



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

Recurso educativo abierto basado en gamificación para fomentar la participación activa en los estudiantes de la asignatura de lengua y literatura.

**DOTA VERA ANIA JIMABELL
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MORA ESPINOZA VERONICA LIZBETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**Recurso educativo abierto basado en gamificación para fomentar la
participación activa en los estudiantes de la asignatura de lengua y
literatura.**

**DOTA VERA ANIA JIMABELL
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MORA ESPINOZA VERONICA LIZBETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O
INTERVENCIÓN**

**Recurso educativo abierto basado en gamificación para fomentar
la participación activa en los estudiantes de la asignatura de
lengua y literatura.**

**DOTA VERA ANIA JIMABELL
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MORA ESPINOZA VERONICA LIZBETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

VELEZ TORRES EISER OSWALDO

**MACHALA
2022**

Tesis

por Verónica Mora

Fecha de entrega: 04-sep-2022 12:49p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1891976254

Nombre del archivo: PROYECTO_ANVER_DE_TITULACION_FINAL.pdf (669.68K)

Total de palabras: 13177

Total de caracteres: 72299

Tesis

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1 Submitted to Universidad Técnica de Machala 2%
Trabajo del estudiante

2 repositorio.utmachala.edu.ec 1%
Fuente de Internet

3 archive.org <1%
Fuente de Internet

4 biblioteca.ueb.edu.ec <1%
Fuente de Internet

5 es.readkong.com <1%
Fuente de Internet

6 Submitted to Pontificia Universidad Catolica
del Ecuador - PUCE <1%
Trabajo del estudiante

7 (Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino
superior: inovação e qualidade na docência",
Repositório Aberto da Universidade do Porto,
2012. <1%
Publicación

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

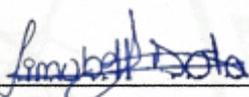
Las que suscriben, DOTA VERA ANIA JIMABELL y MORA ESPINOZA VERONICA LIZBETH, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado Recurso educativo abierto basado en gamificación para fomentar la participación activa en los estudiantes de la asignatura de lengua y literatura., otorgan a la Universidad 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.

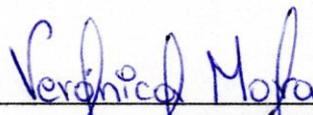
Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

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.



DOTA VERA ANIA JIMABELL

0750561052



MORA ESPINOZA VERONICA LIZBETH

0705573657

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado especialmente a nuestros padres, quienes han sido siempre el motor que nos impulsaron a seguir adelante a lo largo de nuestra etapa de estudio, además, siempre estuvieron con su amor, comprensión y ayuda incondicional para afrontar los retos que se nos presenten en nuestras vidas sin desfallecer en el intento.

De igual manera dedicamos este proyecto a todos nuestros respetuosos docentes, que, con sus sabios conocimientos y paciencia, nos han formado para ser una mejor persona y profesional a lo largo de la vida.

También, a nuestro tutor de tesis que en base a su sabiduría y experiencia ha sabido direccionarnos durante todo el desarrollo de la misma, así mismo, por haber tenido la voluntad de guiarnos y apoyarnos en este lapso de formación, ya que sin su ayuda no se hubiese logrado este trabajo tan importante.

Finalmente, queremos dedicar nuestro proyecto a todas aquellas personas que de alguna u otra manera han contribuido en el logro de esta meta. Les dedicamos este valioso trabajo, por lo que sin ustedes no lo hubiéramos logrado, ya que, nos ha permitido crecer como personas y a su vez, valorar a todos los que estuvieron desde el principio.

No podíamos irnos sin antes decirles gracias por ser quienes son y creer en nosotras.

Ania Jimabell Dota Vera

Verónica Lizbeth Mora Espinoza

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradecemos a Dios por sus bendiciones y habernos permitido tener experiencias inolvidables a lo largo de nuestra etapa universitaria.

Estamos muy agradecidas con nuestros padres que con su amor y educación han forjado en nosotras las personas que somos actualmente, sin ustedes muchos de nuestros logros no los hubiéramos cumplido. Infinitas gracias familia, por depositar su confianza y creer en nuestra capacidad de cumplir todos los objetivos que nos propongamos en la vida.

Siempre, han sido los principales motores que nos incitan a cumplir nuestros sueños, apoyándonos sin esperar nada a cambio, brindándonos cariño y muchas ganas de continuar en el proceso. Gracias a ello, con esfuerzo y dedicación lograron que podamos culminar este proceso exitosamente.

Finalmente, queremos agradecer a todos los Docentes que integran la carrera, quienes nos han enseñado todo lo que sabemos, además con su dedicación y compromiso han aportado a nuestros estudios con su conocimiento preciso a lo largo de nuestro proceso de aprendizaje.

Los admiramos y son nuestro pilar ejemplo de seguir adelante.

Ania Jimabell Dota Vera

Verónica Lizbeth Mora Espinoza

RECURSO EDUCATIVO ABIERTO BASADO EN GAMIFICACIÓN PARA FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN LOS ESTUDIANTES DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA

Autores: Dota Vera Ania Jimabell

Mora Espinoza Verónica Lizbeth

Tutor: Ing. Vélez Torres Eiser Oswaldo, Mg. Sc.

RESUMEN

Actualmente, el manejo de la tecnología en el contexto educativo ha variado continuamente, eso significa una ventaja para la educación, ya que permite a los estudiantes y docentes acoplarse a la nueva era digital. Por esta razón, se ha visto bien en implementar un REA para la creación de entornos lúdicos que sirvan como una estrategia de enseñanza y a su vez, se pueda incorporar elementos de diseño y mecánica de juegos para un mejor ambiente de aprendizaje.

De acuerdo con este análisis, también debemos considerar que un REA basado en gamificación es un espacio virtual dónde se pueden desarrollar contenidos y actividades más amenas a la clase, dado a que los estudiantes y docentes pueden potenciar habilidades y conocimientos autónomos sobre la asignatura.

Por con siguiente, la actual investigación tiene el propósito de presentar un recurso educativo abierto basado en gamificación para fortalecer la participación activa dentro de la asignatura de Lengua y Literatura. Por lo tanto, este trabajo se realizó en el Colegio de Bachillerato “Carmen Mora de Encalada” del Cantón de Pasaje de las Nieves perteneciente a la provincia de El Oro. Así mismo, se presentó el apoyo del docente a cargo del área Lic. Kevin Espinoza y la cooperación de los alumnos del 9no EGB “A”.

Para continuar, la construcción del prototipo ANVER fue realizado mediante la herramienta Genially, debido a que presenta características que ayudan a crear ambientes de aprendizaje de forma ágil, permitiendo así, cumplir satisfactoriamente con las expectativas necesarias acordes a la temática empleada.

Sin embargo, para atraer la atención de los alumnos se empeló una gama de colores convenientes a cada tema de la unidad, y así mismo, se insertó actividades de otras

páginas como fuentes de retroalimentación de los contenidos expuestos de cada clase, entre ellas tenemos las siguientes herramientas tecnológicas interactivas: Educaplay – Wordwall – Padlet y Educandy. En consecuencia, todo el diseño del recurso se basó en una constante planificación, a fin de lograr cumplir con el objetivo previsto del proyecto.

Cabe recalcar, en esta investigación se aplicó los enfoques cuantitativos y cualitativos, los mismos, que nos ayudaron a determinar un mejor valor de los resultados en cuanto a la efectividad y apreciación del recurso. Además de ello, se consideró comentarios positivos que favorecieron al cumplimiento de la propuesta.

En suma, se ha podido determinar que la ejecución de la herramienta ANVER ha logrado sobrepasar las barreras educativas, debido a que, su desarrollo fue sutil y apropiado para mejorar la participación de los estudiantes del 9no EGB “A” en la asignatura de lengua y literatura. Por ello, es fundamental resaltar que su desenvolvimiento escénico creó mayor interacción entre los miembros de la clase y mejoró el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula de estudio.

A continuación, se observará con más detalles cada punto en específico que se redactó para el desarrollo del mismo, a fin de lograr culminar con éxito la construcción del recurso educativo abierto basado en actividades lúdicas dentro del contexto educativo.

Palabras claves: Participación Activa, Lengua y Literatura, Gamificación, ANVER.

ABSTRACT

OPEN EDUCATIONAL RESOURCE BASED ON GAMIFICATION TO PROMOTE ACTIVE PARTICIPATION IN THE STUDENTS OF THE SUBJECT OF LANGUAGE AND LITERATURE

SUMMARY

Nowadays, the management of technology in the educational context has continuously changed, it means an advantage for education system, since it allows students and teachers to adapt to this new digital age. For this reason, it has been seen in good way to implement REA for the creation of playful environments as a teaching strategy and, additionally, design elements and game mechanics can be incorporated for a better learning environment.

According to this analysis, we must also consider that REA based on gamification, which is a virtual space where people can develop content and activities for having an enjoyable class, through them students and teachers can enhance skills and self-determining knowledge about the subject.

Therefore, the current research aims to present an open educational resource based on gamification to reinforce active participation in the subject of Language and Literature. Consequently, this research was carried at "Carmen Mora de Encalada" high school, located in Pasaje de las Nieves town, in El Oro province. Likewise, the support of Kevin Espinoza teacher of the Language and Literature area, with the cooperation of the students of the 9th class "A".

To continue, the construction of the ANVER prototype was made using the Genially tool, due to it presents features that help to create learning environments in an active way, thus, fulfil effectively its necessary expectations according to the topic.

However, in order to attract students' attention, it is used a range of suitable colors to each unit topic, also, activities from other interactive pages were inserted as sources of feedback to the exposed contents of each class, among them we have the following interactive technological tools: Educaplay – Wordwall – Padlet y Educandy. As a result, all the design was based on continuous planning in order to achieve the project's objective.

It should be emphasized that in this research the quantitative and qualitative approaches were applied, which helped to determine a better value of the results in terms of the effectiveness and appreciation of the resource. In addition, positive feedback we have received to fulfillment of the proposal.

In sum, it has been determined that the implementation of the ANVER tool has managed to overcome educational barriers, because, its development was subtle and appropriate to improve the participation of students of the 9th class "A" in the subject of Language and Literature. Hence, it is essential to highlight that their performance created a better interaction between the class members and improved the teaching process learning.

Next up, more detail information of each specific point will be given, with the objective to complete successfully the creation of a new open educational resource based on recreational activities within the educational context.

Key words: Active Participation, Language and Literature, Gamification, ANVER.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	11
CAPÍTULO I.....	12
1. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS	12
1.1 ÁMBITO DE APLICACIÓN: DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO Y HECHOS DE INTERÉS.....	12
1.1.1 Planteamiento del problema de investigación	12
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.	13
1.1.3 Problema central	14
1.1.4 Problemas complementarios	15
1.1.5 Objetivos de investigación.....	15
1.1.5.1 Objetivo General	15
1.1.5.2 Objetivos Específicos	15
1.1.6 Población y muestra.....	15
1.1.6.1 Población.....	15
1.1.6.2 Muestra.....	16
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación	16
1.1.8 Descripción de los participantes	17
1.1.8.1 Primera interacción	17
1.1.8.2 Segunda interacción	18
1.1.9 Características de la investigación	19
1.1.9.1 Enfoque de la investigación	19
1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación	21
1.1.9.3 Método de investigación	22
1.2 Establecimiento de requerimientos.....	23
1.2.1 Descripción de los requerimientos.....	23
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.....	24
1.3.1 Marco Referencial.....	25
1.3.1.1 Referencias conceptuales.	25
CAPÍTULO II.....	31
2. DESARROLLO DEL PROTOTIPO.....	31
2.1 Definición del Prototipo	31
2.2 Fundamentos Teóricos del Prototipo.....	31
2.3 Objetivos del Prototipo.....	32
2.4 Diseño del prototipo	33
2.4.1 Descripción del recurso educativo	34
2.4.2 Metodología del prototipo	36
2.5 Desarrollo del prototipo.....	37
2.6 Experiencia I.....	38
2.6.1 Planeación.....	38
2.6.2 Experimentación	38
2.6.3 Evaluación y Reflexión.....	39
2.7. Experiencia II	42

2.7.1 Planeación.....	42
2.7.2 Experimentación.....	42
2.7.3 Evaluación y Reflexión.....	43
CAPÍTULO III	43
3. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.....	43
3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo.....	43
3.1.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II.....	44
3.1.2 Propuestas futuras de mejora del prototipo.....	54
CONCLUSIONES.....	54
RECOMENDACIONES	55
REFERENCIAS	56
ANEXOS.....	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Estructura de la muestra	18
Tabla 2: Distribución de la muestra.....	18
Tabla 3: Resultados de la evaluación en la experiencia I.....	39
Tabla 4: Pregunta 1.....	44
Tabla 5: Pregunta 2.....	45
Tabla 6: Pregunta 3.....	46
Tabla 7: Pregunta 4.....	47
Tabla 8: Pregunta 5.....	48
Tabla 9: Pregunta 6.....	49
Tabla 10: Pregunta 7.....	50
Tabla 11: Pregunta 8.....	51
Tabla 12: Pregunta 9.....	52
Tabla 13: Pregunta 10.....	53

TABLA DE FIGURAS

Figura 1: Mapa institucional.....	13
Figura 2: Logotipo ANVER	33
Figura 3: Página de inicio del REA	35
Figura 4: Interfaz de la herramienta	35
Figura 5: Incorporación de actividades	36
Figura 6: Modelo ADDIE.....	37
Figura 7: Resultado 1.....	44
Figura 8: Resultado 2.....	45
Figura 9: Resultado 3.....	46
Figura 10: Resultado 4.....	47
Figura 11: Resultado 5.....	48
Figura 12: Resultado 6.....	49
Figura 13: Resultado 7.....	50
Figura 14: Resultado 8.....	51
Figura 15: Resultado 9.....	52
Figura 16: Resultado 10.....	53
Figura 17: Socialización con el docente en la experiencia I.....	60
Figura 18: Encuesta al docente	61
Figura 19: Socialización del REA con los estudiantes en la experiencia II	61
Figura 20: Instrumento de evaluación Pretest	62
Figura 21: Instrumento de evaluación Postest.....	62

INTRODUCCIÓN

Actualmente, la tecnología ha generado mayor impacto en el mundo, debido a que, su avance global muestra las diferentes formas de educar. Este proceso es considerado como aprendizaje investigativo, por el cual, se implementa un recurso educativo abierto basado en la gamificación dentro del aula de clases, con el fin de ayudar a los docentes y estudiantes a tener una mejor enseñanza de calidad.

Al respecto, (Paz Saavedra, Gisbert Cervera, & Usart Rodríguez, 2022) sostienen que el uso de la tecnología ha favorecido satisfactoriamente a los nuevos ambientes de aprendizaje, debido a que, provee herramientas, recursos, plataformas y entornos más interactivos en el sistema educativo. Además, incluye positivamente en el desenvolvimiento de contenidos y actividades innovadoras.

Sin embargo, para lograr cambiar a todas las unidades educativas, era un desafío muy grande para los agentes nativos, ya que muchos de los profesionales educadores no creían necesario actualizar la forma de aprender, por lo tanto, existía un máximo porcentaje dónde se mantenía la educación tradicional como única opción relevante para los jóvenes aprendices.

Sintetizando este párrafo, podemos agregar un factor muy drástico que ocurrió a mediados del año 2019, dado a que, el mundo entero atravesó por una crisis sanitaria global, por lo que, la forma de vida de toda la humanidad se vio en la necesidad de adaptarse y cumplir con los nuevos parámetros educativos. Considerando que no todo fue tan ostento, las posibilidades de utilizar la tecnología para el ámbito académico y laboral crecieron satisfactoriamente, ya que gracias a ello se pudo continuar con la formación pedagógica.

El virus denominado Covid-19, hizo que las instituciones educativas tanto escuelas, colegios y universidades, pasen a formar parte de las clases virtuales para la continua enseñanza, por ende, fue ahí donde los docentes tomaron capacitaciones y buscaron nuevas formas de establecer estrategias para implementar en su aula de clases.

La formación docente influye al perfil pedagógico durante el proceso profesional, debido a que, son quienes tienen la responsabilidad de saber orientar a los alumnos el uso apropiado y manejo de los medios tecnológicos. Además, estas acciones también son

propicias para el educador, ya que, amplía el desarrollo y crecimiento de su dominio profesional. Ferrada et al (2021)

En cambio, (Martín & Rojas, 2020), creen que el compromiso docente puede formarse a través de la incorporación de recursos, ya que la utilización de aquellas herramientas es mucho más compleja y eficiente en el contexto educativo. Por ello, hoy en día estos recursos tecnológicos han creado una nueva experiencia en la enseñanza y el aprendizaje, ya que muchas Plataformas Educativas se dedican al apoyo y la participación efectiva.

De esta manera, se llevó a cabo el desarrollo del presente trabajo investigativo, por lo que, incluye información actualizada que se ha adquirido durante este lapso de ocho semestres, la cual, tiene como finalidad proporcionar un recurso educativo abierto basado en gamificación que promueva la participación activa hacia los estudiantes de 9no Año de Educación Básica “A”, pertenecientes al Colegio de Bachillerato “Carmen Mora de Encalada”, la misma que se encuentra ubicada en la ciudad de Pasaje de las Nieves.

Entonces, para la activación de este proyecto, consideramos que la herramienta Genially cumple con las funcionalidades correctas, ya que cuenta con una interfaz que sirve como guía facilitadora, para la creación de diferentes plantillas educativas en el área de la literatura, además, este recurso también ayuda a fortalecer las destrezas y habilidades de cada participante activo.

Ahora bien, en función al desarrollo de este trabajo, el objetivo principal trata sobre el conocimiento aplicado, es decir se enfatiza el fortalecimiento de la participación activa de los estudiantes para satisfacer sus necesidades y requerimientos tecnológicos.

(Arias-Flores, 2019) manifiestan la importancia que tiene la gamificación dentro del aula de clases, pues dicho recurso garantiza un aprendizaje ameno con técnicas y métodos sutiles para la enseñanza.

Dicho este acontecimiento, en esta investigación teórica, adjunta con el recurso tecnológico de práctica fue nominado ANVER, debido a que, establecemos la propiedad intelectual de la elaboración de este prototipo como prueba de resultado al tema desarrollado.

CAPÍTULO I.

1. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.

1.1.1 Planteamiento del problema de investigación

La enseñanza secundaria “Carmen Mora de Encalada”, es una institución encaminada a la investigación y a la resolución de problemas de interés de toda la comunidad educativa que lo conforman. Además, lidera con excelencia la formación de los jóvenes, ya que busca desarrollar el pensamiento crítico, reflexivo, creativo e investigativo. (Cabrera, 2020).

Haciendo énfasis al presente trabajo metodológico, se ha considerado que los participantes del 9no Año de EGB “A” para la materia de literatura, busca fomentar la participación activa mediante el uso de un recurso educativo abierto basado en gamificación, con el propósito de cumplir una mejor planificación de enseñanza en el aula.

Tomando en cuenta las recomendaciones del docente a cargo del área, manifestó que existe una deficiencia del 30% de los estudiantes que no son participativos, para la cual, se considera despertar el interés y la motivación de los mismos, debido a que, es de suma importancia que todo el alumnado logre un aprendizaje más significativo y de calidad.

Por lo tanto, consideramos flexible el uso de la herramienta Genially como gestor a la participación activa hacia los educandos dentro del ámbito educativo, debido a que, permite la realización de múltiples plantillas con contenido interactivo y dinámicas de juegos empleadas por el docente en tiempo real.

Además, por lo que expresan los autores (Flores-Fernández, C., & Durán Riquelme, A., 2022), es que, existe un gran beneficio entre los académicos al implementar un recurso tecnológico, por lo que la nueva modalidad de estudio impacta al aprendizaje actual y mejora la interacción entre docentes y alumnos.

Según lo enunciado, mediante el uso de estas herramientas y estrategias didácticas, se busca desarrollar junto al estudiante actividades que sirvan de apoyo y construyan su aprendizaje, esto con el fin de generar y organizar tareas activas que pongan en acción al interés de toda la clase. (Adell, 2018).

Con respecto al análisis anterior, podemos decir que la participación activa se caracteriza de manera espontánea, debido a que, en la actualidad los autores intelectuales de la institución, responden a las demandas de los estudiantes, impartiendo clases dinámicas e interactivas, con el fin de ir despertando sus intereses y deseos por aprender.

Para los autores (García Martínez V., Izquierdo J., Aquino Zúñiga S. P., & Silva Payró M. P., 2021) explican lo relevante que podría llegar a ser la socialización de los juegos mecánicos educativos en el aula de clase, pues gracias a ello, el docente y estudiante desarrolla una capacidad innata que plasma en la creatividad de sus trabajos con aptitud y optimismo en base a lo aprendido.

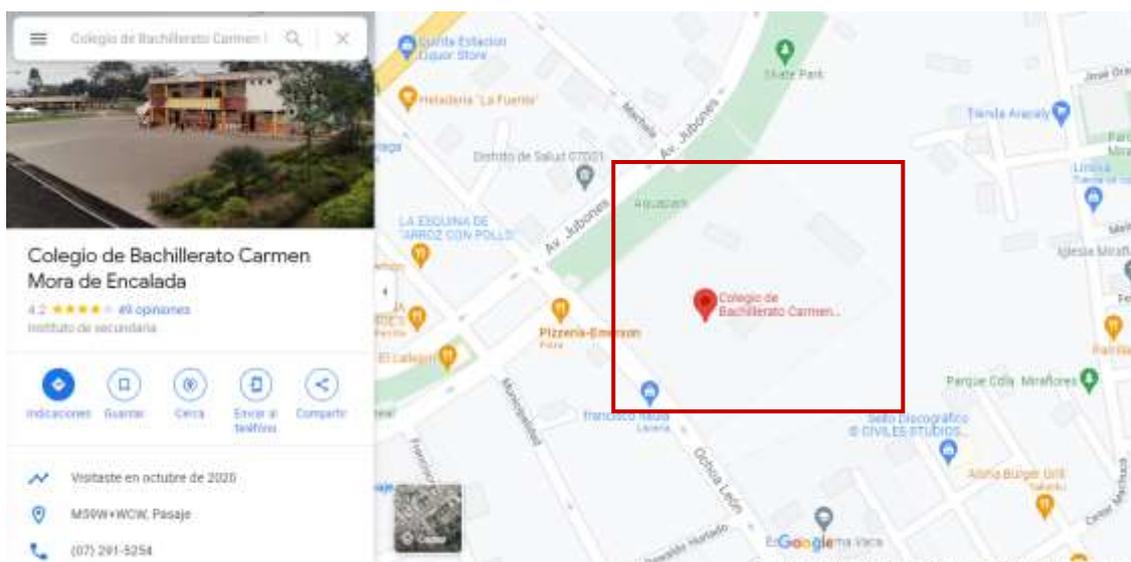
Entonces, es para nosotros concretar qué se debe implementar estas estrategias que nos permitirá erradicar un ambiente de aprendizaje tradicionalista y repetitivo hacia un entorno flexiblemente dinámico, en otras palabras, gracias a estos recursos aumentará la participación de los aprendices en el área de Lengua y Literatura.

1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.

La institución acogida es la secundaria Colegio de Bachillerato “Carmen Mora de Encalada”, el cual, se encuentra ubicado geográficamente de la siguiente manera:

Figura 1

Mapa institucional



Nota. Figura tomada de Google Maps., correspondiente a la ubicación geográfica del Colegio “Carmen Mora de Encalada”.

- **País:** Ecuador
- **Provincia:** El Oro
- **Cantón:** Pasaje
- **Parroquia:** Ochoa León (Matriz)
- **Zona:** Urbana INEC
- **Rector institucional:** Lic. José Flores
- **Calles:** Ochoa León Entre Jubones y Carlos Regalado
- **Código AMIE:** 07H00821
- **Institución:** Colegio de Bachillerato “Carmen Mora de Encalada”
- **Modalidad:** Presencial
- **Régimen escolar:** Costa
- **Docente del área:** Lic. Kevin Espinoza
- **Curso:** Noveno grado
- **Educación:** Hispana

1.1.3 Problema central

Para abordar dicha problemática, la investigación tiene por objeto la contribución del aprendizaje, mediante el uso de un recurso educativo abierto basado en gamificación. De esta manera, podemos decir que, existe una escasa retención de contenidos en los alumnos de noveno curso paralelo “A” hacia la materia de lengua y literatura, por lo que acontece hace pautas hacia la participación dentro del aula de clases, por ende, es necesario buscar estrategias didácticas que ayuden a motivar al estudiante de forma creativa e innovadora.

Entonces, para llevar a cabo la solución de este trabajo, se consideró que el uso de la herramienta Genially es un recurso que otorga oportunidades de aprendizaje, debido a que, favorece a los estudiantes la visibilidad de los contenidos, ya sea de forma síncrona o asíncrona. Por lo tanto, es así como planteamos el problema central en dicha pregunta científica:

¿Cómo influye el uso de un recurso educativo abierto para fomentar la participación activa dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de Noveno Año de Educación Básica del paralelo “A” en la asignatura de lengua y literatura del Colegio de Bachillerato “Carmen Mora de Encalada”?

1.1.4 Problemas complementarios

- ¿Cuáles son las causas por las que los estudiantes de noveno grado demuestran un bajo rendimiento durante su Proceso de enseñanza-aprendizaje de la cátedra de Lengua y Literatura?
- ¿Qué estrategias didácticas utiliza el docente al momento de impartir la clase y motivar a sus estudiantes para que participen activamente en su proceso de aprendizaje?
- ¿Cómo promover la participación activa en los alumnos de Noveno Año de Educación Básica Paralelo “A” del Colegio de Bachillerato “Carmen Mora de Encalada”?

1.1.5 Objetivos de investigación

1.1.5.1 Objetivo General

Fortalecer la participación activa mediante el uso de la herramienta Genially, como recurso educativo abierto para la realización de dinámicas de juegos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos de noveno año de Educación Básica del Paralelo “A”.

1.1.5.2 Objetivos Específicos

- Mejorar el rendimiento educativo mediante la optimización del nivel de participación activa de los alumnos en el proceso educativo.
- Promover al docente un recurso educativo abierto basado en gamificación, con el fin de mantener la motivación de los estudiantes en su aula de clases.
- Implementar la herramienta Genially para mejorar las estrategias didácticas y el fortalecimiento de la participación activa de los estudiantes.

1.1.6 Población y muestra

1.1.6.1 Población

El presente trabajo investigativo está compuesto por un conjunto de personas u objetos que son partícipes en la secundaria de enseñanza “Carmen Mora de Encalada”, debido a que, está conformada por un grupo de 85 docentes y 1675 estudiantes en total.

Dentro de este análisis de estudio, podemos resaltar que, la cantidad de población que abarcan en dicha institución, son un soporte que ayudan a determinar las características de contenido, lugar y tiempo de este proyecto. Por ello, se consideró tomar una medida representativa de la misma para realizar los estudios de esta investigación, en este caso, el objeto destinado está conformado por el educador en la asignatura de Lengua y Literatura y los aprendices del 9no EGB “A”.

Entonces, podemos definir que este método sirve como guía de observación para determinar los pros y en contra que tiene cada uno de los alumnos pertenecientes al 9no año, a su vez, considerando lograr de manera efectiva un mejor ambiente de aprendizaje para ambos sujetos involucrados.

1.1.6.2 Muestra

Los factores más importantes de este proyecto, son los elementos primordiales que representa el muestreo al momento de seleccionar un punto en específico. En este caso, la investigación a realizar fue en la institución Colegio de Bachillerato “Carmen Mora de Encalada” de la ciudad de Pasaje, la cual, está conformada por 1 docente en la materia de lengua y literatura, con un total de 43 estudiantes en el 9no EGB paralelo “A”.

Entonces, podemos decir que, este parámetro forma parte esencial de esta investigación, por lo que, es una herramienta que nos permite obtener conclusiones específicas y resultados eficientes. Además, mediante el muestreo, también podemos analizar la población que se va a estudiar para contabilizar a los estudiantes que tienen ineficacia a la hora de participar en clases.

1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación

Partiendo de la investigación expuesta anteriormente, dentro de estas unidades se ha podido identificar la población que se eligió para la investigación, la cual fue desarrollada en la institución “Carmen Mora de Encalada” hacia los alumnos del Noveno Año de Educación Básica “A”, dónde, se ha visto bien analizar el fortalecimiento de la participación activa y la integración de los Recursos Educativos Abiertos en su proceso de enseñanza - aprendizaje. Dicho de esta manera, los sujetos a analizar son un total de 1675 alumnos, en el cual, se seleccionó la muestra tan solo de un curso que da la sumativa total de 43 participantes.

De manera que, en el objeto de estudio los elementos y la muestra están distribuidos de la siguiente manera:

- Los docentes del noveno grado, en esta cuestión de prioridad en la Asignatura de lengua y literatura, brindan su labor profesional en el Colegio de Bachillerato “Carmen Mora de Encalada”.
- Los alumnos que conforman el 9no EGB, son miembros de la institución educativa Colegio de Bachillerato “Carmen Mora de Encalada”.

Individualizando las unidades de investigación, tenemos tan solo 43 aprendices, la cual se divide por 14 niños y 29 niñas pertenecientes al noveno año de educación básica “A”, por este motivo, se empleó una opción favorable para la opinión y criterios de cada uno de los textos que se reflejan en el recurso educativo.

Tomando en cuenta los criterios del docente de la asignatura, es importante resaltar los beneficios que puede ofrecer la tecnología hoy en día, debido a los factores que proporciona gamificar dentro del aula de clases ya que el uso del mismo le permitirá identificar las falencias y virtudes de cada alumno.

1.1.8 Descripción de los participantes

1.1.8.1 Primera interacción

En relación a la primera interacción de este tema, se empleó todo el universo de la población correspondientes a la investigación con 43 estudiantes existentes, entre Masculino hay 14 y Femenino 29, la cual, ambos géneros participantes son de la institución Colegio de Bachillerato “Carmen Mora de Encalada”.

Por ende, como muestra se contó con la inserción de los educandos que conforman el noveno año EGB “A”, los mismos que son pertenecientes académico 2021-D2, la cual se ha categorizado una gráfica de la siguiente manera:

Tabla 1:

Estructura de la muestra

Estudiantes de Noveno Grado		
Masculino	Femenino	Total
14	29	43

Nota. Esta tabla muestra el total de la población de los estudiantes de noveno “A”.

1.1.8.2 Segunda interacción

En base a la realización de este apartado, se dio paso con la intervención del docente de la asignatura de lengua y literatura de la institución académica Colegio de Bachillerato “Carmen Mora de Encalada”, la misma, que se ha categorizado gráficamente de la siguiente manera:

Tabla 2:

Distribución de la muestra

Docente de la Asignatura de Lengua y literatura	
Docente	Total
1	1

Nota. Esta tabla muestra el total del docente a cargo de la materia de Literatura

En base a la información establecida acorde a la implementación de un recurso educativo abierto basado en gamificación para el fortalecimiento de la participación activa, se ha comprobado que la herramienta Genially, cumple con todos los estándares de aprendizaje establecidos a través de juegos lúdicos, sobre todo hace hincapié a la resolución del problema establecido en la sección literaria.

Cabe recalcar, existe un docente tutor encargado de la asignatura, el cual también forma parte de este desarrollo, debido a que, su participación guía nos ayudará a mejorar la práctica educativa dentro del PEA.

1.1.9 Características de la investigación

Para llevar a cabo las características formadas de esta investigación, primeramente, se ha establecido la aprobación del tema de la propuesta tecnológica aplicada, por lo que, el objetivo de esta teoría busca fortalecer la participación activa hacia los autores involucrados que pertenecen a la institución Colegio de Bachillerato “Carmen Mora de Encalada”.

Sin embargo, al finalizar este proceso, nuestro proyecto investigativo aplicó instrumentos para la recolección de información, la cual, se utiliza para obtener, registrar y analizar datos en tablas estadísticas, las mismas que serán establecidas de manera general, con el fin de visualizar el resultado de la población estudiada, para así, determinar las conclusiones del caso.

1.1.9.1 Enfoque de la investigación

La información generada de este trabajo investigativo, está desarrollado mediante tres enfoques, los cuales, nos ayudarán a determinar mejor los resultados de dicho acontecimiento y a su vez nos sirve para el mejorar de eficacia en la educación. A continuación, se indicarán los conceptos de cada uno de los métodos que se predomina la utilización de metodologías según autores.

Enfoque cuantitativo

La realización sobre los estudios de investigación cuantitativa, hace referencia a dos tipos de variables, ya sea dependientes o independientes, es decir, el análisis de este método determinará el objetivo clave de la población o resultados, por lo tanto, los diseños de este enfoque son descriptivos o experimentales y se establecen mediante un estudio analítico del fenómeno.

Con respecto a la interpretación que realiza (Otero-Ortega, 2018). El método cuantitativo representa estudios muy complejos a la hora de analizar la hipótesis de dicha investigación, puesto a que, mediante esta característica se logra recolectar datos esenciales que sirvan como apoyo a la solución de problemas. Para ello, la finalidad de este enfoque permite verificar, aprobar o rechazar las regularidades que presentan las tablas o gráficas en base al resultado obtenido de la operación.

En resumen, este enfoque, ayuda a determinar los resultados con exactitud de forma contable en base a la finalidad de la presente investigación, por lo tanto, gracias a este método se ha podido determinar la deficiencia y falta de interés que tienen los alumnos del noveno “A” en el aula de clases.

Lo que concluye, buscar una solución para la mejora de los resultados estadísticos, a fin de incluir estrategias que corroboren al problema central de la investigación, y así, llevar a cabo el fortalecimiento de la participación activa en los aprendices.

Enfoque cualitativo

El método cualitativo se refiere a la interpretación de un análisis, porque se encarga de asumir toda la información del fenómeno, debido a que, está compuesta por diferentes contextos ya sea de forma dinámica o compuesta, por ende, este enfoque realiza un estudio profundo y reflexivo para la continua determinación del sujeto a cargo. Lo que significa, declarar patrones de pensamiento crítico y hechos de interés que estén acorde al fortalecimiento de la participación activa de los educandos.

Así mismo, (Nelly Patricia Bautista, 2021), concluyen que el abordaje cualitativo es un enfoque que estudia el contexto actual y natural del fenómeno, es decir, mediante este intérprete, se puede obtener el estudio de las personas implicadas en el análisis.

Entonces, podemos decir que, a través de este enfoque de investigación cualitativa se puede determinar un solo caso de estudio o hecho de interés, debido a que mediante este análisis en particular se desarrolla todo aquello que busca dar soluciones a la idea central de dicha problemática, así es como lo afirma (Nizama Valladolid, 2020).

De acuerdo con esta perspectiva, este enfoque canaliza bien el comportamiento y conocimiento de los alumnos, ya que termina con complejidad las técnicas del contexto a investigar.

(Marquez, Zapata, & Vera, 2019), manifiesta que la investigación cualitativa hace énfasis al planteamiento de suposiciones previas sobre la conducta del sujeto, es decir, las pautas que se reflejan en la observación de eventos o actividades, son interpretaciones que influyen en la obtención de datos. En definitiva, este proceso sirve para reflejar respuestas concretas sobre la adquisición de información de los hechos.

Enfoque mixto

El enfoque mixto es un término donde se relaciona la investigación cuantitativa y cualitativa, debido a que, aquí se desarrolla un análisis profundo dentro del mismo estudio, lo que sirve para recolectar y analizar datos de interés. (Cabrera Pérez & Rosales González, 2017)

Entonces, para considerar a este enfoque mixto como un nuevo método investigativo, es necesario aplicarla dentro del área de literatura, por lo que, así será mucho más sencillo determinar el campo de estudio de la población.

Por esta razón, mediante este método se hace factible patentizar la modificación efectiva de la clase, dado a que, a partir de la adaptación del fenómeno, implica la variación de los enfoques investigativos para una mayor obtención de resultados positivos

1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación

Con base en relación de los resultados de este informe, se ha obtenido la implementación de los métodos cuantitativos y cualitativos, se ha podido determinar que este estudio alcanzó los niveles previstos en esta investigación. Por lo cual se concluye, implementar un recurso educativo abierto basado en gamificación para promover el estudio activo y el interés de los educandos, con el fin de promover estrategias, donde los métodos pedagógicos, didácticos, de contenidos y actividades, serán realizadas en los estudiantes de noveno grado del Colegio de Bachillerato “Carmen Mora de Encalada”.

(Marquez, Zapata, & Vera, 2019) concreta sobre el valor de la investigación exploratoria: “es aplicada en fenómenos que no se han investigado previamente y se tiene el interés de examinar sus características”, es decir, la utilización de un recurso educativo abierto basado en gamificación puede generar mayor impacto hacia los ambientes de aprendizaje.

Dicho esto, se puede resaltar que este estudio presenta características acordes al alcance de la investigación, como puede ser el análisis explicativo o descriptivo lo que determinará el desarrollo al contexto educativo.

Por lo tanto, los investigadores educativos que escogieron el enfoque cuantitativo y cualitativo, pueden utilizar técnicas de observación, encuesta o entrevista, que estén presentes en la línea de investigación, esto permitirá recopilar información sobre el curso de noveno básica, la cual en ese pequeño grupo de muestra, se determinará un análisis para las actividades, y así obtener datos que permitirán usarse a fin de recomendar técnicas específicas o mejorar las estrategias de enseñanza con el objetivo de poder solucionar los problemas planteados.

1.1.9.3 Método de investigación

Mediante este trabajo investigativo, se ha utilizado un método muy factible para lograr evidenciar los diseños del Pretest y Post Test, la cual, procura dar a conocer alternativas para la solución satisfactoria de las partes involucradas, así mismo, en el ámbito educativo la enseñanza y adquisición de conocimientos es vital para los participantes, dado a que les brinda una visión general sobre un tipo aproximado de realidad del tema.

Además, el proyecto a desarrollarse está dirigido al desenvolvimiento de una metodología de investigación mixta, donde, nos enfocamos más en el Método Cuantitativo, debido a que, a los análisis estadísticos recolectados de los estudiantes de noveno “A”. Sin embargo, para evaluar la necesidad de contar con un recurso educativo abierto basado en gamificación en la materia de lengua y literatura, se precisó bien en analizar la herramienta Genially, con el fin de que sirva de utilidad como soporte en el PEA dentro y fuera del aula de clase, permitiendo medir el nivel de desempeño y participación de todos los aprendices.

En la aplicación del método de investigación, realizada de forma presencial, se propuso emplear los siguientes datos:

Pretest: Se aplica antes de llevar a cabo el uso de ANVER como REA basado en gamificación, por lo que, esto encamina a socializar con el tutor de la asignatura de Lengua y Literatura, ya que nos ayudará a tener una idea más clara y concreta sobre los contenidos propuestos para la clase, por ello, mediante una prueba diagnóstico se llegará a conocer el desarrollo de la Participación Activa en los alumnos.

Postest: Se aplicará después de usar el recurso ANVER en el contexto áulico, con el fin de probar que su funcionalidad es correcta para promover el fortalecimiento del aprendizaje como estrategia metodológica interactiva en los participantes de la asignatura de Lengua y Literatura, en otras palabras, se va emplear una encuesta con la finalidad de obtener valores y resultados positivos hacia el avance de la participación activa.

1.2 Establecimiento de requerimientos

Los principales requerimientos sobre este proyecto, es cumplir con los objetivos específicos y complementarios de la investigación, siempre y cuando haciendo énfasis en la materia de Literatura para fomentar hacia los estudiantes una mejor participación en el aula de estudio, permitiendo desarrollar destrezas que les implique interactuar entre sí, y a su vez utilizar la lengua para entablar una interacción social.

Además, para establecer la importancia que brinda la posibilidad de desarrollar destrezas lingüísticas para escuchar, leer, hablar y escribir, el presente trabajo está encaminado a realizar un recurso educativo abierto basado en la gamificación, el cual, le permitirá a los estudiantes de Noveno Grado tener una participación activa más amplia dentro de su aula de clases.

1.2.1 Descripción de los requerimientos

Genially es una herramienta gratuita que tiene como principal objetivo brindar interactividad, gamificación y un diseño atractivo en todas las plantillas que dispone o el diseño que se desea crear, además sirve a todos los docentes como guía para la presentación de contenidos didácticos e interactivos.

Fundación: 2015

Tipo: Sitio Web

Sede Central: Córdoba

Fundadores: Luis García, Juan Rubio y Chema Roldán

Componentes de la Herramienta:

- Presentaciones
- Gamificación

- Imagen Interactiva
- Infografía Vertical
- Infografía Horizontal
- Guías
- Videos Presentaciones
- Dossiers

Requerimientos pedagógicos

- Revisión de los contenidos de las clases.
- Socialización con el docente.
- Participación con los estudiantes.

Requerimientos tecnológicos

- Conexión a internet.
- Dispositivo tecnológico: ordenador, Tablet, celulares
- Compatible con todos los sistemas operativos.

1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer

Un REA es de gran utilidad, debido a que, actualmente influyen mucho en la educación, ya que, al utilizar las Herramientas Educativas ayuda a enriquecer el conocimiento en los alumnos. Por ende, para retener la atención y el interés de los protagonistas del aprendizaje, se considera necesario implementar estrategias que fomenten un papel activo en la asignatura de lengua y literatura.

Sin embargo, para llevar a cabo esta planificación se ha visto bien en incluir la gamificación como foro principal a la enseñanza, debido a que, las actividades que el docente emplea en su aula de clases crea un mejor desempeño académico en los alumnos de noveno año de educación básica “A”.

Por ello, consideramos que Genially es la herramienta adecuada para realizar una presentación guía muy dinámica, además de que permite incorporar contenidos multimedia e interactuar con los demás usuarios que tengan acceso a internet. De esta forma, se puede estimular la participación de los estudiantes y obtener un mejor resultado en la práctica.

Es importante destacar que la herramienta Genially, incorpora diversas funciones y a su vez plantillas predefinidas en la cual es posible la edición de textos, gráficos, entre otros e incluso se pueden crear presentaciones de la clase ayudando a los docentes a presentar sus contenidos de forma dinámica e interactiva, beneficiando a los estudiantes a captar mejor la información e interesarse más en el tema planteado.

Una vez que se concluyó con el trabajo, la herramienta permite compartirlo en las redes sociales, correo electrónico, página web o plataforma virtual, pero sobre todo es un recurso que puede estar alojado en la internet de manera reutilizable, por lo que, beneficia a las demás personas a usar nuestro contenido con fines académicos.

Por ende, este recurso puede servir a los demás espectadores, ya que permite la opción de habilitar nuestro contenido de manera reutilizable y así las personas interesadas interactúan bajo nuestro propio criterio, pero lo más importante de esta herramienta, es que se encuentra disponible a través de cualquier dispositivo tecnológico, como una PC, teléfonos inteligentes o tabletas.

1.3.1 Marco Referencial

1.3.1.1 Referencias conceptuales.

Desde el ámbito educativo se puede encontrar diferentes tipos de estrategias, por lo que resulta importante tomar en cuenta las referencias del marco conceptual que se presentan en este trabajo investigativo, ya que resalta la importancia de la participación activa en los estudiantes de 9no EGB “A” del Colegio de Bachillerato “Carmen Mora de Encalada”. Sin embargo, para una mejor comprensión de este análisis, se ha visto bien en implementar una serie de lineamientos previos y conocimientos en referencia al desarrollo y la utilización de Genially como recurso educativo abierto hacia la materia de Lengua y Literatura.

Tomando en cuenta el aporte que realiza (Litwin, 2022), es importante reconocer los estudios de dichas prácticas, debido a que este tema analiza el crecimiento de la enseñanza. En otras palabras, la construcción de esta experiencia se lleva a cabo dentro de una institución, la cual forma parte de brindar una mejor educación y da iniciativa a la solución de nuevos ambientes de aprendizaje.

Recurso Educativo Abierto

Un entorno educativo abierto o como sus siglas lo describen (REA), son materiales interactivos didácticos de aprendizaje que ayudan al docente a presentar sus contenidos de enseñanza de forma flexible y dinámica. Por lo tanto, el beneficio que ofrece este recurso es por su forma sencilla y de fácil acceso, ya que se encuentra en el dominio público, dado a el contexto que se publica, se considera como licencia de propiedad intelectual gratuita.

Sin embargo, es importante considerar que cuando disponemos de un REA, todos los programas y contenidos que se encuentran dentro del mismo, también se puede visualizar e interactuar bajo cualquier dispositivo electrónico, pero para mayor facilidad a su uso, se recomienda emplear el trabajo mediante un ordenador, ya que genera el desarrollo de nuevos conocimientos y habilidades. En definitiva, un recurso educativo abierto, destaca el contenido digital acorde a la temática que el docente crea conveniente para motivar a sus alumnos hacia la investigación y el autoaprendizaje.

(UNESCO, 2021), señala el uso de un REA como afiche ejemplar para la enseñanza actual, debido a que, su acceso al hardware y software, hace similitud a los desafíos que se presentan hoy en día con la tecnología. Por lo tanto, es fundamental que todos los administrativos educativos hagan hincapié en la adaptación de estos nuevos escenarios pedagógicos, a fin de generar mayores oportunidades hacia el proceso de aprendizaje.

Además, en generación a los agentes nativos digitales, se considera emplear una educación de calidad que contribuya al desarrollo social, económico y cultural hacia un nuevo enfoque, con el fin de promover el diálogo y respeto hacia el entorno de aprendizaje. Entonces, podemos decir que un REA cumple con esas ofertas académicas, ya que ofrece oportunidades hacia el intercambio de conocimientos y aumento de capacidades intelectuales.

Por otro lado, (Soledad, 2018), señala que la educación abierta se basa en el concepto de conocimiento libre y se inspira en el movimiento del software con licencia gratuita, los mismos que benefician los principios que se destacan de fácil uso y la distribución sin limitación alguna, a fin de obtener apoyo a la concepción de los recursos educativos abiertos en el ámbito académico.

Para (Guerrero Hernández, 2019), conceptualizan la educación abierta como función hacia los modelos pedagógicos, debido a que, comparten la evolución de destrezas y desempeño en el entorno educativo, por ello, en cualquier momento, el aprendizaje facilitará el acceso a la enseñanza para todos aquellos que tienen deseos por adquirir conocimientos y avanzar hacia el logro de oportunidades correspondientes a la distancia.

Gamificación en la Educación

Hace unas décadas atrás, la educación a distancia no era una opción relevante para generar conocimientos, debido a que, la forma de enseñar no era tan variada como lo es ahora, y es por ello, que hoy en día se han presentado una gama de opciones favorables hacia el aprendizaje.

Se considera entonces, que la inserción de las TIC son herramientas que ayudan a desarrollar un mejor control sobre los contenidos y actividades, por lo tanto, son procedimientos que sirven como estrategia de gamificación dentro del aula de clases, ya que permite comprometer al estudiante a una acción más intuitiva. (Rodríguez, 2018).

Por lo tanto, la implementación de juegos interactivos en el ámbito educativo, han ayudado de forma muy simultánea a sobrepasar los límites a la hora de aprender, dado a que, la aparición de la educación virtual o como muchos intérpretes lo mencionan “e-learning”, es un modo dónde se adapta al espacio y tiempo y crea un mejor proceso de enseñanza hacia los educandos.

Sin embargo, si tomamos en cuenta las nuevas exigencias y los nuevos retos que nos ofrece la educación, es esencial enfocarnos hacia un escenario ideal para nuestros aprendices, debido a que, el desarrollo del proceso académico, está en constante creación de contenidos gamificados, por lo que, se debe considerar muy elemental las funcionalidades del proceso escolar, ya que su contribución es de forma efectiva para la enseñanza.

Un pequeño análisis del entorno virtual, son todos aquellos factores que le permite desempeñar al estudiante al momento de interactuar en su aula de clases con los demás compañeros, debido a que, la comunicación que establece con los otros autores, sirve para formar su intelecto y mejorar su rendimiento académico.

De esta manera, se puede determinar que la gamificación en la educación, es de mucho éxito a medida que el docente la implementa adecuadamente en su ámbito de estudio, ya que propicia al estudiante aprender bajo un ritmo de motivación e interés en la clase. En otras palabras, estos escenarios sirven para presentar contenidos muy versátiles acorde a la actualidad, entre ellas tenemos una serie de elementos que se logra tomar en cuenta para gamificar en el aula.

(Torres, 2022) establece algunas características de Gamificación, que influyen en los ambientes de aprendizaje las cuales tenemos:

- **Base del juego:** Son las instrucciones que el alumno puede encontrar a la hora de interactuar con la clase, aquí, se transmite el reto y la motivación del juego.
- **Mecánica:** Se presentan los niveles o insignias que puede generar el estudiante cuando está participando dentro del producto.
- **Estética:** Es el ambiente dónde el alumno va a competir con sus demás compañeros, con el fin de llegar a la meta
- **Idea del juego:** Son los personajes animados y el contexto por el cual el estudiante va a desarrollar los conocimientos adquiridos.
- **Conexión juego-jugador:** El docente lleva el control del juego para que todos sus aprendices jueguen bajo el mismo ritmo de aprendizaje.
- **Jugadores:** Son todos los alumnos involucrados para que desarrollen la actividad prevista por el tutor a cargo.
- **Motivación:** Presenta desafíos o puntos extras cuando el alumno responde rápido y correctamente a la pregunta formulada.
- **Promover el aprendizaje:** La asignación de puntos puede incorporar métodos que ayuden a fortalecer la participación activa mediante la creación de juegos lúdicos.
- **Resolución de problemas:** Es el desenlace estructurado del estudiante participante, o sea el propósito de ganar antes que sus demás compañeros.

Desde otro punto de vista, la gamificación tiene que ver con la aplicación de videojuegos lúdicos en torno a las actividades y contenidos propuestos por parte del docente ya sea de forma interactiva o flexible, para que sus alumnos participen efectivamente y obtengan un mejor aprendizaje. (Prieto Andreu, 2020).

Incluir recursos basados en gamificación, se debe al diseño de tareas y actividades que están a la predisposición de todos los usuarios, esto significa, emplear un aprendizaje que fomente la motivación en los participantes. (González, 2019) analiza el juego áulico como factor susceptible para la vida cotidiana, ya que traslada las emociones positivas en el entorno educativo y hace que los alumnos y docentes implicados, puedan desarrollar mayormente sus habilidades dentro de la interacción del juego. (Jofré, 2018).

Para (Janio Jadán-Guerrero, 2018) nos indica que las actividades basadas en juegos, son excelentes mecanismos para propiciar una mejor participación activa en el aula, por ende, la educación afronta a emplear nuevas metodologías que intuyen al crecimiento del proceso de enseñanza, siendo así, un ejemplo a seguir para todos los demás educadores que se niegan a cambiar su psicología tradicional,

Tal y como lo señala (Vargas-Murillo, 2020) la gamificación se orienta a las mecánicas de juegos, como puede ser: las competencias, premios, niveles, metas y entre otras similitudes, por lo tanto, la estrecha relación que abarca estas características hacia la educación, es la forma por la que cambia los contenidos y actividades de clase en contextos lúdicos interactivos.

Por otra parte, la autora (Rojas, 2017) también nos menciona sobre los elementos del diseño de juegos, es decir, se refiere a que la información breve que el docente debe emplear en los recursos de apoyo, para que los alumnos mantengan el interés por aprender y arriesgarse a jugar el nuevo método estratégico pedagógico que se presenta actualmente en el ámbito educativo.

Si bien es cierto, muchos especialistas toman la iniciativa de impartir sus clases basadas en gamificación, dado a que, emplea la posibilidad de dinamizar en el proceso de formación adjunto con sus aprendices, debido a la satisfacción que se rescata en los entornos virtuales. Entonces, es así como el docente logra cumplir con sus criterios de desempeño, ya que, mediante esta técnica, aparte de desarrollar competencias tecnológicas acordes a su enseñanza, el estudiante también adquiere la función de seguir aprendiendo y participar continuamente en el aula de clases.

Participación Activa

La participación activa hace hincapié al desarrollo de la formación del estudiante, debido a que, mediante su incorporación en el aula de clases, logra un aprendizaje

significativo y de calidad. Por lo tanto, para lograr a plenitud lo antes dicho, es necesario que el docente recree su ambiente de enseñanza, con el fin de aumentar el interés de sus educandos y a la vez le permita adquirir destrezas y habilidades en torno a lo antes explicado.

(Marquez, Zapata, & Vera, 2019) “señala que la participación activa es cuando el estudiante aprende en forma activa: adquiriendo, organizando y aplicando significativamente conocimientos e involucrándose en actividades de aprendizaje que promueven la reelaboración y la interacción de los contenidos previos de la clase” (p. 135).

Tomando en cuenta el análisis del párrafo anterior, podemos decir que la participación activa permite al docente observar el nivel de interacción que tiene el estudiante dentro del aula de estudio. Por ello, para que todos los aprendices corroboren, es importante cambiar simultáneamente las estrategias de enseñanza, para así, abarcar con facilidad la motivación hacia la asignatura en explicación.

Participación activa en el proceso de enseñanza – aprendizaje

Acorde al desarrollo de la investigación, una de las variables más importantes que se ha presentado en esta línea de investigación es sobre la participación activa en el contexto áulico, debido a que juega un rol fundamental en el PEA. Además, genera la fatalidad de poner en práctica herramientas tecnológicas que ayuden a los docentes y estudiantes a ser competentes de su propio conocimiento.

Sin embargo, para motivar al alumnado, a lo mejor en otros tiempos podría ser una tarea muy difícil, pero gracias a los cambios pedagógicos actuales, es muy sencillo despertar el interés de los estudiantes, ya que, por voluntad propia, se adapta al rol participativo, con el fin de generar mayor rendimiento académico.

(Santander, 2021) hace referencia a esto expresando lo siguiente:

Al hablar de motivación, se recrea un espacio para la participación, debido a que genera un mejor entorno académico de un mejor, en otro significativo, incentiva el deseo por aprender y descubrir en el aula un ambiente agradable de dinamismo e interacción hacia las diferentes diversidades durante el proceso educativo. (párr. 7).

Incluir y otorgar un papel activo al estudiante en el desarrollo de su autoconocimiento, es necesario, por lo que así, puede expresar sus opiniones y compartir sus ideas con el resto de la clase, en otras palabras, para que el autor principal de este entorno se vea crucial en la adquisición de enseñanza, se necesita orientar las nuevas formas de aprender, para que aumente su colaboración mediante un recurso educativo abierto basado en gamificación.

Entonces, podemos concluir que, es muy importante tomar en cuenta la participación, ya que así, el estudiante puede generar con eficacia el desarrollo de destrezas y habilidades.

CAPÍTULO II.

2. DESARROLLO DEL PROTOTIPO.

2.1 Definición del Prototipo

La construcción de ANVER fue desarrollado en torno al objetivo de brindar un recurso educativo abierto basado en la gamificación dentro de la herramienta Genially, para que a su vez sirva como medio al fortalecimiento de la participación activa en los jóvenes aprendices, ya sea por medio de la presentación de contenidos o actividades didácticas e interactivas.

Por lo tanto, para llevar a cabo la ejecución del prototipo, se ha visto bien en analizar la asignatura de Lengua y Literatura, debido a que, la materia tiene como principal objetivo fomentar la comunicación y participación de los educandos, es por ello que se pretende desarrollar destrezas y habilidades hacia los estudiantes de Noveno “A”, dado a que son muy necesarias para comprender mensajes lingüísticos en distintas ocasiones que se presenten la comunicación.

2.2 Fundamentos Teóricos del Prototipo

De acuerdo con (Pisabarro Marrón, Alma María | Vivaracho Pascual, Carlos Enrique, 2017) interpretan que la gamificación es un entorno de aprendizaje muy versátil para las personas, debido a que juegan con su intelecto a fin de conseguir la meta deseada. Cabe recalcar que es un proceso o estrategia, en el cuál se implementa otro tipo de recursos tecnológicos lúdicos para mejorar el PEA, permitiendo a los estudiantes aprender

de manera interactiva, además es una herramienta útil que facilita al docente a presentar sus contenidos dinámicos.

Por lo tanto, la incorporación de las nuevas tecnologías en el transcurso de los últimos años, han generado un sin número de cambios en diversos aspectos sociales, pero sobre todo ha revolucionado el sistema educativo. A partir de lo expuesto, el autor nos menciona que la enseñanza tradicional no genera gran aporte en el aprendizaje de los estudiantes, por lo que, plantea utilizar la gamificación para el mejoramiento de la motivación y participación del mismo, ya que esto simboliza mayor interés hacia los aprendices. (Villarreal, 2022)

Además de ello, la implementación de un recurso educativo abierto basado en gamificación, permite al docente responder a las diferentes necesidades o dificultades que se presentan en el aula, dicha estrategia brinda la oportunidad de generar mayor compromiso a los alumnos a la hora de participar activamente dentro de su aula de estudio.

Según el intérprete de los autores (Martínez & Carrillo-García, 2018) motivar al alumno es necesario, dado a que de esa forma puede aprender simultáneamente y a su vez se adapta a los nuevos cambios educativos que se presenta en el aula de clases.

Expresado de otra manera, tomando un ejemplo en base a un juego de roles, los educandos se ajustan a las reglas que determina el prototipo, de modo que, tienen la libertad para interactuar respondiendo las actividades incorporadas en el recurso las veces que sean necesarias y logren un buen entendimiento del tema, entonces, así mismo podemos relacionar la educación en gamificación ya que actualmente es considerado como un aprendizaje activo que potencia la interacción social del alumnado.

2.3 Objetivos del Prototipo

General

Utilizar un recurso educativo abierto basado en la gamificación mediante la herramienta Genially para fortalecer la participación activa de la asignatura de lengua y literatura de los alumnos de 9no EGB del Colegio de Bachillerato “Carmen Mora de Encalada”.

Específicos

- Examinar las distintas herramientas tecnológicas que utiliza el docente para dinamizar sus clases.
- Implementar ANVER como recurso educativo abierto para mejorar la participación activa de los estudiantes.
- Evaluar la validez del prototipo por medio de un instrumento de obtención y evaluación de los resultados.

2.4. Diseño del prototipo

Para dar inicio al diseño del producto, primeramente, se procedió a la creación del recurso educativo, dónde se tomó en consideración el uso de la herramienta Canva para la realización del logo que fue denominado ANVER.

Posteriormente, también se utilizó Genially como nuestro prototipo principal, debido a que, mediante ella se pudo implementar los respectivos contenidos y actividades de gamificación, a fin de promover la participación activa en la asignatura de lengua y literatura.

Figura 1:

Logotipo ANVER



Nota. La presente imagen representa el logo de nuestro REA basado en gamificación.

Herramientas de desarrollo

Para llevar a cabo la construcción del presente REA denominado ANVER se utilizó las siguientes herramientas:

- **YouTube:** Es un sitio web que permite compartir videos de todo tipo en internet, en base al prototipo posibilita incorporar videos educativos de interés de todos los estudiantes.
- **Educaplay:** Es un recurso mediante el cual se puede crear actividades educativas mediante crucigramas, sopas de letras, adivinanzas, entre otras.
- **Padlet:** Es una pizarra interactiva, en la cual los docentes pueden compartir a sus estudiantes para que coloquen opinión sobre un tema en cuestión.
- **Wordwall:** Es una herramienta interactiva que permite al docente desarrollar actividades dinámicas con plantillas dinámicas y flexibles.
- **Educandy:** Es una página en línea que sirve para diseñar juegos interactivos en tan poco tiempo, además de su fácil acceso, permite crear y compartir actividades educativas de forma muy sencilla.

2.4.1 Descripción del recurso educativo

Como ya se mencionó anteriormente, el prototipo fue realizado con la ayuda de la herramienta Genially, debido a que, dentro de este recurso se pudo realizar presentaciones didácticas e interactivas hacia los estudiantes, la cual ayudó a captar el interés de los aprendices, facilitando un atractivo diseño y ambiente educativo abierto gamificado.

Escenarios

Las plantillas que nos ofrece Genially, son escenarios educativos que brindan mayor flexibilidad a la hora de agregar contenidos, debido a que, se puede utilizar diferentes modelos de presentaciones interactivas para el desarrollo de la clase, así mismo, también permite realizar actividades de retroalimentación o evaluación, esto con el fin de facilitar al docente guía a determinar el nivel de aprendizaje en los estudiantes.

Sin embargo, dentro de esta herramienta se adecuó la incorporación de vídeos enlazados desde YouTube, a fin de proporcionar conocimientos extras, por otra parte, se ha visto bien en implementar imágenes realizadas desde google como presentación del tema de la clase y finalmente, las actividades que fueron desarrolladas en base a la explicación del docente.

Cabe recalcar que, el desarrollo del contenido no envía direcciones a otras páginas, por lo que todo se guarda y se puede observar dentro de la misma herramienta.

Figura 2:

Página de inicio del REA



Nota. Página de inicio del recurso, en el cual presenta un video de cómo usar Genially.

Figura 3:

Interfaz de la herramienta



Nota. Páginas de los contenidos y actividades del recurso educativo abierto.

Figura 4:

Incorporación de actividades



Nota. Incorporación de una actividad de Wordwall en el recurso basado en gamificación.

2.4.2 Metodología del prototipo

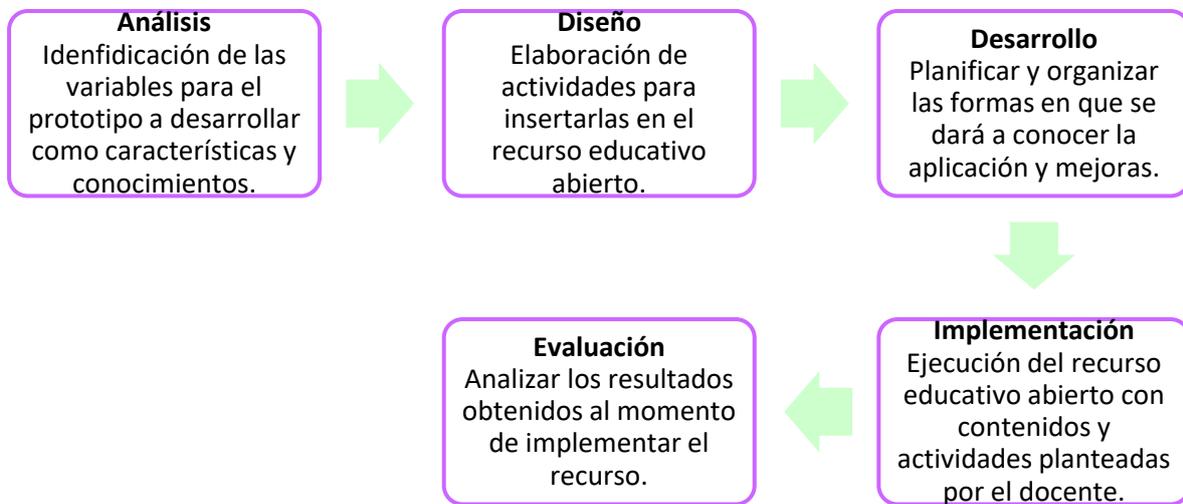
En presencia de la necesidad de buscar un modelo que permita mejorar la participación activa en el proceso académico de la asignatura de Lengua y Literatura, se procedió de acuerdo al estándar de enseñanza del modelo ADDIE, debido a que, es un sistema de diseño en el cual se contemplan los siguientes pasos o etapas: analizar, diseñar, desarrollar, implementar y evaluar.

Dentro de esta metodología es importante identificar todas las variables que se va a considerar para el diseño del prototipo, es decir, tomar en cuenta los aspectos importantes como características y todos aquellos recursos que dispone llevar a cabo su funcionamiento.

Teniendo en consideración que se va a realizar, se procede a diseñar el prototipo, en la fase de diseño en modelo ADDIE, debido a que, se establece los objetivos generales y específicos que harán posible alcanzar la participación activa de los estudiantes, de modo que, las fases de la investigación que se ejecutarán secuencialmente son las siguientes:

Figura 5:

Modelo ADDIE



Nota. La presente figura muestra el modelo ADDIE.

Por lo tanto, se puede concluir que la retroalimentación es una de las etapas finales, debido a que se organizan los datos e información recopilada para poder identificar las debilidades del recurso y poder trabajar en la mejora de la presentación y funcionamiento.

2.5 Desarrollo del prototipo

Las diferentes fases del desarrollo del recurso educativo abierto “Genially”, se las detalla a continuación:

Fase 1:

Para poder dar inicio al diseño del prototipo se realizó una observación de la participación activa de los estudiantes de Noveno grado en el Colegio de Bachillerato “Carmen Mora de Encalada”, los cuales, presentan poca interacción en la materia de Lengua y Literatura. Denotando que entre los aspectos más relevantes están:

- Falta de dominio de los diferentes recursos didácticos tecnológicos propuestos en su proceso académico.
- Escasa utilización de herramientas educativas para dinamizar las clases y fomentar la participación activa de los estudiantes.

- Desconocimiento sobre los nuevos ambientes de aprendizaje virtual y recursos que fortalezcan su labor docente en el aula.

2.6 Experiencia I

2.6.1 Planeación

En cuanto a la elaboración de este parámetro, tenemos en cuenta que la primera interpretación del prototipo creado en la herramienta Genially como recurso educativo abierto basado en gamificación, se realizó mediante la guía del Licenciado Kevin Espinoza, docente de la asignatura de lengua y literatura del 9no EGB “A” del colegio Carmen Mora de Encalada. Para la visualización del funcionamiento de este trabajo, se indicó al tutor a cargo que los contenidos agregados son acordes a los temas de la planificación de cada unidad.

Hecho este análisis, en base a la entrevista realizada al docente, se logró determinar ciertas características para el mejoramiento del recurso educativo abierto.

2.6.2 Experimentación

Para indicar la parte de esta investigación, primeramente, se llevó a cabo una reunión de forma presencial en la institución, dónde se procedió a la explicación de cómo fue el desarrollo del recurso educativo abierto y los objetivos que se definieron para el cumplimiento del mismo.

A partir de ello, se indicó la interfaz que presenta la herramienta Genially y sus funcionalidades específicas para el campo educativo, también se explicó el motivo por el cual nuestro prototipo se denomina ANVER, dado a que el logo nos representa como autoras. Así mismo, mediante los beneficios que nos brinda este recurso, se pudo desarrollar estrategias didácticas para transmitir contenidos científicos, e implementar actividades interactivas, ya que uno de los objetivos a cumplir incluye la gamificación.

Luego de este apartado, se dio un tiempo prudente al docente para que pueda explorar en la herramienta Genially, debido a que el prototipo tiene la opción de ser un recurso reutilizable, en el cual se puede cambiar, modificar o insertar contenidos acordes a los temas propuestos del área de lengua y literatura.

Por último, en esta etapa se aplicó una encuesta que permitió realizar una observación y recolectar todos los datos sobre la Experiencia obtenida del maestro.

2.6.3 Evaluación y Reflexión

Evaluación

Ante la determinación del recurso educativo abierto basado en gamificación, la cual se ha denominado ANVER, fue evaluado con efectividad dentro de la experiencia 1, debido a que se aplicó el instrumento correspondiente para la recolección de datos, el mismo que mediante la herramienta de Google Forms, se elaboró una encuesta con base a 10 preguntas acorde a la construcción del prototipo.

Tabla 3:

Resultados de la evaluación en la experiencia I

Ítem	Enunciado	Respuesta	Análisis
1	¿Con que frecuencia usted como docente implementa recursos educativos tecnológicos para fortalecer su labor académica en el aula de clase?	Siempre	Mediante este ítem, se puede evidenciar que el docente siempre integra recursos tecnológicos educativos para mejorar su proceso de enseñanza en el aula.
2	Desde su perspectiva. ¿Cree usted que la utilización de recursos educativos abiertos basados en gamificación, sirven como apoyo didáctico en los procesos de enseñanza aprendizaje?	Siempre	En los siguientes datos, el docente considera que siempre es bueno cambiar de metodologías para atraer el interés de los alumnos, por lo tanto, un REA con gamificación es una excelente opción.
3	¿Está usted de acuerdo que la herramienta Genially atrae el interés y mejora la participación activa de los estudiantes?	De acuerdo	A través de este análisis, se pudo evidenciar que el docente está de acuerdo que la herramienta Genially es un recurso muy interactivo.

4	¿Cuál de los siguientes recursos de gamificación ha puesto usted en práctica dentro del aula de estudio?	Quizizz Educaplay Kahoot Wordwall Mentimeter	Mediante este ítem, el docente manifestó su experiencia con varios recursos de gamificación, las cuáles, le ayudan a fortalecer la participación de los alumnos.
5	Bajo su criterio personal. ¿Qué porcentaje le brinda usted al rendimiento de la herramienta Genially, como gestor de contenidos y actividades en el área de lengua y literatura?	70% al 80%	En los siguientes datos, el docente resalta que la herramienta Genially es apta de un 70% a 80% para la creación de contenidos y actividad en la asignatura de Lengua y Literatura.
6	¿Está usted conforme sobre la finalidad que otorga este recurso en el ámbito educativo?	Satisfecho	A través de este análisis, el docente estuvo satisfecho con las funcionalidades que presenta este recurso en la educación.
7	Mediante la práctica. ¿Cómo le resultó a usted el acceso y el uso del prototipo ANVER?	Normal	Mediante este ítem, el docente valoró el acceso de este recurso como “normal”, debido a que, anteriormente ya ha utilizado esta herramienta.
8	¿Considera usted que la información proporcionada en el prototipo ANVER cumple con los objetivos establecidos para el área de lengua y literatura?	De acuerdo	En los siguientes datos, el docente estuvo de acuerdo con que el prototipo ANVER si cumple con los objetivos propuestos, lo cual se debe a la facilidad que presenta esta herramienta.
9	En una escala del 1 al 5. ¿Cuánto consideraría usted que fue de su agrado el prototipo ANVER?	5	A través de este análisis, el docente dio un voto favorable denominado como excelente al uso del recurso ANVER como gestor de contenidos y actividades para fortalecer la participación de los alumnos.

10	Por favor, agregue una recomendación para mejorar el recurso educativo Genially.	Presentar una pequeña guía sobre la aplicación.	El siguiente ítem planteaba una pregunta abierta en la que el profesor recomendaba incluir un pequeño tutorial sobre cómo utilizar la herramienta Genially.
MEJORAS A REALIZAR:			
<p>Revisando la encuesta de forma general, se ha podido determinar un análisis completo al instrumento de recolección de datos, dónde se logró identificar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar una pequeña guía sobre el manejo de la aplicación, con el fin de que los alumnos no presenten inconvenientes al momento de acceder a la herramienta Genially, y así todos los usuarios puedan tener a la disposición los contenidos y actividades fácilmente de la asignatura de lengua y literatura. 			

Nota. La tabla de resultados de la encuesta realizada al profesor de lengua y literatura del noveno grado, la experiencia de I.

Reflexión

En cuanto a la observación de este estudio, se pudo concretar los resultados que se aplicaron en la encuesta hacia el docente a cargo de la experiencia 1. Aquí, se logró determinar un análisis concreto sobre la accesibilidad y manejo que tiene el tutor del área acerca de la tecnología, lo que nos beneficia hacer uso de ANVER, es por ello que no se encontró impedimentos para poder desarrollar, usar y realizar las actividades que se encuentran en el recurso educativo abierto.

Además, se identificó comentarios hacia el recurso ya mencionado, entre los cuales tenemos los siguientes:

- Aprender con ANVER es muy divertido.
- Los contenidos interactivos atraen el interés de los estudiantes.
- Las actividades de gamificación permiten fortalecer la participación.

2.7. Experiencia II

2.7.1 Planeación

En la realización de este punto a seguir, se planea efectuar una segunda intervención con las mejoras correspondientes hacia el recurso ANVER, el mismo, dónde se dio la participación del docente en su primera sesión determinada experiencia I. Seguidamente se concretó con el tutor el día para la presentación de la herramienta con los alumnos de noveno año básico “A” de manera presencial, mostrando así, el funcionamiento de sus contenidos y actividades incorporadas.

Fuera de ello, está faceta se concretará el día jueves 11 de agosto del 2022, a las 10 am dentro de la institución, dónde se podrá explorar este recurso con los 43 alumnos y así mismo realizar el pretest y el postest de nuestra investigación.

2.7.2 Experimentación.

A continuación, se detallará un breve resumen sobre la segunda intervención que se realizó en la institución acogida de forma presencial, dado a que el recurso ANVER, busca brindar un mejor ambiente de aprendizaje mediante la creación de juegos educativos que a su vez se transforma en una estrategia lúdica para una enseñanza de calidad.

En cuanto a la exploración con los estudiantes, se presentó una pequeña encuesta sobre si alguna vez ha practicado o utilizado recursos tecnológicos en su ámbito de estudio. Esta parte se debió a la elaboración del Pretest como modelo de anticipación para evaluar un mejor resultado.

Seguidamente se puso en práctica todo el recurso junto a los alumnos y se dio paso al desarrollo de la clase sobre el tema conforme a su planificación orientada, de la misma manera se logró interactuar con ellos en la parte de gamificación como actividad interactiva de la clase, la cual se trabajó con Wordwall.

Por último, después de haber interactuado con los estudiantes y presentado la funcionalidad de la herramienta ANVER, se aplicó una encuesta con base a 10 preguntas para la continua obtención de datos sobre la efectividad y utilidad que fue desarrollado este recurso. En definitiva, el formulario nos permitió recolectar toda la información desde el punto de vista de los participantes en la experiencia 2.

2.7.3 Evaluación y Reflexión.

Evaluación

La similitud en la que abarca el proceso de evaluación en la experiencia II del presente recurso educativo abierto denominado ANVER, fue mediante la elaboración de un formulario con base a 10 preguntas creadas en la herramienta de Google Forms.

Reflexión

Ante la determinación general de este análisis, podemos resaltar que mediante la encuesta aplicada se logró obtener excelentes resultados en base a la utilización de un recurso educativo abierto basado en gamificación dentro del aula de estudio. En otras palabras, ANVER cumplió todas las expectativas necesarias del alumno, ya que se pudo atraer la atención de los participantes y del mismo modo, se mantuvo durante toda la clase la participación activa por medio de las actividades incorporadas en la herramienta Genially.

Con acto seguido, resaltaremos algunos comentarios positivos que agregaron los estudiantes hacia el presente recurso:

- ANVER genera un mejor entorno de aprendizaje para la asignatura de Lengua y Literatura.
- Las actividades incorporadas son muy lúdicas y mejora el proceso de enseñanza.
- Aprender y jugar a través de ANVER genera mayor atracción, debido a que, fortalece la participación en el aula de clases.

CAPÍTULO III

3. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.

3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo.

Con respeto a los datos conseguidos en la Experiencia II, en este análisis presentaremos toda la información adjunta que se realizó en la encuesta con los alumnos del 9no EGB "A". En base a lo ya expresado, mediante la tabulación de tablas podrá visualizar gráficos estadísticos que indican los resultados de esta evaluación conforme a la utilidad del recurso ANVER.

3.1.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II.

Tabla 4: Pregunta 1.

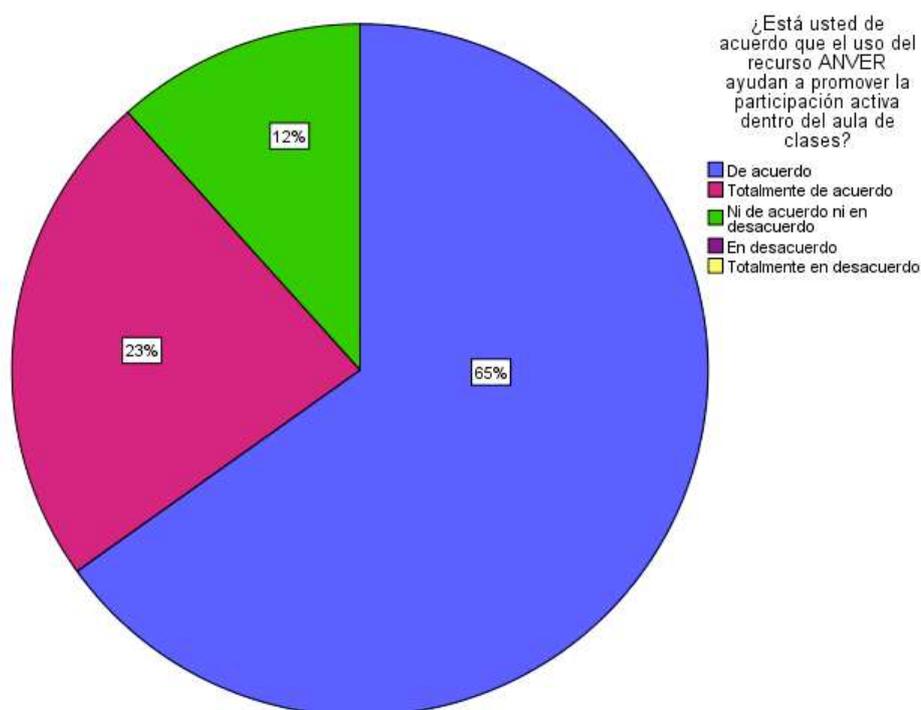
¿Está usted de acuerdo que el uso del recurso ANVER ayudan a promover la participación activa dentro del aula de clases?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	28	65%
Totalmente de acuerdo	10	23%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	12%
Total	43	100%

Nota. Tabla representativa de los datos obtenidos de la pregunta 1 planteada a los alumnos en la Experiencia II.

Figura 6:

Resultado 1



Nota. Se presenta un gráfico relacionado con datos en porcentajes correspondientes a la pregunta 1 planteada a los estudiantes en la experiencia 2.

Análisis: Referente a los resultados obtenidos en este ítem, se identificó que gran número de estudiantes manifiestan estar “De acuerdo” y “Totalmente de acuerdo”. Por ende, se puede inferir que el uso del recurso ANVER ayuda a promover la participación activa en los estudiantes.

Tabla 5: Pregunta 2.

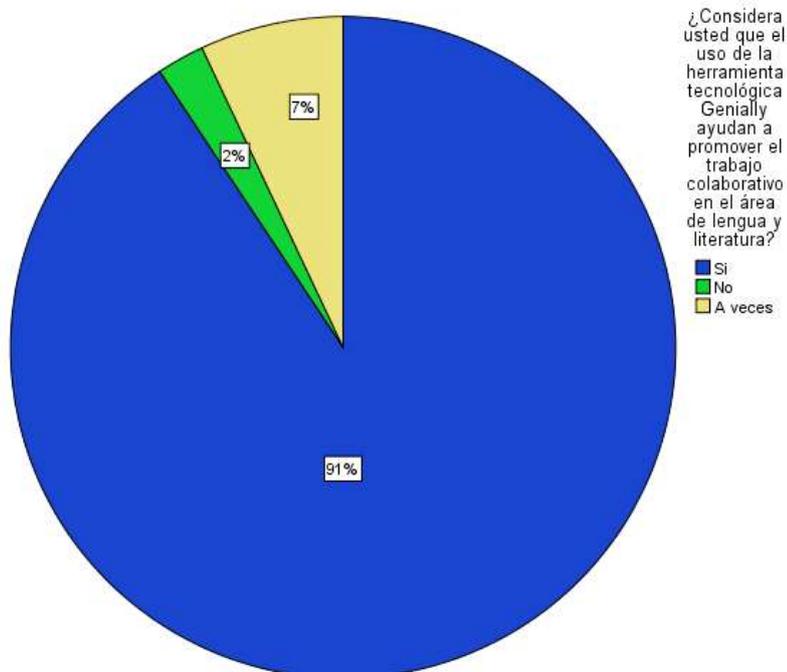
¿Considera usted que el uso de la herramienta tecnológica Genially, ayuda a promover el trabajo colaborativo en el área de lengua y literatura?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	39	91%
A veces	3	7%
No	1	2%
Total	43	100%

Nota. Tabla representativa de los datos obtenidos en la pregunta 2 expuesta a los estudiantes en la experiencia II.

Figura 7:

Resultado 2



Nota. Se presenta un gráfico estadístico con datos por porcentajes correspondientes a la pregunta 2 planteada a los estudiantes en la experiencia 2.

Análisis: La mayoría de los alumnos consideró que el uso de la herramienta tecnológica Genially, ayuda a promover el trabajo colaborativo. Por ende, podemos decir que Genially ayuda positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 6: Pregunta 3.

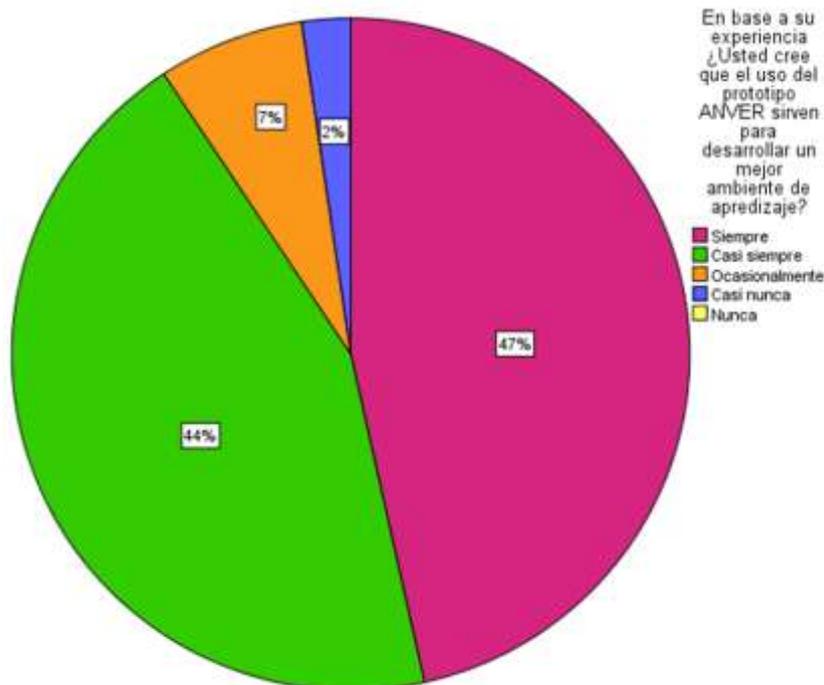
En base a su experiencia, ¿Usted cree que el uso del prototipo ANVER sirve para desarrollar un mejor ambiente de aprendizaje?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	20	47%
Casi siempre	19	44%
Ocasionalmente	3	7%
Casi nunca	1	2%
Total	43	100%

Nota. Tabla especificativa de los datos obtenidos de la pregunta 3 guiada a los educandos en la experiencia 2.

Figura 8:

Resultado 3



Nota. Se presenta un gráfico detallado con datos en porcentajes correspondientes a la pregunta 3 planteada a los docentes en la experiencia II.

Análisis: Al examinar los datos de este ítem, un gran número de participantes manifestaron que “siempre” y “casi siempre”. Por consiguiente, se puede inferir que ANVER puede brindar un aporte significativo en la formación de los educandos.

Tabla 7: Pregunta 4.

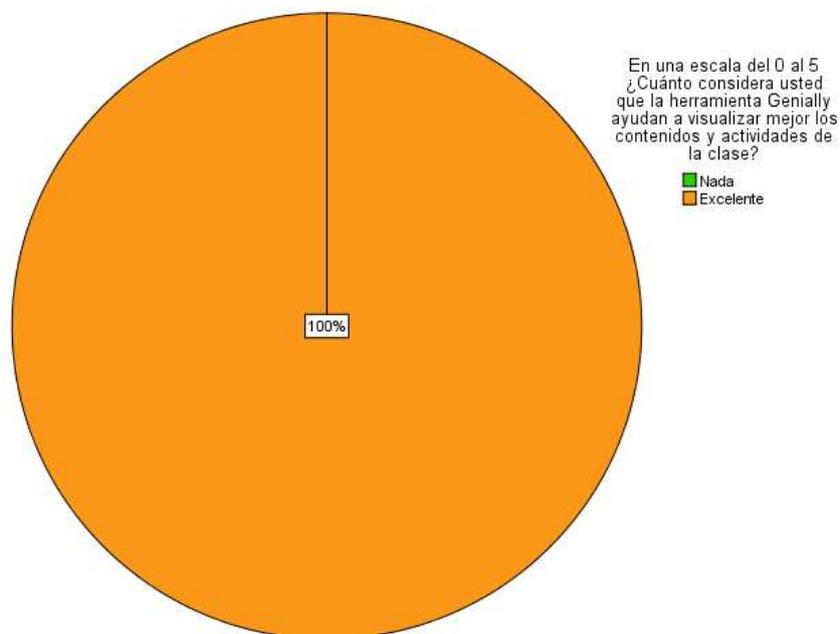
En una escala del 0 al 5 ¿Cuánto considera usted que la herramienta Genially ayuda a visualizar mejor los contenidos y actividades de la clase?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Excelente	43	100%
Nada		
Total	43	100%

Nota. Tabla demostrativa de los datos obtenidos de la pregunta 4 conducida a los alumnos en la experiencia II.

Figura 9:

Resultado 4



Nota. Se presenta un gráfico detallado con datos en porcentajes correspondientes a la pregunta 4 planteada a los alumnos en la experiencia II.

Análisis: Con respecto a la pregunta cuatro comentaron que es una excelente opción para la visualización de los contenidos y actividades de la clase. Por esto podemos concluir que el recurso es muy útil para las clases.

Tabla 8: Pregunta 5.

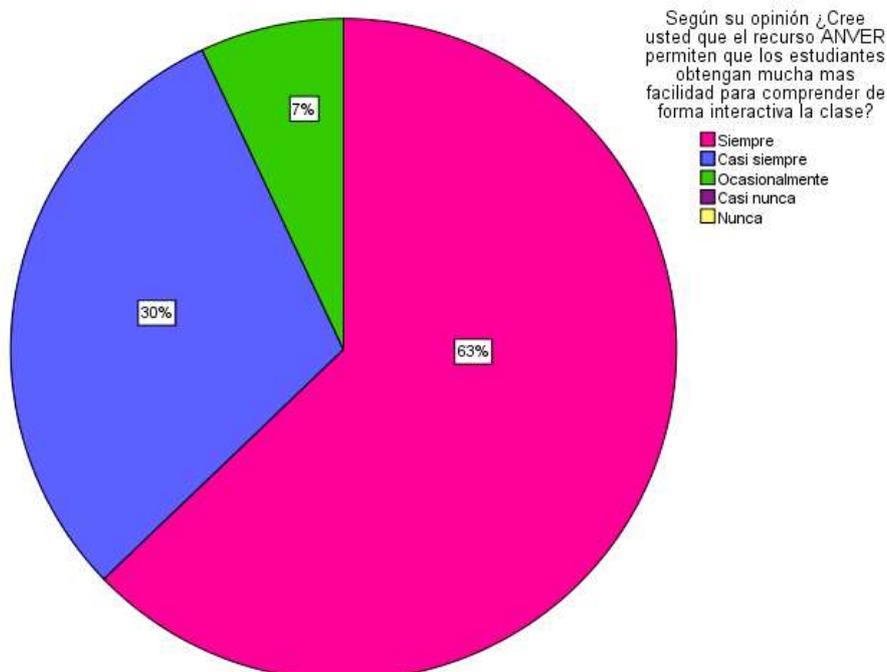
Según su opinión ¿Cree usted que el recurso ANVER permite que los estudiantes obtengan mucha más facilidad para comprender de forma interactiva la clase?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	27	63%
Casi siempre	13	30%
Ocasionalmente	3	7%
Total	43	100%

Nota. Tabla distintiva de los datos obtenidos de la pregunta 5 indicada a los alumnos en la experiencia 2.

Figura 10:

Resultado 5



Nota. Se presenta un gráfico estadístico con datos por porcentajes correspondientes a la pregunta 5 planteada a los estudiantes en la experiencia II.

Análisis: Debido a las cifras obtenidas, la gran parte de los estudiantes manifestaron que ANVER ayuda de manera significativa para comprender los contenidos de forma más interactiva. Facilitando el proceso de enseñanza aprendizaje con los contenidos que se presentan en el mismo.

Tabla 9: Pregunta 6.

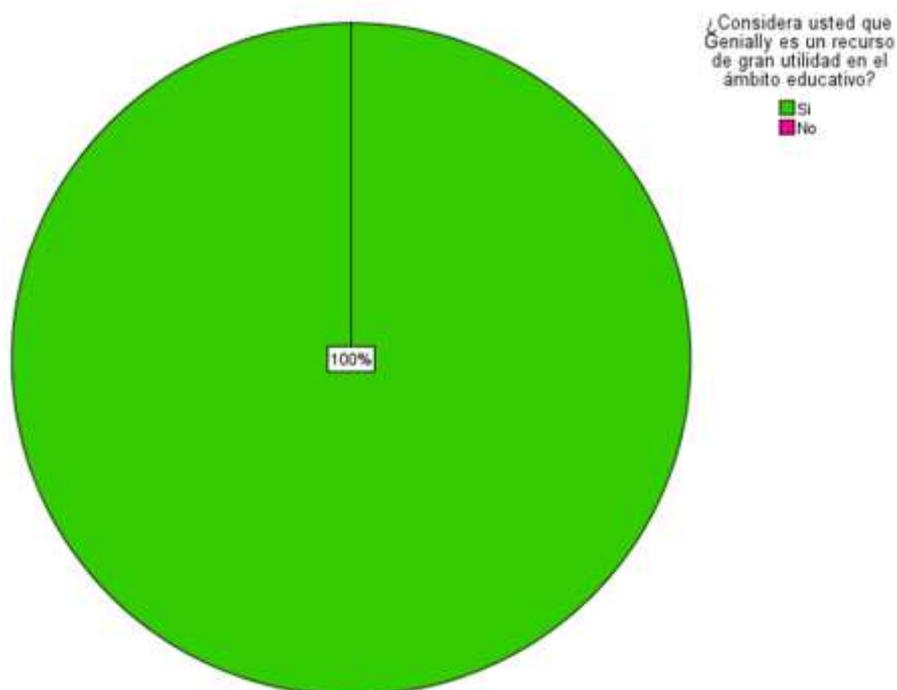
Según su opinión ¿Considera usted que Genially es un recurso de gran utilidad en el ámbito educativo?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	43	100%
No		
Total	43	100%

Nota. Tabla representativa de los datos obtenidos de la pregunta 6 dirigida a los alumnos en la experiencia II.

Figura 11:

Resultado 6



Nota. Se presenta un gráfico detallado con datos en porcentajes correspondientes a la pregunta 6 planteada a los alumnos en la experiencia II.

Análisis: Con respecto a la pregunta seis comentaron que Genially si es de gran utilidad en el ámbito educativo. Por consiguiente, se puede inferir que el uso del recurso no presenta problemas al momento de su interacción con los estudiantes.

Tabla 10: Pregunta 7.

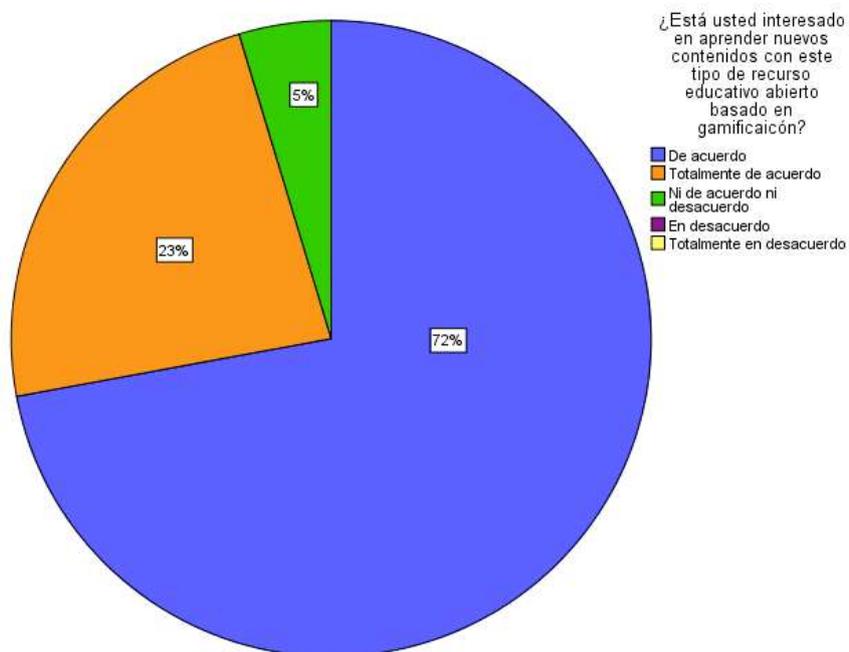
En base a su criterio ¿Está usted interesado en aprender a crear contenidos con este tipo de recurso educativo abierto basado en gamificación?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	31	72%
Totalmente de acuerdo	10	23%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	2	5%
Total	43	100%

Nota. Tabla representativa de los datos obtenidos de la pregunta 7 dirigida a los alumnos en la experiencia II.

Figura 12:

Resultado 7



Nota. Se presenta un gráfico detallado con datos por porcentajes correspondientes a la pregunta 7 planteada a los alumnos en la experiencia II.

Análisis: La mayoría de los estudiantes manifestaron que están de acuerdo con aprender con recursos basados en gamificación. De esta forma se concluye que existen grandes beneficios al incorporar estos recursos en las clases.

Tabla 11: *Pregunta 8.*

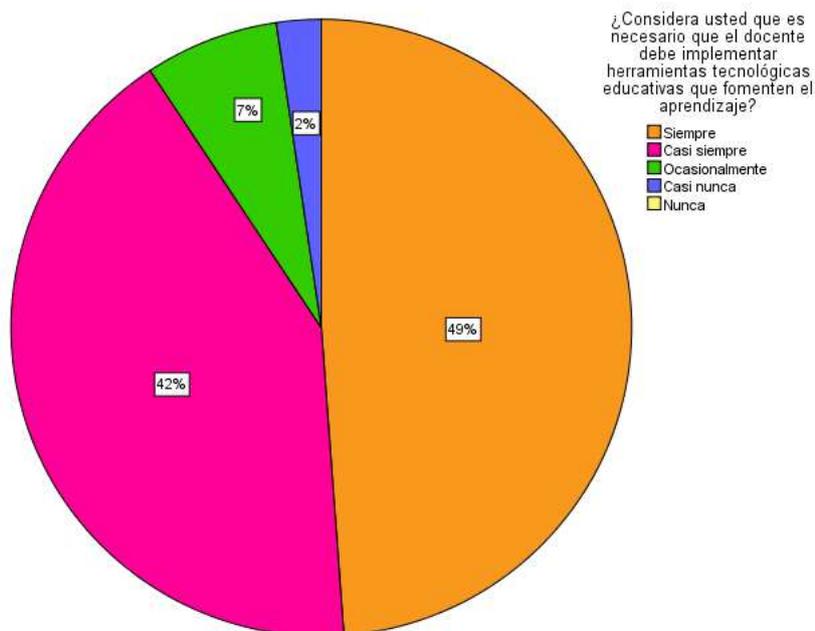
¿Considera usted que es necesario que el docente debe contener herramientas tecnológicas educativas que fomenten el aprendizaje?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	21	49%
Casi siempre	18	42%
Ocasionalmente	3	7%
Casi nunca	1	2%
Total	43	100%

Nota. Tabla representativa de los datos obtenidos de la pregunta 8 dirigida a los alumnos en la experiencia II.

Figura 13:

Resultado 8



Nota. Se presenta un gráfico detallado con datos en porcentajes correspondientes a la pregunta 8 planteada a los alumnos en la experiencia II.

Análisis: La mayoría de los estudiantes consideran que siempre es bueno implementar herramientas tecnológicas en su proceso de aprendizaje. Por ende, podemos decir que la tecnología ayuda a comprender mejor los contenidos.

Tabla 12: *Pregunta 9.*

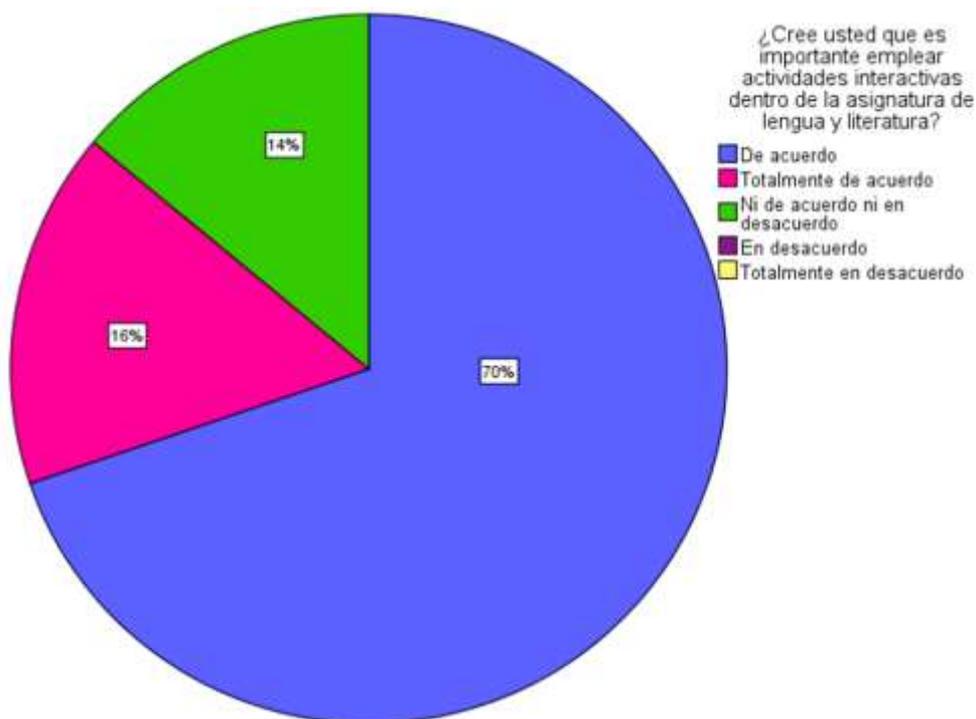
¿Cree usted que es importante emplear actividades de interactivas dentro de la asignatura de lengua y literatura?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	30	70%
Totalmente de acuerdo	7	16%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	6	14%
Total	43	100%

Nota. Tabla representativa de los datos obtenidos de la pregunta 9 dirigida a los alumnos en la experiencia II.

Figura 14:

Resultado 9



Nota. Se presenta un gráfico estadístico con datos por porcentajes correspondientes a la pregunta 9 planteada a los alumnos en la experiencia II.

Análisis: La mayor parte de los estudiantes se sintieron motivados al trabajar con actividades interactivas. De esta forma se concluye que herramientas basadas en gamificación provocan una participación activa en los educandos.

Tabla 13: *Pregunta 10.*

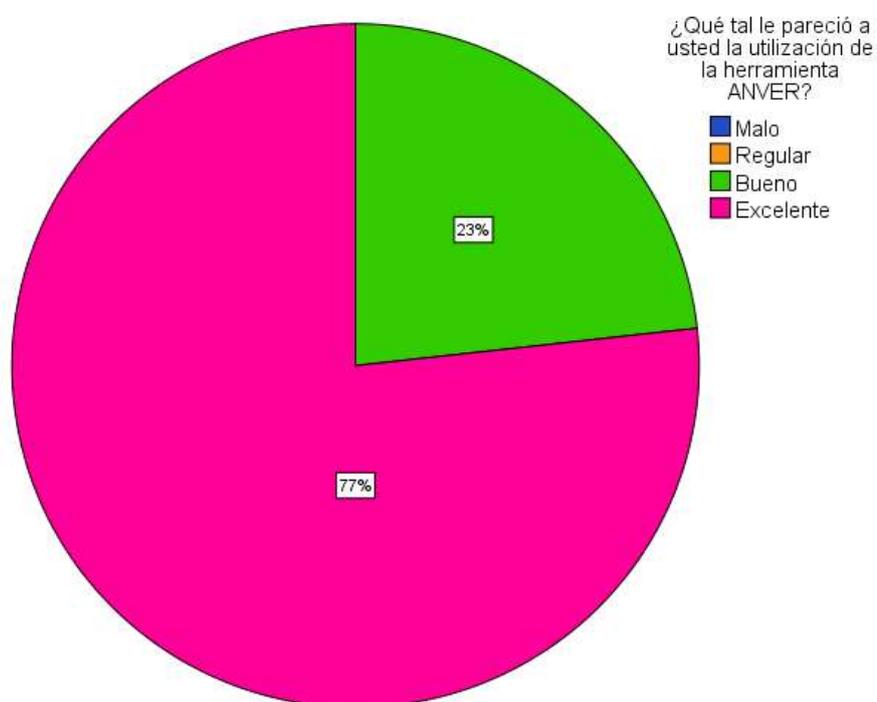
¿Qué tal le pareció a usted la utilización de la herramienta ANVER?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Excelente	33	77%
Bueno	10	23%
Total	43	100%

Nota. Tabla representativa de los datos obtenidos de la pregunta 10 dirigida a los alumnos en la experiencia II.

Figura 15:

Resultado 10



Nota. Se presenta un gráfico detallado con datos por porcentajes correspondientes a la pregunta 10 planteada a los alumnos en la experiencia II.

Análisis: Referente a la experiencia con ANVER los estudiantes manifestaron que fue un excelente recurso. De esto se puede concluir que el recurso es una buena opción para el fortalecimiento de la participación activa de los educandos.

3.1.2 Propuestas futuras de mejora del prototipo

Se cumplieron los respectivos perfeccionamientos propuestas por el docente y los estudiantes:

- Video explicativo sobre el funcionamiento de Genially
- Incorporación de más contenidos de la Unidad estudiada.
- Se añadieron más intentos en las actividades interactivas.
- Se mejoró la parte visual del prototipo con colores que atraigan el interés de los estudiantes.

Se propone realizar como futuras mejoras al prototipo ANVER las siguientes funciones:

- Presentar una guía didáctica sobre el manejo del recurso educativo abierto.
- Añadir más actividades interactivas con diferentes herramientas tecnológicas.
- Incorporar videos explicativos de los contenidos para una mejor comprensión del tema.
- Añadir todas las unidades de la asignatura estudiada en esta investigación.

CONCLUSIONES

La base fundamental de este proyecto se determina en el cumplimiento de los objetivos específicos, las cuales, tenemos las siguientes conclusiones:

- En la Asignatura de Lengua y Literatura, el docente a cargo organiza todos sus materiales de estudio que emplea en sus horas de clase, debido a que, dedica sus tiempos de manera muy sutil para que los estudiantes puedan generar su aprendizaje continuamente.
- Una de las herramientas que contiene todos los elementos y funcionalidades adecuadas para emplear en el contexto educativo es Genially, ya que su interfaz y desarrollo son muy fáciles e intuitivos para mantener el interés de los estudiantes, de la misma forma, permite desarrollar una clase más amena e interactiva en la temática literaria

- Genially denominado ANVER, fue el recurso que se implementó para el desarrollo de contenidos y actividades basadas en mecánicas de juegos lúdicos dentro del entorno de clases, facilitando así, los deseos por jugar para aprender, es decir, gracias a esta herramienta se ha logrado mantener satisfactoriamente la participación activa de los estudiantes.

RECOMENDACIONES

Como últimas consideraciones con respecto al recurso educativo abierto presentado se recomienda:

- Mejorar los ambientes de aprendizaje mediante la incorporación de nuevos recursos tecnológicos que incentiven al estudiante a aprender con dinámicas de juegos educativos.
- Fortalecer la participación activa y la comunicación entre alumno y profesor.
- Implementar ANVER como recurso de enseñanza para la creación de contenidos y actividades lúdicas.

REFERENCIAS

- Adell, I. H. (2018). Inmersión digital en el aula. *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6900629>
- Arias-Flores, H. J.-G.-L. (2019). Innovación educativa en el aula. *Hamut'ay*. Obtenido de <http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/1576>
- C., N. P. (2021). Proceso de la investigación cualitativa: Epistemología, metodología y aplicaciones. *Manual Moderado*. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=yr2CEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT13&dq=enfoque+cualitativo+2022&ots=1yM_rWLRlq&sig=OwXGz0CQb8ZlSogf-7aRmNcN8aU#v=onepage&q&f=false
- Cabrera Pérez, L., & Rosales González, C. (2017). Aplicación de la metodología mixta en un estudio Delphi sobre calidad educativa en enseñanza secundaria obligatoria. *Redined*. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/137706>
- Cabrera, L. J. (2020). Colegio Carmen Mora de Encalada - Pasaje. Obtenido de <http://uecme.blogspot.com/p/blog-page.html>
- Educación, C. N. (2020). La formación docente situada contribuye a que la enseñanza se adapte a los estudiantes. *Gobierno de México*. Obtenido de <https://www.gob.mx/mejoredu/prensa/la-formacion-docente-situada-contribuye-a-que-la-ensenanza-se-adapte-a-los-estudiantes-266919?idiom=es>
- Ferrada-Bustamante, V., González-Oro, N., Ibarra-Caroca, M., Ried-Donaire, A., Vergara-Correa, D., & Castillo-Retamal, F. (2021). Formación docente en TIC y su evidencia en tiempos de COVID-19. *Revista Saberes Educativos*, (6), 144–168. <https://doi.org/10.5354/2452-5014.2021.60715>
- Flores-Fernández, C., & Durán Riquelme, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas. *Filo UBA*. Obtenido de <http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/ICS/article/view/11069>

- García Martínez V., Izquierdo J., Aquino Zúñiga S. P., & Silva Payró M. P. . (2021). Revaloración del juego como estrategia de enseñanza. *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7853116>
- González, C. S. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *ResearchGate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Carina-Gonzalez-Gonzalez/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando
- Guerrero Hernández, J. A. (2019). ¿Qué son las estrategias de aprendizaje? definición, tipos y ejemplos. *DOCENTES AL DÍA*. Obtenido de <https://docentesaldia.com/2019/12/15/que-son-las-estrategias-de-aprendizaje-definicion-tipos-y-ejemplos/#:%7E:text=Estrategias%20de%20ense%C3%B1anza%3A%20Son%20proc>
- Janio Jadán-Guerrero, C. R.-G. (2018). Metodología de aprendizaje basada en metáforas narrativas y gamificación: un caso de estudio en un programa de posgrado semipresencial. *HAMUT*. Obtenido de <http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/1560>
- Jofré, D. E. (2018). Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje. *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6529349>
- Litwin, E. (2022). El oficio de enseñar: Condiciones y contextos. *EPUB*. Obtenido de <https://books.google.com.mx/books?id=HLR4EAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Marquez, F. A., Zapata, J. A., & Vera, I. Y. (2019). Enfoques para la formulación de la hipótesis en la investigación científica. *Scielo*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500354&lng=es&tlng=es

- Martín, M. M., & Rojas, P. C. (2020). El compromiso ético del profesorado universitario en la formación de docentes. *EUG*. Obtenido de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/15150>
- Martínez, A. C., & Carrillo-García, E. (2018). Aprendizaje basado en proyectos en educación infantil: cambio pedagógico y social. *Iberio Americana*. Obtenido de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2861>
- Nelly Patricia Bautista. (2021). Proceso de la investigación cualitativa: Epistemología, metodología y aplicaciones. *Manueal Moderado*. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=yf2CEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT13&dq=enfoque+cualitativo+2022&ots=1yM_rWLRlq&sig=OwXGz0CQb8ZISogf-7aRmNcN8aU#v=onepage&q&f=false
- Nizama Valladolid, M. N. (2020). El enfoque cualitativo en la investigación jurídica, proyecto de investigación cualitativa y seminario de tesis. *Vox Juris*. Obtenido de <https://www.aulavirtualusmp.pe/ojs/index.php/VJ/article/view/1807/pdf08>
- Otero-Ortega, A. (2018). ENFOQUES DE INVESTIGACIÓN. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION
- Paz Saavedra, L. E., Gisbert Cervera, M., & Usart Rodríguez, M. (2022). Competencia digital docente, actitud y uso de tecnologías digitales por parte de profesores universitarios. *Redined*. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/219850>
- Pisabarro Marrón, Alma María | Vivaracho Pascual, Carlos Enrique. (2017). Gamificación en el aula: gincana de programación. *RUA*. Obtenido de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/125482>
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. Teoría De La Educación. *Revista Interuniversitaria*. Obtenido de <https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Rodriguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *Eduotec*. Obtenido de <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/927>

- Rojas, L. L. (2017). Implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje. Obtenido de <http://repositorio.ufpso.edu.co/bitstream/123456789/1069/1/30614.pdf>
- Santander. (2021). Motivación: qué son y por qué las necesitas. Obtenido de <https://www.becas-santander.com/es/blog/motivacion-intrinseca-y-extrinseca.html>
- Soledad, M. (2018). Los recursos educativos abiertos para la educación a distancia en las universidades del Ecuador. *Espacios*. Obtenido de <https://revistaespacios.com/a18v39n46/a18v39n46p16.pdf>
- Torres, E. Y. (2022). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje. *Formación Estratégica*. Obtenido de <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/66>
- UNESCO. (2021). Recursos educativos abiertos. *OER*. Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/rea#:~:text=Los%20recursos%20educativos%20abiertos%20>
- Vargas-Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Scielo*. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010#:~:text=En%20consideraci%C3%B3n%20a%20diferentes%20concepciones,estudiantes%20en%20el%20contexto%20acad%C3%A9mico
- Villarreal, M. A. (2022). Incorporación transversal de las nuevas tecnologías. *Universidad Siglo 21*. Obtenido de <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/24828>

ANEXOS

Figura 16:

Socialización con el docente en la experiencia I



Nota. Presentación del recurso educativo abierto en desarrollo de experiencia I con el docente de la asignatura de lengua y literatura.

Figura 17:

Encuesta al docente

The image shows a digital survey form titled "ENCUESTA" with a header containing "Propósito", "Recursos", and "Configuración". The form is divided into several sections, each containing a question and multiple-choice options. The questions are:

- ¿En qué medida usted como docente implementa recursos educativos tecnológicos para fomentar en sus estudiantes el uso de estos?
- ¿Desde su perspectiva, ¿crea usted que la aplicación de recursos educativos abiertos basados en gamificación, sirven como apoyo didáctico en los procesos de enseñanza aprendizaje?
- ¿Esta unidad de aprendizaje que le herramienta Genially atrae al interés y motiva la participación activa de los estudiantes?
- ¿Esta unidad conforma sobre la fidelidad que otorga este recurso en el ámbito académico?
- ¿Bajo su criterio personal, ¿qué porcentaje le otorga usted al rendimiento de la herramienta Genially, como gestor de contenidos y actividades en el área de Lengua y Literatura?
- ¿Mediante la práctica, ¿cómo le resultó a usted el acceso y el uso del prototipo AVEER?
- ¿Considera usted que la información proporcionada en el prototipo AVEER cumple con los objetivos establecidos para el área de Lengua y Literatura?
- En una escala del 1 al 5, ¿cómo consideró una vez que fue en su opinión el prototipo AVEER?
- Por favor, aplique una recomendación para mejorar el recurso educativo Genially.

Nota. Formulario de 10 preguntas dirigidas al docente.

Figura 18:

Socialización del REA con los estudiantes en la experiencia II





Nota. Explicación del recurso educativo abierto.

Figura 19:

Instrumento de evaluación Pretest

 UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA Calidad, Pertinencia y Calidez FACULTAD DE LAS CIENCIAS SOCIALES CARRERA DE PEDAGOGÍAS DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES	
Encuesta - Pretest La presente encuesta fue desarrollada por estudiantes de la UTMACH, la cual, tiene como objetivo recopilar la opinión de los estudiantes de Noveno " sobre la asignatura de Lengua y Literatura.	
adotar1@utmachala.edu.ec (no compartido) Cambiar de cuenta	
*Obligatorio	
Nombre: * Tu respuesta	
1. ¿Considera usted que las actividades realizadas por el docente favorecen a su participación en el aula de clases? <input type="radio"/> Siempre <input type="radio"/> Casi siempre <input type="radio"/> Pocas veces <input type="radio"/> Nunca	2. El docente utiliza herramientas tecnológicas en el desarrollo de la clase? * <input type="radio"/> Siempre <input type="radio"/> Casi siempre <input type="radio"/> Pocas veces <input type="radio"/> Nunca
3. Han sido útiles los recursos tecnológicos implementados por el docente durante el desarrollo de las clases. <input type="radio"/> Siempre <input type="radio"/> Casi siempre <input type="radio"/> Pocas veces <input type="radio"/> Nunca	5. ¿Le gustaría utilizar la gamificación en las clases? * <input type="radio"/> Si <input type="radio"/> No
4. ¿Considera que es importante utilizar la gamificación en el proceso educativo? <input type="radio"/> Muy importante <input type="radio"/> Importante <input type="radio"/> Poco importante <input type="radio"/> Nada importante	6. ¿Considera usted que los recursos educativos basados en gamificación contribuyen a su participación? <input type="radio"/> Totalmente de acuerdo <input type="radio"/> De acuerdo <input type="radio"/> En desacuerdo <input type="radio"/> Totalmente en desacuerdo
7. ¿Qué tanto conoce sobre los recursos educativos abiertos? * <input type="radio"/> Bastante <input type="radio"/> Algo <input type="radio"/> Poco <input type="radio"/> Nada	9. ¿Cuál de estas herramientas conoce usted para utilizar un recurso educativo abierto? * <input type="radio"/> Genially <input type="radio"/> Prezi <input type="radio"/> Piktochart <input type="radio"/> Canva <input type="radio"/> Ninguna
8. ¿Ha utilizado recursos educativos en su proceso de formación? * <input type="radio"/> Siempre <input type="radio"/> Casi siempre <input type="radio"/> Pocas veces <input type="radio"/> Nunca	10. ¿Le gustaría a usted aprender con recursos educativos abierto basados en gamificación? * <input type="radio"/> Genially <input type="radio"/> Totalmente de acuerdo <input type="radio"/> De acuerdo <input type="radio"/> En desacuerdo <input type="radio"/> Totalmente en desacuerdo

Nota. Formulario de 10 preguntas.

Figura 20:

Instrumento de evaluación Postest

 <p>UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA Calidad, Pertinencia y Calidez FACULTAD DE LAS CIENCIAS SOCIALES CARRERA DE PEDAGOGÍAS DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES</p>	<p>5. Según su opinión ¿Cree usted que el recurso ANVER permite que los estudiantes obtengan mucha más facilidad para comprender de forma interactiva la clase?</p> <p><input type="radio"/> Siempre</p> <p><input type="radio"/> Casi siempre</p> <p><input type="radio"/> Ocasionalmente</p> <p><input type="radio"/> Casi nunca</p> <p><input type="radio"/> Nunca</p>
<p>Encuesta - Postest</p> <p>La presente evaluación fue desarrollada por estudiantes de la UTMACH la cual tiene como objetivo comprobar los resultados de la práctica realizada durante la clase, donde se valoró el nivel de participación alcanzado mediante la utilización del prototipo ANVER.</p> <p>adela @melchala.edu.ec no compartido</p> <p>Nombre *</p> <p>Tu respuesta</p>	<p>6. Según su opinión ¿Considera usted que Genially es un recurso de gran utilidad en el ámbito educativo?</p> <p><input type="radio"/> Si</p> <p><input type="radio"/> No</p> <p><input type="radio"/> Tal vez</p>
<p>1. ¿Está usted de acuerdo que el uso del recurso ANVER ayuda a promover la participación activa dentro del aula de clases?</p> <p><input type="radio"/> De acuerdo</p> <p><input type="radio"/> Totalmente de acuerdo</p> <p><input type="radio"/> Ni de acuerdo ni en desacuerdo</p> <p><input type="radio"/> En desacuerdo</p> <p><input type="radio"/> Totalmente en desacuerdo</p>	<p>7. En base a su criterio ¿Está usted interesado en aprender a crear contenidos con este tipo de recurso educativo abierto basado en gamificación?</p> <p><input type="radio"/> De acuerdo</p> <p><input type="radio"/> Totalmente de acuerdo</p> <p><input type="radio"/> Ni de acuerdo ni en desacuerdo</p> <p><input type="radio"/> En desacuerdo</p> <p><input type="radio"/> Totalmente en desacuerdo</p>
<p>2. ¿Considera usted que el uso de la herramienta tecnológica Genially ayuda a promover el trabajo colaborativo en el área de lengua y literatura?</p> <p><input type="radio"/> Si</p> <p><input type="radio"/> No</p> <p><input type="radio"/> A veces</p>	<p>8. ¿Considera usted que es necesario que el docente debe contar herramientas tecnológicas educativas que fomenten el aprendizaje?</p> <p><input type="radio"/> Siempre</p> <p><input type="radio"/> Casi siempre</p> <p><input type="radio"/> Ocasionalmente</p> <p><input type="radio"/> Casi nunca</p> <p><input type="radio"/> Nunca</p>
<p>3. En base a su experiencia ¿Usted cree que el uso del prototipo ANVER sirve para desarrollar un mejor ambiente de aprendizaje?</p> <p><input type="radio"/> Siempre</p> <p><input type="radio"/> Casi Siempre</p> <p><input type="radio"/> Ocasionalmente</p> <p><input type="radio"/> Casi nunca</p> <p><input type="radio"/> Nunca</p>	<p>9. ¿Cree usted que es importante emplear actividades de interactivas dentro de la asignatura de lengua y literatura?</p> <p><input type="radio"/> De acuerdo</p> <p><input type="radio"/> Totalmente de acuerdo</p> <p><input type="radio"/> Ni de acuerdo ni en desacuerdo</p> <p><input type="radio"/> En desacuerdo</p> <p><input type="radio"/> Totalmente en desacuerdo</p>
<p>4. En una escala del 0 al 5 ¿Cuánto considera usted que la herramienta Genially ayuda a visualizar mejor los contenidos y actividades de la clase?</p> <p>0 1 2 3 4 5</p> <p>Nada <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Excelente</p>	<p>10. ¿Ojalá le pareció a usted la utilización de la herramienta ANVER?</p> <p><input type="radio"/> Malo</p> <p><input type="radio"/> Regular</p> <p><input type="radio"/> Bueno</p> <p><input type="radio"/> Excelente</p>

Nota. Formulario de 10 preguntas