

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**  
**mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC**

**Tesis previa a la obtención de título de Magíster en Educación**  
**mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.**

**AUTORES:**

Barreno Mafla Erick Ismael  
Catota Irua Brayan Stiven  
Gancino Lloacana Henry Bernard  
Sharupe Nantip Mery Rosalva  
Vinueza Vallejo Fernando Andrés

**TUTORES:**

Jesús Sánchez  
Luis Guerrero  
Noelia Salvador

**Título del Trabajo de Titulación**

**Guía docente para el envío de tareas innovadoras a través de la gamificación, dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal “Nono”**

## Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, *Ismael Barreno, Brayan Catota, Henry Gancino, Mery Sharupe, Fernando Vinueza*, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *Guía docente para el envío de tareas innovadoras a través de la gamificación, dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal "Nono"* es de nuestra 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.



---

Erick Iamael Barreno Mafla

Correo electrónico:

[ismabarreno9@gmail.com](mailto:ismabarreno9@gmail.com)



---

Brayan Stiven Catota Irúa

Correo electrónico:

[brayancato20.noc@gmail.com](mailto:brayancato20.noc@gmail.com)



---

Gancino Lloacana Henry

Bernard

Correo electrónico:

[henrygancino571998@gmail.com](mailto:henrygancino571998@gmail.com)



---

Mery Rosalva Sharupe Nantip

Correo electrónico:

[virgo90\\_60sam@hotmail.com](mailto:virgo90_60sam@hotmail.com)



---

Fernando Andrés Vinueza

Vallejo

Correo electrónico:

[fervinueza16@hotmail.com](mailto:fervinueza16@hotmail.com)

D. M. Quito, junio 2025

## **Agradecimiento**

Agradezco a quienes me acompañaron en este camino, a mi familia por estar siempre presente. A mí, por el esfuerzo de trabajar, estudiar y sostener todo. A mis compañeros de carrera, por el apoyo constante. Esta meta es fruto del compromiso, la constancia y el inicio de muchos logros más.

Ismael

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi familia, por su apoyo, amor incondicional constante y por ser mi motor en cada etapa de este camino. A mis profesores, por compartir su conocimiento, guía y por inspirarme a seguir aprendiendo cada día. A mis compañeros, por su compañía, colaboración y las valiosas experiencias compartidas. Gracias a todos por formar parte de este logro.

Mery

Quiero agradecer principalmente a Dios por brindarme sabiduría en todo este proceso educativo, a toda mi familia que siempre creyó en mí y me brindo el apoyo incondicional en todo momento, a mi novia quien es el motor fundamental de mi vida y que me ha dedicado todo su amor y apoyo en cada momento de esta maestría, así como a mis amigos colegas por acompañarme en el transcurso de este año. A mis profesores por compartir su conocimiento con todos nosotros y a la UIDE por acogernos en esta maestría.

Henry

A mi familia, en especial a mis padres, por su apoyo incondicional y por enseñarme el valor del esfuerzo y la educación. A Dios por brindarme la fortaleza y la salud para afrontar este proceso. A mi novia por su amor y compañía. Mi gratitud eterna.

Fernando

## **Dedicatoria**

A mi familia: a mis padres, a mis hermanos y a mi sobrino, quien me llena de alegría y juventud; y a la nueva luz que viene en camino, cuya llegada seguro inspirará en mí un mayor sentido y propósito.

Ismael

Dedico este trabajo a mi familia, que siempre ha sido mi mayor apoyo; a mis profesores, que me guiaron con su conocimiento y paciencia; y a mis amigos y compañeros, que hicieron de este camino una experiencia invaluable. Sin cada uno de ustedes, este logro no habría sido posible.

Mery

Dedico este logro a mis padres quienes siempre han creído en mí, los que siempre han llenado de sueños mi cabeza para que se hagan realidad y los que nunca me han dejado solo en ningún momento de mis estudios y mi vida, a mis tres hermanos quienes la inspiración de mi vida por los que tengo fuerzas para seguir siempre adelante y conseguir que se guíen con el ejemplo.

A mi novia quien es el pilar fundamental de mi vida y por la que he conseguido cada logro de mi vida la que me inspira a seguir siempre adelante con una meta clara.

Henry

A mis padres, su ejemplo de esfuerzo y dignidad han sido mi mayor inspiración. A mis hermanas y sobrinos. A mí mismo por cada desafío superado y por cada paso firme hacia esta meta.

Fernando

## Índice de Contenido

### 1. Contenido

Resumen Ejecutivo.....	1
Abstract .....	2
2. Introducción .....	3
2.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización..	3
2.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación).....	4
2.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación .....	6
2.4. Objetivo general.....	6
2.5. Objetivos específicos .....	6
3. Marco Teórico .....	7
3.1. Guía pedagógica para docentes.....	7
3.2. Corresponsabilidad social y ética en envío de tareas.....	10
3.3. Gamificación: Un instrumento para la educación actual .....	11
3.4. El impacto de la gamificación en la educación.....	11
3.5. Avance de habilidades con la gamificación.....	12
3.6. Gamificación y Tareas: Aprender mediante el juego .....	12
3.7. Ventajas en la gamificación aplicada a los deberes .....	12
3.8. Innovación en el diseño de recursos educativos .....	13
4. Metodología .....	13
4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales	13

4.2.	Diseño de materiales educativos digitales .....	18
4.3.	Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales .....	26
5.	Resultados .....	35
6.	Conclusiones y Recomendaciones .....	63
7.	Referencias Bibliográficas .....	66
8.	Anexos.....	69
8.1.	Archivador: .....	69
8.2.	Enlaces al material .....	69
8.3.	Enlace al scorm creado: .....	69
8.4.	Link para acceso al curso creado en Canvas:.....	70
8.5.	Usuario y contraseña para ingreso a edición del curso: .....	70

## **Resumen Ejecutivo**

El presente trabajo se enfoca en la creación de una guía docente a partir de la gamificación para diseñar y enviar tareas innovadoras para estudiantes de Tercer Año de Bachillerato Técnico, especialidad Ventas y Turismo, en la Unidad Educativa Fiscal “Nono”, durante el presente año lectivo (2024-2025). El objetivo es cambiar las prácticas tradicionales al momento de asignar tareas escolares.

Durante el desarrollo del proyecto, se observó que muchos estudiantes no realizan sus deberes debido a la falta de interés, la escasa contextualización o las instrucciones poco claras. De tal forma, se proponen varios recursos a fin de captar mejor la atención, el compromiso y la experiencia de los estudiantes. La guía, al enfocarse en el rol del docente, busca ofrecer herramientas prácticas que ayuden a enfrentar estos desafíos y a mejorar la planificación y asignación de las tareas escolares.

Como resultado, se desarrolló una página web interactiva para los docentes, utilizando la plataforma Canvas. Esta guía digital proporciona orientaciones claras sobre cómo estructurar tareas innovadoras y cómo integrar elementos propios de gamificación, además de incluir artículos, recursos, consejos prácticos y pequeñas evaluaciones.

En conclusión, el uso de estas estrategias lúdicas y herramientas digitales contribuirán de manera significativa al fortalecimiento del accionar docente, tanto en la asignación de sus tareas, como en mejorar la interacción con sus estudiantes, respondiendo a las exigencias actuales del sistema educativo.

## **Abstract**

This work focuses on the creation of a teaching guide based on gamification to design and assign innovative tasks for students in the third year of the Technical Baccalaureate program, specializing in Sales and Tourism, at the “Nono” Public Educational Unit during the current academic year (2024–2025). The objective is to shift away from traditional practices when assigning schoolwork.

During the development of the project, it was observed that many students do not complete their homework due to a lack of interest, poor contextualization, or unclear instructions. Therefore, various resources are proposed to better capture students’ attention, engagement, and overall experience. The guide, by focusing on the teacher’s role, aims to provide practical tools to address these challenges and to improve the planning and assignment of school tasks.

As a result, an interactive website for teachers was developed using the Canva platform. This digital guide provides clear instructions on how to structure innovative tasks and how to incorporate gamification elements. It also includes articles, resources, practical tips, and short assessments.

In conclusion, the use of these playful strategies and digital tools will significantly contribute to strengthening the teacher’s approach, both in task assignment and in improving interaction with students, meeting the current demands of the educational system.

## **2. Introducción**

### **2.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización**

La Unidad Educativa Fiscal Nono, se encuentra ubicada en el noroccidente de la provincia de Pichincha, en el cantón Quito y la parroquia rural de San Miguel de Nono, la misma ha brindado educación de calidad desde hace 112 años y recibe a niños, niñas y adolescentes de comunidades aledañas como: Alambi, Alaspungo, La Sierra, Yanacocha, San Francisco de la Merced, Nonopungo, Guarumos, Pucará y el centro poblado de Nono. Actualmente la U.E.F. “Nono” cuenta con un equipo de 14 docentes y 1 autoridad, así como con 190 estudiantes matriculados (Entre ellos: 100 son hombres y 90 mujeres).

La misión de la institución es: “Proponer una educación holística que impulse la excelencia académica a través de pedagogías activas, desarrolladas en un ambiente de afectividad y eficiencia. Rescatando valores y hábitos del ser humano los cuales le permitan al estudiante insertarse en la sociedad como sujetos que construyen su desarrollo”.

A su vez, su visión es: “Ser una Institución con cultura de trabajo en equipo; reconocida en el ámbito nacional por su efectividad en la formación de bachilleres responsables, respetuosos y éticos, capaces de resolver sus problemas y afrontar la realidad asertivamente; liderando proyectos de emprendimiento que impulse su propio desarrollo y el de su comunidad”.

Para ello y con el propósito de alcanzar estos objetivos, la U.E.F “Nono” desde el año 2024 trabaja en colaboración con la fundación “Chango” y la fundación “Unidos por la Educación” en un proyecto de transformación socioeducativa, siendo un referente institucional de innovación educativa. Este proyecto incluye intervenciones en infraestructura, mobiliario, materiales pedagógicos y tecnológicos, así como en constantes capacitaciones para las familias,

estudiantes y todo el personal docente. De tal forma el modelo pedagógico de la institución se denomina “Chango” e incluye metodologías activas como: Asambleas, tutorías comunicativas, aprendizaje por ambientes, talleres experienciales, talleres experimentales y aprendizajes por servicios, los cuales a su vez se nutren del eje central de educación positiva.

A pesar de todos los avances logrados, persisten aún desafíos grandes en cuanto a pedagogía, uno de ellos relacionado a la estructuración y el diseño de las tareas enviadas por los docentes, ya que actualmente, muchas tareas no cumplen con los fines educativos esperados, como fomentar el aprendizaje autónomo, desarrollar competencias críticas y consolidar los conocimientos impartidos en el aula. Esta problemática se vuelve más evidente en el nivel de tercero de bachillerato, donde un porcentaje significativo de estudiantes realiza las tareas de manera superficial, sin compromiso, ayudados por las IA, o simplemente no las realiza.

Por esta razón, la institución reconoce la necesidad de fortalecer la definición, estructuración, diseño y envío de tareas, asegurándose de que estas contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes.

De esta forma, la U.E.F “Nono” se compromete a seguir avanzando hacia una educación de calidad que responda a las necesidades de sus estudiantes y de la comunidad en general.

## **2.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación)**

Se ha observado que la mayor parte de tareas asignadas por los docentes son actividades monótonas, repetitivas y que carecen de conexión hacia los contextos reales y aplicables, lo cual ha incurrido en que no se alcancen los objetivos propios de los deberes. En la U.E.F. “Nono”, esta problemática hace que los y las estudiantes recurran a la mala utilización de herramientas de inteligencia artificial, y otros recursos en la web para realizar sus tareas, realizarlas de mala

forma o simplemente a no realizarlas, minimizando así, el objetivo de esta y su beneficio pedagógico.

En el caso específico de los y las estudiantes de tercer año de bachillerato, la situación se torna más crítica, ya que a medida que se acercan al final de su etapa escolar, muchos pierden el interés y el compromiso por realizar las tareas asignadas. Según un estudio realizado por Bustamante & Cabrera, (2022), el 31% de los estudiantes tiene dificultades para concentrarse en sus tareas (pág. 109), y el 50% de los estudiantes comprende siempre las clases, pero solo el 54% realiza sus tareas de manera autónoma (pág. 108), lo cual plantea un desafío importante en la educación, ya que la percepción negativa de las tareas escolares por parte de los estudiantes incurriría en las prácticas ya mencionadas como el plagio, el desinterés educativo y en los peores casos el abandono escolar.

Por otro lado, las familias juegan un rol importante en el desarrollo académico de cada estudiante, especialmente en su último año de Bachillerato, no solamente supervisando la realización de las tareas, sino percibiendo que estas sean relevantes y presentan desafíos académicos que incentiven el desarrollo de habilidades críticas y constructivas que abarquen la resolución de problemas y la autonomía de cada estudiante.

Ante esta realidad, surge la necesidad de desarrollar estrategias que permitan a los docentes enviar tareas que sean significativas, atractivas y conectadas con los intereses y aspiraciones propias de los y las estudiantes de la UEF “Nono”, que los prepare para el mundo profesional (maneja la premisa de que todas las tareas deben ser contextualizadas, prácticas y desafiantes). Por lo que este proyecto se centra en la creación de una guía dirigida a docentes, con la finalidad de ayudarles a “diseñar y enviar tareas efectivas y significativas”.

Así, los estudiantes podrán aplicar conceptos teóricos a situaciones reales del sector, además que buscará fomentar habilidades críticas y constructivas, como la resolución de problemas, la creatividad, el trabajo en equipo y la autonomía. De este modo, el proyecto contribuirá a transformar las tareas escolares en herramientas pedagógicas eficaces y significativas, alineadas con las necesidades educativas y profesionales de los estudiantes de tercer año de bachillerato en Ventas y Turismo de la U.E.F “Nono”.

### **2.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación**

¿Cómo los docentes pueden diseñar y enviar tareas escolares que sean adecuadas, útiles, atractivas y significativas para los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato Técnico, especialidad en Ventas y Turismo en la Unidad Educativa Fiscal “Nono”?

### **2.4. Objetivo general**

Elaborar una guía docente, basada en la gamificación para el diseño y envío de tareas innovadoras, dirigida a estudiantes de Bachillerato Técnico, especialidad Ventas y Turismo en la U.E.F “Nono”, durante el año lectivo 2024-2025.

### **2.5. Objetivos específicos**

Establecer principios de corresponsabilidad ética, social y comunicativa a considerar en una guía docente, para el diseño y envío de tareas dirigidas a estudiantes de Bachillerato, especialidad Ventas y Turismo en la U.E.F “Nono”.

Diseñar el contenido de la guía docente, orientada a la implementación de tareas innovadoras basadas en la gamificación, dirigidas a estudiantes de Bachillerato Técnico, especialidad Ventas y Turismo en la U.E.F “Nono”, durante el año lectivo 2024-2025.

Utilizar la plataforma Canvas, como herramienta ilustrativa de la guía docente para el envío de tareas, dirigidas a estudiantes de Tercer Año de Bachillerato, especialidad Ventas y Turismo en la U.E.F “Nono”.

### **3. Marco Teórico**

#### **3.1. Guía pedagógica para docentes**

En la actualidad, los estudiantes enfrentan dificultades para realizar sus tareas académicas. En bachillerato, luchan por conseguir permiso para actividades extracurriculares. A la falta de comunicación con padres y al maltrato intrafamiliar esto les genera frustración. Además, la exigencia de los educadores por la entrega de deberes puede llevar a expulsiones y rivalidades entre compañeros.

Por esta razón, Quinaluisa (2009) hace referencia que, el incumplimiento de las tareas escolares y los resultados educativos insatisfactorios son objeto de discusión permanente por parte de profesores, alumnos y padres de familia, en general en todas las escuelas, colegios y en el Instituto Tecnológico Superior Aloasí (I.T.S.A.) donde como Departamento de Orientación y Bienestar Estudiantil. (p.9).

En este sentido, se debe entender la importancia de una guía docente, siendo un documento que planifica asignaturas, orientando a docentes y estudiantes. Incluye contenidos, estructura, competencias, evaluación. Es un documento público, claro y accesible, para el seguimiento del curso académico.

Sobre este punto, Royo (2010) sostiene que, el modelo de guía docente que se propone parte del principio de que lo que define una asignatura son los resultados de aprendizaje que se pretende que alcancen sus estudiantes. Estos resultados de aprendizaje, expresados en forma de declaraciones explícitas y precisas, encabezan a modo de titulares la definición de la asignatura,

pero es el detalle de lo que se exige mediante el sistema de evaluación el que realmente define con precisión lo que el estudiante debe lograr en la asignatura. (p.7)

Por otro lado, la constitución ecuatoriana insta al sistema educativo en potenciar el desarrollo de habilidades de los educandos, facilitando el aprendizaje en el área de conocimientos, técnicas, artes y cultura, este plan debe ser adaptable, dinámico, productivo y funcional.

Podemos constatar en el artículo 343 de la Constitución de la República del Ecuador, donde se determina que el sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación, artes y cultura. La utilización de conocimientos, técnicas, saberes sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente (MINEDUC-MINEDUC-2018-00089-A, 2018).

Para que una guía docente se ejecute eficazmente, es esencial adoptar un enfoque innovador. No solo insertando contenidos y tácticas pedagógicas, sino también la inserción de técnicas promoviendo la participación activa, el razonamiento crítico y la solución de problemas al estudiante. Este documento debe estar creado para ajustarse a las demandas fluctuantes de los contextos educativos, empleando herramientas tecnológicas, tareas relevantes y métodos pedagógicos renovados motivando a los estudiantes a cumplir con sus obligaciones.

En cuanto a la innovación educativa se entiende como actualizar los conocimientos a lo que la sociedad y el mundo sugiere, (León, 2002), menciona que es utilizada como sinónimo de renovación pedagógica, es un concepto complejo y polémico como lo son los de calidad educativa o libertad de enseñanza que se presta a múltiples lecturas e interpretaciones.

Esto se sobreentiende que múltiples ideas, estrategias que son sistematizadas, con la que los docentes pueden insertar nuevas prácticas que estén vigentes en el año de su desarrollo. La innovación nunca llega a ser algo puntual, todo depende de un proceso que conlleva tiempo dentro de las aulas y fuera de ellas lo último denominado como trabajo autónomo. La finalidad de la innovación es transformar lo tradicional a lo actual cambiando concepciones y actitudes según el caso del proceso de enseñanza aprendizaje

Por tanto, la innovación está asociada con el cambio que tiene un componente explícito, porque esta requiere de la subjetividad del estudiante y el desarrollo individual al igual que la relación teoría-práctica de año educativo.

Los docentes están ligados a la innovación de la enseñanza con las tareas que son designadas a los estudiantes para su trabajo autónomo, en los últimos años estos trabajos no han sido suficientes para alcanzar el nivel que se requiere para el año lectivo de parte de los estudiantes, Perkins (2014) destaca que las tareas significativas no solo deben estar alineadas con los objetivos curriculares, sino también con los retos del mundo real. Esto implica un enfoque basado en proyectos, donde los estudiantes resuelven problemas auténticos y participan activamente en su proceso de aprendizaje. Por su parte, Wiggins y McTighe (2005) proponen el modelo "Understanding by Design" (UbD), que enfatiza la planificación inversa como un método para garantizar que las tareas diseñadas tengan un propósito claro y significativo. Esta orientación intenta que los estudiantes tiendan a desarrollar una mejor comprensión de todos los conceptos a trabajar durante los proyectos y tareas que apliquen lo aprendido dentro de las aulas.

### **3.2. Corresponsabilidad social y ética en envío de tareas**

La corresponsabilidad social y ética en la educación implica que docentes y familias tengan participación activa en la formación académica y bienestar social que necesitan los estudiantes para cumplir sus tareas. De acuerdo a Longás, et.al. (2015), la participación comunitaria y el cumplimiento oportuno de las políticas públicas, influyen en el éxito del rendimiento académico de los estudiantes (p. 18).

Esta corresponsabilidad implica el compromiso de los docentes para integrar la ética en su pedagogía y puedan enviar tareas que fomenten el pensamiento crítico de los estudiantes donde reflexionen sobre la importancia de realizarlas correctamente, Pacheco Ballén (2024, p. 52).

Además, es importante que los docentes presenten rúbricas a sus estudiantes con un listado de parámetros a ser calificados en las tareas. Al hacerlo, se garantiza la transparencia en la evaluación, ya que (Menzala, Ortega, & Zanabria, 2024), mencionan que esta práctica favorece a que los estudiantes se sientan en un ambiente libre de sesgos y conozcan las expectativas planteadas en la tarea.

Todo esto, con la finalidad de que los docentes no actúen como transmisores de conocimiento, sino que se conviertan en guías y referentes éticos de sus estudiantes y así ellos sepan que la educación debe ir más allá de la simple adquisición de habilidades técnicas. Según (Ornoz Rodríguez, 2022), el docente debe evitar caer en estigmas, promoviendo un espacio donde se valore el pensamiento crítico de los estudiantes. (p. 502).

Por último, se puede mencionar que los recursos digitales son de gran impacto para fomentar mayor interés en realizar tareas. “La tecnología no solo facilita el acceso a materiales,

sino que también permite personalizar la enseñanza y adaptarla a las diversas necesidades presentadas por los estudiantes” (Jordá, Mas, & Agustí, 2023, pág. 11). Sin embargo, la calidad de los recursos digitales depende de la ética y predisposición del docente para adaptarse a nuevos métodos de envío de tareas.

### **3.3. Gamificación: Un instrumento para la educación actual**

La gamificación menciona al uso de elementos y principios de proyectos de juegos en contextos no lúdicos para involucrar a los participantes y encaminar a la solución de distintos problemas de forma eficaz. Es importante mencionar que la gamificación se diferencia de los juegos tradicionales, ya que estos últimos suelen ser dirigidos para el entretenimiento, mientras que los juegos originales tienen como meta alcanzar resultados específicos. Para entender la diferencia entre "juego" y "jugar", es necesario considerar que el primero sigue un camino de reglas claras que guían a los estudiantes hacia resultados definidos, creando un entorno hermético, distante de la realidad cotidiana. En cambio, la gamificación busca involucrar al estudiante a este contexto estructurado, estimulando su motivación y aprendizaje.

"Jugar" se relaciona a una actividad libre dentro varios parámetros establecidos, mientras que los juegos estructurados permiten generar una experiencia interactiva en la que los participantes toman decisiones y eligen varios caminos dentro de un grupo de reglas.

### **3.4. El impacto de la gamificación en la educación**

Durante muchos años, la gamificación ha tenido un impacto importante en el campo educativo al permitir a los docentes abordar problemáticas en el medio como la falta de motivación y poco compromiso de los estudiantes.

### **3.5. Avance de habilidades con la gamificación**

La que se plantea es aprender a aprender es importante para el dominio de cualquier habilidad, integrando el aprendizaje. Incorporar actividades que fomenten la atención y la memoria dentro de la formación didáctica tiene un rol fundamental en el proceso de aprendizaje. Las TIC, cuando se proyectan en un contexto gamificado, pueden proponer la mejora, la concentración de los estudiantes en donde el aprendizaje sea más interactivo. Un ejemplo de este tipo de actividades es el juego "kahoot, genially entre otros", diseñados justamente para ejercitar la memoria de forma directa.

### **3.6. Gamificación y Tareas: Aprender mediante el juego**

Una de las principales ventajas de la gamificación es la disposición para transformar las tareas tradicionales o convencionales en experiencias de aprendizaje interactivas. Las Tareas, que comúnmente se tornan en deberes aburridos o difíciles, pueden favorecer enormemente la integración de mecánicas de juego. A través de plataformas relacionadas a la educación por medio de la gamificación, los docentes y estudiantes generan el aprendizaje en una experiencia distinta a la educación común y tradicional.

La unión de elementos competitivos, como rankings y logros, permiten motivar a los docentes y estudiantes a ejecutar sus propuestas con dedicación. Al gamificar los deberes, se propone una formación similar a la de un videojuego.

### **3.7. Ventajas en la gamificación aplicada a los deberes**

La formación de los deberes de una forma lúdica no solo incrementa la motivación de los estudiantes para completar las tareas, sino que también permite su autonomía al gestionar sus propias actividades y progreso dentro de esta experiencia. Este enfoque encamina a un

aprendizaje independiente, donde los participantes pueden enfrentarse a desafíos cognitivos de una forma lúdica. Además, el uso de recompensas, puntos y logros proporciona un impacto positivo, lo que refuerza tanto el proceso de aprendizaje como la autoconfianza, convirtiendo los deberes en una experiencia más dinámica y agradable.

### **3.8. Innovación en el diseño de recursos educativos**

Los recursos educativos son herramientas que los docentes utilizan para diseñar actividades que faciliten el aprendizaje, influyen en las experiencias de los estudiantes y fomenten el desarrollo de habilidades. En la planificación de actividades, es posible romper con los enfoques tradicionales e introducir innovaciones mediante el uso de entornos digitales. El empleo de herramientas tecnológicas permite crear cuestionarios interactivos y obtener resultados de manera más eficiente, lo que optimiza el proceso de aprendizaje. Además, los entornos virtuales permiten trabajar con una variedad de recursos más amplia, lo que facilitan la consolidación y el desarrollo de nuevos conocimientos.

## **4. Metodología**

### **4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales**

Establecer principios de corresponsabilidad ética, social y comunicativa a considerar en una guía docente, para el diseño y envío de tareas dirigidas a estudiantes de Tercer Año de Bachillerato, especialidad Ventas y Turismo en la U.E.F “Nono”.

**Tabla 1:**

*Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales*

---

<b>Tarea</b>	<b>Incidencia en la institución</b>	<b>Fecha inicio</b>	<b>Fecha fin</b>	<b>Verificable</b>
Identificar los principios éticos, sociales y comunicativos que deben estar presentes en el envío de tareas.	Práctica docente reflexiva y responsable en la asignación de tareas.	10/02/2025	14/02/2025	Matriz comparativa de los principios éticos, sociales y comunicativos que deben tener las tareas enviadas por los docentes.

---

---

<p>Identificar los problemas que presentan los estudiantes para la realización de tareas basadas en principios éticos, sociales y comunicativos.</p>	<p>Corresponsabilidad en la realización de tareas, basadas en principios éticos, sociales y comunicativos.</p>	<p>17/02/2025</p>	<p>19/02/2025</p>	<p>Matriz comparativa de los principios éticos, sociales y comunicativos que deben tener las tareas realizadas por los estudiantes.</p>
--	--	-------------------	-------------------	---

---

---

Seleccionar los principios éticos, sociales y comunicativos más relevantes con los cuales se guiará el proyecto.	Tareas diseñadas bajo un marco claro y coherente, que sean innovadoras y mejoren su calidad y relevancia.	19/02/2025	26/02/2025	Documento base del proyecto con los principios seleccionados como guía central.
--	---	------------	------------	---

---

---

Definir y estructurar pautas específicas para que estos principios sean aplicados de manera efectiva en el diseño y envío de tareas dentro de la guía docente.	Directrices claras que promuevan un enfoque común y consistente en el diseño de tareas, mejorando así, la calidad educativa.	27/02/2025	04/03/2025	Guía validada con las pautas específicas aplicables al diseño y envío de tareas.
--	--	------------	------------	--

---

## **4.2. Diseño de materiales educativos digitales**

### **4.2.1. Contextualización:**

La guía digital docente, para la asignación de tareas innovadoras en base a la gamificación, está dirigida al grupo de 7 profesores del Bachillerato técnico en turismo y ventas de la Unidad Educativa Fiscal “Nono”, institución perteneciente a la comunidad de Nono, ciudad de Quito, provincia de Pichincha.

La UEF maneja la modalidad presencial y cuenta con 65 estudiantes de primero a tercer año de Bachillerato, de los cuales 5 se encuentran en este último subnivel y quienes serán los principales beneficiados. Esta guía, servirá para marcar pautas a los docentes de todas las materias que se imparten en el bachillerato y, si bien su uso estará disponible para todo el año lectivo, la presentación, uso e indicaciones de la misma, se trabajará junto a los 7 docentes en tres espacios; el primero en el cual se indicará los beneficios y objetivos de las tareas o deberes (60 minutos), el segundo espacio en donde se presentará la guía y su manejo en la plataforma digital escogida (60 minutos) y el último momento el cual enfatizará la importancia de acompañar estas actividades extracurriculares a través de la implementación de rúbricas.

### **4.2.2. Justificación curricular:**

Diseñar recursos digitales para la asignación de tareas innovadoras con elementos de gamificación que fomenten la participación activa de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la U.E.F. “Nono”.

Implementar estrategias de evaluación a través de rúbricas interactivas y retroalimentación automatizada que garanticen transparencia en la calificación de las tareas.

Analizar el impacto de las herramientas digitales creadas a través de una simulación en el aula, determinando su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la U.E.F. “Nono”.

**Tabla 2:**

*Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales*

<b>Conceptuales</b>	<b>Procedimentales</b>	<b>Actitudinales</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gamificación</li> <li>• Rúbricas como estrategia de evaluación</li> <li>• Herramientas digitales</li> <li>• Simulación áulica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de tareas innovadoras</li> <li>• Uso de retroalimentación automatizada</li> <li>• Creación de rúbricas digitales</li> <li>• Aplicación de simulación en el aula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsabilidad en la gestión de las tareas al enviarlas</li> <li>• Compromiso con realizar las tareas</li> <li>• Ética en el uso de herramientas digitales</li> </ul>

#### **4.2.3. Recursos digitales educativos planteados:**

Guía para la elaboración de una guía didáctica para el envío de tareas innovadoras que motiven a los estudiantes a cumplirlas.

#### **4.2.4. Definición del Propósito**

**Actividad:** Identificar el objetivo general de la guía.

-Reflexiona sobre: ¿Para qué tema o asignatura será utilizada? ¿Qué competencias o habilidades se espera desarrollar?

#### **4.2.5. Identificación del Público Objetivo**

**Actividad:** Describir el nivel educativo y características de los estudiantes, considerando la edad de los mismos, al cursar, desde primero hasta tercero de bachillerato.

#### **4.2.6. Selección del Contenido**

**Actividad:** Crear un esquema con los temas principales y subtemas.

-Utiliza herramientas como Animaker, Canva y Nearpod.

#### **4.2.7. Elección de Recursos Digitales**

**Actividad:** Seleccionar herramientas digitales para enriquecer la guía.

Mediante la herramienta Animaker se generarán video-cómics para presentar el uso de la guía didáctica. Por otra parte, en Canva se realizará una infografía que explique la importancia de las tareas gamificadas. Por último, mediante la plataforma Nearpod se realizará una evaluación tipo juego que evalúe los conocimientos de los estudiantes, brindándoles una experiencia innovadora alejada de las evaluaciones tradicionales.

#### **4.2.8. Diseño de Actividades Didácticas**

**Actividad:** Proponer ejercicios interactivos y dinámicos. Ejemplo:

Presentación de preguntas de evaluación en Nearpod. Creación de un video-cómic en Animaker.

#### **4.2.9. Elaboración del Documento Final**

**Actividad:** Redactar y diseñar la guía con herramientas como Canva o Microsoft Word.

Incluir:

- Portada y presentación.
- Objetivos y metodología.
- Actividades y recursos.
- Evaluación y conclusiones.

#### **4.2.10. Prueba y Retroalimentación**

**Actividad:** Aplicar la guía didáctica para envío de tareas a los 65 estudiantes de bachillerato y analizar sus opiniones.

-Utilizar Mentimeter para obtener respuestas cortas o lluvias de ideas para tomar decisiones sobre lo presentado.

#### **4.2.11. Preguntas de reflexión:**

##### **4.2.11.1. ¿La aplicación de una guía docente es medible en los estudiantes de bachillerato de la U.E.F. “Nono”?**

Sí, la aplicación de una guía docente es medible en los estudiantes de bachillerato, ya que su efectividad puede evaluarse a través de diferentes indicadores como el rendimiento

académico, la participación en clase, la realización de actividades propuestas y el logro de los objetivos de aprendizaje establecidos en la guía.

#### **4.2.11.2. Al utilizar una herramienta de gamificación y la guía docente ¿cómo aporta a los estudiantes de bachillerato?**

Estos dos recursos resultan beneficiosos para los estudiantes de bachillerato.

Entendiendo que la gamificación agrega elementos lúdicos, retos, recompensas y competencias, por lo que aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes para realizar sus tareas. Esto hace que los contenidos sean más atractivos y estimulantes, favoreciendo la participación y el aprendizaje significativo.

Por otra parte, al integrar la gamificación con la guía docente, los estudiantes experimentan una forma más dinámica de aprender, fomentando la creatividad, resolución de problemas y trabajo en equipo. Permitiendo una evaluación continua y personalizada, facilitando la identificación de áreas y el refuerzo de los conocimientos adquiridos.

#### **4.2.11.3. ¿La plataforma digital escogida no representará una brecha para los docentes de cierta forma distanciados con la tecnología?**

Al aplicar recursos digitales en el proceso pedagógico, se logró una transformación positiva en la enseñanza y el aprendizaje. Estas herramientas facilitan un aprendizaje más interactivo, accesible y personalizado, adaptándose a las necesidades de cada estudiante. Los docentes acceden a materiales variados y técnicas de evaluación innovadoras, enriqueciendo su labor. Para los estudiantes, las plataformas digitales fomentan la autonomía, la flexibilidad y el desarrollo de habilidades tecnológicas, promoviendo un aprendizaje más profundo y motivador.

En conjunto, esto mejora la calidad educativa y prepara a estudiantes y docentes para los retos del futuro.

Al hacer las tareas más atractivas. Esto ayuda a los estudiantes a participar activamente en el aprendizaje y aumenta su desempeño, también hay que recompensar el esfuerzo y los logros esto ayuda en la confianza y el compromiso con el aprendizaje.

#### **4.2.11.4. ¿Qué papel juega la retroalimentación automatizada en el proceso de evaluación de las tareas asignadas?**

La retroalimentación automatizada proporciona comentarios rápidos y específicos sobre el desempeño, también ayuda a que la calificación sea más transparente y reduce la carga del docente.

#### **4.2.11.5. ¿De qué manera la implementación de rúbricas digitales facilita una evaluación más objetiva y justa?**

Las rúbricas digitales permiten una evaluación más objetiva y justa al ofrecer criterios claros y detallados al momento de calificar las tareas.

#### **4.2.11.6. ¿Cuáles son los principales desafíos que los docentes podrían enfrentar al integrar herramientas digitales en su práctica educativa y cómo se pueden superar?**

La falta de familiaridad, resistencia al cambio o acceso limitado a la tecnología. Estos se pueden superar con capacitaciones adecuadas y el uso de plataformas accesibles.

#### **4.2.11.7. ¿Qué impacto podrían tener las simulaciones de la plataforma a aplicar en línea en el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato?**

Las simulaciones en línea proporcionan experiencias interactivas que ayudan a los estudiantes a aplicar conceptos en situaciones realistas, contribuyendo a un aprendizaje significativo.

#### **4.2.12. Preguntas de reflexión previas al guion multimedia:**

##### **4.2.12.1. ¿Qué?**

El guion se centra en la gamificación de la educación secundaria, específicamente en la entrega y evaluación de tareas.

El tema específico es cómo transformar la percepción de las tareas académicas mediante la introducción de elementos de juego, como niveles, insignias y recompensas. Se busca fomentar un aprendizaje más activo, interactivo y motivador.

Los objetos de aprendizaje se centran en la gamificación de la evaluación, y el trabajo colaborativo con la autoevaluación.

La guía de tareas gamificadas es la base del contenido, siendo esta el eje central de los objetos de aprendizaje.

##### **4.2.12.2. ¿Para quién?**

La audiencia principal son estudiantes de bachillerato de la U.E.F. Nono.

Se considera su flexibilidad y capacidad para realizar actividades interactivas.

Se asume que están familiarizados con la tecnología y los videojuegos, lo que facilita la comprensión de la gamificación.

Se considera que son estudiantes que necesitan motivación en sus tareas, y que la gamificación puede generar esa motivación.

#### **4.2.12.3. ¿Para qué?**

El objetivo principal es mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la gamificación.

Se busca aumentar la participación, la motivación y el compromiso de los estudiantes y así poder desarrollar habilidades de autoevaluación y trabajo colaborativo.

Se quiere cambiar la percepción negativa de las tareas académicas, implementando la gamificación y el aprendizaje activo. Facilitando la comprensión de conceptos complejos y la interacción entre estudiantes.

#### **4.2.12.4. ¿Cómo?**

Se utilizan herramientas multimedia como Animaker, Pngtree, Fakeyou y Suno para crear contenido visual y auditivo atractivo.

Se emplea Nearpod para actividades interactivas y de autoevaluación.

Se usan herramientas que se consideran de fácil manejo, para que el estudiante pueda realizar las actividades sin mayor problema.

#### **4.2.12.5. Herramientas**

- Animaker: Creación de cómics animados e interactivos.
- Pngtree: Diseño de imágenes y elementos visuales.
- Fakeyou: Generación de audio de voz.
- Suno: Generación de música de fondo.
- Nearpod: Creación de actividades interactivas y de autoevaluación.

#### **4.2.12.6. ¿Cuándo?**

##### **4.2.12.6.1. Plazos y tiempos:**

Se utilizará una hora clase (45 minutos) para la producción del cómic que se divide en la primera parte para la explicación a docentes.

Posteriormente, una hora clase (45 minutos) para la realización de todas las actividades con los estudiantes, utilizando los objetos de aprendizaje creados.

#### **4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales**

Diseñar el contenido de la guía docente, orientada a la implementación de tareas innovadoras basadas en la gamificación, dirigidas a estudiantes de Bachillerato Técnico, especialidad Ventas y Turismo en la U.E.F “Nono”, durante el año lectivo 2024-2025.

**Tabla 3:**

*Plataformas de gestión en entornos virtuales*

<b>Tarea</b>	<b>Incidencia en la institución</b>	<b>Fecha inicio</b>	<b>Fecha fin</b>	<b>Verificable</b>
Realizar una investigación documental de estrategias de gamificación aplicadas a tareas educativas	Fortalecimiento de la formación docente en el uso de nuevas herramientas y estrategias pedagógicas.	05/03/2025	10/03/2025	Documento con la investigación que incluye una lista de estrategias de gamificación aplicadas al envío de tareas.

---

<p>Diseñar ejemplos claros y aplicables de actividades gamificadas para asignaturas de Ventas y Turismo.</p>	<p>Creación de actividades dinámicas que promuevan un aprendizaje más interactivo y contextualizado.</p>	<p>10/03/2025</p>	<p>13/03/2025</p>	<p>Documento borrador: Guía docente para el envío de tareas innovadoras a partir de la gamificación.</p>
<p>Contrastar las guías y ejemplos consultados versus las pautas planteadas respecto a responsabilidad y ética al momento de enviar o realizar una tarea.</p>	<p>Identificación de la necesidad de enviar tareas innovadoras con responsabilidad ética y social.</p>	<p>13/03/2025</p>	<p>17/03/2025</p>	<p>Documento que contraste las guías y ejemplos consultados con las pautas éticas establecidas para la implementación de tareas gamificadas.</p>

---

---

Crear un documento final que incluya el diseño de las tareas gamificadas, con instrucciones detalladas sobre cómo implementarlas.	Estándares claros y consistentes que guíen el envío de tareas innovadoras dentro de la unidad educativa.	17/03/2025	21/03/2025	Guía final.
---	--	------------	------------	-------------

---

---

Incluir instrumentos de evaluación, retroalimentación y recursos adicionales que faciliten la implementación de las actividades.

Valoración de los resultados obtenidos a fin de llevar un control y registro (rúbricas).

22/03/2025

25/03/2025

Instrumentos de evaluación (cualitativa y cuantitativa), coevaluación y autoevaluación.

---

Actualmente, todos los recursos virtuales, así como los entornos educativos de aprendizaje en general, se han tornado realmente fundamentales dentro del campo educativo. Estos espacios han permitido la comunicación y el relacionamiento entre docentes y estudiantes más allá del aula tradicional, sin embargo, si bien estos espacios contribuyen de manera significativa para la consecución de los objetivos educativos, se los debe regular o normar en buenas prácticas comunicativas, a fin de crear un ambiente armónico y de respeto.

Así pues, la guía docente se alojará en la plataforma Canvas, la cual será accesible para los docentes de la U.E.F. “Nono”, así como también para optimizar distintos recursos tecnológicos, todo esto con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y a su vez fortalecer a la unidad educativa en el ámbito virtual.

La guía docente permitirá:

Establecer un compromiso mutuo entre estudiantes y docentes para mantener una comunicación efectiva, respetuosa e inclusiva en todo momento. Buscando proporcionar una estructura básica para que tanto docentes como estudiantes puedan aprovechar al máximo las plataformas virtuales y trabajar juntos de manera respetuosa y eficiente.

Establecer fechas límites claras para las actividades y tareas, tanto para estudiantes como para docentes. Respetando los horarios de las actividades sin sobrecargar de trabajo a los estudiantes y fomentando un equilibrio entre el estudio y el descanso.

En el envío de tareas en la plataforma virtual, los docentes deben proporcionar instrucciones claras y plazos de entrega bien definidos para facilitar la organización de los estudiantes. Además, deben estructurar la tarea con una descripción detallada y asegurarse de que los recursos complementarios sean accesibles. Se tendrá que evitar el envío de tareas sin una

explicación adecuada, así como asignar actividades con plazos demasiado cortos, no revisar las notificaciones y no revisar si los enlaces o documentos compartidos funcionan correctamente.

En el envío de tareas en la plataforma virtual, los docentes deben proporcionar instrucciones claras y plazos de entrega bien definidos para facilitar la organización de los estudiantes. Además, deben estructurar la tarea con una descripción detallada y asegurarse de que los recursos complementarios sean accesibles. Se tendrá que evitar el envío de tareas sin una explicación adecuada, así como asignar actividades con plazos demasiado cortos, no revisar las notificaciones y no revisar si los enlaces o documentos compartidos funcionan correctamente.

Los docentes diseñarán una rúbrica de evaluación de tareas con criterios claros, específicos, alineados con los objetivos de aprendizaje y tendrá que ser enviada con suficiente antelación. Dicha rúbrica tendrá que ser comprensible para los estudiantes, detallando los indicadores de evaluación y las destrezas con criterio de desempeño. Por otra parte, no deben constar con descripciones ambiguas o confusas.

Utilizar un lenguaje claro y preciso. Evitar ambigüedades y explicar los temas de manera sencilla, fomentando un ambiente respetuoso donde todas las opiniones y contribuciones sean escuchadas con cortesía.

Fomentar la interacción y el apoyo continuo: Los docentes deben promover un ambiente donde los estudiantes se sientan cómodos para hacer preguntas y participar activamente. Ofrecer retroalimentación constante y mantener abiertos los canales de comunicación fomentan una relación más cercana. Ejemplo: "Responde de manera oportuna a las preguntas de los estudiantes en los foros y mensajes privados, brindando retroalimentación constructiva."

Claridad en las instrucciones y expectativas: Es crucial que los docentes sean claros en las instrucciones de las tareas y actividades, especificando fechas límite, requisitos y criterios de evaluación. Esto evita confusiones y asegura que los estudiantes tengan una guía clara para sus esfuerzos. Ejemplo: "Proporciona instrucciones detalladas sobre las tareas y actividades, utilizando ejemplos claros para garantizar que los estudiantes comprendan lo que se espera de ellos.

En cambio, la guía para el estudiante:

Promover la diversidad de opiniones, asegurándose de que todos los estudiantes se sientan incluidos y valorados en el entorno virtual, fomentando la evaluación parcial y continua de la comunicación en los entornos virtuales para ajustar las prácticas, de ser necesario.

Fomentar el uso de un lenguaje inclusivo que considere a todas las personas sin importar su género, etnia, o identidad cultural, asegurando que el contenido digital sea accesible para todos los estudiantes e incluya a aquellos con discapacidades (uso de subtítulos, adaptaciones de contenido, etc.).

Respetar las diferencias de opinión, fomentando siempre el debate y el intercambio de ideas de manera saludable. Asegurándose que todos los participantes sepan cómo utilizar las plataformas y herramientas necesarias, por ejemplo, herramientas de videoconferencia, foros de discusión, etc.

Fomentar la cooperación entre los estudiantes a través de proyectos grupales y discusiones colaborativas, animando a los estudiantes a interactuar en foros, chats y video llamadas, promoviendo una participación equitativa.

Se destinará un apartado en el que exista una comunicación escrita entre docentes y estudiantes, donde el estudiante debe utilizar un lenguaje formal y claro, especificando el motivo del mensaje. Los docentes tendrán como máximo tres horas para responder dichos mensajes. Se recomienda estructurar los correos o mensajes con saludo, contenido y despedida. Se evitarán mensajes sin contexto, sin identificación clara del remitente o escritos con abreviaturas y errores ortográficos excesivos.

Los estudiantes podrán resolver dudas sobre tareas o actividades. Para ello, tendrán que revisar las instrucciones y los materiales proporcionados antes de preguntar al docente, con la finalidad de fomentar su autonomía en el aprendizaje. Igualmente, se evitarán prácticas como reenviar preguntas que ya han sido respondidas en la plataforma, no revisar los recursos disponibles y esperar a último momento para aclarar las dudas.

En la evaluación y retroalimentación de tareas, es importante leer los comentarios del docente y aplicar las sugerencias para mejorar el desempeño académico. Los estudiantes no deben ignorar las correcciones ni repetir los mismos errores en futuras entregas, tampoco dejar de consultar la rúbrica de evaluación enviada por el docente en la misma plataforma.

**Participación activa en las discusiones:** Es importante que los estudiantes participen de manera activa en los foros de discusión, respondiendo preguntas, planteando dudas o aportando comentarios. La interacción constante mejora la comprensión de los temas y favorece el aprendizaje colaborativo. Ejemplo: "Responde a las preguntas planteadas por el docente y comparte ejemplos o experiencias propias que puedan enriquecer la conversación."

**Uso de lenguaje respetuoso y claro:** Al comunicarse en plataformas virtuales, es fundamental utilizar un lenguaje respetuoso, claro y preciso. Evitar malentendidos y ser

considerado con los demás crea un ambiente de aprendizaje positivo. Ejemplo: "Al hacer preguntas o comentar sobre las publicaciones de tus compañeros, asegúrate de ser claro y respetuoso, evitando comentarios ambiguos o agresivos."

Cumplimiento de los plazos establecidos: La entrega de tareas o participación en actividades debe hacerse dentro de los plazos establecidos. Esto muestra responsabilidad y permite mantener la organización en el curso. Ejemplo: "No dejes para el último momento la entrega de tareas o exámenes."

## **5. Resultados**

### **5.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.**

Se ha observado que la mayor parte de tareas asignadas por los docentes son actividades monótonas, repetitivas y que carecen de conexión hacia los contextos reales y aplicables, lo cual ha incurrido en que no se alcancen los objetivos propios de los deberes. En la U.E.F. "Nono", esta problemática hace que los y las estudiantes recurran a la mala utilización de herramientas de inteligencia artificial, y otros recursos en la web para realizar sus tareas, realizarlas de mala forma o simplemente a no hacerlas, minimizando así, el objetivo de esta y su beneficio pedagógico.

Por lo que resuelve la problemática de la estructuración y el diseño de las tareas enviadas por los docentes, ya que actualmente varios deberes no cumplen con los fines educativos esperados, como fomentar el aprendizaje autónomo, desarrollar competencias críticas y consolidar los conocimientos impartidos en el aula. De tal forma, la guía busca asegurar que cada tarea o deber enviado, contribuya al desarrollo integral de los y las estudiantes.

Además, se establece un código de convivencia en el que se plasman los acuerdos y compromisos que constituirán las directrices destinadas a regir a la comunidad educativa, a fin de garantizar los derechos de los y las estudiantes, como también en la consolidación de un entorno seguro, saludable, de convivencia armónica.

### **5.1.1. Compromisos y deberes en relación con el alumnado**

Según el Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2021), los estudiantes deben cumplir responsabilidades que promuevan un ambiente de respeto y aprendizaje. Esto implica ser puntual, involucrarse activamente en sus estudios, restablecer vínculos con docentes y compañeros, evitar cualquier forma de acoso y preservar las instalaciones de desarrollo educativo.

#### **5.1.1.1. Compromisos de los estudiantes:**

Asistir con puntualidad a clases.

Participar activamente en el aprendizaje.

Tratar con respeto y cortesía a docentes y compañeros.

Evitar cualquier forma de acoso escolar.

Cuidar las instalaciones escolares.

Contribuir al cuidado del entorno escolar y comunitario.

Participar en actividades académicas, culturales y deportivas.

### **5.1.2. Recomendaciones generales para la convivencia:**

Evitar el uso del celular en el aula.

Fomentar la participación en actividades culturales, deportivas y sociales.

Mantener relaciones basadas en el respeto y la cordialidad.

Garantizar un ambiente de aprendizaje positivo y disciplinado.

### **5.1.3. Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado**

El compromiso de las familias y tutores se basa en la corresponsabilidad educativa junto a la institución.

#### **5.1.3.1. Acuerdos de las Familias:**

Formar en valores como el respeto, la disciplina, la generosidad y la colaboración.

Promover el cumplimiento de responsabilidades individuales y colectivas dentro de la comunidad educativa.

Mantener coherencia en la práctica de los valores que fomenta la institución.

### **5.1.4. Compromisos de las Familias**

#### **Para cumplir con estos acuerdos, las familias se comprometen a:**

Ser los primeros educadores de sus hijos a través del ejemplo y la práctica diaria de valores.

Llevar a sus hijos puntualmente a clases, tutorías y demás actividades institucionales.

Respetar y mantener una comunicación cordial con todos los miembros de la comunidad educativa.

Mantenerse informados sobre las actividades escolares a través de los medios de comunicación institucionales (correo, circulares, redes, entre otros).

Asistir y participar en reuniones, asambleas y juntas convocadas por la institución.

Inculcar en sus hijos el respeto por el reglamento interno y la cultura de convivencia armónica.

#### **5.1.4.1. Participación en la Resolución de Conflictos**

Se espera que los representantes legales participen en los círculos de convivencia y procesos de mediación cuando un estudiante esté involucrado en una falta.

En casos de conflictos escolares, la familia puede ser convocada para trabajar en soluciones junto con docentes y mediadores.

#### **5.1.4.2. Normas de Comunicación y Seguimiento**

Las familias deben justificar los atrasos e inasistencias de sus hijos en un plazo no mayor a 48 horas con la documentación respectiva.

Mantener una comunicación constante con los tutores y docentes respecto al desempeño académico y comportamiento del estudiante.

Informarse y cumplir con las normas establecidas en el Código de Convivencia.

### **5.1.5. Compromisos y deberes en relación con la institución educativa**

#### **5.1.5.1. Compromisos**

Cumplir y respetar el reglamento interno de la institución.

Involucrarse en clase y actividades institucionales.

Cumplir con tareas y asignaciones en los plazos establecidos.

Fomentar el respeto y la tolerancia entre docentes y compañeros para una convivencia armoniosa.

Cuidar los materiales e instalaciones educativas.

Comprometerse con la excelencia académica para alcanzar el máximo rendimiento posible.

Participar en todas las actividades sociales y comunitarias organizadas dentro y fuera de la institución para brindar servicio a la comunidad.

#### **5.1.5.2. Deberes**

Asistir permanentemente y ser puntual en las actividades escolares

Priorizar la honestidad evitando el plagio y siendo integro en las evaluaciones durante el año lectivo

Respetar las indicaciones de los docentes y las autoridades máximas de la institución educativa

Participar en actividades grupales de manera solidaria con los compañeros y docentes

Asegurarse de que su espacio dentro de la institución sea limpio y ordenado en todo momento

Utilizar la tecnología únicamente con fines educativos dentro de la institución.

### **5.1.6. Compromisos y deberes en relación con los compañeros**

#### **5.1.6.1. Compromisos**

Respetar a los compañeros tratarlos con cortesía y consideración

Demostrar solidaridad en momentos difíciles académica o personalmente

Priorizar el trabajo en equipo para alcanzar objetivos comunes

Escuchar diferentes opiniones y necesidades de los demás

Incluir a todos los estudiantes donde se sientan incluidos y aceptados

Dialogar y buscar soluciones en diferencias que pueda encontrar con los demás estudiantes

Ser organizado y cumplir con las tareas grupales de manera equitativa y equánime

Valorar todos los trabajos de los demás

#### **5.1.6.2. Deberes**

No participar en actos de intimidación o discriminación hacia los demás

Resolver diferencias a través de una comunicación sincera y respetuosa

Asumir responsabilidades en todos los trabajos en equipo a realizarse dentro y fuera de la institución

Priorizar la colaboración a compañeros con dificultades académicas

No discriminar por ninguna razón como género, cultura o capacidad

No dañar ni esconder pertenencias de compañeros en la institución

Contribuir a un ambiente seguro y positivo durante las clases

Compromisos y deberes en relación con la profesión

Apoyar y participar en iniciativas institucionales sobre el cuidado de la salud y la alimentación nutritiva.

Participar activamente en los eventos planificados por la institución educativa para mantener una vida saludable.

Desarrollar estrategias motivadoras para que la familia educativa participe en los eventos programados por la institución educativa, como académicos, deportivos, sociales y culturales.

Colaborar y participar en actividades que se generan para lograr un proceso de aprendizaje integral.

Actuar con honestidad y transparencia en las actividades académicas propias de la formación educativa.

### **5.1.6.3. Compromisos:**

Participar activamente en las charlas de sensibilización y persuasión para lograr cambios de comportamiento por parte del tutor.

Incentivar a los estudiantes en el buen trato, aprender a convivir en el marco del respeto para erradicar la discriminación, el acoso escolar o bullying y convivir con la diversidad en el establecimiento educativo.

Cumplir las reglas de trato hacia los compañeros y más actores del quehacer educativo.

Usar un lenguaje apropiado y cordial en el trato a personas de la comunidad educativa.

Participar en planes cooperativos que promuevan actividades dinámicas y participativas.

Ejecutar planes y programas que permitan fomentar la convivencia armónica con la participación de los estudiantes, padres de familia y personal docente.

Preparar de manera adecuada, responsable y creativa las actividades de acuerdo a su ámbito educativo, como emocional.

Realizar actividades motivadoras e innovadoras para participar en el buen desarrollo de los eventos institucionales.

#### **5.1.7. Compromisos y deberes en relación con la sociedad**

Participar, garantizar y fomentar una cultura democrática y participativa en la conformación de los organismos del plantel.

Fortalecer los espacios de participación y visibilización en los campos de la ciencia, arte, en los niños y niñas afrodescendientes e indígenas.

Fortalecimiento de la inclusión sin discriminación de estudiantes con necesidades educativas específicas.

### **5.1.7.1. Compromisos:**

Garantizar la participación libre y democrática de los estudiantes a través del cumplimiento de la norma educativa.

Socializar a los estudiantes sobre sus derechos y obligaciones dentro de la institución.

Supervisar la aplicación de las adaptaciones curriculares y estrategias pedagógicas que atiendan a estudiantes con necesidades educativas específicas.

Garantizar la participación libre y democrática de los estudiantes a través del cumplimiento de la norma educativa.

Respetar y hacer respetar las diferencias ideológicas, culturales y de pensamiento entre todos los actores de la comunidad educativa.

## **5.2. Diseño de materiales educativos digitales.**

Si bien el contexto en el que se desarrolla esta institución pertenece a una zona rural, la infraestructura y el equipamiento de esta, consta de varios ambientes de aprendizaje bien equipados como: laboratorio con alrededor de 20 computadoras, 5 tablets, un proyector, una Smart tv y una pantalla de infocus, así como de un aula para el bachillerato técnico dotada de: proyector, telescopios, brújulas y demás implementos necesarios para el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de ambientes Montessori, biblioteca, laboratorio y estadio. Por lo que la implementación de la guía es viable.

### **5.2.1. Manifiesto**

Se utilizarán herramientas multimedia que definan la importancia de contar con una guía de tareas gamificadas que impulsen el interés de los estudiantes para realizarlas a conciencia.

El primer objeto de aprendizaje será un cómic realizado en la plataforma “animaker”, donde se pueden encontrar distintas herramientas de producción de contenido visual y auditivo.

En el segundo objeto de aprendizaje los estudiantes desarrollan habilidades de autoevaluación para identificar sus fortalezas y áreas de mejora, al mismo tiempo que fomenten el trabajo colaborativo, aprendiendo a aportar y recibir retroalimentación constructiva en equipo.

El tercer objeto de aprendizaje consta de una infografía realizada en la aplicación “Canva”, en la cual se puede encontrar cinco acápites respecto a la temática denominada “repensando las tareas”. Las herramientas empleadas para este recurso, son propias de la plataforma, así como guiadas a través de imágenes de internet y pautas de artículos científicos.

## **5.2.2. Guiones multimedia:**

### **5.2.2.1. Objeto de aprendizaje uno:**

**Título: Desafío educativo: gamificando la evaluación.**

**Descriptivo:** Cómic realizado en la plataforma “animaker”, utilizando recursos propios de la misma, además se añadió imágenes creadas en “pngtree”, un audio de voz realizado en “fakeyou” y una música de fondo desde la plataforma “suno”.

**Base didáctica:** Contenido sobre una guía docente innovadora que promueve un aprendizaje activo de los estudiantes, quienes asocian estos materiales con experiencias previas de videojuegos y utilizan esa plataforma para presentar las tareas asignadas.

**Tipo de recurso o actividad:** Cómic con contenido interactivo acerca de cómo hacer para que la entrega de tareas y su evaluación sea más interesante y emocionante. El cómic presenta seis escenas, donde la profesora presenta una guía digital que cambia la percepción de

los estudiantes de sus actividades académicas, indicando que se añadirán elementos como niveles, insignias y recompensas.

**Parametrización:** En la primera escena, la profesora menciona a los estudiantes, quienes se muestran aburridos en su salón de clases, sobre una forma interesante de hacer las tareas.

En cuanto a la segunda escena, la profesora define a la gamificación, para ellos se utilizó un audio generado en la plataforma “fakeyou”.

Posteriormente, en la tercera escena, la profesora indica que ha creado una guía interactiva, ante lo cual el estudiante se emociona y se cuestiona cómo se la utilizará para las tareas.

En la cuarta y quinta escena se muestran las indicaciones y el primer contacto de los estudiantes en el uso de la guía interactiva para subir tareas.

Por último, en la sexta escena la profesora motiva a sus estudiantes a utilizar la guía interactiva, además ellos se muestran contentos porque será más divertido y podrán realizar sus tareas sin miedo de cometer errores.

Todo ello acompañado de una canción de fondo titulada “dancing shadows”, creada en la plataforma “suno”.

### **5.2.3. Objeto de aprendizaje dos**

**Título:** Desarrollar habilidades de autoevaluación y trabajo colaborativo.

**Descriptivo:** la gamificación está realizado en la plataforma, “nearpod” para su mejor interactividad se elabora preguntas con sus respectivas respuestas, también se insertó imágenes y

audios propias de la aplicación “nearpod”, que se encuentran dentro del panel ofreciendo un sin número de herramientas.

**Base didáctica:** Se realiza un enfoque dinámico y participativo en el cual los estudiantes se involucren activamente en el proceso de aprendizaje, reconociendo sus logros mediante un sistema de puntos y recompensas.

**Tipo de recurso o actividad:** Este objeto busca que los estudiantes no solo completen sus tareas, sino que también reflexionen sobre su progreso, interactúen entre ellos y utilicen herramientas digitales para enriquecer su experiencia educativa.

**Parametrización:** Esta herramienta permitirá a los estudiantes responder preguntas relacionadas con el trabajo en equipo y la autoevaluación, mientras compiten de manera divertida y dinámica para alcanzar un objetivo común. Siguiendo los siguientes parámetros:

**Primer apartado:** la docente envía el link del juego, por medio de las redes sociales que utilice el estudiante.

**Segundo apartado:** los estudiantes ingresan a nearpod.com y les proporcionan el código de la sesión para que ingresen al juego. Luego de ello los estudiantes dan clic e ingresan, al inicio debe ingresar su nombre

**Tercer apartado:** Los estudiantes deben acceder a la página y escribir su nombre y el código en el campo correspondiente.

**Cuarto apartado:** Los estudiantes verán un mensaje que los invita a unirse al juego.

Después de ingresar el código, se les pedirá que seleccionen un nombre para su avatar.

**Quinto apartado:** Una vez que todos los estudiantes se hayan unido, haz clic en "Iniciar" para comenzar el juego.

El juego comienza y a medida que avanza, los estudiantes verán las preguntas en sus dispositivos. Para cada pregunta, deben elegir la respuesta correcta lo más rápido posible.

Los estudiantes compiten para avanzar en la "escalera virtual" de Time to Climb.

Cada respuesta correcta los hará avanzar, y las respuestas incorrectas los retrasarán.

Cada pregunta tendrá una duración de 30 segundos, pasado el tiempo se le determinará como pregunta incorrecta.

#### **Monitorear el progreso:**

Como docentes, se podrá ver el progreso de los estudiantes en tiempo real y ver cómo están respondiendo a las preguntas.

Nearpod mostrará la posición de cada estudiante en la competencia a medida que avanzan o retroceden dependiendo de las respuestas.

#### **Finalizar el juego:**

Cuando todos los estudiantes hayan respondido todas las preguntas, el juego terminará automáticamente.

Nearpod te mostrará un resumen con los resultados del juego, donde podrás ver cuántas preguntas correctas respondieron los estudiantes y cómo fue su desempeño general.

#### **Reflexión y retroalimentación:**

Después de terminar el juego, es útil realizar una breve reflexión con los estudiantes sobre las respuestas correctas e incorrectas, ofreciendo retroalimentación y destacando las áreas de mejora.

#### **5.2.4. Objeto de aprendizaje tres**

**Título:** Repensando las tareas.

**Descriptivo:** Infografía interactiva creada en la plataforma Canva, titulada "Repensando las tareas", en la que se presenta de manera visual y clara aspectos clave de los deberes, en esta plataforma se añadió imágenes seleccionadas de internet y fondos claros y suaves para que la atención se centre en el mensaje.

**Base didáctica:** Contenido sobre aspectos claves de las tareas, diseñado en cuatro acápites sobre: por qué los estudiantes no hacen los deberes, la importancia de tareas bien diseñadas, cómo deberían ser las tareas ideales y los factores clave para mejorar.

**Tipo de recurso o actividad:** Infografía con contenido interactivo acerca de cómo repensar en el envío de las tareas, el objetivo de esta infografía busca dar pautas introductorias de reflexión dirigida a los docentes, para repensar cómo envían sus tareas y cómo deberían ser enviadas.

**Parametrización:** La infografía incluye cuatro bloques visuales, cada uno con una breve pregunta reflexiva. Se estructura así:

Primera sección: ¿Cuál es la importancia de las tareas bien diseñadas?

Segunda sección: ¿Por qué los estudiantes no hacen los deberes? Tercera sección:

¿Cuál es la importancia de las tareas bien diseñadas? Cuarta sección: ¿Cómo deberían ser las tareas ideales?

#### **5.2.4.1. Título del contenido elaborado:**

“Implementación de estrategias de evaluación a través de una guía interactiva para enviar tareas gamificadas y tener una transparencia en las calificaciones”

#### **5.2.4.2. Objetivo:**

Integrar herramientas innovadoras, adaptables y tecnológicas para que los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa fiscal “Nono” mejor en la experiencia del aprendizaje según sus necesidades individuales haciéndola más dinámica e interactiva, optimizando la motivación y el compromiso mediante mecánicas de juego.

#### **5.2.4.3. Objetivos secundarios**

Diseñar y aplicar una guía interactiva gamificada para la entrega de tareas que permita a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal "Nono" comprender y utilizar eficazmente las mecánicas de juego (niveles, insignias, recompensas) en el proceso de aprendizaje, mejorando su motivación y participación en las actividades académicas.

Facilitar la comprensión y aplicación de estrategias de autoevaluación y trabajo colaborativo entre los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal "Nono", utilizando herramientas digitales interactivas (como las presentadas en el Scorm) para fomentar la reflexión sobre su propio progreso y la interacción constructiva con sus compañeros.

#### **5.2.4.4. Proceso:**

- Añadir el título general del contenido a elaborar
- Mención del contenido del Scorm y el cómo lo busca integrar en el proyecto:
- Crear una imagen con IA de donde se va aplicar el bachillerato técnico en turismo que incluye el uso de la tecnología y la infraestructura
- Se añadió la definición de qué es gamificación, ingresar a cada campo para conocer lo siguiente:
  - El objetivo que se busca alcanzar con la gamificación
  - Los elementos a utilizarse en su práctica
  - Cómo se va aplicar durante las clases
  - Explicación de los beneficios de la gamificación en la educación de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Nono”:
  - Ingresar a cada ítem para conocer cada uno de los beneficios en el aprendizaje activo y en la interacción social.
  - Se realizó un video con Animaker para representar el uso e indicaciones de una guía docente gamificada para el envío de tareas:
    - Se presenta los pasos a seguir de:
    - Reglas del juego
    - Desarrollar habilidades de autoevaluación y trabajo colaborativo

### **5.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales**

Como se mencionó anteriormente, la U.E.F. Nono posee varios implementos que serán útiles para la correcta utilización de la guía para el envío de tareas gamificadas. Dicha guía será

utilizada para las materias que forman parte del proceso, las cuales son: Emprendimiento, Biología, Inglés, Lengua y Literatura, Física, Química, Ventas, Servicios Hoteleros e Información Turística.

Desde lo pedagógico, es importante recalcar que la institución está ubicada en un contexto rural, por lo tanto, las actividades deben estar pensadas según esa realidad. Esto implica que se pueden usar materiales reciclables, elementos de la naturaleza y también aprovechar los recursos tecnológicos con los que cuenta la institución.

En cada asignatura, el trabajo se debe centrar en actividades que no solo cumplan con los contenidos del currículo, sino que también se alineen al perfil profesional del Bachiller Técnico en Ventas y Turismo. En otras palabras, que sean actividades útiles, prácticas y conectadas con el entorno. Por ejemplo, la tarea de los estudiantes debe estar direccionada con su entorno, que facilite realizar una investigación sobre negocios locales, propuestas para mejorar el turismo en la zona, análisis de los recursos naturales de Nono, e incluso tareas en inglés aplicadas a situaciones reales que los estudiantes podrían vivir en su comunidad.

Así mismo, se busca que las acciones realizadas, tengan sentido a una realidad del contexto estudiantil, que este enfoque les sirva para su vida diaria y al mismo tiempo les ayude a avanzar en su formación técnica.

Por otra parte, se detallará la modalidad de implementación de la plataforma digital canvas:

- **Modalidad de Implementación:**

La presente propuesta contempla un enfoque mixto que permita aprovechar la plataforma educativa al máximo, tanto en entornos online como presenciales, con el objetivo de optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje y fomentar prácticas pedagógicas innovadoras.

**Modalidad Online:**

La plataforma estará habilitada para que los estudiantes tengan acceso de cargar sus tareas desde cualquier ubicación o el lugar donde se encuentren con acceso a internet. Esta función facilita el seguimiento oportuno y continuo del desempeño académico de cada estudiante, permitiendo una retroalimentación pertinente por parte del educador, promoviendo la autonomía del estudiante.

**Modalidad Presencial:**

En el contexto institucional, los docentes harán uso de la plataforma en el centro de cómputo que posee la U.E.F. Nono, para cargar información relevante, tales como materiales de estudio, instrucciones de trabajo, recursos complementarios y actividades interactivas. Además, se potenciará el uso de una guía metodológica orientada hacia el diseño de tareas innovadoras, alineadas con los objetivos curriculares de cada asignatura.

**Criterios de Evaluación**

La evaluación de las tareas presentadas por los estudiantes se realizará mediante rúbricas específicas, diseñadas conforme a los criterios pedagógicos de cada área del conocimiento.

Cada asignatura contará con una rúbrica propia, que será compartida con los estudiantes antes de la entrega de trabajos, a fin de garantizar la claridad en los criterios de evaluación.

Las rúbricas permitirán una calificación objetiva, coherente y transparente, facilitando a su vez la retroalimentación formativa.

Este sistema busca fortalecer las competencias evaluativas del cuerpo docente y asegurar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

- **¿Cómo se va a utilizar el entorno?**

Para implementar de manera efectiva la acción formativa, se utilizará el entorno digital y presencial de la Unidad Educativa Fiscal "Nono" aprovechando los cuatro pilares fundamentales: Información, Comunicación, Cooperación y Administración.

A continuación, se detallan los enfoques concretos para cada uno de estos fundamentos:

**Información:** La plataforma actuará como un repositorio centralizado de toda la información relevante para las tareas gamificadas. Esto incluye:

- **Rúbricas de evaluación:** Se utilizarán las rúbricas de evaluación para cada asignatura, que serán cargadas a la plataforma educativa. Las rúbricas se distribuirán con los estudiantes antes de la entrega de las tareas para asegurar su comprensión a los criterios de evaluación y tengan en claro lo que se espera de ellos. Por lo tanto, se proporcionará acceso a las calificaciones para que los estudiantes puedan ver su progreso de manera continua y eficaz.
- **Seguimiento del progreso individual:** La plataforma mostrará a cada uno de los estudiante su progreso en términos de puntos, insignias obtenidas, niveles alcanzados dentro de la gamificación, y las calificaciones obtenidas en las diferentes tareas. Esto fomentará la autoevaluación y la motivación.

- **Materiales de estudio y recursos complementarios:** Los docentes cargarán los materiales de estudio en la plataforma (documentos, presentaciones, videos, etc.) o según su pertinencia, para que los estudiantes puedan acceder a ellos de manera remota. Estos materiales serán útiles tanto en el contexto presencial como en el online, asegurando que todos los estudiantes tengan acceso a la información necesaria.

**Comunicación:** La plataforma se convertirá en un canal de comunicación bidireccional y multidireccional entre los diferentes actores:

- **Reglas de uso:** Se establecerán reglas claras y precisas acerca de cómo utilizar la plataforma educativa. Esto incluirá horarios rutinarios en los que los estudiantes tendrán la potestad de acceder a los contenidos y las tareas, así como los plazos límite para la entrega de ciertas actividades. Las reglas también abordarán la conducta en línea y la participación en las discusiones.
- **Canales de comunicación:** A través de la plataforma, los estudiantes podrán comunicarse con los docentes para resolver dudas o hacer preguntas. Se establecerán horas de consulta específicas donde los educadores estarán predispuestos para atender a los estudiantes de manera virtual algunas sugerencias, garantizando una comunicación fluida.
- **Mensajería directa docente-estudiante:** Se utilizará la mensajería privada para consultas personales que requieran mayor especificidad o privacidad, estableciendo horarios de disponibilidad para la respuesta por parte del docente.

- **Notificaciones:** Se enviarán recordatorios automáticos sobre fechas de entrega y novedades importantes en las actividades, asegurando que los estudiantes estén pendientes y siempre informados.

**Cooperación:** La plataforma emplea acceso factible para el desarrollo de actividades de aprendizaje cooperativo a través de:

- **Trabajos grupales cooperativos:** La plataforma permitirá la creación de espacios de trabajo grupales en los que los estudiantes puedan colaborar y aportar entre sí. Se incentiva la cooperación mediante proyectos conjuntos relacionados con la comunidad local de Nono, como la investigación de negocios locales o el análisis de recursos turísticos. Además, el trabajo en equipo será promovido con tareas interactivas que exijan la participación activa de todos los miembros del grupo.
- **Foros de discusión y colaboración:** Se habilitarán foros en los que los estudiantes puedan intercambiar ideas, compartir avances de proyectos y brindar retroalimentación entre compañeros. Este espacio fomentará la interacción y el trabajo en conjunto, promoviendo la colaboración dentro de la comunidad educativa.

**Administración:** La plataforma ofrecerá herramientas para la gestión y el seguimiento del proceso formativo:

- **Colores para asignaturas:** Se asignará un color específico a cada materia en la plataforma, para facilitar la identificación rápida de las actividades y recursos correspondientes a cada asignatura. Esto mejorará la organización y el seguimiento de las tareas.

- **Acceso para padres de familia:** Los padres podrán acceder a la plataforma con el propósito de monitorear y dar seguimiento el progreso de sus hijos, revisando las tareas entregadas, las calificaciones obtenidas y las áreas de mejora. Se les proporcionará acceso a un panel donde podrán ver el cumplimiento de sus representados y estar al tanto de las fechas importantes, lo que permitirá un seguimiento continuo y cercano al proceso educativo.
- **Control de las tareas y evaluaciones:** Los docentes tendrán la capacidad de gestionar las tareas, establecer plazos, realizar correcciones y retroalimentar a los estudiantes de manera eficiente. El sistema permitirá mantener un registro de todas las tareas entregadas y evaluadas, así como facilitar la organización y administración del proceso educativo.

A través de esta estrategia, el entorno digital y presencial estará optimizado para cumplir con los objetivos pedagógicos, promoviendo una educación de calidad, inclusiva y acorde con el perfil técnico de los estudiantes.

### **Metodología Montessori**

En el marco de la implementación de la metodología Montessori en la unidad educativa estudiada, se cuenta con una variedad de recursos de apoyo que permiten sostener y enriquecer la propuesta pedagógica, facilitando tanto el trabajo docente como el proceso de aprendizaje autónomo de los estudiantes. Estos recursos abarcan los aspectos metodológicos, documentales, informativos y relacionales, y se integran de manera transversal en las actividades cotidianas del aula y de la comunidad educativa.

Entre los recursos disponibles se encuentran:

- **Ambientes preparados** con mobiliario adecuado, materiales estructurados y espacios organizados que fomentan la exploración libre, la autonomía y el aprendizaje sensorial, en consonancia con los principios de la metodología Montessori.
- **Material didáctico Montessori especializado**, como las torres rosadas, los cilindros con botón, los mapas de geografía, el alfabeto móvil, entre otros, que permiten el aprendizaje concreto, abstracto, manipulativo y significativo de conceptos en distintas áreas del conocimiento.
- **Guías pedagógicas y manuales de implementación Montessori**, que orientan al docente en la planificación, observación y acompañamiento del proceso de aprendizaje individual de cada niño y niña.
- **Capacitaciones continuas y talleres formativos** dirigidos al personal docente y administrativo, enfocados en el fortalecimiento de competencias en la aplicación de los principios Montessori, la observación activa, y la creación de ambientes estimulantes pertinentes..
- **Espacios de diálogo y reflexión**, como reuniones de equipo, círculos pedagógicos y comunidades de aprendizaje, que favorecen el intercambio de experiencias, el análisis de prácticas y la construcción colectiva del conocimiento.
- **Participación activa de las familias**, promovida mediante talleres, jornadas de puertas abiertas y encuentros formativos, lo cual fortalece el vínculo entre la escuela y el hogar para favorecer una educación integral e inclusiva.

- **Redes de colaboración con otras instituciones educativas Montessori**, tanto a nivel nacional como internacional, que permiten el intercambio de buenas prácticas, experiencias exitosas y recursos pedagógicos.
- **Sistemas de seguimiento y evaluación formativa**, basados en la observación constante, los registros cualitativos del desarrollo del estudiante, y la retroalimentación continua, acorde con la filosofía Montessori de respeto a los ritmos sociales individuales.

Por otra parte, el curso tendrá una duración que se extenderá a lo largo del periodo lectivo; sin embargo, se ha planificado una fase introductoria de tres semanas para garantizar una correcta implementación desde el inicio.

Durante la primera semana, se desarrollará una capacitación dirigida al personal docente, enfocada en el conocimiento, manejo de todos los elementos y funcionalidades de la plataforma educativa que se utilizará para el envío de tareas. El objetivo es que los docentes se familiaricen completamente con el entorno virtual y estén en condiciones de guiar a los estudiantes de manera efectiva.

En la segunda semana, se llevará a cabo una fase piloto, en la que se aplicará el curso únicamente con un curso de bachillerato. Esta etapa permitirá observar su funcionamiento en la práctica, identificar oportunidades de mejora y ajustar los recursos y metodologías de ser necesario.

La tercera semana estará destinada a recoger y analizar los resultados obtenidos durante la fase piloto, con el fin de afinar detalles y asegurar una implementación óptima.

Posteriormente, una vez concluida esta etapa de introducción, la plataforma la podrán utilizar, de manera formal, todos los estudiantes del Bachillerato Técnico en Ventas y Turismo de la Unidad Educativa Fiscal Nono.

De igual manera, los estudiantes recibirán una capacitación específica sobre el uso de la plataforma, asegurando que cuenten con las aptitudes y habilidades necesarias para desenvolverse de forma autónoma y eficaz en el entorno virtual de aprendizaje.

En cuanto al contenido disponible en la plataforma educativa, estará diseñado para facilitar el aprendizaje autónomo, la comunicación efectiva y la evaluación transparente. A continuación, se detallan los recursos que estarán a disposición de docentes y estudiantes durante todo el periodo lectivo:

### **Videos introductorios al uso de la plataforma**

Se incluirán tutoriales breves y dinámicos que explicarán paso a paso cómo navegar por la plataforma, cómo acceder a las tareas, revisar calificaciones, participar en foros y enviar actividades. Estos videos estarán disponibles en todo momento para consulta y podrán ser elaborados con herramientas como Canva, CapCut, o grabar la pantalla del uso de la plataforma en Screenpal.

### **Materiales de lectura sobre ética académica y normas de citación**

Los estudiantes contarán con lecturas guía relacionadas con la responsabilidad ética al momento de realizar tareas, el plagio académico, y el correcto uso de fuentes mediante normas de citación en normas APA. Estas lecturas estarán disponibles en formato PDF, acompañadas de ejemplos interactivos realizados en Genially.

### **Buzón de comunicación directa entre estudiantes y docentes**

Se habilitará un sistema de mensajería o buzón digital, accesible desde cada tarea, para que los estudiantes puedan enviar consultas específicas sobre sus trabajos. Esta función permitirá a los docentes visualizar rápidamente el contexto de la pregunta y responder con orientación o retroalimentación oportuna.

### **Rúbricas de evaluaciones transparentes y accesibles**

Todas las actividades contarán con rúbricas claras y visibles desde el momento en que la tarea es asignada, las cuales especificarán los criterios de evaluación y los niveles de logro esperados, lo que permitirá a los estudiantes comprender cómo será calificado su trabajo. Las rúbricas serán elaboradas con Edutekalab.

### **Sesiones de tutoría semanal**

Se establecerá una hora de tutoría virtual a la semana, programada dos días antes de la entrega de cada tarea, para revisar el progreso de los estudiantes, aclarar dudas y reforzar conceptos clave. Estas sesiones serán realizadas mediante la plataforma Zoom.

### **Videos explicativos sobre los temas de clase**

Además de las clases presenciales o virtuales, los docentes subirán videos de profundización sobre los temas que se relacionan con las tareas asignadas. Estos videos permitirán a los estudiantes repasar conceptos a su ritmo, tantas veces como sea necesario. Se utilizará YouTube en modo privado para subir videos y compartirlos en la plataforma.

### **Sistema de entrega de tareas con límite de tiempo y notificaciones**

Las actividades se entregarán a través de un buzón digital con un tiempo límite de entrega claramente visible. Los estudiantes recibirán notificaciones automáticas cuando se acerque la fecha de entrega y aún no hayan enviado su tarea.

### **Encuesta de satisfacción al finalizar el año lectivo**

Para evaluar las experiencias generales de los estudiantes, con el curso, se implementará una encuesta de satisfacción al finalizar el año escolar. Esta encuesta incluye preguntas sobre el contenido, la claridad de las guías, el acompañamiento docente y el uso de la plataforma. Serán aplicadas a través de Google Forms.

A su vez, se utilizará Canvas como LMS donde se podrá encontrar videos introductorios como presentación de los cinco integrantes del grupo.

En la sesión uno, se encontrará materiales de lectura relacionados con la responsabilidad ética al momento de realizar tareas. Los textos incluyen a la ética académica como un componente vital para el desarrollo educativo y científico, y su fortalecimiento requiere el compromiso conjunto de la comunidad, docentes y estudiantes.

En cuanto a la sesión dos, se revisará el valor ético de realizar las tareas en un contexto globalizado y digitalizado ya que los retos son múltiples, pero el uso adecuado de normas como APA, entre otros, pueden contribuir significativamente a promover una cultura ética en la academia.

Por último, en la sesión tres, se abordará la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora que permita mejorar la motivación y la participación activa de los estudiantes en su

proceso de aprendizaje. Buscando el objetivo de respeten las reglas establecidas, manteniendo un marco ético del uso de la gamificación.

En Canvas se ha subido un documento en formato pdf que explica el uso de Genially en beneficio de la gamificación; además de un link de la misma plataforma de contenidos interactivos que redirigirá a un juego de creación propia para entender la acentuación de las palabras.

Las lecturas de cada una de las sesiones estarán disponibles en formato PDF, acompañadas de ejemplos interactivos diseñados en Genially.

Adicionalmente, en el apartado BigBlueButton, estará habilitado un sistema de conferencias, con una duración de 60 minutos, para que los estudiantes puedan realizar consultas específicas sobre sus trabajos y tengan comunicación directa con los docentes.

Se encontrarán rúbricas claras y visibles para garantizar que los estudiantes conozcan los criterios a evaluar. Se ha escrito una con el objetivo de evaluar el desempeño de los estudiantes en tareas que utilizan elementos de gamificación para mejorar sus habilidades de escritura. Los criterios de evaluación están alineados con los objetivos de aprendizaje, que buscan fomentar la creatividad, la participación activa, el trabajo colaborativo, la reflexión crítica y la capacidad de autoevaluación. La escala de evaluación va del 1 al 5, donde 1 indica un desempeño inicial y 5 un desempeño excelente.

Por otra parte, se estableció un cajón donde los estudiantes podrán ingresar a una hora de tutoría semanal, dos días antes de la entrega de cada tarea, para revisar el progreso de los estudiantes, aclarar dudas y reforzar conceptos clave.

Además se subirán videos de profundización sobre los temas que se relacionan con las tareas asignadas, para que los estudiantes puedan repasar conceptos a su ritmo, tantas veces como sea necesario.

El tiempo límite de entrega de las tareas será hasta las 23:59 del día especificado. Los estudiantes recibirán notificaciones automáticas cuando se acerque la fecha de entrega y aún no hayan enviado su tarea.

Por otro lado, existe un apartado en el que se encuentra un foro de debate separado para las tres sesiones. En el mismo se encuentran preguntas relacionadas a los tres temas planteados. El foro tiene un tiempo límite y las respuestas tendrán una calificación.

Adicional, se han realizado 3 cuestionarios, mismos que se encuentran habilitados en la plataforma de Canvas, estos a su vez, corresponden a: cuestionario de aspectos que debe considerar el docente para enviar un trabajo o deber, cuestionario de responsabilidad de los docentes al enviar deberes escolares y cuestionario de responsabilidad de los estudiantes al hacer los deberes. Cada uno de ellos, consta de cinco ítems, cada pregunta contestada de manera correcta equivale a un punto, los cuales corresponden a tareas a realizar por los estudiantes.

## **6. Conclusiones y Recomendaciones**

Se puede concluir que existe una corresponsabilidad ética y social entre docentes y estudiantes. La de los docentes radica en establecer claramente rúbricas que indiquen qué se va a calificar y qué parámetros se utilizarán para ello, con la finalidad de que los estudiantes conozcan cómo serán evaluadas sus tareas y tengan una retroalimentación más efectiva. En cambio, la de los estudiantes está centrada en cumplir de manera adecuada con las tareas asignadas utilizando correctamente las normas de citación para no incurrir en plagio.

Consiguiendo un respeto mutuo entre ambos actores, fortaleciendo los principios de comunicación efectiva y claridad en las instrucciones, con la finalidad de que el entorno digital sea funcional, accesible e inclusivo.

Además, integrar elementos lúdicos al contenido utilizado, demuestra que la gamificación, al integrarse en una guía interactiva, logra una participación activa de los estudiantes, haciendo el aprendizaje dinámico y atractivo, promoviendo su participación activa y pensamiento crítico. Especialmente en contextos rurales como el de la U.E.F. “Nono”.

La inclusión de videos de Animaker e infografías, mejora significativamente la experiencia del aprendizaje, haciendo el contenido más visual y fácil de asimilar.

Adicional, la utilización de un Scorm promueve activamente el desarrollo de habilidades de autoevaluación y trabajo en equipo, aspectos cruciales para el crecimiento de las habilidades blandas en el ámbito académico y personal de los estudiantes.

El entorno virtual creado en Canvas debe ser manejado con criterios éticos, estableciendo normas claras de uso e indicaciones adecuadas para que tanto estudiantes como docentes y familias sepan usarla sin complicaciones, fomentando así la colaboración de toda la comunidad educativa, minimizando los errores que podrían surgir y promoviendo una apropiación de los materiales educativos que proporciona la unidad educativa.

En cuanto a las recomendaciones, todas las actividades deben estar relacionadas al contexto rural en el que se encuentra la Unidad Educativa Fiscal “Nono” y a las materias que se imparten en el bachillerato de Ventas y Turismo, usando ejemplos prácticos que puedan ser aplicables en la cotidianidad de los estudiantes y no lleguen a aburrirse al realizar las tareas.

Además, la guía podría utilizarse para que los estudiantes puedan contar con un espacio de interacción virtual donde participen en debates y trabajos grupales para que se puedan diseñar propuestas turísticas para la parroquia Nono.

También, mantener lecturas, trabajos prácticos y guiados sobre plagio, citación correcta y responsabilidad para entregar las tareas, en formatos interactivos.

Por último, aplicar encuestas de satisfacción sobre la utilización y funcionamiento de la plataforma, el envío de tareas, el acompañamiento docente y demás, con la finalidad de tener una retroalimentación que ayude a mejorar la aplicación y el impacto de la plataforma.

## 7. Referencias Bibliográficas

- Briceño, Chess Emmanuel., & Pernia, Rafael. (2024). Desarrollo y optimización de rúbricas para evaluar competencias en el enfoque por tareas en un contexto de educación multilingüe. *Revista Educativa Hekademos*, 37, Año XVII, 12-20.
- Bustamante, Guillermo & Cabrera, Luis. (2022). Factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes de bachillerato en el cantón Sucúa-Ecuador. *Ciencia digital ISSN: 2602-8085*, 97-115.
- Constitución de la República del Ecuador. Quito: Ecuador. (2008).
- Jordá, Tatiana., Mas, Verónica., & Agustí, Ana Isabel. (2023). La importancia de la creación de recursos digitales de calidad destinados a docentes. Una propuesta para su evaluación y mejora. *Praxis Educativa (Arg)*, vol. 27, núm. 1, 1-18.
- León, Pedro Cañal, (2002). *La innovación educativa*. Andalucía: Akal Colecciones.
- Longás Mayayo, Jordi; Longás Mayayo, Eduard.; Hernández Morlans, Teresa; Vinagre Garcia, Elisabet. (2015). “Éxito escolar y corresponsabilidad educativa: evaluación del programa de acompañamiento al éxito educativo de la Fundación Catalunya-La Pedrera”. *Educació Social. Revista d’Intervenció Socioeducativa*, 60, p. 11-27.
- Menzala, Rita., Ortega, E., & Zanabria, Edelmira. (2024). Uso de la rúbrica en la educación: Una revisión sistemática. En F. Mora-Vicaroli, *Algunas reflexiones sobre la*

*evaluación de los aprendizajes en el e-learning* (págs. 1727-1743). Lima: Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación.

Mineduc-Mineduc-2018-00089-A, A. N. (2018). Ministerio de educación. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/09/MINEDUC-MINEDUC-2018-00089-A.pdf>

Mineduc-Mineduc-2018-00089-A, A. N. (2018). *Ministerio de educación*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/09/MINEDUC-MINEDUC-2018-00089-A.pdf>

Navarrete, G., & Mendieta, C. (2018). Las Tic y la educación ecuatoriana en tiempos de internet: breve análisis. *Ales revista multidisciplinaria de investigación*.

Oronoz Rodríguez, Soraya. (2022). *Ética, moral y educación*. España: Universidad Rey Juan Carlos.

Pacheco Ballén, Jhonny Alexander. (2024). *Ética y Educación: una Visión Alternativa desde la Pedagogía Crítica*. Pamplona: Revista Conocimiento, Investigación y Educación CIE. Vol. 2. (19), 44-53.

Perkins, D. (2014). *Future wise: Educar a nuestros niños para un mundo cambiante*. Jossey-Bass. Recuperado de <https://www.wiley.com/en-us/Future+Wise%3A+Educating+Our+Children+for+a+Changing+World-p-9781118844083>

Quinaluisa, Teresa. (27 de abril de 2009). La tarea escolar como problemática educativa.:

<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/309/1/T737-MGE-Guerrero-La%20tarea%20escolar%20como%20problem%c3%a1tica%20educativa.pdf>

Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2021).

Romero, S., González, I., García, A., & Lozano, A. (2018).

[https://udimundus.udima.es/bitstream/handle/20.500.11Herramientas tecnológicas para la educación inclusiva.](https://udimundus.udima.es/bitstream/handle/20.500.11Herramientas%20tecnol%C3%B3gicas%20para%20la%20educaci%C3%B3n%20inclusiva) *Centro de Estudios Financieros*, 83-112.

Royo, J. P. (2010). Un modelo de guía docente desde los resultados de aprendizaje y su evaluación. Zaragoza.

Wiggins, G., & McTighe, J. (2005) *Understanding by design (2nd ed.)*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development ASCD.

## **8. Anexos**

### **8.1. Archivador:**

<https://docs.google.com/document/d/1oX7gbKNoMx5CuN1OAGA4Y3OE-TFaceA1Ut4XbUTWHc/edit?usp=sharing>

### **8.2. Enlaces al material**

#### **8.2.1. Cómic gamificando la evaluación:**

<https://app.animaker.com/video/8VBQI36FXQCWQ6YX>

#### **8.2.2. Juego:**

<https://app.nearpod.com/?pin=W3JUE>

#### **8.2.3. Infografía:**

<https://www.canva.com/design/DAGiIPVXPYe/1d5AVovCI2KXuB-cQ8JMSw/edit>

### **8.3. Enlace al scorm creado:**

<https://iseazy.com/dl/48c9d9523e0c497ea743679a5732f131>

En el siguiente enlace se abrirá un drive con tres infografías en PDF y dos infografías en formato de imagen, las cuales contienen información sobre: aspectos importantes para el envío de tareas, responsabilidades de los docentes al enviar deberes escolares y responsabilidad de los estudiantes al momento de hacer los deberes.

[https://drive.google.com/drive/folders/1\\_J4opk-su\\_qxH9AnOH1sjT3NyZLV-Tcp?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1_J4opk-su_qxH9AnOH1sjT3NyZLV-Tcp?usp=drive_link)

**8.4. Link para acceso al curso creado en Canvas:**

[https://canvas.instructure.com/login/canvas?login\\_hint=grupo9uide%40outlook.com](https://canvas.instructure.com/login/canvas?login_hint=grupo9uide%40outlook.com)

**8.5. Usuario y contraseña para ingreso a edición del curso:**

**Usuario:** grupo9uide@outlook.com

**Contraseña:** UIDEgrupo9