



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO



MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

**“GENIALLY COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA EN LA MOTIVACIÓN DEL
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN EDUCACIÓN
BÁSICA MEDIA”**

Trabajo de investigación previo a la obtención del Título de Magíster en
Tecnología e Innovación Educativa

DIRECTOR:

Msc. Grace Andrea Huaca Guevara

AUTOR

Aída Lorena Ramos Bejarano

IBARRA – ECUADOR

2023

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de director de trabajo de investigación con el tema “GENIALLY COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA EN LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA” de la autoría de Aída Lorena Ramos Bejarano para obtener el Magister en Tecnología e Innovaciones Educativas – Modalidad en Línea doy fe que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos para ser sometido a presentación y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Ibarra a los 26 días mes de abril 2023

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Aída Lorena Ramos Bejarano', written in a cursive style.

Lo certifico.

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo dedico principalmente a Dios, por darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos en mi formación profesional, a mis padres por su ejemplo y apoyo incondicional, a mis hermanos por el soporte y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y debilidad, a mi hijo Dilan Ramos por ser mi principal inspiración a cumplir mis metas y alcanzar los objetivos que me he planteado.

Lorena

AGRADECIMIENTO

Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal que hacen la Unidad Educativa Capitán Cristóbal de Troya, por confiar en mí, abrirme las puertas y permitirme realizar todo el proceso investigativo dentro de su establecimiento educativo.

De igual manera mis agradecimientos a los docentes de Posgrado en línea de la Universidad Técnica del Norte, quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada una de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional.

Además, quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento a mi directora MSc. Andrea Huaca, principal colaboradora durante todo este proceso, quien, con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este trabajo.

Finalmente, agradezco a mi asesor MSc. Carpio Pineda, quien con su experiencia, conocimiento y motivación me guio en este proceso de investigación.

Lorena



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO



Instituto de
Posgrado

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información.

Datos de contacto			
Cédula de identidad:	1002850376		
Apellidos y nombres:	Ramos Bejarano Aída Lorena		
Dirección:	Ciudadela municipal		
Email:	alramosb@utn.edu.ec		
Teléfono fijo:	062652092	Teléfono móvil:	0997663874

Datos de la Obra	
Título:	Genially como herramienta interactiva en la motivación del aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en educación básica media.
Autora:	Aída Lorena Ramos Bejarano
Fecha:	Junio 2023
Solo para Trabajos de Grado	
Programa de posgrado:	En línea
Título por el que opta:	Magíster en Tecnología e Innovación Educativa
Director:	Msc. Grace Andrea Huaca Guevara

2. CONSTANCIA

La autora Aída Lorena Ramos Bejarano, manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es la titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 17 días del mes de junio del 2023



Aída Lorena Ramos Bejarano

CI:1002850376

ÍNDICE DE CONTENIDO

APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	v
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT.....	xv
CAPÍTULO I	1
1 EL PROBLEMA.....	1
1.1 Planteamiento del problema.....	1
Objetivos de la investigación	3
1.2.1 Objetivo General.....	3
1.2.2 Objetivo Específicos	3
1.3 Justificación	4
CAPÍTULO II	8
1 MARCO TEÓRICO	8
2.1 Antecedentes.....	8
1.2 Referentes teóricos.....	13
1.2.1 Tecnologías de información y comunicación (TIC)	13

1.2.2	Las TIC en la educación	13
1.2.3	TIC en la motivación del aprendizaje	15
1.2.4	Herramientas tecnológicas. Genially	16
1.2.5	Competencias digitales	19
1.2.6	Modelos educativos	21
1.2.7	Gamificación.....	23
2.3.	Marco legal	25
CAPÍTULO III.....		29
3.	MARCO METODOLÓGICO.....	29
3.1	Descripción del área de estudio	29
3. 2	Diseño y tipo de investigación.....	30
3.2.1	Enfoque	30
3.2.2	Tipo de investigación	30
3.2.2.1.	<i>Investigación descriptiva</i>	30
3.2.2.2	<i>Investigación de campo</i>	30
3.2.3.	Método de investigación	30
3.2.3.1	<i>Método analítico-sintético</i>	31
3.2.4	Técnicas e instrumentos	31
3.2.4.1	<i>Encuesta</i>	31
3.2.5	Población y muestra	31
3.3	Procedimientos.....	31
3.4.	Consideraciones Bioéticas	35
CAPÍTULO IV.....		36

4 RESULTADOS Y DISCUSIONES.....	36
4.1 Análisis de resultados	36
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	60
CAPÍTULO V.....	68
5 PROPUESTA	68
5.1 Objetivos de la propuesta.....	68
5.2 Alcance de la propuesta	69
5.3 Desarrollo de la propuesta	69
5.4 Encuesta de satisfacción	38
CAPÍTULO VI.....	48
6 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	48
6.1 Conclusiones.....	48
6.2 Recomendaciones	49
BIBLIOGRAFÍA	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población.....	36
Tabla 2. Edad	37
Tabla 3. Años de experiencia laboral.....	38
Tabla 4. Titulación.....	39
Tabla 5. Nivel educativo en el que tiene mayor carga horaria.....	40
Tabla 6. ¿Considera usted que está capacitado para impartir clases con apoyo de recursos digitales?	41
Tabla 7. ¿Ha recibido capacitación sobre recursos digitales?.....	42
Tabla 8. ¿Conoce recursos digitales aplicados a la enseñanza aprendizaje?	43
Tabla 9. ¿Conoce herramientas digitales aplicadas a la enseñanza?.....	44
Tabla 10. ¿Conoce las diferentes formas en que los estudiantes aprenden a manejar información tecnológica, razonar, planificar, solucionar, reflexionar y colaborar?	46
Tabla 11. ¿Cuáles recursos digitales aplica usted en la enseñanza aprendizaje?.....	47
Tabla 12. ¿Cuáles de las siguientes herramientas digitales conoce que sean aplicadas para la enseñanza aprendizaje?	48
Tabla 13. ¿Cuál cree que pertenece a la gamificación?	50
Tabla 14. ¿Cree usted que al implementar la gamificación en clases incrementará la motivación para el aprendizaje?.....	51
Tabla 15. ¿Cuáles de los siguientes recursos digitales que ofrece la herramienta Genially conoce?	52
Tabla 16. ¿Con qué frecuencia usa recursos digitales en sus clases?	53

Tabla 17. ¿Usa herramientas digitales con recursos de gamificación para la motivación de la enseñanza aprendizaje de su asignatura?.....	54
Tabla 18. ¿Usa la herramienta Genially para crear contenido y profundizar la comprensión de los contenidos de sus asignaturas?.....	55
Tabla 19. ¿Cuáles de los siguientes recursos digitales usa usted como apoyo pedagógico en sus clases?.....	57
Tabla 20. Seleccione las herramientas digitales que usa en la enseñanza aprendizaje de sus clases.....	58
Tabla 21. ¿Cuáles usa en el proceso de enseñanza aprendizaje de su asignatura?	59
Tabla 22. Guión de presentación introductoria.....	10
Tabla 23. Guión Juego 1. Comunicación Reina Aurora	12
Tabla 24. Guión Juego 2. Comunicación con Conall	16
Tabla 25. Guión Juego 3 y 4. Encuentro con Maléfica.....	19
Tabla 26. Guión juego 5-Escape Room.....	23
Tabla 27. Guión evaluación sumativa-Quizziz.....	34
Tabla 28. Encuesta de Satisfacción Genially	38
Tabla 29. Encuesta de Satisfacción Genially	39
Tabla 30. Encuesta de Satisfacción Genially	40
Tabla 31. Encuesta de Satisfacción Genially	41
Tabla 32. Encuesta de Satisfacción Genially	42
Tabla 33. Encuesta de Satisfacción Genially	43
Tabla 34. Encuesta de Satisfacción Genially	44
Tabla 35. Encuesta de Satisfacción Genially	45

Tabla 36. Encuesta de Satisfacción Genially	46
Tabla 37. Encuesta de Satisfacción Genially	47

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Ventajas del uso de Genially	18
Figura 2	Marco de Competencias de los Docentes en materia de TIC.....	21
Figura 3	Sistema de la gamificación.....	25
Figura 4	Ubicación geográfica de la Unidad Educativa “Capitán Cristóbal de Troya” .	29

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA

“GENIALLY COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA EN LA MOTIVACIÓN DEL
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN EDUCACIÓN
BÁSICA MEDIA”

Autora: Aída Lorena Ramos

Tutor: Msc. Andrea Huaca

Año: 2022

RESUMEN

El presente trabajo investigativo se encuentra direccionado a implementar la gamificación interactiva mediante el uso de la herramienta Genially para la motivación del aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de educación básica media de la Unidad Educativa Capitán Cristóbal de Troya, basado en un análisis inicial de la percepción de docentes sobre el uso de recursos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje que permitieron la identificación de los principales inconvenientes que los profesionales de la educación enfrentan con enfoque en la temática planteada, además se ejecutó la determinación del contenido interactivo de la gamificación para la motivación del aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en educación básica media, esto con el enfoque de brindar una mejora continua a cada uno de los estudiantes que pertenecen a la institución con la que se está trabajando, finalmente se ejecutó la socialización de la gamificación para la motivación del aprendizaje a docentes por medio del uso de la herramienta Genially en la Unidad Educativa Capitán Cristóbal de Troya, que también van de la mano de la aplicabilidad de la respectiva evaluación.

ABSTRACT

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA

“GENIALLY COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA EN LA MOTIVACIÓN DEL
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN EDUCACIÓN
BÁSICA MEDIA”

Autora: Aída Lorena Ramos

Tutor: Msc. Andrea Huaca

Año: 2022

This research work is aimed at implementing interactive gamification through the use of the Genially tool for the motivation of learning in the subject of Language and Literature in students of basic secondary education of the Unidad Educativa Capitán Cristóbal de Troya, based on an initial analysis of the perception of teachers on the use of digital resources in the teaching-learning process that allowed the identification of the main drawbacks that education professionals face with a focus on the subject raised, In addition, the determination of the interactive content of the gamification for the motivation of learning in the subject of Language and Literature in basic secondary education was executed, this with the approach of providing continuous improvement to each of the students belonging to the institution with which we are working, finally the socialization of gamification for the motivation of learning to teachers was executed through the use of the Genially tool in the Educational Unit Captain Cristobal de Troyam, which also go hand in hand with the applicability of the respective evaluation.

CAPÍTULO I

1 EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

A nivel mundial, se dio el confinamiento de las personas, debido a la pandemia del COVID-19, esta situación obligó a la humanidad a realizar cambios extremos en el ámbito social y especialmente en el educativo, generando nuevos escenarios pedagógicos, dando paso a tecnologías y formas de comunicación, siendo estas de forma telemática para dar continuidad a los procesos de formación educativa mediante la virtualidad, convirtiéndose en un proceso de interaprendizaje donde se destaca el uso de herramientas virtuales para el aprendizaje sincrónico y asincrónico así como la utilización de actuales formas de aprendizaje entre las cuales se puede destacar las transmisiones de programas educativos por medios de comunicación tradicionales como la radio o la televisión para aquellos estudiantes que no cuentan con acceso a internet. CEPAL-UNESCO (2020).

Estudios muestran que el espacio de aprendizaje digital es un fenómeno complejo del que se conoce muy poco, tanto empírica como teóricamente, lo cual se ha convertido en un limitante ya que el desconocimiento de las tecnologías, herramientas digitales o recursos educativos digitales, muestran la falta de competencias digitales por parte de educadores, debido a la falta de implementación en la planificación curricular sobre metodología de enseñanza con herramientas digitales, esta brecha digital, permite que se continúe con prácticas conductistas y tradicionales y que no se considera las TIC como un apoyo para motivación del aprendizaje en actividades en cualquiera de las modalidades de educación, omitiendo las ventajas de las herramientas

tecnológicas en el aprendizaje (Bygstad et al., 2022).

La tecnología forma parte de las nuevas generaciones de estudiantes que nacieron dentro de la era digital, por lo tanto, los docentes no pueden ser desconocedores digitales. Mientras que el docente ecuatoriano no comprenda que las TIC cada vez toman más fuerza en el ámbito educativo y no se comprometa en capacitarse constantemente en el uso que pueden hacer de las nuevas tecnologías aplicadas en el desarrollo educativo, no podrá aportar nuevas propuestas innovadoras que contribuyan al proceso de enseñanza-aprendizaje, además de la posibilidad de no mejorar el servicio y calidad educativa que necesita la educación contemporánea Navarrete et al.(2017).

En la Unidad Educativa “Capitán Cristóbal de Troya” durante la emergencia sanitaria por Covid-19 en el proceso educativo virtual, se pudo evidenciar que el único medio de comunicación entre docente y estudiante fue a través de la aplicación WhatsApp, donde el profesor se limitaba a enviar y recibir tareas por este medio, dejando de lado plataformas colaborativas previstas por el gobierno como Microsoft Teams, y otras herramientas digitales virtuales de internet como Google Meet y Zoom, por lo que no se muestra evidencia si el docente desconoce sobre el manejo de las TIC y herramientas tecnológicas para la motivación de los estudiante, y que pueden ser utilizadas en la educación tanto en modalidad virtual como presencial. Por otra parte, en el transcurso de regreso a clases presenciales no se muestra la implementación de herramientas digitales en el proceso educativo; por lo que se sigue utilizando estrategias tradicionales dejando de lado la implementación de herramientas digitales para captar el interés de los estudiantes de hoy, nativos digitales. En base a lo expuesto, se plantea las propuestas de intervención:

¿Cómo el uso de la gamificación en la herramienta interactiva Genially puede incentivar la motivación del estudiante para el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en la educación básica media?

¿Cuál es la percepción de los docentes sobre el uso de recursos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?

¿Qué contenido se puede aplicar en la gamificación de la herramienta Genially para la motivación del aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?

¿Cómo dar a conocer la gamificación para la motivación del aprendizaje a docentes por medio del uso de la herramienta Genially en la Unidad Educativa Capitán Cristóbal de Troya?

¿Qué nivel de satisfacción tiene el docente sobre el uso de la gamificación en Genially, como estrategia de motivación para el aprendizaje de Lengua y Literatura?

Objetivos de la investigación

1.2.1 Objetivo General

Implementar la gamificación interactiva mediante el uso de la herramienta Genially para la motivación del aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de educación básica media de la Unidad Educativa Capitán Cristóbal de Troya.

1.2.2 Objetivo Específicos

- Analizar la percepción de docentes sobre el uso de recursos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Determinar el contenido interactivo de la gamificación para la motivación del aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en educación básica media.

- Socializar la gamificación para la motivación del aprendizaje a docentes por medio del uso de la herramienta Genially en la Unidad Educativa Capitán Cristóbal de Troya.
- Evaluar el nivel de satisfacción docente sobre el uso de la gamificación en Genially, como estrategia de motivación para el aprendizaje de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Capitán Cristóbal de Troya.

1.3 Justificación

El Ecuador en el siglo XXI presenta atrasos en el uso de las tecnologías de información y comunicación, afectando directamente a la educación ya que dicha falencia impide aplicar nuevos modelos pedagógicos más flexibles que permitan al estudiante ser el protagonistas de un nuevo aprendizaje significativo. Además, el docente ecuatoriano necesita un impulso innovador, cambio de mentalidad y capacitaciones sobre el uso de herramientas tecnológicas para que pueda explotarlas en su labor educativa (Quimis et al., 2021).

El Ministerio de Educación en el año 2021 expide el currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, el cual está separado por subniveles y es aplicable a una modalidad presencial, semipresencial o a distancia, con el fin de fortalecer estas competencias. Las competencias digitales permiten la utilización de las TIC de manera útil y transformacional, estas competencias permiten crear, intercambiar, comunicar y colaborar con contenidos digitales, así como dar solución a los problemas en el entorno digital. Las competencias digitales abarcan el pensamiento computacional que permite que las personas abandonen un rol pasivo como consumidores de la tecnología para convertirse en analistas y creadores (Ministerio de Educación, 2021). Con el currículo priorizado con énfasis en

competencias el Ministerio de Educación impulsa a las instituciones educativas del Ecuador implementar las TIC en su labor docente, para lo cual se necesita la implementación de herramientas tecnológicas en el desarrollo de actividades educativas, por lo que el docente debe desarrollar sus competencias digitales para ser guía en el ámbito tecnológico educativo y desarrollar destreza digital en los estudiantes, promoviendo la motivación en proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al hablar de la incursión de las competencias digitales en currículo educativo se hace mención a una de las tendencias tecnológicas en el aula en el siglo XXI siendo este el modelo de gamificación, en el cual se utiliza el juego como herramienta para el desarrollo cognitivo de los estudiantes, método que puede ser empleado a nivel educativo de primaria, secundaria y universitaria. El aprendizaje basado en el juego ha sido muy utilizado en el educador moderno, puesto que ha logrado mantener la motivación y participación activa de estudiantado durante el proceso de enseñanza, además se ha visto motivado para ser creador de nuevos ambientes de aprendizaje haciendo uso de variedad de recursos y herramientas digitales que tiene a su disposición y así satisfacer las necesidades del educando contemporáneo (Bernate, 2021).

La metodología de la gamificación implementada en la materia de lengua y literatura demuestra que es muy útil para mejorar la comprensión de textos literarios, permite que los participantes logren localizar elementos de la narración, así como desarrollar la capacidad para resolver problemas conectados con los elementos de carácter literario, también se ayuda a desarrollar diferentes habilidades lingüísticas, expresión oral y escrita, potenciar la creatividad

audiovisual y la elaboración de productos finales como póster digital sobre el tema literario propuesto (Martí Climent & García Vidal, 2021).

Una de las herramienta digitales más utilizadas en la gamificación es Genially, esta ha sido implementada por varios docentes en el desarrollo de sus actividades educativas, logrando cumplir los objetivos propuestos, ya que esta ofrece las tres fases del proceso de enseñanza-aprendizaje siendo la visual, entretenido, interactivo, lo que ayuda a mejorar la participación, motivación y creatividad en los estudiantes (Mejía et al., 2020).

Los argumentos expuestos anteriormente beneficiarán directamente a los docentes de la Unidad Educativa “Capitán Cristóbal de Troya” quienes conocerán los beneficios de implementar la gamificación en la herramienta genially como recurso para aumentar la motivación del proceso de enseñanza-aprendizaje, indirectamente se beneficiará la institución por el aporte científico educativo que emana esta investigación y por último los estudiantes verán el beneficio de aprender a través de herramientas digitales.

Metodológicamente por tratarse de una investigación bibliográfica-descriptiva enmarcada en una técnica de motivación que servirá de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de la Educación Básica Media, permitirá generar en los estudiantes participación activa en la clase, así como también estarán incursionando en la educación digital contemporánea.

En este sentido el trabajo investigativo es factible de realizar por que se cuenta con mucha información bibliográfica la misma que servirá de sustento para la estructuración del marco teórico y propuesta, el diseño de la gamificación en Genially es un tema de la actualidad ya que la educación actual se desarrolla en el ámbito tecnológico que se adapta a las necesidades de los estudiantes de la era digitalizada, también se cuenta con el apoyo de las autoridades y docentes de la Unidad Educativa “Capitán Cristóbal de Troya”, de igual manera se tiene la predisposición de seguir avanzado en este proyecto, existen recursos materiales idóneos a usarse, el costo que se genere será cubierto por la investigadora y finalmente este proyecto se enmarca a la línea de investigación Gestión, Calidad de la Educación, Procesos Pedagógicos e Idiomas de la Universidad Técnica del Norte con resolución N0. 122-SO-HCU-UTN-12-9.2016 como un aporte desde la academia a una de las problemáticas educativas que atraviesa el país.

CAPÍTULO II

1 MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

El avance de las tecnologías de información y comunicación ha crecido impresionantemente, tanto que ha llegado a intervenir en la educación, gracias a los diferentes recursos y herramientas tecnológicas el docente ha podido implementar metodologías innovadoras en el aula y desarrollar nuevos contenidos educativos, lo que le ha permitido facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje y alcanzar la mejora continua en la educación, además de aumentar la interacción entre docente y estudiante (Jirón et al., 2020).

Dentro de la transformación innovadora implementada por los docentes para conseguir la motivación en los estudiantes es la metodología de aprendizaje basada en juegos (gamificación), a través de este método se adquiere conocimientos de manera divertida logrando que el alumnado se enfoque de forma más activa en el proceso de enseñanza aprendizaje (Alonso-García et al., 2021)). Una de las herramientas digitales aliadas a la gamificación es Genially, ya que cuenta con planillas propias y modificables de fácil interacción y comprensión por parte de los usuarios, gracias a su contenido interactivo algunos investigadores han hecho uso su funcionalidad. Para corroborar lo anteriormente planteado a continuación se mencionan algunos trabajos de investigación que servirán como sustento de la presente investigación los cuales mostrarán la viabilidad del mismo.

Mejía et al. (2020), en su artículo de investigación sobre; Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica, menciona el uso de la Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como apoyo dentro de la educación, por lo que en la actualidad los objetos virtuales de aprendizaje son diseñados con contenidos educativos, los cuales son empleados como estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En tal sentido, los investigadores analizaron la influencia de la herramienta Genially en la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes. Se realizó el método descriptivo con diseño no experimental. Dando como resultado que los docentes no aplican la herramienta Genially para mejorar el aprendizaje de la comprensión lectora; por lo cual, se propone que se haga uso de Genially como estrategia en el proceso lector y despertar el interés de los estudiantes.

Jiménez & Morato (2020) en su investigación realizaron dos propuestas pedagógicas; Genially: Una herramienta para fomentar los aprendizajes de la biología y el trabajo colaborativo digital en contexto de Pandemia, aplicadas a estudiantes de segundo y tercer año. Las estrategias empleadas fueron una línea de tiempo colaborativa y un cuento de forma individual respectivamente, cada propuesta se las realizó de acuerdo al contenido y desarrollo de habilidades de los temas principales de la biología para cada nivel, las mismas que fueron guiadas desde la virtualidad. Los objetivos fueron trazados según la taxonomía de Bloom, y considerando a su vez, el fortalecimiento de la educación digital. Dando como resultado final un juego virtual en segundo año y un libro digital en tercero año. Además de incentivar a los docentes, proponer actividades creativas y convocantes donde el estudiante tenga un rol fundamental.

En el desarrollo del artículo “Genially: Libros interactivos” González (2019) hace mención que el empleo de Genially para crear libros interactivos han facilitado que cada alumno pueda usarlos según sea su manera de aprender cada materia. Como consecuencia, ha aumentado la motivación por aprender, la autonomía, la participación y el trabajo personal del alumnado tanto en el aula como fuera de ella. Además, da éxito en las creaciones que van en aumento y ya no sólo libros interactivos, sino que se está lanzando al mundo del breakout o escape room interactivo. Recalca que su experiencia ha sido tan positiva que incluso su alumnado ha llegado a crear sus propios libros interactivos a modo de resumen de los temas tratados en clase. De tal manera que al mismo tiempo que estudian, aprenden, se divierten y desarrollan sus habilidades tecnológicas.

La tesis de licenciatura en Ciencias de Educación Básica realizada por Quimbita (2022) tiene como objetivo determinar el aporte de la Herramienta tecnológica Genially en el proceso de lectoescritura en los estudiantes de los dos paralelos de segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra, del cantón Latacunga. En la tesis mencionada hace referencia sobre la educación virtual y el sin número de desafíos para el docente y en especial para los estudiantes que están iniciando con el desarrollo de la lectoescritura. La investigación estuvo enfocada en el comportamiento social y educativo. La investigación realizada dio como resultado, en primera instancia, que el grupo de estudiantes se encuentran en el nivel literal de la lectura y en nivel silábico de la escritura, por otra parte, se evidenció que el personal docente utiliza la herramienta digital Genially eventualmente en el desarrollo de lecturas, en el cierre de la planificación. Dando como resultado que Genially es una herramienta que puede ser implementada en el proceso de lectoescritura, pues ayuda a la motivación y consolidación de los

aprendizajes.

En el artículo *Escape Room Digital, Usando Genial.Ly y A Breakout para Aprender Álgebra en Educación Secundaria en España* realizado por C. Jiménez et al., (2020) se presenta el uso de dos técnicas, que son un escape room digital, usando Genial.ly y un breakout, para el aprendizaje de álgebra en el tercer curso de educación secundaria. Para llevar a cabo la experiencia se hace una comparativa del curso 2018/2019 y el curso 2019/2020. Los estudiantes de ambos cursos completaron un examen de fracciones algebraicas y luego un examen de ecuaciones; los exámenes se realizaron en el curso 2019/2020 tomados después de haber utilizado las técnicas. Los resultados muestran que existen diferencias significativas bajas entre ambos cursos en las calificaciones del examen de fracciones algebraicas, pero las del examen de ecuaciones fueron significativas, con una diferencia de casi dos puntos, lo que llevó a concluir que el uso de estas técnicas mejoró las calificaciones de los estudiantes. Finalmente, la percepción que los estudiantes tuvieron de la experiencia fue muy positiva, como lo demuestran los datos obtenidos y les permitió mejorar tanto sus conocimientos como su motivación y trabajo en equipo.

Tutillo et al., (2020) en la investigación titulada “Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en inglés” aplicado en el octavo año de EGB de la Escuela de Educación Básica Rigoberto Navas. Con una investigación de tipo descriptiva con diseño no experimental transversal, en una muestra poblacional de 26 docentes (20 mujeres y 6 hombres), del área de Inglés de las Instituciones Educativas públicas y privadas de la ciudad de Cañar–Ecuador. Se llegó a la conclusión que la herramienta Genially, es desconocida por la mayoría de los docentes, por ello se considera que la implementación de la misma puede ser beneficiosa para

la comunidad educativa ya que permite la interacción y la creatividad al mismo tiempo que facilita el aprendizaje; por ende, la utilización de esta herramienta dará paso al estudiante para que convertirse en el protagonista y constructor de su propio aprendizaje

En la Universidad Técnica del Norte, la propuesta de uso de técnicas de gamificación, como estrategia de enseñanza-aprendizaje, en trabajos de postgrado, no es nueva. Al revisar los repositorios digitales, se encuentra que el investigador (Vladimir, 2021) aportó al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés con el uso de juegos y entornos virtuales 3D, en los estudiantes de Décimo año de Básica de la Unidad Educativa Valle del Chota, menciona al final de su investigación que la aplicación de metodologías activas en el aula le brinda al docente mejores alternativas en su enfoque pedagógico y el estudiante tiene la oportunidad de aprender de una manera más intuitiva y colaborativa.

(Valeria, 2021) en su tesis de maestría titulada herramientas de gamificación para fortalecer el razonamiento matemático en los estudiantes de 9no año de EGB de la Unidad Educativa Pablo Muñoz Vega, construyó dos herramientas, la primera en Genially que sirve para una retroalimentación de conocimientos en trabajo asíncrono entre alumno y docente y la segunda, el Classcraft que logra una inmersión total dentro del juego educativo el cual fue usado para trabajo en clase y de apoyo en casa. Al final de su investigación determinó como fructífero ya que hubo mejoría académica notable, además pudo apreciar un cambio en los alumnos en la hora de clase los mismos que se encontraron más interesados en su superación dando como resultado una retroalimentación de calidad. La presente investigación, seguirá en esta línea, profundizando en la herramienta interactiva Genially, para la motivación en la materia de Lengua y Literatura.

1.2 Referentes teóricos

1.2.1 Tecnologías de información y comunicación (TIC)

La TIC se ha convertido en una herramienta indispensable para la sociedad del conocimiento y la información en los últimos años, lo que ha permitido implementar y modificar diversos aspectos de la vida diaria como: el trabajo, la educación, la salud, el desarrollo económico. Su importante influencia ha hecho que se convierta en un componente esencial para actuar con eficacia en las diversas actividades rutinarias de la vida. Es importante mencionar lo que dicen (Quimis et al., 2021), el uso de las TIC en las aulas contribuye al aprendizaje avanzado. Se prueban nuevas ideas y enfoques para desarrollar soluciones a los muchos desafíos educativos, y los avances tecnológicos fuerzan cambios de paradigma en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2.2 Las TIC en la educación

La innovación educativa actual en la educación es el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que permite tanto a los profesores como a los estudiantes introducir cambios significativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Éstas proporcionan una variedad de recursos de apoyo a la enseñanza (materiales didácticos, entornos virtuales, Internet, blogs, wikis, webquests, foros, chat, mensajes, videoconferencias y otros canales de comunicación y gestión de la información), desarrollando las habilidades y la creatividad de los estudiantes.

Según (Ochoa & Silva, 2016), es necesaria una educación modernizada que se actualice constantemente de acuerdo con la visión del mundo contemporáneo y que incorpore los nuevos avances científicos y tecnológicos que están cambiando el mundo. Según estos autores, el papel

crucial que desempeñan las TIC en el contexto educativo es cada vez más evidente. Es de vital importancia utilizar plenamente estas herramientas tecnológicas y reconocer que son una fuente de conocimiento que fomenta el aprendizaje más allá de la mera inserción de contenidos en la red.

A criterio de (Silva & Agreda, 2013), es fundamental pensar en las nuevas tecnologías como un aporte fundamental al mundo académico porque “las vivencias educativas desarrolladas con las TIC son altamente motivadoras para todos los involucrados en este proceso, comparada con los procesos tradicionales de enseñanza, permitiendo así, un mayor logro de los aprendizajes” (p.190)

La introducción de las TIC en las aulas se vislumbra como una fuente imparable de oportunidades de innovación educativa para las nuevas organizaciones educativas y transformaciones del espacio, así como para los procesos de formación de la próxima generación de ciudadanos y profesionales en la sociedad del conocimiento. Así lo menciona un estudio de (Jiménez, 2017), en el que señala que se vuelve necesario que los profesores implicados se adapten a estos cambios constantes e “incorporen en sus rutinas de enseñanza herramientas tecnológicas integradoras y, estas puedan ser evaluadas a través de modelos que permitan evidenciar, tanto cualitativa como cuantitativamente, las competencias TIC de los docentes en sus desempeños profesionales en el contexto educativo” (p.13).

Graells (2012) en su investigación menciona tres grandes razones para usar las TIC en educación siendo estas mencionadas a continuación:

1ª Razón: Alfabetización digital de los alumnos. Todos deben adquirir las competencias básicas en uso de las TIC.

2ª Razón: Productividad. Aprovechar las ventajas que proporcionan al realizar actividades: preparar apuntes y ejercicios, buscar información, comunicarnos (e-mail), difundir información (weblogs, web de centro y docentes), gestión de biblioteca...

3ª Razón: Innovar en las prácticas docentes. Aprovechar las nuevas posibilidades didácticas que ofrecen las TIC para lograr que los alumnos realicen mejores aprendizajes y reducir el fracaso escolar.

Por lo antes expresado, es fundamental que las TIC se incorporen al sistema educativo para lograr mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos esfuerzos deben centrarse en la mejora de planes educativos flexibles y de calidad y ofrecer a los alumnos nuevas formas de adquirir conocimientos de acuerdo con sus necesidades educativas contemporáneas. Además, hay que tomar en cuenta que para poder adaptarse a las necesidades que la era digital le exige y poder dar respuesta a las necesidades educativas actuales en las que están inmersas las TIC, la sociedad actual, incluida la educación, debe estar atenta a todos los cambios que se produzcan.

1.2.3 TIC en la motivación del aprendizaje

(Olivares et al., 2021) asegura que las TIC implementadas como motivadoras y mediadoras en el desarrollo del aprendizaje, forman una base importante para la interacción entre estudiantes y docentes, convirtiéndose en un medio que nos puede llevar a cambiar el proceso de aprendizaje. El uso de las TIC en el aula permite que los alumnos se conviertan en protagonistas y partícipes

de su propio aprendizaje. En este sentido, no solo debemos creer que las TIC son sólo una forma de comunicación rápida, sino también una herramienta de aprendizaje capaz de transformar las prácticas tradicionales de enseñanza y evaluación en escenarios de formación, desafiando y comprometiendo de manera crítica, responsable y proactiva, iniciando y actuando de forma autónoma en resolviendo los desafíos del siglo XXI.

El mayor cambio metodológico en el trabajo con TIC, y especialmente en la propuesta de la creación de wikis esto con la finalidad de desarrollar un ambiente educativo diferente e innovador, es la transformación de un profesor tradicional orientado a la presentación a un profesor con perfil electrónico. El docente adquiere un nuevo perfil que se centra en la introducción y seguimiento de los alumnos, así como en un trabajo que favorezca la motivación y el aprendizaje, con suficientes recursos nuevos en el ámbito técnico (Blázquez & Alonzo, 2009).

En la investigación realizada por (Cantillo et al., 2014) sobre efectos de uso de las TIC en comprensión lectora con grupos experimentales, dio como resultado el aumento considerable en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes en su lengua materna, además de ayudarlos a alcanzar niveles favorables en la comprensión de los textos, de igual manera se evidenció que el uso de las TIC resultó interesante como estrategia didáctica y de motivación de los estudiantes.

1.2.4 Herramientas tecnológicas. Genially

(Tapia et al., 2020) mencionan que para mantenerse competitivos e innovadores, los educadores buscan constantemente herramientas tecnológicas que aporten planes de estudio

motivadores y atractivos para la población nativa digital. Los numerosos beneficios que actualmente nos ofrecen internet y las TIC, combinados con consideraciones pedagógicas y metodológicas, hacen posible crear prácticas de aula de vanguardia que maximizan los medios utilizando recursos audiovisuales, brindando beneficios de retención de los estudiantes.

Con el advenimiento de la tecnología, las discusiones sobre la asimilación y retención de conocimientos en relación con el modo de estudio en persona o en línea se han vuelto más frecuentes. En este contexto, es fundamental considerar los medios educativos para esclarecer cómo funcionan en la comunicación, el trabajo colaborativo y la transmisión del proceso de aprendizaje; en la educación presencial, esto ocurre desde la perspectiva del intercambio de opiniones (Hermann, 2015).

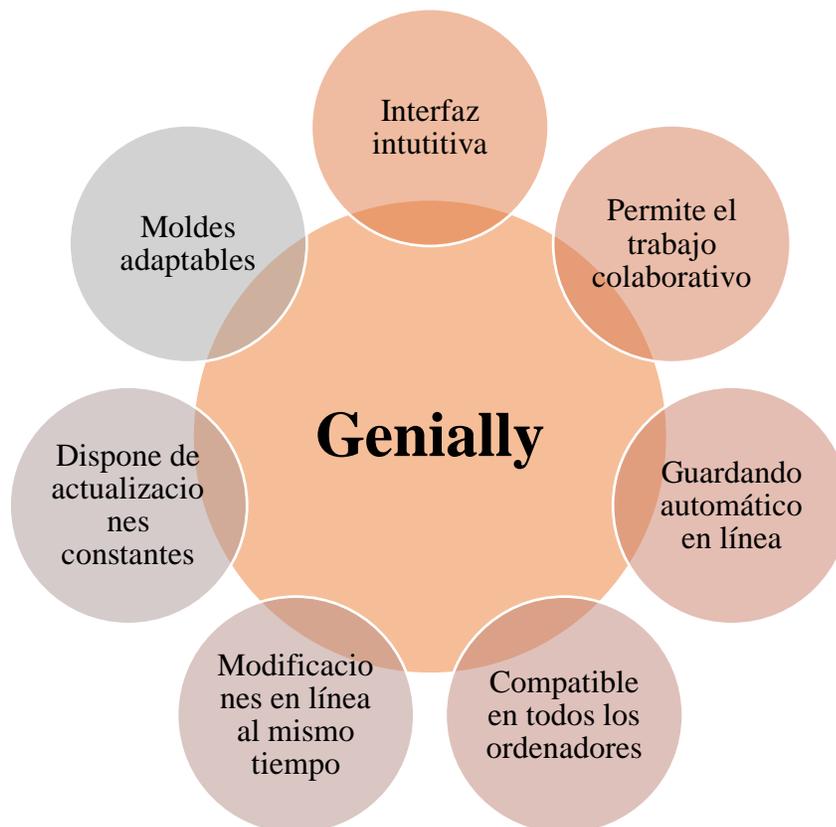
Como se ha mencionado en los apartados anteriores el uso de las TIC favorecen a encontrar mejores rutas de aprendizaje y con intervención de la diversidad de las herramientas tecnológicas que están a disposición del ámbito educativo, se puede optimizar el tiempo de planificación y facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera significativa, una de estas herramientas es Genially que ofrece varios recursos digitales que son empleados en la estrategia de enseñanza favorable en varios niveles educativos.

Como expresa (González, 2019) Genially, también conocida como Genial, es una plataforma online que ofrece una gran variedad de opciones para la creación de contenidos interactivos. Estas opciones incluyen el diseño de presentaciones animadas y caligráficas como afiches, infografías, mapas, videos, entre otros, donde se puede combinar texto con imágenes, fotos

y audio. Estas presentaciones interactivas están diseñadas para entornos educativos con el objetivo de involucrar a los estudiantes de forma activa y dinámica en el proceso de aprendizaje. Adicionalmente, considerar la posibilidad de que el docente utilice esta herramienta como un recurso innovador sin tener en cuenta el interés de sus alumnos por aprender.

Genially es una herramienta muy interesante que hoy en día está siendo utilizada tanto por docentes como por los estudiantes debido a que su uso es muy fácil e intuitivo, es así que se presenta una serie de ventajas descritas en la siguiente figura.

Figura 1
Ventajas del uso de Genially



Nota. La figura representa las ventajas de la herramienta Genially, tomado Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora, por (Mejía et al., 2020). Tomado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8318357>

1.2.5 Competencias digitales

Desde el avance tecnológico la humanidad debe estar en constante actualización para ir a la par con las innovaciones. La implementación de tecnologías en el ambiente educativo y en sí de la vida cotidiana ha permitido un incremento en nuevos medios digitales, así como también los medios de aprendizajes digitales donde toman privilegio los recursos educativos libres y objetos de aprendizaje donde a conocer sus ventajas al momento de ser implementadas en el desarrollo educativo (Levano et al., 2019).

Las designadas competencias digitales son avances tecnológicos basadas en las TIC. Su larga trascendencia en la implementación a la tecnología educativa, cuyo enfoque de interés toma en cuenta varias proyecciones, tanto de aprendizajes, recreaciones e investigaciones entre otros. Para (Gonzalo & Galiano, 2018) las competencias digitales, en la instrucción social, permitirán pensamientos de empoderamiento personales como la política, economía, fuentes de trabajo; así como también los nuevos estilos culturales y de diversión en el presente siglo.

Autores como Ramírez y Tabare (2014), son de la idea que los docentes que requieran implementar en sus clases Tecnologías de la Información y la Comunicación, son ellos quienes deben estar altamente capacitados en los avances tecnológicos aplicados en el desarrollo educativo contemporánea es así que, con las competencias digitales adquiridas, desarrolladas e implementadas en la en el aula serán los pioneros en la des alfabetización digital en campo educativo.

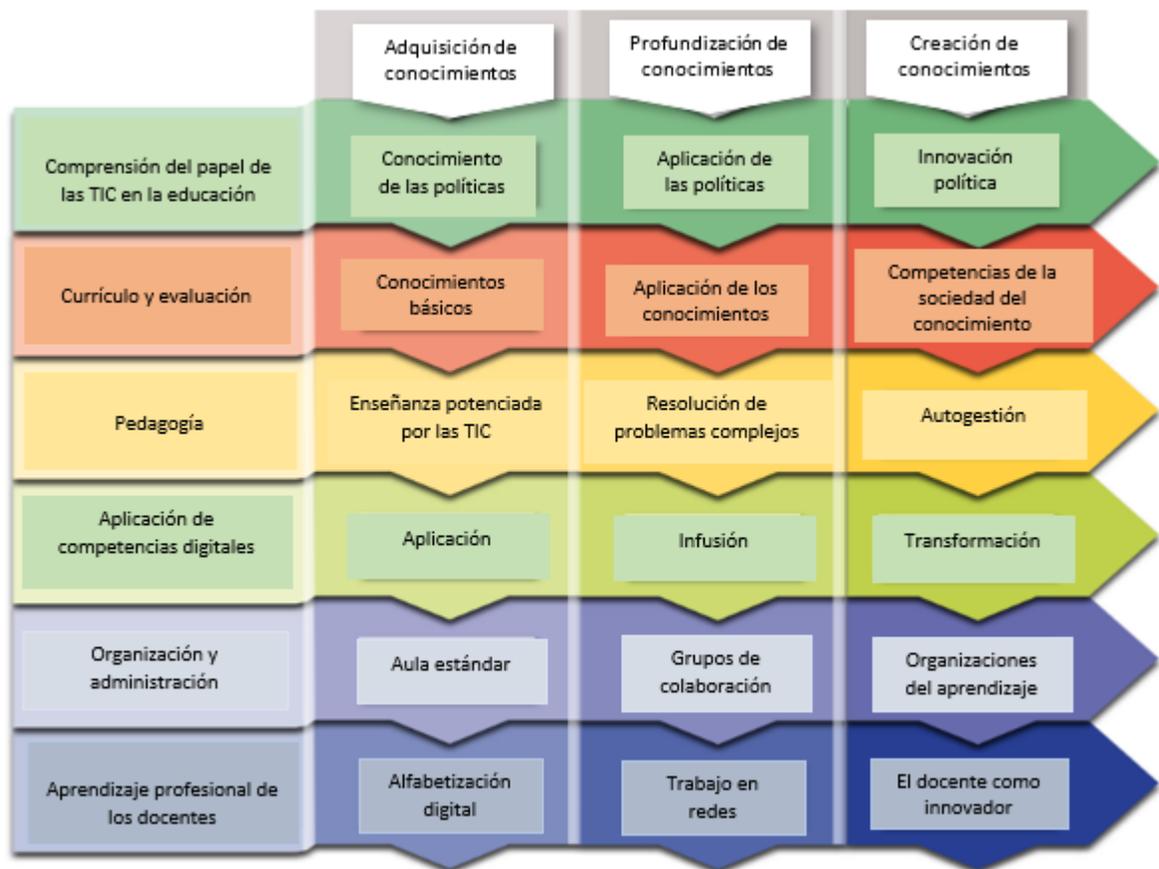
Con base a la información publicada por (UNESCO, 2008) donde se menciona que los docentes deben poseer competencias tecnológicas con eficiencia ya que el uso de la tecnología puede hacer que los estudiantes adquieran las capacidades necesarias para:

- Utilizar las tecnologías de información
- Buscar, analizar y evaluar información
- Resolver problemas y evaluar decisiones
- Utilizar instrumentos de producción con creatividad y eficacia
- Comunicar, colaborar, publicar y producir
- Y ser ciudadanos informados, responsables y capaces de aportar contribuciones a la sociedad.

Al combinar las competencias y recursos en TIC los docentes pueden contribuir en la pedagogía para mejorar su enseñanza, cooperar con sus colegas y además de poder convertirse en líderes de la innovación en sus instituciones forjando ciudadanos más instruidos y formados muy calificados que hagan progresar el desarrollo económico y social de sus países. A continuación, se presenta las competencias que los docentes deben adquirir para desarrollarse de manera conveniente en la educación del siglo XXI.

Figura 2

Marco de Competencias de los Docentes en materia de TIC



Nota. La figura representa las competencias de los docentes en materia de TIC, tomado de (UNESCO, 2020)

En este sentido, el modelo educativo vigente en el Ecuador pone énfasis en la necesidad de utilizar herramientas TIC dentro de los planes educativos del personal docente; el uso de estas herramientas contribuye significativamente al proceso educativo al permitir la facilitación del trabajo docente el proceso de enseñanza y la optimización de recursos, y lo más importante, la mejora continua del proceso de enseñanza.

1.2.6 Modelos educativos

Como respuesta a los cambios que ha sufrido el ámbito educativo desde épocas anteriores, los modelos educativos están impulsando el desarrollo de nuevas metodologías que los profesores utilizan en el aula para mejorar la velocidad de aprendizaje al tiempo que introducen actividades léxicas tradicionales que se alejan de los modelos conductistas donde el profesor es un operador y el alumno un receptor.

En este sentido, la gamificación tiende a favorecer los modelos educativos constructivistas en los que los estudiantes se responsabilizan de su aprendizaje y pueden retenerlo en su memoria. Además, las comunidades educativas están interesadas en ajustarse a las exigencias de la actual era digital en busca de nuevas ideas pedagógicas que motiven y demuestren al mismo tiempo el compromiso con el estudiante moderno que se esfuerza por perfeccionarse cada día (Macías, 2017).

Con el avance de la tecnología en el siglo XXI en las investigaciones realizadas por el teórico George Siemens y el filósofo Stephen Downes basados en los análisis de las limitaciones de las teorías tradicionales, postulan una cuarta teoría del aprendizaje, el conectivismo, para la era digital a lo que refiere a las conexiones de comunicación virtuales y redes de aprendizaje, esta nueva teoría se basa en las teorías el constructivismo, conductismo y cognitivismo para el desarrollo del aprendizaje (Sobrino, 2014).

Las principales características del conectivismo según George Siemens, citado por Gutiérrez (2012), son las siguientes:

- El aprendizaje y el conocimiento se basan en la diversidad de opiniones.

- El conocimiento puede desarrollarse mediante medios tecnológicos.
- La capacidad para aprender es más importante que el conocimiento.
- Desarrollar y mantener conexiones es necesario entre distintos campos, ideas y conceptos es una competencia esencial del alumno.
- La toma de decisiones es en sí un proceso de aprendizaje.

En conclusión, los modelos pedagógicos que en la actualidad utilizan las tecnologías de la educación, demuestran mayor eficacia en el proceso de enseñanza y aprendizaje Pérez & Rosillo (2018). Demostrando que la educación virtual no solo se desarrolló en la época de confinamiento y cada vez se apropia de las áreas de conocimiento del currículo. En este sentido es propio mencionar la adaptación del uso de las herramientas tecnológicas en la planificación micro curricular.

1.2.7 Gamificación

Primero, la palabra "gamificación" proviene de la palabra inglesa "gamification". Según (Díez et al., 2017) la gamificación es una estrategia que, dependiendo de los objetivos que se propongan los jugadores y sin importar la edad, ayuda a las personas a aprender cosas nuevas, desarrollar ciertas habilidades o perder el interés por algo.

En la opinión de (Montaner, 2016) la gamificación es una tendencia que está tomando fuerza, siendo su objetivo en el ámbito educativo llevar la motivación al proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la implementación de elementos y técnicas de juego. El proceso bien

aplicado logra asombrosas ventajas al momento de establecer la relación entre docente y estudiante mejorando favorablemente el clima en aula. Sin olvidar que los estudiantes aprenden mejor cuando el docente motiva e inspira a sacar lo que mejor tiene dentro.

Colomo et al. (2020) mencionan que el juego, al igual que la mecánica de desafío y puntuación, también utiliza dinámicas de competición y recompensa, con libre elección y gestión del tiempo como componentes. En particular, concluyen que el juego favorece y desarrolla la atención y la participación, favoreciendo la autonomía en el aprendizaje.

En los últimos tiempos gracias al avance de las TIC, se han creado varias herramientas digitales que son usadas como estrategias para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, en la actualidad la gamificación con fines lúdicos y creada con recursos digitales está tomando fuerza en el ámbito educativo como estrategia en la motivación y compromiso en el proceso de aprendizaje, al igual que mejorar la interacción entre docente y estudiante, empleando técnicas dinámicas y mecánicas relacionadas con el juego las cuales se presentan en las siguientes figuras:

Figura 3
Sistema de la gamificación



Nota. La figura el sistema de la gamificación, tomado de Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula, por (Montaner, 2016). Tomado de <https://doi.org/10.21556/edutec.2016.55.705>

Considerando lo expuesto, se puede decir que es importante conocer técnicas de aprendizaje, que permitan que las clases sean más atractivas e innovadoras, ya que el mismo hecho de ser lúdicas, crearán expectativa y el deseo de participar y ganar no solo el premio del juego sino conocimiento.

2.3. Marco legal

La investigación se sustenta en los instrumentos legales que tiene la República del Ecuador, 1) Constitución del Ecuador, artículo 26, “la educación es un derecho de las personas a lo largo de

su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado...” (Constitución de la República del Ecuador, 2008, pág. 16).

Con este artículo se justifica el derecho a estudiar, en el caso de la presente investigación, se trata del derecho de los docentes a seguir estudiando, aprendiendo, con el objeto de mejorar su labor de enseñanza.

2) Constitución del Ecuador, mediante el artículo 343, reconoce que el centro de los procesos educativos es el sujeto que aprende, en este caso, el sujeto que aprende es el docente, porque se está entrando a un nuevo paradigma tecnológico y necesita capacitarse (Constitución de la República del Ecuador, 2008, pág. 106).

3) Numeral 7 del Plan Aprendemos Juntos en casa. Enseñanza Autónoma Semipresencial. Currículo Priorizado para la fase II 2020-2021. Modalidades de implementación del currículo priorizado, se dice que: el uso de metodologías se enmarca en varias y diferentes consideraciones que deben ser tomadas en cuenta en el contexto actual que vive el país y el mundo. Los aprendizajes ahora se dan más allá de las paredes de la escuela, por ello, distintas formas de comunicar cuentan con modalidades diversas. Las modalidades que se utilizarán para la educación de este currículo priorizado serán: Semipresencial, Distancia, Virtual (Ministerio de Educación, 2020).

En este punto se encuadra el tema de la necesidad de la capacitación docente en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), pues como dice el punto 7 del documento ministerial: la modalidad de educación virtual o e-learning hace referencia a procesos de enseñanza-aprendizaje llevados a cabo a través del uso del Internet. Esta modalidad tiene varias características dentro de las cuales destaca la ausencia de un espacio físico como principal

instrumento de aprendizaje. Sin embargo, este tipo de modalidad utiliza como uno de sus principales recursos a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para que pueda llevarse a cabo (Sunkel et al., 2018).

Por otro lado, a diferencia de la modalidad presencial o semipresencial, no se desarrolla dentro de un cronograma y horario establecido, es una modalidad flexible que trabaja por objetivos y resultados esperados de acuerdo con la disponibilidad de tiempo de los estudiantes

4) Numeral 8 del Plan, Orientaciones metodológicas: Se refiere este punto a la ciudadanía digital que engloba a toda la sociedad que hace uso de las TIC: Ciudadanía Digital Supone la comprensión de asuntos humanos, culturales, económicos y sociales, relacionados con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la aplicación de conductas pertinentes a esa comprensión y a los principios que la orientan: ética, legalidad, seguridad y responsabilidad en el uso del Internet, las redes sociales y las tecnologías disponibles (Ministerio de Educación del Ecuador, 2020).

5) Artículo 2 de la LOSEP, que habla sobre el desarrollo profesional, técnico y personal de las y los servidores públicos, para lograr el permanente mejoramiento, eficiencia, eficacia, calidad, productividad del Estado y de sus instituciones, mediante la conformación, el funcionamiento y desarrollo de un sistema de gestión del talento humano sustentado en la igualdad de derechos, oportunidades y la no discriminación (LOSEP, 2010). En este entendido, la autora de este trabajo, ha emprendido en el estudio de una Maestría, que, aunque no es con los recursos del Estado, sin embargo, está dando cumplimiento a este artículo 2, para perfeccionar el desarrollo profesional,

técnico y personal y así lograr un mejoramiento, eficiencia, eficacia en las labores docentes en las que se desempeña.

3. 2 Diseño y tipo de investigación

3.2.1 Enfoque

Esta investigación se desarrolla bajo el enfoque cuantitativo, este enfoque recopila y analiza en un sistema de vinculación de datos la información obtenida mediante los instrumentos de levantamiento de información para así analizar el objeto de estudio (Ruiz et al., 2013). La investigación es cuantitativa por los cuestionarios de encuestas aplicados a los docentes, por el análisis de datos, conclusiones que identificaron el origen del problema.

3.2.2 Tipo de investigación

3.2.2.1. Investigación descriptiva

Para efectos de este estudio se procedió a caracterizar la propuesta del currículo priorizado por competencias, implementado por el Ministerio de Educación en el 2021, para el nivel de Educación General Básica Media en cuanto a la orientación pedagógica para la enseñanza de Lengua y Literatura. Asimismo, a través de esta investigación se pudo describir las estrategias y recursos pedagógicos empleados por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de esta área del conocimiento.

3.2.2.2 Investigación de campo

La investigación de campo se caracterizó por su accesibilidad a la información de manera directa en la realidad donde se suscitaron los hechos de interés investigativos, específicamente en la Unidad Educativa Capitán Cristóbal de Troya, para obtener información fidedigna de los actores involucrados en el proceso educativo.

3.2.3. Método de investigación

3.2.3.1 Método analítico-sintético

Por medio de este método se pudo plantear el resultado de la motivación en el aprendizaje de Lengua y Literatura a partir del uso de técnicas pedagógicas innovadoras como la gamificación y la plataforma digital Genially, de esta forma se detalla cómo una enseñanza dinámica puede fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes de educación básica media.

3.2.4 Técnicas e instrumentos

3.2.4.1 Encuesta

La encuesta se aplicó online con ayuda del formulario de Microsoft Forms a los docentes de la Unidad Educativa “Capitán Cristóbal de Troya” en base a un cuestionario de 16 preguntas cerradas (Anexo 1) la cual permitió conocer las variables de: 1) Recursos y herramientas digitales 2) Motivación en el aprendizaje 3) Metodologías de enseñanza 4) Gamificación, que fueron de aporte para conocer las falencias y posteriormente fortalecerlos con la creación de una propuesta metodológica.

3.2.5 Población y muestra

3.2.5.1 Población

La población para investigarse estuvo constituida por todos los educadores de la Unidad Educativa “Capitán Cristóbal de Troya”, Provincia de Imbabura. Con un total de 19 docentes.

3.3 Procedimientos

La investigación se dividió en cuatro fases que sirvieron como guía para mantener el proyecto dentro de sus objetivos y así mantener un orden lógico.

3.3.1 Fase I: Analizar la percepción de docentes, sobre el uso de recursos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para esto se implementó una encuesta con una escala de valoración, Matas (2016) establece a las escalas de tipo Likert como un instrumento psicométrico cuyo enfoque es el levantamiento de información desde el contexto de la persona encuestada, es por tanto el instrumento ideal para diagnosticar la percepción docente, para así determinar las líneas de acción de la propuesta.

Esta fase contempló además la realidad docente de la institución, se analizó mediante encuestas la percepción de los educadores de la institución frente al uso de metodologías activas en el proceso de enseñanza. Asimismo, se determinó que tipo de herramientas o recursos digitales que fueron utilizadas durante la impartición de clases. Entre las variables a considerar en el ámbito docente están el factor generacional, competencias digitales, y metodología activa de enseñanza.

3.3.1.1. Instrumento de recogida de datos

La encuesta se aplicó online la cual fue elaborada desde la herramienta Microsoft Forms. Seguidamente, se generó una hoja de cálculo de Excel para depurar y codificar los resultados obtenidos, asignando valores numéricos a las respuestas recogidas.

3.3.1.2 Analisis de datos

Los datos fueron analizados cuantitativamente a través del programa SPSS, a partir del cual se recogerá y organizará la información estadísticamente, calculando las frecuencias y los porcentajes de las variables estudiadas. A partir de los datos estadísticos obtenidos, se elaboraron tablas de frecuencias que facilitaban la interpretación y el análisis de los resultados.

A su vez, desde el programa SPSS, se llevó a cabo un análisis correlacional con el objetivo de identificar posibles diferencias estadísticamente significativas entre las variables analizadas.

A partir de los resultados recogidos, se ha realizado un análisis descriptivo de las diferentes variables estudiadas y, posteriormente, se extrajeron unas conclusiones para dar respuesta a los objetivos de este estudio.

3.3.2. Fase 2. Determinar el contenido interactivo de la gamificación para la motivación del aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

En esta fase se detalló el contenido interactivo que se usó en la plataforma Genially orientados en la motivación de la enseñanza de los estudiantes del quinto año de educación básica media de la Unidad Educativa “Capitán Cristóbal de Troya”, las estrategias fueron plasmadas en actividades gamificadas y un Escape Room metodología dirigida a estudiantes, para lo cual se consideraron los aportes de la investigación documental previa, con esta se contextualiza al docente respecto a la gamificación como estrategia pedagógica, se sustentó además con los datos recabados mediante las encuestas, sobre la perspectiva de docentes sobre el uso de recursos y herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El contenido material y metodología estuvieron diseñadas especialmente para la educación, reconociendo al aprendizaje autónomo como un elemento que adquiere mayor importancia al igual que la tutoría o respaldos brindados por los padres de familia. Bajo este contexto, se desarrollaron varios juegos en Genially, como herramientas dirigidas a estudiantes cuyas funcionalidades se centran en la adaptación del contenido de las materias a formatos digitales que utilizan sonido,

imagen y animaciones, dando por resultado clases dinámicas con mayor participación de los estudiantes.

3.3.3. Fase 3. Socializar la gamificación para la motivación del aprendizaje en docentes, por medio del uso de la herramienta Genially en la Unidad Educativa Capitán Cristóbal de Troya.

Una vez elaboradas las actividades gamificadas y el Escape room se realizó una presentación a docentes de educación básica la implementación de la gamificación en el aula como estrategia en la enseñanza aprendizaje, se procedió a evaluar la gamificación propuesta mediante una encuesta de valoración y se establecieron conclusiones y recomendaciones dirigido a los educadores respecto al uso de Genially en la impartición de Lengua y Literatura. Estas observaciones fueron de gran importancia pues permiten generar nuevos debates y perspectivas del objeto de estudio y así propiciar futuros trabajos de investigación orientados en la potenciación del aprendizaje en modalidad virtual y presencial.

3.3.4. Fase 4. Evaluar el nivel de satisfacción de los docentes sobre el uso de la gamificación en Genially, como estrategia de motivación para el aprendizaje de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Capitán Cristóbal de Troya.

Con base a los contenidos explicados en la materia de Lengua y Literatura con la gamificación en la herramienta Genially se valoró a los docentes mediante una encuesta para conocer el grado de satisfacción sobre la estrategia para la motivación del aprendizaje. Con esto se pretendió ampliar los horizontes de los docentes y brindarles opciones más allá de las aplicaciones de streaming y que respondan a los retos actuales, considerando que la Unidad Educativa se encontraba desactualizada con las nuevas herramientas que la tecnología nos ofrece.

3.4. Consideraciones Bioéticas

La investigación se desarrolló bajo las consideraciones bioéticas de autonomía porque cada una de las personas involucradas en el estudio lo hizo de forma voluntaria mediante un consentimiento informado, se dió a conocer los propósitos de la investigación y se respetó su individualidad sin transgredir su dignidad para lo cual se solicitó su autorización para formar parte del estudio. También corresponde al principio de beneficencia, porque el enfoque de la investigación es ayudar la mejora continua de los procesos de enseñanza, a partir de la desmotivación que se ha evidenciado en los estudiantes de educación básica media, como respuesta a la metodología tradicionalista que era implementada por los docentes, misma, que no generaba los mismos resultados de la presencialidad al realizarse en plataformas digitales.

Por lo tanto, para garantizar el respeto de estos principios y brindar seguridad a los encuestados, se informó por escrito y de forma verbal a las autoridades de la Unidad Educativa “Capitán Cristóbal de Troya” sobre el fin de la investigación, enfatizando que la información que se recopiló en el proceso fué utilizada netamente con fines académicos. De esta forma se consiguió la predisposición del público y obtuvo datos reales que le otorgaron a la investigación el valor académico correspondiente.

CAPÍTULO IV

4 RESULTADOS Y DISCUSIONES

4.1 Análisis de resultados

Para la presente investigación se contó con una población de 19 participantes los cuales estuvieron clasificados 17 docentes, 1 administrativo y 1 personal DECE. Los cuales fueron evaluados mediante una encuesta de 12 preguntas relacionadas con la problemática, juntamente con datos sociodemográficos de los participantes, como edad, género, tiempo de experiencia, entre otros. Luego de la aplicación y recolección de datos, se procede al análisis e interpretación de los resultados.

Datos sociodemográficos

Tabla 1.
Distribución de la población según género

Población				
	Género	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Femenino	14	73,70%	73,70%
	Masculino	5	26,30%	100%
	Total	19	100,00%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

En cuanto a esta pregunta de carácter sociodemográfico, se evidencia que el 73,66% de la población es de género femenino y el 26,32% de género masculino.

Interpretación

En base a los datos obtenidos en esta pregunta se determina que la mayor parte de la población evaluada es de género femenino, lo que permite analizar que la mayor parte de los funcionarios de la institución educativa son mujeres.

1. Edad

Tabla 2.

Distribución de la población según Edad

		Edad		
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	31-40	3	15,8%	15,8%
	41-50	4	21,1%	36,8%
	51-60	12	63,2%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

En cuanto a esta característica se determina que el 63,16% de la población total posee una edad entre los 51-60 años de edad, el 21,05% de 41-50 años y el 15,79% entre los 31-40 años.

Interpretación

Con relación a la edad de las personas encuestadas, se aprecia que las edades comprendidas entre los 51 a 60 años de edad, es ahí donde se concentra la mayor parte de la población lo que quiere decir que cuentan con personal con experiencia y conocimiento esto mediante los años y actividades que han desarrollado en el ámbito escolar.

Años de experiencia laboral

Tabla 3.

Años de experiencia laboral

		Años		
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Menos de 6	1	5,3%	5,3%
	11 - 15	2	10,5%	15,8%
	16-20	5	26,3%	42,1%
	6-10	1	5,3%	47,4%
	Más de 20	10	52,6%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

En relación con esta característica se muestra que el 52,63% de la población total cuenta con más de 20 años de experiencia laboral, el 26,32% cuenta con 16 a 20 años de experiencia, 10,53% de 11 a 15 años, el 5,26% de 6 a 10 años y el 5,26% menos de 6 años.

Interpretación

El desempeño docente por parte de los docentes los cuales juegan un papel importante dentro del proceso educativo. En esta oportunidad la mayor parte de la población cuenta con una amplia experiencia en el ámbito escolar, lo que les permite poseer grandes conocimientos, sin embargo, suelen ser entes desarrolladores de una educación tradicional o carecen de capacitaciones relacionadas a las TIC. Lo cual se considera como un factor negativo en cierta parte esto se debe a que posee patrones establecidos mediante los cuales laboran.

2. Titulación

Tabla 4.*Distribución de la población según Titulación*

		Nivel de titulación		
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Doctorado	2	10,5%	10,5%
	Ingeniería	2	10,5%	21,1%
	Licenciatura	12	63,2%	84,2%
	Tecnología	3	15,8%	100%
	Total	19	100%	

*Nota. Elaborado por Ramos (2022)***Análisis**

En base a los datos obtenidos se evidencia que el 63,16% de la población tiene una licenciatura, el 15,79% un tecnólogo, el 10,53% un doctorado o ingeniería.

Interpretación

Con relación al análisis se determina que la mayor parte de la población poseen una licenciatura y la toda la población evaluada posee un título de tercero y cuarto nivel lo que les permite impartir clases con relación a los contenidos de las materias encargadas.

3. Nivel educativo en el que tiene mayor carga horaria.

Tabla 5.*Nivel educativo en el que tiene mayor carga horaria*

Nivel educativo de mayor carga horaria				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Bachillerato	4	21,1%	21,1%
	Básica Elemental	2	10,5%	31,6%
	Básica Media	4	21,1%	52,6%
	Básica Superior	8	42,1%	94,7%
	Preparatoria	1	5,3%	100%
	Total	19	100%	

*Nota. Elaborado por Ramos (2022)***Análisis**

Se evidencia que el 42,11% de la población total mencionó que su nivel educativo con mayor carga horaria básica superior, el 21,05% básica media juntamente con bachillerato, el 10,53% básica elemental y el 5,26% preparatoria.

Interpretación

En base a lo mencionado se evidencia que la mayor parte de la población considera que su mayor carga horaria corresponde al nivel básico superior, lo que demuestra que pasan mayor tiempo con los niveles de octavo, noveno y décimo de educación básica superior.

Tabla 6.*Capacitado para impartir clases con el apoyo de recursos digitales*

		P.1		
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante	3	15,79%	15,79%
	Mucho	1	5,26%	21,05%
	Muy poco	2	10,53%	31,58%
	Poco	13	68,42%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

En cuanto a esta pregunta se evidencia que el 68,42% de la población considera que tiene poca capacitación para impartir clases con apoyo de recursos digitales, el 15,79% considera que bastante, el 10,53% muy poco y el 5,26% considera que tiene mucha capacidad.

Interpretación

Como se evidencia la mayor parte de la población considera que no posee la capacidad necesaria para implementar recursos digitales dentro del aula de clase y en sus contenidos curriculares. Por ello se sigue trabajando en una educación tradicional y obsoleta a comparación de otra institución educativa.

Los resultados interfieren con lo mencionado por Santos (2021) quien menciona que el docente debe contar con una adecuada capacitación para la utilización de recursos digitales, esto porque es el encargado de diseñar actividades innovadoras las que le permiten desarrollan un aprendizaje

cooperativo en los estudiantes, por ello debe poseer competencias tecnológicas como el saber explorar, integrar e innovar la educación.

Tabla 7.

Capacitación sobre recursos educativos digitales

P.2				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
	Casi nunca	6	31,58%	31,58%
	Frecuentemente	2	10,53%	42,11%
Válido	Nunca	1	5,26%	47,37%
	Ocasionalmente	10	52,63%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

En relación a esta característica se evidencia que el 52,63% de la población ha recibido capacitaciones de forma ocasional, el 31,58% casi nunca, el 10,53% frecuentemente y el 5,26% nunca ha recibido capacitaciones.

Interpretación

Con los resultados obtenidos se determina que la mayor parte de la población recibe capacitaciones de forma ocasional es decir que no cuentan con un periodo determinado o se relaciona con un corto periodo de tiempo corto, el cual no les permite desarrollar actividades y conocimientos acorde con los dispositivos digitales.

Con relación, a los resultados encontramos a Montoya (2019) quien menciona que los docentes deben ser capacitados de forma continua, esto con la finalidad de proporcionar un ambiente efectivo, mediante esto actualizar las diferentes formas de enseñar y aprender. La idea de las capacitaciones continuas se centra en mejorar la forma en la que se planifica la clase, los procesos que conlleva y más de ello tener presente la sociedad globalizada que se genera de forma cotidiana la cual está sujeta a paradigmas de aprendizaje.

Tabla 8.
Conocimientos sobre recursos digitales

P.3				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
	Bastante	1	5,26%	5,26%
	Muy poco	6	31,58%	36,84%
Válido	Nada	2	10,53%	47,37%
	Poco	10	52,63%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

En base a los datos obtenidos se evidencia que el 52,63% conoce poco de recursos digitales aplicados a la enseñanza aprendizaje, el 31,58% conoce muy poco, el 10,53% no conoce nada y el 5,26% conoce bastante.

Interpretación

Mediante los datos evidenciados se determina que la mayor parte de la población conoce poco de los recursos digitales aplicados a la enseñanza aprendizaje, esto demuestra que los docentes poseen un conocimiento casi escaso con relación a su aplicación, beneficios y actualizaciones lo que les impiden desarrollarse en clases y sus contenidos.

Los resultados obtenidos son negativos, ante lo mencionado por Paute & Vásquez (2022), quien menciona que los recursos digitales dentro de la educación le permiten al estudiante desarrolle diferentes canales de comunicación y relación. La innovación tecnológica potencia el desarrollo e incorporación de nuevos contenidos dentro del currículo escolar al igual que la identificación de las necesidades de formación tanto de los docentes como de los estudiantes, por ello es importante que los docentes posean conocimientos previos durante el desarrollo de actividades que se relacionan con el uso de recursos digitales.

Tabla 9.

Conocimientos sobre herramientas digitales aplicadas a la enseñanza

P.3.1				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante	1	5,26%	5,26%
	Muy poco	7	36,84%	42,1%
	Poco	11	57,89%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

Mediante los datos se evidencia que el 57,89% de la población conoce poco de las herramientas digitales aplicadas a la enseñanza, el 36,84% conoce muy poco y el 5,26% conoce bastante de las herramientas digitales.

Interpretación

En base a los resultados se determina que la mayor parte de la población analizada conoce muy poco acerca de las herramientas digitales aplicadas a la enseñanza, esto quiere decir que los docentes poseen un nivel bajo acorde con los conocimientos relacionados a dispositivos y técnicas TIC, al igual que no desarrollan capacitaciones acordes con la necesidad educativa que se evidencia en la institución educativa.

Estos datos son adversos a lo que menciona Coa & Alvites (2021) en la actualidad las herramientas tecnológicas digitales han tomado un papel muy importante dentro de los aspectos que involucran a los seres humanos, esto en los ámbitos sociales, económicos y educativos, desde ese punto de vista se deduce que el rol del docente y del estudiante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, la utilización de herramientas tecnológicas digitales genera que los estudiantes posean mayor motivación e interés en el desarrollo del aprendizaje.

Tabla 10.

Conocimiento sobre formas en que los estudiantes aprenden a manejar información tecnológica

P.3.2				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
Válido	Bastante	3	15,79%	15,79%
	Muy poco	5	26,31%	42,10%
	Poco	11	57,90%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

En base a los resultados se evidencia que el 57,90% de la población conoce poco de las diferentes formas en que los estudiantes aprenden a manejar la información tecnológica, razonar, planificar, solucionar, reflexionar y colaborar, el 26,31% muy poco y el 15,79% conoce bastante.

Interpretación

Con relación a lo mencionado se determina que la mayor parte de la población no conoce del todo bien las diferentes formas en que los estudiantes aprenden a manejar la información tecnológica, razonar, planificar, solucionar, reflexionar y colaborar, esto quiere decir que los docentes desconocen cómo se realiza el desarrollo de nuevos métodos de enseñanza, el cómo proporcionar materiales de estudio alternativos, como lograr el desarrollo del pensamiento crítico, entre otros aspectos.

Estos datos se relacionan con lo mencionado por Cruz (2019) quien menciona que los docentes deben estar preparados para brindar a los estudiantes los beneficios que les brindan las tecnologías

de la información y la comunicación. Las escuelas y las aulas, ya sean presenciales o virtuales, deben contar con docentes con las habilidades y los recursos necesarios en TIC que puedan enseñar las materias necesarias de manera efectiva, integrando conceptos y habilidades en el plan de estudios. Las simulaciones interactivas, los recursos de aprendizaje abiertos y digitales, las herramientas avanzadas de recopilación y análisis de datos son algunos de los muchos recursos que los profesores pueden utilizar para proporcionar a sus alumnos formas antes impensables de adquirir conceptos.

Tabla 11.

Recursos digitales que conoce para la enseñanza aprendizaje

		P.4		
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Videos	13	25%	25%
	Juegos	5	10%	35%
	Presentaciones	9	17%	52%
	Infografías	2	4%	56%
	Mapas	4	8%	63%
	Imágenes	11	21%	85%
	Audios	7	13%	98%
	Otros	1	2%	100%
	Total	52	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

En base a los datos obtenidos de la pregunta con opción múltiple de los 19 encuestados se evidencia que el 25% de la población utiliza los videos como herramienta al momento de impartir clases, el

10% utiliza juegos, el 17 % presentaciones, el 4% infografías, el 8% mapas, el 21% imágenes, el 13% audios y el 2% otros recursos al momento de impartir o iniciar un contenido nuevo.

Interpretación

Los datos demuestran que la mayor parte de la población menciona que utiliza videos para desarrollar la clase, lo cual demuestra que los docentes buscan la forma para incluir los recursos digitales en la clase, sin embargo, carecen de conocimientos amplios para aplicar nuevas herramientas y sistemas.

Estos datos se relacionan con el estudio de Jiménez (2019) quien menciona que los videos en el ámbito educativo corresponden a un medio didáctico, el cual al ser empleado correctamente permite que los docentes faciliten la transmisión de conocimientos y asimilación de los mismos. Es una de las herramientas más utilizadas a nivel educativo, y es también una herramienta de comunicación que permite la creación de mensajes utilizando una imagen electrónica mediante soporte técnico y cumple con el propósito de transmitir conocimientos e información.

Tabla 12.
Herramientas digitales que conoce para la enseñanza aprendizaje

P.5			
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
	Canva	1	3 %
	Genially	4	12 %
Válido	Power Point	14	42 %
	Educaplay	10	30 %
	Otros	4	12 %
	Total	33	100 %

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

Con relación a esta pregunta de opción múltiple realizada a 19 encuestados se evidencia que el 42% de la población conoce y utiliza la herramienta digital PowerPoint, el 30% conoce Educaplay; el 12% conoce Genially y otras herramientas y el 3% mencionan que conocen la herramienta Canva.

Interpretación

En base a lo mencionado se determina que la mayor parte de la población utiliza PowerPoint al momento de impartir clases, esto se relaciona con la accesibilidad con la que cuenta el programa al igual de su facilidad al utilizarla.

En base a los datos obtenidos se presenta la investigación de Aramburu (2013) quien menciona Power Point dentro en un contexto educativo, generalmente se usa tanto en la preparación como en la presentación de lecciones en todos los campos y niveles, en conferencias, fiestas escolares, exhibiciones, evaluaciones de exámenes y reuniones de padres o grupos de trabajo. Los profesores a menudo no utilizan PowerPoint de forma didáctica y eficaz. Así, el mal uso de esta herramienta tiende a limitar su uso como ayuda a la presentación oral de determinados contenidos para revelar categorías. Una situación donde el profesor es el protagonista y PowerPoint sustituye a la tiza y al pizarrón, pero la metodología sigue siendo la misma: la enseñanza tradicional, donde los alumnos escuchan y observan el ambiente estático mientras el profesor dicta cómodamente su lección.

Tabla 13.*Conocimiento sobre gamificación*

		P.6		
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Métodos para desarrollar actividades del aula en juegos.	7	36,84%	36,84%
	Son técnicas de estudio en las que la recompensa es un juego.	4	21,05%	57,89%
	Técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo	8	42,11%	100%
Total		19	100%	

*Nota. Elaborado por Ramos (2022)***Análisis**

Se evidencia que el 42,11% de la población considera que la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo, el 36,84% la considera como un método para desarrollar actividades del aula en juegos y el 21,05% considera que son técnicas de estudio en la que la recompensa es un juego.

Interpretación

En base al análisis se determina que la mayor parte de la población considera a la gamificación como una técnica de aprendizaje la cual permite llevar al juego a un aula de clase, permitiéndole al estudiante desarrollar varias habilidades y destrezas que se relacionan con la obtención y desarrollo de nuevos contenidos.

La gamificación desde el punto de vista de Colón, et al., (2018) se fundamenta en el uso de elementos mediante el diseño de videojuegos en contextos que no se utilizan los mismo, por ello desarrolla un productos o aplicación mayormente llamativo, diferentes y divertidos. Por ello, se considera a la gamificación como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos no lúdicos en la educación esto con la finalidad de desarrollar habilidades y destrezas.

Tabla 14.

<u>Implementar la gamificación en clases incrementará la motivación para el aprendizaje</u>				
P.7				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Frecuentemente	9	47,37%	47,37%
	Muy frecuentemente	1	5,26%	52,63%
	Ocasionalmente	9	47,37%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

En base a los resultados se evidencia que el 47,37% consideran que es ocasionalmente y frecuentemente al igual que el 5,26% es muy frecuente la implementación de la gamificación en clases incrementa la motivación para el aprendizaje.

Interpretación

Con relación a los resultados se evidencia que la mayor parte de la población considera que en ocasionalmente y frecuentemente se desarrolla la implementación de la gamificación en clases incrementa la motivación para el aprendizaje.

Con relación a los datos recolectados, los cuales se relacionan con el estudio de Navarro, et al., (2019) todo esto parece indicar que, si bien los recursos y materiales que utiliza el alumnado fuera del aula están determinados por lo que allí se utiliza, fuera del ámbito escolar aparecen nuevas formas de abordar la lengua extranjera, por tanto, nuevas formas de aprendizaje autónomo. Estos usos independientes de recursos o materiales fuera del aula brindan a los estudiantes opciones de acceso que no están segmentadas ni adaptadas a una lengua extranjera significativamente diferente a la que reciben en el aula.

Tabla 15.

Conocimiento sobre la herramienta Genially

		P.8		
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Gamificación	5	13 %	13%
	Infografías	6	15 %	28%
	Imágenes interactivas	9	23 %	50%
	Video presentaciones	14	35 %	85%
	Mapas	6	15 %	100%
Total		40	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

Las 19 personas encuestadas que respondieron a la pregunta de opción múltiple sobre el conocimiento de los recursos que ofrece Genially indicando que el 35% de la población considera que Genially ofrece video presentaciones, el 23% menciona que posee imágenes interactivas, el 15% mapas e infografías y el 13% consideran que ofrece gamificación.

Interpretación

Se determina que la mayor parte de la población menciona que Genially es una herramienta que posee imágenes interactivas, pero aun así los docentes no están totalmente capacitados para la aplicación de esta herramienta.

Estos datos con relación a la investigación de Ponce & Ochoa (2021) quienes mencionan que Genially permite al usuario crear contenido visual como imágenes, presentaciones, infografías, etc. Esta plataforma también permite desarrollar contenido interactivo, incluidas animaciones que captan la atención del usuario. Esta plataforma tiene muchos contenidos interesantes, como la creación de imágenes animadas, plantillas de diseño atractivo, contenido educativo como cuestionarios, juegos los cuales tienen la finalidad de ayudar a los usuarios a diseñar su contenido de acuerdo con sus necesidades.

Tabla 16.

Frecuencia sobre el uso de recursos digitales en clases

P.9				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	12	63,16%	63,16%
	Nunca	2	10,53%	73,69%
	Ocasionalmente	5	26,31%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

Con base a los resultados se evidencia que el 63,16% de la población casi nunca utiliza los recursos digitales en clases, al igual que el 26,32% los aplica ocasionalmente y el 10,53% nunca los utiliza.

Interpretación

Se determina que la mayor parte de la población casi nunca desarrolla actividades en las cuales se utilizan recursos digitales, al contrario, mantienen la educación tradicional.

Por ello, encontramos en la investigación de Álvarez (2021), la actualidad los docentes se encuentran frente a los retos que ha supuesto la incorporación de las tecnologías, ya no desde un punto de vista puramente instrumental, sino además desde la necesidad de reconocer los cambios en modalidades de aprendizaje, en la dinámica de interacción y la filosofía de trabajo en red. Las TIC han cambiado la intermediación entre los contenidos pedagógicos y el estudiante; sin embargo, este hecho no tiene que ver sólo con la tecnología como instrumento mediador, sino también con la educación, que ha tenido que modificar ciertos aspectos.

Tabla 17.

Uso de herramientas digitales para la motivación de la enseñanza aprendizaje

P.9.1				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	13	68,42%	68,42%
	Nunca	3	15,79%	84,21%
	Ocasionalmente	3	15,79%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

En base a los resultados se evidencia que el 68,42% de la población casi nunca, utiliza herramientas digitales con recursos de gamificación para la motivación de la enseñanza aprendizaje de la asignatura, el 15,79% lo utiliza ocasionalmente y el otro 15,79% no lo han utilizado nunca.

Interpretación

Mediante el análisis se determina que la mayor parte de la población casi nunca utiliza herramientas digitales con recursos de gamificación para la motivación de la enseñanza aprendizaje de la asignatura, por lo cual no se implementan nuevas estrategias metodológicas limitando el aprendizaje.

En relación con los datos obtenidos encontramos la investigación de Yunga (2022) quien menciona que, a través de elementos de juego, el objetivo es crear nuevas experiencias de aprendizaje. En este contexto, el sistema de juegos se posiciona como un modelo pedagógico innovador. Se convierte en un entorno educativo apropiado sólo si cumple con los requisitos básicos de un sistema gamificado, que son objetivos de aprendizaje claros, desafíos definidos por reglas, interacción y retroalimentación, lo que termina en un resultado cuantitativo. El propósito de jugar es motivar a los estudiantes, es decir, fomentar el deseo de aprender a través de juegos en forma de retos, premios, puntos y logros. El uso de juegos en el aula puede influir en la atención de la clase, el aprendizaje cooperativo e inculcar la curiosidad, que es un factor importante en la adquisición de conocimientos.

Tabla 18.

Uso de herramienta Genially para crear contenido de sus asignaturas

P.9.2				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	9	47,37%	47,37%
	Nunca	6	31,58%	78,95%
	Ocasionalmente	4	21,05%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

El 47,37% de la población menciona que casi nunca utiliza la herramienta Genially para crear contenido y profundizar la comprensión de los contenidos de sus asignaturas, el 31,58% nunca y el 21,05% ocasionalmente.

Interpretación

La mayor parte de la población menciona que casi nunca utilizan la herramienta Genially como un recurso digital el cual le permite crear contenidos y profundizar la comprensión de varias asignaturas.

Mediante los datos obtenidos encontramos a Morocho (2022) quien menciona que Genially es una herramienta basada en la web que muestra diferentes posibilidades, la misma que facilita la creación de temas de aprendizaje mediante el diseño de recursos interactivos e interesantes como carteles, infografías, mapas, texto-combinación de videos, imágenes, fotos con sonido, dentro del contexto de la enseñanza, las presentaciones se realizan de manera que los estudiantes participen activamente en las actividades previstas para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje y con ello promuevan la comprensión lectora de textos científicos, lo que significa reconocer ideas y pensamientos indirectos.

Tabla 19.*Recursos digitales usa usted como apoyo pedagógico en sus clases*

		P.10		
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Infografías	3	9%	9%
	Presentaciones Power Point	12	38%	47%
	Presentaciones One line	4	13%	59%
	Mapas	5	16%	75%
	Juegos	6	19%	94%
	Otros	2	6%	100%
Total		32	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

En base a los resultados de las 19 personas encuestadas a la pregunta de opción múltiple se evidencia que el 38% de la población utiliza presentaciones de PowerPoint como recursos digitales como apoyo pedagógico en sus clases, el 19% realiza juegos, el 16% utiliza mapas, el 13% utiliza presentaciones One line, el 9% Infografías y el 6% restante utiliza otros apoyo pedagógicos.

Interpretación

Se determina que la mayor parte de la población utiliza los recursos digitales como apoyo pedagógico en sus clases en especial las presentaciones creadas en PowerPoint.

En base a los datos obtenidos se presenta la investigación de Aramburu (2013) quien menciona Power Point dentro en un contexto educativo, generalmente se usa tanto en la preparación como en la presentación de lecciones en todos los campos y niveles, en conferencias, fiestas escolares,

exhibiciones, evaluaciones de exámenes y reuniones de padres o grupos de trabajo. Los profesores a menudo no utilizan PowerPoint de forma didáctica y eficaz. Así, el mal uso de esta herramienta tiende a limitar su uso como ayuda a la presentación oral de determinados contenidos para revelar categorías. Una situación donde el profesor es el protagonista y PowerPoint sustituye a la tiza y al pizarrón, pero la metodología sigue siendo la misma: la enseñanza tradicional, donde los alumnos escuchan y observan el ambiente estático mientras el profesor dicta cómodamente su lección.

Tabla 20.

Herramientas digitales que usa en la enseñanza aprendizaje de sus clases

P.11				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
	Canva	2	6 %	6 %
Válido	Genially	5	16 %	22 %
	Power Point	14	44 %	66 %
	Educaplay	6	19 %	84 %
	Otros	5	16 %	100 %
	Total	32	100 %	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

En base a los datos obtenidos de los 19 encuestados en la pregunta de opción múltiple se evidencia que el 44% de la población utiliza PowerPoint en la enseñanza aprendizaje de sus clases, el 19% utiliza Educaplay, el 16% Genially y entre otras herramientas y finalmente el 6% Canva.

Interpretación

Mediante el análisis se evidencia que mayor parte de la población utiliza la herramienta de PowerPoint como herramienta digital al momento de desarrollar alguna actividad didáctica o de presentación esto como ya se mencionó debido a su accesibilidad y su fácil manejo.

Estos datos se relacionan de forma estrecha con lo menciona por Cando (2022) quien menciona que las herramientas didácticas en el aula virtual pueden reducir la dificultad de aprendizaje, crear actividades divertidas, mejorar la concentración, aumentar la motivación y adquisición de conocimientos, lo que se refleja en el éxito académico del estudiante, hay varias herramientas disponibles como se menciona a continuación: Kahoot, Genially, Quizziz, Socrative, Educaplay, Power Point, entras más. Estas herramientas digitales permiten que el estudiante participe activamente, es decir, tiempo libre, grupal o individual de acuerdo a tus necesidades académicas, estas se consideran oportunidades para el aprendizaje significativo a través del juego.

Tabla 21.

Metodologías activas que usa en el proceso de enseñanza aprendizaje

P.12				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Aprendizaje basado en proyectos	7	36,84%	36,84%
	Aprendizaje Cooperativo	8	42,11%	78,95%
	Aula invertida	1	5,26%	84,21%
	Gamificación	3	15,79%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

Con relación con esta pregunta se evidencia que el 42,11% de la población utiliza el aprendizaje cooperativo como método al momento de desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje, el 36,84% el aprendizaje basado en proyectos, el 15,79% la gamificación y el 5,26% el aula invertida.

Interpretación

En base a los resultados analizados se evidencia que la mayor parte de los docentes aplican el método del aprendizaje cooperativo, el cual se basa en la formación de grupos que tiene como finalidad incrementar el nivel de aprendizaje en los estudiantes al igual que el desarrollo de habilidades sociales.

En base a los datos obtenidos los cuales se relacionan con la investigación de Cámara & Hernández (2022) quien menciona que el aprendizaje colaborativo permite a los alumnos colaborar y aportar conocimientos, lo que posibilita el desarrollo colaborativo, la gestión de tareas en equipo, el intercambio de información, opiniones y comentarios que contribuyen al aprendizaje y resolución de problemas en grupo.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En base a la investigación realizada se conoce que el 68,42% de los docentes considera que tiene poca capacitación para impartir clases con apoyo de recursos digitales. Estos resultados contrastan con lo señalado por Barcos y Santos (2022) quien señala que, debido al surgimiento de la pandemia, el uso intensivo y generalizado de las TIC en la educación ha puesto de manifiesto muchos temas que generan preocupación e incertidumbre, como el uso tradicional de los métodos de enseñanza por parte de los docentes reluciendo la falta capacitación relacionada con el uso adecuado de los entornos virtuales.

Los avances tecnológicos hacen que el proceso de enseñanza-aprendizaje deba volverse más dinámico y proactivo, exigiendo a docentes, estudiantes y la sociedad en su conjunto desarrollar procesos de comunicación más efectivos. La necesidad de formar y educar a los docentes es clara y existe una demanda latente para que los docentes puedan desempeñar su papel en una situación en la que las TIC y los medios masivos de comunicación acaparan todas las actividades humanas (Holguín & León, 2021).

Con respecto a que si los docentes han recibido capacitaciones el 52,63% asegura haber recibido capacitaciones de forma ocasional, es decir, si recibe, pero no de forma continua por lo que no se llega a dominar o a generar habilidades. En la investigación del autor Chuqui (2021), se reconoce que en un porcentaje representado por el 50% de los docentes no reciben capacitación por lo que no se generan competencias digitales para elegir recursos de aprendizaje los cuales pueden promover la enseñanza. De la misma forma en la investigación realizada por Sánchez (2018), se reconoce que los docentes poco capacitados en los recursos tecnológicos registran una escasa preparación creando desmotivación al no usar estrategias adecuadas ante su nivel de formación con lo que se convierte en una desventaja significativa.

Al consultar sobre el nivel de conocimiento de los recursos digitales el 52,63% mencionan que es poco por lo que es limitado en su aplicación para la enseñanza – aprendizaje. Acorde con Chuqui (2021), se reconoce que en un 75% conoce muy poco acerca de este tema. Desde la opinión de Cabezas (2023), se reconoce que los estudiantes en un 38% consideran que deben mejorar su proceso de enseñanza e interacción a través de los medios digitales, son los docentes quienes deben proporcionar los recursos digitales adecuados para fomentar la interacción y la comprensión. Por

lo tanto, para formar una dirección adecuada de adquisición de conocimientos, es necesario analizar el comportamiento del maestro desde la perspectiva de adquirir habilidades mediante su preparación.

El 52,63% conoce poco de recursos digitales aplicados a la enseñanza aprendizaje. Es decir, el desconocimiento llega a incidir en la práctica docente el 70% de los maestros de educación regular están capacitados en una variedad de campos educativos a través de la provisión de infraestructura, software educativo, recursos de las nuevas tecnologías de información y recursos digitales para el aula, formación docente y desarrollo de políticas para promover la integración de varios campos educativos como medio de ayuda académica (Guano, 2022).

El 57,89% de la población conoce poco de las herramientas digitales aplicadas a la enseñanza, los materiales didácticos digitales son materiales organizados en entornos digitales y diseñados para facilitar las actividades de aprendizaje. Los recursos didácticos son buenos para aprender si te ayudan a aprender contenido conceptual, aprender habilidades procedimentales y mejorar tus propias actitudes o valores (Álvarez, 2021).

El 25% de la población utiliza los videos como parte de su proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde la perspectiva del autor Jiménez (2019), los videos suelen ser utilizados con el fin de lograr mayor facilidad en la comprensión de algún contenido, estos contienen una narrativa visual eficaz para captar la atención, es decir, se logra transmitir la información sobre un tema en específico. Lo que se contrasta con el autor Sánchez (2018), quien asegura hay una serie de herramientas que facilitan el proceso de aprendizaje, una de las cuales son los tutoriales en video

que brindan a los espectadores habilidades para realizar diversas tareas de aprendizaje, los estudiantes pueden aprender y consolidar el conocimiento al ver tantos videos como sea posible. A pesar de todos estos beneficios, los docentes aún no lo utilizan como herramienta de enseñanza principal.

Mientras que, un porcentaje representado por el 75% llega a utilizar en sus clases juegos, audios, presentaciones, imágenes, mapas entre otros elementos. A decir de Sánchez (2018), señala que los videos transmiten emociones y dan señales no verbales directas, lo que brinda a los estudiantes la libertad de monitorear los eventos por sí mismos. A través de esas herramientas se logra facilitar la comunicación, y hacer que las descripciones sean más atractivas porque hoy en día, se incluyen imágenes, audio, video, voz, libros digitales, videojuegos, realidad aumentada, pizarras digitales, presentaciones y más. Todos ellos se denominan recursos de aprendizaje digital, básicamente, se necesita tecnología para actualizar todos los materiales didácticos digitales que utilizan los docentes en el aula.

La tecnología juega un papel trascendental porque los avances tecnológicos requieren cambios importantes en las instituciones y organizaciones modernas, de tal forma que se puedan convertir en aprendizajes significativos. En este mundo interconectado, las instituciones deben adaptarse para integrarse, adoptar lenguajes y prácticas específicas, adquirir hardware y software, formar equipos y más. En otras palabras, las instituciones deben implementar estas tecnologías para estimular de manera efectiva y eficiente la economía del conocimiento (Delgado et al., 2017).

Un 12% de los docentes conocen sobre los recursos de genially para utilizarlos en sus clases. En la investigación realizada por Tutillo, et al., (2020), el 30,8% registra poco conocimiento

sobre la herramienta genially para poderla aplicar con sus docentes, un porcentaje bajo representado por 7,7% son quienes, sí registran mucho conocimiento, es preciso señalar que es la mayoría quienes requieren abordar estas estrategias de forma efectiva para contribuir de forma efectiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Los docentes de hoy pueden usar herramientas digitales para cambiar la dinámica del aula, fomentando un aprendizaje activo y significativo. Implementar esto puede beneficiar mucho a la comunidad educativa ya que fomenta la interacción y la creatividad al mismo tiempo que facilita el aprendizaje. Esta herramienta también permite que los estudiantes impulsen y construyan su propio aprendizaje (López, 2021).

La gamificación en la educación está en el punto de mira, dada la importancia de desarrollar un plan de estudios basado en los principios de la gamificación para aprender, mantener a los estudiantes interesados y evitar que el aprendizaje se vuelva aburrido. Mostrar interés por ellos, reducir el número de abandonos, no interrumpir el proceso educativo y promover la adquisición de competencias (Ortíz et al., 2018).

La gamificación forma parte del contenido didáctico y se define como una actividad experimentada como elemento o idea del juego, es decir, el espíritu propio de esta actividad. Es importante tener en cuenta que a medida que evolucionan los videojuegos, podemos considerar la evolución de estas dinámicas para cambiar la forma en que se imparte la educación a través de la gamificación. La combinación de elementos del juego para abordar problemas como la dificultad para concentrarse, la inactividad, los malentendidos o la falta de compromiso de los estudiantes se denomina compromiso. Los juegos están asociados con la producción de dopamina, que ayuda a

mejorar las habilidades socioemocionales como el pensamiento crítico, la resolución creativa de problemas y el trabajo en equipo (Cuba y Pérez, 2021).

La gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos y pensamiento lúdico para motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas. Por lo que se debe fortalecer en el aula, pues básicamente, es bueno saber cómo funciona la estrategia de juego y para qué sirve y aplicarla en el aula. La incertidumbre surge de este problema y de encontrar una salida. Los estudiantes tienen la idea equivocada de que las estrategias de juego son para los niños y corresponde a los docentes implementar planes de mejora como innovaciones didácticas para clarificar estos criterios (Vergara, Gamificación y enseñanza de Lengua y literatura: una propuesta didáctica para bachillerato general unificado, 2020).

En esta investigación los encuestados en un 47,37% mencionaron que ocasionalmente se implementa la gamificación en clases. A decir de Ordóñez (2022), a través de la gamificación se logra crear un proceso de aprendizaje-enseñanza a través del desarrollo de herramientas y mecanismos los cuales coadyuvan a alcanzar mejores resultados.

Los docentes cumplen un rol importante en la educación porque incluye proporcionar actividades apropiadas para los niveles académicos y de desarrollo de los estudiantes. Se ha demostrado la importancia de estrategias innovadoras y didácticas para lograr resultados satisfactorios a lo largo del proceso. El proceso de enseñanza-aprendizaje sigue un modelo relacional de aprendizaje al apoyarse en herramientas no digitales,

docentes y alumnos, pero esta tendencia surge cada vez más en el mundo de la educación (Palma, 2022).

El aporte de Genially a los estudiantes de educación básica en Ecuador es brindar los beneficios de ser una estrategia en el proceso de aprendizaje y su impacto en la motivación. Se reconoce que los docentes tienen poco conocimiento y uso de esta herramienta, pero aumenta el interés de los estudiantes.

Como han demostrado muchos estudios, las prácticas educativas modernas implican el uso de Internet como una herramienta para apoyar el proceso de aprendizaje, así, Torre et al., (2016), señalan que el uso de internet y sus múltiples recursos son consideradas como aquellas formas modernas y nuevas configuraciones de espacios de aprendizaje que superan cuestiones tradicionales como la distancia y la temporalidad. Estos nuevos escenarios significan el surgimiento de nuevas condiciones y características del aprendizaje, por lo que el aprendizaje virtual se ha incorporado como una submodalidad de la educación a distancia desde la recesión mundial provocada por la pandemia del COVID-19. Actualmente, es un nuevo producto estructural de la innovación de recursos y el progreso tecnológico en instituciones e instituciones educativas.

En esta investigación se reconoce que en un porcentaje representado por el 47,37% como casi nunca usa Genially para crear contenidos para las asignaturas, además de que el 63,16% casi nunca llega a utilizar los recursos digitales. Por lo tanto, se reconoce que, en Ecuador, el uso de los recursos digitales es un problema para todas las instituciones, no solo por la falta de

presupuestos de infraestructura, sino también por la falta de habilidades digitales y la falta de adaptación a las nuevas tecnologías. Por lo tanto, es indispensable una integración de la tecnología de tal forma que se pueda crear como una herramienta importante para el proceso de enseñanza-aprendizaje donde se pueden mejorar las habilidades y conocimientos de los estudiantes, incrementando la motivación y creando nuevos paradigmas estudiantiles (Ponce y Constantino, 2021).

CAPÍTULO V

5 PROPUESTA

Con base a la encuesta aplicada a los docentes se vio como resultado que la herramienta digital más utilizada en la práctica docente es PowerPoint, por esta razón se ha tomado en cuenta la herramienta Genially por su similar funcionamiento y manejo, además de que esta herramienta ofrece variedad de recursos pedagógicos que facilita y contribuye al trabajo docente. Debido a su gran variedad de recursos digitales ha sido tomada en cuenta como estrategia en la gamificación con el propósito de motivar el aprendizaje y participación activa en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes del quinto año de educación básica media de la Unidad Educativa “Capitán Cristóbal de Troya”, de igual manera se pretende despertar el interés por la capacitación de competencias digitales en los docentes para que puedan incluir con mayor frecuencia las TIC en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje y cumplir con las disposiciones pedagógicas emitidas por el ministerio de educación.

5.1 Objetivos de la propuesta

Objetivo General:

Elaboración de entorno gamificado con el fin de motivar el aprendizaje en la materia de Lengua y Lectura a partir de los recursos que ofrece la herramienta Genially.

Objetivos Específicos:

Sintetizar las funcionalidades de Genially en un video juego educativo dirigido a estudiantes del quinto año de educación básica media de la Unidad Educativa “Capitán Cristóbal de Troya”.

Motivar a los docentes de la Unidad Educativa “Capitán Cristóbal de Troya” para el uso de las TIC como estrategias pedagógicas.

Promover la generación de recursos digitales educativos a través de la herramienta Genially para motivar al estudiante y mejorar su rendimiento académico.

5.2 Alcance de la propuesta

Con la socialización del video juego realizado en la herramienta Genially, se requerirá un proceso de capacitación de uso y aplicación de Genially en la generación de recursos educativos digitales por los docentes de la Unidad Educativa “Capitán Cristóbal de Troya”, quienes adquirirán la capacidad de desarrollar contenidos digitales innovadores para ser aplicados en el proceso de enseñanza aprendizaje, consecuentemente incrementar la motivación de formación en el estudiantado.

5.3 Desarrollo de la propuesta

Para el diseño de la gamificación en la herramienta Genially fue tomada de la planificación micro curricular de la primera parcial del primer quimestre, misma que fue facilitada por la docente de grado y adaptada a la gamificación por la investigadora. A continuación, se muestra la tabla de planificación.



UNIDAD EDUCATIVA “CAPITÁN CRISTÓBAL DE TROYA”
Educación, perseverancia y esfuerzo por una juventud triunfadora
Ibarra - Imbabura - Ecuador

AÑO LECTIVO
2021- 2022

ÁREA: LENGUA Y LITERATURA

DOCENTE

Prof. Amparito Benítez B.
Lcda. Lorena Ramos B.

GRADO

QUINTO

DESDE: 11- 10 - 2022

HASTA: 09 -12 - 2022

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

APRENDIZAJE DISCIPLINAR

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

O.LL.3.1. Interactuar con diversas expresiones culturales para acceder, participar y apropiarse de la cultura escrita.

O.LL.3.4. Expresarse mediante el uso de estructuras básicas de la lengua oral en los diversos contextos de la actividad social y cultural, para exponer sus puntos de vista y respetar los ajenos.

**DESTREZAS CON
CRITERIOS DE
DESEMPEÑO**

**INDICADORES DE
EVALUACIÓN**

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y
APRENDIZAJE**

ACTIVIDADES EVALUATIVAS

LENGUA Y CULTURA

Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta de comunicación. (Ref. LL.3.1.1.) 

Reconoce la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta de comunicación. (Ref. I.LL.3.1.1.) 

Tema 1: Los textos tienen una intención comunicativa

Se inicia la narrativa de la propuesta gamificada con el fin de introducir al estudiante en la mecánica y el diseño de este.

Se presenta el video que muestra la introducción de la narrativa para despertar el interés en los estudiantes.

Evaluación formativa

Técnica: Evaluación en línea (Juego)
Instrumento: Herramienta Genially
Se enviará un link al WhatsApp del primer reto elaborado en la herramienta Genially, siguiendo la temática de la narración, los cuales constan de preguntas sobre la temática tratada en clase; además, de servir como retroalimentación del tema.

Link Reto 1:

		<p>Link video de la historia: https://www.youtube.com/watch?v=Zxa7u2YDJto&ab_channel=LorenaRamos</p> <p>Link video de la misión: https://www.youtube.com/watch?v=WSJgDQSh0fI&t=10s&ab_channel=LorenaRamos</p> <ul style="list-style-type: none">• Uso del texto del estudiante <p>Observar el gráfico de la pág. 10</p> <p>Activar y explorar conocimientos previos a través de la estrategia lluvia de ideas.</p> <p>Observar el gráfico de la página 10 del texto del estudiante. Analizar lo observado a través de preguntas. ¿Qué hacen los niños? ¿Qué observan los niños? ¿Qué tema tratan de emitir? Identificar qué es la comunicación. Definir qué es la comunicación Reconocer los elementos de la comunicación.</p> <p>Organizar grupos de trabajo. Realizar carteles con temas relacionados al reciclaje.</p> <p>Observar los carteles y experiencias personales y grupales para diferenciar las formas de comunicación.</p>	<p>https://view.genial.ly/635f2415638c3000138876c1/interactive-content-los-textos-tienen-una-intencion-comunicativa</p>
--	--	--	--

		<p>Leer los carteles y explicar con sus propias palabras el mensaje. ACTIVIDADES</p> <p>Realizar organizadores gráficos para resumir los temas tratados.</p> <p>Elaborar las páginas 6 y 7 del cuaderno de trabajo de los estudiantes.</p> <p>Actividades con las (TIC) </p> <p>Observar el video de los textos tienen intensión comunicativa</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=4wZnZv_y04k&feature=emb_logo&ab_channel=PRISCILAAcosta</p> <p>Realizar el reto 1 en la herramienta Genially</p>	
<p>LENGUA Y CULTURA</p> <p>Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta de comunicación.  (Ref. LL.3.1.1.)</p>	<p>Reconoce la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta de comunicación. (Ref. I.LL.3.1.1.) </p>	<p>TEMA 2: La comunicación</p> <p>Leer el texto y observar el gráfico de la página 11 del texto del estudiante.</p> <p>Analizar lo observado a través de preguntas. ¿De qué habla el texto?</p> <p>¿Describe los elementos del gráfico? ¿Cómo planifican las actividades? Definir qué es la comunicación.</p>	<p>Evaluación formativa</p> <p>Técnica: Evaluación en línea (Juego) Instrumento: Herramienta Genially Se enviará un link al WhatsApp del segundo reto elaborado en la herramienta Genially, siguiendo la temática de la narración, los cuales constan de preguntas sobre la temática tratada en clase; además, de servir como retroalimentación del tema. Link Reto 2:</p>

		<p>Describir el gráfico de la página 11 del texto. Reconocer términos nuevos.</p> <p>ACTIVIDAD</p> <p>Leo el siguiente texto y formulo cinco preguntas que pueda responder con la información que contiene. Comparto mis preguntas con la clase. Leer el texto de la pág. 11</p> <p>Actividades con las (TIC) </p> <p>Observar el video de la comunicación</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=j-MtfYfxW9M&ab_channel=Flippedclassroom</p> <p>Realizar el juego en la herramienta Genially</p>	<p>https://view.genial.ly/63682a1b4b95f9001093d5ef/interactive-content-pregunta-respuesta</p>
<p>LENGUA Y CULTURA</p> <p>Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta de comunicación.  (Ref. LL.3.1.1.)</p>	<p>Reconoce la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta de comunicación.  (Ref. I.LL.3.1.1.)</p>	<p>TEMA 3: CARTELES</p> <p>Activar y explorar conocimientos previos a través de la estrategia lluvia de ideas. Observar el gráfico de la página 13 del texto del estudiante. Analizar lo observado a través de preguntas. ¿De qué habla el cartel? ¿Qué es un cartel? ¿Cómo planifican las actividades? Definir qué es un cartel. Describir el cartel de la página 13 del texto. Reconocer términos nuevos.</p>	<p>Evaluación formativa Técnica: Evaluación en línea (Juego) Instrumento: Herramienta Genially Se enviará un link al WhatsApp del tercer reto elaborado en la herramienta Genially, siguiendo la temática de la narración, los cuales constan de preguntas sobre la temática tratada en clase; además, de servir como retroalimentación del tema. Link Reto 3: https://view.genial.ly/636f1e19689891001871fec0/interactive-content-cartel-wordwall</p>

		<p>ACTIVIDAD</p> <p>Observo el siguiente cartel y respondo las preguntas. Comparo mis respuestas con las de mis compañeros y compañeras.</p> <p>Observar la pág. 13 del texto ¿Quién es el emisor de este cartel? ¿Qué pistas me ofrece el texto para responder esta pregunta? ¿Qué propósito tiene? ¿Cómo lo sé? ¿Cómo haría la repartición? ¿Cómo se podría averiguar si tuvo éxito en lograr el propósito?</p> <p>Actividades con las (TIC) </p> <p>Realizar el juego en la herramienta Genially</p>	<p>https://view.genial.ly/636ac16908138d0011f8de20/interactive-content-memory-malefica</p>
<p>COMUNICACIÓN ORAL</p> <p>Escuchar discursos orales y formular juicios de valor con respecto a su contenido y forma, y participar en una conversación.  (Ref. LL.3.2.1.)</p>	<p>Escucha discursos orales (conversaciones,), parafrasea su contenido y participa de manera respetuosa frente a las intervenciones de los demás, buscando acuerdos en el debate de temas conflictivos. (Ref. I.LL.3.2.1.)</p>	<p>Tema 4: ¡A conversar!</p> <p>Recorrer algunas áreas de la institución y destacar el estado higiénico en el que se encuentran.</p> <p>Activar y explorar conocimientos previos a través de la estrategia lluvia de ideas.</p> <p>Observar el gráfico de la página 14 del texto del estudiante.</p>	<p>Evaluación formativa Técnica: Evaluación en línea (Juego) Instrumento: Herramienta Genially Se enviará un link al WhatsApp del cuarto reto elaborado en la herramienta Genially, siguiendo la temática de la narración, los cuales constan de preguntas sobre la temática tratada en clase; además, de servir como retroalimentación del tema. Link Reto 4:</p>

		<p>Analizar lo observado a través de preguntas.</p> <p>¿De qué hablan los niños? ¿Cuál es la conversación? ¿Cómo planifican las actividades? Definir qué es la conversación. Leer fonológicamente la página 15 del texto. Reconocer términos nuevos.</p> <p>Subrayar las ideas principales de la lectura.</p> <p>Actividades con las (TIC) </p> <p>Realizar el juego en la herramienta Genially. Realizar la evaluación sumativa en la plataforma Quizziz.</p>	<p>https://view.genial.ly/63a1235e136b94001293345c/interactive-content-escape-room-a-conversar</p> <p>Evaluación Sumativa.</p> <p>Técnica:</p> <p>Evaluación online.</p> <p>Instrumento:</p> <p>Plataforma Quizziz </p> <p>Se enviará al grupo de WhatsApp el link de la evaluación realizada en la plataforma Quizziz con la que se espera corroborar que el estudiante comprendió los temas trabajados; así mismo esta evaluación permitirá que cada estudiante obtenga un score (puntaje) que podrá ir sumando a la tabla de posiciones.</p> <p>https://quizizz.com/join/quiz/637063ec11a2c1001fb6ef81/start?studentShare=true</p>
--	--	---	--

ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS: En esta sección se plasman las estrategias dirigidas a los estudiantes con necesidades educativas específicas ligadas o no a la discapacidad.

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
ELABORADO:		REVISADO:	APROBADO:
DOCENTE: J. Amparito Benítez B.		COORDINADOR: Tnlga. Cristina Vinueza	VICERRECTOR: Msc. Sergio Jaramillo
FIRMA: 			
FECHA: 03- 10- 2022	FECHA: 03- 10- 2022	FECHA: 03- 10- 2022	

La planificación planteada fue ejecutada de manera sincrónica en el aula con actividades que se encuentran en el texto del estudiante y como refuerzo con actividades expuestas en la herramienta Genially; de tal manera que se logre materializar la intencionalidad formativa propuesta en el objetivo de la presente investigación: Implementar la gamificación interactiva mediante el uso de la herramienta Genially para la motivación del aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de educación básica media.

Entorno gamificado

La gamificación tiene una narrativa diseñada para la secuencia didáctica con elementos del juego que sirven como un sistema evaluación con propósito motivador, como insignias, tablas de score (puntuación) y recompensas; instrucciones del juego, detalle de la herramienta y recursos digitales empleados para el diseño de la gamificación, De igual manera se muestra el guión de cada juego diseñado.

Storytelling : El storytelling o la narrativa permite crear contenidos o producciones artísticas y académicas que desarrollan habilidades de creatividad, implementando la nuevas tecnologías y herramientas de la web 2.0 no solo como medio para evaluar los aprendizajes de los estudiantes sino, también para aumentar el nivel de adquisición de competencias digitales por parte de los docentes orientados a que sean capaces de reflexionar sobre el impacto de las TIC en la educación, dominar el lenguaje audiovisual y de los medios de comunicación para fortalecer su análisis crítico y su aplicación didáctica, conocer y explorar programas informáticos y aplicaciones multimedia con fines educativos para su posterior exploración didáctica, manejar instrumentos apropiados para facilitar el acceso, selección y gestión de la información multiformato de carácter

educativo de Internet, diseñar y evaluar aplicaciones multimedia y recursos digitales educativos (Villalustre & Del Moral, 2014).

Por esta razón, para la creación de la narrativa de la gamificación presentan el ingenio y creatividad por parte de la investigadora para llevar un hilo conductor de la historia. Así mismo se promueve en el estudiante la capacidad y habilidad de interpretación de elementos propuestos en las actividades, lo cual hace que la didáctica y el ingenio se pongan en marcha para que éstos motiven al estudiante a avanzar en el juego y llegar a la solución de situaciones que se planteen.

A continuación, se presenta el diseño del storytelling, donde se observa la narrativa creada para los diferentes juegos y elementos de evaluación: instrucciones de juego, personajes, insignias y demás elementos empleados para la ejecución del proyecto.

Para el desarrollo de la gamificación se tomó como base la conocida película de Disney, Maléfica 2, para desarrollar las actividades en un entorno lúdico y dinámico, logrando que el estudiante pueda mostrar interés, motivación y participación activa en el desarrollo de la clase. El papel de Maléfica está a cargo de la docente de grado quién tiene los poderes inigualables para arrasar con todos los humanos que les hacen daño, los estudiantes toman el papel de las hadas oscuras que viven en las islas que tienen 4 estaciones; tundras, bosques, selvas y desiertos; quienes tienen como misión luchar contra la reina Ingrid del reino vecino Ulstead, para terminar con la muerte de todas las hadas y se logre la unión del reino del Páramo con el reino de Ulstead y conseguir la paz. Para lograr esto los estudiantes deberán conseguir varios retos de la comunicación que se les presente en la travesía.

Ilustración 1 Presentación de la gamificación



Fuente: Propia

La herramienta elegida para el desarrollo del entorno gamificado es Genially, debido a que esta plataforma permite crear juegos, actividades interactivas y dinámicas. Por medio de esta herramienta se realizaron juegos y un escape game, para identificar si los estudiantes lograron comprender los temas tratados en clase. Así mismo este instrumento permite que el estudiante, se sienta motivado, al igual que le da la opción de volver a intentarlo las veces que desee. Esta herramienta, permite incorporar videos, audios, enlaces de interés, códigos embebidos y elementos interactivos. De igual manera, esta plataforma es gratuita, pero para acceder a algunas plantillas es necesario contratar un paquete premium y así tener a disposición todas sus funcionalidades. Para la elaboración de la presente gamificación se trabajó con la versión gratuita.

Sistema de evaluación

Puntos: Por cada reto cumplido, la docente entregará una carta con puntos que el estudiante irá acumulando para el final de la misión.



Tabla de posición: Se publicará cuando se finalice la misión con la evaluación sumativa en la plataforma Quizziz.

Ranking	Nombre	Puntuación
1	Erick	6900 pts
2	Alexandra	5300 pts
4	Leticia	4800 pts
5	Anahi	4800 pts
6	Leidy	4200 pts +600 pts
7	Jeremy	4200 pts
8	Santiago	3600 pts

<https://view.genial.ly/5e385bc86bbd27220c6ef582/dossier-sales-informe-proyecto-gamificacion>

Insignias:

- Hada oscura: por participación activa dentro de clases. Será canjeada por puntos por tareas incompletas.



- Hada Mágica: por cooperar y ayudar a sus compañeros. Será canjeada por tarea incumplida.



Recompensas:

- Los tres primeros estudiantes que obtengan el mejor puntaje en la prueba de Quizziz reciben 20,15 y 10 puntos respectivamente.
- Se entregan 10 puntos por rapidez y certeza en las preguntas realizadas en clase.
- Por un buen apoyo y trabajo en equipo los grupos recibirán 15 puntos.
- Por irrespetar a sus compañeros en clases pierde 10 puntos.
- No realizar las actividades y juegos en el tiempo establecido perderán 20 puntos.
- Al final del juego se acordará con el estudiante o estudiantes que tengan mayor puntuación la recompensa final del proyecto. Por ejemplo, la exoneración de una evaluación parcial.

Misiones: una misión por planificación.

Niveles: 5 juegos.

Instrucciones

- La participación activa será clave para lograr los retos con éxito.
- De acuerdo al tema a desarrollar se realizan trabajos individuales o grupales, los cuales deben ser entregados en el tiempo establecido.
- Realizar las actividades de los juegos en Genially, link que se enviará al grupo de WhatsApp.

- La misión final se debe realizar en Quizizz para obtener la puntuación y corroborar los conocimientos adquiridos.

Herramientas Utilizadas



La herramienta elegida para el desarrollo del entorno gamificado es Genially, debido a que esta herramienta permite crear juegos y actividades interactivas y dinámicas, misma que brinda plantillas que pueden ser modificadas a gusto y conveniencia del usuario.

<https://www.genial.ly/es>



Además del desarrollo del juego, para introducir a los estudiantes en la narrativa, se realizó un video, donde se presenta la trama general del proyecto. Así mismo, se realizó con el fin de motivar y generar expectativa.

<https://www.youtube.com/>



Wordwall

<https://wordwall.n>

Se utilizó esta herramienta para demostrar la versatilidad que tiene la herramienta Genially al permitir incrustar otro tipo de herramientas sin salirse de la presentación. Esta herramienta permite crear contenidos interactivos e imprimibles, tiene plantillas con actividades que pueden ser editadas en cualquier momento. También pueden ser incrustadas en cualquier sitio web.



<https://quizizz.com/>

Para obtener la puntuación de los estudiantes se usó otra plataforma llamada Quizizz, esta es útil para medir el dominio de los temas trabajados. Quizizz es una plataforma educativa que permite la elaboración de preguntas de selección múltiple, con un diseño atractivo y divertido, los estudiantes no deben registrarse en la página, solo necesita el link que es facilitado por el docente, esta plataforma puede ser visualizada en cualquier dispositivo (Tablet, celular y computador).

Técnicas de producción y posproducción. Los juegos fueron diseñados en la plataforma Genially ya que posee una serie de plantillas dedicadas a la gamificación, elementos que fueron útiles para el diseño de los juegos como una guía para la elaboración de los mismos. Cabe resaltar que, aunque se hizo uso de algunos elementos que ofrecen las plantillas, el diseño de los juegos fue elaborado desde cero por la investigadora para mantener el hilo de la metáfora de la gamificación.

De igual forma, se realizó una búsqueda de imágenes de licencia libre y por medio de programas especializados en edición tales como inkarnate que se utilizó para realizar el mapa del juego, hearthcards para el diseño de cartas con puntuación, makebadg para el diseño de insignias, cjoint.com para convertir audios mp3 y poder subir de forma gratuita a Genially ; por medio de estos programas se pudo realizar edición de imágenes y audio, con el fin de ajustarlas a las necesidades de los diferentes juegos, como se observa a continuación:

Ilustración 2: Elaboración de mapa del juego



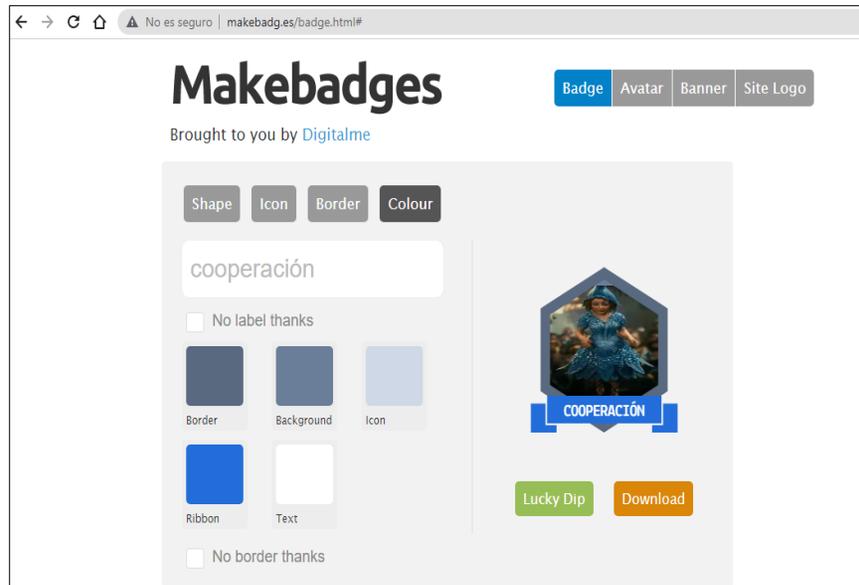
Fuente: Propia, elaborado en <https://inkarnate.com/>

Ilustración 3 Edición de cartas con puntuación



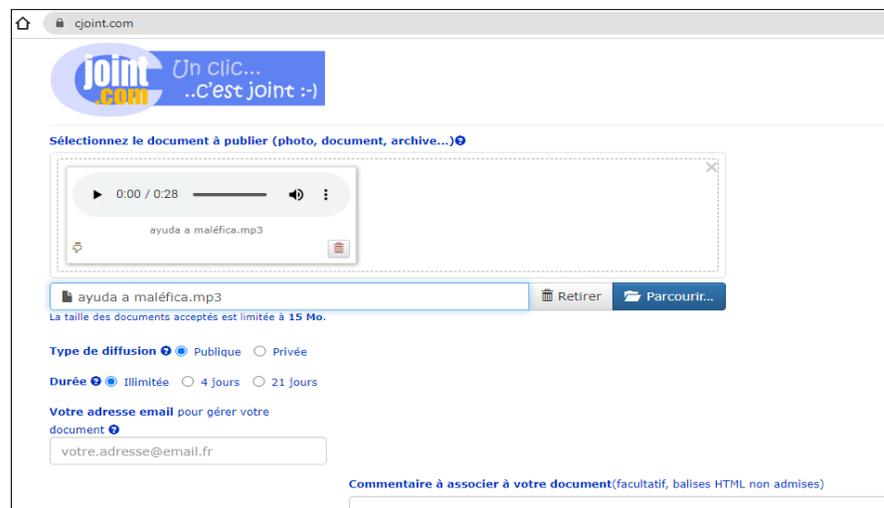
Fuente: Propia, elaborado en <http://www.hearthcards.net/>

Ilustración 4 Edición de insignias



Fuente: Propia, elaborado en <http://www.makebadg.es/>

Ilustración 5 Convertidor de audio mp3 a formato https



Fuente: Propia elaborado en <https://www.cjoint.com/>

Como se puede evidenciar, el uso de las diferentes herramientas relacionadas con el diseño permitió la edición y elaboración de imágenes y audios, atendiendo la necesidad y escenario de

cada juego, lo que contribuyó a que estos fueran atractivos y cumplieran con la línea de narrativa coherente y llamativa y así generar el interés en la realización de la ejecución de las actividades.

Guión de la gamificación: Con el fin de dar inicio al proyecto e introducir a los estudiantes en el juego, se realiza un primer video que permite explicarles la trama del cuento de Maléfica 2, el segundo video expone la misión que deberán cumplir los estudiantes y el contenido e instrucciones del juego. A continuación, se describe, por medio de presentaciones, su objetivo y el tema a abordar.

Tabla 22.
Guión de presentación introductoria

Docentes: Prof. Amparito Benítez B Lcda. Lorena Ramos B.		Materia: Lengua y Literatura	Grado: Quinto
Parámetros iniciales			
Propósito del aprendizaje: Dar inicio al proyecto planteado e introducir a los estudiantes del quinto grado en la narrativa propuesta y así despertar el interés en el desarrollo de este.			
Objetivo: Los videos y presentaciones van dirigidos a los estudiantes de quinto año de educación básica media de la Institución Capitán “Cristóbal de Troya”.			
Tema a abordar: Presentación de la secuencia didáctica Titulada Intención comunicativa con los Dark Fairies (Hadas Oscuras)			
Presentación 1			
Imagen	Audio		Texto de apoyo
 <p>Video de la trama del cuento</p>	Historia del cuento de hadas		Historia que despertará el interés en el desarrollo de la misión.
Presentación 2			
Imagen	Audio		Texto de apoyo

 <p>Video de la misión que deberán cumplir los estudiantes.</p>	<p>Relato de la misión que deberán cumplir los estudiantes para liberar a las hadas secuestradas.</p>	<p>Misión que deben cumplir los estudiantes.</p>
<p>Presentación 3</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>Personajes de los retos de la misión</p>	<p>Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p>Presentación de personajes: Maléfica: guardiana y protectora del páramo. Aurora: Reina del Páramo. Ingrith: Reina de Ulstead. Conall: Líder de las Hadas Oscuras.</p>
<p>Presentación 4</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>Cartas con puntos.</p>	<p>Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p>Por el reto cumplido, la maestra entregará una carta con puntos que el estudiante irá acumulando para el final de la misión.</p>
<p>Presentación 5</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>Normas para poder jugar.</p>	<p>Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p>Se describe las normas que los estudiantes deben cumplir: Debe participar en todos los juegos. Si discute con sus compañeros no podrá jugar. Para ganar puntos debe trabajar.</p>

Presentación 6		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Juegos considerados retos en la misión.</p>	<p>Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p>Instrucción para cumplir con la misión para lo cual deberán superar los retos que se irán activando de acuerdo al progreso de los estudiantes.</p>

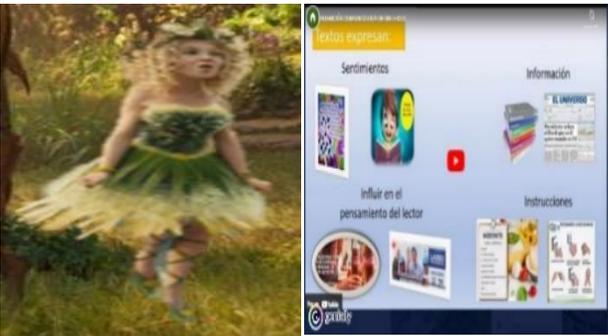
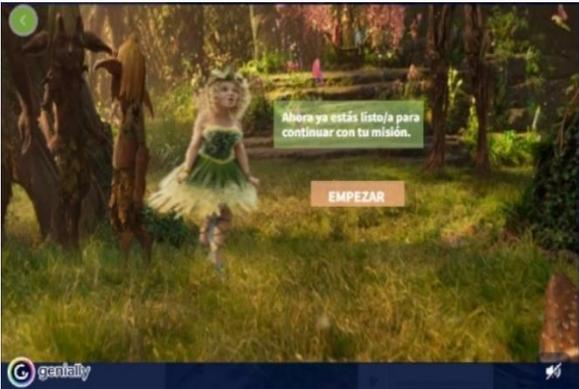
Formato de guión del juego 1: Con el objetivo de desarrollar el proyecto e implementar la estrategia de gamificación donde se evidencie lo aprendido del primer tema, en el cual se abordó como contenido los textos tienen una intención comunicativa, se decide elaborar un juego en Genially como primer reto, al finalizar se habilitará el segundo juego.

Link de acceso al primer juego: <https://view.genial.ly/635f2415638c3000138876c1/interactive-content-los-textos-tienen-una-intencion-comunicativa>

A continuación, se describe el mismo, por medio de presentaciones y a la vez el objetivo y el tema a abordar.

Tabla 23.
Guión Juego 1. Comunicación Reina Aurora

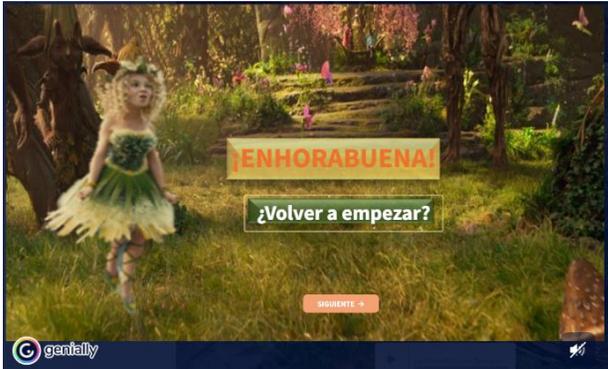
Docentes: Prof. Amparito Benítez B Lcda. Lorena Ramos B.	Materia: Lengua y Literatura	Grado: Quinto
Parámetros iniciales		
Propósito del aprendizaje: Realizar un juego que permita evidenciar lo aprendido en el Tema 1.		
Objetivo: Dar a conocer la forma de interactuar con diversas expresiones culturales para acceder, participar y apropiarse de la cultura escrita a estudiantes del quinto año de educación básica media de la Institución Capitán “Cristóbal de Troya”.		
Tema a abordar: Los textos tienen una intención comunicativa.		
Presentación 1		

Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p data-bbox="203 619 820 688">Mapa de juegos y encuentro con la Reina Aurora y la Hada de la fauna en el bosque del páramo.</p>	<p data-bbox="844 346 1104 451">Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p data-bbox="1128 273 1421 735">Al iniciar el primer juego el estudiante se encuentra con la Reina Aurora, quien le pide ayuda para encontrar la razón del por qué las hadas del páramo están desapareciendo y envía a la Hada de la fauna como guía para recorrer el bosque y prepararlos para vencer el primer reto.</p>
Presentación 2		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p data-bbox="203 1260 820 1323">Video de refuerzo sobre los textos tienen una intención comunicativa.</p>	<p data-bbox="844 892 1104 997">Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p data-bbox="1128 861 1421 1186">El Hada de la Fauna, ofrece prepararlos para que puedan comunicarse con todas las hadas del bosque, les presenta un video para repasar la intención que tienen los textos.</p>
Presentación 3		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
	<p data-bbox="844 1449 1104 1554">Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p data-bbox="1128 1449 1421 1837">Al finalizar el video de refuerzo empieza el primer juego de 5 preguntas y respuestas con tres alternativas de solución donde el estudiante deberá elegir la respuesta correcta para avanzar a la siguiente pregunta.</p>

El Hada de la Fauna permite empezar el primer reto.		
Presentación 4		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen de presentación de las preguntas y respuestas del primer reto.</p>	<p>Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p>Cuestionario</p> <p>1.- ¿Cuál es la intención de un texto escrito?</p> <p>Escuchar un diálogo <u>Comunicar algo</u> Hablar con otra persona</p> <p>2.- ¿Cuál de estos textos escritos expresan sentimientos?</p> <p>El comercio <u>Letras de canciones</u> La publicidad</p> <p>3.- ¿Qué comunicación nos transmite la prensa escrita?</p> <p>Comunicación Expresiva Comunicación Persuasiva <u>Comunicación Informativa</u></p> <p>4.- ¿Qué comunicación nos trasmite la publicidad escrita?</p> <p>Información Instrucciones <u>Influir en el pensamiento del lector</u></p>

		<p>5.- ¿Qué tipo de información tiene una receta médica?</p> <p><u>Instrucciones</u> Expresivo Información.</p>
--	--	---

Presentación 5

Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen de reto cumplido.</p>	<p>Audio de voz artificial con las palabras enhorabuena.</p>	<p>Esta presentación permite avanzar al segundo juego o volver a empezar las veces que el estudiante desee.</p>

Presentación 6

Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen de selección de respuesta incorrecta.</p>	<p>Audio de voz artificial con las palabras no es correcto.</p>	<p>Esta presentación aparece cuando el estudiante selecciona una respuesta incorrecta, misma que permite volver a intentar hasta acertar con la respuesta correcta.</p>

Formato de guión del juego 2: Con el objetivo de desarrollar el proyecto e implementar la estrategia de gamificación donde se evidencie lo aprendido del segundo tema, en el cual se abordó como contenido La Comunicación, se decide elaborar un juego en Genially como segundo

reto, al finalizar se habilitará el tercer juego. Link de acceso al segundo juego:

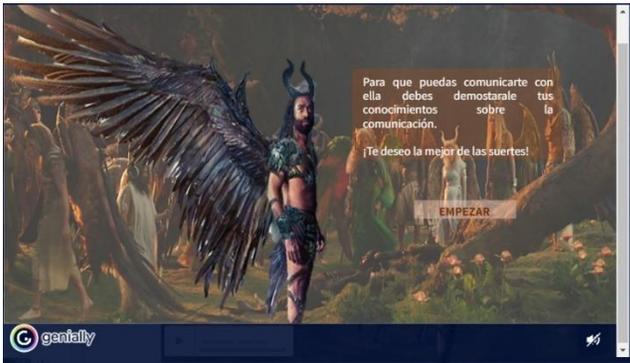
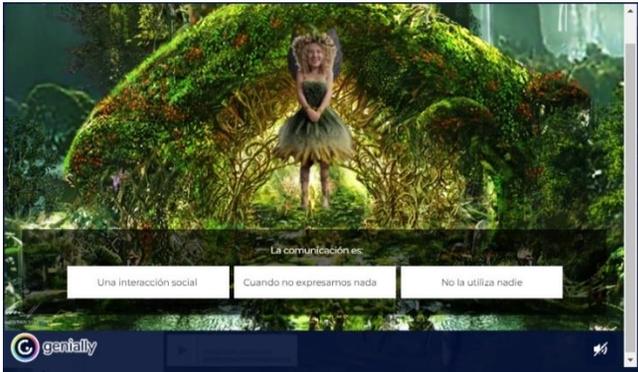
<https://view.genial.ly/63682a1b4b95f9001093d5ef/interactive-content-pregunta-respuesta>

A continuación, se describe el mismo, por medio de presentaciones y a la vez el objetivo y el tema a abordar.

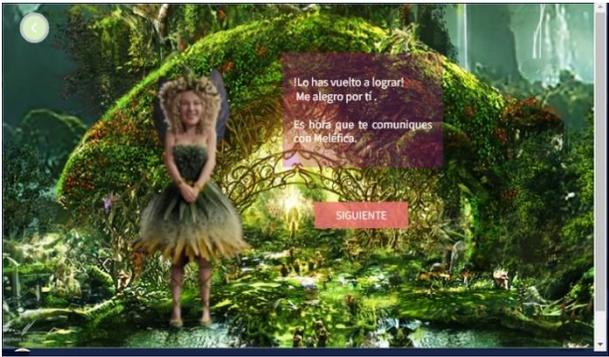
Tabla 24.

Guión Juego 2. Comunicación con Conall

Docentes: Prof. Amparito Benítez B Lcda. Lorena Ramos B.		Materia: Lengua y Literatura	Grado: Quinto
Parámetros iniciales			
Propósito del aprendizaje: Realizar un juego que permita evidenciar lo aprendido en el Tema 2			
Objetivo: Dar a conocer la forma de interactuar con diversas expresiones culturales para acceder, participar y apropiarse de la cultura escrita a estudiantes del quinto año de educación básica media de la Institución Capitán “Cristóbal de Troya”.			
Tema a abordar: La Comunicación.			
Presentación 1			
Imagen	Audio	Texto de apoyo	
 <p>El Hada de la Fauna da paso al segundo reto</p>	Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.	En esta presentación el Hada de la Fauna permite continuar al siguiente reto.	
Presentación 2			
Imagen	Audio	Texto de apoyo	

 <p>Mapa del bosque segundo juego y encuentro con Conall el líder de las Hadas.</p>	<p>Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p>Conall pide ayuda a la nueva hada oscura (estudiante) para que se comunique con Maléfica y logre convencerla de ayudarles a forjar la paz con los seres humanos y terminar con las guerras.</p>
<p>Presentación 3</p>		
<p>Imagen</p>  <p>Conall permite empezar el segundo juego</p>	<p>Audio</p> <p>Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p>Texto de apoyo</p> <p>El estudiante debe resolver el siguiente reto que consta de 4 preguntas y respuestas con tres alternativas de solución donde el estudiante deberá elegir la respuesta correcta para avanzar a la siguiente pregunta.</p>
<p>Presentación 4</p>		
<p>Imagen</p> 	<p>Audio</p> <p>Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p>Texto de apoyo</p> <p>Cuestionario</p> <p>1.- La comunicación es:</p> <p><u>Una interacción social</u></p> <p>Cuando no expresamos nada. No la utiliza nadie.</p> <p>2.-La comunicación puede darse de forma:</p>

<p>Imagen de presentación de las preguntas y respuestas del segundo reto.</p>		<p>Solo escrita Solo Oral <u>Dos formas oral y escrita.</u></p> <p>3.- Identifica qué tipo de texto se debe emplear en la siguiente situación.</p> <p>Daniela necesita averiguar la clasificación de las plantas para su deber de Ciencias Naturales. ¿Qué tipo de texto debe emplear?</p> <p>Expresivo <u>Informativo</u> Persuasivo</p> <p>4.- Identifica qué tipo de texto se debe emplear en la siguiente situación.</p> <p>Gustavo quiere que sus vecinos cuiden el agua y no la desperdicien mientras lavan sus carros, se lavan los dientes o mientras lavan los platos. ¿Qué tipo de texto debe emplear?</p> <p>Expresivo Informativo <u>Persuasivo</u></p>
<p>Presentación 5</p>		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>

 <p>Imagen de reto cumplido.</p>	<p>Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p>Al finalizar el segundo juego el Hada de la fauna dirige al estudiante a comunicarse con Maléfica.</p>
---	--	---

Presentación 6

Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen de selección de respuesta incorrecta.</p>	<p>Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p>Esta presentación aparece cuando el estudiante selecciona una respuesta incorrecta, misma que permite visualizar la respuesta correcta de color verde y las respuestas incorrectas de color rojo, además de permitir volver a intentar la actividad.</p>

Formato de guión del juego 3 y 4: Con el objetivo de desarrollar el proyecto e implementar la estrategia de gamificación donde se evidencie lo aprendido del tercer tema, en el cual se abordó como contenido El Cartel, se decide elaborar dos juegos uno en Wordwall y otro en Genially como tercer reto, al finalizar se habilitará el cuarto juego.

Link de acceso al tercer juego:
<https://view.genial.ly/636f1e19689891001871fec0/interactive-content-cartel-wordwall>

Link de acceso al cuarto juego:
<https://view.genial.ly/636ac16908138d0011f8de20/interactive-content-memory-malefica>

Tabla 25.
Guión Juego 3 y 4. Encuentro con Maléfica

<p>Docentes: Prof. Amparito Benítez B Lcda. Lorena Ramos B.</p>	<p>Materia: Lengua y Literatura</p>	<p>Grado: Quinto</p>
---	--	----------------------------------

Parámetros iniciales

Propósito del aprendizaje:
Realizar un juego que permita evidenciar lo aprendido en el Tema 3: El Cartel

Objetivo:
Dar a conocer la forma de interactuar con diversas expresiones culturales para acceder, participar y apropiarse de la cultura escrita a estudiantes del quinto año de educación básica media de la Institución Capitán “Cristóbal de Troya”.

Tema a abordar: El Cartel.

Presentación 1

Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Mapa del bosque tercer reto y comunicación con Maléfica.</p>	<p>Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p>Maléfica accede a intervenir para terminar las guerras con los humanos, siempre y cuando los estudiantes superen el reto de Memory y el reto de Wordwall.</p>

Presentación 2

Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen de presentación del tercer reto.</p>	<p>Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p>Reto de Memory</p> <p>En este reto el estudiante debe descubrir la imagen que se encuentra detrás de cada carta y buscar la pareja de cada una.</p>

Presentación 3

Imagen	Audio	Texto de apoyo
--------	-------	----------------

 <p>Imagen de pareja de cartas incorrecta</p>	<p>Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p>Esta presentación aparece cuando el par de cartas descubiertas no corresponden.</p>
Presentación 4		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>Imagen de finalización del reto</p>	<p>Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p>Al encontrar la pareja correcta las cartas desaparecen y finalmente aparece la imagen de maléfica permitiendo continuar con el siguiente reto.</p>
Presentación 5		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>Imagen de inicio del cuarto reto en Wordwall</p>	<p>Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p>Esta presentación da inicio al reto de unión de correspondencias realizada en la herramienta Wordwall.</p>

Presentación 6		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen del reto de unión de correspondencia.</p>	<p>Audio propio del juego de la herramienta de Wordwall</p>	<p>El reto consiste en arrastrar cada definición y ubicar en el recuadro de la imagen correspondiente.</p>
Presentación 6		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen de finalización y envío de respuestas</p>	<p>Audio propio del juego de la herramienta de Wordwall</p>	<p>Al finalizar la unión de correspondencias el estudiante debe enviar las respuestas para observar sus aciertos.</p>
Presentación 7		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen de puntuación y hora de finalización de juego.</p>	<p>Audio propio del juego de la herramienta de Wordwall</p>	<p>Al completar el reto el estudiante podrá continuar con el siguiente.</p>

Presentación 8		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen de Maléfica dando paso al siguiente reto</p>	<p>Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.</p>	<p>En esta presentación Maléfica cumple con su palabra de intervenir para intentar terminar con la guerra con los humanos y proteger a las hadas del bosque del páramo.</p>

Formato de guión del juego 5: Con el objetivo de desarrollar el proyecto e implementar la estrategia de gamificación donde se evidencie lo aprendido del cuarto tema, en el cual se abordó como contenido ¡A Conversar!, se decide elaborar un juego de escape room en Genially que consta de 4 lecciones que el estudiante debe superar como cuarto reto, al finalizar se habilitará la evaluación final.

Link de acceso al quinto juego: <https://view.genial.ly/63a1235e136b94001293345c/interactive-content-escape-room-a-conversar>

Tabla 26.

Guión juego 5-Escape Room

Docentes: Prof. Amparito Benítez B Lcda. Lorena Ramos B.	Materia: Lengua y Literatura	Grado: Quinto
Parámetros iniciales		
Propósito del aprendizaje: Realizar un juego que permita evidenciar lo aprendido en el Tema 4		
Objetivo: Expresarse mediante el uso de estructuras básicas de la lengua oral en los diversos contextos de la actividad social y cultural, para exponer sus puntos de vista y respetar los ajenos dirigido a estudiantes del quinto año de educación básica media de la Institución Capitán “Cristóbal de Troya”.		

Tema a abordar: ¡A Conversar!

Presentación 1

Imagen



Imagen del bosque cuarto juego y encuentro con la Reina Ingrid.

Audio

Música Relajante del álbum llamado Cuento de Hadas.

Texto de apoyo

En esta presentación Maléfica se presenta en el Castillo de la Reina Ingrid asegurando que está que ella tiene que ver con la desaparición de las hadas del páramo y la muerte de las hadas de su especie por lo que le advertirle que si las hadas no aparecen y las hadas de su especie no son libres tendrán graves consecuencias.

La Reina Ingrid le responde que para que su especie y todas las hadas del bosque sean libres debe escapar de su reino a lo que Maléfica acepta su reto.

Presentación 2

Imagen



Imagen de inicio del reto del escape room

Audio

Audio propio del juego.

Texto de apoyo

Esta imagen muestra el inicio del reto del escape room donde se exponen las cartas con puntos que ganará el estudiante por cada fase superada los puntos se sumarán al término de la evaluación final.

Presentación 3

Imagen

Audio

Texto de apoyo

 <p>Imagen de reto del páramo mágico</p>	<p>Audio propio del juego</p>	<p>Esta presentación muestra el inicio de la lección 1 del escape room donde se presentan 4 preguntas con 3 opciones de respuesta, donde el estudiante debe seleccionar la que considere correcta.</p>
Presentación 4		
<p>Imagen</p>	<p>Audio</p>	<p>Texto de apoyo</p>
 <p>Imagen de presentación de lección 1</p>	<p>Audio propio del juego</p>	<p>Cuestionario</p> <p>1.- ¿Qué es una conversación?</p> <p>Gritar <u>Dialogo oral</u> Cantar</p> <p>2.- ¿Cuál de las siguientes opciones representa una de las reglas de la conversación?</p> <p>Interrumpir un diálogo <u>Manejar el volumen de nuestra voz</u> No poner atención.</p> <p>3.- El siguiente concepto ¿A qué parte de la estructura de la conversación pertenece? Indica el deseo de entablar un diálogo mediante un llamado al destinatario.</p> <p><u>Apertura</u></p>

		<p>Cuerpo Cierre</p> <p>4.- ¿Cuál es la característica principal para poder entablar una conversación?</p> <p>Ruidos que intervienen en el diálogo.</p> <p><u>Compartir un mismo lenguaje.</u></p> <p>Hablar todos a la vez.</p>
--	--	--

Presentación 5

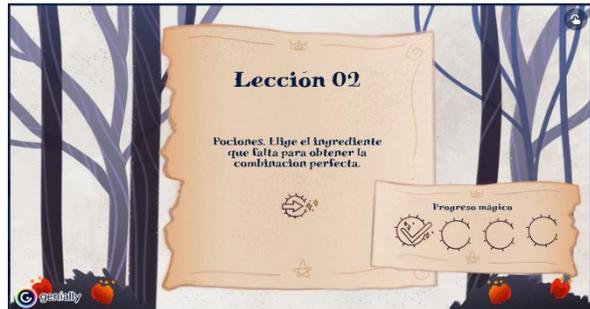
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen de lección superada.</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>Cuando el estudiante termine la lección aparecerá la carta de un hada del bosque del páramo con 10 puntos que deberá acumular para sumar al final de la misión.</p>

Presentación 6

Imagen	Audio	Texto de apoyo
---------------	--------------	-----------------------

 <p>Imagen de respuesta incorrecta.</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>Esta presentación aparece cada vez que el estudiante selecciona una respuesta incorrecta.</p>
--	--------------------------------	--

Presentación 7

Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen de inicio de lección 2 titulada pociones</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>Esta presentación muestra el inicio de la segunda lección que consta de 4 cuatro preguntas y tres alternativas de solución, para observar las respuestas el estudiante deben arrastrar el círculo hasta cada frasco de poción mágica y seleccionar la que considere correcta.</p>

Presentación 8

Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen de presentación de la segunda lección.</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>Cuestionario. ¿A qué tipo de conversación pertenecen los siguientes enunciados? 1.- Se emplea para distraerse, relajarse y pasar un momento divertido, sin predisponer el tema hacia ningún punto en particular.</p>

		<p><u>Conversación improvisada.</u> Semiestructurada. Estructurada.</p> <p>2.- Los participantes se mantienen en debates o entrevistas. <u>Semiestructurada.</u> Empresarial. Estructurada.</p> <p>3.- Diálogos previamente preparados y definidos (discursos o conferencias) Operativa. <u>Estructurada o dirigida.</u> Empresarial.</p> <p>4.- Se enfocan en las creencias e impulsan la motivación al sentido de pertenencia a un tipo de sociedad determinada. Empresarial. Operativa. Cultural.</p>
--	--	--

Presentación 9

Imagen	Audio	Texto de apoyo
---------------	--------------	-----------------------

<p>Imagen de lección superada</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>Cuando el estudiante termine la lección aparecerá la carta de un hada del bosque del páramo con 10 puntos que deberá acumular para sumar al final de la misión.</p>
-----------------------------------	--------------------------------	--

Presentación 9

Imagen	Audio	Texto de Apoyo
---------------	--------------	-----------------------

	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>Esta imagen aparece cuando el estudiante selecciona una respuesta incorrecta, misma que le permite volver a intentar.</p>
---	--------------------------------	--

Imagen de respuesta incorrecta.

Presentación 10

Imagen	Audio	Texto de apoyo
	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>Esta presentación muestra el inicio de la tercera lección que está compuesta por 4 preguntas y 4 alternativas de solución, el estudiante deberá descubrir la imagen oculta detrás de las cartas para encontrar una pista y acertar con la respuesta correcta.</p>

Imagen de lección 3 titulada Adivinación.

Presentación 11

Imagen	Audio	Texto de apoyo
	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>Cuestionario. 1.- Marco conoció a Paola en el centro comercial. ¿Qué tipo de conversación empleó para iniciar una amistad? Conversación empresarial. <u>Conversación improvisada.</u> Conversación estructurada.</p>

Imagen de presentación de la tercera lección

		<p>2.-Fabián desea debatir sobre la situación social del país.</p> <p>¿Qué tipo de conversación debe emplear con los participantes?</p> <p><u>Conversación semiestructurada.</u> Conversación estructurada. Conversación empresarial. Conversación operativa.</p> <p>3.- Una empresa desea conseguir inversionistas para impulsar nuevos productos.</p> <p>¿Qué tipo de conversación debe emplear con las personas implicadas?</p> <p>Conversación operativa. Conversación improvisada. <u>Conversación empresarial.</u> Conversación semiestructurada.</p> <p>4.- Martha con su equipo de trabajo realizan investigaciones sobre el uso de recursos tecnológicos.</p> <p>¿Qué tipo de conversación emplea con sus compañeros de investigación?</p>
--	--	---

		<p>Conversación cultural. Conversación dirigida. Conversación empresarial. <u>Conversación operativa.</u></p>
Presentación 12		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen de lección superada.</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>Cuando el estudiante termine la lección aparecerá la carta de un hada del bosque del páramo con 10 puntos que deberá acumular para sumar al final de la misión.</p>
Presentación 13		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen de respuesta incorrecta.</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>Esta imagen aparece cuando el estudiante selecciona una respuesta incorrecta, misma que le permite volver a intentar.</p>
Presentación 14		
Imagen	Audio	Texto de apoyo

 <p>Imagen de lección titulada Encantamiento.</p>	<p>Audio Propio del juego.</p>	<p>Esta presentación muestra el inicio de la cuarta lección que está compuesta por 4 preguntas y 2 imágenes como alternativas de solución, el estudiante deberá elegir la que considere correcta.</p>
--	--------------------------------	---

Presentación 15

Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen de presentación de la cuarta lección.</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>Cuestionario.</p> <p>1.- ¿Qué imagen representa un diálogo oral?</p>  <p>2.- Seleccione el gráfico que no represente una conversación.</p>  <p>3.- ¿Qué imagen pertenece a la conversación con respeto?</p>  <p>4.-¿Qué imagen pertenece únicamente a la conversación oral</p> 

Presentación 16		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen de reto completado y liberación de hadas.</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>Al terminar el reto del escape room el estudiante ha logrado ayudar a Maléfica a liberar a las hadas secuestradas por la Reina Ingrid.</p>
Presentación 17		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen de reto completado.</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>Esta imagen aparece cuando el estudiante selecciona una respuesta incorrecta, misma que le permite volver a intentar.</p>
Presentación 18		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen de salir del escape room.</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>Cada vez que el estudiante quiere retirarse del juego le llevará a esta imagen dándole la opción de continuar o salir del escape room.</p>

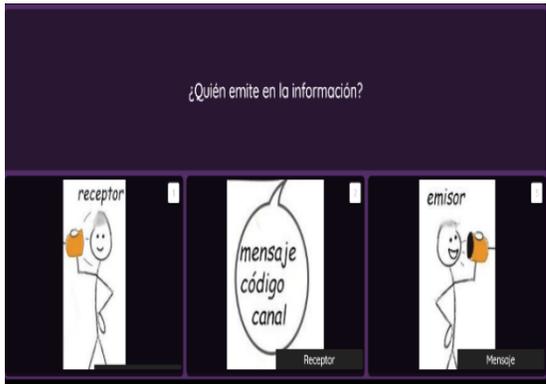
Formato de gui3n del juego 6: Con el objetivo de desarrollar el proyecto e implementar la estrategia de gamificaci3n donde se evidencie lo aprendido del contenido de la primera parcial, donde se abord3 el contenido del capitulo Lengua y Cultura con los temas de comunicaci3n escrita y comunicaci3n oral, se decide elaborar un juego de en la herramienta Quizziz como evaluaci3n sumativa.

Link de acceso al sexto juego de evaluaci3n sumativa:

<https://quizizz.com/join/quiz/637063ec11a2c1001fb6ef81/start?studentShare=true>

Tabla 27.

Gui3n evaluaci3n sumativa-Quizziz

Docentes: Prof. Amparito Ben3tez B Lcda. Lorena Ramos B.		Materia: Lengua y Literatura	Grado: Quinto
Par3metros iniciales			
Prop3sito del aprendizaje: Realizar un juego que permita evidenciar lo aprendido en el primer capitulo de la materia de Lengua y Literatura: Lengua y Cultura.			
Objetivo: Determinar el conocimiento adquirido durante en el desarrollo de la primera parcial a trav3s de experiencias gamificadas en estudiantes del quinto a3o de educaci3n b3sica media de la Instituci3n Capit3n "Crist3bal de Troya".			
Tema a abordar: Comunicaci3n escrita y oral.			
Presentaci3n 1			
Imagen	Audio	Texto de apoyo	
 <p>Imagen pregunta 1.</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>¿Qui3n emite la informaci3n?</p> <p>Receptor. Mensaje o canal. <u>Emisor.</u></p>	

Presentación 2		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen pregunta 2.</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>¿Cuál es la principal característica para poder entablar una conversación?</p> <p>Ruidos que intervienen en el diálogo. <u>Compartir un mismo lenguaje.</u> Hablar todos a la vez.</p>
Presentación 3		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen pregunta 3</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>¿Quién es el emisor?</p> <p><u>Unicef.</u> El anciano. La familia. Nuestros derechos.</p>
Presentación 4		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen pregunta 4</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>¿Cuál es la intención de un texto escrito?</p> <p>Escuchar un diálogo. Hablar con otra persona. <u>Comunicar algo.</u></p>

Presentación 5		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen pregunta 5</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>¿Qué información no corresponde al cartel?</p> <p>No dejar a los niños solos.</p> <p>Ubica los refugios temporales más cercanos.</p> <p>No acumules basura.</p> <p><u>Si compras dos cachetas la tercera es gratis.</u></p>
Presentación 6		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen pregunta 6</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>Identifica que tipo de texto se debe emplear en la siguiente situación.</p> <p>¿Qué tipo de texto debe usar?</p> <p><u>Textos informativos.</u></p> <p>Textos persuasivos.</p> <p>Textos expresivos.</p>
Presentación 7		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen pregunta 7</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>El siguiente concepto ¿A qué parte de la estructura de la conversación pertenece?</p> <p>Indica el deseo de entablar un diálogo mediante un llamado al destinatario.</p> <p>Indica el deseo de entablar un diálogo mediante un llamado al destinatario.</p> <p>Cierre.</p> <p>Cuerpo.</p> <p><u>Apertura.</u></p>

Presentación 8		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen pregunta 8</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>¿A qué tipo de conversación pertenece el siguiente enunciado?</p> <p>Los participantes se mantienen en debates o entrevistas.</p> <p>Empresarial. <u>Semiestructurada.</u> Operativa. Cultural.</p>
Presentación 9		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen pregunta 9</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>¿Qué intención comunicativa expresa la imagen?</p> <p>Persuasión. Introducción. <u>Sentimientos.</u></p>
Presentación 10		
Imagen	Audio	Texto de apoyo
 <p>Imagen pregunta 10</p>	<p>Audio propio del juego.</p>	<p>La comunicación puede ser...</p> <p>Escrita Oral <u>Oral y escrita.</u></p>

5.4 Encuesta de satisfacción

La encuesta de satisfacción de la gamificación y percepción de la herramienta Genially se aplicó a los docentes de Educación Básica de la Unidad Educativa Capitán Cristóbal de Troya por cuanto son los que conocen del área y están al tanto de los temas que se tratan en el nivel de educación básica media, tuvo como finalidad conocer la funcionalidad, didáctica y estética de la metodología de la gamificación en la Herramienta Genially. Seguido se muestra el análisis individual de cada pregunta.

Tabla 28.

La gamificación es motivante y promueve el interés hacia la asignatura

P1				
	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	1	5%	5%
	En desacuerdo	1	5%	10%
	Indiferente	3	16%	26%
	De acuerdo	3	16%	42%
	Muy de acuerdo	11	58%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

Mediante los datos obtenidos posterior a la aplicación de la encuesta se evidencia que el 5% de la población está muy y en desacuerdo, el 16% considera que es indiferente al igual que se encuentran de acuerdo y finalmente el 58% están muy de acuerdo.

Interpretación

A través del análisis de los resultados se identifica que la mayor parte de la población encuestada considera que la gamificación es una herramienta que motiva a los estudiantes al desarrollo de actividades al igual que eleva el interés de los estudiantes en el desarrollo de las actividades.

Estos resultados se relacionan con lo mencionado por Obando, et al., (2018) quien menciona que la gamificación rompe estructuras esto mediante el desarrollo del aprendizaje mediante juegos y retos los cuales permiten que los estudiantes creen espacios de diversión mediante los cuales se aprende, motiva, desarrolla la concentración y el esfuerzo de fidelización del conocimiento.

Tabla 29.

La gamificación fue apropiada para motivar el aprendizaje

P2				
	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	1	5%	5%
	En desacuerdo	1	5%	10%
	Indiferente	2	11%	21%
	De acuerdo	6	32%	53%
	Muy de acuerdo	9	47%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

En base a los datos obtenidos se evidencia que el 5% de la población encuestada está en muy desacuerdo al igual que se encuentra en desacuerdo, el 11% considera que es indiferente, el 32% está acuerdo y el 47% está muy de acuerdo.

Interpretación

Mediante el análisis previsto de los datos obtenidos se evidencia que la mayor parte de la población está muy de acuerdo que las estrategias de la gamificación son apropiadas para motivar el aprendizaje.

Estos resultados se relacionan con lo mencionado por Orihuela (2019), la motivación es una condición importante en el desarrollo del aprendizaje, convirtiéndose en una parte importante de la gamificación, por ello se conoce que cuando el estudiante no se encuentra motivado no aprende el contenido impartido y por ello fracasa la tarea educativa como tal.

Tabla 30.

Los juegos utilizados fueron apropiados

P3				
	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	3	16%	16%
	En desacuerdo	0	0%	16%
	Indiferente	0	0%	16%
	De acuerdo	5	26%	42%
	Muy de acuerdo	11	58%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

Mediante los datos obtenidos se evidencia que 16% de la población está muy en desacuerdo, el 26% está de acuerdo y el 58% está muy de acuerdo.

Interpretación

En base al análisis realizado de los datos se evidencia que la mayor parte de la población está muy de acuerdo que los juegos que se utilizaron para la práctica fueron apropiados ya que mostraron resultados positivos.

Los resultados evidenciados se relacionan con lo mencionado por Macías (2017), quien menciona que la utilización de las técnicas y estrategias adecuadas relacionadas con la gamificación por ello es recomendable unir estrategias acordes con el aprendizaje invertido, móvil, aprendizaje de retos entre otros.

Tabla 31.

La gamificación las clases resultan más entretenidas para el estudiantado

P4				
	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	2	11%	11%
	En desacuerdo	0	0%	11%
	Indiferente	2	11%	22%
	De acuerdo	4	21%	43%
	Muy de acuerdo	11	58%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

Mediante el análisis de los datos obtenidos se evidencia que el 11% está muy en desacuerdo al igual que el 11% es indiferente, el 21% se encuentra de acuerdo y finalmente el 58% está muy desacuerdo.

Interpretación

En base a lo mencionado se evidencia que la mayor parte de la población considera que con la aplicación de la gamificación las clases resultaron mayormente entretenidas para los estudiantes, esto se debe por ser una estrategia nuevas y diferente lo que le permite al estudiante conseguir los conocimientos de una forma mayormente fácil.

Vergara (2020), quien menciona que la gamificación se relaciona con el proceso de mejora, el cual permite proporcionar experiencias de juego a la educación, esto con la finalidad de apoyar a las actividades que se presentan.

Tabla 32.

La gamificación compromete a los estudiantes

P5				
	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	2	11%	11%
	En desacuerdo	0	0%	11%
	Indiferente	1	5%	16%
	De acuerdo	7	37%	53%
	Muy de acuerdo	9	47%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

En base a los datos recolectados se evidencia que el 5% de la población encuestada se encuentra en un estado indiferente a comparación de los demás, el 11% está muy desacuerdo, el 37% está de acuerdo y el 11% está muy de acuerdo.

Interpretación

Mediante el análisis de los datos se evidencia que la mayor parte de la población considera que la gamificación compromete a los estudiantes a un aprendizaje de forma activa lo que demuestra los contenidos impartidos están siendo aceptados de buena forma en los estudiantes, al igual que permite que los docentes innoven sus estrategias con la finalidad de conseguir un buen proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por su parte, Sagñay (2021), menciona que la gamificación se desarrolla en base a diversos mecanismos de juego, que se caracterizan por poseer reglas, retos y recompensas que permiten que los estudiantes otorguen respuestas motivacionales de formas intrínsecas y extrínsecas.

Tabla 33.

La gamificación implica agilidad y concentración

P6				
	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	2	11%	11%
	En desacuerdo	0	0%	11%
	Indiferente	1	5%	16%
	De acuerdo	6	32%	48%
	Muy de acuerdo	10	53%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

En relación con los datos obtenidos se evidencia que el 5% de la población posee una actitud indiferente, el 11% está muy en desacuerdo, el 32% está de acuerdo y el 53% está muy de acuerdo, con relación a la gamificación que implica agilidad y concentración por parte de los estudiantes lo que motiva a que se preste atención durante la clase

Interpretación

En base al análisis de los datos se evidencia que la mayor parte de la población encuestada considera que esta muy de acuerdo que la gamificación implica agilidad y concentración por parte de los estudiantes lo que motiva a que se preste atención durante la clase, por ello se incrementa los resultados con relación a los contenidos transmitidos por parte de los docentes.

Con relación a lo mencionado se identifica a Núñez (2021), al ser la gamificación un mecanismo que se centra en las destrezas innatas de los estudiantes por ello se realizan actividades que se relacionan con los juegos de puntuación, medallas, insignias entre otros premios.

Tabla 34.

La gamificación facilita al alumnado la comprensión

P7				
Válido	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
	Muy en desacuerdo	0	0%	0%
	En desacuerdo	2	11%	11%
	Indiferente	2	11%	22%
	De acuerdo	6	32%	54%
	Muy de acuerdo	9	46%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

En relación a los resultados obtenidos se evidencia que el 11% de la población se encuentran en desacuerdo, al igual que piensan de forma indiferente, al igual del 32% de acuerdo y finalmente el 47% está muy de acuerdo con que la gamificación facilita alumnado la comprensión del tema para la preparación de evaluaciones finales.

Interpretación

Mediante el análisis de los datos obtenidos se evidencia que la mayor parte de la población considera que la gamificación facilita al alumnado la comprensión del tema para la preparación de

evaluaciones finales, esto se debe a que estas herramientas permiten que los estudiantes consigan la motivación para el desarrollo de las actividades.

Tabla 35.
La herramienta Genially es intuitiva, sencilla y fácil de usar

P8				
	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	0	0%	0%
	En desacuerdo	0	0%	0%
	Indiferente	1	5%	5%
	De acuerdo	3	16%	21%
	Muy de acuerdo	15	79%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

Mediante los datos obtenidos se evidencia que el 5% consideran que es indiferente, el 16% están de acuerdo y el 79% están muy de acuerdo con que la herramienta Genially es intuitiva, sencilla y fácil de usar.

Interpretación

En base al análisis realizado se evidencia que la mayor parte de la población está muy de acuerdo con que la herramienta Genially es intuitiva, sencilla y fácil de usar, lo que le permite al docente trabajar de forma adecuada los contenidos que imparte el docente.

Por su parte, Solórzano (2021), quien menciona que la plataforma Genially permite la creación de contenidos diferentes con un tinte interactivo estos pueden ser presentaciones, juegos, evaluaciones mediante las cuales los estudiantes se sienten motivados.

Tabla 36.

Los recursos que ofrece Genially fomentan interés para su aplicación

P9				
	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	0	0%	0%
	En desacuerdo	0	0%	0%
	Indiferente	2	11%	11%
	De acuerdo	3	16%	27%
	Muy de acuerdo	14	74%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

En base a los datos recolectados se evidencia que el 11% de la población posee una postura indiferente, el 16% está de acuerdo y el 74% está muy de acuerdo que los recursos que se encuentran dentro de Genially fomentan interés para su aplicación en la práctica pedagógica.

Interpretación

Mediante el análisis de los datos se evidencia que la mayor parte de la población considera que los recursos que se encuentran dentro de la plataforma Genially fomentan el interés para su aplicación en la práctica pedagógica, lo que permite que su aplicación dentro del proceso educativo sea preciso y adecuado.

Tabla 37.

La interactividad de los contenidos digitales ayuda en la conexión entre estudiante y docente

P10				
	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	0	0%	0%
	En desacuerdo	0	0%	0%
	Indiferente	0	0%	0%
	De acuerdo	9	47%	47%
	Muy de acuerdo	10	53%	100%
	Total	19	100%	

Nota. Elaborado por Ramos (2022)

Análisis

Mediante el análisis de los datos obtenidos se evidencia que el 47% de la población está de acuerdo que la interactividad y animación de los contenidos establecidos en las herramientas digitales ayudan al desarrollo de la conexión entre estudiante y docente al igual de 53% está muy de acuerdo.

Interpretación

En base al análisis de los datos se evidencia que la mayor parte de la población está muy de acuerdo que la interactividad y animación de los contenidos establecidos en las herramientas digitales ayudan al desarrollo de la conexión entre estudiante y docente, al igual que permite que se desarrolle la motivación mediante el desarrollo de actividades de forma interactiva y diferente.

Tutillo, et al., (2020) quien menciona que es una aplicación que permite la creación de contenidos interactivos, los que permiten mejorar las presentaciones, al igual que posee ventajas al ser un interfaz automático que es fácil de utilizar y permite convertir un texto animado en una presentación con videos y recursos didácticos.

CAPÍTULO VI

6 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Por medio de la presente investigación se identifica que el uso de la herramienta Genially, motivó a los estudiantes el aprendizaje a los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de educación básica media de la Unidad Educativa Capitán Cristóbal de Troya, esto se debe a que fomenta la parte activa, participativa e incentiva a los estudiantes en el logro de conocimientos.

Por otra parte, se identifica mediante los datos recolectados, que existe un nivel mayoritario de aceptación por parte del personal docente con relación al uso de recursos digitales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, esto con relación a las preguntas establecidas dentro de la encuesta establecida como valoración de la propuesta donde se identifica que la mayor parte de los docentes consideran que estas plataformas le permitieron que los conocimientos en los estudiantes sea mayor y con mejores resultados.

Por medio de la propuesta, se evidencia que el contenido que se establece en ella, permite que los estudiantes se encuentren motivados e interesados esto se debe a que cada actividad posee imágenes llamativas, fondos musicales y un diseño llamativo el cual atrae la atención de los estudiantes.

Posterior a la socialización de los recursos digitales, mediante el uso del recurso digital Genially esto a los docentes de la Unidad Educativa Capitán Cristóbal de Troya se evidencia que los docentes consideran que es una herramienta de gran valor con relación al aprendizaje de los contenidos, esto se debe a que se presenta la información de forma diferente lo que incentiva a los estudiantes a relacionarse más con la asignatura donde se desarrolla lo planificado.

Para concluir, posterior a la evaluación final con relación a la aplicación y uso de la gamificación mediante Genially, se evidencia que la mayor parte de los docentes consideran que cumple con el propósito de la investigación, esto mediante las opiniones de los docentes los cuales manifiestan que lograron mayor interés en los contenidos por parte de los alumnos posterior a la aplicación de este instrumento a la vez se convirtieron en participativos y activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.2 Recomendaciones

Se recomienda a los docentes el uso adecuado de las herramientas digitales esto con la finalidad de realzar la motivación en los estudiantes, los cuales sientan que las actividades son llamativas y diferentes.

Se recomienda a las autoridades de las unidades educativas realizar capacitaciones a los docentes esto con la finalidad de acrecentar el conocimiento con relación a los recursos digitales, para que con ello creen espacios mayormente interactivos entre docentes y estudiantes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se recomienda a los docentes utilizar la guía desarrollada en la plataforma Genially la cual está diseñada en base a contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura la cual ha sido validada mediante la percepción de los docentes que se encuentran laborando en la Unidad Educativa designada.

Se recomienda a los docentes desarrollar planificaciones de clases con la finalidad de relacionar y utilizar los recursos digitales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje lo que le permita al docente interactuar de mayor forma con los estudiantes, al igual que consiga los objetivos planteados dentro del currículo nacional de educación.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, F. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios Pedagógicos*, 213-223.
- Álvarez, M. (2021). *Recursos y materiales didácticos digitales*. División de Desarrollo Académico . <https://diged.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2021/03/Diplomado-actualizacio%CC%81n-docente-marzo-2021-.pdf>
- Aramburu, L., Espinoza, M., García, L., Gimenez, M., Latini, G., Mendizabal, M., . . . Vazquez, M. (2013). *Power Point en el nuevo paradigma educativo*. Universidad Católica de La Plata, La Plata. <http://bc.uns.edu.ar/wikis/victor/images/f/f7/ENSAYO.pdf>
- Ardilla Navarro, C. I. (2018). Crear, innovar y motivar un aula gamificada. *Tesis de Licenciatura*. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
- Ayón, E. B., y Cevallos, Á. M. (Agosto de 2020). La virtualidad en los procesos de formación educativa. Retos y oportunidades del sistema educativo ecuatoriano. *Polo del Conocimiento*(48), 860-886.
- Barcos, E., y Santos, E. (2022). Uso de recursos educativos digitales para mejorar las competencias pedagógicas en la enseñanza de Historia. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 15(10). http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822022000200004
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación* (Tercera ed.). Bogotá D.C.: Pearson.
- Bonilla, J. A. (2020). Las dos caras de la educación en el COVID-19. *CienciAmérica*, 89-98.

Cabezas, L. (2023). *Competencias Digitales y Desempeño Docente del Área de Matemáticas*.

Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba.

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10350/1/Cabezas%20Rojas.L%282023%29%20Competencias%20Digitales%20y%20Desempe%20C3%20B1o%20Docente%20del%20C3%20A1rea%20de%20Matem%20C3%20A1ticas.%20Tesis%20de%20Posgrado%29%20Universidad%20Nacional%20de%20Chimborazo%2C%20>

Cámara, N., y Hernández, C. (2022). El uso de las herramientas digitales para la enseñanza en educación superior durante la pandemia por COVID-19:Un estudio piloto. *Eduscientia*.

Divulgación de la ciencia educativa, 5(9), 43-57.

<https://www.uv.mx/coil/files/2022/06/El-uso-de-las-herramientas-digitales-para-la-ensenanza-en.pdf>

Cando, K. (2022). *Nearpod como herramienta de gamificación para la enseñanza de la matemática (de sexto año de EGB)*. Ambato.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35452/1/0503400145%20KATERINE%20MARICELA%20CANDO%20GUANOLUISA.pdf>

características, T. d. (Escritor), y Youtube (Dirección). (2019). *Teorías de aprendizaje características* [Película]. Youtube . <https://youtu.be/2QGCIrB7yms>

Caritas Ecuador. (6 de Octubre de 2020). *Caritas Ecuador*.

<https://www.caritasecuador.org/2020/10/pandemia-calidad-educacion/>

Ccoa, F., y Alvites, C. (2021). Herramientas digitales para entornos educativos virtuales. *Revista LEX*, 27(19), 317-330. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8023397.pdf>

Cedeño, M., Pico, L., Palacios, L., y Niemes, P. (2021). La efectividad de la educación virtual frente a la pandemia en Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 959-967.

- Cejas, M. Á. (2015). Uso de la gamificación para la obtención de competencias matemáticas en 3er curso de educación primaria. Propuesta de intervención en el centro público Bolivia de Madrid en el curso 2015-2016. *Tesis de Grado*. Universidad Internacional de la Rioja, Madrid.
- CEPAL - UNESCO. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. Santiago: Naciones Unidas.
- Chuqui, L. (2021). *Desarrollo de competencias digitales: plan de fortalecimiento dirigido a docentes basado en la pedagogía activa*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador .
<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/18543/Luis%20Chuqui-Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Colón, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui*, 44(1), 1-17.
<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf>
- Cortés Rincón, A. (2016). Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente. Un estudio en Instituciones de niveles básica y media de la ciudad de Bogotá (Col). *Tesis Doctoral*. Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.
- Cruz, E. (2019). Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES). *Revista Educación*, 43(1), 1-15. <https://www.redalyc.org/journal/440/44057415013/html/>
- Cuba, E., y Pérez, I. (2021). Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 4(1).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2227-18992021000500366

Delgado, A., Veloso, B., y Olmos, N. (2017). *Estudio Recursos digitales para el aprendizaje y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.*

<https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/18824/E17-0010.pdf?sequence=1&isAllowed=y%20Ec.TA@4050>

Días, C. B., Caro, N. P., y Guana, J. E. (2014). Cambio en las estrategias de enseñanza-aprendizaje para la nueva Generación Z o de los “nativos digitales”. *Universidad Nacional de Córdoba.*

El Comercio. (21 de Marzo de 2014). Tecnología. *La tecnología se usa poco a poco en los planteles*, pág. 2. <https://www.elcomercio.com/tendencias/tecnologia/tecnologia-se-a-planteles.html>

Fidias G., A. (2012). *El Proyecto de Investigación.* Caracas: Editorial Episteme.

Galeano, J. D., y Rodríguez, L. (2015). El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés. *Tesis de Maestría.* Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá.

García, G. N. (Abril,2018). LAS TIC Y LA EDUCACIÓN ECUATORIANA EN TIEMPOS DE INTERNET: BREVE ANÁLISIS. *ales revista multidisciplinaria de investigación*, 132. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/220-Article%20Text-645-1-10-20180407.pdf>

Gomez, L. (2011). Un espacio para la investigación documental. *Revista Vanguardia Psicológica*, 226-233.

Guano, D. (2022). *Recrusos digitales para la enseñanza - aprendiazje en la asignatura de estudios sociales.* Universidad Técnica de Cotopaxi, Pujilí.

<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/9495/1/PP-000046.pdf>

Hansen, C. G. (2014). Diseño de sistema de inclusión de TIC con estrategias de gamificación para profesores de primer y segundo nivel de enseñanza básica con destrezas TIC elementales. *Tesis de Grado*. Universidad de Chile, Santiago de Chile.

Holguín, J., y León, G. (2021). Estrategias de capacitación soportada en TIC para la rápida adaptación de nuevos docentes: caso docentes de inglés Colegio Ecomundo Guayaquil - Ecuador. *Revista Científica ECOCIENCIA*, 8(3), 17-32.

<https://doi.org/https://doi.org/10.21855/ecociencia.83.428>

Idrovo, E. (2018). La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018. *Tesis de Licenciatura*. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca.

Jaime Saavedra. (19 de Enero de 2019). *Banco Mundial*.

<https://www.bancomundial.org/es/news/immersive-story/2019/01/22/pass-or-fail-how-can-the-world-do-its-homework>

Jane, W., y Richard, W. (2002). Analyzing the past to prepare for the future: writing a literature review. *MIS Quarterly*. <https://doi.org/10.1016/j.freeradbiomed.2005.02.032>

Jiménez, T. (2019). *Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés*. Quito. [https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6988/1/T2994-MIE-](https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6988/1/T2994-MIE-Jimenez-Los%20videos.pdf)

[Jimenez-Los%20videos.pdf](https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6988/1/T2994-MIE-Jimenez-Los%20videos.pdf)

Jiménez, T. (2019). *Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés*. Universidad Andina Simón Bolívar, Quito.

[https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6988/1/T2994-MIE-Jimenez-](https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6988/1/T2994-MIE-Jimenez-Los%20videos.pdf)

[Los%20videos.pdf](https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6988/1/T2994-MIE-Jimenez-Los%20videos.pdf)

Katz, M., y Seid, G. A. (2019). La técnica de la encuesta: Características y aplicaciones.
Cuaderno de Cátedra N°7.

López, E. (2021). Genially, la herramienta digital para convertirte en un docente genial.
Mosaico. Revista para la promoción y apoyo a la enseñanza del español(39), 74-85.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8323048>

LOSEP. (2010). *Ley Organica De Servicio Público*. Lexis. Retrieved 2023, from
https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic5_ecu_ane_mdt_4.3_ley_org_ser_p%C3%BAB.pdf

Macías, A. (2017). La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas. *Tesis de Maestría*. Universidad Casa Grande, Guayaquil.

Macías, A. (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. Universidad Casa Grande, Guayaquil.
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1171/2/Tesis1362MACg.pdf>

Mantilla, L. M. (2019). *Nuevas estrategias para la enseñanza y el aprendizaje desde la Gamificación (Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Javeriana)*.
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/46440/Tesis%20-%20Laura%20Fonseca.Final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Matas, A. (2016). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 69-74.

Ministerio de Educación. (2020). *Plan Educativo Aprendemos juntos en casa*. Subsecretaría de Fundamentos Educativos. Retrieved 2022, from <https://educacion.gob.ec/wp->

content/uploads/downloads/2020/09/Lineamientos-Plan-Educativo-Aprendemos-juntos-en-casa-Ciclo-Sierra-Amazonia.pdf

Ministerio de Educación. (2020). *Plan educativo COVID-19*. Quito: Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). *Plan Educativo: aprendamos juntos en casa*.

Retrieved 2022, from [https://recursos2.educacion.gob.ec/wp-](https://recursos2.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2020/05/Plan-Educativo-Aprendamos-Juntos-en-casa.pdf)

[content/uploads/2020/05/Plan-Educativo-Aprendamos-Juntos-en-casa.pdf](https://recursos2.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2020/05/Plan-Educativo-Aprendamos-Juntos-en-casa.pdf)

Montoya, L. (2019). La incorporación de las TIC en la capacitación docente. Estudio de caso:

Universidad Autónoma Chapingo. *CTES Revista Electrónica sobre ciencia, tecnología y sociedad*, 6(11), 1-20.

<https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/download/697/816/2831>

Morocho, B. (2022). *Herramientas educativas digitales para la comprensión de textos científicos en los estudiantes de tercer año del BGU, paralelo "B" de la unidad educativa "Ovidio decroly" periodo 2020-2021*. Cuenca.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22338/1/UPS-CT009672.pdf>

Navarro, M., López, Y., y García, E. (2019). El uso de los recursos y materiales digitales dentro y fuera del aula bilingüe. *Revista Comunicar*, 59(27), 83-93.

<https://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=59&articulo=59-2019-08>

Núñez, J. (2021). *Actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del nivel inicial*. Ambato.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33413/1/NU%CC%81N%CC%83EZ%20%20S%C3%81NCHEZ%20JE%CC%81SSICA%20MARIELA%20tesis.pdf>

Obando, J., Pabón, J., Montenegro, G., y Castellano, M. (2018). Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de «gamificación educativa» que genera

- participación masiva en estudiantes de Colombia. *Revista Espacios*, 39(53), 8-19.
<http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-08.pdf>
- Ordóñez, M. (2022). *La gamificación como estartegia didáctica en el aprendizaje - enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores*. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>
- Orihuela, P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
<https://core.ac.uk/download/pdf/222740835.pdf>
- Ortíz, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.*, 44.
<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS>
- Pablos, J. M. (2009). *NUEVAS TECNOLOGÍAS E INNOVACIÓN (Revista de Psicodidáctica, Universidad del País Vasco/Euskal Herriko)*.
<https://www.redalyc.org/pdf/175/17512723009.pdf>
- Padilla, K. (2019). Aspectos relacionados a la motivación en el aprendizaje del idioma inglés en contextos urbano-rurales. Comparación entre las unidades educativas de las parroquias La Esperanza y Pugacho de la ciudad de Ibarra. *Tesis de Grado*. Universidad Técnica del Norte, Ibarra.
- Parella, S., y Martins, F. (2012). *Metodología De La Investigación Cuantitativa* (Tercera ed.). Caracas: FEDUPEL.
- Palma, F. (2022). *Genially como herramienta didáctica aplicada a docentes y estudiantes del bachillerato técnico en electromecánica*. Universidad Técnica del Norte , Ibarra.

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13341/2/PG%201229%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Paute, B., y Vásquez, B. (2022). *Elaboración de recursos digitales para fortalecer conocimientos en el área de lengua extranjera para el nivel A1 en la plataforma Evera (Entorno Virtual Emergente para reforzar el aprendizaje) Año lectivo 2020-2021*. Cuenca. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22394/1/UPS-CT009710.pdf>

Peña, A. E. (2021). La gamificación como estrategia didáctica inclusiva para atender a la diversidad en las clases de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Alborada del año lectivo 2020-2021. *Tesis de Maestría*. Universidad Nacional de Educación, Azogues.

Pérez, C., Suárez, R., y Rosillo, N. (2018). La educación virtual interactiva, el paradigma del futuro. *Revista Atenas*, 4(44), 144-157.

<https://www.redalyc.org/journal/4780/478055154009/html/>

Ponce, D., y Constantino, S. (2021). Genially como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(4), 136-155.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8217199.pdf>

República del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Lexis. Retrieved 2022, from https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Ruiz, M., Borboa, M., y Rodríguez, J. (2013). El enfoque mixrto de investigación en estudios fiscales. *Tlatemoani*, 1-25.

Sagñay, M. (2021). *Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Intercultural Ambrosio Lasso, Cantón Guamote*. Riobamba.

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8313/1/5.->

TESIS%20%20MIGUEL%20SAG%20C3%91AY%20REA-DP-EDU-TEI.pdf

Salvador García, C. (2021). Gamificando en tiempos de coronavirus: el estudio de un caso.

Revista de Educación a Distancia, 21(65).

Sánchez, E. (2018). *El video como herramienta de apoyo en la educación superior*. Universidad Técnica de Ambato , Ambato.

https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27391/1/1804149324_SANCHEZ%20NU%C3%91EZ%20ESTEFANIA%20ALEJANDRA.pdf

Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*.

Santos, J. (2021). *La Capacitación Docente, un Componente Pedagógico para Fortalecer las Habilidades TIC en los Docentes de la I.E.R.D. Murca del Municipio de Gachalá Cundinamarca*. Bogotá.

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/38135/2021andresaguilera%20.pdf?sequence=1>

Solórzano, S. (2021). *Las herramientas tecnológicas Educaplay y Genially y su incidencia en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura*. Universidad Estatal de Milagro, Milagro.

<https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/5436/1/SOL%C3%93RZANO%20MEJ%C3%8DA%20SABRINA%20PATRICIA.pdf>

Sunkel, G., Trucco, D., y Espejo, A. (2018). *LA INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LAS ESCUELAS DE AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE*. Cepal.

https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/21681/S2013023_es.pdf

- Tinoco Cuenca, N., Cajas Palacios, M., y Santos Jimenez, O. (2018). Diseño de la investigación cualitativa. En C. L. Escudero Sánchez, y L. A. Cortéz Suárez, *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica* (págs. 42-56). Machala: UTMACH.
- Torre, D. I., Rojas, N. M., Bilbao, M., Torres, I., y Barroso, L. (2016). Curso en red: "Enseñanza virtual en la docencia médica". *Edumecentro*, 8(1), 43-55.
- Tutillo, J., García, D., Castro, A., y Erazo, J. (2020). Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(5), 250-266.
- <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1042>
- Tutillo, J., García, D., Castro, A., y Erazo, J. (2020). Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, V(5). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7696074.pdf>
- UNESCO. (2019). *Organización de Naciones Unidas para la Educación*.
- <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/marco-competencias-docentes>
- UNICEF. (04 de Mayo de 2020). *UNICEF*. <https://www.unicef.org/ecuador/historias/covid-19-c%C3%B3mo-asegurar-el-aprendizaje-de-los-ni%C3%B1os-sin-acceso-internet>
- Vergara, A. (2020). *Gamificación y enseñanza de Lengua y literatira: una propuesta didáctica para bachillerato general unificado*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador , Quito.
- <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/17396/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vergara, A. (2020). *Gamificación y enseñanza de Lengua y Literatura: Una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado*. Quito.

<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/17396/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Villanueva, L. (17 de Julio de 2020). *Fundación WIESE*.

<https://www.fundacionwiese.org/blog/es/el-gran-reto-de-la-educacion-virtual-en-tiempos-de-pandemia/>

Villarreal, R. Q., Santa María, H., y Ventosilla, D. (2021). La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19. *Innova Educación*, 3(1), 6-19.

Yunga, T. (2022). *Recursos educativos digitales basados en la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de ciencias naturales en el 8vo año de educación general básica (EGB) en la Unidad educativa "Molleturo", año lectivo 2020-2021*. Cuenca. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21989/1/UPS-CT009604.pdf>

ANEXOS

Anexo 1 Formato de encuesta



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE INSTITUTO DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA UNIDAD EDUCATIVA “CAPITÁN CRISTÓBAL DE TROYA” AÑO LECTIVO 2021-2022

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado docente:

La presente encuesta forma parte de un trabajo de investigación para implementar la gamificación interactiva mediante el uso de la herramienta Genially, para la motivación del aprendizaje en los estudiantes. La información que proporcione en el cuestionario será manejada con total criterio de responsabilidad y confiabilidad.

Para continuar con el proceso de investigación se requiere su consentimiento para participar voluntariamente.

¿Está Usted de acuerdo en participar en esta investigación? Sí () No ()

Instrucciones: Por favor, lea detenidamente cada uno de los ítems y marque las respuestas según su criterio.

Sección 1

Datos informativos

- **Sexo**

Femenino Masculino

- **Edad**

Nunca

Sección 3

Conocimiento de recursos digitales

3.- Conoce recursos digitales aplicados a la enseñanza aprendizaje

Mucho

Bastante

Poco

Muy poco

Nada

4.- Indique ¿Cuáles recursos digitales aplica usted en la enseñanza aprendizaje?

Videos

Juegos

Presentaciones

Infografías

Mapas

Imágenes

Audios

Ninguno

Conocimiento de herramientas digitales

5.-Conoce herramientas digitales aplicadas a la enseñanza

Mucho

Bastante

Poco

Muy poco

Nada

6.- Indique. ¿Cuáles de las siguientes herramientas digitales conoce que sean aplicadas para la enseñanza aprendizaje?

- Canva
- Genially
- Neardpod
- Edmodo
- Power Point
- Educaplay
- Otras

7.- ¿Conoce las diferentes formas en que los estudiantes aprenden a manejar información tecnológica, razonar, planificar, solucionar, reflexionar y colaborar?

- Mucho
- Bastante
- Poco
- Muy poco
- Nada

8.- De las siguientes definiciones ¿Cuál que cree que pertenece a la gamificación?

- Son técnicas de estudio en la que la recompensa es un juego.
- Métodos para desarrollar actividades del aula en juegos.
- Técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo.
- Convertir las actividades en videojuegos o en ambientes 3D inmersivos.
- Juegos inspirados en la realidad y que pueden ser aplicados en la vida real (serious game)

9.- ¿Cree usted que al implementar la gamificación en clases incrementará la motivación para el aprendizaje?

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente

- Ocasionalmente
- Casi nunca
- Nunca

10.- Indique ¿Cuál de estos recursos digitales que ofrece Genially conoce?

- Gamificación
- Infografías
- Imágenes interactivas
- Video presentaciones
- Mapas
- Otro

Sección 4

Uso de recursos y herramientas digitales

11.- ¿Con qué frecuencia usa recursos digitales en sus clases?

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Casi nunca
- Nunca

12.- Indique ¿Cuáles de los siguientes recursos digitales usa usted como apoyo pedagógico en sus clases?

- Infografías
- Presentaciones Power Point
- Presentaciones One line
- Mapas
- Juegos
- Otro

Uso de herramientas digitales

13.- Seleccione las herramientas digitales que usa en la enseñanza aprendizaje de sus clases

- | | |
|-------------|-----------------------|
| Canva | <input type="radio"/> |
| Genially | <input type="radio"/> |
| Neardpod | <input type="radio"/> |
| Edmodo | <input type="radio"/> |
| Power Point | <input type="radio"/> |
| Educaplay | <input type="radio"/> |
| Otra | <input type="radio"/> |

14.- ¿Usa herramientas digitales con recursos de gamificación para la motivación de la enseñanza aprendizaje de su asignatura?

- | | |
|--------------------|-----------------------|
| Muy frecuentemente | <input type="radio"/> |
| Frecuentemente | <input type="radio"/> |
| Ocasionalmente | <input type="radio"/> |
| Casi nunca | <input type="radio"/> |
| Nunca | <input type="radio"/> |

15.- ¿Usa la herramienta Genially para crear contenido y profundizar la comprensión de los contenidos de sus asignaturas?

- | | |
|--------------------|-----------------------|
| Muy frecuentemente | <input type="radio"/> |
| Frecuentemente | <input type="radio"/> |
| Ocasionalmente | <input type="radio"/> |
| Casi nunca | <input type="radio"/> |
| Nunca | <input type="radio"/> |

16.- Del siguiente listado de metodologías activas ¿Cuáles usa en el proceso de enseñanza aprendizaje de su asignatura?

- | | |
|---------------------------------|-----------------------|
| Aprendizaje basado en proyectos | <input type="radio"/> |
| Aula invertida | <input type="radio"/> |
| Aprendizaje Cooperativo | <input type="radio"/> |
| PACIE | <input type="radio"/> |
| Gamificación | <input type="radio"/> |

Gracias por su colaboración

Anexo 2 Encuesta de satisfacción de la gamificación y la herramienta Genially



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE INSTITUTO DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA UNIDAD EDUCATIVA “CAPITÁN CRISTÓBAL DE TROYA” AÑO LECTIVO 2021-2022

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN PARA DOCENTES POSTERIOR A LA SOCIALIZACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN GENIALLY.

Estimado docente:

La presente encuesta tiene como objetivo evaluar el nivel de satisfacción de sobre el uso de la gamificación en Genially, como estrategia de motivación para el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Instrucciones: Por favor, lea detenidamente cada uno de los ítems y marque las respuestas según su criterio.

Sección 1:

Valoración de la Gamificación

1.- ¿El diseño de la gamificación es motivante y promueve el interés hacia la asignatura?

- | | |
|-------------------|-----------------------|
| Muy de acuerdo | <input type="radio"/> |
| De acuerdo | <input type="radio"/> |
| Indiferente | <input type="radio"/> |
| En desacuerdo | <input type="radio"/> |
| Muy en desacuerdo | <input type="radio"/> |

2.- ¿La estrategia de la gamificación fue apropiada para motivar el aprendizaje?

- | | |
|-------------------|-----------------------|
| Muy de acuerdo | <input type="radio"/> |
| De acuerdo | <input type="radio"/> |
| Indiferente | <input type="radio"/> |
| En desacuerdo | <input type="radio"/> |
| Muy en desacuerdo | <input type="radio"/> |

3.- ¿Los juegos fueron apropiados para practicar los temas planificados?

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

4.- ¿Con la aplicación de la gamificación las clases resultan más entretenidas para el estudiantado?

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

5.- ¿La gamificación compromete a los estudiantes con su formación de manera activa?

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

6.- ¿La gamificación implica agilidad y concentración por parte de los estudiantes lo que motiva a que se preste atención durante la clase?

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

7.- ¿La gamificación facilita al alumnado la comprensión del tema para la preparación de evaluaciones finales?

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Sección 2:

Uso de la Herramienta Genially

8.- ¿La herramienta Genially es intuitiva, sencilla y fácil de usar?

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

9.- ¿Los recursos que ofrece Genially fomentan interés para su aplicación en la práctica pedagógica?

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

10.- ¿Considera que la interactividad y animación de los contenidos digitales de la herramienta Genially ayuda en la conexión entre estudiante y docente?

- Muy de acuerdo

- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

11.- ¿Las gamificaciones que brinda la herramienta Genially fomentan motivación y diversión en el alumnado?

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

12.- ¿La Herramienta Genially es aplicable a los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura?

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Gracias por su colaboración

Anexo 3 Fotografías

Presentación de la herramienta Genially



Socialización gamificación a docentes



Socializaciones de gamificación a estudiantes de quinto año de educación básica

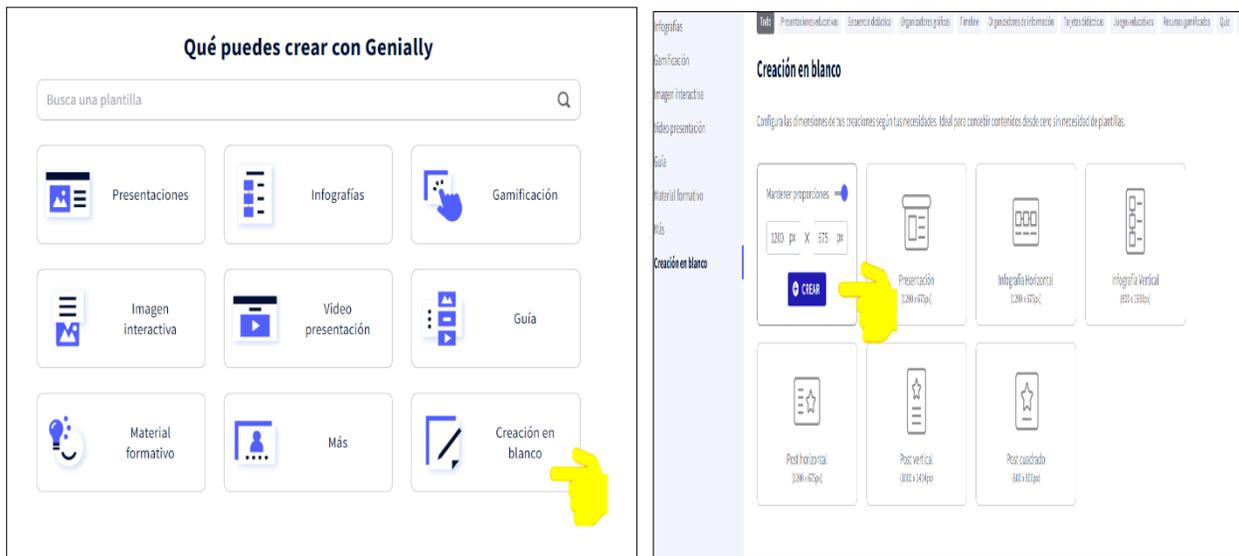


Anexo 4 Construcción

En la construcción de la gamificación se usó plantillas de gamificación que ofrece la herramienta Genially por ser muy sencilla e intuitiva de usar. En este sentido se procedió a registrarse en la plataforma.

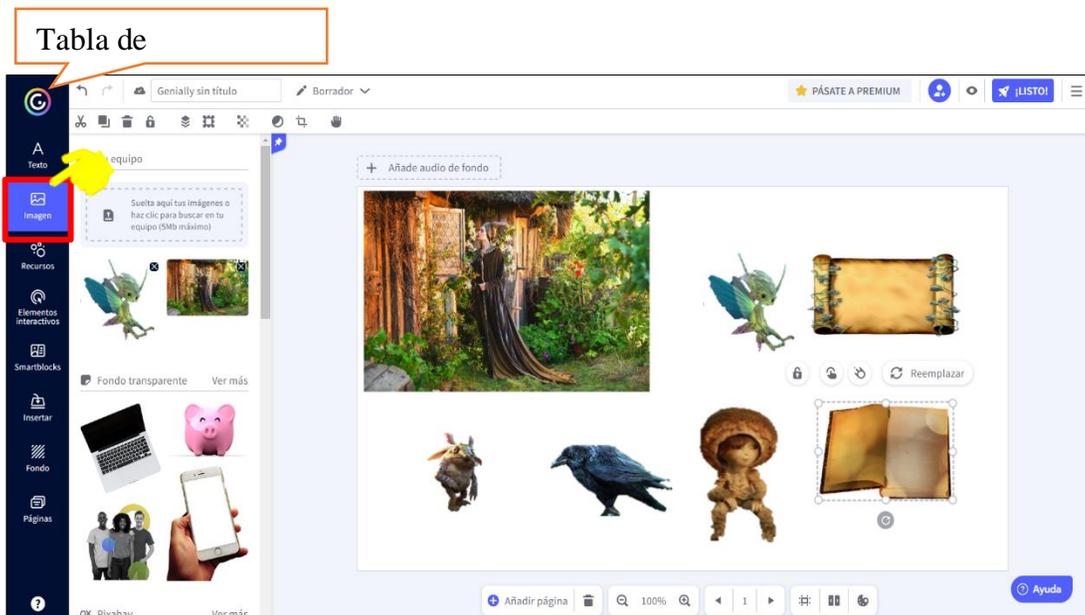


Se seleccionó creación en blanco y tamaño de página para el diseño de la presentación inicial.

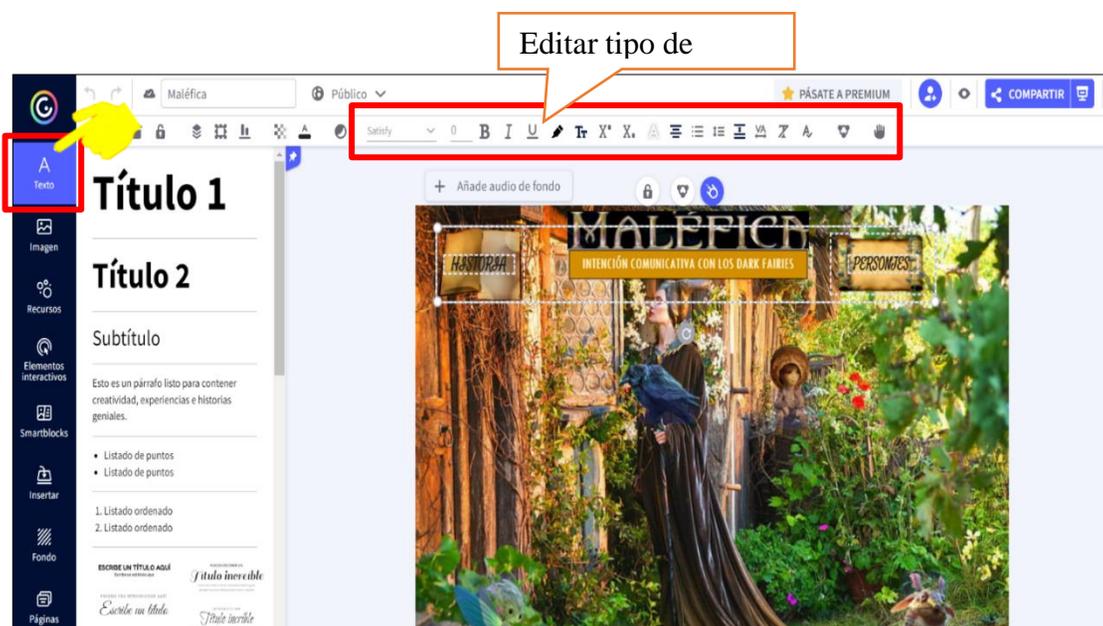


Se hizo uso de la tabla de herramientas.

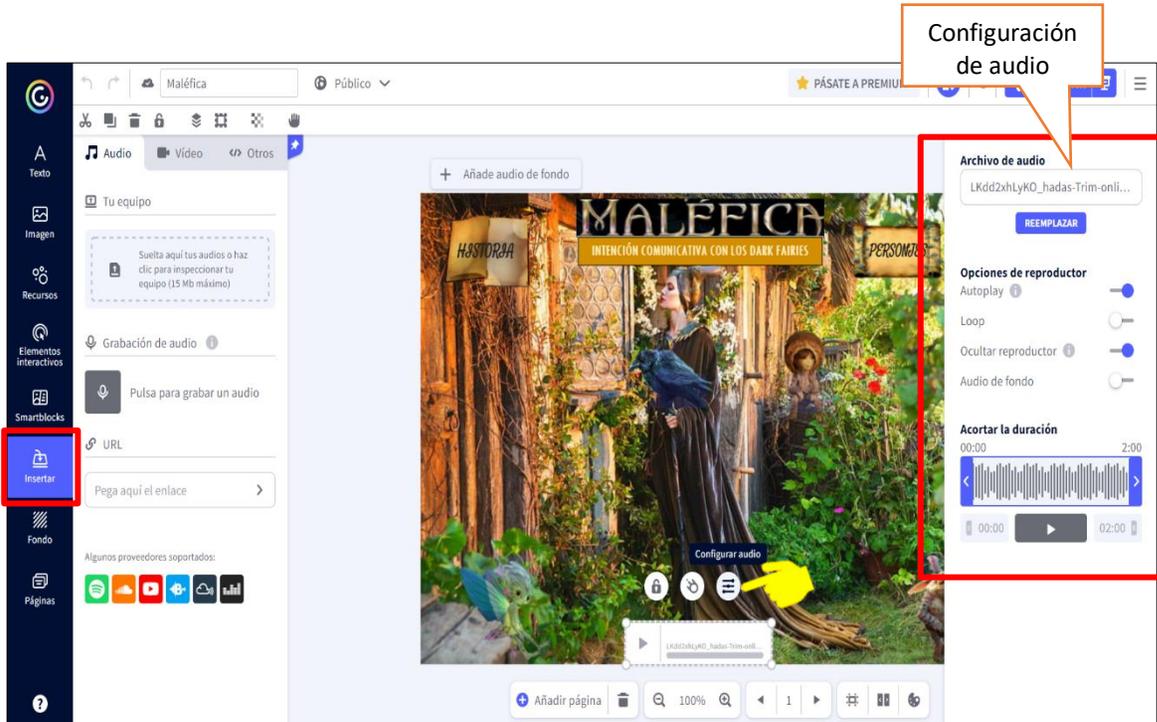
- **Imagen:** para insertar todas las imágenes necesarias para el diseño de la gamificación desde el equipo o con los comandos de ctrl + v.



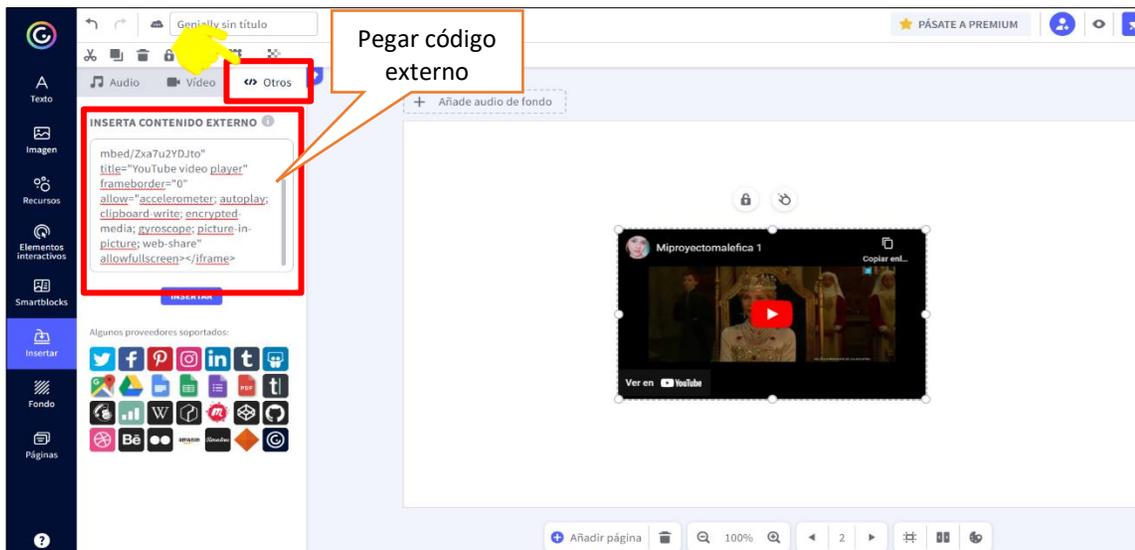
- **Texto:** para agregar el texto necesario en cada presentación, tipo, color, tamaño de fuente.



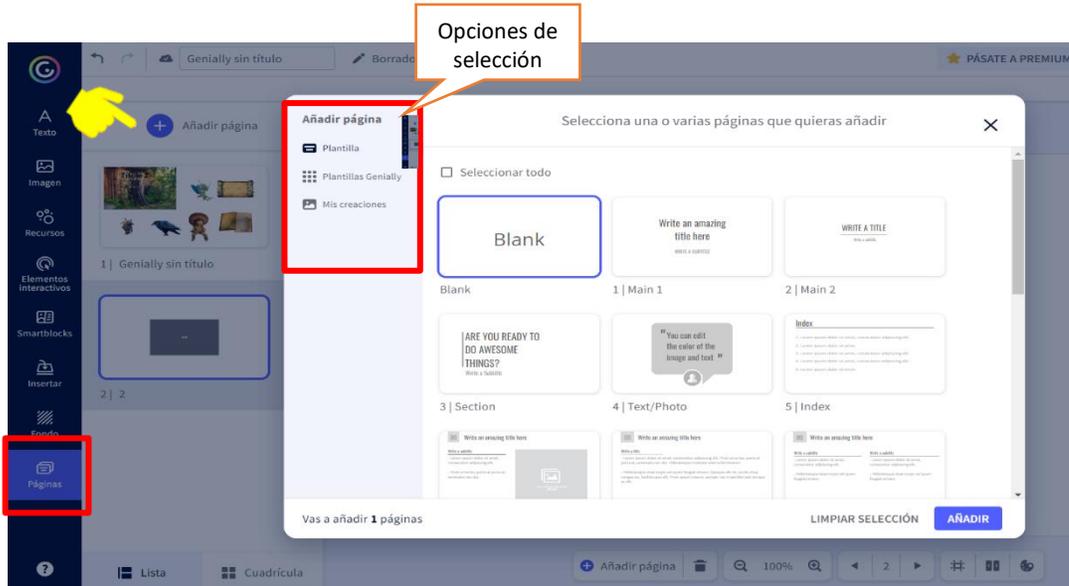
Insertar: para subir audios desde el equipo o insertando el link desde el navegador.



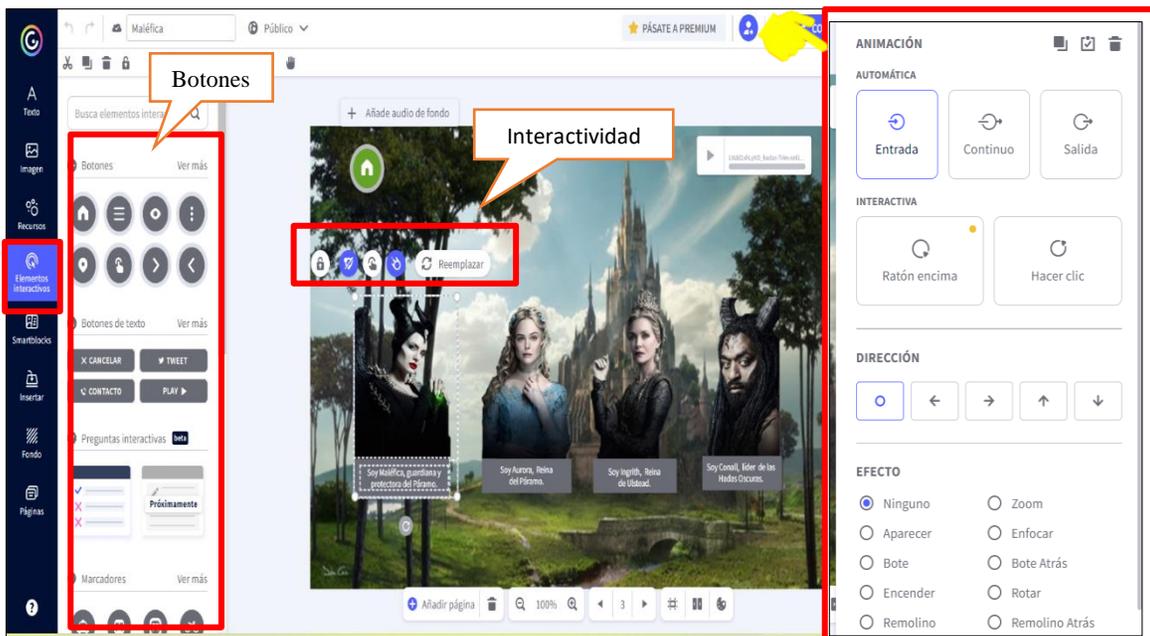
Inserta código de contenido externo (HTML) de YouTube de los videos de presentación de la gamificación.



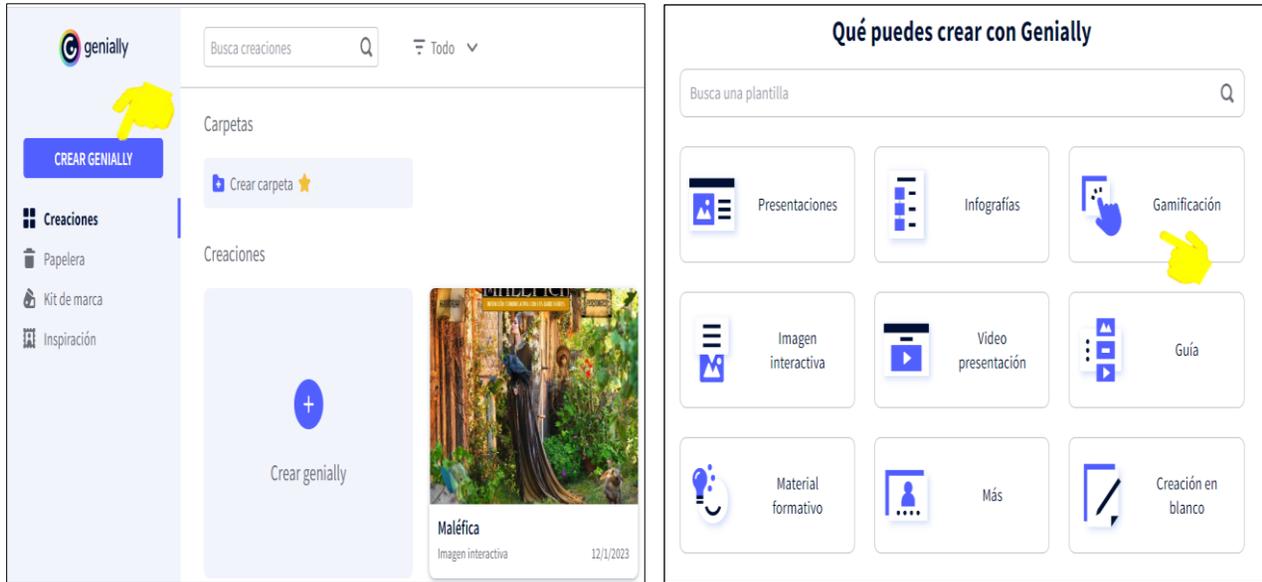
- **Páginas:** Para añadir páginas, plantillas, plantillas de Genially o creaciones realizadas por el usuario.



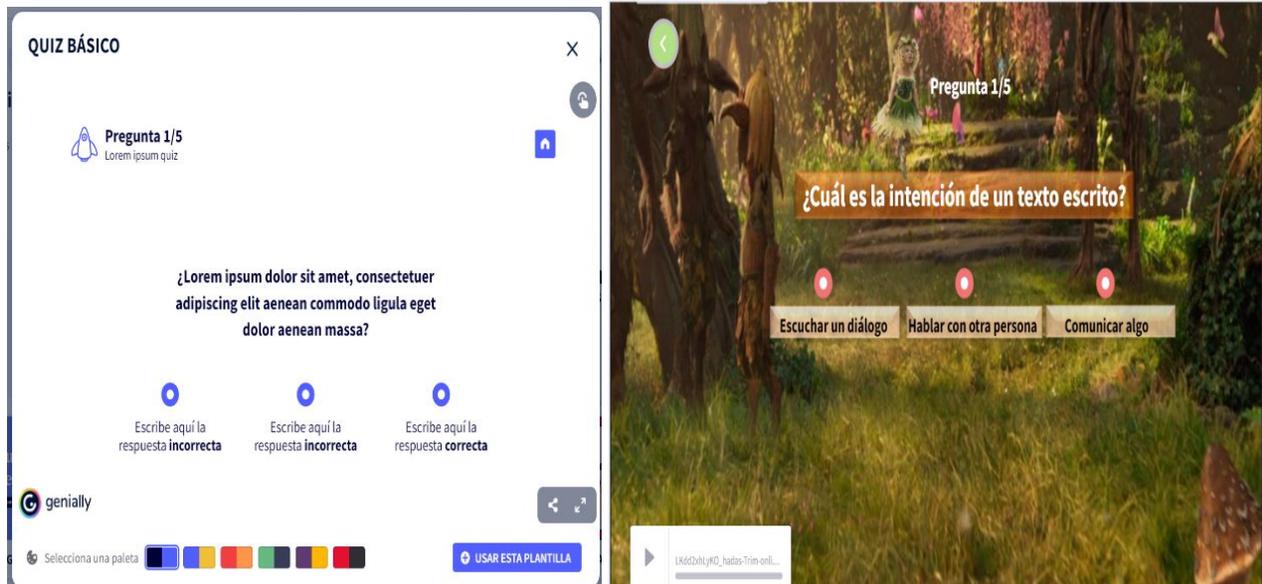
- **Elementos interactivos:** para añadir interactividad de movimiento en las imágenes insertadas y botones que direccionarán a diferentes páginas.



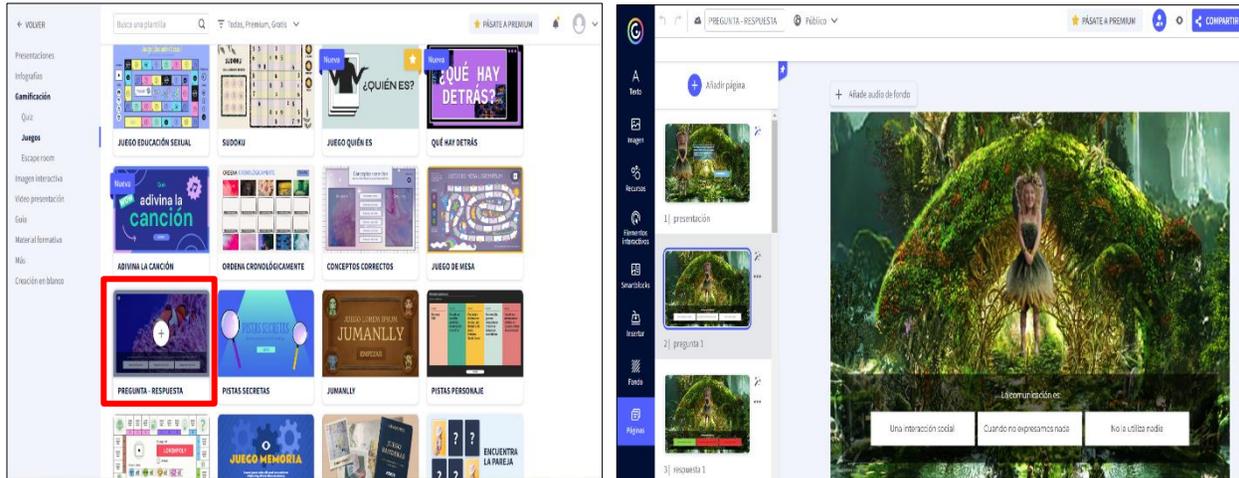
Para realizar los juegos se dirigió al botón crear Genially y se seleccionó la opción de gamificación.



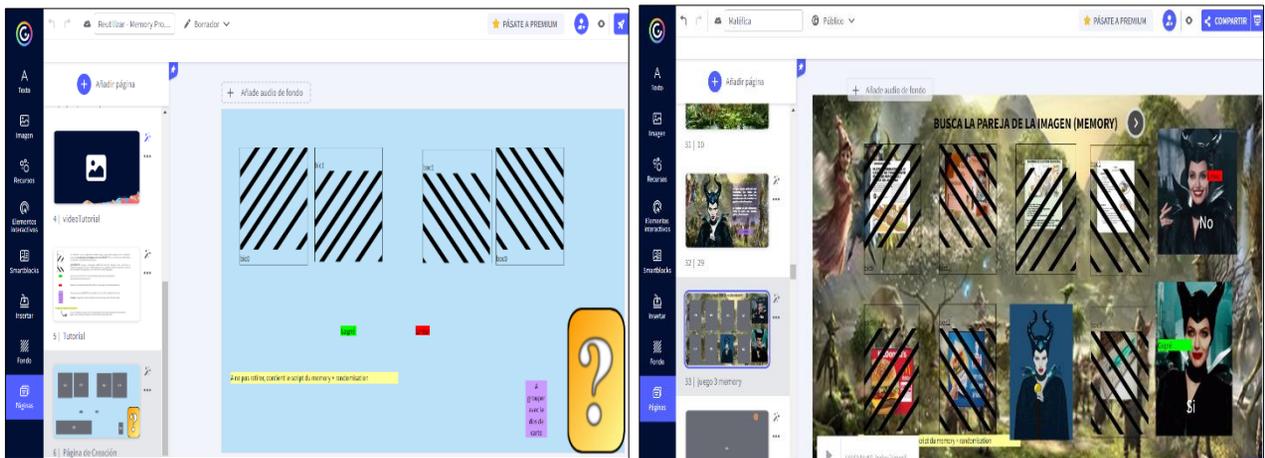
Para realizar el primer juego se eligió un Quiz Básico que luego fue diseñado de acuerdo a la metáfora de la gamificación con contenido de acuerdo al tema estudiando.



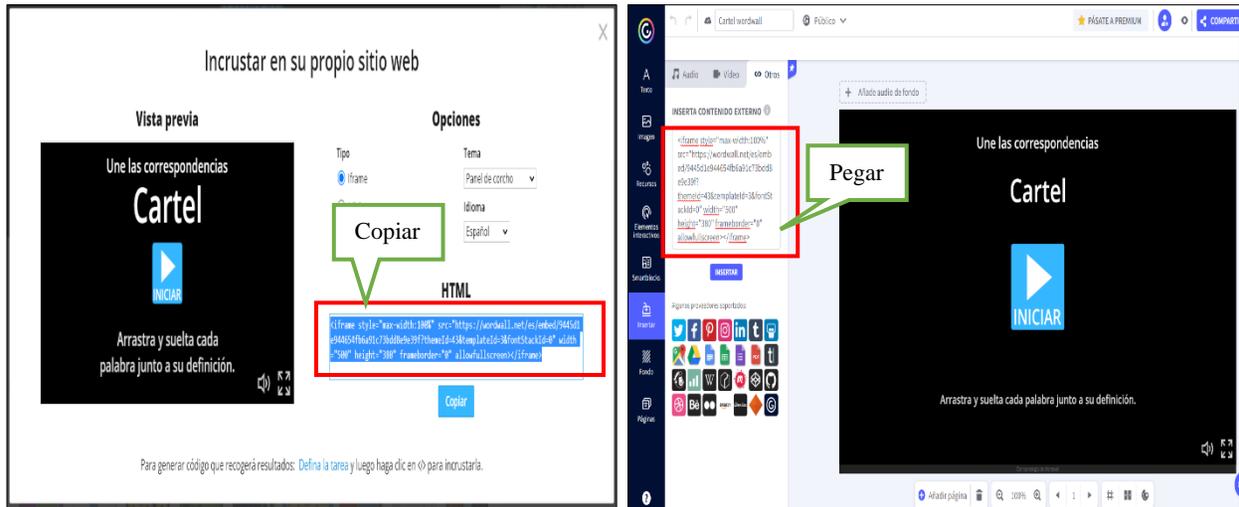
Para el segundo juego, dentro de la opción de gamificación se seleccionó juegos y se eligió preguntas y respuestas, todas las plantillas son editables de tal manera que el usuario puede diseñar cada juego a su necesidad.



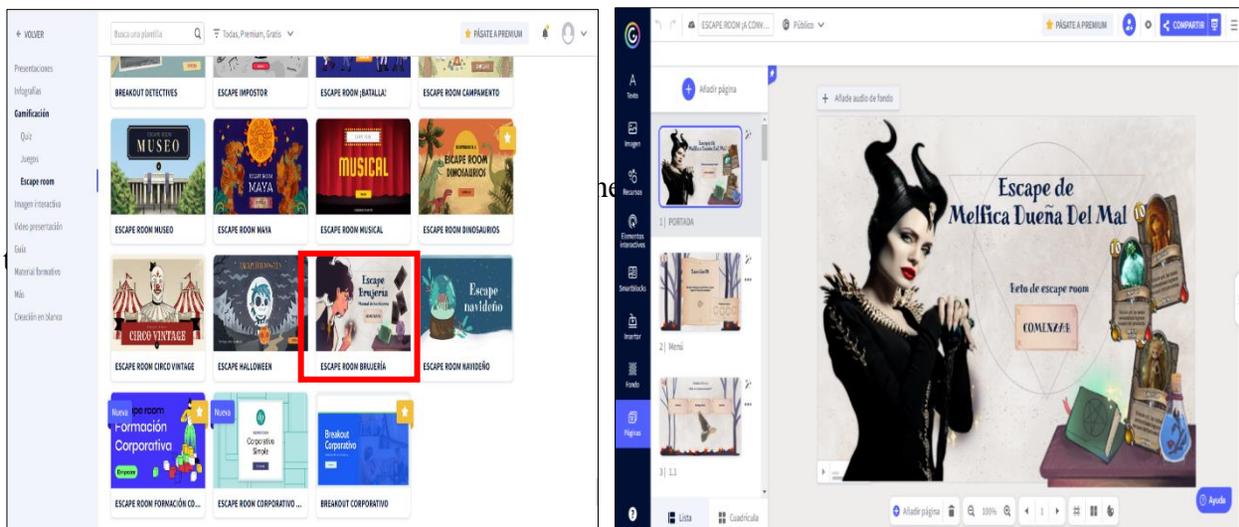
Para el tercer juego de Memory se usó un juego descargable de Drag and Drop que son extensiones realizadas para la herramienta Genially con código generados donde el usuario solo debe insertar la imagen que desea que aparezca en los recuadros de las cartas. Se deja el siguiente link de la página mencionada <https://scape.enepe.fr/dndgenial.html> .



Para el cuarto juego se insertó el código externo (HTML) del juego realizado en la plataforma de WordWall para demostrar que la herramienta Genially permite insertar juegos realizados en otras plataformas que dispongan de código HTML sin salirse de la herramienta.



Para el quinto juego se usó la plantilla de Escape Room Brujería, luego modificó su diseño y contenido de texto.



Para el juego final se enlazó en link de la plataforma Quizziz a un botón para que nos direccione a la evaluación.

