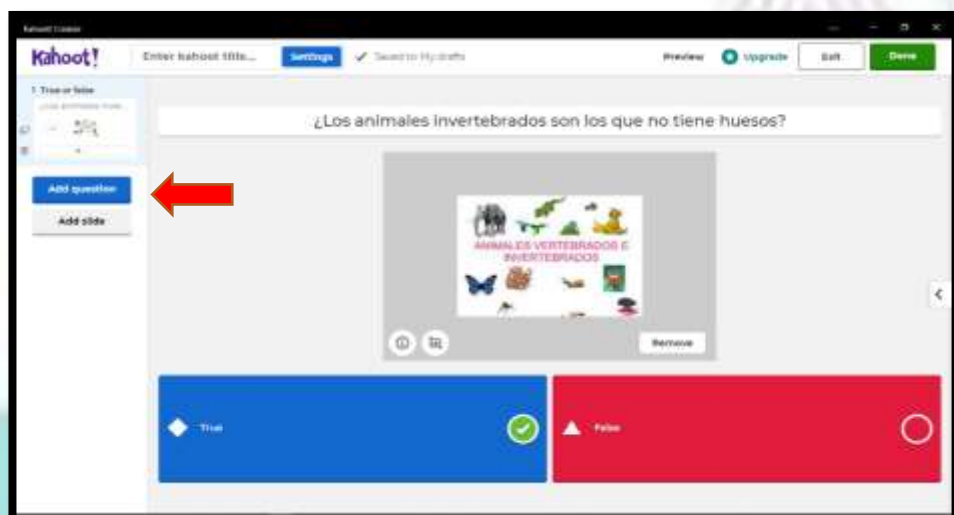


Figura 39 lista la pregunta, agregar otra pregunta.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

18. Una vez realizadas las preguntas selecciona la opción donde dice Guardar y seguidamente debe agregar tema al cuestionario y descripción.

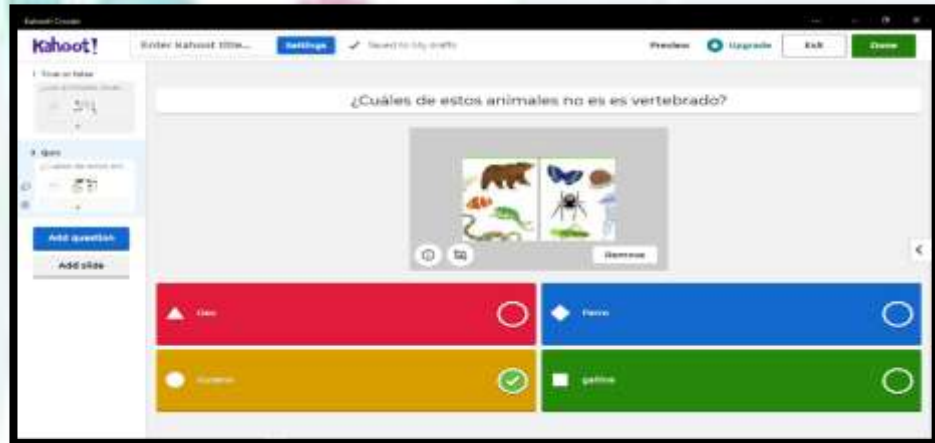


Figura 40 Guardar las preguntas
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

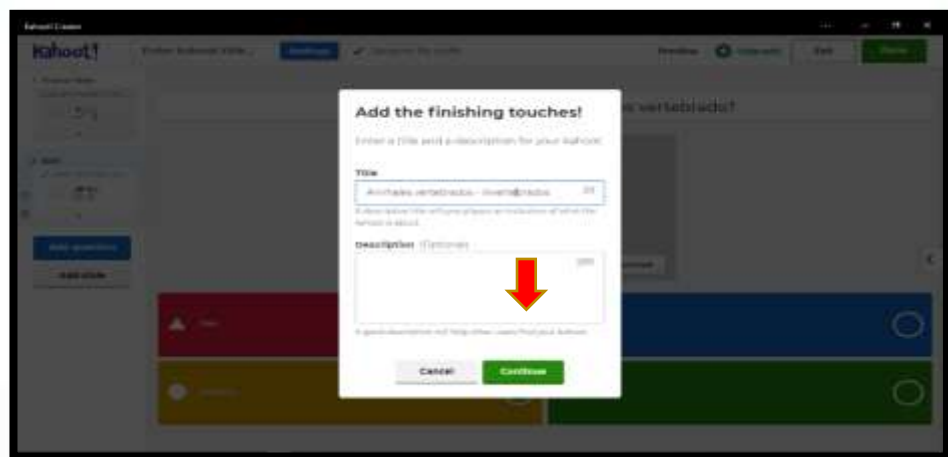


Figura 41 Seleccionar nombre al cuestionario.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

19. Una vez que ya guardaron las preguntas vuelve a la página principal y visualiza el cuestionario y selecciona la opción donde dice jugar y después la opción enseñar.

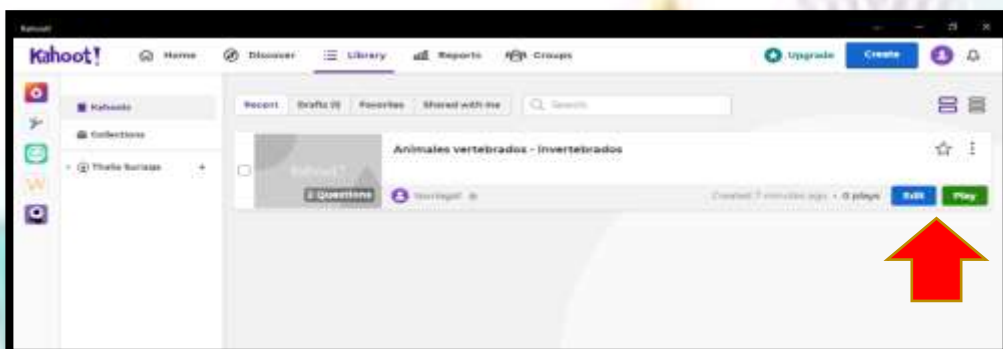


Figura 42 Seleccionar jugar.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

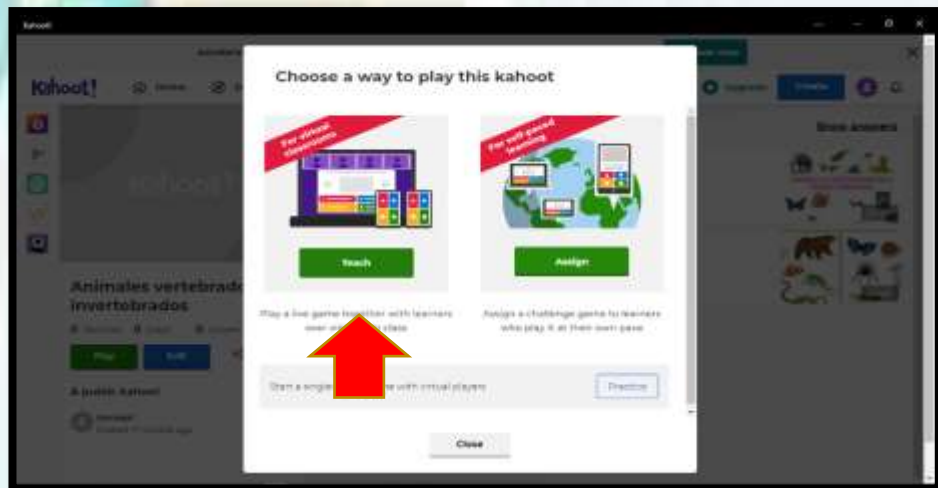


Figura 43 Seleccionar enseñar,
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

20. Una vez que selecciono la opción de enseñar, le abre otra ventana en la computadora conduce donde está el código para resolver y el docente tiene que estar atento al avance de los estudiantes.

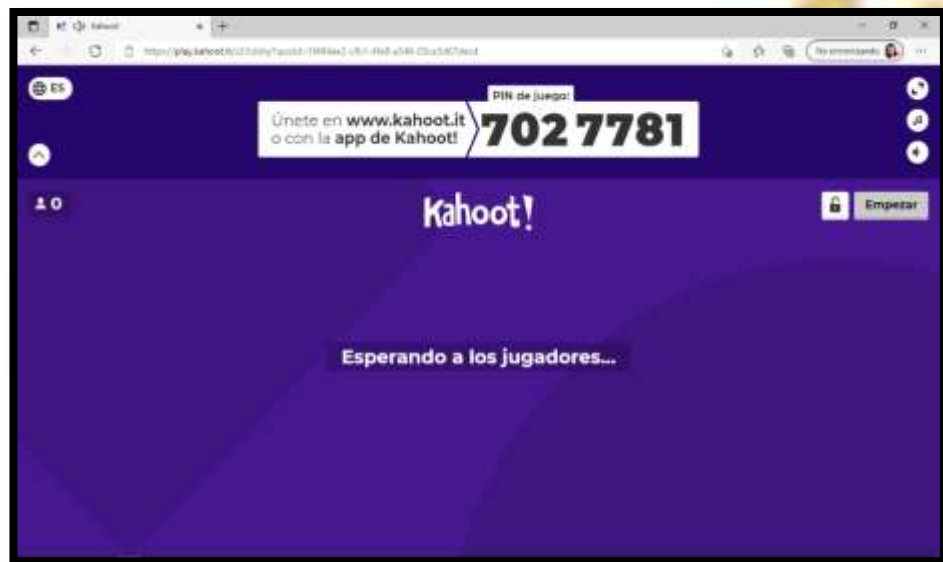


Figura 44 Código para ingresar al cuestionario
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

ESTRUCTURA DEL TALLER PRACTICO 3

ACTIVIDAD	Seminario taller de Capacitación	No. PRÁCTICA: 3
------------------	----------------------------------	------------------------

1. DATOS GENERALES

SEDE DEL TALLER:	Plataforma Kahoot
FECHA:	Del 1 al 6 de noviembre
DURACIÓN:	Una semana
ORIENTADOR O RESPONSABLE:	Capacitadoras (proponentes)
PARTICIPANTES:	Docentes de la institución de acogida

2. FUNDAMENTACION

Es una web de educación social y gamificadas que permite que los docentes puedan evaluar o medir los conocimientos de los estudiantes por medio de juegos, y el profesor pueda medir el tiempo que puede responder el educando. Además, es una plataforma lúdica y muy divertida que está enfocada en ayudar al docente en la elaboración de evaluaciones que logren aprendizajes significativos en el docente.

3. OBJETIVOS

Implementar la capacitación para el uso correcto de la plataforma Kahoot dentro del proceso educativo dirigido para los docentes de la institución de acogida.

4. RECURSOS Y MATERIALES

- Reunión por medio de la plataforma meet
- Diapositivas
- Videos interactivos
- Formato PDF de contenido

5. PROCEDIMIENTO

N°	ACTIVIDADES	OBERVACIONES
1	Bienvenida a los participantes del taller	
2	Se verifica los nombres en el listado	
3	Las capacitadoras presentaran diapositivas con las siguientes temáticas: <ul style="list-style-type: none">• Plataforma Kahoot• Como crear una cuenta(usuario-contraseña)• Su utilización dentro del contexto educativo• Como se crean evaluaciones	

4	Espacio de preguntas.	
5	Finalización de cuarto taller de capacitación.	

6. EVALUACIÓN

Se evaluará mediante una lista de cotejo

7. BIBLIOGRAFIA

<https://kahoot.com/>

<https://kahoot.com/>

Díaz, S. (mayo de 2009). PLATAFORMAS EDUCATIVAS, UN ENTORNO PARA PROFESORES Y ALUMNOS. *Temas para la Educación*(2), 1-7. Recuperado el 30 de junio de 2021, de <https://feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd4921.pdf>

García et al.,. (Julio a Septiembre de 2017). Los ambientes virtuales en la inclusión educativa de niños con síndrome de Down. *Revista de Tecnología y Educación*, 1(1), 1-45. Recuperado el 30 de Junio de 2021, de https://www.ecorfan.org/republicofperu/research_journals/Revista_de_Tecnologia_y_Educacion/vol1num1/Revista_de_Tecnolog%C3%ADa_y_Educaci%C3%B3n_V1_N1.pdf#page=23

García, E. C. (2011). COMPETENCIAS COGNITIVAS EN EDUCACIÓN SUPERIOR. *REVISTA PANAMERICANA DE PEDAGOGÍA*(18), 85 - 91. Recuperado el 1 de julio de 2021

Moreira, M. (25 de Marzo de 2012). □AL FINAL, QUÉ ES APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO?*. *Revista Qurriculum*, 29-56. Recuperado el 30 de junio de 2021, de https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10652/Q_25_%282012%29_02.pdf?sequen

Páez Haydée y Arreaza Evelyn. (Junio de 2005). Uso de una plataforma virtual de aprendizaje en educación superior. *Paradigma*, 26(1). Recuperado el 1 de Julio de 2021, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512005000100009

8. ANEXOS



Semana 4

Taller práctico Plataforma Quizizz

USO DE LA PLATAFORMA QUIZZZ

Tiene similitud a la plataforma Kahoot, se describe como una herramienta digital muy utilizado dentro de las instituciones educativas, esta página web/app es gratuita y debe registrarte con tu usuario de Google, puesto que permite crear una serie de cuestionarios con sus respectivas respuestas. Además, admite que los estudiantes respondan de tres distintas maneras:

4. Directamente en el juego durante el grupo de clase.
5. Como tarea o evaluación los resultados le llegan al maestro.
6. De forma individual, simplemente un juego para mejorar sus aprendizajes.

En concordancia, es necesario tener un ordenador o dispositivo móvil para responder los cuestionarios de manera lúdica y divertida, cabe recalcar que la aplicación conforme se va respondiendo va avanzando en la serie de interrogantes y no necesariamente se necesita que se proyecten las preguntas para poder responder como en otras aplicaciones, es más accesible para el educando en cuanto a la resolución del cuestionario.

Pasos para utilizar Quizizz

13. Para ingresar a la plataforma Quizizz se debe buscar en el navegador web que usted prefiera, una vez encontrado debe hacer clic en la primera opción que dice *Quizizz – The world's most engaging learning platform*

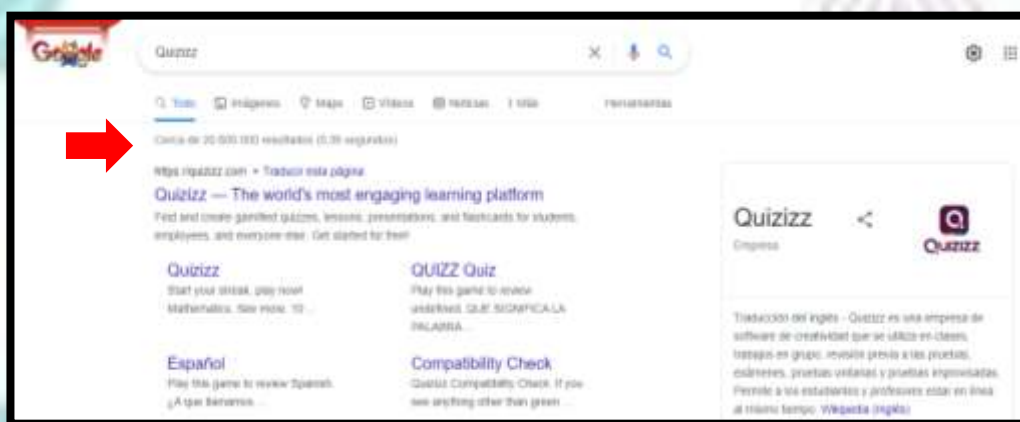


Figura 45 Ingresar a Quizizz.

Elaborado por: Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

14. Una vez que ingreso, le aparecerá la página principal de Quizizz, que contendrá información referida a la plataforma, luego hace clic donde dice EMPEZAR.



Figura 46 Abrir Quizizz.
Elaborado por: Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

15. AL hacer clic nos envía para crear una cuenta con google o Microsoft, y selecciona la cuenta de su preferencia



Figura 47 Seleccionar la cuenta para ingresar a Quizizz.
Elaborado por: Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

- Luego de seleccionar por la cuenta que va ingresar le envía a una ventana para que inserte su correo y a continuación tiene ya su perfil en Quizizz.



Figura 48 Ingresar el usuario de la cuenta.
Elaborado por: Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

16. Una vez ya ingresado su correo ya puede visualizar su perfil de Quizizz, en el cual tiene varias opciones, como insertar código para cualquier clase, crear un cuestionario o también hacer repasos con cuestionarios que ya están elaborados de diferentes áreas de enseñanza.

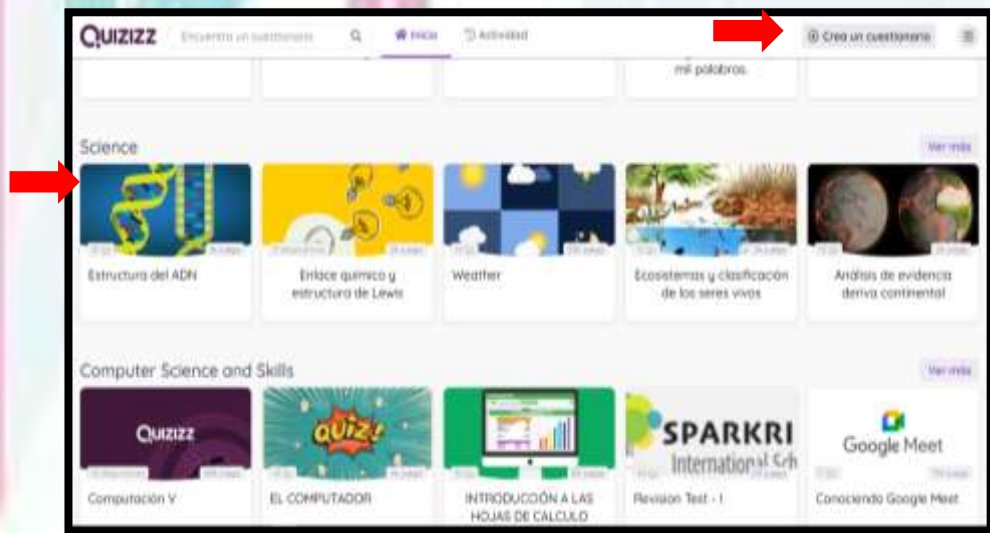


Figura 49 Perfil de Quizizz
.Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

17. Si se desea realizar un cuestionario personalizado congruente a su clase, debe hacer clic donde dice crear cuestionario y se le habilita una ventana para que ubique el nombre del cuestionario y elija a la materia que corresponde, luego hacer clic en siguiente.

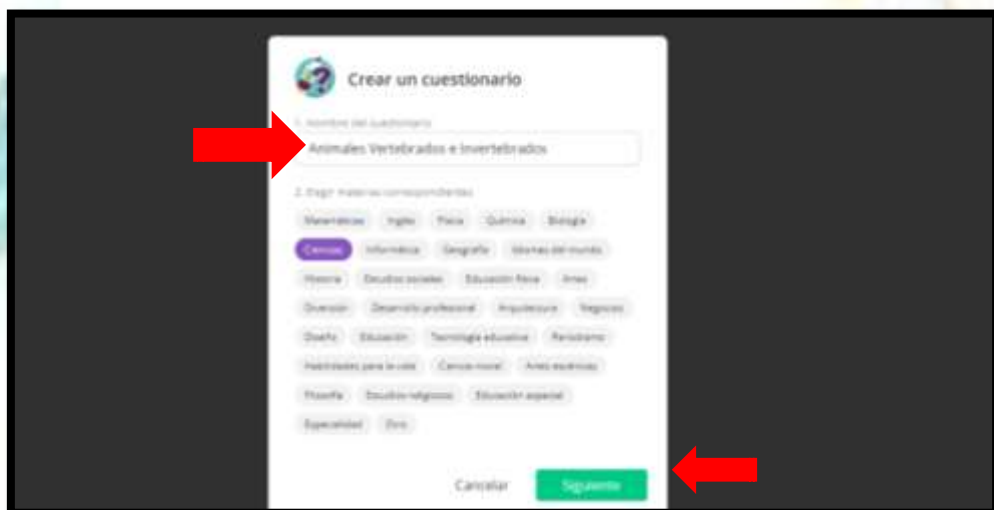


Figura 50 Crear cuestionario.
.Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

18. A continuación se le habilita la ventana donde tiene diferentes opciones para crear las preguntas

- Opción múltiple (tiene varias opciones y debe elegir una),
- Caja (el estudiante debe escribir la respuesta),
- Rellenar el espacio en blanco (El discentes debe seleccionar a respuesta que cree conveniente a texto ubicado),
- Encuesta (EL infante selecciona **sí** o **no** según corresponda),
- Abierto (El estudiante tiene la opción de ubicar opinión libre),
- Dispositivas.

También le da opciones de buscar preguntas relacionadas al tema del cuestionario a realizar.



Figura 51 Seleccionar el tipo de preguntas.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

19. Una vez que selecciona el tipo de pregunta, le envía a la ventana para insertar la pregunta la cual puede poner imagen y sonido.

- Al agrega las respuesta también puede ingresar imagen en cada una.
- Por último guarda la pregunta.

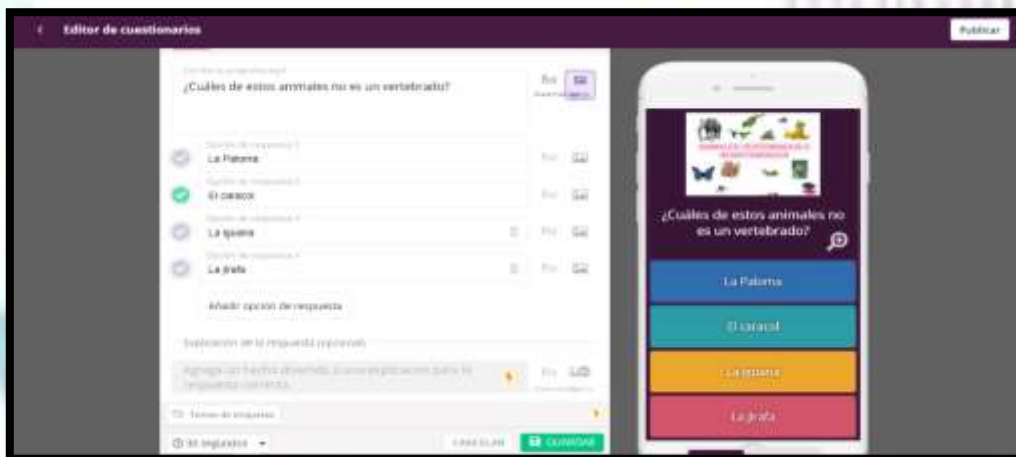


Figura 52 Insertando las preguntas.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

20. Al terminar toda las preguntas, las mismas que van estar reflejadas en forma ordenada en la plataforma, entonces se procede a guardar el cuestionario dando clic donde dice publicar.

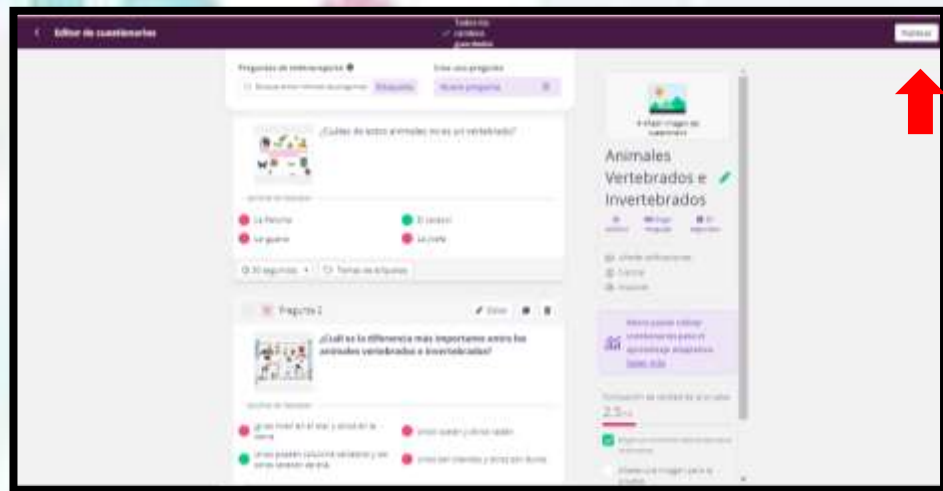


Figura 53 Publicar las preguntas.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

21. Una vez que hizo clic en publicar se abre una ventana donde debe ingresar información de la prueba como añadir título, idioma, elegir la calificación, y seleccionar la privacidad.

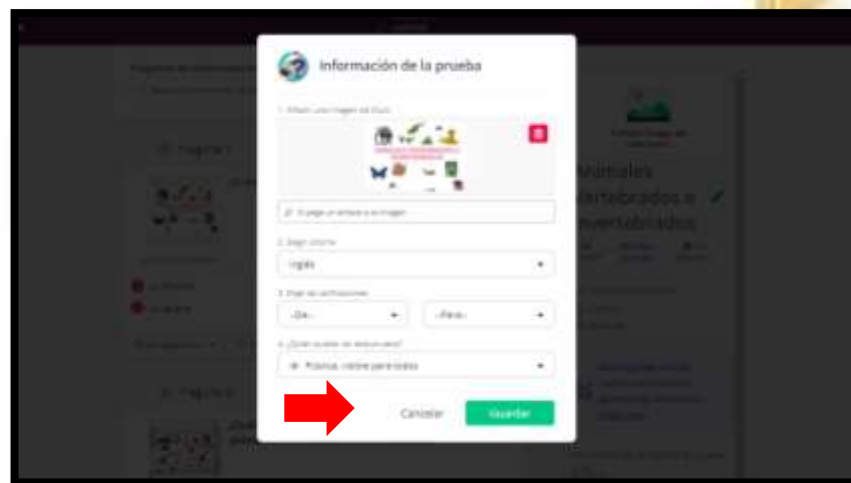


Figura 54 Guardar el cuestionario.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

22. A continuación de guardar el cuestionario, se le abre el inicio del perfil y puede visualizar en Actividad (creado).

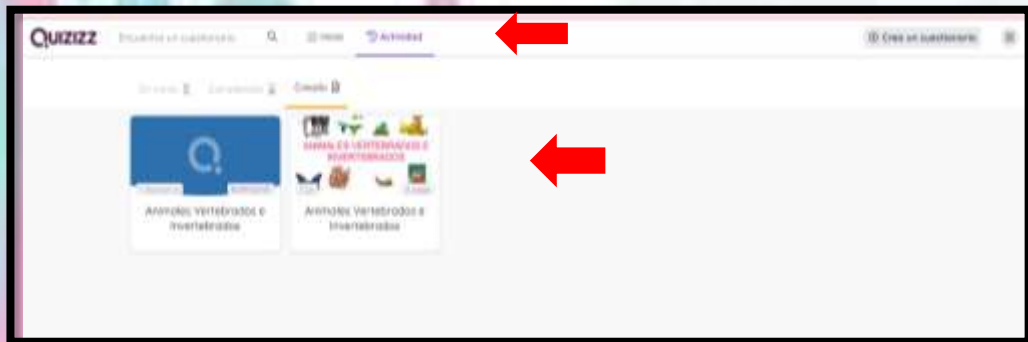


Figura 55 Visualizar el cuestionario.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

23. Si desea visualizar su cuestionario puede hacer clic en el mismo, y le permite escoger ingresar como practica o desafiar amigos

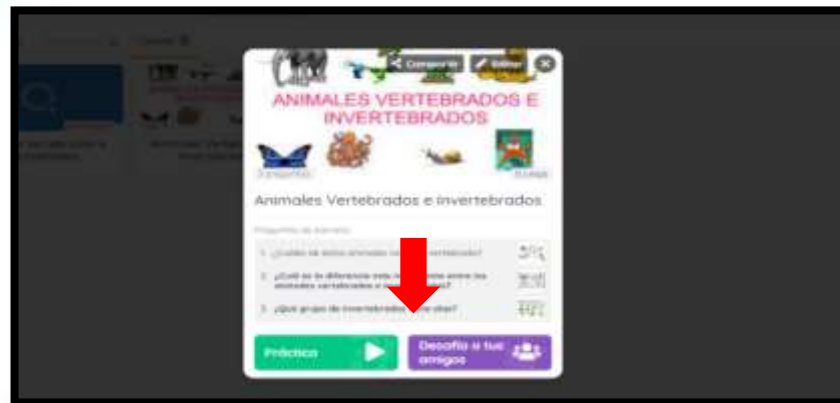


Figura 56 Elegir opción de Practica o Desafío el cuestionario.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

➤ Si ingresa como práctica le permite jugar para visualizar que las preguntas no tengan error, y también puede ingresar como desafío para invitar a los alumnos y hace clic para empezar.

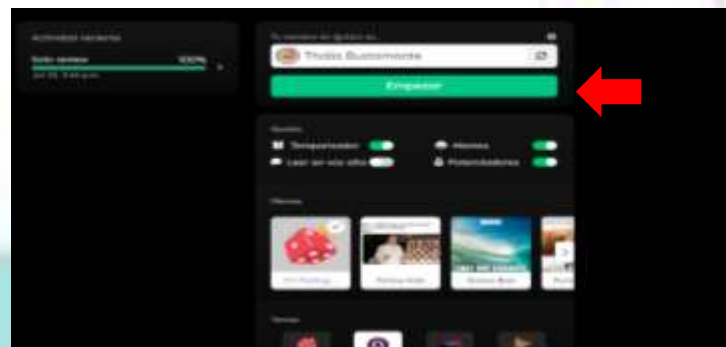


Figura 57 Empezar el Cuestionario.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga

24. Se le habilita un código o enlace para que los estudiantes puedan ingresar como invitado por medio de celular, Tablet o computadora y puedan resolver el cuestionario. Cabe recalcar que a lo que van ingresando los estudiantes van apareciendo en la parte de abajo.

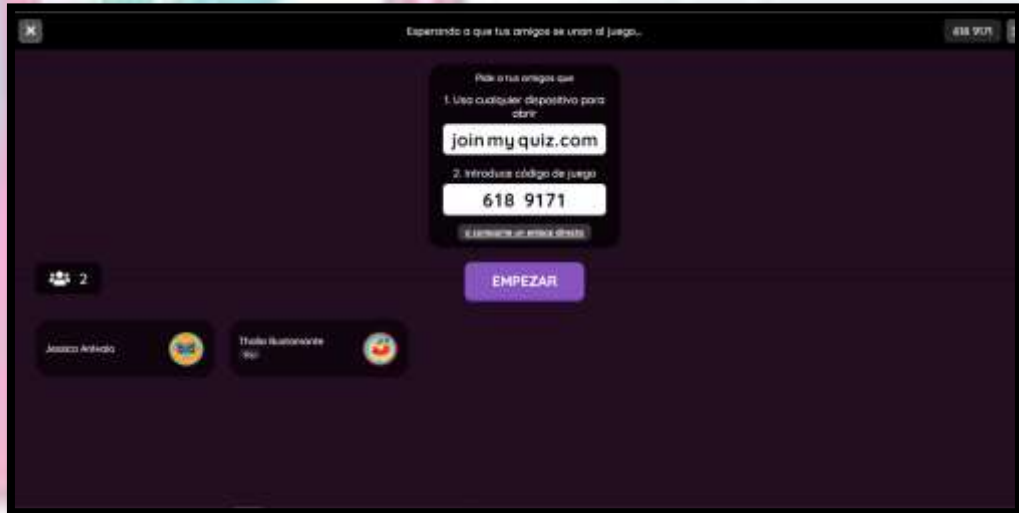


Figura 58 Código para ingresar al cuestionario
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

- En el juego van pasando las preguntas según responde el estudiante.



Figura 59 La pregunta del juego.
Elaborado por Jessica Arévalo y Thalia Suriaga.

ESTRUCTURA DEL TALLER PRACTICO 4

ACTIVIDAD	Seminario taller de Capacitación	No. PRÁCTICA: 4
------------------	----------------------------------	------------------------

9. DATOS GENERALES

SEDE DEL TALLER:	Plataforma Quizizz
FECHA:	Del 8 al 13 de noviembre
DURACIÓN:	Una semana
ORIENTADOR O RESPONSABLE:	Capacitadoras (proponentes)
PARTICIPANTES:	Docentes de la institución de acogida

10. FUNDAMENTACION

Tiene similitud a la plataforma Kahoot, se describe como una herramienta digital muy utilizado dentro de las instituciones educativas, esta página web/app es gratuita y debe registrarte con tu usuario de Google, puesto que permite crear una serie de cuestionarios con sus respectivas respuestas. En concordancia, es necesario tener un ordenador o dispositivo móvil para responder los cuestionarios de manera lúdica y divertida, cabe recalcar que la aplicación conforme se va respondiendo va avanzando en la serie de interrogantes y no necesariamente se necesita que se proyecten las preguntas para poder responder como en otras aplicaciones, es más accesible para el educando en cuanto a la resolución del cuestionario.

11. OBJETIVOS

Implementar la capacitación para el uso de la plataforma Quizizz para crear contenido interactivo para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la institución escogida.

12. RECURSOS Y MATERIALES

- Reunión por medio de la plataforma meet
- Diapositivas
- Videos interactivos
- Formato PDF de contenido

13. PROCEDIMIENTO

N°	ACTIVIDADES	OBERVACIONES
1	Bienvenida a los participantes del taller	
2	Se verifica los nombres en el listado	
	Las capacitadoras presentaran diapositivas con las siguientes temáticas: <ul style="list-style-type: none"> • Plataforma Quizizz • Como crear una cuenta(usuario-contraseña) • Su utilización dentro del contexto educativo • Como se crean evaluaciones 	
	Espacio de preguntas.	

Clausura del Taller de capacitación docente.
--

14. EVALUACIÓN

Se evaluará mediante una lista de cotejo, y de observación

15. BIBLIOGRAFIA

<https://quizizz.com/>

Díaz, S. (mayo de 2009). PLATAFORMAS EDUCATIVAS, UN ENTORNO PARA PROFESORES Y ALUMNOS. *Temas para la Educación*(2), 1-7. Recuperado el 30 de junio de 2021, de <https://feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd4921.pdf>

García et al.,. (Julio a Septiembre de 2017). Los ambientes virtuales en la inclusión educativa de niños con síndrome de Down. *Revista de Tecnología y Educación*, 1(1), 1-45. Recuperado el 30 de Junio de 2021, de https://www.ecorfan.org/republicofperu/research_journals/Revista_de_Tecnologia_y_Educacion/vol1num1/Revista_de_Tecnolog%C3%ADa_y_Educaci%C3%B3n_V1_N1.pdf#page=23

García, E. C. (2011). COMPETENCIAS COGNITIVAS EN EDUCACIÓN SUPERIOR. *REVISTA PANAMERICANA DE PEDAGOGÍA*(18), 85 - 91. Recuperado el 1 de julio de 2021

Moreira, M. (25 de Marzo de 2012). □AL FINAL, QUÉ ES APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO?*. *Revista Currículum*, 29-56. Recuperado el 30 de junio de 2021, de https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10652/Q_25_%282012%29_02.pdf?sequen

Páez Haydée y Arreaza Evelyn. (Junio de 2005). Uso de una plataforma virtual de aprendizaje en educación superior. *Paradigma*, 26(1). Recuperado el 1 de Julio de 2021, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512005000100009

16. ANEXOS

QUIZZ

Para el trabajo

Para profesores

Escuelas y familias

Introduzca el código

Regístrate

La plataforma de participación 100%

Encuentre y cree cuestionarios gamificados y lecciones interactivas gratuitas para involucrar a cualquier alumno.

Empezar

Iniciar sesión



¿Cuál es la diferencia más importante entre los animales vertebrados e invertebrados?

- Unos vuelan y otros nadan.
- Unos poseen columna vertebral y los otros carecen de ella.
- Unos son blandos y otros son duros.
- Unos viven en el mar y otros en la tierra.

ANEXOS

Link del formulario para la inscripción del Seminario Taller de Capacitación

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSefq6D12YMYBA5njvJV7XroRehzVtRl6cPvTqjzt2EJVz5emw/viewform>

Inscripción del Taller de Capacitación Docente

Las Inscripciones duraran dos semanas del 4 al 18 de octubre del 2021

*Obligatorio



GUÍA DE OBSERVACIÓN

Instrumento de verificación de cumplimiento del taller de la capacitación

Guía de observación dirigida a los capacitadores y el desarrollo de la capacitación.

OBJETIVO: Analizar el cumplimiento de los objetivos propuestos en las diversas actividades a desarrollarse en el taller de capacitación.

INDICADORES	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
La capacitación se desarrolló de acuerdo al tiempo establecido				
Los capacitadores mostraron dominio en el tema expuesto.				
Las capacitadoras evidenciaron el uso adecuado del recurso que se van a utilizar durante la capacitación.				
Se evidencio una participación activa y dinámica en el desarrollo del taller.				
Los capacitadores promueven la interacción entre los asistentes al taller fomentando un buen ambiente de aprendizaje.				
Las capacitadoras adaptaron las actividades y los recursos en función a la temática tratada.				
Se desarrollaron evaluaciones permanentes para evidenciar resultados en función de lograr una buena retroalimentación.				

OBSERVACIONES.....

.....
.....

Guía de observación dirigida a los participantes del taller (primera sección y segunda sección)

OBJETIVO: Determinar el nivel de participación e integración de los asistentes a la capacitación logrando establecer su correspondencia hacia el taller a desarrollarse.

INDICADORES	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Los asistentes ingresaron en el horario establecido.				
Los asistentes tuvieron acceso a información previa.				
Los asistentes realizan preguntas (espacio destinado para la solución de dudas).				
Los asistentes definen las plataformas educativas desde su punto de vista con gran facilidad.				
Los asistentes expresan diferentes ideas a la que las proponentes exponen.				
Los asistentes consideran importantes que las plataformas educativas implementarlas en las aulas de clase.				
Se evalúa de forma sumativa para evidenciar los logros adquiridos por los participantes.				

OBSERVACIONES.....

Guía de observación dirigida a los participantes del taller (tercera y cuarta sección)				
OBJETIVO: Valorar la ejecución de la propuesta, a través de la aplicación de una guía de observación con la finalidad de evidenciar los logros adquiridos por los participantes en el taller de capacitación.				
INDICADORES	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Los asistentes comprendieron acerca de las plataformas educativas.				
Los asistentes pueden definir, con sus propias palabras acerca de las plataformas educativas.				
Tienen conocimientos previos acerca de la creación de cuentas en plataformas educativas (Kahoot, Quizizz)				
Comprenden con facilidad como deben crear cuentas en las plataformas educativas (Kahoot, Quizizz)				
Consideran práctico la utilización de las plataformas educativas.				
Consideran factible la aplicación de las plataformas educativas en el aula de clase.				
Los asistentes podrán realizar evaluaciones mediante las plataformas educativas ya mencionadas.				
La utilización de las plataformas educativas alivianara el trabajo de los docentes.				

Los asistentes podrán revisar con facilidad las evaluaciones enviadas a los estudiantes.				
Se cumple con el objetivo propuesto al inicio de la capacitación.				
Pueden crear clases con facilidad en las plataformas educativas (Kahoot, Quizizz).				
Pueden crear evaluaciones con facilidad en Kahoot y Quizizz.				
<p>OBSERVACIONES.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>				

Ficha de observación Final del taller de capacitación

OBJETIVO: Evaluar los conocimientos que obtuvieron los docentes en el taller capacitación acerca del uso de las plataformas educativas			
INDICADORES	Excelente	Bueno	Regular
Los participantes tienen conocimientos de la gamificación mediante el uso de plataformas educativas.			
Los participantes evidencian dominio en el uso de las plataformas educativas.			
Los participantes demostraron interés al participar en el taller de capacitación.			
Los participantes mostraron interés en cada una de las secciones del taller de capacitación.			
Los docentes participaron activamente en las cuatro secciones.			
Los materiales utilizados en esta capacitación docentes fueron pertinentes para las secciones de la capacitación.			
Los participantes tuvieron cambios en su conocimiento de acuerdo al primer día con el último día de capacitación.			
Los participantes lograron utilizar correctamente las plataformas educativas.			
Los participantes hicieron uso de los materiales propuestos en el inicio del taller.			
La propuesta integradora cumplió con objetivos planteado del uso de las plataformas educativas.			
OBSERVACIONES.....			
.....			
.....			

*Gracias por ser parte de
este taller de
Capacitación Docente*



Anexo 2. Cuestionario

Fuente: (Br. Danitza Elizabeth García Collantes, 2020)

Fuente: (Br. Edgar Raul Pineda Magino, 2019)

CUESTIONARIO, DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN MONTALVO”

TEMA: Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza -aprendizaje de la Ciencias Naturales a través de plataformas educativas en la Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo” del cantón Arenillas, periodo 2020 - 2021.

OBJETIVO DE LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN

- Obtener la información sobre el uso de la técnica de gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje del área de Ciencias Naturales, mediante empleo de cuestionario.

Nº	Preguntas	PERTINENCIA					ADECUACIÓN					COMENTARIO
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
VARIABLE 1: GAMIFICACIÓN												
DIMENSIÓN 1: DINÁMICAS												
1	Emplea recursos tecnológicos para el desarrollo de sus clase de Ciencias Naturales											
2	Manipula los recursos tecnológicos en el desarrollo de las clases de Ciencias Naturales.											
3	Demuestra curiosidad por aprender a manejar los recursos tecnológicos en el desarrollo de las clases de Ciencias Naturales.											
4	Se burla de sus compañeros/as ante situaciones problemas en el empleo de recursos tecnológicos.											
5	Muestra seguridad en el empleo de los recursos tecnológicos.											

6	Demuestra disposición para ayudar sus compañeros en el empleo de recursos tecnológicos.																			
7	Expresa frustración cuando no logra alcanzar un desafío en Ciencias Naturales.																			
8	Expresa alegría cuando logra alcanzar un desafío Ciencias Naturales																			
	Te gusto las dinámicas de los juegos																			
	Disfrutaste ser el actor principal de la clase																			
	Te gusto la competición entre tus compañeros																			
	Te sentiste a gusto en superar los desafíos																			
	Tuviste paciencia al esperar tú turno																			
DIMENSIÓN 2: MECÁNICAS																				
	Recibe puntos cuando logra resolver retos en Ciencias Naturales																			
	Obtiene medallas cuando logra alcanzar un objetivo de Ciencias Naturales																			
	Resuelve desafíos de Ciencias Naturales de forma virtual																			
	La clase gamificadas te motiva aprender																			
	Creer que los juegos ayudan a captar tú atención																			
	Te sentiste a gusto respecto a las insignias que te asignaban																			
	Los desafíos de misiones te motivo a seguir aprendiendo																			

	El trabajar en equipo te incentivo a involucrarte en la clase													
	Las recompensas de insignias te motivaron													
DIMENSIÓN 3: COMPONENTES														
	Recibe información en el juego de Ciencias Naturales de cómo se está avanzando en las preguntas.													
	Juega en línea con sus compañeros resolviendo las preguntas de Ciencias Naturales.													
	Comparte recursos virtuales con sus compañeros.													
	Juega en grupos para trabajar conjuntamente y obtener un bien común													
	Te motivaste aprender al trabajar en grupo													
	Demostraste actitudes positivas en la clase gamificadas													
	Tuviste interés en participar en las actividades													
	Lograste el aprendizaje que esperabas													
	Conseguiste sobre pasar los retos establecidos													
	Trabajaste en equipo para superar los niveles de dificultad													

Anexo 3. Ficha de Observación

GUIA DE OBSERVACION A LOS DOCENTES					
Objetivo: Recabar la información necesaria sobre la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en la Asignatura de Ciencias Naturales					
		Si	No	A veces	Nunca
1	¿Los docentes utilizan la gamificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?				
2	¿Los docentes utilizan la tecnología para trabajar durante el transcurso de la clase?				
3	¿Los docentes tienen algún conocimiento sobre herramientas digitales?				
4	¿Los docentes aplican metodologías tradicionalistas?				
5	¿Los Docentes tienen limitado acceso a la tecnología?				
6	¿Los docentes saben el manejo de las herramientas tecnológicas?				

Anexo 4. Entrevista a docente.

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTE DE Quinto de Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”

TEMA: Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza -aprendizaje de la Ciencias Naturales a través de plataformas educativas en la Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo” del cantón Arenillas, periodo 2020 - 2021.

OBJETIVO DE LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN

- Obtener información sobre el uso de la técnica de la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje del área de Ciencias Naturales, mediante empleo de la entrevista.

1. ¿Aplica usted a la tecnología para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje? ¿Por qué?

.....
.....

2. ¿Considera usted que la enseñanza basado en la gamificación es altamente viable para el área de ciencias naturales? ¿Por qué?

.....
.....

3. ¿La gamificación por medio de las plataformas educativas propicia el desarrollo de las habilidades de los estudiantes? ¿Por qué?

.....
.....

4. ¿Está dispuestos en ampliar sus conocimientos con respecto a la gamificación con las plataformas educativas? ¿Por qué?

.....
.....

5. ¿Está dispuestos a invertir en su educación respecto a las herramientas y equipos tecnológicos? ¿Por qué?

Anexo N° 5: Petición formal al docente

Arenillas, 17 de marzo del 2021

Docentes de Quinto Grado.

DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JUAN MONTALVO.

Presente. -

Estimados Docentes:

Por medio del presente, reitero un cordial saludo y a su vez solicitarle nos concedan la colaboración para la investigación lo cual permitirá medir el uso de la técnica de aprendizaje y conocimiento que poseen los educadores en relación a las adaptaciones curriculares, por la razón de que nos encontramos realizando un Proyecto académico que corresponde a la asignatura de Tesis I con el tema "*Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Diversidad natural de los animales en el área de Ciencias Naturales, a través de plataformas educativas en quinto grado paralelo de la Unidad Educativa Juan Montalvo y Escuela de Educación Básica Constitución, del Cantón Arenillas, periodo 2020 – 2021*".

Por la atención brindada, nos suscribimos de Ud. agradeciéndole de antemano por la colaboración prestada.



AREVALO MACAS JESSICA PATRICIA
C.I 0705916120
Estudiante
Carrera de Educación Básica - UTMACH



SURIAGA BUSTAMANTE THALIA MATILDE
C.I 0705410389
Estudiante
Carrera de Educación Básica - UTMACH

Anexo N° 6: Petición Formal al Padre de Familia

Arenillas, 17 de marzo del 2021

Mgs. Wilmer Cano Mayo.

DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JUAN MONTALVO.

Presente. -

Estimado Director:

Por medio del presente, reitero un cordial saludo y a su vez solicitarle nos conceda el permiso para convocar a los padres de familia y representantes de los alumnos de quinto grado, para explicar el motivo de la reunión, socializar el tema de investigación y obtener el consentimiento informado, por la razón de que nos encontramos realizando un Proyecto académico que corresponde a la asignatura de Tesis I con el tema *"Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Diversidad natural de los animales en el área de Ciencias Naturales, a través de plataformas educativas en quinto grado paralelo "A" de la Unidad Educativa Juan Montalvo y Escuela de Educación Básica Constitución, del Cantón Arenillas, periodo 2020 – 2021"*.

Por la atención brindada, nos suscribimos de Ud. agradeciéndole de antemano por la colaboración prestada.



[Handwritten signature]
17/03/2021

[Handwritten signature]

AREVALO MACAS JESSICA PATRICIA
C.I 0705916120
Estudiante
Carrera de Educación Básica - UTMACH

[Handwritten signature]

SURIAGA BUSTAMANTE THALIA MATILDE
C.I 0705410389
Estudiante
Carrera de Educación Básica - UTMACH

Anexo N° 7: Petición Formal al Directivo de la Institución

Arenillas, 17 de marzo del 2021

Mgs. Wilmer Cano Mayo.

DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JUAN MONTALVO.

Presente. -

Estimado Director:

Por medio del presente, reitero un cordial saludo y a su vez solicitarle nos conceda el permiso para realizar una reunión o consulta individual a los representantes de los alumnos de quinto grado, lo cual permitirá medir el uso de la técnica de aprendizaje y conocimiento que poseen los educadores en relación a las adaptaciones curriculares, por la razón de que nos encontramos realizando un Proyecto académico que corresponde a la asignatura de Tesis I con el tema *"Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Diversidad natural de los animales en el área de Ciencias Naturales, a través de plataformas educativas en quinto grado paralelo de la Unidad Educativa Juan Montalvo y Escuela de Educación Básica Constitución, del Cantón Arenillas, periodo 2020 – 2021"*.

Por la atención brindada, nos suscribimos de Ud. agradeciéndole de antemano por la colaboración prestada.



AREVALO MACAS JESSICA PATRICIA

C.I 0705916120

Estudiante

Carrera de Educación Básica - UTMACH

SURIAGA BUSTAMANTE THALIA MATILDE

C.I 0705410389

Estudiante

Carrera de Educación Básica - UTMACH

Anexo N° 8: Autorización de los Padres de Familia





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Registro de firmas de los representantes legales de los alumnos para la autorización de la participación de su representado en la investigación.

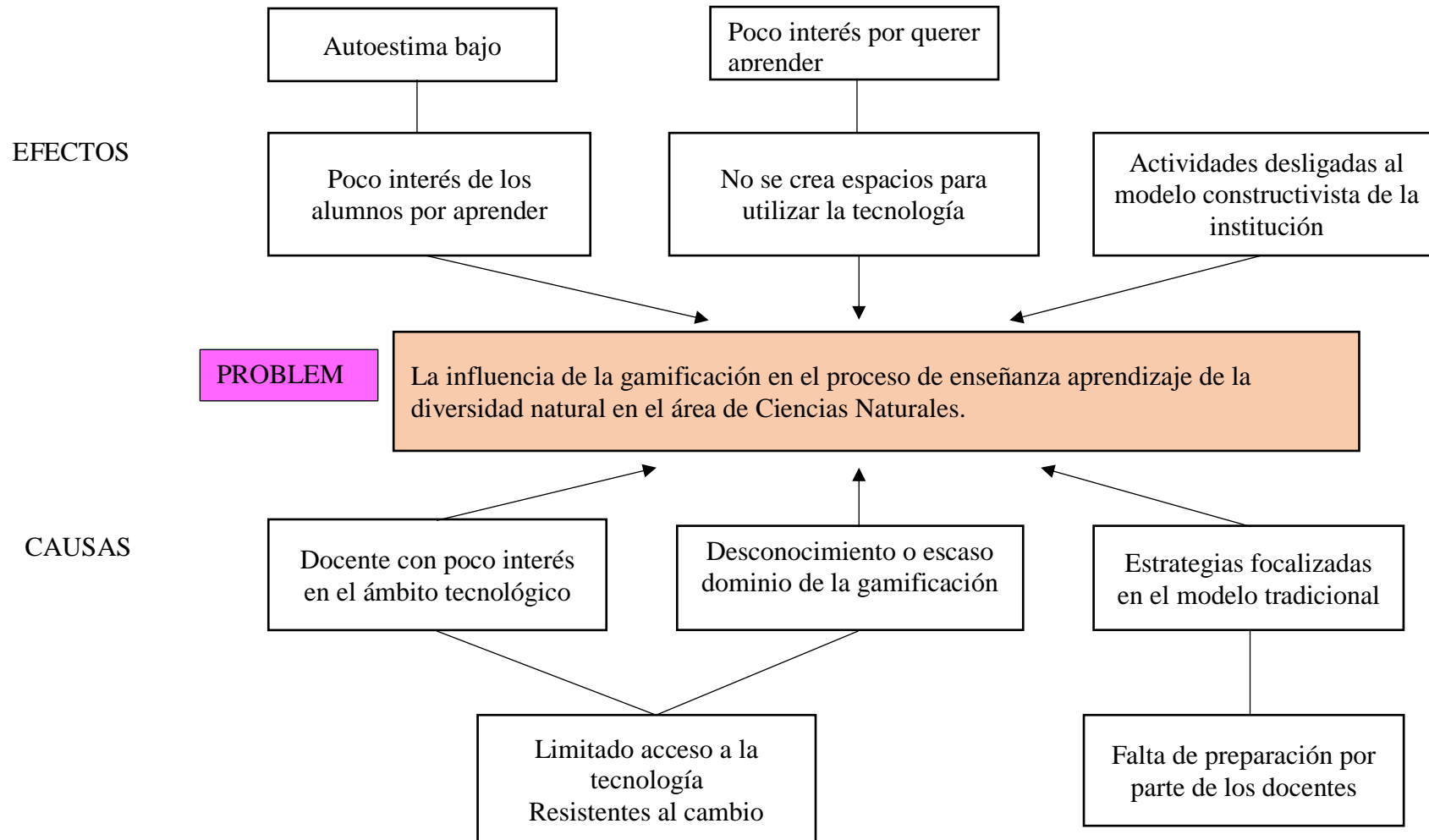
TEMA DE LA INVESTIGACIÓN: Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Diversidad natural de los animales en el área de Ciencias Naturales a través de plataformas educativas en quinto grado paralelo "A" de la Unidad Educativa Juan Montalvo del Cantón Arenillas, periodo 2020-2021.

UNIDAD EDUCATIVA "JUAN MONTALVO"

N°	NOMBRE	CEDULA	FIRMA
1	Mario Magdalena Castro Parola	092552544-6	Mario Castro Parola
2	Katherine Esolima Guerrero	070452137-6	Katherine Esolima Guerrero
3	Maria Esthela Pineda Jimenez	070354087-2	Maria Esthela Pineda Jimenez
4	Nora Sanguin Maldonado Sama	070647938-3	Nora Sanguin Maldonado Sama
5	Alba Elena Pomañón López	070638261-1	Alba Elena Pomañón López
6	Sonia María Cordova Cordova	172344540-2	Sonia María Cordova Cordova
7	Merci Verónica Soranzo S	070511335-5	Merci Verónica Soranzo S
8	Andrea Paola Quimba Sanchez	070648216-3	Andrea Paola Quimba Sanchez
9	Janneth Katherine Hidalgo Jaramilla	070464839-3	Janneth Katherine Hidalgo Jaramilla
10	MAYRA LISSETH GOMEZ LOBENA	070584083-3	MAYRA LISSETH GOMEZ LOBENA
11	Ana Lucia Jumbo Chalán	070585517-9	Ana Lucia Jumbo Chalán
12	Victor Wilson Díazco Simenoz	091451772-7	Victor Wilson Díazco Simenoz
13	Gina Elia Suncion Infante	070477194-8	Gina Elia Suncion Infante
14	Lecilia Marulu Conde Arango	070448777-6	Lecilia Marulu Conde Arango
15	Tatiana Annabel Peralta Cuevas	910024070-0	Tatiana Annabel Peralta Cuevas
16	Lenny Bismarica Colva Sanchez	070549848-3	Lenny Bismarica Colva Sanchez
17	Miriam Narcisca Sánchez Sánchez	070292953-9	Miriam Narcisca Sánchez Sánchez

18	Lina Teresa Gonzalez Cardona	0701703902	
19	Adelio de Jesus Castro Chamba	0701703506	
20	Sandra Elizabeth Castro Rojas	070321002-L	
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			

Anexo N° 9: Árbol del Problema



Anexo N° 10: Matriz de Consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA				
Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la Ciencias Naturales a través de plataformas educativas en la escuela de educación básica “Juan Montalvo” del Cantón Arenillas, periodo 2020-2021.				
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema Central	Objetivo Central	Hipótesis Central		Tipo de metodología
¿Cómo influye el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje en el área de Ciencias Naturales, por parte	Analizar la influencia de la gamificación como propuesta para el logro de la enseñanza - aprendizaje en el área de Ciencias Naturales a través de plataformas educativas en los docentes de la Unidad	El desconocimiento por parte de los docentes sobre el uso de la gamificación afecta en el proceso de enseñanza - aprendizaje y la	Variable independiente Proceso de enseñanza- aprendizaje	El tipo de investigación utilizada en nuestra tesis es aplicada. Dentro de este marco utilizaremos los referentes teóricos y metodológicos ya existentes en relación a nuestra variable, para analizar la gamificación en concordancia a las diferentes plataformas virtuales.

de los docentes de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” del cantón Arenillas periodo 2020-2021?	Educativa “Juan Montalvo” del cantón Arenillas periodo 2020-2021	motivación de los estudiantes de la Escuela “Juan Montalvo del cantón Arenillas periodo 2020 – 2021.	Indicadores Práctica docente Proceso Educativa Aprendizaje como actividad.	Diseño de la investigación El método que utilizaremos es el descriptivo. Ámbito de Estudio Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo” Población La población en estudio está conformada por 45 estudiantes y 1 docente de la Escuela de Educación Básica Juan
Problema complementarios	Objetivos Complementarios	Hipótesis Complementarios	Variable dependiente Gamificación Indicadores Motivar	Muestra La muestra será de los 45 estudiantes y de 1 docente de la Escuelas de Educación Básica “Juan Montalvo”, muestra que
¿Cuáles son las consecuencias de la falta de preparación por parte de los docentes para crear espacios dinámicos e	Identificar el nivel de conocimiento de la gamificación que posee el docente como una nueva forma de enseñanza para contribuir en los aprendizajes de los	La falta de conocimiento en la gamificación por parte del docente influye en el proceso de aprendizaje en el estudiante creando poco		

<p>interactivos entre los estudiantes?</p> <p>¿En qué medida afecta el desconocimiento o escaso dominio de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje?</p> <p>¿Cómo afecta el ilimitado acceso al ámbito tecnológico en los docentes de la escuela “Juan Montalvo”?</p>	<p>dicentes en el área de ciencias naturales.</p> <p>Aplicar plataformas educativas que permitan promover la gamificación como propuesta didáctica en la enseñanza de las Ciencias Naturales en los educandos de quinto año.</p> <p>Determinar el nivel de aprendizaje que tienen los estudiantes al implementar los docentes la gamificación en la escuela “Juan Montalvo”</p>	<p>interés de aprender.</p> <p>El escaso uso de las plataformas virtuales repercute en la desmotivación por parte de los discentes.</p> <p>El limitado acceso de la tecnología incide en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos.</p>	<p>Retroalimentar</p> <p>Autoevaluar</p>	<p>constituye al 100% de la población de estudiantes y docentes.</p> <p>Técnica de recolección</p> <p>Las principales técnicas que se ha empleado en la investigación son:</p> <p>Entrevista Encuesta Instrumento</p> <p>Los principales instrumentos que se aplicaron en la investigación son:</p> <p>Guía de entrevista Cuestionarios Guía observación</p>
---	---	--	--	--

Anexo N° 11: Capturas de pantalla de las citas

Numero de cita	1
Numero de página:	57
Cita bibliográfica	
Lalangui, J, & Valarezo, J. (abril - junio de 2017). El aprendizaje, la era del conocimiento y las TIC antes la realidad Universitaria Ecuatoriana. Revista Científica Pedagógica Atenas, 2(33), 51 - 65. Recuperado el 28 de enero de 2021, de https://www.researchgate.net/publication/327581927_El_aprendizaje_la_era_del_conocimiento_y_las_TIC_ante_la_realidad_Universitaria_Ecuatoriana	

The screenshot shows the title page of an article in the journal 'Atenas'. At the top left is the journal logo 'Atenas' with the subtitle 'Revista Científica Pedagógica' and ISSN: 1682-2749. To the right is the article title in Spanish: 'El aprendizaje, la era del conocimiento y las TIC ante la realidad Universitaria Ecuatoriana.' followed by the authors: 'Autor (es): Julio Honorato Lalangui Pereira, Jorge Washington Valarezo Castro. (Págs. 51 - 65)'. Below this is the title in English: 'Learning, knowledge era and ICT at the University Ecuadorian reality'. The authors' names and email addresses are listed: Julio Honorato Lalangui Pereira¹ (jlanqui@utmachala.edu.ec) and Jorge Washington Valarezo Castro² (jvalarezo@utmachala.edu.ec). The type of collaboration is noted as 'Ensayo'. There are two columns: 'Resumen' (Summary) and 'Abstract'. The summary in Spanish discusses the challenge of knowledge society for Ecuador and the methodology used. The abstract in English describes the challenge and the methodological approach.

ambitos de creación en sus respectivas disciplinas, pues su tarea esencial consiste en enseñar una ciencia dinámica* (UNESCO, 2006, p. 28).

Usos y apropiación de las TIC en aula

Las tecnologías de la educación son herramientas que coadyuvan a los procesos de enseñanza - aprendizaje y al desarrollo del conocimiento, al fortalecimiento de la actividad de los profesionales en docencia y a la mejora de la calidad de la educación. El problema debe ser abordado desde la perspectiva del uso y apropiación de las tecnologías en el aula, que no es el simple hecho de usarlas o aplicarlas, sino más bien intervienen un conjunto de elementos que convergen entre

Numero de cita	2
Numero de pagina	7
Cita bibliográfica	
Martín, et al., (2017). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot(25). Recuperado el 6 de septiembre de 2021, de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210181	

Dialnet [Buscar](#) | [Revistas](#) | [Tesis](#) | [Congresos](#)

Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot

Martín Caraballo, Ana M. ^[1]; Herranz Peinado, Patricia ^[1]; Segovia González, M. Manuela ^[1]

[1] Universidad Pablo de Olavide ⓘ

Localización: Anales de ASEPUMA, ISSN-e 2171-892X, N.º 25, 2017
Idioma: español

[Texto completo \(pdf\)](#)
Dialnet Métricas: 3 Citas

Resumen

En los últimos años, los video-juegos están tomando un nuevo y enriquecedor enfoque como es el de su uso en aplicaciones no lúdicas como potenciadoras de la concentración, el esfuerzo o la motivación de las personas. En este trabajo nos vamos a centrar en una de sus aplicaciones, en la educación. La denominada gamificación se populariza en el año 2010 y se refiere a la incorporación de aspectos sociales o premios de los juegos en red. Para ello vamos a emplear y hacer una demostración de una de las plataformas de aprendizaje basadas en el juego, se trata de Kahoot. Aprender jugando es posible gracias a plataformas como esta, que permite a los estudiantes aprender de forma divertida e interactiva, introducir, repasar o reforzar conocimientos, dar energía y entusiasmo en un entorno ameno o evaluar el conocimiento de los alumnos, todo ello a través del juego en red con una aplicación fácil, intuitiva y gratuita.

4. CUESTIONARIOS ONLINE Y FEEDBACK AUTOMÁTICO

Los recursos didácticos son los medios que el profesor debe emplear en el diseño de la estrategia para acercar los contenidos a los alumnos, influir en las experiencias de aprendizaje, provocar situaciones, desarrollar las habilidades, facilitar la evaluación. (Cachero, 2011).

En el diseño de actividades didácticas, es posible salir de lo clásico e innovar con la incorporación de entornos digitales, sacarle el máximo potencial de las nuevas tecnologías mediante el diseño de cuestionarios y obtención de resultados más rápidos. Bajo este prisma, el diseño de una actividad didáctica puede ser realizado mediante una actividad virtual donde se puede trabajar con más variables que del modo clásico. Con el uso de entornos virtuales no sólo puede ayudar en el afianzamiento de los conocimientos recién aprendidos sino, tal y como hemos expresado en apartados anteriores, su desarrollo y asimilación.

Los cuestionarios interactivos son una magnífica herramienta que favorece la autoevaluación que el alumno puede hacer para comprobar el grado de entendimiento de un tema en cualquiera de sus etapas o bien favorecer la evaluación continua de los alumnos por parte del profesor, así como saber si el contenido y método de enseñanza utilizado está llegando al alumnado.

Cuando se trabaja con cuestionarios online se parte de trabajar en un contexto digital que es tremendamente atractivo para los estudiantes, son fáciles de analizar, diseñar y que favorecen la respuesta. Pueden ser utilizados tanto para sesiones breves

Numero de cita	3
Numero de pagina	249
Cita bibliográfica	
Peñalva et al. (1 de Enero de 2019). La gamificación en la universidad española. Una perspectiva educucomunicativa. Revista Mediterránea de Comunicación.	
Recuperado el 4 de Febrero de 2021, de	
https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2019.10.1.6	

4. Resultados

El rol del docente universitario

En la primera criba de resultados cuantitativos, el 66.7 % (N=40) de los docentes asemejan su actividad de enseñanza con la figura de "un entrenador personal que motiva a su equipo" (López Pan & Rodríguez, 2014: 303). Frente al 30 % (N=18) que identifica su rol con una actividad ligada a la de "un actor que consigue atrapar la atención de su audiencia". Esta primera aproximación ha permitido establecer la importancia de la motivación en la enseñanza, como elemento integrador del aula universitaria. Los resultados del último estudio realizado por Joan Ferrés (2017), Investigador en la Universidad Pompeu Fabra, demuestra que el 82.4% de 1.272 profesores universitarios de educación resaltaban el valor de lo cognitivo y racional en el discurso de su actividad diaria, frente a los componentes emocionales y motivadores. Por tanto, la interrelación por la que apuestan algunos autores (Marta-Lazo & Gabelas, 2016; Fonseca & Aguaded, 2007) entre la cognición y la emoción en la enseñanza se sitúa como un ideal filantrópico, más que como una posibilidad real en la universidad, al frente de la obtención de las estadísticas.

El sistema procesual frente al lineal

Un 54% de los encuestados dieron respuestas ambiguas sobre el sistema de enseñanza empleado en sus clases. Un 40% destacó el sistema lineal focalizado en la transmisión de información de forma unidireccional (Ferrés & Masanet, 2017), un sistema laswelliano de comunicación donde no existe feedback entre los alumnos. Las estadísticas de nuestra investigación confirman los resultados obtenidos por Ferrés (2017).

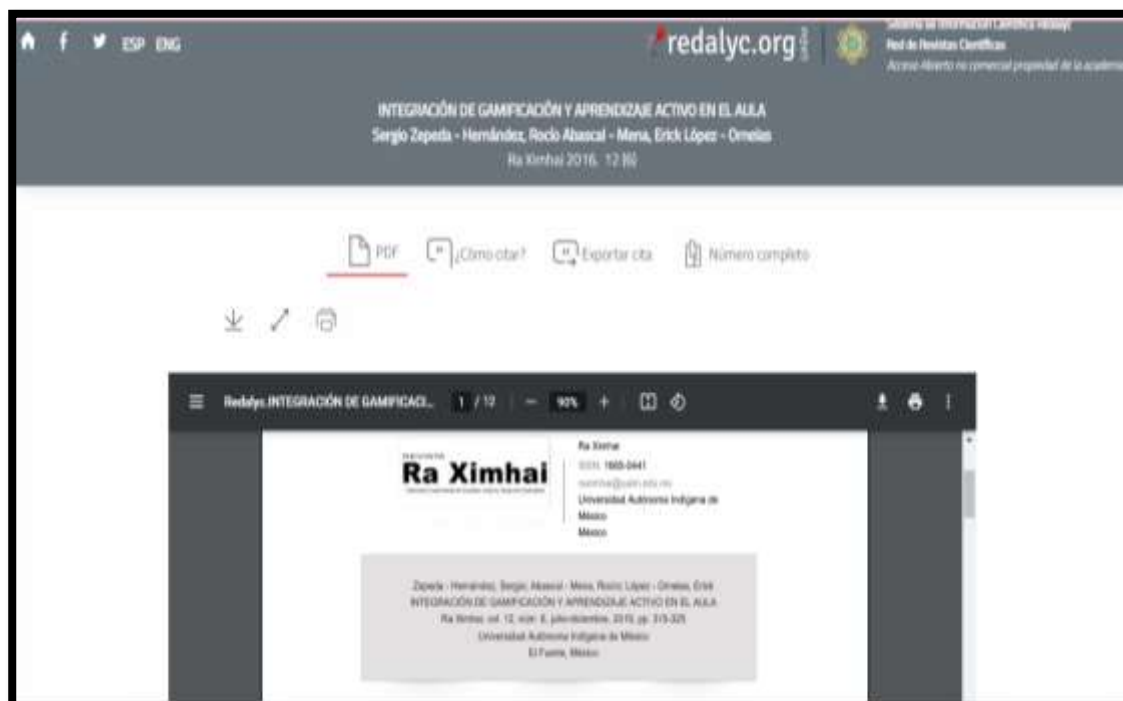
La tendencia es similar en el caso de la predominancia de los dos sistemas. En nuestro estudio, tal y como ilustra la Figura 2, el 42% (N=28) corresponde al sistema de enseñanza procesual de Freire (1978). El estudiante se convierte en el protagonista del aula. Mientras que el 32% (N=21) de docentes especifica que utiliza un sistema lineal de enseñanza, lo que Freire (1978) denomina "sistema bancario". En este, el docente actúa como transmisor de información y el rol del alumno es pasivo, quien se limita a almacenar un conjunto de datos. Solo el 10% se atreve con la implantación de la *flipped classroom*, que fomenta el aprendizaje fuera del aula y potencia la reflexión y la crítica durante las clases.

Numero de cita	4
Numero de pagina	1 (PDF)
Cita bibliográfica	
Rodríguez, L, Avedaño, H.,. (10-12 de Octubre de 2018). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de las ciencias naturales en la educación básica secundaria. <i>Revista Tecné, Episteme y Didaxis</i> , 1-9.	
Obtenido de	
https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/9048/6799	



El siguiente trabajo investigativo se realizó con la finalidad de identificar los factores motivacionales para proponer la gamificación como una estrategia de aprendizaje para adquirir los logros y competencias propuestas para el área de ciencias naturales en los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa de Sutatausa. Para lo cual se trabajó aplicando una encuesta tipo lickert, dividiendo los ítems en tres grupos que permiten identificar el logro de competencias, los factores motivacionales para el aprendizaje y la posibilidad de involucrar la gamificación en la enseñanza de las ciencias naturales. Otra herramienta que se empleó fue la observación para identificar la actitud que presentaron los estudiantes frente a los elementos que proporciona el juego y así proponer la gamificación como estrategia motivacional de aprendizaje.

Numero de cita	5
Numero de pagina	316
Cita bibliográfica	
Zepeda, H., & et.al. (Julio-Septiembre de 2016). INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA. <i>Ra Ximhai</i> , 12(6), 315-325. Recuperado el 25 de marzo de 2021, de https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf	



abordada mediante una serie de procedimientos, técnicas y demás recursos, por medio de los cuales se da el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Continuamente están surgiendo nuevas metodologías de aprendizaje tratando de innovar en la didáctica usada en el aula y mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, sin embargo, todavía aún todavía no existe una que proporcione una solución definitiva, así podemos mencionar propuestas como: Aula Invertida (AI), Educación Basada en Competencias (EBC), Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje Artesanal (AA), Gamificación (Traducido literalmente del inglés), Aprendizaje Basada en Retos, entre muchas otras. Cada una de estas metodologías de aprendizaje tiene ciertas características que las hacen únicas y desde diferentes perspectivas, proporcionan formas para modificar la didáctica, la interacción profesor-estudiante, mejorar procesos de aprendizaje, y algunas tiene producen más actividad en los estudiantes que otras.

Uno de los retos de los docentes es encontrar una didáctica que pueda amoldarse a la enseñanza del contenido de sus cursos, esta problemática muchas veces no es tan fácil de resolver ni de implementar. En recientes investigaciones Labrador (2016) describe que esta nueva generación de estudiantes está acostumbrada a jugar y dar una respuesta automática cuando se enfrentan a una mecánica de juego. Así,

Numero de cita	6
Numero de pagina	426
Cita bibliográfica	
Horacio et al. (26-27 de Abril de 2018). Influencia del uso de la gamificación y las herramientas de evaluación continua en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación, 425-429. Recuperado el 25 de Marzo de 2021, de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/67496/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y	

The screenshot shows the SEDICI (Sistema de Evaluación de Documentos de Investigación en Ciencias de la Información) website. The header includes the SEDICI logo and the text 'REPOSITARIO INSTITUCIONAL DE LA UNLP'. The main content area displays the record for 'XX Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación - WICC 2018', categorized as a 'Libro de actas'. The author is listed as 'Red de Universidades con Carreras en Informática (RedUNCI)'. The publication year is 2018. The document type is 'Libro'. The summary states: 'Actas del XX Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2018), realizado en Facultad de Ciencias Exactas y Naturales y Agrimensura de la Universidad Nacional del Nordeste, los días 26 y 27 de abril de 2018.' The general information section includes the publication date (2018), compiler (Dopazo, Gladys N. / Irizabal, Esteban), language (Español), editor (Facultad de Ciencias Exactas, Naturales y Agrimensura (UNNE)), institution (Red de Universidades con Carreras en Informática (RedUNCI)), and ISBN (978-987-3619-27-4). The subject is 'Ciencias Informáticas'.

ón educativo está atravesado por de transformaciones sociales al desarrollo de las TICs de la Información y n). La adaptación de los tales a estos cambios implica los educativos a seguir deben una revisión, junto al papel de tes en dichos procesos, como os entornos donde se lleva a ditzaje.

ez Lindo, para construir esta compleja de los procesos y que comenzar por reconocer rado en crisis las ideas de rdad, los paradigmas sobre la la visión de los entornos ulturales y los principios que métodos de enseñanza [Pérez Lindo, 2009].

arte, el cambio de paradigma ón, de la forma tradicional a la el estudiante, implica la actualizar también la forma de as nuevas modalidades de n fortalecidas al implementar ón continua que permite un tanto individual como del bajo.

del estudiante, valorar si el estudiante alcanzó no sólo los conocimientos esperados, sino también las competencias previamente definidas por el docente para una asignatura y tema en particular. Esta forma de trabajo también permite que la asimilación de conocimientos y el desarrollo de competencias por parte de los estudiantes se realice durante todo el proceso. Asimismo, aumenta en forma significativa el feedback entre el docente y los estudiantes.

Por otra parte, la incorporación de las herramientas GitHub, Overlaf, y Travis al proceso de evaluación continua, permiten mejorar la forma de evaluar y acompañar a los estudiantes. Gran parte de las actividades quedan registradas y con ello se torna más simple, ante un problema presentado por algún estudiante, trazar su actividad y detectar el origen del mismo.

La aplicación de herramientas de seguimiento que interactúen junto con GitHub o Travis, permite a su vez obtener mejoras sensibles en la relación con los estudiantes, ya que ahora poseen un feedback constante y en todo momento conocen en detalle su situación.

Durante el 2017, una primera implementación de lo arriba mencionado ha

Numero de cita	7
Numero de pagina	17
Cita bibliográfica	
Ordas, A. (2018). Gamificación en bibliotecas El juego como inspiración. Editorial UOC. doi:Ordás, A. (2018). Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración. Editorial UOC. https://elibro-net.basesdedatos.utmachala.edu.ec/es/ereader/utmachala/59152?page=4	

Universidad Técnica de Machala



Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración

Autores: Ordás, Ana

ISBN: 9788491801764, 9788491801771

Editorial: Editorial UOC

Año de Edición: 2018

Gamificación en bibliotecas: el jue...

FICHA BIBLIOGRÁFICA 4

Tabla de contenidos 1

PÁGINA LEGAL 4

ESTE LIBRO TE INTERESA 7

INDICE 9

INTRODUCCIÓN 13

PENSAMIENTO LÚDICO Y 15

COMPONENTES DE LA GAM. 41

APLICACIÓN 65

DISEÑO 79

EXPERIENCIAS 103

17 / 142

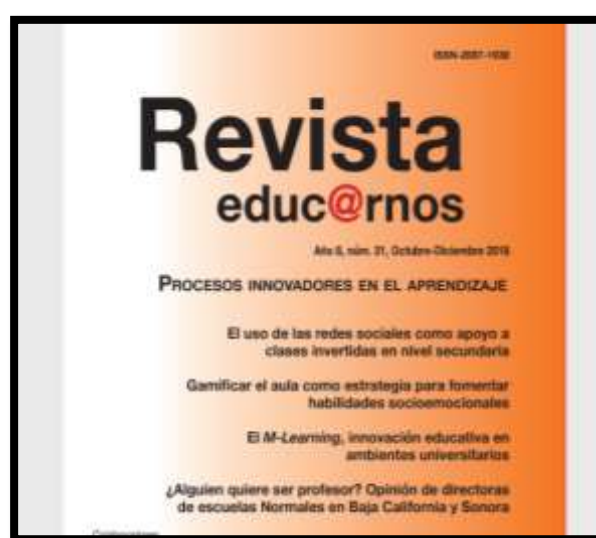
Hecho en un navegador para buscar

Qué es la gamificación

La gamificación se basa en una idea simple: a todos nos gusta jugar. A partir de ahí, introduce elementos de los juegos en entornos cotidianos, como las organizaciones, el marketing, la salud o la educación, con el objetivo de crear un nuevo ambiente que motive a las personas de esos entornos a participar en sus propuestas.

Cuando somos niños el juego nos divierte y forma parte de nuestro aprendizaje. En muchos casos, cuando crecemos dejamos de jugar, e incluso hay personas que afirman que no les gusta jugar. ¿Os

Numero de cita	8
Numero de pagina	17
Cita bibliográfica	
Carranza, et al.,. (Octubre-Diciembre de 2018). El uso de las redes sociales como apoyo a clases invertidas en nivel secundaria. Revista educ@rnos(31), 1 - 200. Recuperado el 24 de agosto de 2021, de https://revistaeducarnos.com/revista-educarnos-num-31-octubre-diciembre-procesos-innovadores-en-el-aprendizaje/	



maneja un modelo Prescriptivo el cual ayuda a los alumnos a identificar la información correcta y de utilidad de acuerdo a su proyecto de vida.

Si se reconoce lo que menciona Figueroa (1993) respecto a que la mayoría de las veces los estudiantes no tienen la experiencia y el conocimiento básico para elegir de manera informada y reflexionada su carrera universitaria se hace necesario que las escuelas desarrollen programas que les brinden esta posibilidad

Rompecabezas o Puzzle como estrategia cooperativa para elección de carrera

Una competencia importante para la vida de cualquier sujeto es tener la habilidad de trabajar de manera cooperativa, pues fomenta el desarrollo individual y permite obtener mejores resultados tanto en el ámbito escolar como en el laboral. Por ello las habilidades de trabajar en equipo y entablar buenas relaciones interpersonales son de las más valoradas por las escuelas. De esta manera, en el ámbito de la orientación vocacional el trabajo cooperativo puede contribuir a que los estudiantes adquieran conocimientos y habilidades de reflexión que les permitan una mejor comprensión del campo universitario.

El aprendizaje cooperativo se desprende de la teoría constructivista de la educación, que como menciona Payer (2009) es una teoría que plantea que el conocimiento lo construye el individuo mientras va avanzando en su vida, es por eso que se puede decir que el conocimiento previene de aprendizaje a uno nuevo. De esta manera, las expe-

Numero de cita	9
Numero de pagina	109
Cita bibliográfica	
Viñals, A., & Cuenca, J. (agosto de 2016). El rol del docente en la era digital. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 30(2), 103 - 114.	
Recuperado el 21 de agosto de 2021, de	
https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27447325008	



El rol del docente en la Era Digital

En la Era Digital la manera de aprender ha cambiado y, por ende, la forma de enseñar debe adaptarse. Lo que significa que tanto la figura del docente como las metodologías de enseñanza han de adecuarse a la manera de concebir el conocimiento que se acaba de exponer. El profesorado es testigo directo de los cambios y las características propias de la actual generación de jóvenes nativos interactivos que demandan una educación acorde a sus necesidades.

Son muchos los docentes que, por iniciativa propia, han decidido renovarse con el objetivo de seguir preparando al alumnado para el mundo que les toca; sin embargo, son también muchas las reacciones contrarias que han provocado que exista un rechazo ante estos cambios motivados por la tecnologización de la vida y las escuelas. Existe un cierto temor ante el uso de las TIC e Internet y sus consecuencias. Además, los medios de comunicación no han contribuido a proyectar las ventajas de la red, por lo que, de entrada, parece haberse instalado una sensación de inseguridad que ha repercutido en el ámbito educativo formal. En palabras de John Hartley, pionero de los estudios culturales en Inglaterra:

Numero de cita	10
Numero de pagina	6
Cita bibliográfica	
<p>Guzmán et al. (7 de Agosto de 2020). “Gamificación” de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas: cartografía conceptual. <i>ARTÍCULOS TEÓRICOS TEMÁTICOS (ENSAYOS Y REVISIONES SISTEMÁTICAS)</i>(54). Recuperado el 18 de Abril de 2021, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2020000100120</p>	

The screenshot shows the Scielo website interface. At the top, there are navigation links for 'Inicio', 'Artículos', 'Búsqueda de artículos', 'Sumario anterior próximo', 'Autor', 'Materia', 'Basanda', 'Home', and 'JFAB'. The main content area displays the journal 'Sinéctica' (ISSN 2007-7033) and the article title: "Gamificación" de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas: cartografía conceptual. Below the title is the English translation: "Gamification" of teaching science, technology, engineering and mathematics: Conceptual cartography. The authors listed are Miguel Ángel Guzmán Rivera, Alexandro Escudero-Nahón, and Sandra Luz Canchola-Magdaleno. On the right side, there is a sidebar with 'Servicios Personalizados' including options for 'Revisión', 'Artículo', 'nueva página del leido (beta)', 'Español (pdf)', 'Artículo en XML', 'Referencias del artículo', 'Como citar este artículo', 'Traducción automática', 'Enviar artículo por email', 'Indicadores', 'Links relacionados', 'Compartir', and 'Permalink'.

aprendizaje (Vila, Susanna; Ceballos, Cesar; Guzmán, Miguel Ángel; Escudero-Nahón, Alexandro). En el caso particular de la gamificación, se consideran elementos vinculados a la motivación del estudiante y a las actividades de planificación, dirección y control del aprendizaje. La gamificación ha sido empleada con éxito como estrategia didáctica en la enseñanza de las CTD, tanto de manera aislada como en combinación con otras estrategias (Guzmán, Canchola y Escudero-Nahón, 2020).

Caracterización


La gamificación se caracteriza por ser una técnica que emplea mecánicas de juego en entornos no lúdicos con el propósito de mejorar el compromiso de los usuarios con un producto o servicio. Las mecánicas de juego son constructos formados por reglas y leyes de retroalimentación, cuyo objetivo es proporcionar a los participantes una experiencia agradable al hacer uso de sus motivaciones intrínsecas.

La aplicación exitosa de las mecánicas de juego depende de una estrategia didáctica de gamificación bien diseñada, construida con base en un adecuado entendimiento del participante, su misión y la motivación que lo impulsa. La **Tabla 2** recopila las mecánicas de juego asociadas más comúnmente a la gamificación con el entendido de que pueden ser aplicadas de forma individual o combinada.

Tabla 2 Mecánicas de la gamificación

Mecánica de juego	Descripción
Puntos	Recompensas virtuales por el esfuerzo de jugar. Son la unidad principal de medida en la gamificación.
Logros	Conseguir metas específicas planteadas por el juego.
Tablero de liderazgo	Desafío visual de comparación entre niveles en puntos y logros.
Logros	Conseguir metas de los logros de jugar.
Objeto social	Reconocimiento de la red social de jugar. Las relaciones entre participantes en un momento favor motivacional.
Interacciones con otros	Plataformas que permiten a los jugadores interactuar entre sí.
Comunicación	Comunicación entre jugadores.

Numero de cita	11
Numero de pagina	2
Cita bibliográfica	
<p>Sanchez, C. (5 de marzo de 2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? <i>Revista Internacional Docentes2.0 Tecnológica - Educativa</i>, 19. Recuperado el 18 de abril de 2021, de https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/5/5</p>	



Revista Tecnológica-Educativa **2.0**
DOCENTES
LA2017000128 ISSN: 2665-0266

[Inicio](#) [Tabla de Contenido](#) [Actual](#) [Archivos](#) [Envíos](#) [Avisos](#)

Inicio / Archivos / Vol. 7 Núm. 1 (2019): II CIVTAC





Título: II CIVTAC
ISSN: 2665-0266
D. L.: LA2017000128
ISBN: 978-980-18-0441-3
Formato: Online PDF, HTML, XML, ePUB
Fecha: Abril, 2019
Páginas: 103
Artículos: 9
Clasificación: Revista Científica
Ponencias de los artículos: Ir al sitio
Publicado: 2019-04-07

No 1 – Año 2019

La gamificación se ha aplicado en varios dominios, incluidos los dominios de educación, negocios, aptitud física y salud, pero el campo de investigación de la gamificación en la educación todavía está en su fase emergente. A pesar de la temprana defensa de los juegos por parte de Piaget como una forma de que los niños interactúen de manera significativa y aprendan de sus entornos, no fue hasta hace poco que la investigación sobre juegos en la educación cobró impulso. En efecto, a partir de 2013, solo el 26% de las publicaciones científicas en gamificación trataron sobre su aplicación práctica en educación (Seaborn & Fels, 2015).

A pesar de su llegada tardía, su popularidad ha crecido rápidamente, en gran parte debido a las expectativas en torno a su capacidad para resolver el desafío de los entornos de aprendizaje tradicionales: hacer que el aprendizaje sea más interesante y atractivo. Con el avance de los medios de comunicación y juegos en línea, así como el uso generalizado de dispositivos inteligentes, la tarea de mantener a los estudiantes interesados ​​en aprender se ha vuelto aún más desafiante. La introducción de la gamificación deriva de la premisa de que la naturaleza de los juegos y lo que los hace divertidos a la motivación intrínseca de los estudiantes para participar en actividades de aprendizaje (Adams & Dormans, 2012). La interactividad esencial de los juegos es también pensada para maximizar la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, apoyando así el aprendizaje activo, el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje experiencial (Oblinger, 2004).

Numero de cita	12
Numero de pagina	169
Cita bibliográfica	
<p>Mallitasig, A., & Freire, T. (Septiembre - Diciembre de 2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. INNOVA Research Journal, 5(3), 164 - 181. Recuperado el 12 de Febrero de 2021, de http://201.159.222.115/index.php/innova/article/view/1391/1732</p>	

INNOVA Research Journal, ISSN 2477-9024
(Septiembre-Diciembre 2020). Vol. 5, No.3 pp. 164-181
DOI: <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>
URL: <http://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/index>
Correo: innova@uide.edu.ec

Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales

Gamification as a teaching technique in the learning of Natural Sciences

Angélica Janeth Mallitasig Sangucho
<https://orcid.org/0000-0002-1659-8751>
Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, Ecuador

Teresa Milena Freire Aillón
<https://orcid.org/0000-0003-2324-6495>
Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, Ecuador

Autor para correspondencia: yangevet@hotmail.com; tfreire@pucesa.edu.ec

Fecha de recepción: 03 de abril del 2020 - Fecha de aceptación: 06 de agosto del 2020

Resumen
Hacer de la educación una actividad lúdica que motive al estudiante a construir su propio aprendizaje es un reto para la comunidad educativa, sin embargo, la gamificación es una nueva técnica que en el contexto educativo mejora el aprendizaje significativo en cualquier campo del conocimiento. Por consiguiente, el presente trabajo de investigación demuestra los beneficios teóricos de la gamificación en un proceso real de aprendizaje, el objetivo es medir el logro de aprendizaje en Ciencias Naturales de los jóvenes de noveno año de la “Escuela de Educación Básica Nueva Unidad” de la ciudad de Ambato, Ecuador. Metodología: Diseño Cuantitativo.

1. No son juegos en el aula de clase.
2. Implica a la comunidad educativa.
3. Requiere un equipo multidisciplinar.
4. Equilibrio del proceso (p. 18-19).

II- El objetivo del juego es preferencialmente la coordinación motora, el de la gamificación es crear condiciones lúdicas para el aprendizaje. Dicho de otra manera, uno de los fundamentos de la gamificación es la mecánica del juego para crear retos en el estudiante y motivarlo. Sin embargo, la acción no se queda ahí, sino que es un proceso más avanzado encaminado a aprender, en concordancia con Werbach y Hunter (2012) que mencionan que: “la

Numero de cita	13
Numero de pagina	63
Cita bibliográfica	
Dorado, C. & Chamosa, M. (dic - Mar de 2019 - 2020). Gamificación como estrategia pedagógica para los estudiantes de Medicina nativos digitales. Investigación en Educación Médica, 10(39). doi:DOI: http://dx.doi.org/10.22201/facmed.20075057e.2019.32.18147	



De acuerdo con Teixes⁶, existen diversas definiciones de lo que es la gamificación, entre las que resalta lo siguiente:

[...] uso de elementos y diseños propios de los juegos en contextos que normalmente no son lúdicos
 [...] se basa en aquellas características propias de los juegos que hacen que estos sean atractivos [...] Esta diversión es la que será aprovechada para conseguir los objetivos de la gamificación (p. 12).

La gamificación tiene como principal objetivo: “[...] conseguir de los usuarios/jugadores unas conductas alineadas con los objetivos o intereses de los problemas de los promotores de los sistemas gamificados”⁶ (p. 13). En el caso del entorno educativo, la conducta que se busca generar de manera motivada es el aprendizaje y la construcción de conocimiento significativo para los estudiantes.

Un antecedente importante es la revisión realizada por Hamari, quien ha demostrado que la gamificación resulta eficaz en muchos campos, sobre todo educativos⁷. La gamificación resulta positiva al incrementar la motivación y el compromiso en el proceso de aprendizaje, así como el disfrute a lo largo del tiempo. Sin embargo, también tiene aspectos negativos que requieren cuidado, tales como las dificultades en la evaluación y la complejidad en el diseño de los juegos. Hay muchos ejemplos de la implementación exitosa de gamificación en una variedad de campos. Fold-it, un juego lanzado por la Universidad de Washington⁸, es un caso exitoso del uso de la gamificación dentro de un contexto educativo, este consistió en dilucidar

Numero de cita	14
Numero de pagina	7
Cita bibliográfica	
<p>Contreras, R., & Egui, J. (2017). Experiencias de gamificación en aulas. Barcelona.: InCom-UAB Publicacions. Recuperado el 24 de agosto de 2021, de https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2018/188188/ebook15.pdf</p>	

The screenshot shows a digital library record for the book 'Experiencias de gamificación en aulas'. The record includes the following information:

- Publicació:** Setembre 2018
- Resum:** "Experiencias de gamificación en el aula" es el segundo libro de esta temática que está organizado por investigadores del Observatorio de Comunicación, Videojuegos y Entretenimiento del Instituto de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona (InCom-UAB) y de la Universidad de Vic- Universidad Central de Cataluña (UVic-UCC). Los editores hemos considerado necesario ampliar las experiencias que se están desarrollando en las aulas y se ha extendido en esta ocasión a aulas de primaria y secundaria. Nuestro objetivo es arde el concepto "gamificación" en el creciente cuerpo de literatura sobre esta área y demostrar ejemplos prácticos en asignaturas reales.
- Drets:** Aquest document està subjecte a una llicència d'ús Creative Commons. Es permet la reproducció total o parcial i la comunicació pública de l'obra, sempre que no sigui amb finalitats comercials, i sempre que es reconegui l'autoria de l'obra original. No es permet la creació d'obres derivades. [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)
- Llengua:** Castellà
- Col·lecció:** eLlibres de l'InCom-UAB : 15
- Document:** Llibre
- Matèria:** Gamificació : Educació
- ISBN:** 978-84-944171-4-0

Below the text, there is a small image of the book cover and a footer with navigation links: "El registre apareix a les col·leccions: Document de recerca > Document d'alt grup de recerca de la UAB > Centre i grup de recerca (producció científica) > Ciències socials i jurídiques > Institut de la Comunicació de la Universitat Autònoma de Barcelona (InCom-UAB); Llibres i col·leccions > Llibres".

Exercitng y compitnis, describen la gamificació como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con juegos. Mientras discuten los aspectos experienciales de los juegos, su definición adopta una perspectiva sistémica para los juegos, un enfoque que parece carecer de información. Werbach por su parte, adopta un punto de vista diferente y presenta una definición general, describiendo el concepto como un proceso, y "para realizar actividades de forma parecida a un juego". Sin embargo, esta definición es difícil de aplicar, sobre todo si pensamos en otros marcos teóricos existentes.

Los juegos se han definido como un conjunto de condiciones necesarias. Ninguna de estas numerosas condiciones basta por sí sola para caracterizar un juego, y es solo su combinación lo que da como resultado un juego en sí. Jesper Juul estudió y definió siete definiciones, en donde menciona que las condiciones necesarias para poder caracterizar a un juego pueden variar. Por ejemplo, un juego como un ejercicio de sistemas de control voluntario en el que hay una oposición entre las fuerzas, y esta es confinada por un procedimiento y reglas para producir un resultado de desequilibrio. Un juego también puede ser definido, en palabras de Juul, como "un sistema en el cual los jugadores se involucran en un conflicto artificial, definido por reglas que resultan en un resultado cuantificable". Aquí, Juul describe un juego como un sistema formal basado en reglas con un resultado variable y cuantificable, donde a los diferentes resultados se les pueden asignar diferentes valores, y donde el jugador ejerce un esfuerzo para influir en el resultado. Aquí el jugador se siente atraído hacia cual será al resultado final y las consecuencias de la actividad son opcionales. Aunque algunas de las definiciones que conocemos varían en su énfasis, todas estas presentan un componente sistémico, que principalmente se refiere a cómo se construye el juego, como un componente experimental y que describe la participación de los jugadores en este componente.

"Experiencias de gamificación en el aula" es el segundo libro de esta temática que está organizado por investigadores del Observatorio de Comunicación, Videojuegos y Entretenimiento del Instituto de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona (InCom-UAB) y de la Universidad de Vic- Universidad Central de Cataluña (UVic-UCC). Los editores hemos considerado necesario ampliar las

Numero de cita	15
Numero de pagina	393
Cita bibliográfica	
Liberio Ximena. (2 de Diciembre de 2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. Conrado, 15(70). Recuperado el 12 de Febrero de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392#B1	

The screenshot shows the SciELO interface for an article. At the top, there are navigation links: 'artículos', 'búsqueda de artículos', 'sumario', 'anterior', 'próximo', 'autor', 'materia', 'búsqueda', 'home', and 'alfab'. The article title is 'El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial'. The author is Xiomara Paola Liberio Ambulsaca, with an ORCID link. The journal is 'Conrado', volume 15, issue 70, published in October 2019. On the right side, there is a sidebar with 'Mi SciELO' and 'Servicios Personalizados' including options for 'Revista', 'Artículo', 'Español (pdf)', 'Artículo en XML', 'Referencias del artículo', 'Como citar este artículo', 'Enviar artículo por email', 'Indicadores', 'Links relacionados', and 'Compartir'.

... y docentes que integran permitiendo que ambos generen nuevas ideas en sus aulas cognitivas de Piaget destacan la relevancia del juego, cuando recoge tres fases de la evolución del pensamiento humano: (a) El juego funcional (o sensoriomotor); (b) El juego simbólico (vinculado a la ficción) y (c) Los juegos con reglas (el que se realiza en grupo). [Chile, Universidad Católica, \(2019\)](#)

El juego como construcción de conocimiento requiere de docentes comprometidos con actitud diferente, demanda de docentes que abandonen enfoques tradicionales, que funcionaba en su momento, en la actualidad necesitan profesionales creativos, proactivos e innovadores, que asuman nuevas realidades que hoy presenta la sociedad para impactar en el desarrollo integral de los estudiantes. Expresa que los profesionales de la educación ocupan un lugar privilegiado porque son ellos los que realizan acompañamiento en el proceso de enseñanza, por esta razón en el presente ensayo estableceremos algunos aspectos importantes sobre el uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial.

Esta nueva herramienta permitirá incluir los juegos como una manera placentera para socializar normas de convivencia, además de ayudar a explorar los gustos de los estudiantes, innovando de esta manera el sistema educativo. Vygotsky, citado en [Barrón \(2017\)](#), estima que el juego realmente orienta al desarrollo humano. Así mismo la [Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura \(2008\)](#), expresa que los juegos apoyan e influyen la práctica pedagógica como medio para estimular el desarrollo de la personalidad. Apoyando estas posturas se puede decir que los juegos permiten desarrollar las habilidades sociales y el pensamiento lógico y

Numero de cita	16
Numero de pagina	1261-1262
Cita bibliográfica	
Marichal et al. (Julio-Agosto de 2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas. <i>Revista Medica Electronica</i> , 40(4), 1257-1270. Recuperado el 18 de Agosto de 2021, de http://scielo.sld.cu/pdf/rme/v40n4/rme320418.pdf	

Scielo

Inicio | Artículos | Búsqueda de artículos | Buscar | Artículos | Búsqueda | Inicio | Artículos

Revista Médica Electrónica
versión On-line ISSN 1684-1824

Res. Med. Electrón. vol.40 no.4 Matanzas jul-ago. 2018

ARTÍCULO DE OPINIÓN

La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas

Motivation in the context of the teaching-learning process in specialties of the Medical Sciences

Dra. Bárbara Alemin Marichal,¹ Lic. Olga Lidia Navarro de Armas,¹ Lic. Rosa Margarita Suárez Díaz,¹ Dra. Yanelis Izquierdo Barceló,¹ Est. Thaila de la Caridad Encinas Alemán²¹

Mi ScELO

Servicios personalizados

Servicios Personalizados

Revista

ScELO Analytic

Google Scholar HMS (2018)

Artículo

Español (pdf)

Artículo en XML

Referencias del artículo

Cómo citar este artículo

ScELO Analytic

Enviar artículo por email

Indicadores

Lista relacionados

Compartir

Los docentes por el rol que les toca desempeñar necesitan conocer el nivel de motivación de sus estudiantes, cualquiera que sea la disciplina que imparten, para poder intervenir de manera efectiva en la formación intelectual y afectiva de los educandos, en la creación de valores profesionales, morales y éticos indispensables para el desarrollo de su profesión y la formación de ciudadanos integrales. La motivación que puede cultivar el docente como facilitador, será efectiva si está asociada a los intereses de los alumnos, lo cual se produce cuando estos toman conciencia del motivo y la necesidad de aprender.⁹

En el proceso enseñanza-aprendizaje resulta de vital importancia la realización de los deberes escolares y de estudio independiente sistemático, por parte de los educandos, como elemento ligado estrechamente al rendimiento académico de los mismos. Si bien el tiempo dedicado a dichos deberes es una de las variables que incide directamente en la obtención de buenos resultados, se considera que no todos los alumnos dedican todo el tiempo necesario para estudiar, precisamente por falta de motivación.

El tipo de motivación de los estudiantes ante una tarea se relaciona con la calidad de su implicación y con la forma efectiva en que haya sido orientada. Los estudiantes deben sentir deseos de realizar sus deberes escolares y placer a la hora de ejecutarlos.¹⁰

En el proceso de enseñanza aprendizaje es necesario que los profesores conozcan los diversos estilos de aprendizaje para lograr la adquisición de los conocimientos por parte de los alumnos. Dentro de ellos, se reconocen uno como el más implicado con la motivación que es el centrado en la orientación hacia el estudio.

Numero de cita	17
Numero de pagina	59
Cita bibliográfica	
De La Rosa et al. (24 de Enero de 2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje en las ciencias naturales: las estrategias didácticas como alternativa. Revista Científica Agroecosistemas, 7(1), 58 - 62. Recuperado el 18 de Febrero de 2021, de https://aes.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/243/264	

The screenshot shows the journal's homepage with the following details:

- Journal Title:** REVISTA CIENTIFICA AGROECOSISTEMAS
- Navigation:** ACTUAL, ARCHIVOS, AVISOS, ACERCA DE +
- Search:** Q BUSCAR
- Issue Info:** INICIO ARCHIVOS VOL. 7 NÚM. 1 (2019) AGENDA ZEROS Y DESARROLLO SOSTENIBLE (ENERO- ABRIL) - AVISOS
- Article Title:** El proceso de enseñanza-aprendizaje en las ciencias naturales: las estrategias didácticas como alternativa
- Authors:**
 - Anthony De La Rosa Valdiviezo (Universidad Técnica de Machala, Ecuador)
 - Kleber Toro Córón (Universidad Técnica de Machala, Ecuador)
 - Karla Jaén Armijos (Universidad Técnica de Machala, Ecuador)
 - Eufelido Enrique Espinoza Freire (Universidad Técnica de Machala, Ecuador)
- Indexing:** INDEXADA EN: CITMA, DOAJ, Latindex, REDIB, MIAR 2014 Live
- ISSN:** ISSN electrónico: 2445-3862
- Platform:** Platform & workflow by OJS / PKP

al de enseñanza, se puede caracterizar el aprendizaje como un proceso mediante el cual un sujeto adquiere unas destrezas o habilidades prácticas, incorpora contenidos informativos, adopta nuevas estrategias de conocimiento y acción, y cambios actitudinales (Espinoza, 2017a).

El aprendizaje es, por tanto, un cambio formativo que en el ámbito educativo supone una tarea del alumno y del maestro. El alumno requiere habilidades para desenvolverse con éxito en los aprendizajes, dispone de un estilo cognitivo determinado, necesita de la práctica, percibir y conceptualizar adecuadamente las tareas escolares, se entrega al aprendizaje condicionado por sus propias expectativas y las que percibe de su maestro, y dispone de un estilo de atribución (tiende a atribuir éxitos o fracasos a sí mismo o a situaciones externas). Todo ello, hace que el aprendizaje sea un fenómeno complejo y mediado. Por otra parte, el maestro no sólo se encarga de mostrar a sus alumnos los saberes, sino que ayuda a los mismos a aprender estrategias cognitivas, a pensar, a identificar sus procesos, errores y lagunas.]

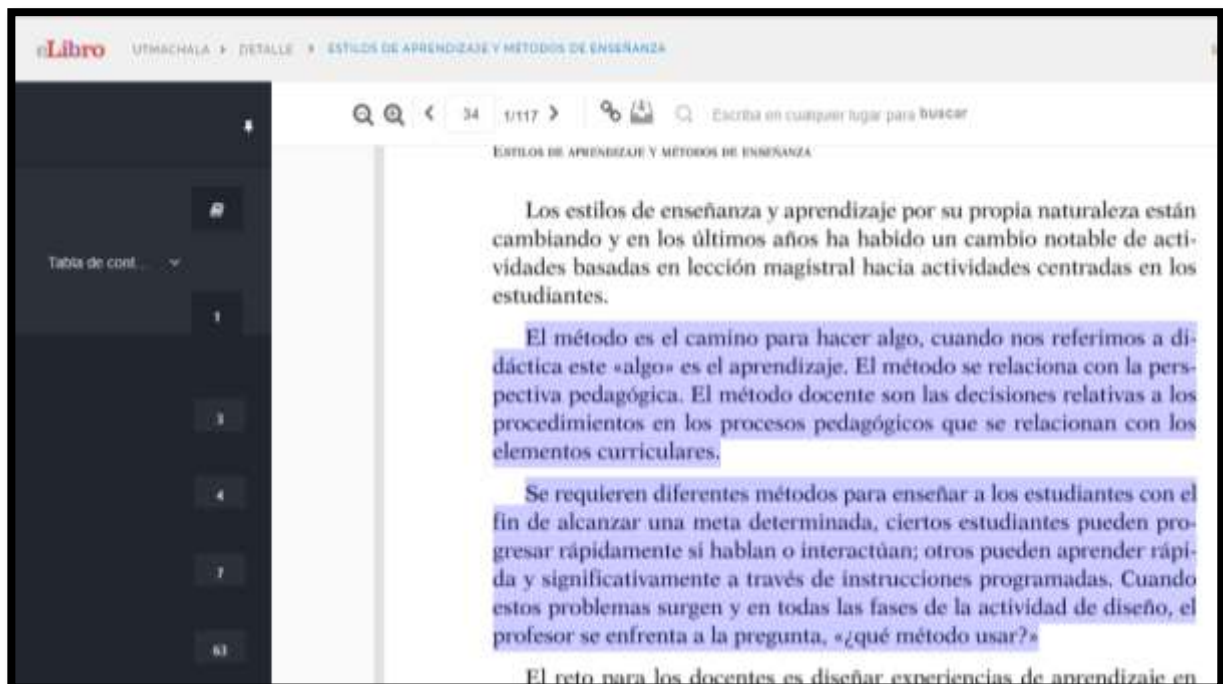
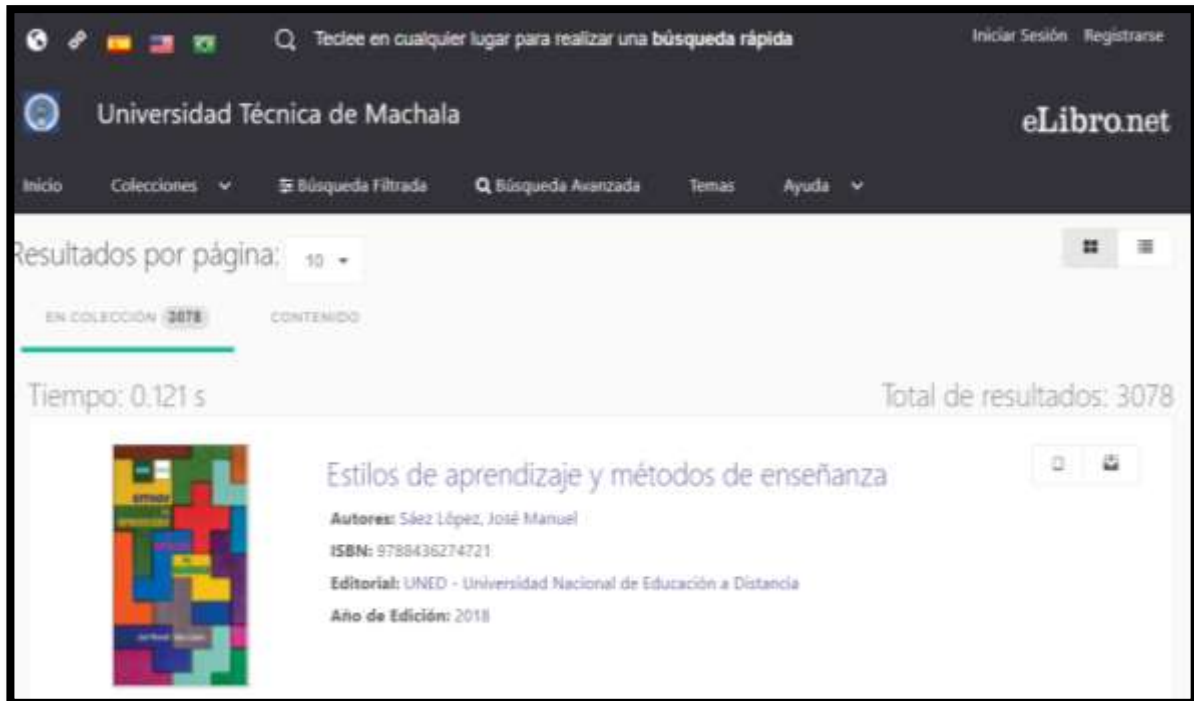
Se desarrolla a lo largo de la vida. Ciertamente, el aprendizaje es más activo en las primeras etapas de la vida. Sin embargo, la vida personal y profesional de

2013, p. 10), rescata los beneficios de los métodos activos y señala que estos mejoran su nivel de atención, los conceptos son comprendidos a profundidad, mejora la predisposición por aprender, entre otros.

Las Ciencias Naturales, conocidas como ciencias que tienen por objeto el estudio de la naturaleza que sigue la modalidad del método científico conocida como método experimental. Son parte de la ciencia básica, pero tienen en las ciencias aplicadas sus desarrollos prácticos, e interactúan con ellas y con el sistema productivo en los sistemas denominados investigación, desarrollo e innovación.

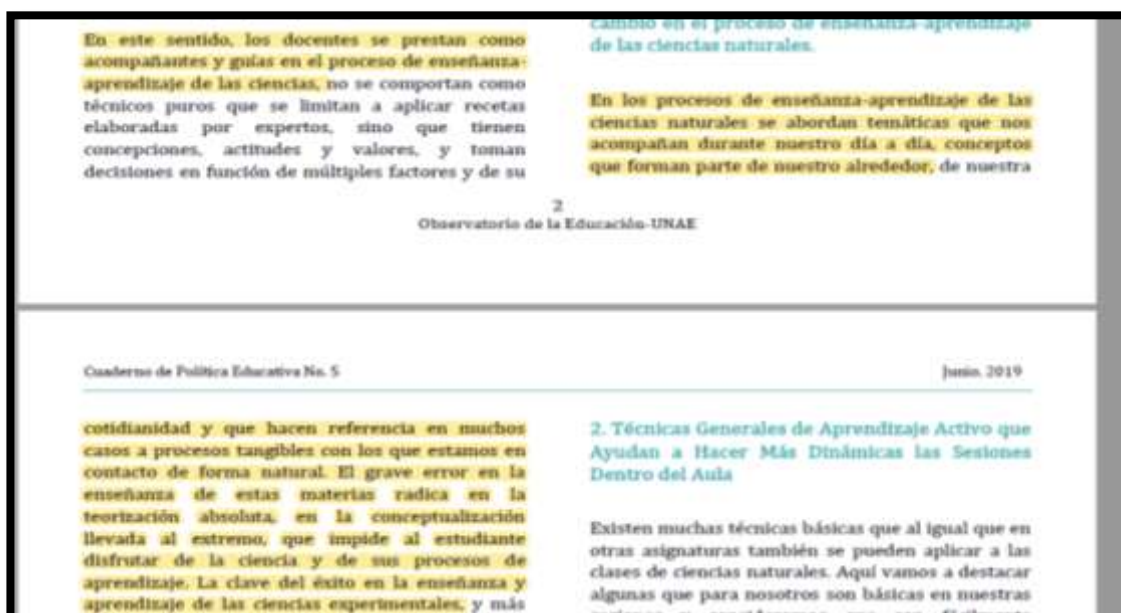
Como se puede percibir, Ciencias Naturales es una disciplina con un vasto campo y una amplia colección de objetos de estudio que se ven evidenciados en todas las acciones y reacciones que ocurren en nuestro entorno, así es que "el objeto de estudio de las Ciencias Naturales es el conjunto de hechos naturales, los cuales son independientes de los seres humanos, repetibles, cuantitativos y pueden reproducirse en laboratorios y bajo condiciones controladas". (México. Universidad CNCI, 2011, p. 40)

Numero de cita	18
Numero de pagina	34
Cita bibliográfica	
Saez, L. (Junio de 2018). Aprendizaje y Metodos de Enseñanza. <i>UNED Universidad Nacional de Educacion a Distancia</i> , 117. Recuperado el 23 de Agosto de 2021, de https://elibro-net.basesdedatos.utmachala.edu.ec/en/ereader/utmachala/129726	



Numero de cita	19
Numero de pagina	2-3
Cita bibliográfica	
Torres, L., & Sanchez, J. (Junio de 2019). APRENDIZAJE ACTIVO PARA LAS CIENCIAS NATURALES. Observatorio de la Educacion(5), 2-11.	
Recuperado el 19 de Febrero de 2021, de	
http://201.159.222.12/bitstream/56000/1213/1/CUADERNO%20DE%20POL%20C3%8DTICA%20EDUCATIVA%20NO.%205.pdf	

Título :	Aprendizaje activo para las ciencias naturales
Autor :	Torres, Lucía Sánchez, José M.
Palabras clave :	Disciplina;Evolución; estudiantes
Fecha de publicación :	jun-2019
Editorial :	Universidad Nacional de Educación
Descripción :	Los procesos de enseñanza-aprendizaje en el campo de las ciencias naturales en las instituciones educativas han evolucionado con el devenir de los tiempos.
URI :	http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1213
ISSN :	2588-0632
Aparece en las colecciones:	Cuaderno de Política Educativa 5



Numero de cita	20
Numero de pagina	90-91
Cita bibliográfica	
Rojas, M. (Enero-junio de 2017). Los recursos tecnológicos como soporte para la enseñanza de las ciencias naturales. Revista semestral de divulgación científica, 4(1), 85 - 95. doi:http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v4i1.1403	



La integración de las TIC en la enseñanza de las Ciencias Naturales

En los diversos niveles educativos, tanto nacionales como internacionales, se hacen múltiples intentos para integrar las TIC al proceso de aprendizaje-enseñanza de las áreas curriculares. Lamentablemente, muchas veces el foco de la atención u objetivo a lograr es dotar de TIC al proceso educativo. **La implementación de materiales digitales como tabletas, computadoras, software educativos sin identificar que las TIC no son un fin en sí mismo, sino un empoderador medio para poder alcanzar los resultados de**

que esta tecnología o grupo de tecnologías permiten realizar una combinación entre la información real y la información virtual, se convierte en una posibilidad de continuar generando oportunidades de desarrollo de la competencia científica por parte de los estudiantes (Fracchia, De Armiño y Martins, 2015). Por ello, el hecho de que los estudiantes manipulen objetos virtuales, a través de marcadores, como si se tratasen de objetos reales, tales como los generados por recursos libres y al alcance de estudiantes, docentes e investigadores, como lo son: Geogebra (<https://www.geogebra.org/?lang=es>), Scratch (<https://scratch.mit.edu/>), Kodu (<https://www.kodugamelab.com/>), Mind-

ISSN 2313-7878. Hamut'ay 4(1). Enero-Junio 2017. Págs. 85-95
90

Numero de cita	21
Numero de pagina	52
Cita bibliográfica	
Iturralde, et al.,. (2017). Agenda actual en investigación en Didáctica de las Ciencias Naturales en América Latina y el Caribe. Revista electrónica de investigación educativa, 19(3). doi:https://doi.org/10.24320/redie.2017.19.3.905	



México	Latin American Journal of Physics Education Revista Electrónica de Investigación Educativa Revista Mexicana de Investigación Educativa
Puerto Rico	Cuaderno de Investigación en la Educación
Venezuela	Revista Universitaria Arbitrada de Investigación y Diálogo Académico

Con el fin de recolectar datos que permitan limitar las líneas de investigación prioritarias, se analizan el título y resumen de los artículos seleccionados y se identifican aquellas palabras claves y preposiciones que evidencien el problema de investigación abordado. Para organizar y sistematizar los datos recolectados se establecieron dimensiones, subdimensiones y categorías de análisis, atendiendo a las líneas de investigación que, según lo analizado con antelación, contribuyen a la consolidación y crecimiento del cuerpo de conocimiento de la didáctica de las Ciencias Naturales. Así se definen las unidades de análisis: Aprendizaje de las Ciencias, Enseñanza de las Ciencias, Currículum en Ciencias, Profesorado en Ciencias, Estudiantes de Profesorado en Ciencias y Otros temas.

En la dimensión **Aprendizaje de las Ciencias** se incluyen trabajos que analizan el conocimiento de los alumnos, diferenciando los que indagan su saber espontáneo y con ello concepciones, modos de razonar, argumentar, explicar, resolver situaciones problemáticas y realizar tareas experimentales (subdimensión *Conocimiento de los alumnos*) de los que estudian o miden alguna variable asociada con el aprendizaje conceptual, procedimental y actitudinal experimentado (subdimensión *Aprendizaje de los estudiantes*).

En **Enseñanza de las Ciencias** se incluyen artículos que evalúan el impacto de recursos o metodologías didácticas que consideradas innovadoras e intentan superar una determinada problemática, o por ser un recurso didáctico que no ha sido implementado previamente como tal, o que su impacto no ha sido medido mediante un trabajo de investigación. Así, la subdimensión *Estrategias o recursos didácticos* contiene artículos que evalúan el impacto sobre la enseñanza o el aprendizaje de recursos didácticos o estrategias didácticas, mientras que la *Propuesta de enseñanza* abarca trabajos que analizan el impacto de una metodología de enseñanza diseñada e implementada en la investigación.

En la dimensión **Currículum en Ciencias** se incluyen artículos que analizan diseños curriculares o evalúan el impacto de innovaciones curriculares.

Numero de cita	22
Numero de pagina	104
Cita bibliográfica	
Espinoza Freire, E. E. (Julio de 2020). La investigación cualitativa, una herramienta ética en el ámbito pedagógico. Revista Conrado., 103 - 110. Recuperado el 15 de Julio de 2021, de https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1392/1382	

INICIO / ARCHIVOS / VOL. 16 NÚM. 75 (2020): LECTURA Y COMUNICACIÓN DE LA CIENCIA EN MEDIO DE LA PANDEMIA (JULIO-AGOSTO) / Artículos

La investigación cualitativa, una herramienta ética en el ámbito pedagógico

Eudaldo Enrique Espinoza Freire
 Universidad Técnica de Machala, Ecuador.
 <https://orcid.org/0000-0002-0537-4760>



RESUMEN

Las investigaciones cualitativas se caracterizan por las relaciones que se

ISSN (electrónico): 1990-8644
 ISSN (impresa): 2519-7320

Platform & workflow by
OJS / PKP

de la solución al problema científico, ya sea, desde una perspectiva cuantitativa, cualitativa o mixta (Ortiz, Arias & Pedrozo, 2018). Aunque actualmente existe una tendencia cada vez mayor en el empleo complementario de estos paradigmas; no dejan de existir características propias que lógicamente pueden ser combinadas a pesar de que cada uno de estos paradigmas tiene sus propios parámetros de evaluación de la calidad.

En el caso de las investigaciones de corte cualitativo, que son el objeto de este estudio, el fenómeno o hecho que se investiga en su contexto, lo que está mediado por las competencias hermenéuticas del investigador, las cuales son determinantes, pues de ellas dependen la interpretación, significado y sentido de los hallazgos obtenidos.

Este enfoque paradigmático de la investigación científica, surge en el pasado siglo XX como una herramienta meto-

do, como una herramienta pedagógica de formación y fomento de valores morales.

En este contexto se realiza este estudio, con el objetivo de analizar desde un posicionamiento crítico la presencia de la ética en la investigación pedagógica con enfoque cualitativo.

METODOLOGÍA

Con este propósito se realizó un estudio de tipo revisión bibliográfica con enfoque cualitativo, fundamentado en la hermenéutica y en la técnica de análisis de contenido; mediante ellas se localizó y recuperó un grupo de materiales bibliográficos, tesis de grado, libros, ensayos y artículos científicos situados en el ciberespacio; cuyos textos fueron cotejados, clasificados y procesados atendiendo a las categorías, investigación cualitativa, ética investigativa, fundamentos éticos, investigación pedagógica.

Numero de cita	23
Numero de pagina	502
Cita bibliográfica	
Ordoñez et al. (2021). . Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. Revista Universidad y Sociedad, 13(1), 497-504. Recuperado el 16 de Julio de 2021, de https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2126/2109	

54

Fecha de presentación: febrero, 2020
Fecha de aceptación: marzo, 2020
Fecha de publicación: mayo, 2021

CONSIDERACIONES SOBRE AULA INVERTIDA Y GAMIFICACIÓN EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

INVERTED CLASSROOM CONSIDERATION AND GAMIFICATION

Byron Patricio Ordoñez Ocampo¹
E-mail: bordonez@utmachala.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4222-8559>
Maurely Edith Ochoa Romero¹
E-mail: mochoa6@utmachala.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6703-7309>
Jhonny Leonardo Erráez Alvarado¹
E-mail: jerraez3@utmachala.edu.ec
ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-6936-2796>
Jorge Luis León González²
E-mail: jlleon@ucl.edu.cu
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2092-4924>
Eudaldo Enrique Espinoza Freire¹
E-mail: eespinoza@utmachala.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5879-5035>
¹ Universidad Técnica de Machala, Ecuador.
² Universidad de Cienfuegos "Carlos Rafael Rodríguez" Cuba

UNIVERSIDAD Y SOCIEDAD | Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos | ISSN: 2218-3620
Volumen 13| Número 3 | Mayo-Junio, 2021

indagación, contenidos interactivos y el rol del docente como facilitador cobra significancia por ser el diseñador del proceso que el aprendiz deberá seguir. Siguiendo a Flipped Learning Network (2014), estos atributos se pueden entender como se explica a continuación:

- Entornos flexibles de aprendizaje. Este método promueve una diversidad de formas de aprendizaje, entre ellas el aprendizaje autónomo y la combinación de características del aprendizaje presencial con el aprendizaje a distancia. Mediante la creación de espacios virtuales por parte de los docentes el estudiante adquiere los nuevos contenidos adaptando este proceso a sus particularidades, a su ritmo y estilo de aprendizaje, lográndose así un ambiente apacible y sin limitaciones.
- Cultura de indagación. Esta forma de enseñar y aprender se centra en el estudiante, fomenta el empleo de diversos ámbitos en adquisición de conocimiento por medio de recursos hipermediales que instruyen sobre el tema de estudio. Esta metodología de innovación

estudio permiten dar respuesta a la pregunta ¿cuál es la trascendencia de la gamificación y el aula virtual como métodos activos en la enseñanza y aprendizaje de la disciplina de Ciencias Sociales?

Se puede afirmar que los métodos de gamificación y aula invertida son el resultado de la innovación tecnológica como alternativa de respuesta a las metodologías ortodoxas fundamentadas en la reproducción y procesos memorísticos, de aquí su relevancia y trascendencia en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Las estrategias de enseñanza y aprendizaje basadas en estos métodos activos facilitan en los discentes la creatividad, la reflexión, la argumentación, criticidad y la independencia cognoscitiva resultantes del aprendizaje significativo mediante la participación activa y cooperativa, y aprendizaje autónomo del estudiante como principal actor de su aprendizaje en un contexto constructivista.

La gamificación y aula virtual cumplen su cometido como métodos activos en la enseñanza de las Ciencias Sociales.

Numero de cita	24
Numero de pagina	611-612
Cita bibliográfica	
Alvarado et al. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. <i>MENDIVE</i> , 16(4), 610 - 623. Recuperado el 16 de Julio de 2021, de http://scielo.sld.cu/pdf/men/v16n4/1815-7696-men-16-04-610.pdf	

The screenshot shows the SciELO website interface. At the top, there is a search bar and navigation links. The main content area displays the article title in Spanish and English, the authors' names, and the journal information: 'Mendive, Revista de Educación', 'versión On-line ISSN 1815-7696', and 'Rev. Mendive vol.16 no.4 Pinar del Río oct.-dic. 2018'. The article is labeled as 'ARTÍCULO ORIGINAL'. On the right side, there is a sidebar with 'Mi SciELO' and 'Servicios Personalizados' sections, including options for 'Español (pdf)', 'Artículo en XML', and 'Referencias del artículo'.


mediante el consenso, mediante prácticas efectivas, y no mediante la coerción ideológica. Debe abarcar todas las disciplinas escolares, desde las ciencias exactas hasta la educación física, superando las relaciones fundadas en la economía del intercambio en aras de una economía solidaria, cuya base sea la cooperación». (Bello, 2015, p.12).

El proceso de enseñanza-aprendizaje conforma una unidad que tiene como propósito y fin contribuir a la formación integral de la personalidad del futuro profesional, aunque lo sigue dirigiendo el docente, para favorecer el aprendizaje de los diferentes saberes: conocimientos, habilidades y valores; el tipo de intervención que esta etapa está sujeta al paradigma con el que se identifica.

Por tanto, el proceso de enseñanza-aprendizaje es de comunicación, de socialización. El docente comunica, expone, organiza, facilita los contenidos científico-históricos-sociales a los estudiantes y estos, además de comunicarse con el docente, lo hacen entre sí y con la comunidad. Es por ello que el proceso docente es de intercomunicación.

En el PEA el profesor debe tener dominio de los componentes que lo integran: los sujetos implicados, el profesor, los estudiantes y el grupo, los cuales ofrecen un carácter interactivo y comunicativo; los objetivos, el contenido, los métodos, los medios, las formas de organización y la evaluación.


Numero de cita	25
Numero de pagina	52
Cita bibliográfica	
Hernandez, S., & Avila, D. (2020). METODOS DE RECOLECCION DE DATOS PARA UNA INVESTIGACIÓN. Universidad Autonoma del Estado Hidalgo, 9(17), 51-53. Recuperado el 04 de Marzo de 2021, de https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/6019/7678	



<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/issue/archive>

Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA

Publicación semestral, Vol.9, No. 17 (2020) 51-53



ISSN: 2007-4913

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Data collection techniques and instruments

Sandra Luz Hernández Mendoza ^a, Danae Duana Avila ^b

Abstract:

When carrying out research work, it is necessary to consider methods, techniques and instruments as those elements that ensure the empirical fact of research, where method represents the way forward in research, techniques constitute the set of instruments in the which method is carried out, while the instrument incorporates the resource or medium that helps to carry out the investigation, in addition the use of information collection techniques is a stage where the data is inspected and transformed with the aim of highlighting useful information, suggesting conclusions and support for decision making.

Keywords:
Technique, method, investigation, data collection

Resumen:

Cuando se realiza un trabajo de investigación, es necesario considerar los métodos, las técnicas e instrumentos como aquellos

Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA, Vol. 9, No. 17 (2020) 51-53

Por lo que las técnicas de recolección de datos comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación.

Existen múltiples y diferentes instrumentos útiles para la recolección de datos y para ser usados en todo tipo de investigaciones ya sean cuantitativas, cualitativas o mixtas. [1]

En la actualidad en investigación científica hay gran variedad de técnicas e instrumentos para la recolección de información, según Muñoz Giraldo et al. (2001) la investigación cuantitativa utiliza generalmente la

creencias, motivaciones o actitudes de la población, además su realización suele ser sencilla. [3]

Por otra parte, según Yuni & Urbano (2014), la dimensión de las técnicas de recolección de información confronta al investigador a un proceso de toma de decisiones para optar por aquellas técnicas que sean más apropiadas a los fines de la investigación.

Dicha decisión guarda estrecha relación con la naturaleza del objeto de estudio, con los modelos teóricos empleados para construirlo y con la lógica paradigmática de la que el investigador parte.

Numero de cita	26
Numero de pagina	99
Cita bibliográfica	
Lozada, C., & Betancur S. (21 de Octubre de 2016). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. Revista Ingenierías Universidad de Medellín, 16(31), 99 - 124. Recuperado el 16 de Junio de 2021, de https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5	

Dialnet Buscar Revistas Jotas Congresos Español

La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática

Autores: Camila Lozada Avila, Sirón Betancur Gómez
Localización: Revista de Ingenierías: Universidad de Medellín, ISSN 1692-3324, Vol. 16, N.º. 31, 2017, págs. 97-124
Idioma: español
Títulos paralelos:
 ◦ gamification in higher education: a systematic review

Texto completo (pdf)
Dialnet Métricas: 8 Citas

Resumen
 Español

La gamificación se presenta como alternativa a las estrategias tradicionales del aula, y cada vez es más utilizada en la educación superior (ES). El objetivo de la revisión es conocer cómo en estas áreas de conocimiento, la gamificación ha generado mayor interés en términos de producción bibliográfica y uso: administración y economía, arte y humanidades, ciencias de la salud, ciencias naturales y exactas, ciencias sociales y jurídicas, e ingeniería y arquitectura. Se identificó la participación según los resultados en nueve bases de datos académicas. El área con mayor porcentaje, mediante la escala definida en la metodología, es ingeniería y arquitectura (3,15) mientras que ciencias de la salud obtuvo (0,49). Se evidencia que la gamificación es un área explorada en la ES y que son diferentes las experiencias que ha generado su aplicación. Se recomienda establecer lineamientos para su uso, y estudios de mayor alcance para conocer sus verdaderos efectos en el aprendizaje.

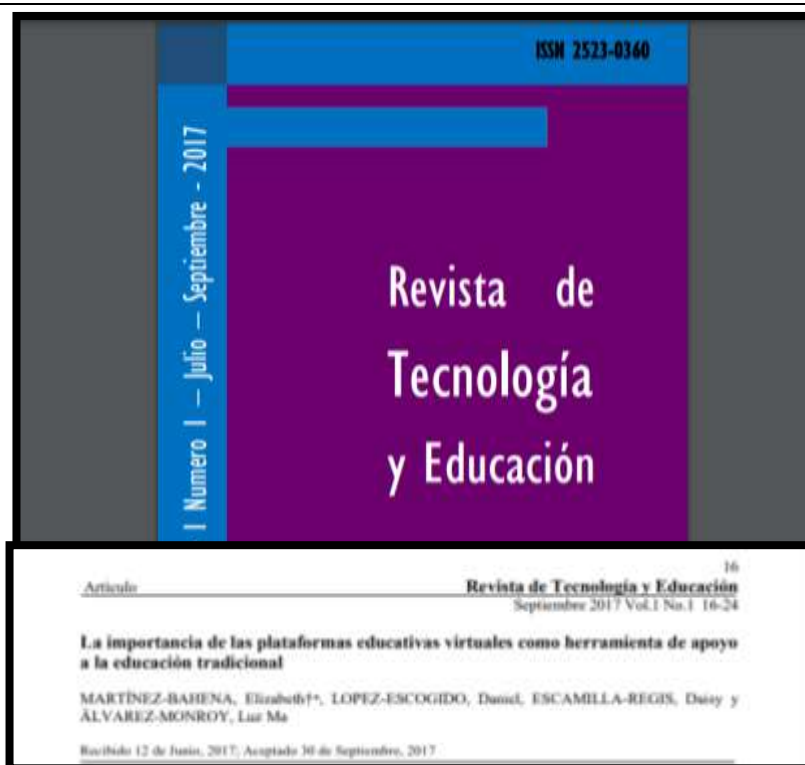
Fundación Dialnet
 Identificarse
 ¿Dónde su contraseña?
 ¿Es nuevo? Regístrate
 Ventajas de registrarse
 Dialnet **plus**
 Facebook
 Twitter
 Ingeniería | Enata

poco y pueden verse afectadas la formación de valores y la adquisición de normas de comportamiento y de métodos de aprendizaje. Por lo anterior, se debe reflexionar sobre estos métodos buscando mayor interacción del estudiante y, como fin último, cumplir con los propósitos formativos asociados a la preparación profesional y a la formación de competencias para una integración positiva a la sociedad del conocimiento [2].

En la educación, la gamificación está ganando un importante lugar, siendo empleada como técnica para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje [3]. El juego es un activador en la atención y surge como alternativa para complementar los esquemas de enseñanza tradicional. Esto último motivó el interés de conocer cómo la gamificación ha sido empleada en la Educación Superior. De igual forma, se identificó que para conocer su uso en dicho ámbito se requiere un abordaje según los diferentes campos de conocimiento que agrupan los saberes, y que son los que definen los programas que se imparten en las instituciones.

Por lo tanto, el objetivo de la revisión es identificar, mediante casos aplicados en las diferentes áreas del conocimiento, cómo la gamificación ha sido empleada en la Educación Superior, así como también conocer mediante cadenas de búsqueda, su

Numero de cita	27
Numero de pagina	17
Cita bibliográfica	
García et al., (Julio a Septiembre de 2017). Los ambientes virtuales en la inclusión educativa de niños con síndrome de Down. Revista de Tecnología y Educación, 1(1), 1-45. Recuperado el 30 de Junio de 2021, de https://www.ecorfan.org/republicofperu/research_journals/Revista_de_Tecnologia_y_Educacion/vol1num1/Revista_de_Tecnolog%C3%ADa_y_Educaci%C3%B3n_V1_N1.pdf#page=23	



deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero" (Teoría del Aprendizaje Significativo, 2017)

Es por ello, que como parte de la implementación de nuevas esquemas de educación, la integración de las Tic's como parte de la misma, ha tomado una gran importancia, ya que son estas herramientas, las que permiten acercar a los alumnos al mundo de conocimiento que se maneja en las redes, y que mejora la adquisición de recursos no sólo teóricos, sino prácticos y actitudinales que promueven generar una formación integral.

Así que, mediante el presente trabajo, se pretende mostrar que, en el caso de la institución que nos ocupa, el implementar el uso de las MOOC en las asignaturas, incrementa el nivel de aptitudes generales en los alumnos, haciéndolos más receptivos a los contenidos y responsables en el cumplimiento de las actividades en tiempo y forma.

sociedad y las ciencias, como verdades acabadas, todo lo cual aparece divorciado de las experiencias y realidades del alumno y su contexto, contenidos representados en el maestro. El contenido curricular es racionalista, académico, apegado a la ciencia y se presenta metafísicamente, sin una lógica interna, en partes aisladas, lo que conlleva a desarrollar un pensamiento empírico, no teórico, de tipo descriptivo." (Pedagogía Docente, 2017)

Es decir, si tomamos en cuenta el hecho de que las generaciones de alumnos se han transformado con el paso del tiempo, también tenemos que entender que el hecho de "solo" enseñar, trae como consecuencia que las personas no generen sus propias opiniones, no produzcan nuevas formas de llevar a cabo los procesos cognitivos y sobre todo, no les surja el interés en proponer nuevo conocimiento, es por ello que, en la actualidad no se puede considerar que la educación, como anteriormente se entendía, cumpla adecuadamente con lo que requiere la sociedad del conocimiento, de la cual formamos parte.

Anexo 12: Memoria Fotografica

Fotografía con el director de la Escuela “Juan Montalvo”



Fotografía con la docente de quinto grado de la Escuela “Juan Montalvo”



Fotografía con la nueva directora encargada de la Escuela “Juan Montalvo”



Fotografías en el taller de capacitación de la propuesta en la Escuela “Juan Montalvo”

