



Maestría en
EDUCACIÓN

CON MENCIÓN EN **GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

Trabajo de titulación previa a la obtención de título de Magister en Educación mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC.

AUTORES:

Willian Humberto Aldaz Lopez

Edison Roberto Ñacato Caizatoa

Nelly de los Angeles Chicaiza Ganchala

Darwin Patricio Salas Calva

Monica Elizabeth Guallasamin Nacimba

Clemencia Targelia Vargas Perez

TUTORES:

Ernesto Colomo

Jesús Sánchez

Luis Guerrero

Noelia Salvador

Teresa Campaña

Gamificación en el aula: Propuesta de intervención en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle en estudiantes de cuarto EGB en el área Lengua y Literatura, para mejorar la motivación y el rendimiento académico.

Quito, octubre 2022

Gamificación en el aula: Propuesta de intervención en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle en estudiantes de cuarto EGB en el área Lengua y Literatura, para mejorar la motivación y el rendimiento académico.

Por

Willian Humberto Aldaz Lopez	Edison Roberto Iñacato Caizatoa
Nelly de los Angeles Chicaiza Ganchala	Darwin Patricio Salas Calva
Monica Elizabeth Guallasamin Nacimba	Clemencia Targelia Vargas Perez

Aprobado:

Ernesto, Colomo Tutor	Noelia Salvador, Tutor
Jesús, Sánchez, Tutor	Teresa Campaña, Tutor
Luis, Guerrero, Tutor	

Teresa Campaña presidente del Tribunal, presidente del Tribunal
Jesús Sánchez, Miembro del Tribunal
Mariana Rivera, Miembro del Tribunal

Aceptado y Firmado: Teresa Campaña, 08, octubre, 2022

Aceptado y Firmado: Jesús Sánchez, 08, octubre, 2022

Aceptado y Firmado: Mariana Rivera, 08, octubre, 2022

Teresa Campaña
Presidente(a) del Tribunal
Universidad Internacional del Ecuador

Autoría del Trabajo de Titulación

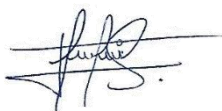
Yo, **Willian Humberto Aldaz Lopez**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Gamificación en el aula: Propuesta de intervención en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle en estudiantes de cuarto EGB en el área Lengua y Literatura, para mejorar la motivación y el rendimiento académico***, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Willian Humberto Aldaz Lopez

Correo electrónico: willian_aldaz@hotmail.com

Yo, **Nelly de los Angeles Chicaiza Ganchala**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Gamificación en el aula: Propuesta de intervención en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle en estudiantes de cuarto EGB en el área Lengua y Literatura, para mejorar la motivación y el rendimiento académico***, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Nelly de los Angeles Chicaiza Ganchala

Correo electrónico: nelly22_11@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Monica Elizabeth Guallasamin Nacimba**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Gamificación en el aula: Propuesta de intervención en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle en estudiantes de cuarto EGB en el área Lengua y Literatura, para mejorar la motivación y el rendimiento académico***, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Monica Elizabeth Guallasamin Nacimba

Correo electrónico: monyguallasamin4@hotmail.com

Yo, **Edison Roberto Iñacato Caizatoa**, declaro juramento que el trabajo de titulación titulado ***Gamificación en el aula: Propuesta de intervención en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle en estudiantes de cuarto EGB en el área Lengua y Literatura, para mejorar la motivación y el rendimiento académico***, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.




Edison Roberto Iñacato Caizatoa

Correo electrónico: edisober@hotmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

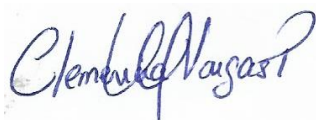
Yo, **Darwin Patricio Salas Calva**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Gamificación en el aula: Propuesta de intervención en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle en estudiantes de cuarto EGB en el área Lengua y Literatura, para mejorar la motivación y el rendimiento académico***, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Darwin Patricio Salas Calva

Correo electrónico: salascalva.patricio1@gmail.com

Yo, **Clemencia Targelia Vargas Perez**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Gamificación en el aula: Propuesta de intervención en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle en estudiantes de cuarto EGB en el área Lengua y Literatura, para mejorar la motivación y el rendimiento académico***, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Clemencia Targelia Vargas Pérez

Correo electrónico: cleito.vargas89@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Willian Humberto Aldaz Lopez**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Gamificación en el aula: Propuesta de intervención en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle en estudiantes de cuarto EGB en el área Lengua y Literatura, para mejorar la motivación y el rendimiento académico.***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, septiembre 2022

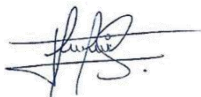


Willian Humberto Aldaz Lopez

Correo electrónico: willian_aldaz@hotmail.com

Yo, **Nelly de los Angeles Chicaiza Ganchala**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Gamificación en el aula: Propuesta de intervención en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle en estudiantes de cuarto EGB en el área Lengua y Literatura, para mejorar la motivación y el rendimiento académico.***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, septiembre 2022



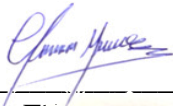
Nelly de los Angeles Chicaiza Ganchala

Correo electrónico: nelly22_11@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Monica Elizabeth Guallasamin Nacimba**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Gamificación en el aula: Propuesta de intervención en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle en estudiantes de cuarto EGB en el área Lengua y Literatura, para mejorar la motivación y el rendimiento académico.***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, septiembre 2022



Monica Elizabeth Guallasamin Nacimba

Correo electrónico: monyguallasamin4@hotmail.com

Yo, **Edison Roberto Ñacato Caizatoa**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Gamificación en el aula: Propuesta de intervención en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle en estudiantes de cuarto EGB en el área Lengua y Literatura, para mejorar la motivación y el rendimiento académico.***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, septiembre 2022



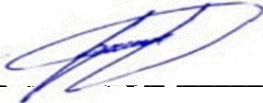
Edison Roberto Ñacato Caizatoa

Correo electrónico: edisober@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Darwin Patricio Salas Calva**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Gamificación en el aula: Propuesta de intervención en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle en estudiantes de cuarto EGB en el área Lengua y Literatura, para mejorar la motivación y el rendimiento académico.***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, septiembre 2022



Darwin Patricio Salas Calva

Correo electrónico: salascalva.patricio1@gmail.com

Yo, **Clemencia Targelia Vargas Pérez**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Gamificación en el aula: Propuesta de intervención en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle en estudiantes de cuarto EGB en el área Lengua y Literatura, para mejorar la motivación y el rendimiento académico.***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, septiembre 2022



Clemencia Targelia Vargas Pérez

Correo electrónico: cleito.vargas89@gmail.com

Dedicatorias y Agradecimientos

Este Proyecto de Tesis va dedicado a Dios que ha sido mi fortaleza y mi guía, para llevar a cabo este proceso.

A mi madre que me dio la vida además de ser mi pilar fundamental, siempre me da su apoyo incondicional en cada momento de mi vida. Gracias a sus consejos he podido encarar cada adversidad en mi vida sin desfallecer en el intento. Todo eso me ha formado como persona y gracias a ella soy la persona que soy, con mis valores, mis principios, mi perseverancia y mi empeño.

A mi familia por su apoyo emocional y moral, quiénes depositaron en mí toda su esperanza. Gracias por cada dosis de amor y paciencia.

A todos quienes fueron parte del proceso muchas gracias por confiar siempre en mí.

Willian Humberto Aldaz Lopez

El presente proyecto se lo dedico en primer lugar a Dios y María Auxiliadora, por ser la fuerza espiritual que me motivan a emprender nuevos retos y me regalan el don de la sabiduría. Se lo dedico también a quienes son mi motor y motivo de ser, a mi querido papi, Oswaldo Chicaiza, que desde el cielo me sigue impulsando para alcanzar nuevos objetivos, a mi mami Soledad Ganchala, quien es mi apoyo constante, la que me alienta a seguir adelante y me acompaña en cada locura y aventura; a mi familia: Karina, Lily, Paúl, Emy, July, Paz, que, con sus palabras y gestos me animan a seguir adelante a pesar de los momentos difíciles, a todos ellos, gracias por brindarme su apoyo y cariño y ser mi motivación, para seguir adelante pero sobre todo por hacer que este sueño se vaya plasmando cada día más.

Un agradecimiento especial a Mayrita Almache, quien me impulsó y motivó a emprender este reto de alcanzar la maestría, gracias por ver en mí un gran potencial y hacer que este sueño se haga realidad, dándome palabras de aliento para seguir adelante.

Nelly Chicaiza Ganchala

Este proyecto dedico en primer lugar a Dios, por darme la vida, salud y sabiduría a lo largo del estudio de la maestría, por ser mi guía y mi fuerza para seguir cumpliendo mis metas.

En segundo lugar, dedico con mucho amor y cariño a mi querida madre Rosa Nacimba quien me dio su apoyo incondicional y fue mi fortaleza, a mi estimado padre Fernando Guallasamín por ser un ejemplo a seguir.

A mis hermanos Aída y Nelson Guallasamín Nacimba que estuvieron a mi lado dándome la confianza y optimismo, para superar todas las situaciones adversas que se me presentaron a lo largo de este caminar.

A mis queridos sobrinos Emilio, Joaquín, Matías y Nicolás por ser una fuente de luz e inspiración.

Gracias a toda mi familia quienes han creído en mí siempre, dándome ejemplo de superación humildad y sacrificio, gracias por ser lo más valioso que Dios me ha dado.

Monica Guallasamin Nacimba

Un logro profesional no puede ser posible sin el apoyo de los seres queridos, por esta razón quiero dedicar este proyecto a mi esposa Daniela que me ha apoyado siempre para lograr y cumplir mis propósitos siendo mi fortaleza en todo momento, a mis padres que con su ejemplo y sus ganas de superación inculcaron en mi la responsabilidad, a mis hermanos que siempre están preocupados y pendientes de mi vida y finalmente a mi hermana Neysa que me inspira cada día para salir adelante.

Edison Roberto Iñacato

La presente tesis está dedicada principalmente a Dios, por haberme dado la vida, la salud, la fuerza y los conocimientos necesarios para continuar mis estudios profesionales, ya que, gracias a él, he alcanzado concluir un logro más en mi vida. A mi querida madre Bertha Mariela, a mi padre Teodoro, aunque ya no este físicamente desde el cielo siempre me cuida y me guía para que todo salga bien, a mi esposa Araceli, a mi hija Zuleyka, a mis hermanos y sobrinos que siempre estuvieron dándome ánimos de aliento en las buenas y en las malas, brindándome su apoyo y sus consejos para hacer de mí una mejor persona, dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio, enseñándome a valorar todo lo que tengo, a mis amigos y compañeros de tesis, y a nuestros docentes y tutores de la maestría por su retroalimentación y sugerencias que de una u otra manera contribuyeron para terminar con éxito esta meta propuesta. A todos ellos un Dios les pague de todo corazón, muchas gracias.

Darwin Patricio Salas Calva

Agradezco a Dios por iluminar mi vida y guiarme con su sabiduría en este arduo trabajo, por brindarme una familia maravillosa, quienes me han dado su apoyo incondicional, a mi esposo y mi hijo ya que ellos son el motor que impulsa mi vida.

Gracias a mis ilustres maestros que me brindaron su conocimiento, de manera profesional e invaluable, por su dedicación y tolerancia, a mis compañeros de proyecto por dedicar su tiempo a las arduas horas de trabajo para culminar con éxito este peldaño más de nuestra vida profesional. Gracias por estar siempre allí.

Hoy que concluyo otra etapa formativa de mi vida quiero dedicar este logro a mi madre la señora Rosa Pérez Mejía, aunque ya no este conmigo me enseñaste que los sueños si se cumplen con mucho esfuerzo y dedicación y que el límite lo ponemos nosotros. Las palabras no me alcanzan para agradecerte todo lo has hecho por mí gracias infinitas.

Clemencia Vargas Perez

Resumen Ejecutivo

La importancia de nuestro proyecto radica en saber llegar a nuestros estudiantes de tal manera que la motivación conseguirá buenos resultados en cuánto al interés que muestre cada estudiante para continuar en su etapa formativa, alcanzar metas de mayor complejidad y así exista un nexo docente- estudiante manteniendo un rol proactivo.

Es relevante mencionar que el éxito de nuestro proyecto es reconocer el logro del mismo para alcanzar una buena actuación por parte del estudiante empleando las herramientas tecnológicas necesarias a fin de mejorar la enseñanza- aprendizaje.

La naturaleza de esta investigación es de innovación, ya que se proyecta aplicar la gamificación en el área de lengua y literatura con los estudiantes de 4to EGB, de La Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle para mejorar la motivación y rendimiento académico.

Desde el punto de vista de nuestro grupo creemos que es importante incluir la innovación ya que constituye un cambio en la mentalidad de cada estudiante, el hecho de encontrarse constantemente eligiendo cómo realizar cada cosa que se plantea, los convierte en personas competitivas.

A través de las TIC, se nos ofrece un gran abanico de herramientas que permiten al estudiante interactuar entre pares, despertando curiosidad y ganas de investigar, generando un aprendizaje interactivo y significativo que ayuda a mantener un clima agradable y comunicación asertiva dentro del aula.

En consideración a lo anteriormente mencionado planteamos herramientas que pueden integrarse con LMS a plataformas de herramientas web 3.0 y ser desarrolladas en una clase sincrónica, tales como:

Padlet. - Pizarra digital que nos permite desarrollar muros colaborativos, en el que se podrá añadir videos, imágenes, enlaces, etc., y los estudiantes demostrarán el conocimiento de los contenidos adquiridos y trabajados en clase.

Wordwall. – Es una herramienta que permite crear actividades sencillas y lúdicas, como cuestionarios, ordenar por grupos, crucigramas, anagramas, sopa de letras, entre otros, acorde a los contenidos que deseamos enseñar, estos se los puede aplicar a través de la web o imprimirlos y realizarlos en la clase.

Zoom. – Es una herramienta que nos permite crear reuniones virtuales y compartir nuestras clases en tiempo real, interactuando de manera dinámica por medio de la pizarra digital, compartir pantalla, trabajar en grupos reducidos, grabar la clase, entre otros beneficios.

Educaplay. – En esta herramienta los estudiantes demostrarán sus conocimientos y destrezas adquiridas en la clase. Esta herramienta se utilizará en la última etapa de aprendizaje que es la aplicación, pues permite crear crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.

Socrative. – Es una herramienta multimedia que permite crear encuestas y cuestionarios, pudiendo observar las respuestas de los estudiantes en tiempo real, esto se lo puede hacer por medio de ordenadores o dispositivos móviles, además permite dar feedback para aumentar la motivación y participación del estudiantado.

Los contenidos y actividades desarrollados dentro de las sesiones de clases serán subido como paquete SCORM, ya que permitirá estandarizar la producción de contenidos en e-learning y será más fácil su visualización aparte de que es un recurso reutilizable lo que hace factible el incluirlo en cualquier LMS para luego compartir mediante un link por medio de la plataforma brightspace y así toda la clase pueda tener el acceso a este, cumpliendo así nuestro objetivo de mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Abstract

The importance of our project lies in knowing how to reach our students in such a way that motivation will achieve good results. It will be shown in terms of each student's interest to continue their formative stage, reach goals of greater complexity. To create a teacher-student nexus maintaining a proactive role.

It is relevant to mention that the success of our project is to recognize its achievement in getting a good performance by the student. Using the necessary technological tools in order to improve the teaching-learning process.

The nature of this research is innovation since it is planned to apply gamification in the area of language and literature. To improve motivation and academic performance with students of 4th grade EGB from the Bilingual Private Academia Militar del Valle School.

From our group's point of view, we believe it is important to include innovation as it constitutes a change in the mentality of each student. The fact that they are constantly choosing how to do everything they set out to do makes them competitive.

A wide range of tools that allow students to interact among peers are offered through ICT in order to awake curiosity and the desire to investigate. It will generate interactive and meaningful learning that helps maintain a pleasant environment and assertive communication within the classroom.

In consideration of the above, we propose tools that can be integrated with LMS to web 3.0 tools platforms and be developed in a synchronous classroom, such as:

Padlet. - Digital whiteboard that allows us to develop collaborative walls where you can add videos, images, links, etc. Students will demonstrate their knowledge of the content acquired and worked in class.

Wordwall. - It is a tool that allows you to create simple and playful activities such as quizzes, sorting by groups, crossword puzzles, anagrams, word search,

among others. According to the content we want to teach, these can be applied through the web or print out to perform them in the classroom.

Zoom. - It is a tool that allows us to create virtual meetings and share our classes in real time. To interact dynamically through the digital whiteboard, share screen, work in small groups, record the class, among other benefits.

Educaplay. - In this tool students will demonstrate their knowledge and skills acquired in class. This tool will be used in the last stage of learning which is application. It allows the creation of crossword puzzles, word search puzzles, riddles, dictations, among others.

Socrative. - It is a multimedia tool to create surveys and questionnaires which allows to observe the students' answers in real time. It can be done through computers or mobile devices. It also allows to give feedback to increase motivation and student participation.

The contents and activities done in class sessions will be uploaded as a SCORM package since it will allow standardizing the production of e-learning contents. It will be easier to visualize, apart from being a reusable resource which makes it feasible to include it in any LMS. Then share it through a link via the brightspace platform so that the whole class can have access to it. It fulfills our objective of increasing the motivation and academic performance of students.

ÍNDICE GENERAL

1. Tabla de contenido

1. Tabla de contenido	15
INDICE DE TABLAS	18
INDICE DE FIGURAS	19
RESUMEN	20
PALABRAS CLAVES	20
1. INTRODUCCIÓN	21
2. PRESENTACIÓN DE LA INSTITUCIÓN	22
3. OBJETIVOS	24
3.1 Objetivo General	24
3.2 Objetivos Específicos	24
4. PARTE GENERAL	24
4.1 Contribución del Proyecto a la mejora individual o social.....	24
4.2 Código deontológico	25
5. PARTE ESPECÍFICA	27
5.1 Valores implícitos en el proyecto.....	27
6. GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS EN LA COMUNICACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE.	28
6.1 Justificación.....	28
6.2 Recursos necesarios (dependiendo de vuestro entorno/herramienta de comunicación virtual).....	32

6.3	Protocolos de comunicación en la red y prácticas a evitar	33
7.	DISEÑO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES	34
7.1	Contextualización:	34
7.2	Justificación curricular:.....	35
7.2.1	Contenidos	35
7.2.2	Criterios de evaluación	36
7.3	Recursos digitales educativos planteados:.....	37
7.4	Preguntas de reflexión:	39
7.5	Conclusiones:	39
8.	MATERIAL MULTIMEDIA.....	40
8.1	Contextualización.	40
8.2	Preguntas de reflexión.....	40
8.3	Manifiesto: Definimos herramientas y bancos de recursos que vamos a utilizar.....	41
8.4	Guión Multimedia.	43
8.5	Enlaces del material	44
8.6	Conclusiones.....	45
9.	CONTENIDOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS- SCORM.....	45
9.1	OBJETIVOS	46
9.1.1	Objetivo general:.....	46
9.1.2	Objetivos específicos:.....	46
9.2	CONTENIDOS	46
9.3	PROCESO:	46
9.4	ENLACE ISEASY	47
9.5	CONCLUSIONES	47

10.	ASPECTOS PREVIOS A TENER EN CUENTA	48
10.1	Componentes que intervienen en el proceso educativo:	48
10.2	Cuestiones pedagógicas a tener en cuenta	48
10.3	Actividades	49
10.4	Usos del entorno.....	50
10.5	Recursos de apoyo	51
11.	AMPLIANDO HORIZONTES	52
11.1	¿Cómo queremos que los estudiantes reciban nuestro contenido?.....	52
11.2	Planificación de la estructura de ese contenido	52
11.3	Qué herramientas utilizaremos para cada uno de los contenidos.....	53
11.4	¿Tenemos disponibles los contenidos?.....	53
12.	DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES	54
12.1	Bienvenida:.....	55
12.2	Plan de Trabajo:.....	55
12.3	Evaluación final	57
12.4	Foro de debates	58
12.5	Sesiones grabadas	58
12.6	Material de apoyo	58
13.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (NORMAS APA).....	59

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Escala de evaluación	58
------------------------------------	----

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Logotipo del grupo.....	28
Figura 2 Fuente propia: Aula Virtual- Classroom.....	29
Figura 3 Fuente: EIG- Plataforma Educativa	30
Figura 4 Fuente propia: Sin acceso a red.....	30
Figura 5 Fuente: Google: el pais 2016	31
Figura 6 Fuente propia: Microsoft Teams	31
Figura 7 Fuente propia: Zoom.....	32
Figura 8 Fuente propia: Padlet	32
Figura 9 Fuente propia: Mentimeter.....	33
Figura 10 Fuente: Google genially	37
Figura 11 Fuente: Google Powtoon.....	38
Figura 12 Fuente: Google Liveworksheet	38

RESUMEN

En la sociedad actual se genera la necesidad de crear contenidos innovadores para los estudiantes utilizando la tecnología que tenemos a disposición, sabemos que no es fácil este cambio para la comunidad educativa, por tal razón aprovechamos las facilidades que presta la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle y decidimos aplicar el proyecto en esta institución.

Este proyecto consiste en incluir la gamificación, dentro del proceso educativo para mejorar el rendimiento académico y la motivación en el área de Lengua y Literatura, siendo los beneficiarios directos los estudiantes de cuarto EGB de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle de la ciudad de Quito.

El contenido que se ejecutará es el cuento, resaltando la gamificación para desarrollar un proceso de aprendizaje divertido, atractivo y motivador por medio de juegos interactivos como Genially, Powtoon, Liveworksheet, Padlet, cuya integración se realizará mediante la utilización de una plataforma LMS como lo es brightspace, esto se implementará durante el desarrollo y ejecución de la clase, poniendo en práctica las herramientas digitales, en la que los estudiantes irán desarrollando las actividades paso a paso, aportando con sus ideas en un espacio de reflexión y análisis, cómo técnicas o estrategias para motivar al estudiante y que adquiera un aprendizaje significativo, potencializando el uso de las TIC.

PALABRAS CLAVES

Gamificación, Motivación, Enseñanza, Aprendizaje, Herramientas TIC, Cuento.

1. INTRODUCCIÓN

La naturaleza de este proyecto es de innovación, ya que se proyecta aplicar la gamificación en el área de lengua y literatura con los estudiantes de 4to EGB para mejorar la motivación y rendimiento académico.

La Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle, es una institución educativa que cuenta con todos los niveles de formación académica desde inicial hasta bachillerato, su objetivo principal es formar niños y jóvenes con competencias y destrezas necesarias, con dominio de las herramientas informáticas para obtener una educación integral de calidad.

Como es una entidad privada que forma parte del sistema nacional de educación de nuestro país, los docentes que laboran especialmente en el nivel elemental desconocen de ciertos elementos de gamificación que pueden ser implementados en el aula durante el desarrollo y ejecución de sus clases, lo que genera desmotivación y por ende bajo rendimiento académico.

En la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle durante la pandemia COVID19 los docentes aplicaron la gamificación en el aula virtual con los estudiantes, motivados por esos resultados obtenidos se proyecta aplicar de manera presencial la gamificación en el área antes mencionada.

La Institución educativa mencionada anteriormente, cuenta con todos los niveles de formación académica desde inicial hasta bachillerato, su objetivo principal es formar niños y jóvenes con competencias y destrezas necesarias, con dominio de las herramientas informáticas para obtener una educación integral de calidad.

“La gamificación se centra en desarrollar un proceso de aprendizaje divertido, atractivo y motivador por medio de videojuegos que no son de ocio” (DETERDING, 2011), que pueden ser implementados en el aula durante el desarrollo y ejecución de sus clases, lo que genera desmotivación y por ende bajo rendimiento académico.

Por esta razón de acuerdo a la indagación realizada para dar la solución al problema existente en dicha institución educativa se ha creído conveniente aplicar y ejecutar una propuesta de gamificación en el aula en el área de lengua y literatura con los estudiantes de cuarto EGB para mejorar la motivación e incrementar el rendimiento académico.

En el ámbito educativo, la gamificación se ha ganado un importante espacio de reflexión y análisis, al ser empleada, cada vez más, como técnica o estrategia para motivar al estudiantado en su proceso de aprendizaje. Su objetivo principal es motivar a participantes y fomentar los comportamientos esperados de manera significativa (Dichev y Dicheva, 2017).

La gamificación es una metodología preferida para la formación, ya que aumenta el atractivo de los procesos de aprendizaje, la innovación, diversión, productividad, capacidad de retener conceptos, la adquisición de habilidades y disminuye la deserción escolar. “La gamificación bien aplicada, provocará un aumento de la motivación, el rendimiento y el aprendizaje en los alumnos que, a través de los elementos y principios del juego, mostrarán un mayor compromiso e interés por el aprendizaje” (Ortiz, 2018, p.7).

Todos aquellos mecanismos que estimulan el desarrollo de un juego y sus elementos constituyen ejecuciones específicas en cada dinámica a emplearse como: avatares, puntos colecciones, equipos, rankings, niveles, insignias, etc. Dicha correlación de estos elementos es lo que concibe una actividad gamificada.

“Considerando que la gamificación constituye una estrategia que beneficia positivamente en el ámbito educativo por las posibilidades que influye en la mejora de la calidad educativa” (Prieto, 2018, p.18).

Este proyecto busca aplicar la gamificación en el aula para generar un abanico de herramientas innovadoras donde los estudiantes interactúen y construyan su propio aprendizaje de manera significativa, respetando su estilo y ritmo de aprendizaje.

2. PRESENTACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

El 1º de septiembre de 1963, un selecto público se dio cita ante el majestuoso edificio de la familia Mantilla para inaugurar el nacimiento de la “ACADEMIA MILITAR DEL VALLE” en la población residencial de Conocoto, en el Valle de Los Chillos, a 14 kilómetros de Quito, Capital de la República del Ecuador.

En el año de 1963 cuando un grupo de connotados oficiales del ejército ecuatoriano y destacados profesores del Colegio Militar Eloy Alfaro, conducidos por el Sr. Tcrn. Alberto Donoso Darquea, a la cabeza, y los señores: Lic. Carlos Enrique Carrión Aguirre, Dr. Alberto Lituma Arizaga, Dr. Oswaldo Pazmiño Cajiao, Tcrn. Héctor Ordoñez Castrillón, Dr. Tomás Costa Jaramillo, Dr. Raúl Hidalgo Salgado, Myr. Edison Cabrera Vega, Sr. Miguel Lituma y Sr. Edmundo Pazmiño planearon y estudiaron la forma de crear un colegio civil en el que pudieran ejercer el magisterio y formar personalmente a sus hijos bajo el lema “DE FUENTE PURA, MANA AGUA PURA”, para conseguirlo se resolvió que la naciente Institución se estableciera lejos del ambiente lleno de inquietudes de la gran ciudad y por ello escogieron el campo, con su paz serena y silenciosa, que permite el contacto del joven con la naturaleza y con su propio y maravilloso corazón.

Posteriormente, el 26 de febrero de 1965, se adquirieron los terrenos pertenecientes al Sr. Carlos Cordovés Borja en el sector denominado la “Hacienda Los Chillos” donde se encuentran sus actuales instalaciones. La “ACADEMIA MILITAR DEL VALLE”, fue adquiriendo fama que traspasó las fronteras patrias convirtiéndose en un Instituto que acogió a ciudadanos de Panamá, Costa Rica y otros países centroamericanos, ya que tenía la modalidad de internado, teniendo como Rector al Tcrn. Alberto Donoso Darquea, quien ya ocupó esas funciones en el Colegio Militar Eloy Alfaro, en el periodo 1961-1962, y en la parte disciplinaria el Tnte. Noé Vallejo, figura destacada en el deporte panamericano y poseedor de un carácter inquebrantable, quien supo llevar a sus dirigidos a competir y lograr muchos primeros puestos compitiendo con colegios como el Mejía, Militar Eloy Alfaro, San Gabriel entre otros. No hay mejor misión que educar, y la “ACADEMIA MILITAR DEL VALLE”, en su trayectoria ha estado siempre a la vanguardia de todos los adelantos científicos y pedagógicos, que ha sabido transmitir al niño y al adolescente, dando un abanico de posibilidades en el que se da énfasis a la computación y al inglés.

La “ACADEMIA MILITAR DEL VALLE” desarrolla una firme filosofía educativa con prestigio y reconocimiento local y nacional, su misión es lograr una eficiente y eficaz proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollando la metodología crítico reflexiva fundamentada en valores.

Esta institución cuenta con los siguientes departamentos: Rectorado, vicerrectorado, inspección general, DECE, secretaría, colecturía, también cuenta con servicios adicionales como transporte escolar, policlínico y bar.

La infraestructura cuenta con laboratorios de computación, inglés, química, física, aulas de inicial II, preparatoria, educación básica y bachillerato general unificado, espacios de recreación y áreas verdes.

La Unidad Educativa se encuentra ubicada en las calles Ángel Espinoza E12-102 y Alberto Acosta Soberón dentro del Valle de los Chillos, tiene una realidad socioeconómica muy buena ya que la mayoría de representantes legales de los estudiantes tienen un nivel de estudio superior. Al ser una Unidad Educativa Emblemática y en su tiempo fundada por personal activo del Ejército, se considera a la Institución Educativa que se basa en la disciplina, componente primordial que muchos miembros de Fuerzas Armadas, Policía Nacional lo ven como referente para la educación de sus hijos.

MISIÓN: Formar a niños y jóvenes con competencias y destrezas necesarias, con dominio de las herramientas informáticas y del idioma Inglés para un desempeño exitoso en el nivel superior con pensamiento crítico, creativo y reflexivo, con capacidad de análisis, dotados de valores cívicos, morales y éticos, para un desarrollo social democrático, equitativo en libertad y con justicia, mediante un proceso educativo con una pedagogía científica y didáctica para una educación integral de calidad.

VISIÓN: Constituirnos en uno de los mejores centros educativos a nivel nacional por el desarrollo de una educación de calidad, haciendo uso de las innovaciones de la ciencia y tecnología, creativa y emprendedora en la práctica de una educación inclusiva de respeto a los derechos humanos, fundamentada en valores para la formación de los estudiantes, con capacidad crítica, reflexiva y de liderazgo para lograr un proyecto de desarrollo integral de los estudiantes. Con personal docente en permanente capacitación y actualización, con vocación y comprometimiento al servicio educativo; con una participación activa de los padres de familia, de la comunidad e instituciones del estado.

VALORES

Identidad: Capacidad de reconocerse como parte de su comunidad familiar y como miembro de un país.

Respeto: Manifestado a través de un trato amable y cortés, constituyéndose en la esencia de las relaciones humanas y del trabajo en equipo.

Honor: Sentimiento de dignidad moral que se basa en el propio respeto y en el que radica el valor fundamental de la persona.

Disciplina: Comportamiento consciente que se obtiene del discernimiento de las acciones positivas y negativas.

Lealtad: Sentimiento de fidelidad hacia sus compañeros, maestros e institución

educativa.

Responsabilidad: Actuar correctamente, sin necesidad de supervisión y asumiendo las consecuencias de sus actos.

Crítica y creatividad: Aceptar retos provenientes de su propia individualidad, del entorno educacional, familiar y social.

Solidaridad: Espíritu desinteresado de colaboración hacia sus compañeros y comunidad educativa.

Honestidad: Pudor, recato en las acciones o palabras, defender siempre la verdad.

Equidad de Género: Considerar a hombres y mujeres en iguales condiciones, sin discriminación alguna. (PEI, AMV, 2022)

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo General

Mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes del 4to EGB, en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle implementando procesos educativos gamificados.

3.2 Objetivos Específicos

- Aplicar la gamificación para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes del cuarto EGB, durante su proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Considerar herramientas tecnológicas que complementen las metodologías activas.
- Fomentar el uso de las nuevas tecnologías para conseguir un mejor nivel de atención, participación en los estudiantes del cuarto EGB.

4. PARTE GENERAL

4.1 Contribución del Proyecto a la mejora individual o social.

Para poder determinar la viabilidad de nuestro proyecto y el impacto en la sociedad es imprescindible conocer cómo se desenvuelven los niños, niñas y adolescentes en el entorno educativo, el rol fundamental que juega la gamificación en el aula y la motivación para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de 4to EGB en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle de la ciudad Quito.

La importancia de nuestro proyecto radica en saber llegar a nuestros educandos de tal manera que la motivación conseguirá buenos resultados en cuánto al interés que muestre cada estudiante para continuar en su etapa formativa, alcanzar metas de mayor complejidad y así exista un nexo docente-estudiante manteniendo un rol proactivo mediante la gamificación que es considerada una técnica, método y

estrategia que permite adquirir los conocimientos de una manera atractiva, mediante las herramientas lúdicas creando experiencias significativas y motivadoras. (Gallego et al., 2014)

La palabra gamificación proviene de gamification, compuesta por el sustantivo game y el sufijo -ification, determinando al primero como disfrute o entretenimiento y al segundo como convertir algo, una acción o un proceso. Juntas las dos definirían a la gamificación como el proceso de convertir las características de algo en disfrute, alegría y unión. (Carrión, 2017, p.15).

Es relevante mencionar que el éxito de un proyecto es reconocer el éxito del mismo para lograr una buena actuación por parte del estudiante empleando las herramientas necesarias a fin de mejorar la enseñanza- aprendizaje.

4.2 Código deontológico

El objetivo principal de la educación es alcanzar en las futuras generaciones el desarrollo de las facultades físicas, psicológicas, intelectuales, sociales y emocionales, implementando nuevas y mejores estrategias metodológicas como la gamificación para una formación integral de los educandos.

El docente tiene como función principal e importante la formación integral de los educandos, respetando sus diferencias individuales, sociales y culturales, para lograr una sociedad más justa, armónica y estable.

La función del docente sobrelleva una serie de aspectos esenciales e importantes para su quehacer educativo, tales como: responsabilidad, ética y profesionalismo ante la sociedad, hay que considerar que los valores éticos y morales caracterizan a los docentes, mismos que ayudan a trascender beneficiando a la comunidad educativa y por ende a la sociedad.

La sociedad exige cada vez más una educación de calidad, por ello es imprescindible que los docentes respondan a esta necesidad actualizándose y capacitándose con nuevas técnicas activas para el proceso de enseñanza aprendizaje, poniendo énfasis en el desarrollo de los valores tales como: el respeto, responsabilidad, tolerancia, empatía, puntualidad, entre otros.

El compromiso de la docencia implica cumplir con las competencias de: aprender a conocer, a querer y sentir, a hacer, a convivir y a ser, para un correcto desarrollo profesional responsable y humanista.

La mejor forma de garantizar el compromiso docente es la implementación del Código deontológico que constituye una herramienta eficiente que ayudará a la convivencia laboral de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle, instaurando normas y principios éticos para dar cumplimiento a las obligaciones que tienen los estudiantes con la sociedad.

1. Compromisos y deberes en relación con el alumnado

1.1. Contribuir activamente con la sociedad en cuanto a valores éticos: solidaridad, respeto y tolerancia por parte del alumnado.

1.2. Fomentar el trabajo cooperativo y colaborativo para mejorar la interacción entre docente-alumno y entre pares.

1.3. Mantener la confidencialidad de los datos personales de los estudiantes dentro del ejercicio docente.

1.4. Fomentar la equidad e igualdad entre el estudiantado, evitando cualquier tipo de discriminación.

2. Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado

2.1 Interactuar con charlas sobre el Código de ética que se maneje en la Institución, mediante el respeto de los derechos de cada persona.

2.2 Promover la práctica de dicho código de manera conjunta.

2.3 Establecer mecanismos para el proceso de enseñanza aprendizaje por medio de rutinas que ayuden a fomentar hábitos de estudio en el hogar.

2.4 Mantener un diálogo oportuno y asertivo por parte de los representantes legales o docentes para dar solución a posibles inquietudes o dificultades.

3. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

3.1. Dominar las estrategias metodológicas, uso y manejo de las TIC, para el desarrollo de los objetivos propuestos en el Proyecto Educativo Institucional (PEI).

3.2. Verificar que se cumpla todo lo dispuesto en el Código por parte de los docentes para alcanzar los objetivos planteados durante el año escolar que permitan fortalecer la misión y visión institucional.

3.3. Sensibilizar a los estudiantes en el buen uso de las instalaciones de la Institución Educativa.

3.4 Cumplir y hacer cumplir el Código de Convivencia creado por la comunidad educativa.

4. Compromisos y deberes en relación con los compañeros

4.1 Fomentar un clima agradable de confianza y respeto dentro y fuera de la institución, potenciando el trabajo en equipo.

4.2 Compartir los conocimientos adquiridos de nuevas herramientas TIC mediante círculos de estudio.

4.3. Obviar cualquier tipo de comentario ofensivo o discriminatorio sobre los docentes.

4.4 Mantener el respeto sobre el resto de los docentes en el desarrollo de su actividad académica para que no intervenga con los estudiantes, representantes legales o cuerpo académico.

5. Compromisos y deberes en relación con la profesión

5.1. Actuar con profesionalidad dando a conocer la calidad y calidez del sistema educativo.

5.2. Desenvolverse dentro de un marco jurídico y ético con responsabilidad.

5.3. Mejorar el desarrollo profesional por medio de capacitaciones para lograr una innovación educativa para llegar a una educación de calidad.

5.4 Dominar la asignatura que imparte utilizando estrategias metodológicas innovadoras para garantizar los aprendizajes significativos de los educandos.

6. Compromisos y deberes en relación con la sociedad

6.1. Poner en práctica cada valor fundamental porque “Todos somos iguales ante el deber moral” (IMMANUEL KANT), cumpliendo con el perfil de salida del bachiller ecuatoriano de formar ciudadanos justos, solidarios e innovadores.

6.2. Participar de manera activa en las actividades socioculturales del entorno cumpliendo con los deberes y derechos de los ciudadanos.

6.3 Promover una educación inclusiva, mediante la utilización herramientas tecnológicas que ayuden a enfrentar los nuevos desafíos tecnológicos y sociales.

6.4 Formar estudiantes con pensamiento crítico reflexivos, capaces de resolver situaciones de su vida cotidiana.

5. PARTE ESPECÍFICA

5.1 Valores implícitos en el proyecto

En nuestro proyecto consideramos que es importante incluir los siguientes valores que ayuden a los estudiantes y a la institución educativa:

- **INNOVACIÓN:** Constituye un cambio en la mentalidad de cada estudiante. La innovación se la puede determinar como un proceso que modifica, mejora o crea elementos ya existentes.
- **PERSEVERANCIA:** La perseverancia hace referencia a la constancia por lograr los objetivos o sueños a pesar de los obstáculos. Una firmeza que en la escuela se aprende a diario, ya que tanto niños y niñas se enfrenta a nuevos retos todos los días.
- **PUNTUALIDAD:** Este valor invita a cumplir con las obligaciones en el tiempo establecido o pautado de manera cronológica.
- Ser puntual es también respetar y valorar el tiempo del otro con quien nos hemos comprometido.
- Un ejemplo de puntualidad es cumplir con la tarea el día que fue pautada la entrega de la misma.
- **TOLERANCIA:** Es la aceptación hacia las ideas, pensamientos, comportamiento y preferencias de las personas que se encuentran en el entorno.

- La tolerancia es la cualidad de respetar las opiniones que las demás personas emitan, aunque no coincidan con las opiniones propias. (Anónimo 2022) Desarrollar este valor es fundamental para mantener un ambiente social en paz.
- El mejor ejemplo de tolerancia está en aceptar a los compañeros de clases que tienen gustos y opiniones totalmente diferentes a los personales.
- **COMPAÑERISMO:** Es el valor de ayudar y servir a otros niños y niñas. Resolver situaciones complicadas, dar apoyo en malos momentos o mostrar una actitud de cooperación son algunas de las características de este valor.

6. GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS EN LA COMUNICACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE.



Figura 1 Logotipo del grupo

6.1 Justificación

La percepción de buenas prácticas de comunicación no es exclusiva del campo educativo y frecuentemente es considerado como un esquema de actividad, consensado y prácticamente justificado, que sirve de referente para desempeñar un determinado objetivo. Así mismo las buenas prácticas docentes son entendidas como intervenciones educativas que proporcionan el desarrollo de actividades de aprendizaje en las que se obtengan con eficiencia los objetivos formativos predichos como también otros aprendizajes de alto valor educativo.

En la actualidad para poseer una educación de calidad es necesario tener una base tecnológica para desarrollar de manera exitosa aprendizajes significativos, donde el docente se convierta en mediador, facilitador o guía en la adquisición de nuevos conocimientos y el estudiante en el constructor de su propio aprendizaje. En este entorno se innovará el proceso educativo utilizando las TIC para desarrollar sus competencias y habilidades logrando los objetivos planteados.

El uso de las tecnologías en el ámbito educativo impacta de manera positiva en el aprendizaje académico. Por un lado, aumenta la motivación e interactividad de los estudiantes. Por otro, fomenta la cooperación entre alumnos e impulsan la iniciativa y la creatividad. (Ignite, 2021)

Las aulas virtuales son espacios donde los estudiantes y docentes interactúan permanentemente sin barreras físicas en la que es necesaria la motivación y la concentración.

Las TICS han ido teniendo progresivamente una mayor repercusión en la sociedad en general y, en particular, en el ámbito educativo. Este nuevo mundo tecnológico, si bien presenta grandes ventajas, también genera algunos inconvenientes. En este artículo la autora repasa tanto las bondades como las dificultades del uso de las Tics en el ámbito educativo.

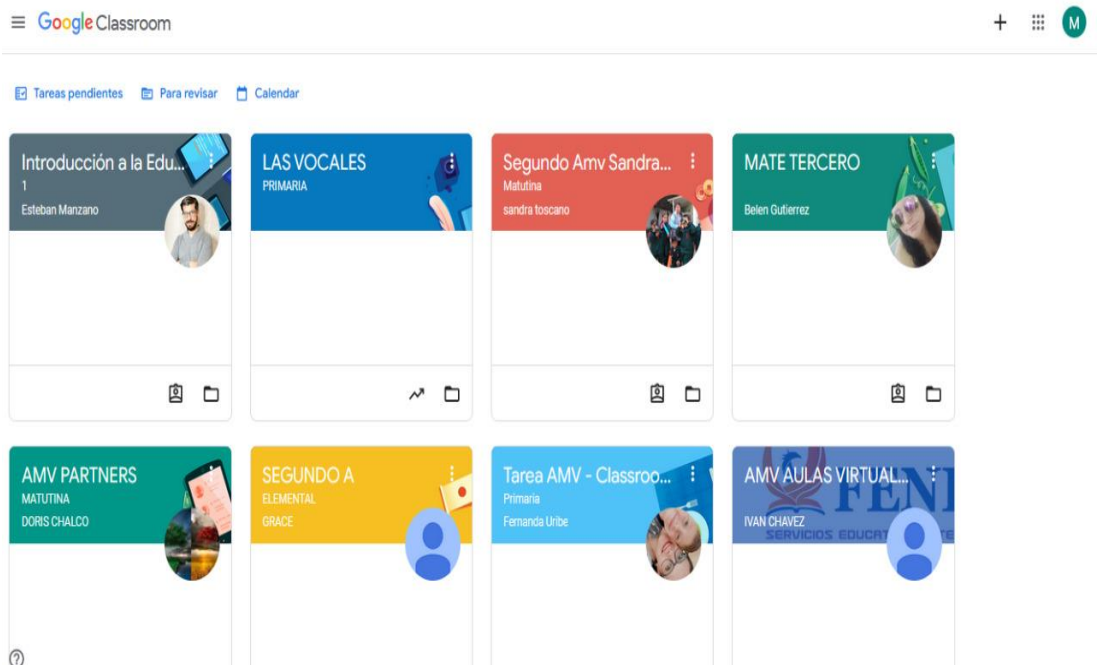


Figura 2 Fuente propia: Aula Virtual- Classroom

En nuestro proyecto educativo llevaremos a cabo los siguientes ámbitos:

- Para fines de este proyecto, entendemos como buenas prácticas a cada procedimiento o acción que realice el actor de cada proceso de enseñanza-aprendizaje (estudiantes, docentes, directivos, administrativos y otros actores del contexto) en estos medios, que estén estipulados teórica y metodológicamente, utilizando herramientas y recursos informáticos por su impacto positivo en el aprendizaje de cada estudiante para ser comprobado.
- Lo pedagógico: Será pertinente desarrollar un modelo pedagógico dónde pueda expresarse un ciclo de aprendizaje, como por ejemplo los cursos en línea dónde se entregue al estudiante un material de lectura, con una adecuada retroalimentación sobre la actividad que realiza el estudiantado.

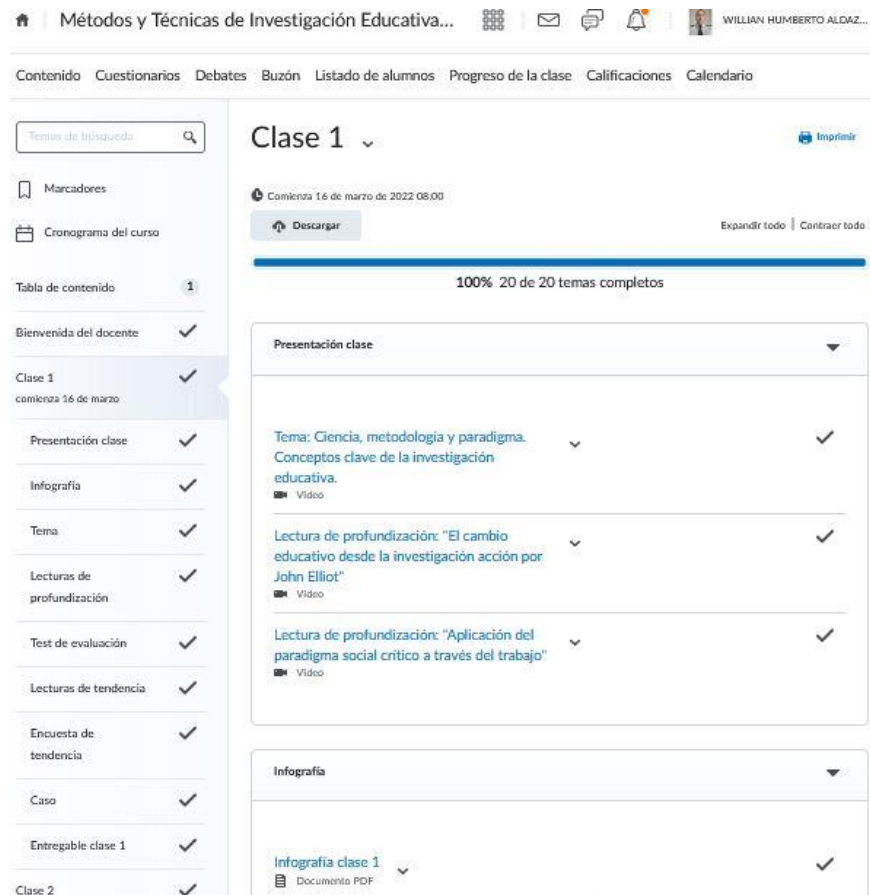


Figura 3 Fuente: EIG- Plataforma Educativa

- Lo tecnológico: Es necesario mencionar en este ámbito las numerosas fallas, la lentitud en la conexión a Internet y la falta de dispositivos digitales, así como la mala práctica en la ejecución de programas o el desconocimiento para instalar un software requerido para visualizar cada curso, se debe realizar en primer lugar una investigación y preparación para dicho ámbito.

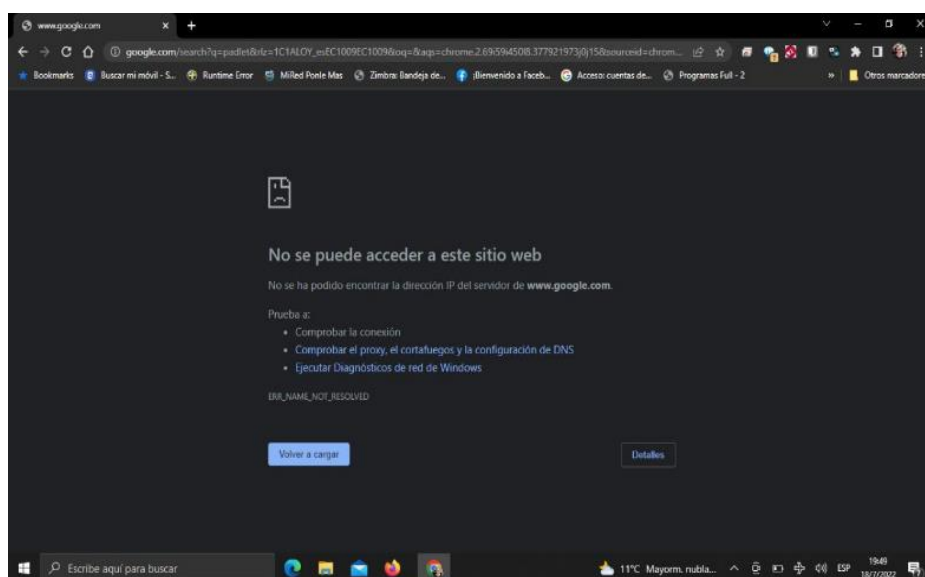


Figura 4 Fuente propia: Sin acceso a red

- Lo metodológico: Cada estudiante se enfrentará a un curso virtual, en muchas ocasiones, no tienen idea cómo se realizará el curso, una modalidad que planteamos está relacionada con la estrategia de implementación, debido a que no se recibe las correspondidas orientaciones metodológicas. Además, la mayoría de cursos no se ajustan a las características, intereses, estilos y preferencias de aprendizaje del estudiante. Entonces es imprescindible revisar antes cada falencia para adecuarla al proyecto.

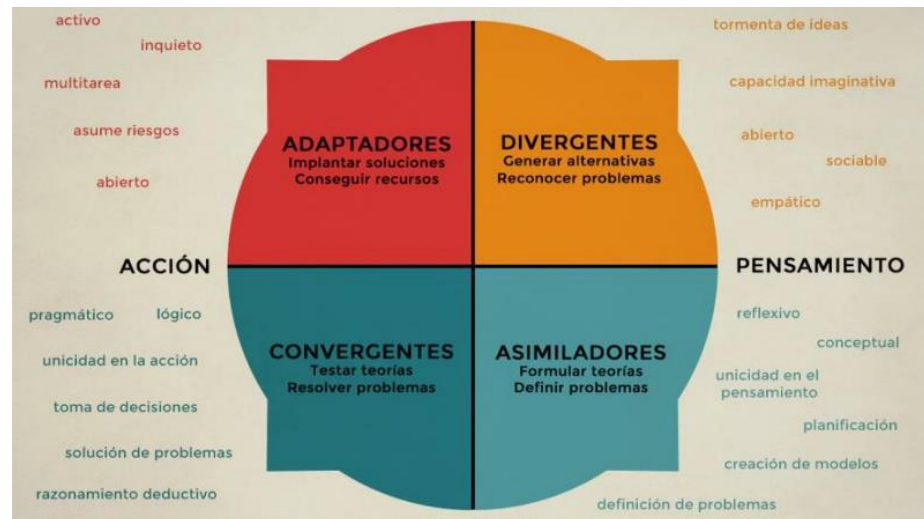


Figura 5 Fuente: Google: el pais 2016

- Lo organizacional: Hay que tomar en cuenta las inconsistencias organizativas de un aula virtual que son de diversa índole cómo por ejemplo no contar con un adecuado control y seguimiento a los estudiantes, no informar sus resultados, hasta presentar un inadecuado cronograma de las actividades a realizar, lo que interviene negativamente en la motivación de cada alumno, de tal modo nosotros queremos eliminar cada barrera y haciendo hincapié la resolución de cada problema antes mencionado.

Calificaciones

Vencimiento el jun 22º

Desde la creación de la clase

Exportar a Excel

	MATERIAL DE REFUERZO PREVIO jun 22º - 10 puntos	EXAMEN II QUIMESTRE jun 22º - 10 puntos	SEMANA DEL 13-17 DE JUNIO (LETRA) jun 18º - 10 puntos	SEMANA DEL 6 AL 10 DE jun 11º - 10 puntos
ALMEIDA ME...	10	10	1	1
ALVEAR GAL...	10	10	10	10
ALVEAR LALV...	10	10	9.5	10
ANDRADE LA...	10	10	10	10
AYALA ARCO...	10	10	10	10
AYALA PINILL...	9.5	9.5	1	10
BEDOYA MAL...	10	10	10	10
CaCERES CAR...	10	10	10	10

Figura 6 Fuente propia: Microsoft Teams

6.2 Recursos necesarios (dependiendo de vuestro entorno/herramienta de comunicación virtual)

- El uso educativo de Internet ha facilitado la apertura de varios procesos comunicativos de corte interactivo, en los que pueden verse involucrados un colectivo amplio de estudiantes sobre la base del perfeccionamiento de proyectos de trabajos académicos o de determinadas temáticas que comúnmente les afecten. Ejemplo: Zoom

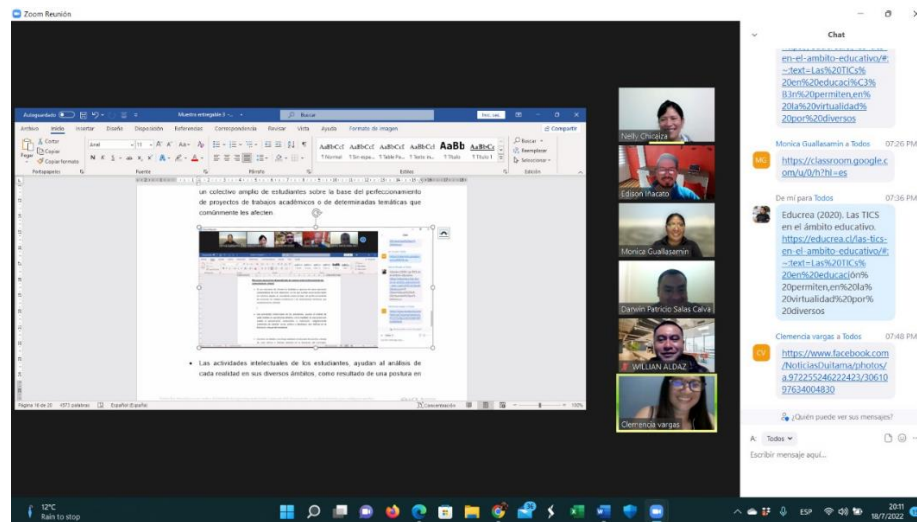


Figura 7 Fuente propia: Zoom

- Los foros de debate y los blogs viabilizan la discusión de asuntos y temas de corte teórico o dilemas selectos en la formación del alumnado. Principalmente los blogs, en su uso asincrónico, adecúan procesos de reflexión colectiva; los estudiantes se ven comprometidos a participar responsablemente sobre la base de las propuestas de trabajo o cuestiones planteadas por el docente que, a su vez, ha de tomar en cuenta su planificación, la misma que dará prioridad a lo educativo antes que lo tecnológico. Ejemplo: Padlet

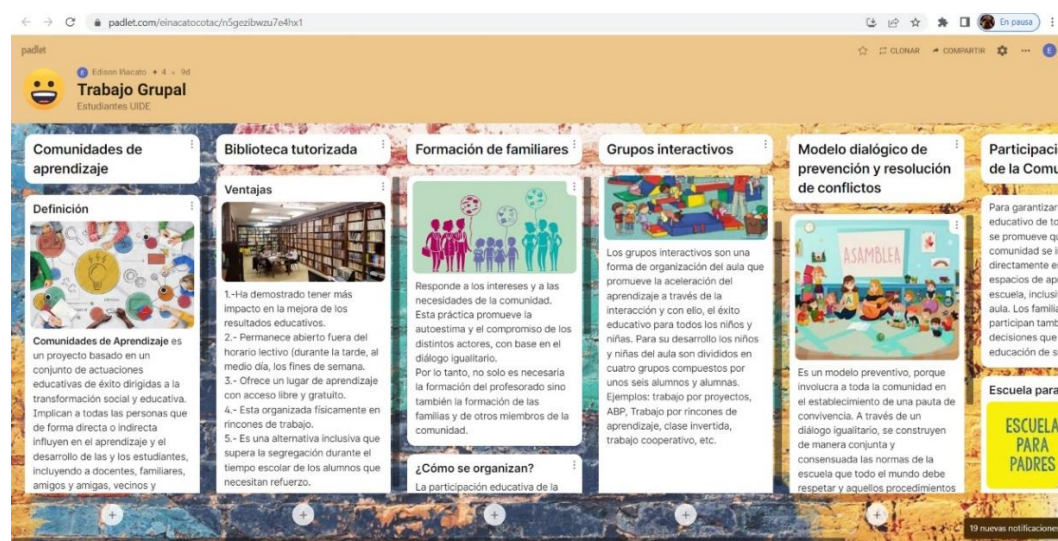


Figura 8 Fuente propia: Padlet

- Las TIC deben ser utilizadas para la organización y desarrollo de procesos de aprendizaje de naturaleza socio-constructivista. Proponiendo el uso de las mismas, significa potenciar procesos socioeducativos donde se bosquejen problemas para que los alumnos, de forma colaborativa, modulen planes de trabajo y desarrollen las acciones necesarias con las tecnologías, para edificar y obtener respuestas satisfactorias, de carácter que aprendan a expresarse y comunicarse a través de las distintas modalidades y recursos tecnológicos. En este sentido, constituye el aprendizaje una experiencia individual, cuyo reto primordial es utilizar las TIC para generar los ya mencionados procesos de aprendizaje colaborativo, tanto entre el alumnado que interviene en el aula, como el que pueda encontrarse geográficamente distante, pero que comparte una misma temática de estudio o proceso. Ejemplo: Mentimeter

Go to www.menti.com and use the code 3688 5288

¿Qué características tienen en común los seres vivos?



Figura 9 Fuente propia: Mentimeter

6.3 Protocolos de comunicación en la red y prácticas a evitar

- Dentro de esta línea educativa, que pretende emplazar al alumnado en el centro de los procesos virtuales, como sujeto y ciudadano que participe activamente en la edificación de entornos de calidad de vida colectiva con un avance y desarrollo en la sociedad, es necesario contemplar como objetivo, reconstruir y dar significado a la voluminosa información de los medios de comunicación del siglo XXI, desarrollando competencias que se utilicen de forma inteligente, crítica y ética de la información.
- Mantener una comunicación constante con el estudiante y procurar por diferentes vías su motivación.
- Priorizar la función formativa de la evaluación y utilizar la autoevaluación, sin descuidar el principio de "cree, pero no confíes", esto significa poder verificar la autoría de los resultados.
- La flexibilidad que brindan los entornos de trabajo colaborativo.

- Cada producto final esperado en el curso debe ser resultado de un proceso, por lo que se deben diseñar actividades de aprendizaje que, por etapas, contribuyan a obtener ese resultado final esperado, sin dejar de controlar y retroalimentar al estudiante.
- No debe utilizarse una sola herramienta, sino disponer de un grupo de herramientas.
- El trabajo colaborativo ayuda a diagnosticar el nivel real de conocimientos que posee cada estudiante para enfrentar una tarea de aprendizaje y organizar estrategias de trabajo en la zona de desarrollo siguiente.
- Eliminar procedimientos para que los estudiantes prioricen aprender y no solamente aprueben.
- Identificar cada característica de los estudiantes que se tomarán en cuenta en el proceso de adaptación a las TICS.
- Determinar conocimientos y experiencias previas, necesidades personales, intereses y motivaciones que los estudiantes tengan relacionadas con el curso o actividad a desarrollar.
- Elaborar recursos desde diversas perspectivas: fuentes de información, formas de representación de los contenidos y medios de comunicación.
- Permitir que cada estudiante seleccione, organice y dirija sus propias rutas de aprendizaje en función de sus intereses y necesidades formativas.
- Presentar contenidos desde variadas perspectivas teóricas y metodológicas, para que los estudiantes tengan la capacidad de asumir y construir la suya.
- Organizar la actividad de aprendizaje en torno a casos prácticos y problemas reales que sean relevantes para el estudiante.
- Preferencias por los recursos digitales vinculadas al uso de las TIC en los diferentes componentes de la actividad.
- Al final del proyecto se aplicará una encuesta de satisfacción a los estudiantes participantes en la experiencia educativa, para corroborar el proceso de enseñanza aprendizaje efectuado.

7. DISEÑO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

7.1 Contextualización:

Este Proyecto se desarrollará en La Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle, es una institución educativa que cuenta con todos los niveles de formación académica desde inicial hasta bachillerato, su objetivo principal es formar niños y jóvenes con competencias y destrezas necesarias, con dominio de las herramientas informáticas para obtener una educación integral de calidad, se trabajará con estudiantes de 4to año de EGB, entre las edades comprendidas de 8 a 9 años, ya que son un grupo de estudiantes dinámicos que cuentan con la infraestructura necesaria para la adquisición de conocimientos.

La asignatura que trabajaremos será de Lengua y Literatura, según el currículo nacional trabajaremos en la unidad didáctica dos y el contenido que se desarrollará está enfocado en el cuento basado en la gamificación para desarrollar un proceso de aprendizaje divertido, atractivo y motivador por medio

de videojuegos, esto se implementará en cada aula durante el desarrollo y ejecución de la clase.

En el ámbito educativo, la gamificación se ha ganado un importante espacio de reflexión y análisis, al ser empleada, cada vez más, como técnica o estrategia para motivar al estudiantado en su proceso de aprendizaje. Su objetivo principal es motivar a participantes y fomentar los comportamientos esperados de manera significativa (Dichev y Dicheva, 2017).

Todos aquellos mecanismos que estimulan el desarrollo de un juego y sus elementos constituyen ejecuciones específicas en cada dinámica a emplearse como: avatares, puntos colecciones, equipos, rankings, niveles, insignias, etc. Dicha correlación de estos elementos es lo que concibe una actividad gamificada.

La duración para el desarrollo del tema será de 3 sesiones de 80 minutos cada una.

7.2 Justificación curricular:

Actualmente evidenciamos un cambio y por ende una renovación de la educación en nuestro entorno y a nivel mundial, lo que conlleva a una mejora de las metodologías empleadas por el docente que es el actor principal de este cambio. Es por eso que nosotros como docentes debemos ser responsables de la innovación y la creatividad dentro del procesos de enseñanza aprendizaje, implementando herramientas tecnológicas dentro de las aulas de clase para mejorar las competencias digitales de los alumnos.

La ejecución y uso de las TIC son un factor necesario para el desarrollo educativo especialmente la gamificación, ya que se convierte en la base para el desarrollo de un aprendizaje interactivo, donde el estudiante crea su propio conocimiento alcanzando una educación integral.

Por esta razón de acuerdo a la indagación realizada para dar la solución al problema existente en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle se ha creído conveniente aplicar y ejecutar una propuesta de gamificación en el aula en el área de lengua y literatura con los estudiantes de cuarto EGB para mejorar la motivación e incrementar el rendimiento académico.

Este proyecto busca aplicar la gamificación en al aula para generar un amplio abanico de herramienta innovadoras donde los estudiantes interactúen y construyan su propio aprendizaje de manera significativa, respetando su estilo y ritmo de aprendizaje, y los docentes ser los facilitadores y guías para una educación de calidad.

7.2.1 Contenidos

Durante la aplicación de la gamificación en la asignatura de Lengua y Literatura con los estudiantes del cuarto EGB de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle, se proporcionará un abanico de herramientas digitales que motivarán el aprendizaje, por tal razón mejorará el rendimiento académico.

Por la naturaleza de nuestro proyecto las herramientas que vamos a utilizar son las siguientes.

Contenidos Conceptuales

- Influencia de la gamificación en el área de Lengua y Literatura.

- Herramientas multimedia
- Tipos de gamificación
- Motivación intrínseca y extrínseca por medio de la gamificación

Contenidos Procedimentales

- Ejecución de la gamificación para incentivar la motivación de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Aplicación de las TIC para mejorar las competencias digitales entre pares y docente-alumno.
- Implementación de los recursos educativos que fortalezcan los entornos pedagógicos.
- Delimitación de las herramientas digitales que motiven al estudiantado a mejorar su rendimiento académico.

Contenidos Actitudinales

- Aceptación de una información digital oportuna a los estudiantes de cuarto EGB de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle.
- Motivación para interiorizar y aplicar los nuevos conocimientos mediante la gamificación.
- Aceptación de los múltiples tipos de gamificación aportando soluciones pedagógicas para lograr un aprendizaje interactivo.

7.2.2 Criterios de evaluación

La gamificación es una herramienta necesaria en este nuevo contexto educativo que nos permitirá mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es importante que los docentes apliquen adecuada y oportunamente estas herramientas durante el proceso educativo. Por tal motivo, es de vital importancia la formación continua de los docentes para estar a la par con la era tecnológica y sus competencias.

Para la evaluación de los conocimientos y habilidades, se ha creído conveniente utilizar herramientas tecnológicas durante todo el proceso de aprendizaje de los estudiantes, para ello se lo hará de la siguiente manera:

- Escape Room, ya que este es un recurso adaptable para trabajar de manera individual o grupal donde los estudiantes pondrán en práctica los conocimientos adquiridos sobre el cuento “Los tres cerditos” durante la clase para poder pasar los distintos niveles que indica el juego.
- Trabajo individual por medio de fichas interactivas (Liveworksheet) que ayuden a afianzar el conocimiento.
- Identificación de las partes del cuento por medio de herramientas visuales (Powtoon).

7.3 Recursos digitales educativos planteados:

Los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes. Recursos audiovisuales como el vídeo y televisión digital, los videojuegos y procesos de gamificación, la realidad aumentada, los dispositivos móviles, las tecnologías interactivas como pizarras digitales, mesas multicontacto, robótica... se pueden convertir en importantes fuentes de información y aprendizaje para atender las necesidades de los estudiantes. El impacto de estos recursos en los resultados de aprendizaje ha sido foco de interés de la investigación educativa en las últimas décadas. García, A (2018).

Para la selección e implementación de los recursos se han considerado la adaptabilidad al área de Lengua y Literatura en los estudiantes de cuarto EGB de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle. La interactividad ayuda a fomentar la motivación y a mejorar el desempeño académico. Se debe tomar en cuenta que estas herramientas son de fácil acceso, pues son gratuitas y los estudiantes pueden hacer uso de estas herramientas desde un computador, tableta o celular.

Los recursos serán empleados durante las 3 sesiones de manera organizada para lograr su aplicación de manera equilibrada y oportuna.

- **Genially:** Se lo utilizará para presentar nuestra clase, de una manera dinámica e interactiva, se lo pueda trabajar de manera grupal y colaborativa por medio de infografías que detallará el contenido de la clase, además por medio del juego se evaluará los conocimientos adquiridos a través de una serie de enigmas, para ir descubriendo las partes del cuento.



Figura 10 Fuente: Google genially

- **Powtoon:** Herramienta audiovisual que nos permitirá crear presentaciones animadas y visualmente impactantes que nos ayudará a conceptualizar las partes del cuento. La aplicación de un video en el aula facilita la construcción del conocimiento a través del uso de imágenes con sonidos, ayudando a captar la atención de los estudiantes ya sea para introducir un tema o para su evaluación.



Figura 11 Fuente: Google Powtoon

- **Liveworksheet:** Son fichas interactivas que permite al estudiante demostrar su conocimiento de una manera fácil y lúdica, permitiendo que el docente como el estudiante tengan la oportunidad de acceder a una clase diferente y activa, además le da la oportunidad al docente de realizar una retroalimentación más efectiva a sus estudiantes en base a los resultados obtenidos.

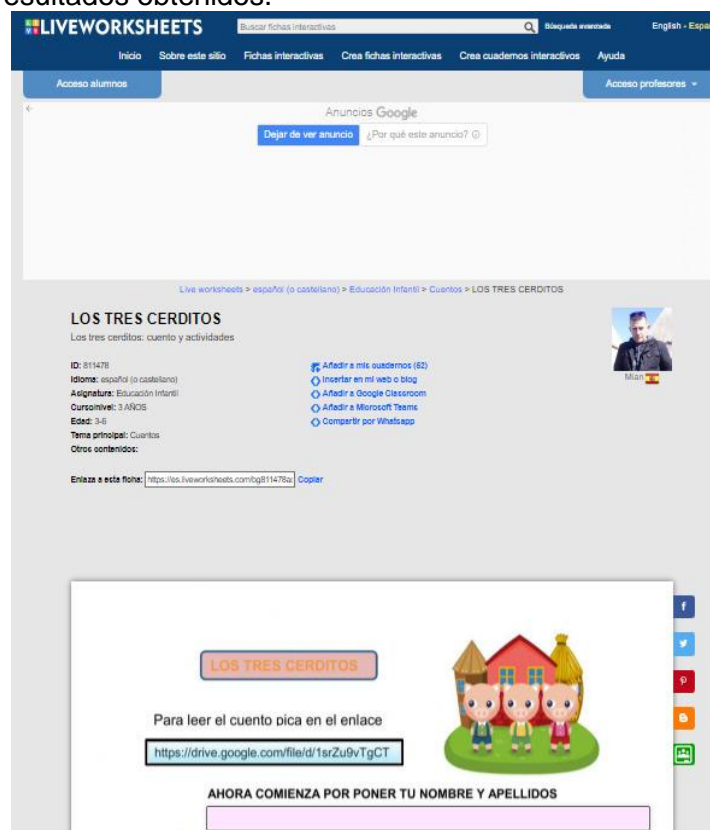


Figura 12 Fuente: Google Liveworksheet

7.4 Preguntas de reflexión:

¿El recurso empleado es dinámico e interesante/ amigable para los niños de 4to EGB?

Los recursos seleccionados se los ha considerado por ser interactivos, novedosos y llamativos pues van acorde a la actual realidad educativa. Las presentaciones, infografías, juegos en línea, videos y fichas interactivas, nos ayudan a desarrollar una clase más dinámica e interactivas, con contenidos novedosos y con fácil acceso a los entornos virtuales por medio de enlaces que permiten tener un gran impacto en el estudiante.

¿Qué ventajas obtendrían los docentes al evaluar a través de juegos interactivos?

Los juegos y las fichas interactivas automatizan la calificación permitiendo al docente optimizar su tiempo.

Permite recopilar datos de manera inmediata y hacer la retroalimentación oportuna de los contenidos.

Los docentes pueden programar actividades que le permitirán al estudiante realizar en cualquier lugar y en un tiempo determinado.

¿Por qué consideramos que la gamificación motiva a los estudiantes en el aprendizaje?

La interacción del estudiante con herramientas digitales interioriza el conocimiento de una forma divertida pues utilizamos una serie de técnicas dinámicas y mecánicas, a base de la acumulación de puntos, escalado de niveles, que al final motivan al estudiante para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos.

7.5 Conclusiones:

Luego de la interacción de los estudiantes con los recursos educativos digitales que son un pilar fundamental se concluye lo siguiente:

- Tenemos la expectativa de alcanzar en nuestros estudiantes la motivación por medio de la utilización de recursos digitales educativos- interactivos que ayuden a mejorar el rendimiento académico.
- Aplicar estrategias de gamificación para mejorar la competitividad de los estudiantes y aprendan a la vez.
- Esperamos cumplir con el tiempo programado para el desarrollo de las actividades durante las tres sesiones de 80 minutos cada una, que a través del uso de las herramientas tecnológicas lúdicas permitirán a los docentes impartir sus clases, evaluar a los estudiantes y dar el feedback oportuno.
- El desafío para los docentes es generar nuevos conocimientos aprendiendo de una forma más dinámica.

8. MATERIAL MULTIMEDIA

8.1 Contextualización.

El proyecto contará con material multimedia que será aplicado en La Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle, la misma que cuenta con la infraestructura adecuada para implementar material didáctico, audiovisual y lúdico en las aulas de clase, esto ayudará a cumplir con la propuesta a ejecutar con los estudiantes de 4to año de EGB, entre las edades comprendidas de 8 a 9 años, ya que son un grupo de estudiantes dinámicos y creativos.

La duración para el desarrollo del tema será de 3 sesiones de 80 minutos cada una, donde se aplicará herramientas digitales tales como Genially, Powtoon y Liveworksheet, que son juegos y fichas lúdicas e interactivas que automatizan la calificación permitiendo al docente optimizar su tiempo.

Los estudiantes tienen acceso a las plataformas de YouTube, tick-tock y disfrutan de video juegos en línea, pues son de fácil acceso, dominio y comprensión, ya que son canales que son un nexo de información rápida y actualizada.

8.2 Preguntas de reflexión.

Para el desarrollo del guión multimedia se planteará las siguientes preguntas:

- **¿Qué temas formarán parte de la gamificación en el aula?**

En nuestro proyecto de gamificación se ha planificado la presentación de algunas herramientas digitales que les permitan a los estudiantes adquirir su conocimiento de manera creativa, interactiva, desarrollando la motivación para mejorar su rendimiento en el área de Lengua y Literatura. Las herramientas que se aplicará dentro de nuestro proyecto son: Genially, Powtoon, liveworksheets, herramientas que ayudan al docente de una manera interactiva, pues son de fácil manejo dentro del proceso de aprendizaje y por lo tanto motivan al estudiante a construir su propio conocimiento.

- **¿Para quién va dirigido el material multimedia preparado?**

El material multimedia que se ha preparado va dirigido a los estudiantes de 4to año de EGB de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle, de la ciudad de Quito, los mismos que ayudarán a motivar y mejorar su aprendizaje, por medio de la aplicación de las Tic.

- **¿Para qué preparar materiales multimedia con gamificación en el aula para los estudiantes de 4to EGB en el área de lengua y literatura de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle de la ciudad de Quito?**

Actualmente vivimos en una sociedad donde la tecnología forma parte de nuestro entorno y es necesario emplear nuevas e innovadoras herramientas tecnológicas que permitan a los estudiantes adquirir conocimientos más sencillos y prácticos de una manera asertiva.

La gamificación es un medio para motivar a los estudiantes y facilitar el trabajo docente y por ende conseguir las competencias digitales de una manera dinámica y creativa.

El uso de material multimedia con elementos innovadores, lúdicos y creativos permitirá interiorizar y profundizar los contenidos y destrezas planteados en el currículo para lograr el perfil de salida del estudiante propuesto por el Mineduc.

- **¿Cómo vamos a crear los materiales multimedia destinados para la ejecución de la gamificación en el aula?**

Para la elaboración de los materiales multimedia que se ejecutarán en el desarrollo de las clases durante las tres sesiones de 80 minutos cada una, para ello se utilizará plataformas de fácil acceso, gratuitas y software libre, ya que al contar con este tipo de recursos permite que la clase se enriquezca y motive el desarrollo del proceso de aprendizaje. Se ha planteado 3 herramientas interactivas, como son: Powtoon para la realización de un video introductorio del tema a tratar (El Cuento), Genially para las infografías, presentaciones y juegos interactivos acorde al tema, finalmente Liveworksheet, que servirá para evaluación del contenido adquiridos y refuerzo inmediato.

- **¿Cuánto tiempo será necesario para la planificación y desarrollo del material audiovisual?**

Para la planificación del material audiovisual, requerimos de 4 horas, en tanto que para la elaboración de las herramientas y recursos multimedia que serán empleados en con los estudiantes dentro del aula se considera pertinente aplicar 3 horas para cada una, dando un total de 9 horas.

Se ha planificado realizar tres sesiones de 80 minutos cada una, divididas de la siguiente manera cumpliendo el círculo del aprendizaje (ERCA):

- **Experiencia.** - Conocimientos previos del tema tendrá una duración de 10 minutos.
- **Reflexión.** - Presentación y explicación del tema de la clase 10 minutos.
- **Conceptualización.** - Contextualización del tema 30 minutos.
- **Aplicación.** - Uso de la herramienta y retroalimentación de conocimientos adquiridos (parte práctica) 30 minutos.

8.3 Manifiesto: Definimos herramientas y bancos de recursos que vamos a utilizar.

Es de fundamental importancia la implementación de herramientas digitales en los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle, para facilitar el aprendizaje mediante la gamificación por medio del uso de nuevas herramientas audiovisuales que detallamos a continuación:

1. **Genially:** Es una herramienta en línea que permite crear presentaciones de manera rápida, fácil e interactiva y sobre todo gratuita, se la utilizará para presentar nuestra clase, de una manera dinámica e interactiva, se lo puede trabajar de manera grupal y colaborativa por medio de infografías que detallará el contenido de la clase, además por medio del juego se evaluará los conocimientos adquiridos a través de una serie de enigmas, para ir descubriendo las partes del cuento.

Recursos:

- Diapositiva 1: 1 interactividad
4 imágenes
 - Diapositiva 2: 1 interactividad
3 imágenes
 - Diapositiva 3: 2 imágenes
3 interactividades
 - Diapositiva 4: 4 imágenes
3 interactividades
 - Diapositiva 5: 2 imágenes
1 interactividad
 - Diapositiva 6: 3 imágenes
2 interactividades
 - Diapositiva 7: 1 imagen
2 interactividades
 - Diapositiva 8: 2 imágenes
1 interactividad
2. **Powtoon:** Herramienta audiovisual que nos permitirá crear presentaciones animadas y visualmente impactantes que nos ayudará a conceptualizar las partes del cuento. La aplicación de un video en el aula facilita la construcción del conocimiento a través del uso de imágenes con sonidos, ayudando a captar la atención de los estudiantes ya sea para introducir un tema o para su evaluación.

Recursos:

- Plantilla de presentaciones

- Música de fondo 1
- Diapositiva 1: 1 imagen animada
4 imágenes
- Diapositiva 2: 1 animada
1 imagen
- Diapositiva 3: 1 imagen
1 imagen animada
- Diapositiva 4: 1 imagen animada

3. **Liveworksheet:** Son fichas interactivas que permite al estudiante demostrar su conocimiento de una manera fácil y lúdica, permitiendo que el docente como el estudiante tengan la oportunidad de acceder a una clase diferente y activa, además le da la oportunidad al docente de realizar una retroalimentación más efectiva a sus estudiantes en base a los resultados obtenidos.

Recursos:

Liveworksheet 1

- Audio de la computadora Mp3
- 4 imágenes
- 6 interactivos

Liveworksheet 2

- 10 interactividades

8.4 Guión Multimedia.

A continuación, presentaremos el guión multimedia de la primera sesión aplicada a los estudiantes de 4to EGB de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle.

1. Video de introducción: Partes del cuento

- **Título:** Video 1 ¿Cuáles son las partes del cuento?
- **Descriptivo:** En el video se observará las partes del cuento con su respectiva explicación que el docente irá dando a los estudiantes.
- **Base didáctica:** Este video en Powtoon se aplicará como una introducción al tema a tratar en la primera clase (sesión), con el objetivo de impartir una clase dinámica por medio de imágenes, audio y animaciones.
- **Tipo de recurso o actividad:** Video de introducción – partes del cuento, material de elaboración propia.
- **Parametrización:** PASO 1. Ir a Google
PASO 2. Ingresar al link
PASO 3. Dar en play
- **Archivador:** Plantilla con audio predeterminado de Powtoon
Video: elaboración propia.

2. Fichas interactivas:

- **Título:** Liveworsheet 1 – 2 Partes del cuento y contextualización
- **Descriptivo:** Por medio de esta actividad interactiva podremos interiorizar el concepto de cada una de las partes del cuento, además da la oportunidad al docente de realizar una retroalimentación más efectiva a sus estudiantes en base a los resultados obtenidos.
- **Base didáctica:** Por medio de las fichas interactivas se desea atraer el interés de los estudiantes y mejorar el proceso de aprendizaje de cada uno de ellos de manera crítica, analítica y reflexiva.
- **Tipo de recurso o actividad:** fichas interactivas/valorativas en línea.
- **Parametrización:** En la primera interactividad, el estudiante tendrá que llenar los espacios en blanco que deberá completar arrastrando las palabras con el mouse de acuerdo al orden que corresponda.
En la interactividad dos deberá unir con líneas la palabra con el concepto correspondiente, para ello tendrá que utilizar el lápiz digital, por último, dará clic en finalizar para conocer la calificación obtenida
- **Archivador:** Elaboración propia.

3. Escape Room:

- **Título:** Juego interactivo en Genially
- **Descriptivo:** por medio de las diapositivas se aplicará el juego en línea utilizando Genially en el que los estudiantes pondrán a prueba sus conocimientos adquiridos en las sesiones anteriores e irán pasando de nivel de acuerdo a los logros alcanzados.
- **Base didáctica:** Con el uso de las diapositivas interactivas, los estudiantes demostrarán los conocimientos adquiridos y podrán ir reforzando los mismos de una manera más lúdica y dinámica, desarrollando la motivación en el proceso de aprendizaje.
- **Tipo de recurso o actividad:** Diapositivas interactivas.
- **Parametrización:**
 - PASO 1. Ingresar al link otorgado por el docente.
 - PASO 2. Se desplegará una diapositiva con tres opciones para elegir, leer con atención y dar clic en la respuesta correcta.
 - PASO 3. Si la respuesta es correcta pasará al siguiente nivel, en caso de ser incorrecta no podrá pasar al siguiente nivel.
 - PASO 4. Dar clic en la lección 2 y contestar las preguntas propuestas, si la respuesta es correcta pasará al siguiente nivel, en caso de ser incorrecta no podrá pasar al siguiente nivel.
 - PASO 5. Continuaremos con la lección 3 donde nos encontraremos con dos preguntas donde deberá contestar si la pregunta es verdadero o falso.
 - PASO 6. Finalmente, al cumplir con todos los retos se consigue un fantástico diploma.

- **Archivador:** Elaboración propia.

8.5 Enlaces del material

- **Video de introducción:**
<https://www.powtoon.com/s/fyDk9bFxB1E/1/m/s>

- **Fichas interactivas:**

<https://es.liveworksheets.com/1-my2357270yj>

<https://es.liveworksheets.com/1-jk2357281bl>

- **Escape Room:**

[https://view.genial.ly/62edba6b908130019be6e06/interactive-content-](https://view.genial.ly/62edba6b908130019be6e06/interactive-content-escape-room-educacion)

[escape-room-educacion](https://view.genial.ly/62edba6b908130019be6e06/interactive-content-escape-room-educacion)

8.6 Conclusiones.

Luego de haber realizado la correspondiente planificación y la elaboración de los recursos, podemos llegar a las conclusiones siguientes:

- La aplicación del material multimedia elaborado va acorde a una metodología activa que el docente debe emplear para desarrollar las destrezas y habilidades con la finalidad de lograr los indicadores de evaluación propuestos por el Mineduc.
- Verificar que los recursos sean correctos y funcionen de forma óptima antes de ser presentados en la clase.
- La aplicación de las herramientas tecnológicas son un pilar importante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, para motivar a los estudiantes y obtener un aprendizaje interactivo.
- El tema a tratar debe ser motivante para despertar el interés de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.
- Se cree conveniente la elaboración de un guión multimedia, pues nos permite organizar las ideas en la aplicación de los recursos y herramientas a utilizar con los estudiantes.
- Es importante que los recursos o materiales sean preparados con anticipación, pues el docente no puede improvisar al momento de impartir la clase.
- El material multimedia planificado debe ayudar a cumplir los objetivos planteados para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes.

9. CONTENIDOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS-SCORM

Actualmente evidenciamos un cambio y por ende una renovación de la educación en nuestro entorno y a nivel mundial, lo que conlleva a una mejora de las metodologías empleadas por el docente que es el actor principal de este cambio. Es por eso que nosotros como docentes debemos ser responsables de la innovación y la creatividad dentro del procesos de enseñanza aprendizaje, implementando herramientas tecnológicas dentro de las aulas de clase para mejorar las competencias digitales de los alumnos.

La ejecución y uso de las TIC son un factor necesario para el desarrollo educativo especialmente la gamificación, ya que se convierte en la base para el desarrollo de un aprendizaje interactivo, donde el estudiante crea su propio

conocimiento alcanzando una educación integral, por esta razón es necesario utilizar el paquete **SCORM** (*Shareable Contents Objects Reference Model, Modelo de referencia de objetos de contenidos compartibles*), una herramienta moderna y en auge para alcanzar excelentes aprendizajes interactivos, cambiando paradigmas de la educación tradicional.

9.1 OBJETIVOS

9.1.1 Objetivo general:

Elaborar un paquete SCORM que ayude a generar material pedagógico multimedia de forma sencilla y creativa para lograr la motivación y rendimiento de los estudiantes de 4to EGB de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle.

9.1.2 Objetivos específicos:

- Diseñar material multimedia que sean de fácil acceso, amigable para lograr aprendizajes significativos.
- Fomentar la creación de material de autor para impactar en el aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a su estilo de aprendizaje.

9.2 CONTENIDOS

La elaboración del paquete SCORM está desarrollada de manera interactiva y lúdica para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes 4to EGB de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle, con la siguiente estructura:

- Logo, presentación del tema y los autores.
- Índice de contenidos
- Introducción
- Diseños multimedia
- Desarrollo (recursos digitales educativos)
- Genially (Escape Room)
- Powtoon (video de la estructura del cuento)
- Liveworksheet (evaluación)
- Conclusiones
- Evaluación Final.

9.3 PROCESO:

Es de fundamental importancia la implementación de herramientas digitales en los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle, para facilitar el aprendizaje mediante la gamificación por medio del uso de nuevas herramientas audiovisuales, es por

ello que el docente debe estar en constante actualización en las nuevas herramientas digitales como las que detallamos a continuación:

- **Genially:** Es una herramienta en línea que permite crear presentaciones de manera rápida, fácil e interactiva y sobre todo gratuita, se la utilizará para presentar nuestra clase, de una manera dinámica e interactiva, se lo puede trabajar de manera grupal y colaborativa por medio de infografías que detallará el contenido de la clase, además por medio del juego se evaluará los conocimientos adquiridos a través de una serie de enigmas, para ir descubriendo las partes del cuento.
- **Powtoon:** Herramienta audiovisual que nos permitirá crear presentaciones animadas y visualmente impactantes que nos ayudará a conceptualizar las partes del cuento. La aplicación de un video en el aula facilita la construcción del conocimiento a través del uso de imágenes con sonidos, ayudando a captar la atención de los estudiantes ya sea para introducir un tema o para su evaluación.
- **Liveworksheet:** Son fichas interactivas que permite al estudiante demostrar su conocimiento de una manera fácil y lúdica, permitiendo que el docente como el estudiante tengan la oportunidad de acceder a una clase diferente y activa, además le da la oportunidad al docente de realizar una retroalimentación más efectiva a sus estudiantes en base a los resultados obtenidos.

9.4 ENLACE ISEASY

<https://iseazy.com/dl/d87f707890c14e368b7e369ff5847799>

9.5 CONCLUSIONES

- Las nuevas tecnologías llevan a la existencia de diversos procesos de enseñanza – aprendizaje. Aplicaciones como Genially, Powtoon y Liveworksheet, entre otras satisfacen nuestras necesidades de aprendizaje Para familiarizarnos con dicha tecnología hay que intentar estar al día, dispuesto a trabajar muy duro con el fin de experimentar y probar cosas nuevas que contribuyen a nuestro desarrollo personal. Existe una cantidad abrumadora de dichos recursos, plataformas interactivas, para facilitarnos la vida, lo mismo que nos ayudará a perfeccionar nuestras habilidades a un nivel diferente obteniendo una mejor visión del mundo.
- La herramienta SCORM es una plataforma que guarda toda la información recolectada en la nube, la misma que nos permite crear talleres y cursos E-learning para cualquier usuario sin necesidad que tenga experiencia en el manejo y manipulación de la misma permitiendo de esta manera crear contenidos fáciles y sencillos para uso de todos.
- Las aplicaciones multimedia en el Ecuador están generalizadas a tal punto que las instituciones de educación Elemental, Media y Superior se basan en ellas para realizar el proceso de aprendizaje sin embargo los docentes y estudiantes en su gran mayoría desconocen de la existencia de estas por no haberlas utilizado, en la asignatura de lengua y literatura se sigue manteniendo prácticas antiguas sin aprovechar los recursos de hoy en día que existen en la web.
- SCORM nos brinda la oportunidad de realizar contenidos multimedia de manera muy creativa y que sean de gran impacto visual para nuestros

estudiantes, de esta manera puedan realizar un trabajo colaborativo y sin la necesidad de descargarse ningún software.

- La aplicación SCORM es una herramienta adecuada para la enseñanza, ya que nos permite trabajar on line y off-line, esta herramienta así también despierta mucho interés en el aprendizaje de los estudiantes por poseer interactividad en los recursos existentes.
- Finalmente, esta plataforma nos abre la oportunidad de editar contenido multimedia de manera muy sencilla, ágil e interactiva proporcionándonos un paquete SCORM de calidad y así obtener un proceso de aprendizaje interactivo y significativo.

10. ASPECTOS PREVIOS A TENER EN CUENTA

En el ámbito educativo, se ha observado el avance vertiginoso de la tecnología, por ende, se ha hecho imprescindible que las clases se tornen más lúdicas y dinámicas. Es así que la gamificación ha ganado un importante espacio de reflexión y análisis, al ser empleada cada vez más, como técnica o estrategia para motivar al estudiantado en su proceso de aprendizaje, permitiendo que sea más divertido, atractivo y motivador, captando así la atención de los estudiantes.

Como antesala a la implementación de una plataforma o entorno virtual de aprendizaje que permita la incorporación de las actividades y recursos necesarios para la ejecución del proceso pedagógico es adecuado considerar los siguientes aspectos:

10.1 Componentes que intervienen en el proceso educativo:

Se debe considerar que los docentes de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle han venido recibiendo una serie de capacitaciones para el uso y manejo de herramientas de gamificación por lo que conlleva a una mejora de las metodologías empleadas dentro del procesos de enseñanza aprendizaje, implementando herramientas tecnológicas dentro del aula de clase para mejorar las competencias digitales de los alumnos.

El diseño y ejecución del proyecto de aplicación de gamificación en al aula estará dirigido por el grupo “Investigadores en acción”, Maestros en Educación mención en gestión del aprendizaje mediados en TIC de la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE).

Por esta razón nuestro proyecto busca aplicar la gamificación en al aula en el área de Lengua y Literatura con los estudiantes de cuarto EGB de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle, mediante el uso de herramientas TIC con actividades dentro y fuera del aula de clase, con sesiones síncronas y asíncronas, mismas que permitan al estudiante construir su propio aprendizaje de manera significativa.

10.2 Cuestiones pedagógicas a tener en cuenta

Nuestro proyecto se basa en la utilización de varios recursos digitales como parte de un proceso continuo para desarrollar un aprendizaje colaborativo y un acercamiento entre los alumnos y el docente. El correcto uso de las Tics tiene

por objetivo ir familiarizando con las nuevas exigencias que necesita la educación actual, produciendo que cada estudiante salga de su zona de confort a su vez desarrollando nuevas habilidades por aprender y su mejor relación con la tecnología.

Es importante mencionar que este proyecto aprovechará al máximo el tiempo en el manejo de herramientas digitales para beneficio de cada estudiante, revisando constantemente los contenidos a tratarse a fin de poder realizar cada trabajo colaborativo. La educación ha cambiado continuamente y por ende es necesario que nos vayamos actualizando con el uso de las Tics.

10.3 Actividades

En la etapa inicial de nuestro proyecto trabajaremos con los estudiantes de 8 a 9 años, pertenecientes al 4to año de EGB, de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle, para mejorar la motivación y el rendimiento académico. Esta actividad se desarrollará en dos horas pedagógicas en un total de 80 minutos a desarrollarse de manera presencial y el uso de herramientas TICs.

Las actividades a desarrollar serán en base a Lengua y Literatura según el currículo nacional trabajaremos en la unidad didáctica dos y el contenido que se ejecutará está enfocado en el cuento resaltando la gamificación para desarrollar un proceso de aprendizaje divertido, atractivo y motivador por medio de juegos interactivos, esto se implementará durante el desarrollo y ejecución de la clase, poniendo en práctica las herramientas digitales, los estudiantes irán creando actividades paso a paso, aportando con sus ideas en un espacio de reflexión y análisis, cómo técnicas o estrategias para motivar al estudiante en su proceso de aprendizaje.

A través de Genially se hará uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos conocidas como gamificación, para potenciar dicha actividad se prevé enviar unas láminas de presentación en donde el estudiante encontrará toda la parte teórica para que sus conocimientos previos de esta plataforma sean claros, además de esto generará preguntas e interrogantes por parte de los estudiantes los mismos que serán despejados en el aula.

Mediante Liveworksheet, herramienta Web que nos permite digitalizar muchas actividades y convertirlas en interactivas se enviarán trabajos individuales que ayuden a afianzar el conocimiento adquirido durante la clase.

Finalmente se utilizará la herramienta Powtoon que nos permitirá crear presentaciones animadas y visualmente impactantes que ayudará a conceptualizar los temas a tratar, mediante la aplicación de un video en el aula facilitando la construcción del conocimiento a través del uso de imágenes con sonidos, captando la atención de los estudiantes ya sea para introducir un tema o para su evaluación.

Como parte del proceso de evaluación se realizará una evaluación cuantitativa y cualitativa.

En la evaluación cualitativa se desarrollará a través de la gamificación, empleando Genially como contenido interactivo Escape Room, para ello se aplicará la técnica de observación, utilizando como instrumento una lista de cotejo.

En la evaluación cuantitativa se desarrollará a través de la herramienta Liveworksheet, donde los estudiantes aprobarán con una calificación mínima de 7/10.

10.4 Usos del entorno

Mediante el uso de herramientas tecnológicas como Powtoon, liveworksheets, Genially, realizaremos actividades lúdicas, creativas e interactivas para incentivar la motivación en el área de Lengua y Literatura y por ende mejorar el rendimiento académico en esta área haciendo la clase más dinámica y entretenida para nuestros educandos, el uso de la gamificación en nuestras clases nos permitirá desarrollar un trabajo colectivo e individual de manera organizada y práctica.

Nuestra institución cuenta con proyectores en cada paralelo y red de internet para implementar estas herramientas digitales, adicional contamos con la plataforma Brightspace, donde los estudiantes recibirán indicaciones e instrucciones de las actividades que deben de realizar en casa, el envío de link de trabajos o realizar alguna consulta referente al material enviado, también contamos con un grupo de WhatsApp de padres de familia para mantener una comunicación efectiva.

Los contenidos y actividades de las clases serán subido como paquete SCORM, ya que permitirá estandarizar la producción de contenidos en e-learning y será más fácil su visualización aparte de que es un recurso reutilizable lo que hace factible el incluirlo en cualquier LMS para luego compartir mediante un link a nuestro grupo de WhatsApp o plataforma Brightspace y así toda la clase pueda tener el acceso a este.

Al finalizar cada sesión de clase se analizarán los resultados obtenidos, tomando en cuenta la necesidad educativa de nuestro grupo de educandos para determinar si estamos alcanzando los resultados planteados al inicio de nuestro proyecto y determinar si el uso de la gamificación en el aula es efectivo para esta área y este grupo de edad. De ser efectivo nuestro trabajo investigativo podremos incorporar otras herramientas digitales para potenciar aún más su capacidad lectora y posterior a ellos incorporarlo a futuro en otras áreas permitiendo transformar el proceso educativo.

Finalmente se recomienda que los niños cuenten en casa con la supervisión de un adulto quienes les pueda ayudar y guiar con el proceso educativo y así se integren toda la familia en un mundo interactivo donde el internet puede ser una fuente de ayuda para afianzar el conocimiento adquirido y evitar el mal uso de este.

Para la planificación del material audiovisual, requerimos de 4 horas, en tanto que para la elaboración de las herramientas y recursos multimedia que serán empleados con los estudiantes dentro del aula se considera pertinente aplicar 3 horas para cada una, dando un total de 9 horas.

Se ha planificado realizar tres sesiones de 80 minutos cada una, divididas de la siguiente manera cumpliendo el círculo del aprendizaje (ERCA):

- Experiencia. - Conocimientos previos del tema tendrá una duración de 10 minutos.
- Reflexión. - Presentación y explicación del tema de la clase 10 minutos.

- Conceptualización. - Contextualización del tema 30 minutos.
- Aplicación. - Uso de la herramienta y retroalimentación de conocimientos adquiridos (parte práctica) 30 minutos.

Es necesario tomar en cuenta que el uso de todos los recursos tecnológicos offline como online permiten tener un abanico de herramientas Tics en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Los responsables de este proceso de evaluación estarán a cargo de:

- Sesión 1: Edison Roberto Iñacato Caizatoa.
Mónica Elizabeth Guallasamin Nacimba
- Sesión 2: Darwin Patricio Salas Calva.
Nelly de los Angeles Chicaiza Ganchala
- Sesión 3: Willian Humberto Aldaz López
Clemencia Targelia Vargas Pérez

Se les recomienda también el bajar la aplicación móvil de Brightspace con el objetivo de que no solamente los materiales de apoyo sean descargables, sino que los participantes puedan acceder a ellos incluso cuando no tengan acceso a internet o no se encuentren cerca de su ordenador, también podrían ver las consignas de las actividades y planificarlas hasta que puedan tener conexión y entregarlas en la plataforma.

10.5 Recursos de apoyo

Para implementar nuestro proyecto de gamificación en el aula tenemos planificado subir los recursos de apoyo para que los estudiantes se guíen de acuerdo al siguiente orden:

- Generación de un manual del estudiante donde se incluirá la explicación del manejo de las herramientas digitales: Genially, Liveworsheet, Powtoon, en el que se especificarán la metodología de trabajo y los tiempos a ser ejecutados.
- Guía de las herramientas digitales que se utilizará para la gamificación donde se indicará todos los pasos a seguir para crear y usar estas herramientas TIC.
- Se subirá el paquete SCORM en la plataforma Microsof Teams como repositorio del material para revisión, análisis y profundización de los estudiantes.
- Verificación de los recursos digitales antes de la clase para evitar improvisación dentro del proceso de enseñanza.
- Se crearán pizarras digitales o conocidos comúnmente como murales colaborativos con la posibilidad de construir espacios dónde se pueda intercambiar ideas, preguntas, fotos, audios, videos, o notas adhesivas de alguna duda en específico para ser despejada o bien por el docente o por cualquier compañero de clase, al final se dará una retroalimentación y sugerencias para generar una buena comunicación.

Creación del grupo de WhatsApp de padres de familia para mantener una comunicación efectiva dentro del proceso educativo.

11. AMPLIANDO HORIZONTES

11.1 ¿Cómo queremos que los estudiantes reciban nuestro contenido?

Los estudiantes 4to año de EGB, de la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle, recibirán nuestro contenido en dos horas pedagógicas en un total de 80 minutos, a desarrollarse de manera presencial y con el uso de herramientas TICs.

El área a trabajar será en la asignatura de Lengua y Literatura, en la unidad didáctica dos y el contenido que se ejecutará es el cuento, resaltando la gamificación para desarrollar un proceso de aprendizaje divertido, atractivo y motivador por medio de juegos interactivos como Genially, Powtoon, Liveworksheet, esto se implementará durante el desarrollo y ejecución de la clase, poniendo en práctica las herramientas digitales, los estudiantes irán creando actividades paso a paso, aportando con sus ideas en un espacio de reflexión y análisis, cómo técnicas o estrategias para motivar al estudiante en su proceso de aprendizaje.

11.2 Planificación de la estructura de ese contenido

Iniciaremos la adquisición del contenido por medio de Powtoon, donde los estudiantes podrán observar presentaciones animadas y visualmente impactantes que ayudará a interiorizar el cuento y su estructura.

Para cumplir con el ciclo del aprendizaje, en la etapa de la conceptualización, se utilizará Genially, en donde el estudiante encontrará láminas de presentación que incluirá la parte teórica para la adquisición de conocimientos previos, dentro de esta misma herramienta presentaremos actividades dinámicas, lúdicas e interactivas para motivar a los estudiantes como es Escape Room.

El Escape Room, es un juego interactivo, que permite al estudiante resolver diferentes retos para conseguir avanzar a los distintos niveles, poniendo en práctica lo aprendido durante la clase.

Finalmente, como evaluación cuantitativa, se utilizará un Liveworksheet, que son fichas interactivas, que nos ayudarán a verificar los conocimientos adquiridos, misma que será compartida a los estudiantes mediante una asignación en la plataforma Brightspace.

En la aplicación del proyecto se aplicarán dos clases de evaluación que son: cualitativa y cuantitativa.

Cualitativa se desarrollará a través de la gamificación, empleando Genially como contenido interactivo Escape Room, para ello se aplicará la técnica de observación, utilizando como instrumento una lista de cotejo.

En la evaluación cuantitativa se desarrollará a través de la herramienta Liveworksheet, donde los estudiantes aprobarán con una calificación mínima de 7/10, con una escala de Domina los aprendizajes, Alcanza los aprendizajes, está próximo a alcanzar los aprendizajes y no alcanza los aprendizajes.

11.3 Qué herramientas utilizaremos para cada uno de los contenidos

- Para el video introductorio utilizaremos Powtoon.
- Los temas y juegos interactivos serán realizados con Genially.
- Asignación de tareas mediante la plataforma Brightspace.
- Evaluación y retroalimentación, aplicando la herramienta liveworksheet.

11.4 ¿Tenemos disponibles los contenidos?

La herramienta Powtoon, será impartida durante la primera sesión de clase, además se la colocará en el paquete SCORM para que pueda ser visualizada las veces que el estudiante lo dese a fin de convertirlo en autodidacta.

Enlace: <https://www.powtoon.com/s/fyDk9bFxB1E/1/m/s>

Genially, mediante la presentación de contenidos nos permitirá contextualizar el tema de manera interactiva y atractiva para captar la atención del estudiantado.

Escape Room, plantea retos al estudiante convirtiéndolo en constructor de su propio aprendizaje, este será compartido en la primera sesión de clase y el refuerzo se aplicará en la segunda sesión.

Enlace: <https://view.genial.ly/62edbaf6b908130019be6e06/interactive-content-escape-room-educacion>

Liveworksheet, herramienta que permite digitalizar la evaluación de manera cuantitativa, pues nos ayudará a verificar los conocimientos adquiridos por los estudiantes. Se aplicará por una sola vez durante la última sesión al finalizar el proyecto.

Enlace: <https://es.liveworksheets.com/1-my2357270yj>
<https://es.liveworksheets.com/1-jk2357281bl>

Cabe mencionar que estas herramientas se encontrarán disponibles en el paquete SCORM durante la aplicación del proyecto.

Enlace: <https://iseazy.com/dl/d87f707890c14e368b7e369ff5847799>

Ampliando horizontes

A través de las TIC, se nos ofrece un gran abanico de herramientas que permiten al estudiante interactuar entre pares, despertando curiosidad y ganas de investigar, generando un aprendizaje interactivo y significativo que ayuda a mantener un clima agradable y comunicación asertiva dentro del aula.

En consideración a lo anteriormente mencionado planteamos herramientas que pueden integrarse con LMS a plataformas de herramientas web 3.0 y ser desarrolladas en una clase sincrónica, tales como:

1. **Padlet.** - Pizarra digital que nos permite desarrollar muros colaborativos, en el que se podrá añadir videos, imágenes, enlaces, etc., y los estudiantes demostrarán el conocimiento de los contenidos adquiridos y trabajados en clase.
2. **Wordwall.** – Es una herramienta que permite crear actividades sencillas y lúdicas, como cuestionarios, ordenar por grupos, crucigramas, anagramas, sopa de letras, entre otros, acorde a los contenidos que deseamos enseñar, estos se los puede aplicar a través de la web o imprimirlos y realizarlos en la clase.
3. **Zoom.** – Es una herramienta que nos permite crear reuniones virtuales y compartir nuestras clases en tiempo real, interactuando de manera dinámica por medio de la pizarra digital, compartir pantalla, trabajar en grupos reducidos, grabar la clase, entre beneficios.
4. **Educaplay.** – En esta herramienta los estudiantes demostrarán sus conocimientos y destrezas adquiridas en la clase. Esta herramienta se utilizará en la última etapa de aprendizaje que es la aplicación, pues permite crear crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.
5. **Socrative.** – Es una herramienta multimedia que permite crear encuestas y cuestionarios, pudiendo observar las respuestas de los estudiantes en tiempo real, esto se lo puede hacer por medio de ordenadores o dispositivos móviles, además permite dar feedback para aumentar la motivación y participación del estudiantado.

12. DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES

Al momento de dar la clase se buscará una disonancia (desequilibrio cognitivo), entre lo que sabe y lo nuevo por aprender dando a conocer el propósito de la clase y los criterios de evaluación, con esto los estudiantes tendrán claro qué se esperan que aprendan y la manera en que se les evaluará, implementaremos distintos modelos de aprendizajes en el aula, para involucrar más a los alumnos en el proceso. Sin dejar a un lado la tecnología pues juega un papel fundamental en lo que se refiere a la inclusión de nuevas herramientas educativas por lo tanto en nuestro equipo empleará herramientas digitales para la educación.

Iniciaremos la adquisición del contenido por medio de Powtoon, donde los estudiantes podrán observar presentaciones animadas y visualmente impactantes que ayudará a interiorizar el cuento y su estructura.

Para cumplir con el ciclo del aprendizaje, en la etapa de la conceptualización, se utilizará Genially, en donde el estudiante encontrará láminas de presentación que incluirá la parte teórica para la adquisición de conocimientos previos, dentro de esta misma herramienta presentaremos actividades dinámicas, lúdicas e interactivas para motivar a los estudiantes como es Escape Room.

Posteriormente se presentará un Escape Room, que es un juego interactivo, que permite al estudiante resolver diferentes retos para conseguir avanzar a los distintos niveles, poniendo en práctica lo aprendido durante la clase.

Finalmente, como evaluación cuantitativa, se utilizará un Liveworksheet, que son fichas interactivas, que nos ayudarán a verificar los conocimientos adquiridos, misma que será compartida a los estudiantes mediante una asignación en la plataforma Brightspace.

Cabe mencionar que estas herramientas digitales pueden ser aplicadas desde cualquier dispositivo, sean estos computador, Tablet o celular, además Brightspace, es una aplicación descargable desde Google Play y App Store, que está disponible para ser descargada en cualquier dispositivo.

Todos los documentos en Word, Excel o pdf que serán subidos a la plataforma podrán ser descargados y programados para ser vistos y revisados las veces que sean necesarios por los estudiantes, sin la necesidad de conexión a internet.

A continuación, publicaremos los enlaces del grupo de trabajo para que los docentes puedan descargar el material previo a la clase.

Enlace de la clase EDU-GRUPO 7. Gamificación en el aula. Propuesta de Intervención en la Unidad Educativa Particular Bilingüe:

- <https://brightspace.com/d2l/le/content/114198/Home>

Las clases se programarán para la segunda Unidad del primer quimestre, en tres sesiones, para lo cual lo estructuraremos de la siguiente:

12.1 Bienvenida:

Para la bienvenida lo realizaremos de la siguiente manera:

- Presentación del equipo docente que estará a cargo de la ejecución del proyecto en la Unidad Educativa Particular Bilingüe Academia Militar del Valle, para ello utilizaremos **Genially**, una herramienta en el que daremos a conocer el perfil de cada uno de los docentes e información donde se los pueda contactar.
- Para la presentación de bienvenida emplearemos, la herramienta on line multimedia llamada **prezi**, en la cual encontraremos los personajes de distintos cuentos, en el cual los estudiantes deducirán el tema de nuestra clase, para organizar ideas, formular conceptos y creando así puntos de atención.
 - **Enlace:** <https://prezi.com/view/VMHY2Qr9gkmHiFqT9gc0/>
- Para captar la atención de los estudiantes, los docentes caracterizarán a varios personajes de cuentos infantiles y solicitarán que los identifiquen.

12.2 Plan de Trabajo:

Para la introducción a la clase de los contenidos se utilizará Genially, con los temas a tratar, las actividades y herramientas a utilizar. En la plataforma Brightspace, se encontrará con todas las herramientas a utilizar, en el caso de que algún estudiante requiera revisar el contenido, y se los colocará en las publicaciones de la plataforma Brightspace para el acceso a cada actividad.

Para ello lo podrá encontrar en el siguiente enlace:

- **Enlace:** <https://brightspace.com/d2l/le/content/114198/Home>
- **Enlace:** <https://view.genial.ly/631e10fafd3d260011d78c2f/presentation-presentacion-pizarra-animada>

Para el desarrollo de las clases, se las realizará en 3 sesiones, mismas que se irán subiendo a la plataforma a medida que se ejecuten de forma presencial las actividades.

Sesión 1: Powtoon

Responsables: Edison Roberto Iñacato Caizatoa.
Mónica Elizabeth Guallasamin Nacimba

Para esta sesión utilizaremos la herramienta Powtoon, esta herramienta será la experiencia previa que tendrá el estudiante para la clase. El enlace será impartido durante la primera sesión de clase, además se la colocará en el paquete SCORM para que pueda ser visualizada las veces que el estudiante lo desee a fin de convertirlo en autodidacta.

Enlace: <https://www.powtoon.com/s/fyDk9bFxB1E/1/m/s>

Como complemento para esta experiencia previa se presentará en Emaze una serie de imágenes para que los estudiantes puedan deducir el concepto del Cuento y mediante una lluvia de ideas, ir registrando en el pizarrón físico cada una de las interacciones de los estudiantes.

Esta actividad será desarrollada de manera presencial.

Sesión 2: Genially

Responsables: Darwin Patricio Salas Calva.
Nelly de los Angeles Chicaiza Ganchala

Genially, se la utilizará como herramienta para la conceptualización del tema, además servirá como medio de presentación de contenidos, pues nos permitirá contextualizar el tema de manera interactiva y atractiva para captar la atención del estudiantado.

Para la verificación de la adquisición de conocimientos se utilizará Escape Room, como una herramienta de evaluación cualitativa.

Escape Room, plantea retos al estudiante convirtiéndolo en constructor de su propio aprendizaje, este será compartido en la primera sesión de clase y el refuerzo se aplicará en la segunda sesión.

Enlace: <https://view.genial.ly/62edba6b908130019be6e06/interactive-content-escape-room-educacion>

Sesión 3 = Liveworksheets

Responsables: Willian Humberto Aldaz López
Clemencia Targelia Vargas Pérez

Para la tercera sesión presencial, la herramienta Liveworksheet, se aplicará al finalizar el ciclo del aprendizaje como una actividad asincrónica, ya que es una herramienta que permite digitalizar la evaluación de manera cuantitativa y nos ayudará a verificar los conocimientos adquiridos por los estudiantes. Se aplicará por una sola vez durante la última sesión al finalizar el proyecto.

Enlace: <https://es.liveworksheets.com/1-my2357270yi>
<https://es.liveworksheets.com/1-jk2357281bl>

Cabe mencionar que estas herramientas se encontrarán disponibles en el paquete SCORM durante la aplicación del proyecto, en el paquete IsEazy, se podrá encontrar las actividades que se desarrollarán y que a continuación se detallan:

- Página de inicio con los docentes que integran el proyecto
- Índice con los temas a tratar
- Desarrollo de los recursos digitales.
- Las actividades para ser desarrollado por los estudiantes con **Genially**
- Presentación de un video mediante **Powtoon**
- Actividades de refuerzo en **Liveworksheet**
- Conclusiones
- Una evaluación final

Enlace: <https://iseazy.com/dl/d87f707890c14e368b7e369ff5847799>

12.3 Evaluación final

En la aplicación del proyecto se emplearán dos clases de evaluación que son: cualitativa y cuantitativa, mismas que se utilizarán en la segunda y tercera sesión presencial.

La evaluación cualitativa se desarrollará a través de la gamificación, empleando Genially como contenido interactivo (Escape Room), para ello se aplicará la técnica de observación, utilizando como instrumento una lista de cotejo.

En la evaluación cuantitativa se desarrollará a través de la herramienta Liveworksheet, donde los estudiantes aprobarán con una calificación mínima de 7/10, tomando en cuenta los siguientes rangos:

Escala cuantitativa	Escala cualitativa
9 - 10	Domina los aprendizajes
7 - 8	Alcanza los aprendizajes requeridos
6 - 5	Próximo a alcanzar los aprendizajes
Inferior a 4	No alcanza los aprendizajes requeridos.

Tabla 1 Escala de evaluación

12.4 Foro de debates

Este foro se aplicará mediante la herramienta de Jamboard, una pizarra colaborativa del paquete de Google, en la que los estudiantes podrán escribir sus aportes acerca del tema visto en clase ¿qué sé del cuento? y despejar dudas acerca del tema y de esta manera tener un feedback instantáneo a las inquietudes que surjan.

12.5 Sesiones grabadas

Al ser actividades realizadas de manera presencial, todas las herramientas utilizadas tanto para la presentación como las herramientas de evaluación las podrán encontrar en el paquete SCORM y de esta manera consultar las veces que sean necesarias y reforzando así sus conocimientos.

12.6 Material de apoyo

En consideración a lo anteriormente mencionado planteamos herramientas que pueden integrarse con LMS a plataformas de herramientas web 3.0 y ser desarrolladas en una clase sincrónica, tales como:

- 1. Padlet.** - Pizarra digital que nos permite desarrollar muros colaborativos, en el que se podrá añadir videos, imágenes, enlaces, etc., y los estudiantes demostrarán el conocimiento de los contenidos adquiridos y trabajados en clase.
- 2. Wordwall.** – Es una herramienta que permite crear actividades sencillas y lúdicas, como cuestionarios, ordenar por grupos, crucigramas, anagramas, sopa de letras, entre otros, acorde a los contenidos que deseamos enseñar, estos se los puede aplicar a través de la web o imprimirlos y realizarlos en la clase.

3. **Zoom.** – Es una herramienta que nos permite crear reuniones virtuales y compartir nuestras clases en tiempo real, interactuando de manera dinámica por medio de la pizarra digital, compartir pantalla, trabajar en grupos reducidos, grabar la clase, entre beneficios.
4. **Educaplay.** – En esta herramienta los estudiantes demostrarán sus conocimientos y destrezas adquiridas en la clase. Esta herramienta se utilizará en la última etapa de aprendizaje que es la aplicación, pues permite crear crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.
5. **Socrative.** – Es una herramienta multimedia que permite crear encuestas y cuestionarios, pudiendo observar las respuestas de los estudiantes en tiempo real, esto se lo puede hacer por medio de ordenadores o dispositivos móviles, además permite dar feedback para aumentar la motivación y participación del estudiantado.
6. **Rompecabezas digital:** es una herramienta web 2.0 que nos permite crear puzzles de diversas formas, en número de piezas y de formas.

Además de las herramientas web, anteriormente mencionadas también contaremos con:

7. La guía de buenas prácticas para la comunicación en entornos virtuales.
8. Manual del estudiante donde se incluirá la explicación del manejo de las herramientas digitales: Genially, Liveworsheet, Powtoon, en el que se especificarán la metodología de trabajo y los tiempos a ser ejecutados.

13. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (NORMAS APA)

1. Deterding S. et al. (2011), Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1979742.1979575>
2. Consejo General de Colegios Oficiales de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias (2010). Código deontológico de la profesión docente. <https://cdlmadrid.org/codigo-deontologico-de-la-profesion-docente/#:~:text=Compromisos%20y%20deberes%20en%20relaci%C3%B3n%20con%20el%20alumnado&text=Promover%20la%20formaci%C3%B3n%20integral%20del,desarrollo%20de%20las%20capacidades%20personales>
3. De la Cruz, F. (2018). Compromisos y Deberes en Relación Con El Alumnado. <https://es.scribd.com/document/458637668/Compromisos-y-deberes-en-relacion-con-el-alumnado>
4. IGNITE (2021). La importancia de las TIC en la educación durante el Coronavirus. <https://igniteonline.la/3468/#:~:text=El%20uso%20de%20las%20tecnolog%C3%ADas,la%20iniciativa%20y%20la%20creatividad>

5. Educrea (2020). Las TICS en el ámbito educativo. <https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/#:~:text=Las%20TICs%20en%20educaci3n%20permiten,en%20la%20virtualidad%20por%20diversos>
6. García, A (2018). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza-aprendizaje. Recursos digitales.pdf;jsessionid=D6689A035A0AD45BFD09F5CBF7CDB7F9 (usal.es)
7. Dichev, et al. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5>
8. Ortiz A. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/#B12>
9. Prieto J. (2018) Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. <https://revistas.usal.es/index.php/1130-3743/article/view/teri.20625>
10. Carri3n G. (2017) Gamificaci3n en educaci3n primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas. https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/3840/0810_Carrion.pdf?sequence=1
11. Torres. A (2016) Desarrollo de habilidades de lectura a trav3s de los videojuegos: Estado del arte. Ocnos. ocnos.revista.uclm.es
12. Preciado, L. A. (01 de 01 de 2020). PADLET. Obtenido de Importancia del padlet en el aprendizaje colaborativo.: https://padlet.com/luz_florez/dngixarlgq7
13. Cuentas, M. (01 de 01 de 2021). ZOOM QUE ES Y CARACTERISTICAS. Obtenido de ZOOM: <https://www.mundocuentas.com/zoom/>
14. May Acosta, N. K. et al. (2017). Ambientes Educativos a Distancia para la Mejora de la Enseñanza: Uso de Classroom. Revista Electrónica Sobre Cuerpos Académicos Y Grupos De Investigaci3n, 4(8). Recuperado a partir de <https://www.cagi.org.mx/index.php/CAGI/article/view/163>
15. Gallego. F.J. et al. (2014, 9-11 de julio) Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la informática, (pág. 2). Oviedo. Obtenido de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20>
16. Academia Militar del Valle (2022). Proyecto Educativo Institucional. Academia Militar del Valle – Colegio Ecuador (amv2.org)