



1859



Universidad  
Nacional  
de Loja

## **Universidad Nacional de Loja**

**Facultad de Educación, el Arte y la Comunicación**

**Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales**

**Análisis de las herramientas tecnológicas de Gamificación en el  
proceso de enseñanza-aprendizaje en el Subnivel Superior de  
Educación General Básica del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva  
de Ayora año lectivo 2023-2024.**

**Trabajo de Integración Curricular,  
previo a la obtención del título de  
Licenciado en Pedagogía de la  
Informática.**

**AUTOR:**

José Alejandro Valdez Vines.

**DIRECTOR:**

Lic. Johnny Héctor Sánchez Landín. MBA.

**Loja – Ecuador**

**2024**

## Certificación



Sistema de Información Académico  
Administrativo y Financiero - SIAAF

### CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, **Sanchez Landin Johnny Hector**, director del Trabajo de Integración Curricular denominado **Análisis de las herramientas tecnológicas de Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Subnivel Superior de Educación General Básica del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora año lectivo 2023-2024**, perteneciente al estudiante **JOSE ALEJANDRO VALDEZ VINCES**, con cédula de identidad N° **1105976920**.

**Certifico:**

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Integración Curricular**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Integración Curricular**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Integración Curricular del mencionado estudiante.

Loja, 28 de Febrero de 2024



JOHNNY HECTOR  
SANCHEZ LANDIN

F) \_\_\_\_\_  
**DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR**



Certificado TIC/TT.: UNL-2024-000338

1/1  
*Educamos para Transformar*

## **Autoría**

Yo, **José Alejandro Valdez Vinces**, declaro ser autor del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mí Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma:



Cédula de Identidad: 1105976920

Fecha: 10/09/2024.

Correo electrónico: [jose.valdez@unl.edu.ec](mailto:jose.valdez@unl.edu.ec)

Celular: 0986697653

**Carta de autorización por parte del autor para la consulta de producción parcial o total, y publicación electrónica de texto completo del Trabajo de Integración Curricular.**

Yo **José Alejandro Valdez Vincés** declaro ser autor del trabajo de integración curricular denominado: **Análisis de las herramientas tecnológicas de Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Subnivel Superior de Educación General Básica del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora año lectivo 2023-2024**, como requisito para optar el título de **Licenciado en Pedagogía de la Informática**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad. La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del trabajo de integración curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los diez días del mes de septiembre de dos mil veinticuatro.

**Firma:**



**Autor:** José Alejandro Valdez Vincés

**Cédula:** 1105976920

**Dirección:** Loja.

**Correo electrónico:** José.valdez@unl.edu.ec

**Teléfono:** 0986697653

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Director del Trabajo de Integración Curricular:** Lic. Jhonny Hector Sanchez Landin MBA.

## **Dedicatoria**

En este hito significativo, quiero expresar mi eterna gratitud y amor a Dios por ser mi apoyo y fortaleza cada día, al finalizar mi carrera universitaria, a mis padres Fulvia Prieto y Demecio Valdez ya que ustedes han sido mi guía cada paso de este camino, dándome fuerza en los momentos difíciles y también en las glorias conseguidas, por cada día con sus bendiciones y consejos llenos de sabiduría, para alcanzar esta meta tan anhelada.

A mis queridos hermanos Fabian, Rosi, Luz, Lupe, Hernando y Fredy, les dedico este logro con gratitud infinita, su apoyo incondicional ha sido mi mayor inspiración durante mi formación académica, cada esfuerzo que ustedes han realizado ha valido la pena gracias a su presencia constante en mi vida, cada paso dado, cada obstáculo superado, lo hice con la certeza de que ustedes estaban ahí, alentándome y compartiendo su sabiduría.

A mis queridos amigos con los que he compartido esos momentos que perduran a lo largo de mi vida, esas historias que solo nosotros podíamos contar y también esos logros que solo nosotros disfrutamos, a lo largo de esta viaje académico, su compañía, permitió mejorar como persona gracias por compartir mis alegrías y apoyarme en los momentos difíciles, a lo largo de este viaje académico, les agradezco desde lo más profundo de mi corazón, las risas, historias compartidas y apoyo hacia este logro también les pertenece, ya que han sido una parte fundamental de mi crecimiento y éxito.

¡Gracias por ser parte de mi historia y por ser mi fuente constante de alegría y apoyo!

Los aprecio con mucho cariño y agradecimiento.

*José Alejandro Valdez Vinces.*

## **Agradecimiento**

Agradezco profundamente a la Carrera de Pedagogía de la Informática de la Universidad Nacional de Loja por proporcionarme la oportunidad de recibir una educación de calidad y ser el sólido fundamento de mi desarrollo académico y personal, a todos mis estimados docentes de esta carrera, han sido fuentes invaluable de sabiduría, conocimiento y guías a lo largo de mi trayectoria estudiantil, su paciencia y dedicación como mentores han desempeñado un papel fundamental en mi crecimiento, tanto en el ámbito del conocimiento como en la formación de valores humanos.

De igual manera, deseo manifestar mi aprecio y gratitud a mi maestro Lic. Jhonny Sánchez, quien fungió como director de mi Trabajo de Integración Curricular, agradezco su constante respaldo y valiosas indicaciones, las cuales me permitieron abordar con seguridad los retos de esta fase de investigación, sus consejos, su pericia y dedicación fueron una guía fundamental que me condujo exitosamente hacia la culminación de este significativo proyecto académico.

Quiero extender mi reconocimiento a la Ing. Fanny Soraya Zúñiga y a la Doctora Katalina Loaiza, quienes fueron mis guías en el proyecto de investigación, con su amabilidad al dedicar su tiempo, paciencia y conocimientos fue fundamental para alcanzar el éxito con mi trabajo de investigación, por su disposición constante para ofrecer valiosas recomendaciones y orientaciones enriqueció significativamente mi labor, permitiéndome alcanzar resultados satisfactorios.

Adicionalmente, agradezco a mis colegas de la Carrera de Pedagogía de la Informática, quienes compartieron conmigo anécdotas y experiencias a lo largo de los años de estudio, el compartir en las aulas resultó una experiencia grandiosa, y cada uno contribuyó de manera significativa a mi aprendizaje y desarrollo personal, a mis amistades más cercanas, que juntos compartimos logros y muchas emociones dentro de este viaje académico, les agradezco de corazón su apoyo, fortaleza y confianza.

***José Alejandro Valdez Vinces.***

## Índice de contenidos

<b>Portada</b> .....	i
<b>Certificación</b> .....	ii
<b>Autoría</b> .....	ii
<b>Carta de autorización</b> .....	iv
<b>Dedicatoria</b> .....	v
<b>Agradecimiento</b> .....	vi
<b>Índice de contenidos</b> .....	vii
Índice de tablas .....	ix
Índice de figuras .....	x
Índice de aAnexos .....	x
<b>1.Título</b> .....	1
<b>2.Resumen</b> .....	2
Abstract.....	3
<b>3.Introducción</b> .....	4
<b>4.Marco teórico</b> .....	6
4.4 Desarrollo y aplicación temprana .....	14
4.4.1 Expansión en la educación:.....	15
4.4.2 Herramientas Para educación: .....	16
4.5 Proceso de enseñanza aprendizaje .....	18
4.5.1 Las metodologías pedagógicas .....	18
4.5.2 Evaluación del aprendizaje: .....	19

4.6 Enfoques pedagógicos: .....	20
4.7 Niveles de Educación en Ecuador, Asignaturas del conocimiento Básico y Currículo Educativo: .....	22
5. Metodología.....	30
5.1 Área de estudio .....	30
6. Resultados.....	33
7. Discusión .....	43
8. Conclusiones.....	45
9. Recomendaciones .....	46
10. Bibliografía.....	47
11. Anexos .....	51

## Índice de tablas:

<b>Tabla 1.</b> Componentes de la Gamificación.....	8
<b>Tabla 2.</b> Elementos de la Gamificación.....	9
<b>Tabla 3.</b> Tipo de Jugadores.....	11
<b>Tabla 4.</b> Beneficios y Características de la Gamificación .....	12
<b>Tabla 5.</b> Caracterización de las Herramientas Educativas.....	14
<b>Tabla 6.</b> Áreas del Conocimiento según currículo educativo del Ministerio de Educación del Ecuador .....	23
<b>Tabla 7.</b> Datos de clasificación ERCA del Momento Didáctico más usado con respecto a la Asignatura. ....	38

## **Índice de Figuras:**

<b>Figura 1.</b> Elementos propios de las teorías de aprendizaje tradicionales .....	21
<b>Figura 2.</b> Área de Estudio .....	30
<b>Figura 3.</b> Sexo del personal docente Encuestado .....	33
<b>Figura 4.</b> Edad del personal docente Encuestado .....	34
<b>Figura 5.</b> Niveles de estudios académicos del personal docente.....	34
<b>Figura 6.</b> Años de Experiencia Docentes del personal docente.....	35
<b>Figura 7.</b> Clasificación de herramientas Tecnológicas con respecto a sus Características de Gamificación.....	36
<b>Figura 8.</b> Momento Didáctico más usado.....	38
<b>Figura 9.</b> Resultados Obtenidos de Herramientas más utilizadas.....	40
<b>Figura 10.</b> Instrumento Docentes Pregunta 1 .....	41
<b>Figura 11.</b> Instrumento Docentes Pregunta 2 .....	42
<b>Figura 12.</b> Instrumento Docentes Pregunta 3 .....	42

## **Índice de Anexos:**

<b>Anexo 1.</b> Solicitud de Pertinencia.....	51
<b>Anexo 2.</b> Asignación de Director del Trabajo de Integración Curricular.....	53
<b>Anexo 3.</b> Autorización del Colegio.....	54
<b>Anexo 4.</b> Instrumento de encuesta al docente .....	55
<b>Anexo 5.</b> Validación del Instrumento de Encuesta Docente.....	56
<b>Anexo 6.</b> Resultados de Herramientas más utilizadas por cada Asignaturas.....	57
<b>Anexo 7.</b> Certificado de traducción del Trabajo de Integración Curricular.....	58

## **1. Título**

**Análisis de las herramientas tecnológicas de Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Subnivel Superior de Educación General Básica del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora año lectivo 2023-2024**

## 2. Resumen

Para enfatizar la importancia de las tecnologías en el proceso de aprendizaje, nos centramos en las herramientas de gamificación y sus características, con el propósito de comprender en qué etapa los docentes las aplican dentro del modelo ERCA. El estudio propone un análisis del uso de estas herramientas tecnológicas en el Liceo “Beatriz Cueva de Ayora”, utilizando un enfoque cuantitativo y un alcance exploratorio-descriptivo, para ello se utilizó cuestionarios como instrumentos de recolección de datos, con el objetivo de indagando sobre su uso por parte de los docentes, su implementación en el aula y las más utilizadas, resaltando especialmente la importancia de las características de las herramientas que son el diseño gráfico y los juegos de preguntas y respuestas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes consideran que estas herramientas no sólo captan la atención de los estudiantes, sino que también facilitan la comprensión de conceptos y promueven la participación activa en el aprendizaje, así como fomentan el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas, aspectos esenciales para el crecimiento integral de los estudiantes, su Implementación en el aula y herramientas más utilizadas.

***Palabras clave:*** *Herramientas tecnológicas, Gamificación, enseñanza-aprendizaje*

## **Abstract**

To emphasize the importance of technologies in the learning process, we focus on gamification tools and their characteristics, with the purpose of understanding at what stage teachers apply them within the ERCA model. The study proposes an analysis of the use of these technological tools at the "Beatriz Cueva de Ayora" High School, using a quantitative approach and an exploratory-descriptive scope, for this purpose, questionnaires were used as data collection instruments, with the objective of inquiring about their use by teachers, their implementation in the classroom and the most used ones, especially highlighting the importance of the characteristics of the tools which are graphic design and question and answer games in the teaching-learning process. Teachers believe that these tools not only capture the attention of students, but also facilitate the understanding of concepts and promote active participation in learning, as well as encourage the development of critical thinking and problem solving, essential aspects for the integral growth of students, their implementation in the classroom and most used tools.

***Keywords:*** *Technological tools, Gamification, teaching-learning*

### 3. Introducción

Las tecnologías para facilitar el aprendizaje y la adquisición de conocimientos, se posicionaron como una herramienta imprescindible para la enseñanza, la cual facilitan la comprensión de temas complejos dentro de las aulas de clases, tomando en consideración lo que argumenta Ccoa Mamani & Alvites Huamaní (2021), y menciona que se constata en el hecho todos los niños y jóvenes en etapa escolar son nativos digitales y viven rodeados permanentemente por elementos de carácter tecnológico.

Por lo tanto, es importante indagar los procesos en los cuales los docentes hacen uso de este tipo de herramientas TAC y como están utilizando sus características dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de hacer una clasificación de las herramientas gamificadas según su uso y características dentro del ámbito educativo, lo cual ha suscitado un creciente interés debido a su potencial para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes.

Por otro lado, si tomamos en cuenta que la gamificación se puede utilizar en distintos contextos, cabe destacar lo que menciona Quintana Cruz et al. (2022), que haciendo énfasis, la enseñanza con base en los juegos es el proceso o una técnica de aprendizaje que se basa en incorporar elementos y mecánicas de juego en contextos lúdicos, sin embargo, este enfoque también ha generado diversas interrogantes y desafíos que requieren una evaluación exhaustiva para determinar qué características son las que cumplen una herramienta tecnológica para definirse como Gamificada y su relevancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este sentido, es fundamental considerar que los docentes utilizan estas características dentro del aula y el uso de las mismas herramientas y cómo estas pueden ser clasificadas como gamificadas.

La clasificación de las herramientas de gamificación puede presentar variaciones significativas dependiendo de las interpretaciones de educadores y expertos dentro del campo educativo, esto es particularmente digno de mención considerando la diversa gama de estilos de aprendizaje de los estudiantes que existen a nivel internacional por lo tanto, es imperativo establecer criterios claros que delimiten los elementos esenciales para su inclusión, además, una evaluación exhaustiva de la eficacia de estas herramientas es crucial, esto sigue siendo pertinente la identificación de los contextos y temas en los que la gamificación se muestra más eficaz y pertinente lo cual, implica realizar investigaciones rigurosas y estudios comparativos para determinar si estas herramientas logran sus característicos objetivos educativos y superan los actuales métodos de enseñanza.



## **4. Marco teórico**

### **4.1 Herramientas Tecnológicas:**

Para comprender el concepto de herramienta tecnológica, es imperativo tener una definición precisa de tecnología como el conjunto de elementos y procesos destinados a alcanzar un objetivo específico, la convergencia de la tecnología y las herramientas ha revolucionado el ámbito educativo al introducir nuevas modalidades de enseñanza y aprendizaje; una de estas modalidades es la gamificación, que implica la incorporación de elementos ludificados en contextos tanto lúdicos como no lúdicos.

El propósito de potenciar la motivación en el entorno académico, la idea subyacente, según Molinero & Chávez, (2019), sostiene que la implicación y participación estudiantil se derivan de la necesidad de los educadores de familiarizarse de manera más pertinente con el empleo de herramientas tecnológicas, optimizando así la promoción del aprendizaje, enfoque que recalca la importancia de la participación estudiantil en programas de capacitación basados en TIC.

En el mismo tenor, estas herramientas pueden potenciar la vivencia educativa, facilitar la accesibilidad a la información, estimular la creatividad y fomentar una mayor interacción y participación en el proceso educativo, resulta esencial considerar las reflexiones presentadas por Vergara- & Loor, (2022), quienes postulan que en el ámbito educativo, una estrategia innovadora para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje y su implementación efectiva demanda una meticulosa planificación y una adaptación pertinente al entorno educativo, cabe destacar que al combinar las herramientas tecnológicas, como las plataformas de aprendizaje en línea, con elementos de gamificación, se pueden alcanzar resultados en términos de motivación, compromiso y desempeño académico de los estudiantes.

### **4.2 Gamificación:**

La historia y origen de la gamificación se remonta a los juegos y a las técnicas de motivación, según Heredia-Sánchez et al., (2020), el término “gamificación” fue introducido por primera vez en 2002 por Nick Pelling, quien lo empleó para describir la integración de elementos lúdicos en contextos educativos; desde su adopción inicial en diversos campos, especialmente en el ámbito educativo, la gamificación ha captado considerable atención por parte de la comunidad académica y los medios de comunicación, destacan sus capacidades y beneficios como impulsor de los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como su capacidad para mejorar la motivación de los estudiantes.

La idea de introducir estructuras de juego a las actividades no solo no es nueva, sino que prácticamente desde siempre se ha utilizado en contextos como la educación o la empresariales con el objetivo de hacer más atractivas estas actividades adicionalmente, nos servimos de investigaciones provenientes del mundo de la didáctica y la gamificación en humanidades e historia, seleccionamos trabajos colectivos recientes como los de Martínez, (2020), donde se aclara el gran estigma existente en las aulas universitarias conforme al juego y su aplicación humanística, la características y gamificación es una estrategia que ha ganado popularidad en diversos campos, para el desarrollo personal.

La noción de incorporar elementos lúdicos a las actividades no constituye una novedad, como señalan Fiestas & Founes, (2023), pues se ha empleado desde tiempos remotos en ámbitos como la educación y los negocios con el propósito de aumentar el atractivo de dichas actividades. Además, recurrimos a investigaciones provenientes del ámbito de la didáctica y la gamificación en humanidades e historia, abordan el estigma arraigado en las aulas universitarias respecto al juego y su aplicación en el ámbito humanístico; la gamificación, caracterizada como una estrategia que ha cobrado relevancia en diversos sectores, promueve el desarrollo personal al integrar elementos de juego en contextos educativos y empresariales.

El objetivo de gamificar es motivar a los estudiantes a participar activamente en la construcción de su conocimiento e inclusive fomentar la motivación y el compromiso, con el fin de mejorar sus habilidades, al aprovechar la atracción intrínseca de los estudiantes por los juegos, paralelamente Ordóñez, (2022), enfatiza que el aprendizaje mediante juegos promueve un aprendizaje significativo y duradero; esta herramienta utilizada en las aulas de clase, inspirada en la dinámica de los videojuegos, donde su aplicación adecuada ha demostrado resultados positivos, impulsando un mayor interés y participación en el aula.

Cabe recalcar que el objetivo de la gamificación, es generar un enfoque innovador que se enfatiza en la educación, y cuyo propósito es aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, asimismo, resaltarse como estrategia fructífera para los procesos dinámicos y adaptables a distintos contextos educativos, de modo que no se limita a elementos concretos, sino que se comprende de manera más amplia fomentando un ambiente más dinámico.

Sin nada más que agregar en base a los autores ya mencionados, la gamificación en los entornos de aprendizaje puede constituirse como herramienta para la adquisición de conocimiento, habilidades para la resolución de problemas, colaboración y comunicación;

donde el juego es una parte intrínseca de la naturaleza humana y su desarrollo social e individual y no limita únicamente a la competencia, sino que proporciona una oportunidad para aprender con independencia y libertad, incentivando a los estudiantes a alcanzar un aprendizaje significativo a través de la experiencia.

En consonancia con los autores previamente mencionados, la integración de la gamificación en entornos educativos se configura como una herramienta de relevancia para la adquisición de conocimientos, habilidades resolutivas, colaboración y comunicación; en este contexto, el juego se revela como un componente intrínseco a la naturaleza humana y su desarrollo tanto a nivel social como individual, más allá de su asociación exclusiva con la competencia, la gamificación brinda una plataforma propicia para el aprendizaje autónomo y la libertad, motivando a los estudiantes hacia la consecución de un aprendizaje significativo mediante la vivencia experiencial.

#### **4. 2.1 Elementos de la Gamificación:**

La gamificación se compone de diversos elementos y componentes que contribuyen a su efectividad,

**Tabla 1**

**Componentes de la Gamificación**

<b>Componentes</b>	<b>Descripción</b>
<b>Dinámicas</b>	Estimula la participación del estudiante, dentro de las dinámicas encontramos: limitaciones, emociones, narrativa, sentido de progresión y de mejora, relaciones, entre otros.
<b>Mecánicas</b>	Incluyen reglas, desafíos, niveles, puntos, tablas de clasificación, recompensas y retroalimentación para brindar una estructura y una dinámica similar a la de los juegos.
<b>Componentes</b>	Permiten la implementación de las mecánicas y dinámicas, por ejemplo, logros, avatares, coleccionables, peleas de jefe, objetos utilizables, combate, contenidos desbloqueables, regalos, rankings, nivel, puntos, búsquedas, grafo social, equipos, bienes virtuales, entre otros.

Nota: Tomado de Ordóñez, (2022),

Cuando se trata de elementos de gamificación, las mecánicas son las reglas y estructuras fundamentales del juego, las dinámicas son la aplicación práctica de esas reglas que influyen en el comportamiento de los participantes, y los componentes son los recursos y herramientas utilizados para crear la experiencia de juego, algo interesante que destaca Biel & García, (2015), La gamificación utiliza estos elementos para hacer que actividades educativas o de otro tipo sean más atractivas y motivadoras, teniendo en cuenta la consideración de estos factores, ya mencionados hacemos énfasis en la tabla que muestra todos los elementos correspondiente hacia las tres características fundamentales.

La gamificación emplea estos elementos con el propósito de tornar más cautivadoras y motivadoras actividades educativas u otras de índole similar. En línea con las observaciones previas, se destaca la pertinencia de la Tabla 2, en sintonía con (Maldonado & Rodríguez, 2016) la cual detalla de manera precisa los elementos inherentes a las tres características fundamentales, al abordar los componentes de la gamificación, las mecánicas constituyen las reglas y estructuras primordiales del juego, las dinámicas representan la implementación práctica de dichas reglas, influyendo en el comportamiento de los participantes, mientras que los componentes se erigen como los recursos y herramientas utilizados para forjar la experiencia de juego.

**Tabla 2**

*Elementos de la Gamificación.*

<b>Dinámicas</b>	<b>Emociones</b>	Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad.
	<b>Narración</b>	Una historia continuada es la base del proceso de aprendizaje.
	<b>Progresión</b>	Evolución y desarrollo del jugador/alumno.
	<b>Relaciones</b>	Interacciones sociales, compañerismos, estatus, altruismo.
	<b>Restricciones</b>	Limitaciones o componentes forzosos.
<b>Mecánicas</b>	<b>Colaboración</b>	Trabajar juntos para conseguir un objetivo
	<b>Competición</b>	Unos ganan y otros pierden. También contra uno mismo
	<b>Desafíos</b>	Tareas que implican esfuerzo, que supongan un reto
	<b>Recompensas</b>	Beneficios por logros
	<b>Retroalimentación</b>	Cómo lo estamos haciendo
	<b>Suerte</b>	El azar influye
	<b>Transacciones</b>	Comercio entre jugadores, directamente o con intermediarios

*Continuación*

---

Componentes	<b>Turnos</b>	Participación secuencial, equitativa y alternativa.
	<b>Avatar</b>	Representación visual del jugador.
	<b>Colecciones</b>	Elementos que pueden acumularse.
	<b>Combate</b>	Batalla definida.
	<b>Desbloqueo de contenidos</b>	Nuevos elementos disponibles tras conseguir objetivos.
	<b>Equipos</b>	Trabajo en grupo con un objetivo común.
	<b>Gráficas sociales</b>	Representan la red social del jugador dentro de la actividad.
	<b>Huevos de Pascua</b>	Elementos escondidos que deben buscarse.
	<b>Insignias</b>	Representación visual de los logros.
	<b>Límites de tiempo</b>	Competir contra el tiempo y con uno mismo.
	<b>Misiones</b>	Desafíos predeterminados con objetivos y recompensas.
	<b>Niveles</b>	Diferentes estadios de progresión y/o dificultad.
	<b>Puntos</b>	Recompensas que representan la progresión.
	<b>Clasificaciones y barras de progreso</b>	Representación gráfica de la progresión y logros.
	<b>Regalos</b>	Oportunidad de compartir recursos con otros.
<b>Tutoriales</b>	Familiarizarse con el juego, adquisición de normas y estrategias.	

---

Nota: Tomado de Biel & García, (2015)

#### ***4.2.2 Tipos de Jugadores en Juegos Educativos***

En el ámbito de los juegos educativos, los tipos de jugadores existen diferentes tipos de jugadores tal como muestra la tabla 3 en la que se identifica entre la relevantes de jugadores están son los ambiciosos, los exploradores, ganadores y ambiciosos.

**Tabla 3***Tipo de Jugadores.*

En los juegos educativos, se pueden identificar diferentes tipos de jugadores mediante la respuesta a tres preguntas: ¿Quiénes son ellos? ¿Cuál es su relación con la aplicación? ¿Qué los motiva y desmotiva?

<b>Tipo de Jugadores</b>	<b>Descripción</b>
<b>Ganadores</b>	Siguen la filosofía de "yo gano y tú pierdes, y que se entere todo el mundo". Están enfocados en lograr estatus y alcanzar objetivos establecidos de forma rápida y completa. Se les retiene mediante la obtención de logros. Sin embargo, puede resultar difícil lograr que completen el curso, ya que no encuentran motivación para finalizarlo.
<b>Amistosos</b>	Buscan juegos que se basen en la interacción con otros jugadores, donde la finalidad principal sea establecer relaciones y crear una red de amigos y contactos. Para retener a estos jugadores, es importante ofrecer funciones como un feed de noticias, una lista de amigos y opciones de chat, es posible que no finalicen el curso, ya que ese no es su objetivo principal.
<b>Ambiciosos</b>	Su motivación radica en ganar, competir en igualdad de condiciones y destacar en clasificaciones y categorías, no todos los jugadores se identifican con este perfil, para retener a los ambiciosos, es necesario proporcionarles sistemas de clasificación y categorización, harán todo lo posible por completar el curso.
<b>Investigadores</b>	Estos jugadores disfrutan simplemente investigando y explorando el entorno del juego, para retener a los exploradores, es importante ofrecerles logros complejos que los incentiven a revisar todo el curso en búsqueda de nuevas experiencias.

Nota: Tomado de

### 4.2.3 Beneficios de la Gamificación:

La gamificación ofrece una serie de beneficios en el contexto educativo estos beneficios incluyen un aumento de la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes, el fomento de habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración a través de la inserción de dinámicas que parten del juego Montoya Rubio (2021), menciona la intencionalidad doble de alcanzar múltiples conocimientos a través de la práctica y a la vez, de motivar y comprometer en su propio aprendizaje, haciendo alusión al contenido de la siguiente Tabla 4, que nos indica sobre los beneficios y características de la Gamificación, las cuales permiten comprender la mejora de la retención de conocimientos y la transferencia de aprendizaje, más o menos cercano a las TAC.

**Tabla 4**

*Beneficios y Características de la Gamificación.*

---

*La gamificación en el ámbito educativo puede tener múltiples beneficios para el aprendizaje de los estudiantes. Algunos de los beneficios más destacados son:*

---

<i>Beneficio</i>	<i>Característica</i>
<b>Mejora de la motivación</b>	La gamificación puede aumentar la motivación de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más atractivo y divertido. Al utilizar elementos de juego, se puede fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes.
<b>Aprendizaje más significativo</b>	La gamificación puede ayudar a los estudiantes a comprender mejor los conceptos y a retener la información de manera más efectiva. Al involucrarse en actividades lúdicas, los estudiantes pueden aprender de manera más activa y participativa.
<b>Fomento de la colaboración y el trabajo en equipo</b>	La gamificación puede promover la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes. Al trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes, los estudiantes pueden desarrollar habilidades sociales y emocionales importantes.

---

*Continuación*

*Continuación*

**Tabla 4.**

*Beneficios y Características de la Gamificación.*

---

**Personalización del aprendizaje**

La gamificación puede permitir la personalización del aprendizaje al adaptarse a las necesidades y preferencias de cada estudiante. Al utilizar elementos de juego, se pueden crear experiencias de aprendizaje únicas y personalizadas.

Tabla 3. Beneficios y Características de la Gamificación.

---

**Incremento de la creatividad**

La gamificación puede fomentar la creatividad de los estudiantes al permitirles experimentar y explorar diferentes soluciones y enfoques. Al utilizar elementos de juego, se pueden crear entornos de aprendizaje más dinámicos y estimulantes.

---

Nota: Tomado de Valencia (2021)

En lo referente a la Tabla número 4, la aplicación de la gamificación se erige como una estrategia con potenciales beneficios diversos para el proceso de aprendizaje de los alumnos. Entre estos se encuentran la optimización de la motivación, el estímulo de la colaboración y el trabajo en equipo, la adaptación personalizada del aprendizaje, el impulso a la creatividad y la consecución de un aprendizaje más significativo, por ende, Mejía & Founes Mendez (2023), menciona que en el ámbito educativo, esta metodología emerge como una modalidad innovadora y eficaz para enriquecer la experiencia de aprendizaje estudiantil al propiciar un aumento en la motivación, fomentar la colaboración, adaptar de manera personalizada el proceso de aprendizaje, estimular la creatividad y promover un aprendizaje más sustancial y pertinente.

**Tabla 5.***Caracterización de las Herramientas Educativas.*

Características de las Herramientas	Kahoot	Quizizz	Quizlet	ClassDojo	Educaplay	Socrative
<i>Formato de Actividades</i>	Juegos de Preguntas y Respuestas	Preguntas y Respuestas	Preguntas, Respuestas y Juegos de Palabras	Plataforma de Gestión del Comportamiento	Creación de Contenido Educativo Interactivo	Preguntas y Respuestas en Tiempo Real
<i>Enfoque Principal</i>	Evaluación Interactiva	Evaluación y Juegos de Preguntas	Aprendizaje de Vocabulario	Gestión del Comportamiento y Comunicación con Padres	Creación de Contenido Educativo Multimedia	Evaluación Formativa en Tiempo Real
Características de las Herramientas	Padlet	Cuadernia	Hot Potatoes	Canva	Piktochart	Xmind
<i>Formato de Actividades</i>	Mural Colaborativo	Creación y Gestión de Contenido Educativo	Creación de Ejercicios Interactivos	Diseño Gráfico	Infografías y Presentaciones	Mapas Mentales
<i>Enfoque Principal</i>	Colaboración y Presentación de Ideas	Creación y Gestión de Recursos Educativos	Creación de Ejercicios de Autoevaluación	Diseño Gráfico	Infografías y Presentaciones	Organización Visual de Ideas

*Nota: Adaptado de (INTEF, 2020; Knowledge, 2020; Ministerio de Educación, 2016; Rodríguez Illera et al., 2005)*

#### **4.4 Desarrollo y aplicación temprana**

La gamificación comenzó a recibir atención en campos como el marketing y la publicidad, se introdujeron la idea de aplicar mecánicas de juego en el diseño de experiencias de usuario y en el compromiso de los clientes, su trabajo pionero sentó las bases para la adopción temprana en diferentes industrias, también ha encontrado herramientas que permiten explorar y cómo puede mejorar la participación de los estudiantes.

Para fomentar la productividad y promover el logro de objetivos organizacionales, lo cual también permite destacar la importancia de diseñar sistemas que se alineen con los valores y las metas de la educación, para la enseñanza-aprendizaje un proceso fundamental es el ámbito educativo, y su estudio ha sido objeto de atención por parte de diversos autores y académicos, además de diferentes perspectivas teóricas y enfoques pedagógicos relacionados con la enseñanza-aprendizaje.

La gamificación surgió inicialmente en sectores como el marketing y la publicidad, donde se propuso la aplicación de dinámicas lúdicas en el diseño de experiencias de usuario y en la implicación de los clientes, trabajo pionero estableció las bases para su adopción temprana en diversas industrias; asimismo, la gamificación ha identificado herramientas que permiten explorar y mejorar la participación estudiantil. Para potenciar la productividad y alcanzar metas organizativas, resulta esencial destacar la importancia de diseñar sistemas alineados con los valores y objetivos educativos, en el ámbito educativo, el proceso enseñanza-aprendizaje es central y ha captado la atención de diversos académicos, abordándose desde múltiples perspectivas teóricas y enfoques pedagógicos.

#### ***4.4.1 Expansión en la educación:***

La gamificación ha hallado un terreno propicio en el ámbito educativo, según lo expuesto por Fiestas & Founes, (2023), al buscar potenciar la motivación y compromiso estudiantil. Estos esfuerzos se ven impulsados por los cambiantes escenarios y las nuevas exigencias de la sociedad, que hacen imperativo llevar a cabo transformaciones integrales en las estrategias de enseñanza, alineándolas con las necesidades de los estudiantes; se pretende garantizar un aprendizaje de calidad, empoderando a los estudiantes como actores centrales en su propio proceso educativo, en consonancia con esta perspectiva, la aplicación de elementos lúdicos en el diseño de experiencias de aprendizaje, resaltando la relevancia de desafíos, retroalimentación y narrativa para impulsar el compromiso estudiantil, el enfoque educativo continúa evolucionando y adaptándose a diversos contextos y niveles educativos.

En el actual contexto educativo, emerge la gamificación como una novedosa propuesta pedagógica que pretende integrar elementos lúdicos en ambientes no recreativos. Siguiendo la perspectiva de García y Fernández (2022), esta estrategia se fundamenta en la ejecución de actividades que abarcan tanto trabajos individuales como colaborativos, con el propósito de incrementar la motivación y la dedicación del estudiante, este enfoque puede propiciar transformaciones significativas en el comportamiento del alumno, instigándolo a desarrollar una actitud reflexiva en la que adquiere mayor conciencia de su propio proceso de aprendizaje, tanto en el entorno escolar como más allá de él.

Dentro de este enfoque, se busca transformar la experiencia educativa al integrar aspectos lúdicos en la enseñanza, lo que permite a los estudiantes experimentar un aprendizaje más dinámico y atractivo, la gamificación se convierte en una poderosa herramienta para estimular el interés y la participación activa de los estudiantes, al tiempo que los desafía a enfrentar situaciones educativas de manera creativa y cooperativa, al involucrar a los

estudiantes en actividades que combinan el trabajo individual con el trabajo en equipo, se promueve el desarrollo de habilidades sociales y la capacidad para colaborar efectivamente con otros, del mismo modo, se enfatiza en la importancia de una actitud proactiva hacia el aprendizaje, lo que permite que el estudiante asuma un papel más activo en su propio proceso de formación.

La gamificación también brinda la oportunidad de reconocer y recompensar los logros y avances de los estudiantes, lo que refuerza su autoestima y confianza en sí mismos como aprendices. Esta retroalimentación positiva contribuye a generar un ambiente de aprendizaje positivo y motivador, en última instancia, como una estrategia emerge educativa que va más allá de la simple utilización de juegos, ya que busca integrar los elementos lúdicos con propósitos educativos claros y definidos, de esta manera, se crea un entorno en el que el estudiante se involucra de manera activa, lo que puede potenciar significativamente su proceso de aprendizaje y su crecimiento académico y personal.

#### ***4.4.2 Herramientas Para educación:***

La gamificación, señalando que existen tres enfoques principales para su aplicación: utilizar juegos como herramientas de enseñanza, emplear juegos como trabajos para los estudiantes y utilizar juegos como mecanismos de competencias, en este sentido Zhang & Song (2022), destaca que el uso de prácticas innovadoras como la gamificación en la educación superior ha experimentado un crecimiento considerable en los últimos años, se ha comprobado que la implementación de la gamificación en el aula mejora la actitud y el compromiso de los estudiantes; a su vez, Encalada (2021), hace referencia a su aplicación en el campo de las matemáticas, mencionando que la gamificación ha demostrado tener un impacto positivo en el desarrollo de habilidades de cálculo y lógica matemática en los estudiantes, mediante el uso de diferentes softwares, los estudiantes pueden desarrollar estrategias para avanzar de nivel y alcanzar metas, lo que resulta en una mayor motivación y mejores calificaciones.

Sumado a esto el modelo educativo plantea que es necesario hacer un cambio estructural para incluir la diversidad de estilos de aprendizaje de los estudiantes mediante nuevas metodologías de enseñanza, en concordancia con la postura de García et al. (2022), hace énfasis en la aplicación de la gamificación en sus clases y logró mantener motivados a sus estudiantes a través del uso de trofeos y colecciones, al presentar diferentes trofeos que los estudiantes podían obtener y desbloquear mediante diversos criterios, se fomentó la participación activa y el compromiso durante todo el proceso de estudio.

En base a lo que mencionan los autores, destacan la gamificación como un catalizador para la inmersión, el compromiso, la motivación y la resignificación del aprendizaje, al enfocarse en esta estrategia es posible crear experiencias interactivas, socialmente adaptativas y significativas para los estudiantes, para concluir, la gamificación en la educación ofrece diversas posibilidades para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y promover una mayor participación y compromiso en el proceso educativo.

#### ***4.5 Proceso de enseñanza aprendizaje***

El proceso de enseñanza-aprendizaje es un concepto general que se refiere a la manera en que se transmiten y adquieren conocimientos, habilidades y valores en el ámbito educativo, la gamificación se ha utilizado como una estrategia efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, algunos estudios han demostrado que la gamificación puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, fomentar el trabajo en equipo y la colaboración, personalizar el aprendizaje, facilitar la adquisición de conocimientos y fomentar valores y habilidades transversales, cabe destacar la mención de Cruz, (2022), en la literatura pedagógica abundan las denominaciones sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde tiene lugar la vinculación entre el educador y el educando, entre ellas se encuentran: pedagógico, educativo, formativo, de aprendizaje, de enseñanza, docente-educativo e instructivo. Caracterizados y definidos en el ámbito internacional y nacional.

El ámbito educativo se centra primordialmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, una esfera que ha sido objeto de examen desde diversas perspectivas, la integración de la tecnología en este proceso ha emergido como un tema de notable relevancia en las últimas décadas, en línea con la concepción de Hernández et al. (2020), esta integración puede mejorar la accesibilidad, permitir la personalización del aprendizaje y fomentar la colaboración entre estudiantes; la utilización de plataformas en línea y recursos digitales puede enriquecer significativamente el entorno educativo. Los modelos instruccionales, como el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) y el modelo de aprendizaje basado en problemas, proporcionan marcos y directrices para la planificación y ejecución efectiva de la enseñanza, ofreciendo enfoques sistemáticos para su diseño, implementación y evaluación.

##### ***4.5.1 Las metodologías pedagógicas***

Estos enfoques y metodologías pedagógicas buscan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje al fomentar la participación activa de los estudiantes, la interacción con sus pares y el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, al utilizar estas estrategias, los educadores pueden crear entornos de aprendizaje dinámicos y estimulantes, promoviendo así un aprendizaje significativo y duradero.

En la investigación realizada por Martínez (2011), titulada "El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica" y llevada a cabo en la Universidad del Norte, se resalta la relevancia de la metodología, los procedimientos y los elementos utilizados en el entorno del aula de clase, se enfatiza tanto en las características clave como en

el valor y la creatividad de dichos métodos, el objetivo principal de esta investigación es beneficiarse de la utilidad práctica de las metodologías empleadas a través del método de casos.

El cual se manifiesta de forma natural en el aula de clase, esto permite enfrentar y abordar las dificultades cotidianas que los estudiantes enfrentan, lo que aporta un valor significativo a este trabajo de investigación.

Se refieren a las estrategias y te enfoques utilizados por los educadores para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, algunas metodologías populares incluyen el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje individualizado y el aprendizaje activo, en congruencia con Cipagauta et al. (2021), estas metodologías buscan promover la participación activa, la interacción y el pensamiento crítico de los estudiantes a relevancia de las metodologías utilizadas en el sistema educativo, especialmente en el campo de la tecnología, es fundamental para brindar una formación tecnológica que abarque desde la educación básica hasta la educación media, estas metodologías se convierten en herramientas educativas y laborales que los estudiantes pueden emplear al egresar de las instituciones,

A parte esto les otorga competencias indispensables para su desarrollo personal, especialmente en poblaciones con recursos económicos limitados, lo que puede ser una situación compleja, estas pueden ser cualitativas, cuantitativas o mixtas, y se orientan a fortalecer el conocimiento en cualquier investigación. Al implementar cualquiera de estos tipos de metodologías, el investigador obtiene una visión más clara de los resultados y puede cualificar o cuantificar los mismos, en resumen, el texto destaca la importancia de las metodologías educativas, específicamente en el área de tecnología, para formar a los estudiantes en competencias tecnológicas esenciales y facilitar su inserción laboral, además, resalta cómo el uso adecuado de diferentes tipos de metodologías en la investigación puede mejorar la comprensión y análisis de los resultados obtenidos.

También las metodologías, existen enfoques pedagógicos que guían la práctica educativa. El enfoque tradicional, centrado en la transmisión de conocimientos por parte del profesor, ha sido cuestionado en favor de enfoques constructivistas.

#### ***4.5.2 Evaluación del aprendizaje:***

La evaluación del aprendizaje es esencial para determinar el progreso y la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se utilizan diferentes métodos de evaluación, como exámenes, trabajos prácticos, proyectos y rúbricas de evaluación la evaluación debe ser auténtica, es decir, reflejar tareas y situaciones reales, y centrarse en la comprensión profunda

y la aplicación de conocimientos, existen varios enfoques que reconocen el impacto significativo de la evaluación, los métodos, las estrategias, los agentes y los factores en el aprendizaje de los estudiantes tal como plantea la visión Reyes García et al. (2020); La evaluación es tan importante que la coloca en el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, determinando qué se aprende, cómo se aprende, por qué se aprende y cuánto aprenden los estudiantes.

Enfatizar la necesidad de evaluar a los estudiantes de manera más efectiva permite atraer graduados más calificados y preparados, en un entorno global competitivo, en el contexto universitario, la evaluación sigue estando muy relacionada con la puntuación de los exámenes sin embargo, esta práctica crea una brecha significativa entre los conocimientos y habilidades que adquieren los estudiantes y los conocimientos y habilidades que realmente necesitan para tener éxito en el lugar de trabajo Reyes García (2020) destacado la importancia de la evaluación en el aprendizaje de los estudiantes y cómo su implementación adecuada puede mejorar la preparación y la capacidad de los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI. También señalan que la calificación tradicional basada en exámenes puede no ser suficiente para preparar a los estudiantes para la fuerza laboral actual,

#### ***4.6 Enfoques pedagógicos:***

Los enfoques pedagógicos son estrategias y métodos utilizados por los educadores para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. el enfoque tradicional, basado en la transmisión de conocimientos por parte del profesor, ha sido cuestionado en favor de enfoques constructivistas, como el enfoque por proyectos y el aprendizaje basado en problemas, que promueven la participación activa de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento

El desarrollo de las diversas teorías de aprendizaje nació como una necesidad de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, basados en entender cómo el estudiantado aprende de manera más efectiva, a través de los años, se desarrollaron tres teorías clásicas: el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, viéndolo desde la perspectiva de Hernández et al.(2020), para el cada una, presenta ventajas y desventajas, lo que ha llevado a no tomar ninguna teoría como absoluta, sino a buscar una especialización y desarrollo en una teoría específica según las características docentes y su desarrollo, la comprensión y aplicación de cada teoría habilita al personal docente para alcanzar una mejor transposición pedagógica con el estudiantado, de acuerdo con sus características y capacidades, para generar un mejor ambiente de aprendizaje en el proceso.

Figura 1

*Elementos propios de las teorías de aprendizaje tradicionales.*



Nota: Tomado de (Hernández et al., 2020; Mesén Mora, 2019) y adaptados por el autor.

Los constructivistas, al igual que los cognitivistas, ven al estudiante como un elemento activo en el entorno del proceso de aprendizaje, aunque los constructivistas valoran al estudiante como más que un simple procesador activo de información, pues el mismo elabora e interpreta la información que se le ofrece, al estudiante quien crea el significado, a la vez que los objetivos de aprendizaje no están predeterminados, ni tampoco se rediseñan la instrucción.

No existe una teoría dominante en el ámbito educativo, lo que brinda a los docentes la libertad de diseñar sus clases y currículos en función de la teoría que mejor se adapte a sus objetivos y a las necesidades de sus estudiantes, aunque estas teorías de aprendizaje han estado presentes durante mucho tiempo, todavía hay una considerable cantidad de docentes que desconocen su existencia y no las aplican en la preparación de sus clases, esta situación puede resultar desalentadora en algunos casos, cada teoría de aprendizaje tiene aspectos importantes que deben ser considerados.

Por ende, es esencial que el personal docente adquiera un conocimiento sólido, se especialice y domine una teoría en particular, este nivel de comprensión permitirá que el proceso educativo se desarrolle de manera estructurada y alineada con los objetivos educativos establecidos, además, el entendimiento de las teorías tradicionales de aprendizaje proporciona

las bases necesarias para diseñar metodologías pedagógicas que estén en consonancia con el currículo propuesto y se fundamenten en las bases epistemológicas adecuadas.

#### **4.7 Niveles de Educación en Ecuador, Asignaturas del conocimiento Básico y Currículo Educativo:**

En Ecuador, el sistema educativo se compone de diferentes niveles, educación inicial, básica y superior, cada nivel tiene sus propias asignaturas y objetivos establecidos por el Ministerio de Educación, y para esto se establece el currículo educativo, el currículo desempeña un papel fundamental en el sistema educativo, definiendo los contenidos de cada asignatura, competencias, metodologías y criterios de evaluación en cada nivel, el sistema educativo de Ecuador se estructura en varios niveles, que incluyen la educación inicial, básica (primaria y secundaria) y superior (universitaria y técnica), cada nivel posee características específicas y objetivos educativos establecidos por el Ministerio de Educación del Ecuador, (2020).

#### **Niveles educativos adaptados.**

**Tabla 6.**

*Niveles educativos adaptados.*

<b>Niveles</b>	<b>Subnivel</b>	<b>Grados/ Años</b>	<b>Edades</b>
<b>Primer nivel</b>	<b>Inicial</b>	<b>1°, 2°</b>	<b>3 a 4 años</b>
<b>Segundo nivel</b>	Preparatoria	1° EGB	5 años
	Básica Elemental	2°, 3°, 4° EGB	6 a 8 años
	Básica Media	5°,6°,7° EGB	9 a 11 años
	Básica Superior	8°, 9°, 10° EGB	12 a 14 años
	Bachillerato	1°, 2°, 3° BGU	15 a 18 años

Nota. Tabla adaptada del CINE, MINEDUC, LOEI y LOES.

En la Tabla 3, se ofrece una representación clara de la evolución de los niveles educativos en el sistema ecuatoriano, abarcando desde la educación inicial hasta el postgrado. En ella, se detallan los grados o años asociados a cada subnivel educativo, proporcionando una visión integral de la estructura educativa en el país.

El currículo, como componente esencial del sistema educativo, establece los las asignaturas que deben tomarse obligatoriamente, competencias, metodologías y criterios de evaluación que se deben abordar en cada nivel de educación, diseñado con base en principios

de equidad, calidad y pertinencia, el currículo se actualiza periódicamente para adaptarse a las necesidades cambiantes de la sociedad y el entorno educativo del Ministerio de Educación del Ecuador, (2016).

**Tabla 7**

*Áreas del Conocimiento según currículo educativo del Ministerio de Educación del Ecuador, (2016).*

<b>Áreas de Conocimiento</b>	<b>Asignaturas para EGB</b>
<i>Lengua y Literatura</i>	<i>Lengua y Literatura</i>
<i>Lengua Extranjera</i>	<i>Inglés</i>
<i>Matemática</i>	<i>Matemática</i>
<i>Ciencias Naturales</i>	<i>Ciencias Naturales</i>
<i>Ciencias Sociales</i>	<i>Estudios Sociales</i>
<i>Educación Física</i>	<i>Educación Física</i>
<i>Educación Cultural y Artística</i>	<i>Educación Cultural y Artística</i>
<i>Interdisciplinar</i>	

Dentro del currículo de los niveles de educación obligatoria, para avanzar hacia el perfil de salida de los estudiantes se deben desarrollar aprendizajes de las siguientes áreas de conocimiento: Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lengua Extranjera, Educación Física y Educación Cultural y Artística, para los distintos tipos de niveles educativos, los estudiantes, para avanzar hacia el perfil de salida, deben desarrollar aprendizajes en todas las áreas del conocimiento.

***Conocimiento Básico y Áreas:***

La nueva propuesta curricular está estructurada por áreas y promueve el trabajo interdisciplinar.

Cada una de las áreas orienta el trabajo del aula a partir de asignaturas que recogen las intenciones educativas y las organizan disciplinalmente para facilitar el trabajo docente, pero se debe subrayar la necesidad de generar situaciones de enseñanza y aprendizaje lo más integradoras y significativas posible, sobre todo en los primeros años de la educación obligatoria, dentro de lo que especifica la figura 2 esta es la estructura de áreas y asignaturas del nuevo currículo:

**Figura 2.**  
Áreas de Conocimiento.

ÁREAS DE CONOCIMIENTO	ASIGNATURAS PARA EGB	ASIGNATURAS PARA BGU
Lengua y Literatura	Lengua y Literatura	Lengua y Literatura
Lengua Extranjera	Inglés	Inglés
Matemática	Matemática	Matemática
Ciencias Naturales	Ciencias Naturales	Química Biología Física
Ciencias Sociales	Estudios Sociales	Historia Filosofía Educación para la Ciudadanía
Educación Física	Educación Física	Educación Física
Educación Cultural y Artística	Educación Cultural y Artística	Educación Cultural y Artística
Interdisciplinar		Emprendimiento y Gestión



#### 4.7.1 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) e Implementación y desafíos:

La educación en Ecuador está regulada principalmente por la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), que establece los principios, objetivos, estructura y organización del sistema educativo intercultural, esta legislación promueve la inclusión, la igualdad de oportunidades y el respeto a la diversidad cultural y lingüística del país Asamblea Nacional del Ecuador, (2011), sin embargo, la implementación efectiva de los niveles educativos, el currículo y el marco legal enfrenta desafíos, tales como la infraestructura educativa, la formación docente, la equidad en el acceso a la educación y la calidad educativa (Unesco, 2017), para abordar estos desafíos, se consideran principios de equidad, calidad y pertinencia en el diseño de las políticas educativas, que se actualizan periódicamente para adaptarse a las necesidades cambiantes.

Es importante resaltar que la educación en Ecuador cuenta con un sólido marco legal respaldado por la Constitución de la República, que reconoce el derecho a la educación como un derecho fundamental y establece los principios y valores que guían el sistema educativo, a pesar de la importancia de la LOEI, la implementación efectiva de sus disposiciones presenta

desafíos significativos, estos desafíos pueden estar relacionados con diversos aspectos, como la infraestructura educativa, la formación y capacitación de docentes, la equidad en el acceso a la educación y la calidad de la enseñanza, para superar estos retos y asegurar que los principios de inclusión y diversidad se reflejen en la práctica, es necesario desarrollar y aplicar estrategias y políticas educativas adecuadas.

Estas medidas deben estar diseñadas para abordar las necesidades y realidades cambiantes de la sociedad y los estudiantes, asegurando así una educación de calidad que atienda a todos los ciudadanos, independientemente de su origen cultural o lingüístico, la LOEI es una legislación esencial que busca fomentar una educación intercultural inclusiva y diversa en Ecuador, sin embargo, su efectiva implementación requiere de un esfuerzo conjunto en el diseño e implementación de políticas educativas adaptadas a la realidad del país, para así garantizar una educación de calidad y equitativa para toda la población.

#### 4.7.2 Método del Ciclo ERCA

La Metodología ERCA es un enfoque pedagógico que se utiliza para guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera estructurada y efectiva, ERCA es un acrónimo que se refiere a las siguientes cuatro fases básicas: **Exploración, Reflexión, Conceptualización y Aplicación**, cada una de estas tiene un propósito específico dentro del proceso de aprendizaje, y juntas forman un ciclo continuo que facilita la comprensión y la retención de conocimientos por parte del estudiante, tal como lo define el Ministerio de Educación, (2016), a continuación, se describe cada una de estas fases en la tabla 7:

**Tabla 8.**

*Método del Ciclo ERCA.*

<i>Fase</i>	<i>Descripción:</i>	<i>Proceso didáctico:</i>
<i>Experiencia</i>	Busca que los estudiantes descubran y se familiaricen con el tema a tratar, la exploración suele incluir actividades que estimulen la curiosidad y la indagación, como la observación, la recolección de datos o la realización de preguntas.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocimientos adquiridos en el contexto socio cultural</li><li>• Organizar visitas en el entorno</li><li>• Leer reportajes o noticias actuales</li><li>• Utilizar imágenes, videos, carteles</li><li>• Lluvia de idea</li><li>• Observar diagramas</li></ul>
<i>Reflexión</i>	En esta fase, es común que los estudiantes discutan en grupo, compartan ideas y consideren diferentes perspectivas, esto permite que los estudiantes profundicen en su comprensión y a establecer conexiones entre el nuevo conocimiento y lo que ya saben.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Preguntas – respuestas</li><li>• Construir con los participantes mapas conceptuales de partida</li><li>• Relacionar conocimientos previos</li><li>• Utilizar material bibliográfico o consultas de Internet y proponer un cuestionario</li></ul>
<i>Conceptualización</i>	Los estudiantes comienzan a formular conceptos, teorías o modelos que explican los fenómenos observados, aquí, el rol del docente es clave para guiar a los estudiantes hacia la comprensión de los conceptos científicos.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Describir de forma escrita el nuevo conocimiento</li><li>• Definir conceptos a través de una lluvia de ideas.</li><li>• Representar la información en esquemas u organizadores gráficos.</li></ul>

*Continúa*

---

<i>Aplicación</i>	Finalmente, en la etapa de aplicación, los estudiantes ponen en práctica los conceptos aprendidos en situaciones nuevas o en la resolución de problemas concretos, lo cual es esencial para consolidar el aprendizaje y asegurarse de que los estudiantes pueden transferir el conocimiento a contextos diferentes, demostrando así una comprensión profunda del tema.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar esquemas, modelos o diagramas</li><li>• Realizar trabajos de grupo como debates o foros</li><li>• Proponer estrategias o planes de acción</li><li>• Realizar indagaciones según el tema propuesto</li><li>• Elaborar nuevos ejemplos</li><li>• Observar muestras y caracterizarlas.</li><li>• Analizar aplicaciones, propuestas o planes.</li><li>• Desarrollar una actividad experimental</li></ul>
-------------------	--	--

---

Tomando de Ministerio de Educación, (2016).

La Metodología ERCA es un enfoque didáctico que organiza el proceso de enseñanza-aprendizaje en cuatro etapas interrelacionadas, con el fin de promover un aprendizaje activo, reflexivo y significativo.

### 4.7.3 Agenda Educativa Digital

Esta agenda es un instrumento de política pública orientado a la transformación digital de la educación en el país, según indica el Ministerio de Educación, (2021), donde se traza el camino para la integración de las tecnologías en el proceso educativo, creando condiciones para incentivar un uso seguro y adecuado de las herramientas tecnológicas, dotando así de competencias y habilidades a todos los miembros de la comunidad educativa.

La Agenda Educativa Digital reconoce el proceso de educación digital como un todo y se compone de dos ejes:

- Aprendizaje digital el cual tiene cuatro estrategias: modelo de aprendizaje digital, recursos educativos digitales abiertos, entornos educativos digitales e innovación, investigación y experimentación de tecnología educativa.
- Alfabetización Digital y Ciudadanía Digital el cual tiene dos estrategias: alfabetización digital de la comunidad educativa y promoción de la ciudadanía digital en la comunidad educativa.

La agenda es un plan de acción que el gobierno ha diseñado para impulsar la transformación digital en el ámbito educativo del país, su objetivo principal es integrar las tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje, asegurando que tanto docentes como estudiantes puedan utilizarlas de manera segura y efectiva, este plan busca desarrollar competencias y habilidades tecnológicas en toda la comunidad educativa, incluyendo profesores, estudiantes y personal administrativo.

La Agenda Educativa Digital se estructura en torno a dos ejes principales:

**Aprendizaje Digital:** Este eje está enfocado en cómo se puede mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje utilizando tecnologías digitales. Incluye cuatro estrategias:

- **Modelo de aprendizaje digital:** Desarrollo de un enfoque pedagógico que aproveche las tecnologías digitales.

- **Recursos educativos digitales abiertos:** Creación y distribución de materiales educativos accesibles en línea.

- **Entornos educativos digitales:** Fomento de espacios virtuales donde se pueda aprender y enseñar.

- **Innovación, investigación y experimentación de tecnología educativa:** Promoción de nuevas ideas y prácticas en el uso de la tecnología para la educación.

**Alfabetización Digital y Ciudadanía Digital:** Este eje busca asegurar que todos los miembros de la comunidad educativa comprendan y utilicen las tecnologías de manera responsable y efectiva, la cual incluye dos estrategias:

- *Alfabetización digital de la comunidad educativa:* Formación de los miembros de la comunidad educativa en el uso de herramientas digitales.

- *Promoción de la ciudadanía digital en la comunidad educativa:* Fomento de un comportamiento responsable, ético y seguro en el entorno digital.

Esta agenda es un esfuerzo integral para modernizar la educación mediante la adopción de tecnologías digitales, asegurando que todos los involucrados estén bien preparados para interactuar con estas herramientas de manera productiva y segura.

## 5. Metodología

### 5.1 Área de estudio

El Colegio de Bachillerato "Beatriz Cueva de Ayora" se encuentra ubicado en la provincia de Loja, específicamente en el Cantón Loja, Parroquia El Sagrario, en la zona conocida como Orillas del Zamora, con la dirección 07-90 y 10 de agosto, dicho establecimiento educativo cuenta con el código AMIE 11H00007 y se clasifica como una institución de tipo escolarizada con modalidad de educación ordinaria. En términos académicos, opera en la región geográfica de la Sierra y sigue una modalidad presencial para impartir procesos educativos. Además, es el segundo colegio fiscal más grande de Loja por el número de estudiantes.

*Figura 3*  
*Área de Estudio.*



*Nota:* La figura muestra el área de estudio del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora.  
*Fuente:* Google Maps (s. f.)

### 5.2 Procedimiento

Para la metodología se llevará a cabo un análisis cuantitativo la investigación se con enfoque exploratorio-descriptivo y se basó en un método deductivo no experimental, esta metodología permitirá una investigación detallada del tema y una descripción precisa de las variables analizadas, se utilizó un enfoque de cantidad, para recopilar datos numéricos analizados con herramienta de hoja de Cálculo de Microsoft Excel sobre las variables estudiadas, para identificar el uso de herramientas tecnológicas con características de Gamificación partiendo desde las características y su aplicación dentro del modelo ERCA

relacionados con la implementación de las de gamificación en el aula y su momento didáctico con más uso.

Para lograrlo, se seleccionará como población objetivo a los estudiantes de Educación general Básica Superior que pertenecen a la Institución de educación, se aplicará un muestreo aleatorio estratificado para obtener una muestra representativa, compuesta por estudiantes y docentes de diferentes grados y secciones.

El objetivo de este proyecto de integración curricular es analizar las características de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel superior de educación general básica, con esta metodología, se espera obtener información valiosa sobre el uso de herramientas tecnológicas de gamificación en el Colegio de Bachillerato "Beatriz Cueva de Ayora", lo que puede contribuir a mejorar las prácticas educativas en el futuro.

### **5.3 Instrumento**

Para recopilar datos, se emplearán cuestionarios que permitirá evaluar la experiencia de los docentes acerca del uso y características de herramientas tecnológicas de gamificación en el aula, sobre la implementación y peculiaridades que corresponderá a estas herramientas en su práctica pedagógica, el instrumento utilizado incluirá sección de herramientas para identificar herramientas específicas sobre las 3 características seleccionadas entre las distinciones de usos que estas tienen, específicamente para medir la percepción de los docentes sobre la gamificación en el aula y su impacto en la motivación y compromiso con el aprendizaje, dentro de la parte educativa aplicamos el modelo ERCA con los docentes se basarán en una escala de Likert sobre los cuatro momentos didácticos dentro del aula de clase con el fin de obtener información detallada sobre la integración de las herramientas tecnológicas en su enseñanza.

### **5.4 Tabulación**

La información, se procederá a ser recolectada mediante diseño de un instrumento destinado a realizar un análisis minucioso de las características de gamificación, tomando en consideración sus peculiaridades dentro del momento didáctico de clase , el propósito de este instrumento será determinar las características específicas que los docentes aplican en sus clases, así como identificar las herramientas utilizadas para establecer si sus enfoques pedagógicos los cuales pueden clasificarse como gamificados.

Los datos recopilados serán sometidos a un análisis cuantitativo mediante herramientas estadísticas para obtener resultados significativos, además, se llevará a cabo un análisis de las características sobre la clasificación de las herramientas y nos basamos en una gráfica para para identificar temas relacionados con la implementación de la gamificación en el aula, antes de su participación en la investigación, se solicitará el consentimiento informado de los docentes,

todos los datos serán tratados con la debida confidencialidad y solo se utilizarán con fines académicos y de investigación, por lo tanto, es importante tener en cuenta que este estudio puede presentar limitaciones, como el tamaño de la muestra, la disponibilidad de tiempo y recursos para la recopilación de datos y la posibilidad de sesgos en las respuestas de los participantes.

Este instrumento se utilizará para determinar las características específicas que los docentes aplican en sus clases, así como para identificar las herramientas utilizadas con el fin de establecer si sus enfoques pedagógicos aquellos que pueden clasificarse como gamificados, la metodología se desarrollará siguiendo un enfoque cuantitativo y se aplicará a un grupo representativo de docentes, a quienes se les solicitará completar el instrumento diseñado, proporcionando datos numéricos sobre las características y herramientas empleadas en sus prácticas educativas, posteriormente, se realizará un análisis exhaustivo de los datos recopilados para obtener resultados precisos y significativos que permitan comprender el nivel de implementación de la gamificación en el contexto educativo estudiado.

Con esta metodología, se espera obtener información valiosa, además, esta contribuirá al avance del conocimiento en el campo de la educación al brindar información sobre el uso de las herramientas tecnológicas en el aula, esta investigación busca aportar a la solución de problemas educativos al brindar recomendaciones y pautas para mejorar la implementación de las herramientas tecnológicas en el contexto específico educativo del Colegio de Bachillerato "Beatriz Cueva de Ayora", esto ayudará a mejorar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes al aumentar su motivación, participación y desarrollo de habilidades, cuando se obtengan datos concretos sobre el uso de herramientas gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se podrán tomar decisiones informadas para mejorar la calidad educativa en ese establecimiento.

Finalmente, esta investigación se alinea con líneas de investigación relevantes para el campo educativo, ayudará a avanzar en el conocimiento en el campo de la educación al proporcionar información sobre el uso de las herramientas dentro del aula así como el perfil profesional de la carrera de Pedagogía de la Informática Experimental, la integración de la tecnología en la enseñanza, este estudio es significativo porque existe una necesidad urgente de comprender la influencia de las herramientas tecnológicas en la educación, también promueve la información educativa, tiene como objetivo responder a dificultades educativas específicas, ayuda a los actores universitarios y coincide con las líneas de investigación y los perfiles de carrera.

## 6. Resultados

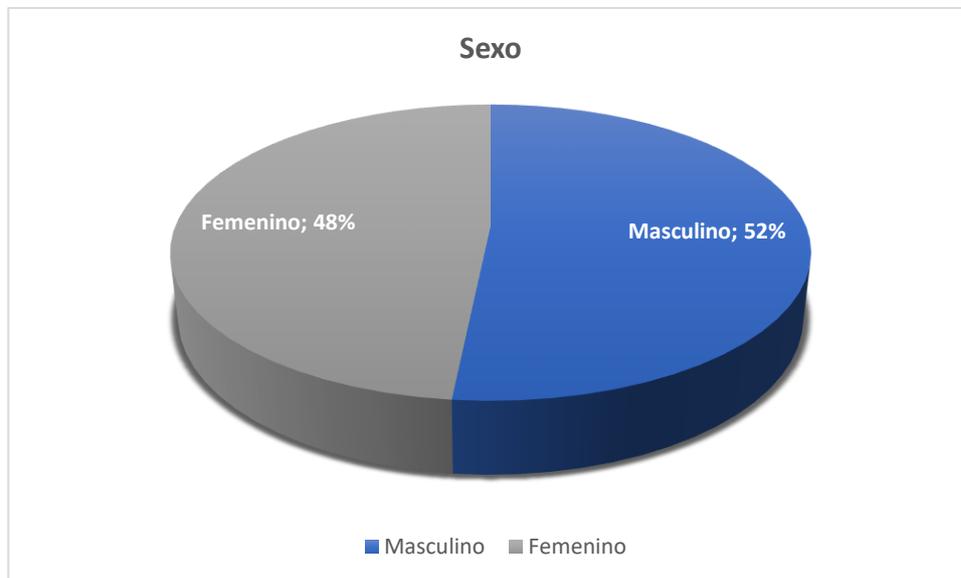
### 6.1 Clasificación de las herramientas tecnológicas de Gamificación

En el presente estudio, se aborda el análisis exhaustivo de las herramientas tecnológicas de gamificación el cual consiste en examinar detalladamente las tres características clave de la Gamificación: Juegos de Preguntas y Respuestas, Creación y Gestión de Contenido Educativo, y Diseño Gráfico, con la finalidad de proporcionar una estructura organizativa que facilite la comprensión y selección de estas herramientas según sus funciones y propósitos principales enfatizadas hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje del Subnivel Superior de Educación General Básica, específicamente en el Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora durante el año lectivo 2023-2024.

La información relativa a la edad y al género de los encuestados se encuentra detallada en la Figura 1 y la Figura 2. Estos gráficos proporcionan datos esenciales para obtener una visión clara del perfil de los participantes en la investigación.

#### Figura 4

*Sexo del personal docente Encuestado:*



En relación a los datos sobre el sexo de los encuestados, de la Figura 1 se destacó que el 48% son de sexo femenino. Mientras que el 52% son de sexo masculino. Estos resultados muestran la predominancia del sexo masculino en el grupo encuestado.

### Figura 5

Edad del personal docente Encuestado:



Se evidenció que el 61% de los Docentes participantes en la encuesta tienen un rango de edad de más de 41 años, seguido por un 35% que oscila desde los 31 a 40 años. En contraste, el 3% de la muestra corresponde a un grupo que ronda los 20 a 30 años. Estos resultados ofrecen una visión clara de la distribución de edades en el grupo encuestado.

### Figura 6

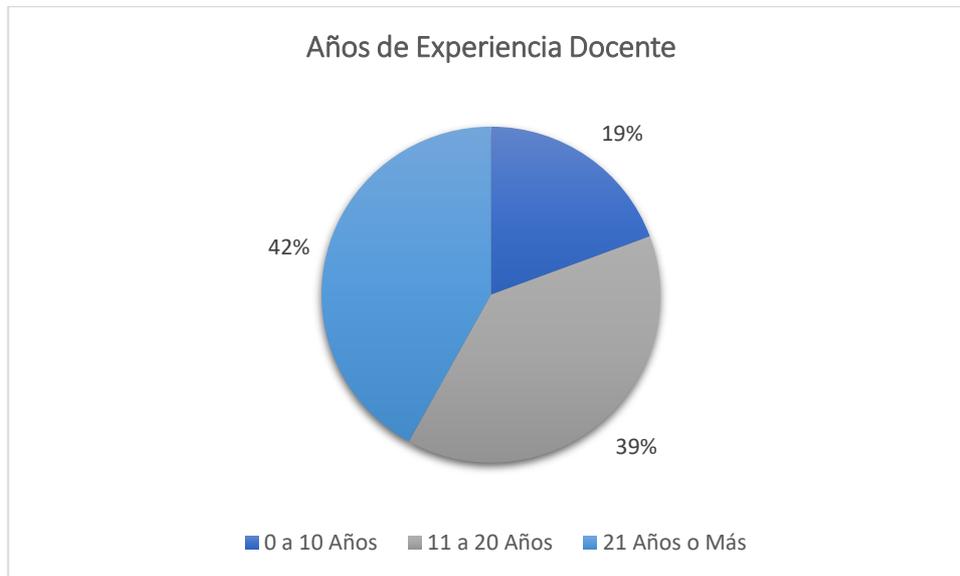
Niveles de estudios académicos del personal docente Encuestado:



En los resultados obtenidos, se observa que el 52% de los participantes se ubican en el tercer nivel, mientras que el 48% se encuentra en el cuarto nivel, estos datos indican una distribución equilibrada entre los niveles, con una ligera mayoría en el tercer nivel.

**Figura 7**

*Años de Experiencia Docentes del personal docente Encuestado:*



El resultado indica la distribución de la experiencia laboral en el grupo, dividiéndose en tres categorías, la primera parte es 0 a 10 Años la cual representa el 19% de la muestra, indicando que un porcentaje relativamente bajo, seguido a este tenemos de 11 a 20 Años, lo cual posee un 39%, indicando un grupo significativo con un nivel moderado de experiencia profesional, 21 Años o Más, Un 42% tiene 21 años o más de experiencia, sugiriendo que una proporción considerable tiene una experiencia laboral extensa, aportando posiblemente un alto grado de expertos al grupo.

## **7.2 Clasificación de las herramientas tecnológicas de Gamificación**

Para llevar a cabo la encuesta dirigida a los docentes de la institución, fue esencial identificar las herramientas que cumplen con los requisitos de gamificación, con el objetivo de mejorar de manera significativa la experiencia de aprendizaje de los estudiantes; en este estudio, se realiza un análisis de las herramientas tecnológicas de gamificación, centrándose en la examinación detallada de sus tres características fundamentales:

- Juegos de Preguntas y Respuestas.
- Creación y Gestión de Contenido Educativo.
- Diseño Gráfico.

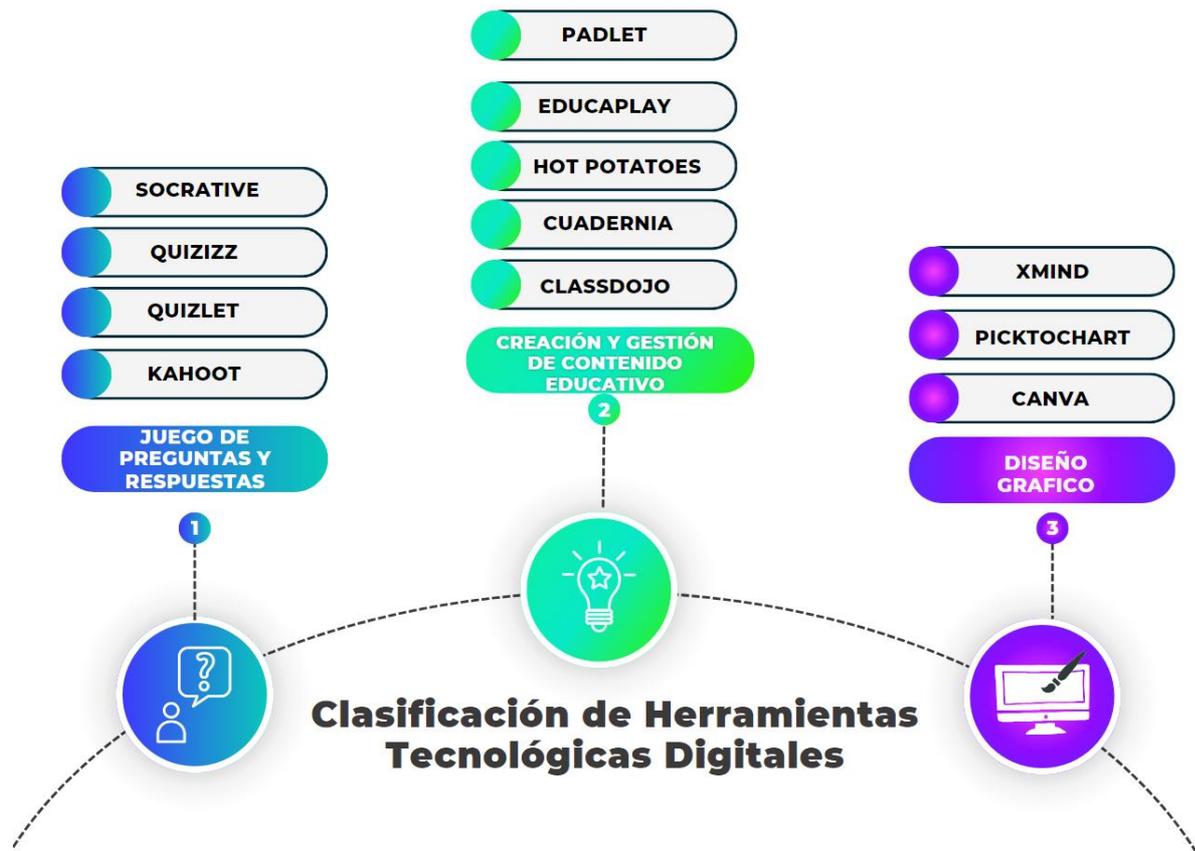
La finalidad es proporcionar una estructura organizativa que facilite la comprensión y selección de estas herramientas según sus funciones y propósitos principales enfatizadas hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje del Subnivel Superior de Educación General Básica, específicamente en el Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora durante el año lectivo 2023-2024.

En la figura 1, se muestran las herramientas que cumplen con los elementos y caracterización para ser consideradas adecuadas para gamificar

Teniendo en cuenta la figura de clasificación de cada una de las herramientas que se muestra a continuación:

**Figura 8**

*Clasificación de herramientas Tecnológicas con respecto a sus Características de Gamificación.*



Basándonos en las descripciones proporcionadas en la Figura 3, según las 3 características de la que tienen las herramientas de gamificación:

Esta clasificación se realiza considerando el enfoque principal y el formato de actividades de cada herramienta, las cuales están etiquetadas como Juego de Preguntas y Respuestas las cuales se centran principalmente en la evaluación interactiva y juegos de preguntas, así mismo, aquellas clasificadas como Creación y Gestión de Contenido Educativo están diseñadas para facilitar la utilización de contenidos digitales para una acción formativa, en el aula, y por último, las herramientas categorizadas como Diseño Gráfico se centran en la creación visual que busca crear una experiencia atractiva y motivadora para los usuarios.

### **7.3 Momento Didáctico que dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje más utilizan con respecto a las herramientas tecnológicas de gamificación:**

En el ámbito educativo actual, la tecnología se ha vuelto esencial, ofreciendo una amplia gama de herramientas para diferentes áreas de aprendizaje, en este contexto, el modelo ERCA (Experiencia, Reflexión, Conceptualización, Aplicación) ha surgido como una guía completa para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Para avanzar, es crucial describir los datos de la encuesta realizada, destacando la importancia de las herramientas elegidas y explorando sus características, versatilidad y adaptabilidad en distintos contextos educativos. La Tabla 1 mostrará cómo cada fase del modelo ERCA de acuerdo a las necesidades específicas de cada materia.

#### **Experiencia:**

En la fase inicial de la experiencia, según los datos el protagonismo de Kahoot, una plataforma con características de juego de preguntas y respuestas, destaca en el área de Estudios Sociales, esta característica no solo evalúa el conocimiento de los estudiantes de manera interactiva, sino que también crea un ambiente participativo y motivador, la gamificación, a través de Kahoot, transforma la experiencia de aprendizaje al hacerla más atractiva y centrada en el estudiante.

#### **Reflexión:**

Por otro lado, la segunda etapa del modelo ERCA, se enriquece con herramientas como Kahoot y Educaplay, las cuales se utilizan en el área de Estudios Sociales, mostrando su variado uso en la creación de juegos de preguntas y respuestas, por otro lado, la herramienta padlet, tiene mayor uso en las áreas de Matemática y Ciencias Naturales, las cuales destacan dentro de la categoría de Creación y gestión de contenido educativo, haciendo mención que el diseño gráfico no aplica en el apartado de reflexión dentro del momento didáctico.

#### **Conceptualización:**

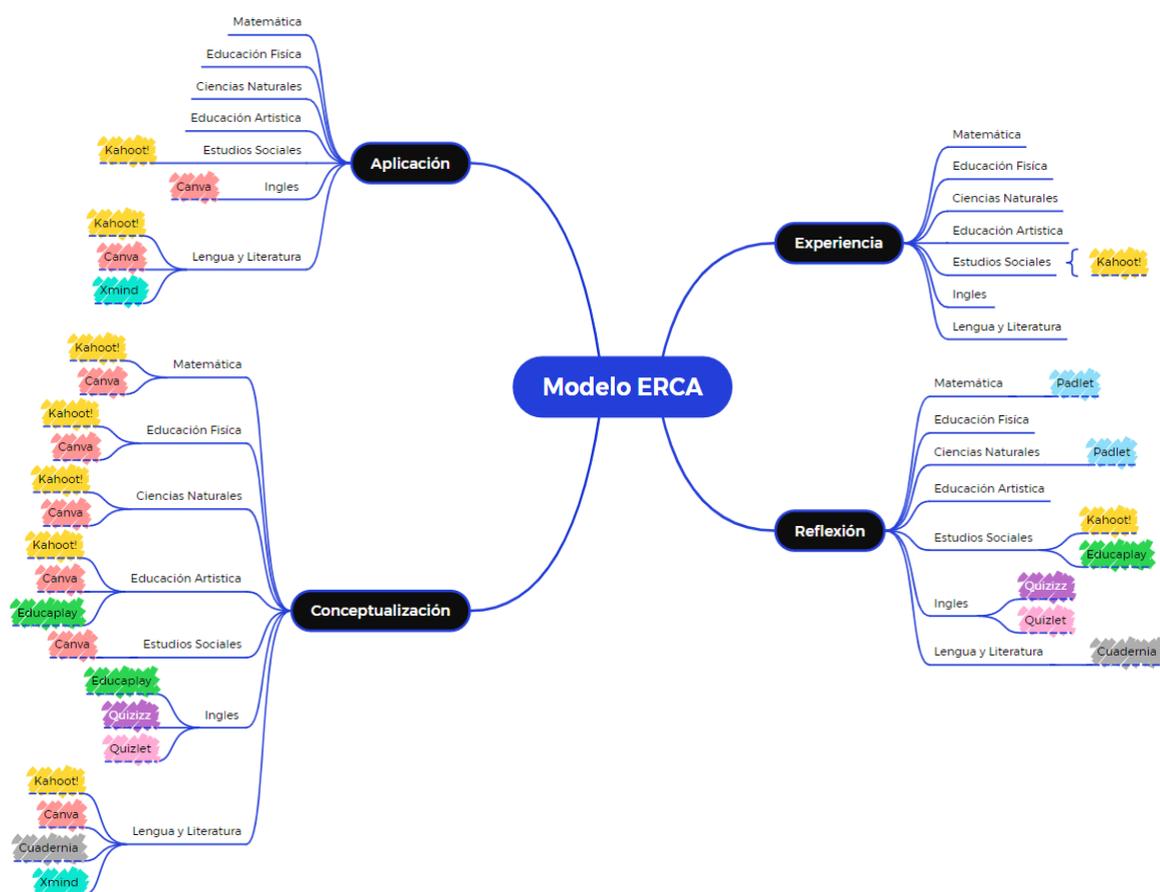
En la tercera etapa del momento didáctico, en comparación a las anteriores existe gran cantidad de herramientas que se alinean con las necesidades específicas de cada disciplina, Kahoot se extiende a Matemática, Educación Física, Ciencias Naturales, Educación Artística y Lengua y Literatura, evidenciando su aplicabilidad multidisciplinaria, en cambio Canva abarca desde Matemática hasta Lengua y Literatura, proporcionando un enfoque visual y creativo en la conceptualización del contenido, es interesante examinar que Educaplay, Quizizz y Quizlet, Cuadernia se adecuan en áreas como Inglés y Educación Artística, y hay que reconocer que estas contribuyen al proceso conceptual a través de la gamificación y la interactividad.

## Aplicación:

La fase final, del momento didáctico, destaca la implementación estratégica de Kahoot y Canva, e inglés en las asignaturas de Estudios Sociales y Lengua y Literatura, en definitiva, refuerza la participación activa y la evaluación formativa, por consiguiente, se convierten en herramientas clave para aplicar creativamente el conocimiento adquirido.

**Figura 9**

*Momento Didáctico más usado.*



**Tabla 9**

*Datos de clasificación ERCA del Momento Didáctico más usado con respecto a la Asignatura.*

Herramientas Tecnológicas	Experiencia	Reflexión	Conceptualización	Aplicación
Kahoot!	Estudios	Estudios	Matemática	Educación
	Sociales	Sociales	Educación Física	Artística
			Ciencias Naturales	Lengua y
			Educación Artística	Literatura
			Lengua y Literatura	

*Continuación*

Canva	<i>Matemática</i>	<i>Educación</i>	<i>Inglés</i>
	<i>Educación Física</i>	<i>Artística</i>	<i>Lengua y</i>
	<i>Ciencias Naturales</i>	<i>Estudios Sociales</i>	<i>Literatura</i>
		<i>Lengua y</i>	
		<i>Literatura</i>	
Educaplay	<i>Estudios Sociales</i>	<i>Educación Artística</i>	
		<i>Inglés</i>	
Padlet	<i>Matemática</i>		
	<i>Ciencias</i>		
	<i>Naturales</i>		
Quizizz	<i>Inglés</i>	<i>Inglés</i>	
Quizlet	<i>Inglés</i>	<i>Inglés</i>	
ClassDojo			
Socrative			
Cuadernia	<i>Lengua y</i>	<i>Lengua y Literatura</i>	
	<i>Literatura</i>		
Hot potatoes			
Picktochart			
Xmind		<i>Lengua y Literatura</i>	<i>Lengua y</i>
			<i>Literatura</i>

**Herramientas Tecnológicas que más se utilizaron dentro de cada Clasificación.**

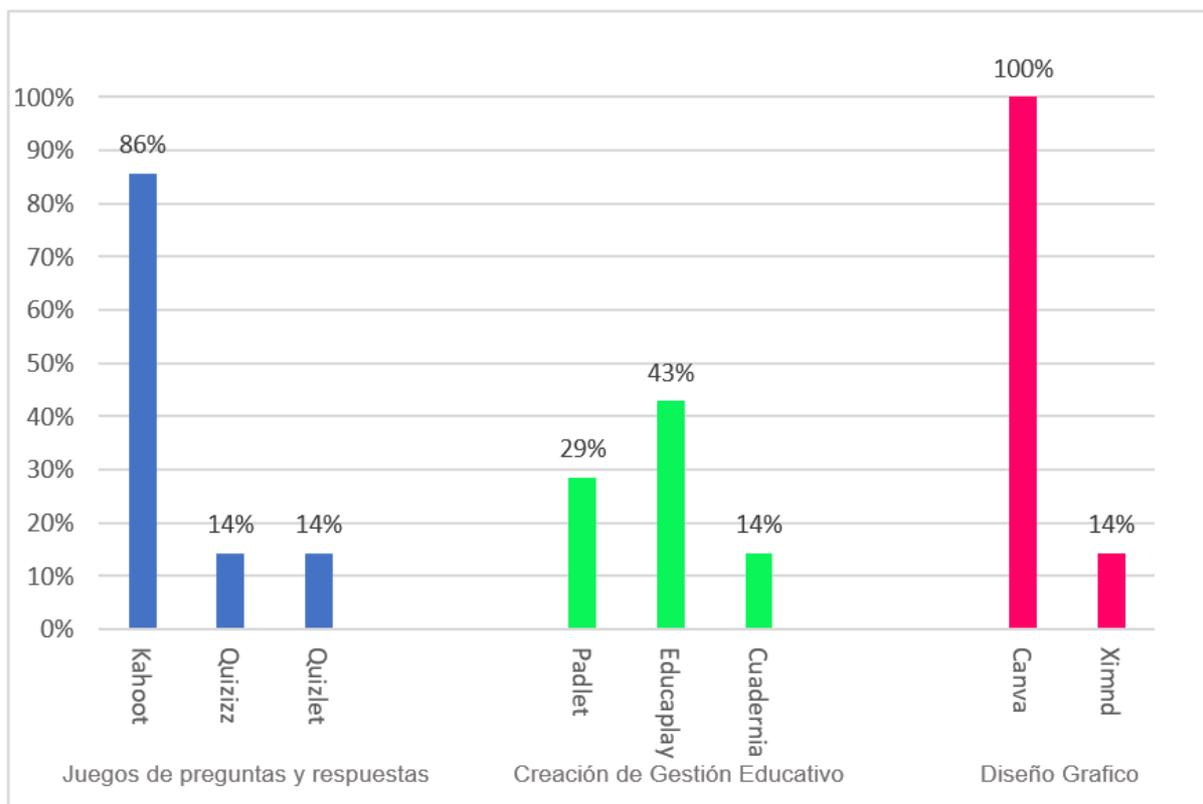
En el contexto educativo actual, el uso de herramientas tecnológicas según lo que menciona Molinero & Chávez, (2019), se ha convertido en un componente fundamental para potenciar el aprendizaje y la participación de los estudiantes, dentro de este panorama, los Juegos de Preguntas y Respuestas han emergido como una estrategia dinámica y efectiva para involucrar a los alumnos en su proceso de formación, se exploran diversas herramientas enfocadas en Juegos de Preguntas y Respuestas, así como en la Creación y Gestión de Contenido Educativo y el Diseño Gráfico, con el objetivo de identificar sus aplicaciones específicas y su impacto en distintas áreas del conocimiento, en este contexto, se destacan hallazgos significativos que revelan la versatilidad de ciertas herramientas en abordar

disciplinas específicas, así como la diversidad de enfoques en la creación y gestión de contenido educativo.

Este análisis proporcionará una visión integral de las preferencias de los docentes de cómo estas herramientas tecnológicas pueden optimizar la experiencia de aprendizaje, tal como se detalla en la Figura 3 los resultados de las herramientas más utilizadas, adaptándose de manera efectiva a las diferentes áreas de estudio y enriqueciendo el proceso educativo de manera significativa.

**Figura 10**

*Resultados Obtenidos de Herramientas más utilizadas*



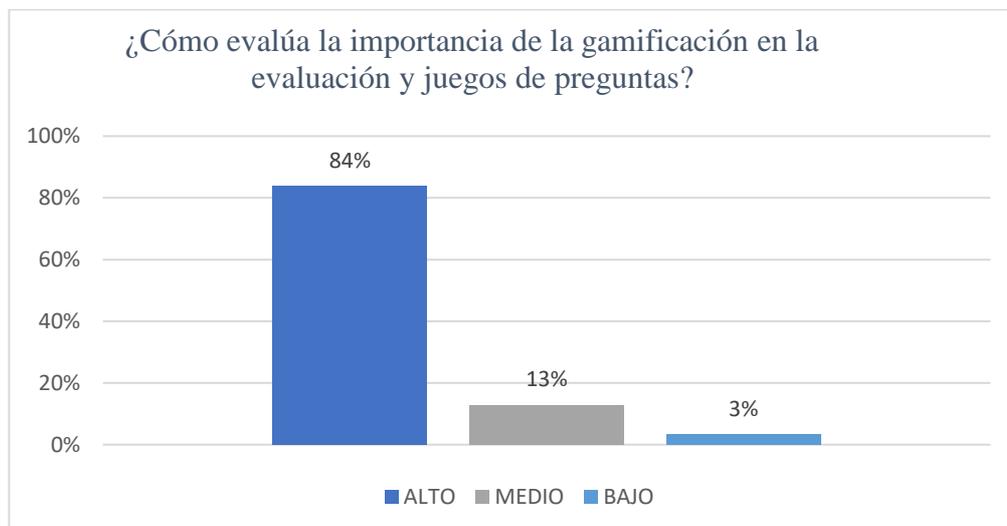
En el marco de la investigación realizada, se llevaron a cabo evaluaciones de las herramientas tecnológicas utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Subnivel Superior de Educación General Básica del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora durante el año lectivo 2023-2024, el objetivo principal fue analizar tres características de estas herramientas: Juegos de Preguntas y Respuestas, creación y gestión de Contenido Educativo, y diseño gráfico; los resultados obtenidos, presentados en la figura a continuación, ofrecen una visión detallada del rendimiento de cada herramienta en relación con dichas características.

En el ámbito de los Juegos de Preguntas y Respuestas, Kahoot se destaca con un sólido 86% de aprobación entre los docentes encuestados, esta cifra indica una clara preferencia por esta herramienta, sugiriendo su idoneidad para la implementación de dinámicas de juego y la participación estudiantil; en cuanto a la Creación y Gestión de Contenido Educativo, Educaplay se posiciona con un 43% de respaldo, indicando que los docentes favorecen esta herramienta en comparación con otras opciones disponibles. Por último, Canva emerge como líder indiscutible en el diseño gráfico, alcanzando un 100% de uso entre los educadores del Subnivel Superior de Educación General Básica, este dato subraya la amplia adopción de Canva como herramienta de diseño gráfico en este contexto educativo específico.

Es relevante destacar que, aunque otras herramientas como Padlet y Ximnd presentaron resultados diversos en las tres características evaluadas, la intención de este análisis es proporcionar una base sólida para la toma de decisiones informadas sobre la incorporación y optimización de herramientas tecnológicas en entornos educativos similares.

### Figura 11

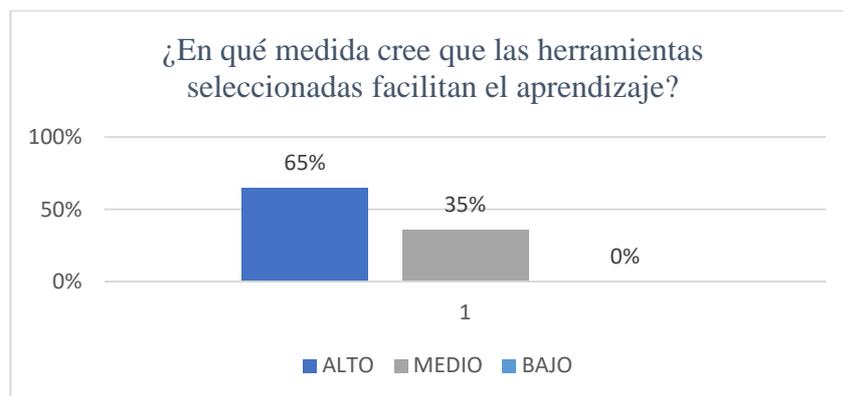
*Respuestas contestadas por instrumento Docentes Pregunta 1*



Teniendo como referencia sólida lo que se menciona dentro de las respuestas contestadas en el instrumento aplicado a los docentes, se menciona que el 84% de ellos están a favor de la importancia de usar en la evaluación mediante el uso de Gamificación y Juegos de preguntas, así mismo el nivel medio que equivale al 13% no está decidido, entre si se debe usar o no, y por último el 3% dice que no es necesario usar la gamificación dentro de las evaluaciones estudiantiles.

**Figura 12**

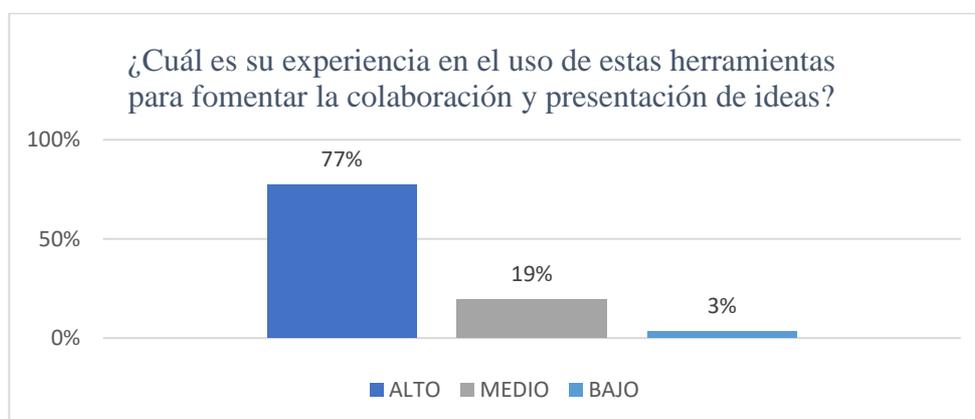
*Respuestas contestadas por instrumento Docentes Pregunta 2*



En el transcurso de la revisión de las herramientas Tecnológicas de gamificación surge una interrogante la cual fue planteada dentro del instrumento docente en la cual ellos detallan que el 65% de los encuestados mencionan que estas mismas si facilitan el aprendizaje de sus estudiantes además que son necesarias las herramientas Tecnológicas, por otro lado, el 35% menciona que, si se puede ocupar, pero no son necesariamente fundamentales para continuar con el proceso educativo.

**Figura 13**

*Respuestas contestadas por instrumento Docentes Pregunta 3*



Abordando el estudio realizado constatamos que los docentes, según su experiencia con las herramientas tecnológicas de gamificación, desde ese punto de vista tenemos que el 77% menciona que las mismas permiten generar interacción e intercambio de ideas entre estudiantes, motivándolos al trabajo conjunto, mientras que el 19% están indecisos sobre el fomento de las herramientas dentro de la presentación de ideas y colaboración, por otro lado el 3% de los encuestados afirman que no hay colaboración y presentación de ideas con las herramientas Tecnológicas.

## 7. Discusión

En el marco de la presente investigación, se evidencia que la metodología utilizada resultó apropiada para abordar y dar respuesta a los objetivos planteados. Es así que, se inició detallando de lo específico a lo general.

En relación al primer objetivo específico, los resultados revelan que si se pudo identificar las herramientas de gamificación clasificándolas según sus características dividiéndolas en 3 segmentos

Juegos de Preguntas y respuestas el cual nos basamos en las características propuestas según la Norma INTEF, (2020), de los cuales tomamos en consideración el criterio 2 Capacidad de Generar Aprendizaje, 3 Adaptabilidad y por el criterio 5 Motivación, según elementos tienen un mayor apreciación al campo investigativo de las características y estructura de una estrategia de gamificación.

Mientras tanto la Creación y Gestión de Contenido Educativo, tomamos como referencia lo que menciona Rodríguez et al., (2005), el carácter de objeto de los recursos digitales no se refiere a que sean objetos reales o digitales, que también son reales, indivisibles y autónomos, dotados de su propia especificidad, sino a la pertinencia educativa o informativa con la que son elegidos, se debe agregar que también que la parte de Diseño Gráfico está orientado con respecto a lo que menciona KNOWLEDGE, (2020), nivel medio y alto son de suma utilidad en el diseño gráfico para la generación de iconos, marcas, viñetas, identificadores y otras aplicaciones de comunicación.

Respecto al segundo Objetivo de investigación, en que refiere áreas del conocimiento básico que dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje más utilizan con respecto a las herramientas tecnológicas de gamificación, la integración de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, respaldada por Ministerio de Educación, (2016), del cual usamos el modelo ERCA (Experiencia, Reflexión, Conceptualización, Aplicación), que durante la investigación ha contribuido el proceso de enseñanza-aprendizaje, Kahoot destaca en la fase inicial, aportando dinamismo y participación en Estudios Sociales mediante su enfoque lúdico de preguntas y respuestas.

La etapa de Reflexión se enriquece con la versatilidad de Kahoot, Educaplay y Padlet, cada una desplegando sus atributos en la creación de contenidos educativos, Canva y otras herramientas como Educaplay, Quizizz y Quizlet encuentran aplicaciones específicas en la Conceptualización, proporcionando un abanico multidisciplinario de enfoques visuales y creativos, la Aplicación estratégica de Kahoot y Canva en asignaturas como Estudios Sociales

y Lengua y Literatura resalta su papel fundamental en la promoción de la participación activa y la evaluación formativa.

Este enfoque integrado subraya la importancia de seleccionar cuidadosamente las herramientas tecnológicas para optimizar el proceso educativo y fomentar un aprendizaje más atractivo y centrado en el estudiante.

La investigación realizada en el Subnivel Superior de Educación General Básica del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora durante el año lectivo 2023-2024 proporciona una visión esclarecedora sobre el rendimiento de herramientas tecnológicas en tres aspectos clave, Kahoot destaca con un 86% de aprobación en Juegos de Preguntas y Respuestas, evidenciando su idoneidad para dinámicas de juego y participación estudiantil. Educaplay se posiciona con un respaldo del 43% en Creación y Gestión de Contenido Educativo, mientras que Canva emerge como líder indiscutible en diseño gráfico con un 100% de adopción. Aunque otras herramientas presentaron resultados diversos, estos hallazgos ofrecen una base sólida para decisiones informadas sobre la integración de herramientas tecnológicas en entornos educativos similares.

## 8. Conclusiones

- Identificación y clasificación de herramientas de gamificación, dentro de tres categorías específicas: Juegos de Preguntas y Respuestas, Creación y Gestión de Contenido Educativo, y Diseño Gráfico, ha proporcionado una visión esclarecedora y detallada, mostrando la diversidad de enfoques pedagógicos posibles, respaldando así la importancia de una selección estratégica para optimizar la enseñanza y mejorar la experiencia educativa de los estudiantes.
- Se logró diagnosticar según los resultados que áreas del conocimiento básico que dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje más utilizan con respecto a las herramientas tecnológicas de gamificación, del cual usamos el modelo ERCA, de la cual destacamos que más se utiliza dentro de la categoría de Diseño gráfico.
- Se logró hacer una clasificación y determinación de cada herramienta tecnológica con respecto a sus características y usos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en el Subnivel Superior de Educación General Básica del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora durante el año lectivo 2023-2024.

## **9. Recomendaciones**

Se recomienda a las autoridades de la institución educativa participante, gestionar cursos de capacitación continua con instituciones de educación superior, especialmente con la carrera de Pedagogía de la Informática de la Universidad Nacional de Loja, sobre herramientas tecnológicas que permitan generar gamificación en proceso de enseñanza aprendizaje, para que los docentes fortalezcan sus conocimientos y apliquen en su labor pedagógica con los estudiantes.

Asimismo, cumplir con el objetivo de generar evidencia para la toma de decisiones que permitan mejorar la educación formal y no formal y que a través de la investigación educativa se pueda identificar, diagnosticar y analizar las problemáticas y la resolución de estas mediante normativas, lineamientos, programas, proyectos o política pública, de la Agenda de Investigación Educativa 2022 – 2026 del MINEDUC.

## 10. Bibliografía

- Biel, L., & García, A. (2015). *GAMIFICAR: EL USO DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL* [Universidad Isabel I de Castilla, Burgos].  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8518500&orden=0&info=link>
- Ccoa Mamani, F. D. M., & Alvites Huamaní, C. G. (2021). Herramientas Digitales para Entornos Educativos Virtuales. *LEX - REVISTA DE LA FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS*, 19(27), 315. <https://doi.org/10.21503/lex.v19i27.2265>
- Cipagauta, M., Castro, A., & Beltrán, L. (2021). Análisis de las metodologías pedagógicas empleadas en el área de tecnología e informática para el fortalecimiento de las competencias digitales. *Revista ProPulsión*, 3(2), 9-24.  
<https://doi.org/10.53645/revpropulsion.v3i1.60>
- Cruz, Y. P. (2022). La selección de niñas para el levantamiento de pesas. Reto del proceso de enseñanzaaprendizaje de educación física. *Revista Boletín Redipe*, 11(11), Article 11.  
<https://doi.org/10.36260/rbr.v11i11.1914>
- Fiestas, G., & Founes, N. (2023). Fortalecimiento de la gamificación: Estrategia para mejorar el rendimiento académico en escolares de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 5539-5561.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4845](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4845)
- García Álvarez, P. A., González Rivas, R. A., Marín Uribe, R., & Soto Valenzuela, Ma. C. (2022). Aplicación de estrategias de gamificación en la formación académica de educadores físicos: Revisión sistemática (Application of gamification strategies in the academic training of physical educators: systematic review). *Retos*, 46, 1143-1149.  
<https://doi.org/10.47197/retos.v46.94753>
- Google. (s. f.). *Colegio Beatriz Cueva de Ayora* [Map]. Recuperado 7 de junio de 2023, de <https://goo.gl/maps/44iT5iWMSzLNivk8>

- Heredia-Sánchez, B. D. C., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. F., & Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 49-58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>
- Hernández, J., Jiménez, Y., & Rodríguez, E. (2020). Más allá de los procesos de enseñanza-aprendizaje tradicionales: Construcción de un recurso didáctico digital. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(20). <https://doi.org/10.23913/ride.v10i20.622>
- INTEF. (2020). *Evaluar Recursos Educativos*. INTEF. <https://intef.es/formacion/educacion-digital-de-calidad/une-71362/>
- KNOWLEDGE, G. (2020). *Proceedings Gka Visual 2020*. <https://www.researchgate.net/publication/344524685>
- Maldonado-Fuentes, A. C., & Rodríguez-Alveal, F. E. (2016). Innovación en los procesos de enseñanza-aprendizaje: Un estudio de casos con la enseñanza justo a tiempo y la instrucción entre pares. *Revista Electrónica Educare*, 20(2), 1. <https://doi.org/10.15359/ree.20-2.14>
- Martínez, A. A. M. (2020). HERRAMIENTAS DIGITALES DE APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE: REPOSITORIO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE. 2020, 2, 11.
- Mesén Mora, L. D. (2019). Teorías de aprendizaje y su relación en la educación ambiental costarricense. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 187. <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.8>
- Ministerio de Educación. (s. f.). Recuperado 3 de septiembre de 2024, de <https://educacion.gob.ec/agenda-educativa-digital/>

- Ministerio de Educación. (2016). *Instructivo Metodológico para el Docente de la I Etapa del Componente Post-alfabetización*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/06/MODULO3.pdf>
- Molinero Bárcenas, M. D. C., & Chávez Morales, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19). <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Montoya Rubio, J. C. (2021). El concepto de “ludicidad” en el método Kodály: Origen, significado y proyección. *ARTSEDUCA*, 31, 105-116. <https://doi.org/10.6035/artseduca.5863>
- Ordóñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje— Enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores* [Tesis de Posgrado, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>
- Quintana Cruz, H. A., Rincón-Flores, E., Santos, B., & Masuura, A. (2022). *Gamit! : Plataforma para la gamificación basada en un sistema de recompensas para estudiantes universitarios*. 55-58. <https://doi.org/10.26439/ciis2022.6068>
- Reyes García, C. I., Díaz Megolla, A., Pérez Solis, R., Marchena Gómez, R., & Sosa Moreno, F. (2020). La evaluación del aprendizaje: Percepciones y prácticas del profesorado universitario. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 24(1), 136-162. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8449>
- Rodríguez Illera, J. L., Escofet, A., & Azzato, M. (2005). Un sistema abierto para la creación de contenidos educativos digitales. *Revista de educación a Distancia*, IV, 111.

Vergara-Ruiz, E. N., & Loor-Navia, E. A. (2022). Herramientas tecnológicas y el aprendizaje significativo de los estudiantes de Unidad Educativa Libertad, Ecuador. *EPISTEME KOINONIA*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i1.1824>

Zhang, Y., & Song, Y. (2022). The Effects of Sensory Cues on Immersive Experiences for Fostering Technology-Assisted Sustainable Behavior: A Systematic Review. *Behavioral Sciences*, 12(10), 361. <https://doi.org/10.3390/bs12100361>

## 11. Anexos

### Anexo 1. Solicitud de pertinencia.



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE LOJA

**JHSL**

DOCENTE-CIE/PDI  
ORCID ID: 0000-0002-0823-0551

Oficio Nro. 003-10-2023-JHSL  
Loja, 30 de octubre de 2023

Ing.

Milton Leonardo Labanda Jaramillo

**DIRECTOR DE LAS CARRERAS DE INFORMÁTICA EDUCATIVA Y DE PEDAGOGÍA DE  
LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA**

En su despacho.

De mi consideración:

Reciba usted un cordial saludo de quien suscribe la presente, *Lic. Johnny Héctor Sánchez Landin MBA*; en:

- 1) **Memorando No.: UNL-FEAC-CPCEI-2023-401-M** del 17 de octubre de 2023 en el cual se señala:

*con la finalidad de poner en su conocimiento el proyecto de Investigación de Trabajo de Integración Curricular denominado: **Análisis de las herramientas tecnológicas de Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Subnivel Superior de Educación General Básica del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora, año lectivo 2023-2024.**, del aspirante Señor **José Alejandro Valdez Vínces**, alumno del octavo ciclo de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales, Titulación Licenciado en Pedagogía de la Informática. Por lo anteriormente expuesto, con base a la distribución de líneas de investigación de la carrera y de carga horaria semanal de actividades AD9, asignada a usted en el periodo académico Octubre 2023 - Marzo 2024; me permito solicitarle de la manera más comedida se digne emitir el informe de Estructura y Coherencia del mencionado proyecto, tal pedido lo formulo en virtud del Art. 225 del Reglamento del Régimen Académico de nuestra Universidad. (las negritas me corresponden)*

me permito manifestar que el referido **proyecto cumple con estructura y coherencia** como lo estipula el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, que dice:

*Art. 216.- **El trabajo de integración curricular.**- Es el trabajo de investigación **exploratoria y/o descriptiva** que realiza el estudiante, **con la finalidad de validar los conocimientos y capacidades del perfil de egreso de la carrera**; aportar a la definición, explicación o resolución de los problemas prioritarios para el desarrollo social, científico y tecnológico; e incorporar en su futuro ejercicio profesional los aportes científicos, tecnológicos y los saberes ancestrales. (las negritas me corresponden)*

---

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconí Espinosa" Casilla letra "S"  
Teléfono: 0992493780  
**jhslandin@unl.edu.ec**  
Loja-Ecuador

Anexo 1 Solicitud de Pertinencia.



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE LOJA**

**JHSL**

DOCENTE-CIE/PDI  
ORCID ID: 0000-0002-0823-0551

**Oficio Nro. 003-10-2023-JHSL**

Loja, 30 de octubre de 2023

En respeto, a las Normas de Control Interno de Contraloría General del Estado, signada "407-08 Actuación y honestidad de las servidoras y servidores"; me suscribo de usted.

Atentamente,



JOHNNY HÉCTOR  
SÁNCHEZ LANDÍN

Lic. Johnny Héctor Sánchez Landin, MBA.

DOCENTE-PDI-FEAC-UNL

CI: 110244445-0

[jhslandin@unl.edu.ec](mailto:jhslandin@unl.edu.ec)

Anexo 2. Asignación de director de Trabajo de Integración.



Memorando Nro.: UNL-FEAC-CPCEI-2023-427-M

Loja, 09 de noviembre de 2023

**PARA:** Señor Licenciado  
Johnny Hector Sánchez Landin, MBA.  
**DOCENTE DE LA CARRERA PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA**

**ASUNTO:** Designación Director Trabajo de Integración Curricular

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle un cordial saludo y augurio de éxitos en todas las actividades académicas que viene desarrollando.

En calidad de Director de la Carrera y de conformidad a lo que establece el **Art. 228** del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, se lo designa a usted como Director del Trabajo de Integración Curricular denominado: *Análisis de las herramientas tecnológicas de Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Subnivel Superior de Educación General Básica del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora, año lectivo 2023-2024.*, perteneciente al aspirante a Licenciado en Pedagogía de la Informática: **JOSÉ ALEJANDRO VALDEZ VINCES**

Particular que pongo en su conocimiento para los fines consiguientes.

Atentamente,



Milton Leonardo Labanda Jaramillo, Ms.

**DIRECTOR DE LAS CARRERAS INFORMÁTICA EDUCATIVA Y PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA**

C.c. Estudiante *José Alejandro Valdez Vinces*  
Archivo EXPEDIENTES  
Archivo CIE  
MLL/mamut

**ADJUNTO EL TRABAJO**

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Casilla letra "S"  
Teléfono: 2547 – 252 Ext. 101: 2547-200  
[direccion.cie@unl.edu.ec](mailto:direccion.cie@unl.edu.ec) / [secretaria.cie@unl.edu.ec](mailto:secretaria.cie@unl.edu.ec) 2545640

Anexo 2 Asignación de Director del Trabajo de Integración Curricular.

### Anexo 3. Autorización del Colegio.



UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

Carrera de  
Informática  
Educativa

Carrera de  
Pedagogía de las Ciencias  
Experimentales

Of. No. UNL-FEAC-CPCEI-2023-198-OF

Loja, 20 de noviembre de 2023

**PARA:** Señora Magister.  
Leonor del Carmen Franco León  
**RECTORA DEL COLEGIO DE BACHILLERATO  
"BEATRÍZ CUEVA DE AYORA"**

**ASUNTO:** Autorización para elaborar Proyecto de Investigación

De mi consideración:

Por medio de la presente me dirijo a Usted para expresarle un cordial saludo y a la vez exponerle y solicitarle lo siguiente:

Uno de los objetivos de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática señalados en su Plan de Estudios es: Vincular al Estudiante con los futuros escenarios de desempeño laboral en el medio educativo, así como promover y potenciar la integración de recursos digitales en una red de contextos de aula o a lo interno de las instituciones educativas.

Por ello, cúmpleme solicitarle, comedidamente, se sirva autorizar al señor **José Alejandro Valdez Vinces**, estudiante del octavo ciclo de la carrera pueda obtener en la Institución de su acertada dirección la información necesaria para elaborar el Proyecto de Investigación: **Análisis de las herramientas tecnológicas de Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Subnivel Superior de Educación General Básica del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora, año lectivo 2023-2024.**

Le agradezco de antemano su favorable atención a la presente y hago propicia la ocasión para reiterarle los sentimientos de consideración distinguidos.

Atentamente,

*Autorizado  
2023-11-21  
Recibo la información  
de los datos financieros  
de 18400 - 19400  
MLJ*



Milton Leonardo Labanda Jaramillo, Ms.

**DIRECTOR DE LAS CARRERAS INFORMÁTICA EDUCATIVA Y  
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA**

C.c. Archivo  
MLJ/mamut

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconí Espinosa" Casilla letra "5"  
Teléfono: 2547 - 252 Ext. 101: 2547-200  
direccion.cie@unl.edu.ec / secretaria.cie@unl.edu.ec 2545640

## Anexo 4. Instrumento de encuesta al docente.

 Universidad Nacional de Loja

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Carrera de Informática Educativa

### Instrumento de Análisis de las herramientas tecnológicas de Gamificación

Estimado/a docente.

Reciba un cordial saludo por parte de la Universidad Nacional de Loja de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, Octavo Ciclo. Le solicito de la manera más comedida su ayuda para contestar el presente instrumento investigación, mismo que tiene como objetivo "Analizar las herramientas tecnológicas de Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Subnivel Superior de Educación General Básica del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora año lectivo 2023-2024", cabe mencionar que la información será anónima y utilizada con fines académicos. De antemano agradezco su colaboración.

**1. Instrucciones:**  
El presente cuestionario se encuentra dividido en tres categorías:  
*Información General y herramientas digitales: en el cual usted deberá marcar con una "X" según corresponda.*

**2. Datos Informativos:**  
Marque con una (X) según corresponda

1.1 Sexo	Femenino		Asignatura:	Grado:
	Masculino			
1.2. Edad (años)	20-30		31-40	41 años o mas
1.3. Nivel de estudios	Tercer nivel.		Cuarto nivel:	
			Ph.D	Magister
				Otro.
1.4. Años de experiencia como docente	0-10		11-20	21 años o más.

**3. Herramientas Digitales:**  
Señale las siguientes herramientas de gamificación que usted conozca.

<input type="checkbox"/> Kahoot	<input type="checkbox"/> ClassDojo	<input type="checkbox"/> Canva
<input type="checkbox"/> Quizizz	<input type="checkbox"/> Educaplay	<input type="checkbox"/> Piktochart
<input type="checkbox"/> Quizlet	<input type="checkbox"/> Padlet	<input type="checkbox"/> Xmind
<input type="checkbox"/> Socrative	<input type="checkbox"/> Cuaderno	
	<input type="checkbox"/> Hot Potatoes	

Juegos de Preguntas y Respuestas      Creación y Gestión de Contenido Educativo      Diseño Gráfico



Gracias Por su Colaboración.  
© 2023. Todos los derechos reservados. Universidad Nacional de Loja

 Universidad Nacional de Loja

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Carrera de Informática Educativa

**4. Modelo ERCA:**  
*En esta categoría usted deberá escribir su valoración en relación al uso en el aula de clase según la escala de Likert Alta (3), Media (2), Baja (1)*

Icono	Producto	Técnica Metodológica del Ciclo de enseñanza Aprendizaje ERCA			
		Experiencia	Reflexión	Conceptualización	Aplicación
	a. Kahoot! es una plataforma gratuita que permite la creación de Juegos de Preguntas y Respuestas.	1-3	1-3	1-3	1-3
	b. Quizlet tarjetas didácticas permite la creación de Juegos de Preguntas y Respuestas.				
	c. Quizizz es una plataforma de estudio digital que te permite crear Preguntas, Respuestas y Juegos de Palabras.				
	d. ClassDojo es una Plataforma de Gestión gratuita para profesores, alumnos y familias.				
	e. Educaplay es una plataforma para crear y compartir juegos educativos con imágenes, canciones, además de descargar actividades.				
	f. Socrative permite a tanto alumnos como para maestros, salas virtuales públicas o privadas, cuestionarios interactivos, seguimiento de la asistencia, control de acceso y creación de informes personalizables.				
	g. Padlet es un muro digital que permite almacenar y compartir contenido multimedia, también se utiliza como una pizarra colaborativa; permite Edición de texto, enlazar imágenes y videos.				
	h. Cuaderno permite crear de forma dinámica e-books o libros digitales en forma de cuadernos compuestos por contenidos multimedia y actividades educativas para aprender jugando.				
	i. Hot Potatoes permite crear (textos, preguntas, respuestas, selecciones múltiples, rellenar huecos) mediante HTML generado podrá ser publicado en Internet.				
	j. Canva es una herramienta de diseño gráfico basada en la web que proporciona acceso a cientos de diseños para crear presentaciones, imágenes para redes sociales, carteles, folletos.				
	k. Piktochart es una herramienta que permite crear infografías, banners e informes visuales.				
	l. Xmind para realizar mapas conceptuales, mapas mentales, diagramas de árbol, charts organizacionales, charts lógicos, e incluso hojas de cálculo.				
			Alta (3)	Media (2)	Baja (1)
	a. ¿Cómo evalúa la importancia de la gamificación en la evaluación y juegos de preguntas?				
	b. ¿En qué medida cree que las herramientas seleccionadas facilitan el aprendizaje?				
	c. ¿Cuál es su experiencia en el uso de estas herramientas para fomentar la colaboración y presentación de ideas?				

Gracias Por su Colaboración.  
© 2023. Todos los derechos reservados. Universidad Nacional de Loja

Anexo 4 Instrumento de encuesta al docente

Documento alojado en Google Drive en formato PDF:

[https://drive.google.com/file/d/10er2Zp985\\_fukbe7hVBvCqhpGrocVh2P/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/10er2Zp985_fukbe7hVBvCqhpGrocVh2P/view?usp=sharing)

Documento Alojado en Google Drive en formato Editable:

[https://docs.google.com/document/d/10Opjvyu\\_7cpLXhOsoj7df2lmX8DGo8j6/edit?usp=sharing&oid=109015064945107667392&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/10Opjvyu_7cpLXhOsoj7df2lmX8DGo8j6/edit?usp=sharing&oid=109015064945107667392&rtpof=true&sd=true)

## Anexo 5. Validación del Instrumento de Encuesta Docente.


Universidad Nacional de Loja
Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Validación del instrumento "Análisis de las herramientas tecnológicas de Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Subnivel Superior de Educación General Básica del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora año lectivo 2023-2024"

Nombre de la persona que valida:	Jairo Picota O.
Fecha:	11-12-2023

**1. Presentación** (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Claridad del planteamiento	X			
Adecuación a los destinatarios	X			
Longitud del texto		X		
Calidad de contenido (redacción)		X		
Modificaciones que haría a la presentación				

**2. Instrucciones para el proceso de respuesta** (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Claridad		X		
Adecuación		X		
Cantidad		X		
Calidad		X		
Modificaciones que haría a las instrucciones				

**3. Preguntas del cuestionario** (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Orden lógico de presentación		X		
Claridad en la redacción		X		
Adecuación de las opciones de respuesta		X		
Cantidad de preguntas		X		

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Casilla letra "S"  
Teléfono: 2547 - 252 Ext. 101: 2547-200


Universidad Nacional de Loja
Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Validación del instrumento "Análisis de las herramientas tecnológicas de Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Subnivel Superior de Educación General Básica del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora año lectivo 2023-2024"

Nombre de la persona que valida:	JOHANNY H. SANCHEZ L.
Fecha:	11-12-2023.

**1. Presentación** (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Claridad del planteamiento	X			
Adecuación a los destinatarios	X			
Longitud del texto	X			
Calidad de contenido (redacción)	X			
Modificaciones que haría a la presentación				

**2. Instrucciones para el proceso de respuesta** (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Claridad	X			
Adecuación	X			
Cantidad	X			
Calidad	X			
Modificaciones que haría a las instrucciones				

**3. Preguntas del cuestionario** (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Orden lógico de presentación	X			
Claridad en la redacción	X			
Adecuación de las opciones de respuesta	X			
Cantidad de preguntas	X			

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Casilla letra "S"  
Teléfono: 2547 - 252 Ext. 101: 2547-200

Documento alojado en Google Drive en formato PDF:

[https://drive.google.com/file/d/10er2Zp985\\_fukbe7hVBvCqhpGrocVh2P/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/10er2Zp985_fukbe7hVBvCqhpGrocVh2P/view?usp=sharing)



Documento alojado en Google Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1idCtuSNrGsCgRMLLspNT1C98EmgbPM-L?usp=sharing>

## Anexo 7: Certificado de traducción del Trabajo de Integración Curricular.

Lic. Andrea Sthefanía Carrión Mgs

0984079037

[andrea.s.carrion@unl.edu.ec](mailto:andrea.s.carrion@unl.edu.ec)

Loja-Ecuador

Loja, 11 de abril del 2024

La suscrita, Andrea Sthefanía Carrión Fernández, Mgs, **DOCENTE EDUCACIÓN SUPERIOR** (registro de la SENESCYT número: 1008-12-1124463), **ÁREA DE INGLÉS-UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**, a petición de la parte interesada y en forma legal.

### CERTIFICA:

Que la traducción del resumen del documento adjunto, solicitado por el señor: **José Alejandro Valdez Vinces** con cédula de ciudadanía **No. 1105976920** cuyo tema de investigación se titula: **"Análisis de las herramientas tecnológicas de Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Subnivel Superior de Educación General Básica del Colegio de Bachillerato Beatriz Cueva de Ayora año lectivo 2023-2024."** ha sido realizado y aprobado por mi persona, Andrea Sthefanía Carrión Fernández, Mgs. en Pedagogía.

El apartado del Abstract es una traducción textual del Resumen aprobado en español.

Particular que comunico en honor a la verdad para los fines académicos pertinentes, facultando al portador del presente documento, hacer el uso legal pertinente.

ANDREA  
STHEFANIA  
CARRION  
FERNANDEZ

Firmado digitalmente  
por ANDREA STHEFANIA  
CARRION FERNANDEZ  
Fecha: 2024.04.11  
07:28:39 -06'00'

Andrea Sthefanía Carrión Fernández. Mgs.

English Professor