

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

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

AUTORES:

Chusán Cordovilla Mayling Bethzabé
Hernández Ávalos Alisson Nicole
Mora Barroso Giovanni Efraín
Quimis Solórzano Jonathan Efrén
Saltos Villafuerte Efraín

TUTORES:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

Título del Trabajo de Titulación
**CONTRIBUCIÓN DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA
PEDAGÓGICA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “TÉCNICO SALESIANO”**

Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, **Chusán Cordovilla Mayling Bethzabé, Hernández Ávalos Alisson Nicole, Mora Barroso Giovanni Efraín, Quimis Solórzano Jonathan Efrén, Saltos Villafuerte Efraín Ignacio**, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Contribución de la gamificación como estrategia pedagógica en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Técnico Salesiano”** 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.

Mayling Bethzabé Chusán Cordovilla

Correo electrónico:

mchusanc.md@gmail.com



Giovanny Efraín Mora Barroso

Correo electrónico:

giovannybarroso@gmail.com



Alisson Nicole Hernández Ávalos

Correo electrónico:

alinico10alisson.hernandez@gmail.com

Jonathan Efrén Quimis Solórzano

Correo electrónico:

jquimismd@gmail.com

Efraín Ignacio Saltos Villafuerte

Correo electrónico:

efrasaltosv@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, **Chusán Cordovilla Mayling Bethzabé, Hernández Ávalos Alisson Nicole, Mora Barroso Giovanni Efraín, Quimis Solórzano Jonathan Efrén, Saltos Villafuerte Efraín Ignacio**, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado **Contribución de la gamificación como estrategia pedagógica en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Técnico Salesiano”**, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autores nos corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

Mayling Bethzabé Chusán Cordovilla

Correo electrónico:

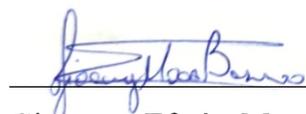
mchusanc.md@gmail.com



Alisson Nicole Hernández Ávalos

Correo electrónico:

alinico10alisson.hernandez@gmail.com



Giovanny Efraín Mora Barroso

Correo electrónico:

giovannybarroso@gmail.com

Jonathan Efrén Quimis Solórzano

Correo electrónico:

jquimismd@gmail.com

Efraín Ignacio Saltos Villafuerte

Correo electrónico:

efrasaltosv@gmail.com

D. M. Quito, junio 2025

Agradecimiento

Agradecida con Dios y la Virgen por acompañarme en cada camino.

Especial agradecimiento a mis compañeros de maestría y de tesis, Giovanni, Alisson, Efraín y

Jonathan, fue un camino corto pero muy enriquecedor trabajar y estudiar con Uds.

Y termino agradeciendo al personal docente y tutores de nuestra maestría, por ser excelentes docentes apasionados y nobles personas que nos acompañaron durante todo este año.

Mayling Chusán C.

Agradezco a Dios por darme la fortaleza, sabiduría y perseverancia necesaria para alcanzar este logro. A mi familia, por ser mi pilar incondicional. A mis padres, por su amor, apoyo constante y enseñanzas que me han guiado a lo largo del camino. A mis hermanos, por sus palabras de aliento y compañía en los momentos difíciles.

Alisson Hernández A.

Agradezco a cada uno de los integrantes de mi grupo de maestría, por el trabajo en equipo que hicieran este camino más ligero, que el tiempo les depara los mejores éxitos en la carrera profesional. Especial agradecimiento a los docentes de la UIDE quienes nos guiaron para hacer realidad esta tesis.

Giovanny Mora B.

Total agradecimiento a mi grupo de trabajo de esta maestría y a los tutores que realizan su labor con vocación, en especial a mi esposa Mayling que fue mi apoyo incondicional.

Jonathan Quimis S.

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que hicieron posible la culminación de este proyecto. Gracias a mi familia y seres queridos por su amor, comprensión y por creer en mí incluso en los momentos más difíciles. Este logro también es de ustedes.

Efraín Saltos V.

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi esposo por ser un apoyo y fuerza en todo momento.

A mis hijas por ser la razón de querer ser cada vez mejor y continuar superándome, este y todos los esfuerzos por ellas y para ellas.

Mayling Chusán C.

Quiero dedicar este proyecto a mi familia, quienes me han brindado apoyo incondicional en los momentos más difíciles y a mi querida mascota, Mordelón, quien, aunque ya no esté conmigo, siempre estará en mi corazón por haberme acompañado durante tantos años.

Alisson Hernández A.

A mis padres, por su amor incondicional, sacrificio y apoyo constante que me dieron la fuerza para llegar hasta aquí. A mis hermanos, por ser mi inspiración, compañeros de vida y por siempre estar a mi lado. Con gratitud y cariño, esta tesis es para ustedes.

Giovanny Mora B.

Le dedico todos mis triunfos a mi familia y en especial a mis dos hijas, Paula y Valentina que son mi mayor fortaleza e inspiración de seguir superándome.

Jonathan Quimis S.

Dedico este trabajo a mi familia, por su amor incondicional, su apoyo constante y por ser mi inspiración en cada paso de este camino. A mis padres, por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia; y a quienes, aunque no están físicamente, han dejado una huella imborrable en mi vida.

Efraín Saltos V.

Índice de Contenido

Resumen Ejecutivo.....	8
Abstract	9
Justificación Y Descripción Del Problema De Titulación	11
Propósito Y Pregunta Del Trabajo De Titulación	13
<i>Objetivo General</i>	13
<i>Objetivos Específicos</i>	13
Marco Teórico	14
Metodología	17
Responsabilidad Social, Ética Y Comunicación Educativa En Entornos Virtuales.....	17
Diseño De Materiales Educativos Digitales.....	19
Plataformas De Gestión En Entornos Virtuales	21
Resultados	22
Responsabilidad Social, Ética Y Comunicación Educativa En Entornos Virtuales.....	22
Diseño De Materiales Educativos Digitales.....	23
Plataformas De Gestión En Entornos Virtuales	23
Conclusiones Y Recomendaciones	24
Referencias	28
Anexos	30
Responsabilidad Social, Ética Y Comunicación Educativa En Entornos Virtuales.....	30
Diseño De Materiales Educativos Digitales.....	45
Plataformas de Gestión En Entornos Virtuales.....	73

Resumen Ejecutivo

En el presente trabajo de investigación tiene como objetivo general evaluar la contribución de la gamificación, mediante plataformas educativas, como estrategia pedagógica en la materia de Inglés, enfocado en estudiantes del primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Técnico Salesiano”, teniendo en consideración las dificultades que se puedan presentar en la enseñanza del idioma (falta de motivación de estudiantes, dificultad para retener conocimientos o limitada aplicación del idioma fuera de las aulas). Para alcanzar el objetivo de la investigación hemos identificado mediante recopilación de información bibliográfica las características pedagógicas y éticas necesarias para evaluar la contribución de la gamificación, hemos diseñado herramientas para promover el aprendizaje significativo e integrar las herramientas digitales dentro de plataformas educativas de libre acceso (Genially, Kahoot, Canvas), finalmente hemos integrado las herramientas digitales educativas como videos, audio, imágenes, cuestionarios y juegos interactivos dentro de plataformas educativas de libre acceso para alumnos y docentes que promuevan el aprendizaje significativo (Canva). El producto final es la creación de un curso integrando todo lo aprendido de tal manera que los estudiantes puedan tener acceso de manera fácil e intuitiva para gamificar el aprendizaje y motivar a los estudiantes en su progreso estudiantil. La metodología utilizada es la cuantitativa, es decir que se basa en la recolección de datos numéricos como calificaciones, para analizar las diferencias entre el modelo tradicional de aprendizaje y la gamificación y así evaluar la contribución de la misma en la mejora de la retención de conocimientos.

Palabras clave: gamificación, aprendizaje significativo, plataformas educativas.

Abstract

This study aims to evaluate the contribution of gamification through educational platforms as a pedagogical strategy in the English subject, focusing on first-year high school students at "Técnico Salesiano" Educational Unit. It considers challenges in language teaching such as lack of student motivation, difficulty retaining knowledge, and limited use of the language outside the classroom. To achieve the research objective, we have identified through bibliographic information collection the pedagogical and ethical characteristics necessary to evaluate the contribution of gamification, we have designed tools to promote meaningful learning and integrate digital tools within freely accessible educational platforms (Genially, Kahoot), finally we have integrated educational digital tools such as videos, audio, images, questionnaires and interactive games within freely accessible educational platforms for students and teachers that promote meaningful learning (Canvas). The final product is the creation of a course integrating everything learned in such a way that students can have easy and intuitive access to gamify learning and motivate students in their student progress. The methodology used is quantitative, meaning it is based on the collection of numerical data such as grades, to analyze the differences between the traditional learning model and gamification and thus evaluate its contribution to improving knowledge retention.

Keywords: gamification, meaningful learning, educational platforms.

Contribución De La Gamificación Como Estrategia Pedagógica En Estudiantes De Bachillerato De La Unidad Educativa “Técnico Salesiano”

La Unidad Educativa Técnico Salesiano es una institución educativa reconocida en el Ecuador, con sedes en ciudades como Quito, Cuenca y Riobamba. Fundada bajo los principios de la pedagogía salesiana, su misión es proporcionar una educación integral basada en los valores del sistema preventivo de Don Bosco, que combina razón, religión y amor (Técnico Salesiano, 2025).

El enfoque educativo de la institución se basa en el desarrollo de competencias académicas, habilidades prácticas y valores éticos. Además de un sólido currículo académico, ofrece formación técnica en áreas como mecánica, electrónica y sistemas, preparando a los jóvenes para enfrentar los retos del mercado laboral y contribuir al desarrollo social del país (Técnico Salesiano, 2025).

El Técnico Salesiano enfrenta el desafío de mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes en un contexto donde las metodologías tradicionales resultan insuficientes. La implementación de la gamificación, entendida como el uso de elementos de juego en entornos educativos, podría transformar las prácticas pedagógicas, promoviendo un aprendizaje más interactivo, dinámico y significativo (Kapp, 2012).

Además, la institución busca metodologías innovadoras que no solo incrementen el rendimiento académico, sino que también desarrollen habilidades blandas y competencias transversales en los estudiantes. Esto es esencial en un entorno educativo que prioriza la

formación integral y prepara a los jóvenes para enfrentar los desafíos del siglo XXI (Deterding et al., 2011).

Nuestro proyecto se enfocará en el grupo de estudiantes del bachillerato de la institución, en total son 180 estudiantes repartidos en 3 carreras: automotriz, electricidad y mecánica industrial. Los resultados obtenidos nos servirán para poder demostrar que la gamificación es una herramienta digital útil en la era virtual que vivimos, así lograremos mostrar las diferencias en cuanto a resultados y percepción entre los estudiantes.

Justificación Y Descripción Del Problema De Titulación

En el contexto educativo actual, caracterizado por un acelerado avance tecnológico y una constante transformación de las metodologías de enseñanza, surge la necesidad de implementar estrategias innovadoras que promuevan un aprendizaje efectivo y significativo. La gamificación, entendida como la aplicación de elementos de juego en entornos no lúdicos, ha emergido como una herramienta prometedora para mejorar la experiencia educativa, especialmente en plataformas tecnológicas (Deterding et al., 2011). En el caso de la Unidad Educativa “Técnico Salesiano”, la utilización de la gamificación en plataformas educativas plantea interrogantes sobre su eficacia para mejorar la retención de conocimientos en los estudiantes.

La formulación del problema se centra en cómo la gamificación puede integrarse ética y pedagógicamente en los procesos de enseñanza-aprendizaje, de manera que fomente no solo el cumplimiento académico, sino también el desarrollo de competencias como la responsabilidad social y el pensamiento crítico. Este fenómeno reviste especial relevancia en un escenario donde los estudiantes frecuentemente enfrentan desafíos relacionados con la desmotivación, el abandono de actividades académicas y la baja retención de información (Kapp, 2012).

En el sistema educativo de Ecuador, mejorar la calidad del aprendizaje sigue siendo un desafío prioritario, especialmente en niveles como el bachillerato, donde los estudiantes enfrentan crecientes exigencias académicas y sociales. Las metodologías tradicionales, aunque efectivas en ciertos contextos, han mostrado limitaciones para mantener el interés y el compromiso de los jóvenes en un mundo cada vez más digitalizado. Ante este panorama, la gamificación ha surgido como una estrategia pedagógica innovadora que combina elementos propios de los juegos con objetivos educativos (Deterding et al., 2011).

La gamificación busca motivar a los estudiantes mediante dinámicas interactivas y participativas, fomentando no solo el aprendizaje, sino también el desarrollo de habilidades esenciales como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la creatividad (Kapp, 2012). En Ecuador, políticas como el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 resaltan la importancia de implementar metodologías inclusivas y efectivas para garantizar una educación de calidad. Sin embargo, el impacto de la gamificación en las instituciones educativas ecuatorianas aún no ha sido suficientemente investigado, lo que evidencia la necesidad de estudios más profundos en este ámbito.

En este contexto, el presente proyecto, titulado “Contribución de la gamificación como estrategia pedagógica en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Técnico Salesiano”, busca analizar cómo esta metodología influye en el aprendizaje y compromiso de los estudiantes. La investigación se centrará en identificar los beneficios y desafíos de integrar dinámicas gamificadas en el aula, evaluando la contribución en el rendimiento académico y el desarrollo de competencias clave.

Este estudio no solo contribuirá al conocimiento sobre la aplicabilidad de la gamificación

en Ecuador, sino que también proporcionará herramientas prácticas para los docentes interesados en modernizar sus estrategias de enseñanza, en línea con las demandas educativas del siglo XXI.

Propósito Y Pregunta Del Trabajo De Titulación

El presente estudio tiene como propósito evaluar la contribución de la gamificación mediante plataformas educativas para mejorar la retención de conocimientos en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Técnico Salesiano”, considerando su impacto en la ética pedagógica, la responsabilidad social y el desempeño docente.

¿Cuál sería la contribución de la gamificación en las plataformas educativas como estrategia para mejorar la retención de conocimientos en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Técnico Salesiano”?

Objetivos

Objetivo General

Evaluar la contribución de la gamificación en plataformas educativas como estrategia para mejorar la retención de conocimientos en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Técnico Salesiano”

Objetivos Específicos

- Identificar las características pedagógicas y éticas necesarias para analizar la contribución de la gamificación en plataformas educativas. (Responsabilidad social, ética y comunicación)

- Diseñar herramientas de gamificación para promover el aprendizaje significativo (Diseño de materiales educativos digitales)
- Integrar las herramientas digitales educativas dentro de plataformas educativas de libre acceso para alumnos y docentes que promuevan el aprendizaje significativo. (Plataformas de gestión en entornos virtuales)

Marco Teórico

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, ha adquirido un protagonismo creciente en el ámbito educativo debido a su potencial para mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes (Deterding et al., 2011). Este marco teórico se estructura en tres apartados: la fundamentación conceptual de la gamificación, los principios pedagógicos y éticos relacionados con su implementación, y el impacto en la retención de conocimientos, con especial énfasis en la experiencia de los estudiantes de la Unidad Educativa Técnico Salesiano.

Conceptualización De La Gamificación

El término “gamificación” fue introducido en 2008 y definido formalmente por Deterding et al., (2011) como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con los juegos. Entre estos elementos se incluyen mecánicas como puntos, insignias, tablas de clasificación, retos y retroalimentación inmediata. La gamificación no busca transformar las actividades en juegos completos, sino aprovechar los aspectos más motivadores de los mismos para influir en el comportamiento de las personas.

Desde una perspectiva psicológica, la gamificación se basa en teorías como la autodeterminación, que sostiene que las personas están intrínsecamente motivadas por la búsqueda de autonomía, competencia y relaciones sociales (Ryan & Deci, 2000). Por ello, las plataformas educativas que incorporan gamificación deben diseñarse de manera que fomenten estas necesidades psicológicas fundamentales, potenciando así un aprendizaje más significativo.

Principios Pedagógicos Y Éticos De La Gamificación

La aplicación de la gamificación en entornos educativos plantea importantes desafíos pedagógicos y éticos. Desde el punto de vista pedagógico, Kapp, (2012) enfatiza que la gamificación debe integrarse como una estrategia complementaria que refuerce los objetivos educativos y no como un sustituto de las metodologías tradicionales. La alineación entre las actividades gamificadas y las metas de aprendizaje es crucial para garantizar que los estudiantes desarrollen competencias clave y no solo participen por motivación extrínseca.

En términos éticos, es fundamental que la gamificación promueva una educación inclusiva y equitativa. Werbach, (2012) advierten que el diseño de sistemas gamificados debe evitar la exclusión de estudiantes que puedan tener menos acceso a recursos tecnológicos o que no respondan positivamente a este tipo de estrategias. Además, es esencial garantizar que las dinámicas gamificadas no fomenten la competencia desmedida ni la superficialidad en el aprendizaje.

Impacto De La Gamificación En La Retención De Conocimientos

Uno de los principales beneficios atribuidos a la gamificación es su capacidad para mejorar la retención de conocimientos, entendida como la capacidad de los estudiantes para recordar y aplicar información a largo plazo. Su & Cheng, (2015) demostraron que los sistemas

de aprendizaje gamificados aumentan la motivación y el rendimiento académico, especialmente cuando se utilizan en combinación con metodologías activas como el aprendizaje basado en problemas.

En el contexto de la Unidad Educativa Técnico Salesiano, los estudiantes enfrentan desafíos relacionados con la desmotivación y el abandono escolar. La implementación de plataformas educativas gamificadas podría ayudar a abordar estos problemas al transformar las experiencias de aprendizaje en actividades más interactivas y atractivas. Estudios realizados por Hamari et al., (2014) sugieren que la retroalimentación inmediata y las recompensas virtuales pueden influir positivamente en la retención de conocimientos, al proporcionar a los estudiantes un sentido de logro y progreso continuo.

La Gamificación En La Formación Docente

El éxito de la gamificación también depende en gran medida del papel de los docentes como facilitadores del aprendizaje. Es necesario que los educadores comprendan cómo diseñar e implementar actividades gamificadas de manera efectiva, considerando tanto los objetivos pedagógicos como las necesidades individuales de los estudiantes (Kapp, 2012). Además, los docentes deben actuar como modelos de responsabilidad social, fomentando una ética de colaboración y respeto mutuo en las actividades gamificadas.

Limitaciones Y Áreas De Investigación Futura

A pesar de sus ventajas, la gamificación enfrenta limitaciones que deben ser abordadas en investigaciones futuras. Entre ellas, se encuentra el riesgo de que los estudiantes se concentren más en las recompensas que en el aprendizaje en sí mismo. Además, es necesario evaluar el

impacto de la gamificación en diferentes contextos educativos y culturales, así como desarrollar métodos para medir su efectividad a largo plazo (Hamari et al., 2014).

Metodología

La presente investigación se desarrollará en base a la metodología cuantitativa porque se buscará evaluar la contribución de la gamificación mediante plataformas educativas como estrategia para mejorar la retención de conocimientos en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Técnico Salesiano”. Los datos que se desean obtener serán a través de las calificaciones obtenidas por los estudiantes que usan el método tradicional de aprendizaje vs los que utilizan la gamificación. Con esto podremos visualizar de una manera rápida y sencilla si esta nueva metodología resulta significativa para la retención de información y creación de conocimientos.

También se elaborarán encuestas a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Técnico Salesiano” con la finalidad de conocer la percepción y valoración de su experiencia al utilizar la metodología de la gamificación.

Con este enfoque cuantitativo lograremos recolectar datos numéricos para mediciones más precisas y poder realizar análisis estadísticos sobre la contribución de la gamificación en la institución.

Responsabilidad Social, Ética Y Comunicación Educativa En Entornos Virtuales

Misión

“Somos una Institución Salesiana que educa evangelizando y evangeliza educando a niños, adolescentes y jóvenes, con excelencia humana, científica, tecnológica y cultural,

mediante un proyecto de formación integral orientado a Cristo, y de acuerdo con la pedagogía de Don Bosco, formamos buenos cristianos y honrados ciudadanos, actores sociales responsables con visión crítica de la realidad, para que contribuyan en la construcción de una sociedad más humana.” (Unidad Educativa Técnico Salesiano, 2021-2026).

Visión

“La Unidad Educativa Técnico Salesiano al 2027 será protagonista en procesos de innovación: educativo-pastoral, científica, tecnológica, deportiva y cultural, que fomenta la investigación y la creatividad formando a estudiantes de diversos sectores sociales desde el carisma salesiano, para que sean actores de su propia formación y aporten propositivamente a la transformación social.” (Unidad Educativa Técnico Salesiano, 2021-2026).

Valores

Tabla 1

Valores

Verdad	Libertad	Amabilidad	Solidaridad
Honestidad	Respeto	Justicia y equidad	Responsabilidad
Autenticidad	Puntualidad	Lealtad	Reciprocidad
Tolerancia	Honradez	Trabajo	Gratitud

El uso de programas educativos virtuales lleva consigo una serie de condiciones, como el ser responsable con el uso de la tecnología para encaminarlo hacia el contexto educativo, que es su objetivo principal, el involucrar a los estudiantes en el mundo virtual dentro de las instituciones educativas debe ser regulado por los docentes para no dejar a un lado tampoco la

ética necesaria y obtener resultados positivos, es decir sin poner en riesgo al miembro estudiantil ni docente en proporcionar información personal que pueda poner en riesgo la integridad de cada individuo involucrado.

Tabla 2

Tareas e incidencia en la institución

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Investigar y armar el marco teórico para identificar las características pedagógicas y éticas necesarias para analizar la contribución de la gamificación	Ninguna	12 - 02 - 2025	18 - 02 - 2025	Documento del marco teórico
Solicitud dirigida a las autoridades de la Unidad Educativa del desarrollo de la investigación	Autorización de la solicitud	20 - 02 - 2025	27 - 02 - 2025	Solicitud autorizada y firmada
Socializar a los estudiantes y docentes de bachillerato sobre la investigación propuesta	Presentación del tema, metodología y objetivos de la investigación	3 - 03 - 2025	5 - 03 - 2025	Registro de asistencia de alumnos y docentes

Diseño De Materiales Educativos Digitales

De acuerdo con el autor Marín, (2013), "La Gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora".

Otro autor Ramírez Cogollor, (2014) afirma que: "Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos"

A lo largo de los años la educación se adapta a las nuevas tecnologías y necesidades de los estudiantes, por lo que debe haber una innovación en el proceso de enseñanza/aprendizaje, de tal manera que las metodologías empleadas se adapten a estos cambios y motiven e interesen al estudiante.

En el ámbito de la educación se tiende a trabajar con métodos tradicionales, como la exposición, la memorización, la indagación, etc., aunque actualmente se emplean nuevas metodologías tomando como propuesta para nuestro estudio la gamificación para el desarrollo del proceso de enseñanza/aprendizaje del estudiante. Por lo tanto, es conveniente como se ha mencionado anteriormente, innovar metodológicamente. Es por eso que el empleo de una metodología que tenga como base componentes de juego tales como recompensas, puntos, niveles, etc., puede dar lugar a un proceso de enseñanza/aprendizaje enriquecedor y motivador para el estudiante, lo que se convierte en el objeto de estudio del presente trabajo. Todos estos motivos son los que guían a este trabajo a la implementación del uso del juego en el aula, concretamente la técnica de Gamificación. Los juegos influyen de manera considerable en los niños y jóvenes, sobre todo, aquellos que premian y refuerzan positivamente.

Las herramientas tecnológicas que se usarán serán elaboradas con GENIALLY y Kahoot!, las mismas que potenciarán las clases y contenidos, aportando a la participación y motivación de los estudiantes. Hemos seleccionado estas herramientas ya que no requieren de un conocimiento previo de programación ni diseño, y están disponibles en modalidad gratuita y de pago.

Tabla 3*Tareas e incidencia en la institución*

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Diseño de la dinámica del juego basado en: recompensas, estatus, logro, competición	Elaborar el diseño de manera conjunta con los docentes del bachillerato	10- 03-2025	15-03-2025	Presentación interactiva y contenido animado basado en Genially y Kahoot!
Testear la propuesta con una muestra de estudiantes	Escoger la muestra y el tamaño de estudiantes de bachillerato participantes	17- 03-2025	19- 03- 2025	Encuesta y resultados de la propuesta de la presentación interactiva y contenido animado
Implementación al grupo de estudiantes de bachillerato	Presentar las actividades propuestas a los estudiantes de bachillerato	24- 03- 2025	26- 03-2025	Encuesta de satisfacción y resultados de la presentación interactiva y contenido animado

Plataformas De Gestión En Entornos Virtuales

González González, C. S. (2019) sostiene que el uso de la tecnología como instrumento dentro del aula de clase, permite desarrollar las habilidades y conocimientos del alumno incrementando la motivación de cada uno de ellos. La utilización de la tecnología mejora la educación y su integración produce un cambio en el área educativa.

Genially por consiguiente, se presenta como una plataforma online de creación de contenidos para el aprendizaje ofreciendo contenidos interactivos y atractivos para los estudiantes, captando la atención y mejorando el proceso de aprendizaje individual y colaborativo proporcionando una comunicación directa del contenido con el estudiante. De igual forma, La plataforma Genially ayuda al estudiante a la retención de la información y los docentes

pueden crear material didáctico de interés para el estudiante a través de contenidos llamativos totalmente inmersivos y adaptables.

Kahoot! es otra plataforma online de gamificación totalmente gratuita, se puede y se debe aprender jugando y esta herramienta lo hace posible. Kahoot fue diseñado por Johan Brand, Jamie Brooker y Morten Versvik, siendo realizado y desarrollado en la Universidad de Ciencia y Tecnología de Noruega.

Kahoot consiste en baterías de preguntas de elección múltiple, existen varios tipos de test como: Quiz, discussion o survey. El test se proyecta en el aula y juega toda la clase en tiempo real contestando desde su propio dispositivo (ordenador, móvil o tablet) a la pregunta proyectada por el profesor.

Resultados

Responsabilidad Social, Ética Y Comunicación Educativa En Entornos Virtuales

El docente desempeña un rol fundamental en la Comunidad Educativa, siendo responsable de definir los contenidos, valores y métodos de enseñanza. Su labor trasciende la transmisión de conocimientos, ya que promueve el desarrollo ético, personal y profesional de los estudiantes, fomentando su compromiso solidario con la sociedad.

Para guiar esta misión nosotros proponemos el presente código deontológico y guía de buenas prácticas (Ver Anexo) que busca establecer principios que reflejen el compromiso del docente con la realidad social, económica, moral y cultural de su entorno. Basados en la vocación pedagógica, estos lineamientos pretenden orientar al profesorado hacia una práctica ética y transformadora que impulse el progreso individual y colectivo.

Diseño De Materiales Educativos Digitales.

La sencillez de la herramienta de autor IsEazy permite que, tanto los docentes como estudiantes, tengan una experiencia agradable, gracias a la facilidad que tiene su interfaz para adjuntar recursos multimedia que se puede reproducir en cualquier dispositivo como: computador, tablets o celulares, de una manera intuitiva y fácil.

La principal ventaja que se presentó en la ejecución de este entregable, gira en torno al diseño ya que una plataforma como isEasy que permite elaborar cursos para el aprendizaje no solamente se debe enfocar en lo funcional, sino también en lo estético, por ende las plantillas de la plataforma hacen que se pueda crear un sinnúmero de configuraciones para una presentación, escogiendo los slides necesarios para que la presentación sea atractiva y fácil de usar.

Finalmente concluimos que la plataforma isEazy destaca por su, facilidad de uso y enfoque en la interactividad. Ofrece capacitación eficiente y atractiva, pero esto requiere que los docentes estén formados en estas tecnologías para maximizar su potencial y garantizar resultados óptimos en el aprendizaje. (Ver Anexo)

Plataformas De Gestión En Entornos Virtuales

En este punto presentamos una propuesta educativa para implementar herramientas de gamificación en la enseñanza de inglés en el bachillerato de la Unidad Educativa Técnico Salesiano, utilizando la plataforma Canvas como entorno virtual de aprendizaje.

Aspectos Clave:

Participantes. Estudiantes de las tres carreras del bachillerato con conocimientos básicos de TICs y docentes que adoptarán un modelo educativo flexible y adaptable.

Metodología. Se empleará gamificación para fomentar habilidades tecnológicas, entusiasmo, concentración y mejores calificaciones, combinando sesiones síncronas y actividades en Canvas.

Actividades.

- Obtener autorización de las autoridades educativas.
- Socializar el plan con docentes y alumnos, explicando el modelo, la plataforma, actividades (individuales/grupales), plazos y evaluación.
- Presentar herramientas de gamificación como Kahoot!, Genially, Quizizz, Classcraft, Blooket y Wordwall, adaptables según necesidades.
- Uso de Canvas: Centraliza la información del curso, permite actividades, evaluaciones y foros, integrando herramientas de gamificación para un aprendizaje dinámico.
- Recursos de apoyo: Incluyen PDFs, infografías, manuales de juego con reglas y objetivos, y la plataforma Canvas para una gestión intuitiva.

La propuesta busca mejorar la retención de conocimientos y el compromiso estudiantil mediante un entorno virtual interactivo y motivador (Ver Anexo).

Conclusiones Y Recomendaciones

Se logró identificar mediante recopilación bibliográfica, las características pedagógicas y éticas clave para una implementación adecuada de la gamificación. Estas incluyen la alineación con los objetivos de aprendizaje, la inclusión, la equidad, la responsabilidad social del docente y el fomento de la motivación intrínseca de los estudiantes. Asimismo, se elaboró el código deontológico y Guía de Buenas Prácticas de manera que los docentes se alineen con la nueva metodología de enseñanza.

Hemos llegado a la conclusión que se puede mejorar la instrucción en línea a partir del uso de diferentes recursos didácticos digitales como Genially, Kahoot!, Canvas e IsEazy, consideramos aspectos clave como el proceso del diseño, de la puesta en marcha, la reflexión posterior y la edición a posterior del mismo deben ser un ciclo y debe ser circular, para actualizar y adaptar el contenido a su uso real. Además del acceso y uso de recursos, la pedagogía que debe guiar su implementación, la modalidad educativa y el tipo de actividades que es necesario diferenciar para entender cómo lograr mejores resultados de aprendizaje.

Las herramientas digitales educativas como videos, audio, imágenes, cuestionarios y juegos interactivos que se crearon no solamente pensando en lo funcional, sino que también en lo estético que cumpla con el alcance y el objetivo general, fueron integradas dentro de la plataforma educativa de libre acceso Canva. El producto final es la creación de un curso que se puede reproducir en cualquier dispositivo como: computador, tablets o celulares, de tal manera que sea intuitiva y fácil de usar. Concluimos que servirán para motivar a los estudiantes en su progreso estudiantil en la materia de inglés.

Con la implementación en la Unidad Educativa en una etapa futura, esperamos demostrar que la gamificación a través de plataformas educativas digitales constituya una estrategia pedagógica efectiva para mejorar la retención de conocimientos en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Técnico Salesiano”. La comparación entre metodologías tradicionales y la aplicación de dinámicas gamificadas mostrará una mejora significativa tanto en el rendimiento académico como en la motivación y participación de los estudiantes, especialmente en la asignatura de inglés.

Recomendaciones

En un mundo donde la tecnología y la conexión humana son pilares fundamentales, los futuros docentes tenemos la responsabilidad de desarrollar habilidades esenciales para transformar la educación. Esto incluye dominar herramientas digitales, integrar la inteligencia artificial de manera ética y efectiva, y ejercer un liderazgo pedagógico que inspire e innove en el aula.

Bajo esta premisa y durante el proceso de desarrollo de nuestro tema de investigación queremos realizar las siguientes recomendaciones: los docentes deben adquirir habilidades prácticas y estratégicas para integrar la tecnología de manera efectiva en el aula. La formación debe incluir:

Dominio De Herramientas Digitales Y Tecnologías Emergentes

Herramientas Digitales Básicas. Capacitación en plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) como Moodle, Google Classroom o Canvas, enfocándose en la creación de cursos interactivos, seguimiento del progreso estudiantil y diseño de actividades colaborativas.

Inteligencia Artificial En La Educación. Introducción al uso de IA para personalizar experiencias de aprendizaje (ej. herramientas como Squirrel AI o Century Tech), analizar datos de rendimiento estudiantil y crear asistentes virtuales para apoyo académico.

Creación De Contenido Digital. Formación en herramientas como Canva, Genially o Powtoon para diseñar materiales educativos visuales e interactivos.

Alfabetización En Datos. Capacitación en el análisis de datos educativos para tomar decisiones informadas, utilizando herramientas como Google Data Studio o Microsoft Power BI.

Ciberseguridad Y Ética Digital. Enseñar a los docentes a proteger datos estudiantiles y fomentar un uso responsable de la tecnología, incluyendo la prevención del ciberacoso.

Liderazgo Pedagógico Humano

El docente debe posicionarse como un líder que inspire confianza, motive a los estudiantes y fomente un entorno de aprendizaje inclusivo. Esto implica:

Autoridad Humana. Desarrollar habilidades de comunicación asertiva, estableciendo límites claros con calidez y respeto. Los docentes deben aprender técnicas de resolución de conflictos y gestión de aula basadas en la empatía.

Escucha Activa. Capacitación en técnicas de escucha activa para comprender las necesidades emocionales y académicas de los estudiantes, fomentando un diálogo abierto.

Inteligencia Emocional. Formación en autorregulación, empatía y manejo del estrés, utilizando herramientas como el modelo de Goleman para fortalecer la conexión con los estudiantes.

Inclusión Y Diversidad. Entrenamiento en estrategias para atender la diversidad cultural, social y de capacidades en el aula, promoviendo equidad y respeto.

Aprendizaje Continuo. Fomentar una mentalidad de crecimiento mediante la formación en creación de contenidos educativos, investigación en línea y participación en comunidades profesionales (ej. foros en X o plataformas como Edmodo).

Facilitador Del Conocimiento. Enseñar a los docentes a guiar a los estudiantes hacia el aprendizaje autónomo, utilizando técnicas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) o el aprendizaje por indagación.

Referencias

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*, 9–15.

<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

González González, C. S. (2019). The use of technology in the classroom to enhance student motivation and learning. In C. S. González González (Ed.), *Educational technology and gamification* (pp. 45–62). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-12345-6_3

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification [Proceeding]. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*.

Marín, I. (2013). *Gamificación : el poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes* (E. Hierro, Ed.) [Book]. Empresa Activa.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). Construcción del Código de Convivencia. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/10/4-Colmena-Codigo-de-Convivencia.pdf>

Pérez Gallardo, E., & Gértrudix-Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 28, 203–227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>

Posada, F. (2012). Diseño de recursos digitales educativos | canalTIC.com. Canaltic.com. Retrieved 6 June 2016, from <http://canaltic.com/blog/?p=889>

Ramírez Cogollor, J. L. (2014). *Gamificación : Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional* [Book]. SCLibro.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/110003-066X.55.1.68>

Su, C.-H., & Cheng, C.-H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements [Article]. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>

Técnico Salesiano. (2025.). About us: Mission and vision. Unidad Educativa Técnico Salesiano. Retrieved June 1, 2025, from <https://www.tecnicosalesiano.edu.ec/about-us>

Unidad Educativa Técnico Salesiano. (2021-2026.). Código de Convivencia UETS-1. <https://es.scribd.com/document/619193809/CODIGO-DE-CONVIVENCIA-UETS-1>

Van Dijk, J. A. G. M. (2017). Digital Divide: Impact of Access. In *The International Encyclopedia of Media Effects* (pp. 1–11). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0043>

Werbach, K. (2012). *For the win how game thinking can revolutionize your business* (D. Hunter, Ed.) [Book]. Wharton Digital Press.

Anexos

Responsabilidad Social, Ética Y Comunicación Educativa En Entornos Virtuales

Responder a las siguientes cuestiones:

Justificación Del Proyecto:

La Necesidad De Ese Proyecto. ¿Por Qué Se Va A Hacer?. La enseñanza del inglés en el nivel de bachillerato enfrenta diversos desafíos, como la falta de motivación en los estudiantes, la dificultad para retener el conocimiento y la limitada interacción con el idioma fuera del aula. La gamificación se presenta como una estrategia pedagógica innovadora que puede mejorar la experiencia de aprendizaje al hacerla más dinámica, participativa y atractiva. Implementar esta metodología en la Unidad Educativa “Técnico Salesiano” permitirá explorar su impacto en el compromiso y el rendimiento de los estudiantes en la asignatura de inglés.

Finalidad Del Proyecto ¿Para Qué Se Va A Hacer? El propósito del proyecto es evaluar la eficacia de la gamificación como estrategia pedagógica en la enseñanza del inglés. Se busca determinar si esta metodología contribuye a mejorar la motivación, la participación y el aprendizaje significativo de los estudiantes. A través de la implementación de dinámicas de juego, recompensas y desafíos educativos, se pretende fomentar un ambiente de aprendizaje más atractivo y efectivo.

¿Qué Problemáticas Resuelve? Este proyecto aborda varias problemáticas en el aprendizaje del inglés, entre ellas:

- Desmotivación estudiantil: La enseñanza tradicional puede resultar monótona, lo que disminuye el interés de los estudiantes.
- Dificultades en la retención del conocimiento: El aprendizaje pasivo no siempre garantiza la comprensión y memorización del idioma.
- Baja participación en clase: Muchos estudiantes tienen dificultades para involucrarse activamente en las actividades de inglés.
- Falta de aplicación del idioma en contextos reales: La gamificación puede facilitar la práctica del inglés en situaciones más dinámicas y cercanas a la realidad.

Las Exigencias Que Tiene. ¿Cómo Se Va A Hacer? Para iniciar nuestro proyecto en la Unidad Educativa Técnico Salesiano solicitaremos en primer lugar la autorización de las autoridades de la Institución para implementar el método de gamificación, posterior a su aprobación, se socializará el proyecto a los docentes y estudiantes de bachillerato que cursan la materia de Inglés.

Se crearán programas en Kahoot y Genially para aplicar la gamificación en la materia de Language. Adicional a eso, se utilizará la plataforma Canvas para poder revisar, en cualquier momento que el estudiante desee, contenido teórico para reforzar o repasar materia ya vista.

Finalmente aplicaremos la plataforma de Mindmeister para habilitar foros y poder interactuar entre estudiantes y docente, para lograr un mayor acercamiento al idioma mediante debates, discusiones, inquietudes.

Todas estas actividades dentro del colegio serán evaluadas cada semana, con la finalización de cada curso, se llevarán a cabo seguimientos durante la duración de los mismos para encontrar falencias o debilidades a reforzar.

¿Misión, Visión Y Valores De La Institución Con La Que Estéis Relacionado El Trabajo?

Misión. La Institución Salesiana educa evangelizando y evangeliza educando a niños, adolescentes y jóvenes, con excelencia humana, científica, tecnológica y cultural, mediante un proyecto de formación integral orientado a Cristo, y de acuerdo a la pedagogía de Don Bosco, forman buenos cristianos y honrados ciudadanos, actores sociales responsables con visión crítica de la realidad, para que contribuyan en la construcción de una sociedad más humana.

Visión. La Unidad Educativa Técnico Salesiano al 2027 será protagonista en procesos de innovación: educativo-pastoral, científica, tecnológica, deportiva y cultural, que fomenta la investigación y la creatividad formando a estudiantes de diversos sectores sociales desde el carisma salesiano, para que sean actores de su propia formación y aporten propositivamente a la transformación social.

Valores

Tabla 4

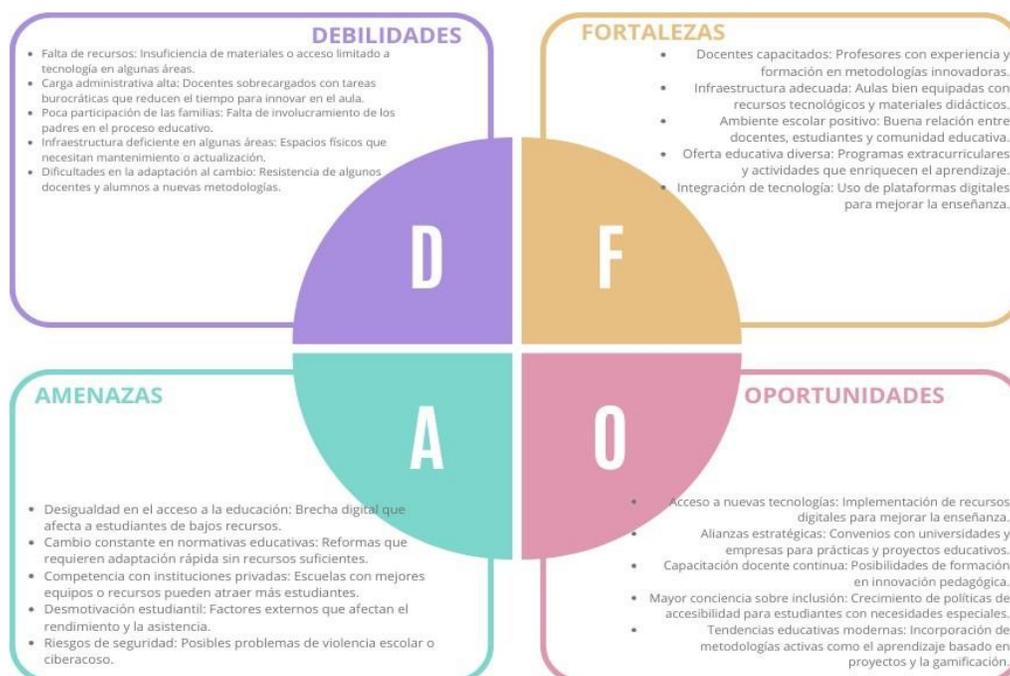
Valores

Verdad	Libertad	Amabilidad	Solidaridad
Honestidad	Respeto	Justicia y equidad	Responsabilidad
Autenticidad	Puntualidad	Lealtad	Reciprocidad
Tolerancia	Honradez	Trabajo	Gratitud

Análisis FODA De La Institución.

Figura 1

Análisis FODA



El análisis refleja que, si bien hay fortalezas significativas en la formación docente, la infraestructura y la inclusión de tecnología, también existen desafíos importantes como la falta de recursos y la resistencia al cambio. Las oportunidades pueden aprovecharse para superar algunas debilidades, como la capacitación docente y las alianzas estratégicas. Sin embargo, las amenazas como la desigualdad en el acceso a la educación y la desmotivación estudiantil deben ser abordadas con estrategias adecuadas para garantizar una educación equitativa y de calidad.

Justificar La Importancia De Un Código Ético En Relación A Los Distintos Agentes

Implicados.

Código De Convivencia Unidad Educativa Técnico Salesiano. El Ministerio de Educación del Ecuador (2022) establece que el Código de Convivencia es un documento público que define directrices, acuerdos y compromisos para regular la Comunidad Educativa y garantizar los derechos de los estudiantes. Este Código es un componente prioritario de la Dimensión de Convivencia, Participación Escolar y Cooperación del Proyecto Educativo Institucional, fundamentado en la Propuesta Pedagógica Salesiana, que sirve como base para su construcción (Miño Moncayo, 2021).

El Código de Convivencia es una herramienta formativa y preventiva que involucra a todos los actores de la Comunidad Educativa Pastoral Salesiana para fomentar un clima de familia, esencial para la convivencia y el desarrollo integral. La propuesta pedagógica de la institución se sustenta en tres pilares: amor, religión y razón. La Comunidad Educativa debe conocer y aplicar los derechos del estudiante para prepararlos para una vida independiente en la sociedad, basándose en los pilares de la formación Salesiana (Unidad Educativa Técnico Salesiano, 2021-2026).

Compromiso Y Deberes En Relación Con El Alumnado. Según la Unidad Educativa

Técnico Salesiano (2021-2026):

- Garantizar que el alumnado culmine una enseñanza primaria y secundaria de calidad y equitativa.
- Asegurar el acceso igualitario a una formación técnica, profesional y superior de calidad.
- Promover el autocontrol, la inteligencia emocional, y la capacidad de interpretar creencias y sentimientos propios, así como controlar impulsos.
- Desarrollar el respeto entre el alumnado y hacia todos los integrantes de la institución.
- Fomentar la inclusión y el trabajo en equipo sin exclusión ni discriminación.
- Promover la vivencia de la Identidad Salesiana.

Compromiso Y Deberes En Relación Con Las Familias Y Los Tutores Del Alumnado. La

Unidad Educativa Técnico Salesiano (2021-2026) establece que las familias deben:

- Participar en las actividades de la institución para el desarrollo estudiantil y los procesos educativos.
- Controlar la asistencia a clases de sus representados.
- Valorar y respetar los derechos de sus hijos como estudiantes, así como el respeto hacia las autoridades de la institución.
- Aprovechar al máximo los recursos educativos disponibles.
- Asumir las responsabilidades y compromisos asignados a los representantes de cada grado.
- Realizar el proceso de inducción a las nuevas familias por parte del Comité de Padres de Familia.

Compromisos Y Deberes En Relación Con La Institución Educativa. De acuerdo con la Unidad Educativa Técnico Salesiano (2021-2026):

- Respetar las normas institucionales sobre el cuidado y uso de los recursos materiales propios y de la institución.
- Cumplir con la normativa institucional respecto al uso de equipos e implementos.
- Cuidar la infraestructura de la institución.
- Cumplir con todas las normativas para el cuidado y uso de las instalaciones físicas.

Compromisos Y Deberes En Relación Con Los Compañeros. La Unidad Educativa Técnico Salesiano (2021-2026) promueve:

- Valorar y respetar la vida, la intimidad y la dignidad propia y de los demás, así como sus derechos y deberes, para fomentar relaciones fraternas y solidarias.
- Inculcar una actitud de servicio que contribuya al crecimiento personal, promoviendo intervenciones democráticas y trabajo colaborativo.
- Trabajar de manera colaborativa con otros profesionales de la educación, compartiendo conocimientos y experiencias para mejorar la calidad de la enseñanza.
- Fomentar la escucha activa y la consideración de las opiniones de los demás.
- Tratar a todos los compañeros con igualdad, sin importar diferencias individuales o de grupo.

Compromisos Y Deberes En Relación Con La Profesión. Según la Unidad Educativa Técnico Salesiano (2021-2026):

- Mantenerse actualizado con los avances pedagógicos y las nuevas metodologías de enseñanza.
- Buscar oportunidades de formación y crecimiento profesional para mejorar habilidades y conocimientos como educador.
- Adherirse a un código de ética profesional que guíe la conducta y las decisiones en el ámbito educativo.
- Asumir la responsabilidad del rol en la formación de los estudiantes y el funcionamiento de la institución.
- Mostrar dedicación y compromiso con la labor profesional, priorizando el bienestar y el desarrollo integral de los estudiantes.

Compromisos Y Deberes En Relación Con La Sociedad. La Unidad Educativa Técnico

Salesiano (2021-2026) enfatiza:

- Formar la conciencia moral, promover la lectura crítica de la realidad sociopolítica y construir estructuras de solidaridad para el bien común.
- Fomentar la participación responsable de los jóvenes en la vida social, política, cultural y religiosa.
- Desarrollar en los estudiantes la capacidad de analizar la sociedad críticamente y participar activamente en la vida democrática.
- Concientizar sobre la necesidad de cuidar el planeta y promover prácticas sostenibles.
- Promover la comprensión de las necesidades de los demás y la disposición a colaborar en el bienestar colectivo.

Elaboración De Una Guía De Buenas Prácticas En La Comunicación En Entornos Virtuales De Aprendizaje.

Justificación. En el presente proyecto de investigación, nuestra propuesta en la modalidad de curso virtual que pertenece a la modalidad asincrónica; es decir, cada módulo se desarrolla a ritmo del estudiante y contempla actividades calificadas como las evaluaciones parciales y finales y, otras no calificadas como los foros, videoconferencias y autoevaluaciones. Bajo este escenario, nuestro estudio se basa en la inclusión de la gamificación para el aprendizaje del idioma inglés, el cual es un curso virtual para estudiantes de bachillerato cuyo objetivo busca fortalecer el desarrollo académico, personal y social del estudiantado para facilitar su aprendizaje y adaptación al idioma. La gamificación, se entiende como la aplicación de elementos de juego en entornos no lúdicos, la cual ha emergido como una herramienta prometedora para mejorar la experiencia educativa, especialmente en plataformas tecnológicas (Deterding et al., 2011). Esta técnica de aprendizaje se centra en cómo la gamificación puede integrarse ética y pedagógicamente en los procesos de enseñanza-aprendizaje, de manera que fomente no solo el cumplimiento académico, sino también el desarrollo de competencias como la responsabilidad social y el pensamiento crítico. Este fenómeno reviste especial relevancia en un escenario donde los estudiantes frecuentemente enfrentan desafíos relacionados con la desmotivación, el abandono de actividades académicas y la baja retención de información (Kapp, 2012)

Debido a este enfoque, es importante establecer, mantener y potenciar la comunicación con los docentes, alumnos, padres y directivos de la institución y que sean enfocadas en el respeto y cordialidad para conservar un vínculo claro y eficiente sin importar la plataforma que sea utilizada para este fin. Por lo tanto, la necesidad de establecer normas y protocolos

fomentando las buenas prácticas comunicativas que permitirá repeler situaciones conflictivas y generar un ambiente agradable de interacción virtual.

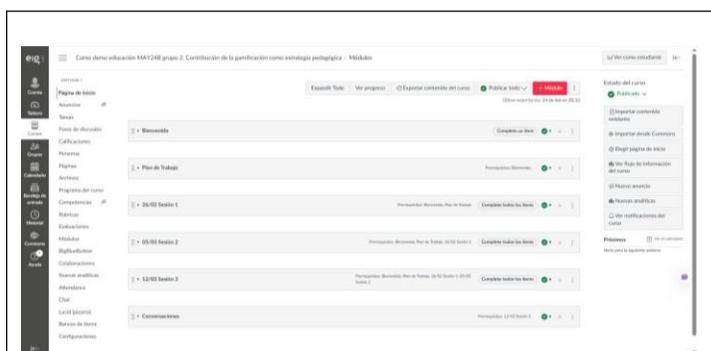
Es por ello que esas normas deben estar enmarcadas por lineamientos o parámetros que se enmarquen en la Unidad Educativa Técnico Salesiano, fuente de nuestra investigación y que estén conectados a los buenos modales, también a valores y principios como la cordialidad, la cortesía, el respeto y el uso ético de información con el objetivo de propiciar una buena comunicación.

A continuación planteamos una guía de buenas prácticas en la comunicación para nuestro curso virtual de inglés.

- Uso de la plataforma LMS CANVA

Figura 2

Uso Plataforma CANVA



Nota. Canvas permite crear un entorno de aprendizaje en línea personalizado

- En los entornos gamificados se debe crear un ambiente de aprendizaje dinámico y motivador, en el que la comunicación fomente la participación activa y el pensamiento crítico en inglés.

- Se deben establecer normas claras para la interacción, incentivando la colaboración y el respeto entre los estudiantes.
 - Utilizarlo solo para cumplimiento de actividades académicas.
 - Solo para uso de docentes y alumnos
 - Utilizar estrategias como la retroalimentación inmediata y la gamificación de debates para mantener el interés y el compromiso de los participantes.
 - En las conversaciones dentro de plataformas gamificadas y redes sociales educativas, se debe fomentar un tipo de comunicación apropiada (asertiva, clara y motivadora) entre alumnos y profesores para compartir inquietudes, resolver dudas y reforzar el aprendizaje del idioma. Se recomienda el uso de mensajes estructurados en inglés para mejorar la competencia comunicativa.
- Uso de las redes sociales (WhatsApp, Instagram, Telegram)

Figura 3

Redes Sociales

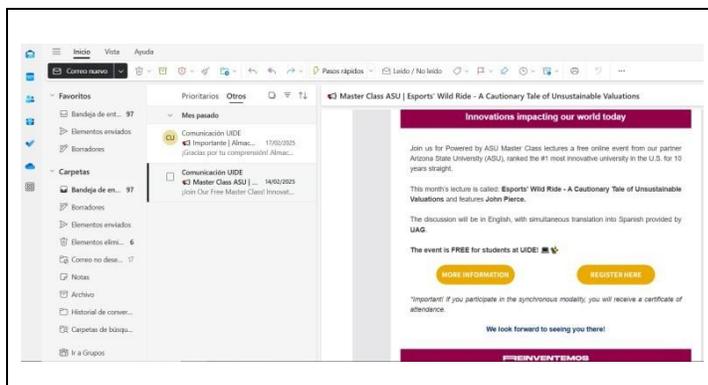


Nota. Permiten la comunicación instantánea y la colaboración en proyectos, fomentando la interacción entre estudiantes y profesores

- Se evitarán prácticas como el uso de lenguaje ofensivo, la distracción con contenido ajeno a la actividad y la falta de participación activa en las dinámicas propuestas.
- Respeto, fundamental en todo tipo de comunicación, pero sobre todo en medios digitales porque es mayor el efecto de todo lo que se dice o hace; una vez compartido un comentario, ya no hay marcha atrás.
- Evitar discusiones personales y, antes de dar una respuesta pensar en las repercusiones que esta puede tener entre los otros miembros del chat.
- Cero tolerancias a críticas y rumores, no compartir detalles personales de ningún miembro del grupo, de este modo no se generarán debates poco útiles.
- Los problemas importantes deben ser tratados en persona, de existir algún problema entre profesores, estudiantes o padres es prudente hacerlo mediante una tutorial y con profesores mediadores.
- Enviar mensajes absolutamente necesarios, dentro del ámbito educativo es primordial interactuar y compartir mensajes útiles para el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Los mensajes serán respondidos en horario laboral.
 - Uso del Correo Electrónico o Correo Institucional

Figura 4

Correo Electrónico



Nota. El correo electrónico institucional implica utilizar de manera profesional, clara y concisa

- Usarlo como medio oficial para asuntos oficiales concernientes a la parte educativa.
- Tener un límite de tiempo para ser contestados.
- El contenido del mensaje debe ser de manera profesional, clara y concisa.
- Uso de las herramientas de gamificación Kahoot! y Genially

Figura 5

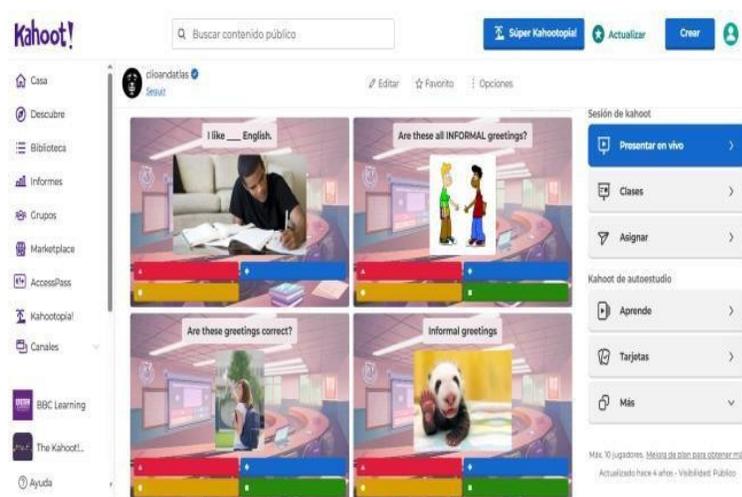
Genially



Nota. Es una herramienta de creación de contenido interactivo.

Figura 6

Kahoot!



Nota. Es una plataforma de aprendizaje basada en juego.

- Se emplearán estrategias de gamificación como los desafíos, recompensas, misiones, acumulación de puntos, entre otras. Los autores Rodríguez-Torres et al. (2022) señalan que la gamificación incrementa la motivación, fomenta el trabajo colaborativo y favorece la transferencia del conocimiento.
 - Utilizarlo solo para cumplimiento de actividades académicas.
 - Solo para uso de docentes y alumnos
 - Cumplir las actividades dentro de los tiempos y plazos propuestos
- Uso de Medios Audiovisuales, Videollamadas, Zoom

Figura 7

Zoom



Nota. Las videollamadas en Zoom permiten a los usuarios conectarse virtualmente a través de audio y video, facilitando reuniones, clases y eventos a distancia.

- En las videollamadas se deben emplear estrategias didácticas que permitan la interacción empática, esto es fundamental no solo para desarrollar una comunicación afectiva que permita comprender a los estudiantes emocionalmente, sino también para crear un clima positivo para el

aprendizaje y, por ende, fortalecen sus habilidades sociales y académicas, así lo afirma el autor Guijarro-Paguay et al., (2021).

- Asistencia obligatoria, la asistencia a clases, retroalimentación o tutorías virtuales es obligatoria para docentes y alumnos, siempre procurando ser puntuales con el horario convocado.
- Se espera que docentes y alumnos se encuentren vestidos adecuadamente para una clase, asumiendo que la presentación personal, equivale al respeto tanto hacia su profesor(a) como a sus propios compañeros.
- Identificación al ingreso, colocar primer nombre, primer apellido para evitar suplantación y agilizar el proceso de asistencia.
- Será obligatorio el activar la cámara de su dispositivo móvil o computadora durante toda la reunión, de esta manera evitaremos malos entendidos. Si existe algún estudiante que por motivos justificados (no tiene la cámara en buen estado, no la posee o simplemente le es imposible acceder a esta herramienta) se encuentre con la cámara desactivada al momento de la reunión, esta dificultad debe ser expresada a su docente.

Diseño De Materiales Educativos Digitales

Elaborar Una Propuesta Para El Diseño De Materiales Educativos Digitales

Contextualización. El diseño de recursos digitales educativos, está dirigido a estudiantes de primero de bachillerato paralelo “A”, de la Unidad Educativa “TÉCNICO SALESIANO” de la ciudad de Cuenca, Provincia de Azuay, con clases en línea, mediante la plataforma CANVAS donde, se presentan material multimedia digital en distintos formatos para la fácil reproducción

en cualquier dispositivo como son: celular, tablet o computador utilizados hoy en día por los estudiantes para realizar tareas diarias como estudiar, trabajar y divertirse, en base a los tiempos verbales en inglés. El curso está conformado por 30 alumnos, con un nivel técnico automotriz. La asignatura en mención es Inglés. La unidad didáctica aborda los tiempos verbales y los contenidos a desarrollar incluyen el presente simple, el pasado simple, el futuro simple, y el uso correcto de los tiempos verbales en diferentes contextos. La 1ra. sesión tiene una duración de 60 minutos, la 2da. sesión tiene una duración de 60 minutos y la 3ra. sesión tiene una duración de 60 minutos.

Justificación Curricular. Conocer los tiempos verbales es fundamental en la gramática de cualquier idioma y es necesario para consolidar los conocimientos básicos de este. A lo largo de tres sesiones online, con la introducción de recursos digitales como presentaciones multimedia y gamificación enfocados a los tiempos verbales en inglés, a través de actividades prácticas y ejercicios, proporcionará a los estudiantes las bases necesarias para comprender y utilizar los tiempos verbales de manera correcta, podrán aplicar los conocimientos adquiridos y desarrollarán su habilidad para aplicar los tiempos verbales en diversas situaciones de la vida real.

Por consiguiente, hemos planteados los siguientes objetivos:

- OG: Conocer la estructura gramatical de los tiempos verbales en Inglés.
- OE1: Identificar las formas verbales regulares e irregulares en oraciones simples.
- OE2: Diferenciar las formas verbales regulares e irregulares en diferentes tiempos verbales.

- OE3: Utilizar correctamente los tiempos verbales en la construcción en oraciones y pequeños textos de oraciones

Tabla 5

Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
1. Tiempos verbales simple y continuo en presente, pasado y futuro	1. Participación activa y cámaras encendidas durante las clases online	1. Aceptación del análisis crítico de los diferentes tiempos verbales en oraciones simples y compuestas
2. Verbos regulares e irregulares en presente, pasado y future	2. Elaboración de presentaciones en Genially y Power Point	2. Valoración de los conocimientos adquiridos
3. Estructura gramatical de los tiempos verbales (presente pasado y futuro)	3. Elaboración de infografías, tarjetas didácticas digitales en Quizlet	3. Mostrar una actitud de interés y participación durante las presentaciones del tema planteado.
4. Introducción a la narración de historias a través de los tiempos verbales	4. Diseño de ejercicios y test en Kahoot!	

Recursos Digitales Educativos Planteados. Durante el proceso de mediación pedagógica e intervención educativa para el aprendizaje de los alumnos sobre los verbos en inglés, se emplearán los siguientes recursos digitales:

- Sesión 1:

Se utilizará video en formato mp4 para usarlo en la presentación del curso, y reforzar también una parte teórica, usaremos formato mp3 para destacar recomendaciones y recordatorios, insertaremos imágenes y documentos en formato pdf para integrar el contenido.

- Sesión 2:

Se implementará una línea de tiempo digital (usando herramientas como Canva) en la que los estudiantes crearán presentaciones que muestren la evolución de acciones usando diferentes tiempos verbales. El trabajo será expuesto mediante un proyector multimedia.

- Sesión 3:

Se realizará una actividad de gamificación en Kahoot!, donde los estudiantes participarán en competencias de preguntas y respuestas centradas en la conjugación y el uso de verbos en diferentes tiempos verbales. Esto fomentará la práctica activa y colaborativa en un ambiente dinámico y motivador.

Hemos decidido separar el curso en tres sesiones debido a que buscamos la atención e interés de los estudiantes sin saturarlos con información, para ello aplicaremos distintos recursos digitales pero también lo haremos combinándolos con los capítulos en donde necesitaremos la atención, la concentración y también el interés y la participación de los alumnos

Preguntas De Reflexión. La pregunta es evidenciar si pueden las nuevas metodologías de educación como la Gamificación dentro de un proyecto de innovación en el contexto de la enseñanza y aprendizaje del inglés ser efectivas como estrategia educativa.

Uno de los enfoques educativos que actualmente promete eficacia e innovación en el aula es la gamificación definida por diversos autores. Desde la perspectiva del autor Kapp, (2012) es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”

En el sistema educativo de Ecuador, mejorar la calidad del aprendizaje sigue siendo un desafío prioritario, especialmente en niveles como el bachillerato, donde los estudiantes enfrentan crecientes exigencias académicas y sociales. Las metodologías tradicionales, aunque efectivas en ciertos contextos, han mostrado limitaciones para mantener el interés y el compromiso de los jóvenes en un mundo cada vez más digitalizado. Ante este panorama, la Gamificación ha surgido como una estrategia pedagógica innovadora que combina elementos propios de los juegos con objetivos educativos (Deterding et al., 2011).

La gamificación en educación es una metodología innovadora que utiliza elementos y mecánicas de los juegos para potenciar el aprendizaje en los estudiantes que ofrece una forma creativa y efectiva de involucrar a los estudiantes, transformando el aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa.

Otra inquietud importante es reconocer si la Gamificación frente los modelos tradicionales de educación desarrollan en los alumnos interés y motivación durante el proceso de aprendizaje

El autor Kapp, (2012) sostiene que la Gamificación busca motivar a los estudiantes mediante dinámicas interactivas y participativas, fomentando no solo el aprendizaje, sino también el desarrollo de habilidades esenciales como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la creatividad.

Por su parte Pérez Gallardo & Gétrudix-Barrio, (2021) muestran un conjunto de ventajas que reconocen que “la gamificación en el aula favorece el desarrollo de distintos ámbitos del individuo, fomenta el descubrimiento, la adquisición de contenidos, el desarrollo de destrezas,

habilidades y competencias, la interacción social, el intercambio comunicativo, la expresión de emociones, el esfuerzo personal y el deseo de aprendizaje” (p 221).

Los objetos de conocimiento responden a la:

- Adecuación: Por ser una metodología innovadora, para dejar sentadas las bases de la nueva modalidad de trabajo
- Idoneidad: Por la modalidad de gamificación que es el objeto del proyecto, para mejorar la retención y actuación de todos los estudiantes.
- Necesidad: Para motivar una nueva metodología de estudio, aplicada en un idioma extranjero.
- Interactividad: Para permitir una actuación grupal entre estudiantes y maestro a la vez, fomentando un estudio práctico y motivador.
- Transferencia: Por la conexión que representa la gamificación con la vida real, para el momento en que se desenvuelvan desarrollando un nuevo idioma con su entorno.
- Accesibilidad: La facilidad de que el contenido mostrado sea accesible y logre ser visualizado y manejado por cualquier estudiante, sin requerir mayor acceso a dispositivos adicionales.
- Flexibilidad: Por la facilidad de acceder al contenido de clase en cualquier momento fuera del horario de estudio, para un mayor refuerzo o práctica de ser necesario.

Preguntas Durante El Diseño. Las preguntas generadas fueron:

¿Se Debe Considerar La Alfabetización O Habilidades Digitales A La Hora De Diseñar Recursos Digitales Educativos? Hay que considerar que el acceso a las competencias digitales, llamadas también habilidades de alfabetización digital o mediática, es bastante desigual,

simplemente por la diferencia generacional entre alumnos y docentes. Aquí cabe hacer la distinción entre habilidades instrumentales u operativas y habilidades relacionadas con el contenido.

El poseer las habilidades instrumentales (llamadas habilidades relacionadas con el medio) es decir, ser capaz de operar un medio y navegar por Internet, parecería que es condición suficiente para asegurar el acceso y, según la concepción popular, este tipo de habilidades son las que predominan entre la población. No obstante:

Todas las investigaciones contemporáneas sobre la alfabetización o habilidades digitales han encontrado que habilidades como el recuperar información, la comunicación y la creación de contenido (llamadas habilidades relacionadas con el contenido) son de hecho más importantes que el mero uso de los medios. Tener habilidades relacionadas con el medio es solamente una condición previa para aplicar las habilidades relacionadas con el contenido (Van Dijk, 2017)

Para lograr la implementación de recursos no solo se requiere diseñarlos, sino también llevar a la par la formación digital de los agentes educativos (padres, docentes y alumnos) para que logren pasar el uso instrumental de los recursos (por ejemplo, localizar un recurso en un repositorio) a la creación de contenidos.

¿Contribuye A Dar Énfasis La Implementación De Recursos Digitales Educativos En El Aprendizaje De La Gramática Verbal? Hemos estimado que sí, nos van a ayudar a entender, ordenar y organizar todos los aspectos que se quieren trabajar es decir que favorece a aquellos contenidos que sin los recursos multimedia podrían afrontar obstáculos para su aprendizaje.

Como antecedente debemos destacar que en la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera la única ayuda que tenían los profesores hasta la primera mitad del siglo pasado ha

sido el texto impreso, que se le incorporó, en una primera etapa, las cintas de audio que se utilizaban principalmente para los ejercicios de listening comprensión.

Más adelante llegaron las cintas de vídeo, lo cual supuso un avance considerable en tanto que el alumno recibe no sólo un estímulo auditivo, sino también visual. Aun así, la relación con el medio se limitaba a escuchar, ver y opcionalmente repetir.

En la actualidad el salto se da con la incorporación de los ordenadores, ya que este medio tecnológico permite una mayor interacción con el conocimiento. Ahora el estudiante no sólo puede oír y ver, sino también hacer.

¿Podría Cambiar En El Alumno La Participación Y La Iteración De Forma Significativa Con La Implementación De Recursos Digitales En Un Entorno Virtual? Para poder considerar un entorno como un elemento o herramienta didáctica debe cumplir una serie de características como el acceso a la información (buscada, seleccionada y analizada por el profesor) estando a la vez entrelazada, que se trabajen los formatos multimedia (voz, audio, vídeo, animaciones) y que sean interactivo es decir, que trabaje diferentes procesos del alumnado a la hora de trabajar en él. Una de las características más importantes y que marca la diferencia de tecnologías anteriores, es la comunicación entre otros. El entorno de aprendizaje posibilita la comunicación y la socialización a través de formatos multimedia. (Posada, F., 2012) y fomenta el uso de las TICs

El proceso de diseño de la gamificación, incluyendo los diferentes componentes, los pasos necesarios para su diseño y los marcos teóricos que facilitan la planificación adecuada. permiten comprender que la gamificación en el aula es una poderosa herramienta para promover un ambiente de aprendizaje estimulante y motivador, donde los estudiantes se convierten en

protagonistas activos de su propio crecimiento académico, por consiguiente, los docentes pueden aprovechar esta metodología para transformar las actividades y contenidos educativos en experiencias interactivas y atractivas, promoviendo el desarrollo de habilidades clave, la resolución de problemas y la toma de decisiones. En definitiva, la gamificación en el aula no solo hace que el aprendizaje sea más divertido, sino que también estimula la creatividad, el pensamiento crítico, la motivación y la autonomía de los estudiantes.

Conclusiones. Creemos que este primer entregable parte del conocimiento teórico para sentar las bases y la estructura para plantear los objetivos, a quien va dirigido, el cómo lo vamos hacer, que recursos vamos a diseñar e implementar, que queremos alcanzar. Sin lugar a dudas preguntas que se deben plantear y dar respuesta para la concreción de los objetivos y el alcance de los resultados.

Hemos adquirido las competencias para saber que camino tomar, hemos despertado una actitud crítica y responsable sobre los contenidos y de acuerdo al grupo que va dirigido plantear lo que queremos alcanzar y lo que esperamos alcanzar.

Hemos llegado a la conclusión que se puede mejorar la instrucción en línea a partir del uso de diferentes recursos didácticos digitales, consideramos aspectos clave como el proceso del diseño, de la puesta en marcha, la reflexión posterior y la edición a posterior del mismo deben ser un ciclo y debe ser circular, para actualizar y adaptar el contenido a su uso real. Además del acceso y uso de recursos, la pedagogía que debe guiar su implementación, la modalidad educativa y el tipo de actividades que es necesario diferenciar para entender cómo lograr mejores resultados de aprendizaje.

En cuanto a la brecha digital, tanto de acceso como de uso, habrá que precisar que la alfabetización digital, principalmente entre los agentes que cursan y operan el nivel de educación básica, debería ser obligatoria. Quienes no tienen acceso infraestructural no podrán utilizar el recurso, y quienes sí tienen acceso, pero carecen de las habilidades de alfabetización digital o presentan brecha en el uso, tendrán dificultades para convertir el recurso digital en un medio que promueva de forma más cabal el aprendizaje, dado que no es didáctico por sí mismo.

Adicionalmente, señalamos que reconocer que los medios por sí solos no promueven el aprendizaje formal y significativo necesario para lograr su aplicación en contextos de la vida cotidiana. Lo que le otorga valor didáctico al medio es la pedagogía que lo sustenta.

Así, también es necesario identificar el tipo de actividades que se pueden incluir en la instrucción en línea y tener claro cómo llegar a la meta de lograr la transferencia de los contenidos de aprendizaje a través del uso de los recursos digitales.

Elaborar Una Presentación En La Plataforma Iseazy Mediante La Integración De Todos Los Recursos Digitales Elaborados Anteriormente.

“CONTRIBUCIÓN DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “TÉCNICO SALESIANO”

Objetivo

Diseñar una presentación de 10 slides en la plataforma IsEazy mediante la integración de todos los recursos digitales elaborados anteriormente, para acceder mediante un link URL al curso de Inglés enfocado para los estudiantes del primero de bachillerato paralelo A, de la Unidad Educativa “TÉCNICO SALESIANO” de la ciudad de Cuenca.

Objetivos Secundarios

- Adaptar contenido multimedia en la plataforma IsEazy de distintos formatos digitales (mp3, mp4, jpg, enlace web URL) que sean de reproducción en cualquier dispositivo.
- Crear una presentación esquematizada, ordenada, fácil de entender, con 10 slides que integren recursos audiovisuales como (Genially, YouTube, audios MP3, videos en formato MP4, textos, imágenes en formato jpg y test basado en kahoot!) enfocados en el curso de idioma.
- Crear un paquete SCORM, donde se pueda evidenciar todos los recursos digitales usados para la presentación del curso de inglés en la plataforma IsEazy.

PROCESO:

Figura 8

Crear una cuenta en la plataforma isEazy versión gratuita.



Figura 9

Abrir la plataforma y escoger la plantilla de diseño de curso express.



- Escoger el contenido de cada una de las diapositivas y empezar a trabajar en cada uno de los puntos que el estudiante debe tener para su aprendizaje.
- Añadir los recursos audiovisuales realizados en las anteriores actividades y vincularlos a las diapositivas para la maquetación del estándar SCORM. Se utilizó un video de youtube, un video animado de Canva, imagenes creadas con Inteligencia Artificial, audio en formato mp3, una presentación en Genially y un test con Kahoot!

Figura 10

Se configuro el curso con una imagen de presentación acorde al tema creado “Tiempos verbales en Inglés”

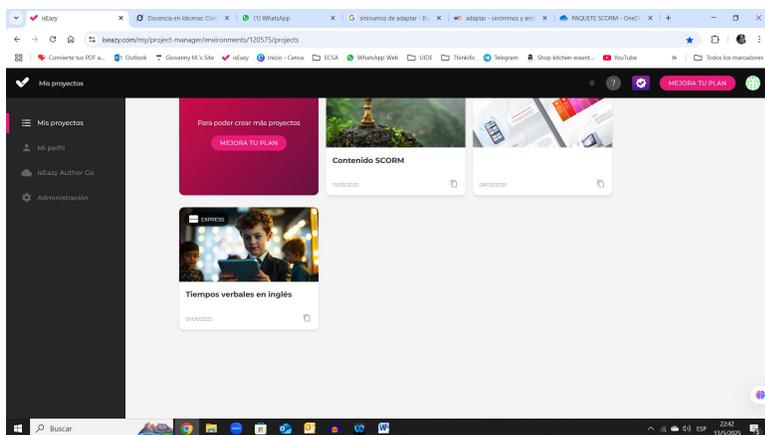


Figura 11

Se insertó en el slide un video de bienvenida del curso, en formato mp4.

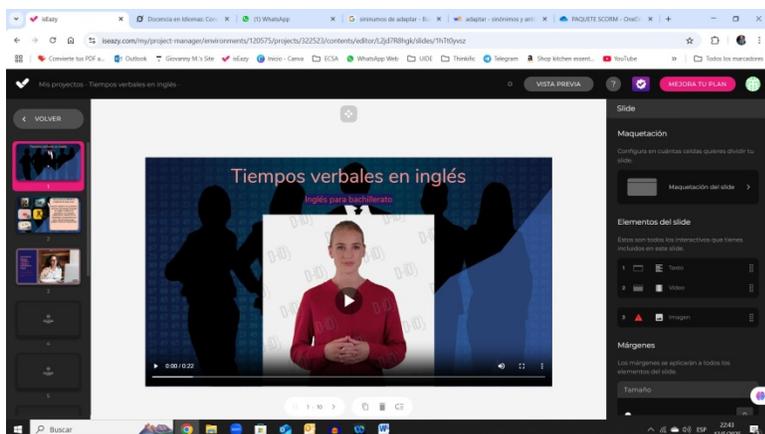


Figura 12

Se añadió imágenes creadas con IA en formato jpg, tipo tarjetas con información de los creadores del curso.



Figura 13

Se insertó audio en formato mp3 en la presentación simulando un mensaje del docente.

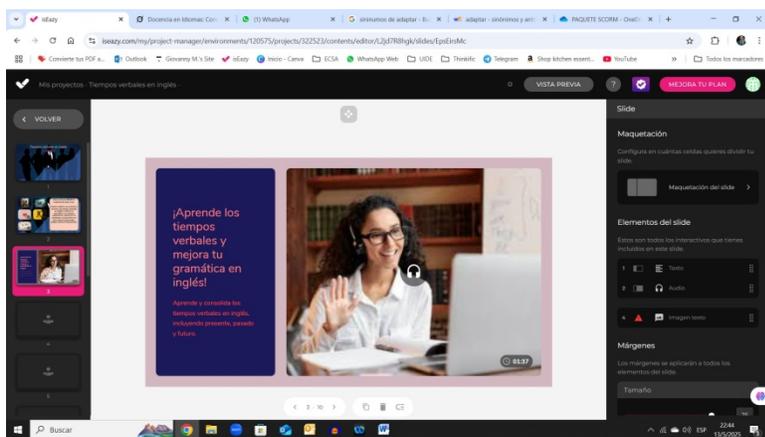


Figura 14

Se insertó una imagen QR para la evaluación interactiva en kahoot.

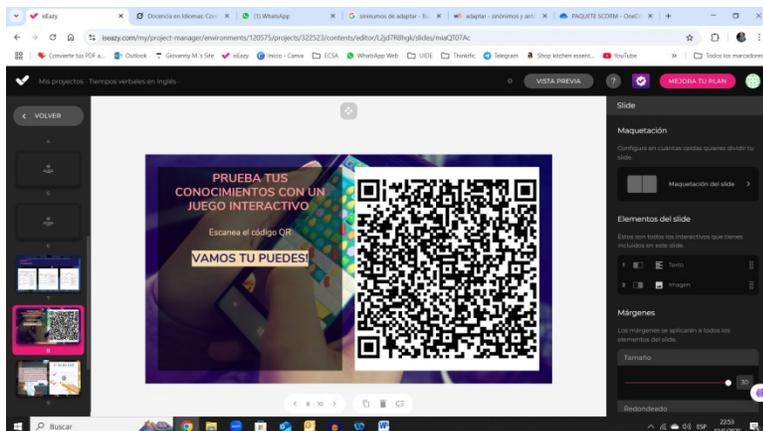


Figura 15

Se generó la publicación de la presentación del curso y el link URL de acceso

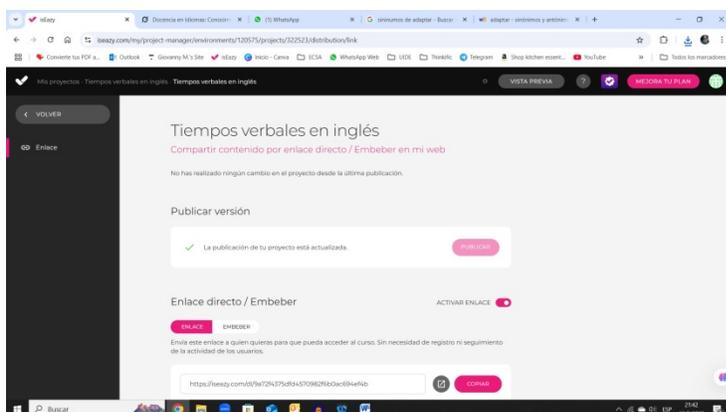
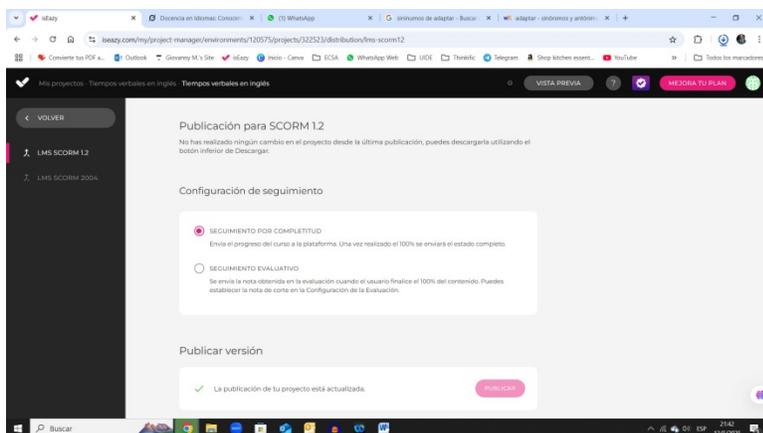


Figura 16

Se generó el link URL con el paquete SCORM del respectivo curso.



ENLACE:

<https://iseazy.com/dl/9a72f4375dfd4570982f6b0ac694ef4b>

PAQUETE SCORM:

<https://1drv.ms/f/c/b9bac76311c32755/ErJEMddd5CxPqMz5njpxF8BcWPR1ALqCy4A0CDIZXqr9g>

Conclusiones. La sencillez de la herramienta de autor IsEazy permite que, tanto los docentes como estudiantes, tengan una experiencia agradable, gracias a la facilidad que tiene su interfaz para adjuntar recursos multimedia que se puede reproducir en cualquier dispositivo como: computador, tablets o celulares, de una manera intuitiva y fácil.

La principal ventaja que se presentó en la ejecución de este tercer entregable gira en torno al diseño, ya que una plataforma como isEasy que permite elaborar cursos para el aprendizaje no solamente se debe enfocar en los funcional, sino que también en lo estético, por ende las plantillas de la plataforma hacen que se pueda crear un sinnúmero de configuraciones para una presentación, escogiendo los slides necesarios para que la presentación sea atractiva y facil de usar.

Finalmente concluimos que la plataforma isEazy destaca por su, facilidad de uso y enfoque en la interactividad. Ofrece capacitación eficiente y atractiva, pero esto requiere que los docentes estén formados en estas tecnologías para maximizar su potencial y garantizar resultados óptimos en el aprendizaje.

Integrar Todos Los Recursos Elaborados Anteriormente Con Un Contenido SCORM.

Contextualización. En el presente trabajo abordamos la eficacia de la gamificación como estrategia pedagógica en la enseñanza del idioma inglés, específicamente en el aprendizaje de los verbos irregulares, dirigida a estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Técnico Salesiano” en Ecuador. Nuestro grupo objetivo se compone de adolescentes inmersos en un entorno educativo mixto, tecnológico y tradicional, con acceso a herramientas digitales tanto en el ámbito escolar como en el doméstico. Profundizamos en sus hábitos de consumo audiovisual, caracterizados por el uso frecuente de plataformas como YouTube, redes sociales y recursos interactivos, lo que nos permite comprender cómo adaptarnos a sus intereses y canales de comunicación más efectivos para facilitar su proceso de aprendizaje.

Dentro de las preguntas de reflexión previas al guion multimedia tenemos:

¿Qué? El contenido seleccionado para el desarrollo de nuestros materiales multimedia se centra en el aprendizaje de los verbos irregulares en inglés. Este enfoque específico permite abordar de forma más clara y efectiva los objetivos pedagógicos. Para su desarrollo, hemos elaborado un mapa de contenidos que guía la organización temática y asegura la coherencia entre los recursos creados.

¿Para quién? El material está dirigido a estudiantes de bachillerato, con edades entre 15 y 18 años, con diferentes niveles de dominio del inglés. Consideramos aspectos como sus

motivaciones, estilos de aprendizaje, necesidades individuales y preferencias tecnológicas. También se contempla la posibilidad de reutilización del material por parte de otros docentes o estudiantes de características similares, dotando al recurso de flexibilidad y aplicabilidad más allá del grupo inicial.

¿Para qué? El objetivo principal es fortalecer el aprendizaje de los verbos irregulares mediante una estrategia motivadora como la gamificación, alineada con los objetivos curriculares de la asignatura de inglés. Se busca generar un aprendizaje significativo y duradero a través de la interacción lúdica y el uso de recursos multimedia atractivos y pertinentes.

¿Cómo? Para la producción de los recursos hemos utilizado diversas herramientas tecnológicas. La infografía fue diseñada en Canva, el audio explicativo fue grabado y editado con Audacity, y el video se elaboró utilizando recursos del banco de sonidos Freesound, junto con su posterior publicación en YouTube. Estas herramientas se seleccionaron por su accesibilidad, versatilidad y adecuación al perfil del estudiantado.

¿Cuándo? El proceso de producción de los materiales se organizó en tres fases: planificación de contenidos, elaboración de recursos multimedia y validación en contexto. Esta planificación permitió cumplir con los plazos establecidos y asegurar la calidad pedagógica y técnica de los productos finales.

Manifiesto. En esta sección se detallan las herramientas y recursos que se han empleado en el desarrollo del proyecto. Se utilizó Canva para la creación de una infografía visualmente atractiva sobre los verbos irregulares; Audacity fue empleado para la edición del contenido sonoro, permitiendo claridad y dinamismo en el audio explicativo; y se recurrió a Freesound como banco de sonidos para ambientar el video, el cual fue posteriormente subido a YouTube como plataforma de difusión accesible para los estudiantes. Este manifiesto se mantiene en

constante evolución, ya que la implementación y retroalimentación del guion multimedia podría requerir ajustes y mejoras en los recursos seleccionados.

Guión Multimedia 1. Para el Guión se conforma de la siguiente manera:

Título: Difusión Del Curso: “Domina los tiempos verbales en Inglés”

Descriptivo. Tiene el formato audiovisual es decir, audio y video a cerca del curso para aprender los tiempos verbales en inglés, contiene efectos de sonido, videos, imágenes en contraste para denotar el contenido y temas importantes.

Base didáctica: Difusión, para dar a conocer el curso con contenido multimedia dentro de una plataforma interactiva, intuitiva, fácil de navegar y con una interfaz clara y atractiva.

Tipo De Recurso. Video, texto, imágenes, audio. Se usó Canva, editor de audio Audacity, un banco efectos de audio en <https://freesound.org/> y un generador de imágenes con IA en <https://grok.com/>.

Parametrización. Un video en donde se tendrán controles estándar básico como:

Play/Pausa: Botón visible y accesible.

Volumen: Control deslizante o botón para silenciar.

Barra de progreso: Permite avanzar o retroceder fácilmente.

Tiempo transcurrido y total: Mostrar cuánto tiempo ha pasado y duración total.

Además de insertar animación, texto, videos, efectos de sonido, un audio de fondo, y todo enmarcado en un formato MP4 de duración 1:46 segundos, disponible para cualquier tipo de reproductor ya sea un smartphone o un computador

Respaldo De Recursos

- Plataforma LMS (Thinkific) de creación del curso:

<https://giovanny-m-site.thinkific.com/products/courses/ai-placeholder-3>

- Canva:

[https://www.canva.com/design/DAGmuK-](https://www.canva.com/design/DAGmuK-hb8Y/jXi7TAINvEh0zc2yN7K0gg/watch?utm_content=DAGmuK-hb8Y&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utm_id=hba705beb1d)

[hb8Y/watch?utm_content=DAGmuK-](https://www.canva.com/design/DAGmuK-hb8Y/jXi7TAINvEh0zc2yN7K0gg/watch?utm_content=DAGmuK-hb8Y&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utm_id=hba705beb1d)

[hb8Y&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utm_id=hba7](https://www.canva.com/design/DAGmuK-hb8Y/jXi7TAINvEh0zc2yN7K0gg/watch?utm_content=DAGmuK-hb8Y&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utm_id=hba705beb1d)

[05 beb1d](https://www.canva.com/design/DAGmuK-hb8Y/jXi7TAINvEh0zc2yN7K0gg/watch?utm_content=DAGmuK-hb8Y&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utm_id=hba705beb1d)

- Base de Recursos: imágenes, sonidos, videos

[https://1drv.ms/f/c/b9bac76311c32755/EiFWOASp9mlKlgxeXGkdpzkBDqN2y3_3yJWm4TIV](https://1drv.ms/f/c/b9bac76311c32755/EiFWOASp9mlKlgxeXGkdpzkBDqN2y3_3yJWm4TIVXrqenw)

[Xrq enw](https://1drv.ms/f/c/b9bac76311c32755/EiFWOASp9mlKlgxeXGkdpzkBDqN2y3_3yJWm4TIVXrqenw)

- Video Final:

[https://1drv.ms/v/c/b9bac76311c32755/EZ0SfLE7p7NCqr4VDPDEexcBM2fLuRMYE8dnFju](https://1drv.ms/v/c/b9bac76311c32755/EZ0SfLE7p7NCqr4VDPDEexcBM2fLuRMYE8dnFju7T8rlgw)

[7T8rlgw](https://1drv.ms/v/c/b9bac76311c32755/EZ0SfLE7p7NCqr4VDPDEexcBM2fLuRMYE8dnFju7T8rlgw)

Conclusiones. En primera instancia, se creó en la plataforma LMS “Thinkific” el curso de inglés que se definió en seis lecciones, requiriendo para cada lección agregar contenido como video de bienvenida, para las lecciones 2, 3 y 4 video de los verbos en inglés más un refuerzo en formato PDF de información teórica. Para la lección 5 se creó una actividad en donde el estudiante conforme a lo aprendido debe formular oraciones en los tiempos verbales solicitados y para finalizar en la lección 6 la evaluación para lo cual el alumno deberá conjugar los verbos indicados en los tiempos presente, pasado y futuro, además de formar oraciones cortas con los mismos verbos conjugados.

Todo esto previo a elaborar el video con el objetivo de darle énfasis a la promoción del curso para lo cual es importante seguir el proceso de formulación de preguntas para tener el enfoque y dirección que llevara el video además de elaborar el guion que es decisivo puesto que le dará forma, elementos de contraste para que pueda ser fácil de entender y sobre todo que transmita el mensaje que deseamos.

En conclusión al ser el primer trabajo cuesta un poco de tiempo, aprender a manejar los recursos, la elaboración del guion hace apreciar en que partes se necesita destacar o hacer más énfasis ya sea con efectos de sonido, capturas de video con distintas tomas como en primer plano, video continuo, hacer cortes y de igual manera para el audio y efectos de sonido. Finalmente el resultado compensa el esfuerzo de un contenido original y la experiencia de ser creativo, contar con varios recursos hace posible transmitir un mensaje en la nueva era de la multimedia de forma atractiva e impactante.

Guión Multimedia 2. Para el guión 2 se conformó de la siguiente manera:

Título. Audio – Complemento del video para difundir el curso de inglés.

Tipo de recurso. Audio, el contenido de audio contempla: audio narrativo, efectos de sonido, todo encajado mediante edición en Audacity, y el uso de un banco de sonidos en <https://freesound.org/> Descriptivo: Este recurso difunde y promociona el curso de inglés dirigido a jóvenes estudiantes de bachillerato que aprenderán los tiempos verbales de una forma virtual, interactiva, que tiene contenido en varios formatos audiovisuales y sobre todo que será fácil y divertido de aprender.

Parametrización. En este punto se verifica la calidad de sonido, la claridad de la voz, los efectos de sonido. El objetivo es que el audio se escuche bien en cualquier dispositivo y que

transmita el mensaje de manera efectiva.

Se elaboró un guion de manera que el audio siga un proceso uniforme como se detalla a continuación:

[Inicio: Música dinámica y moderna, que transmite energía y entusiasmo] LOCUTOR:

¡Atención, estudiantes del paralelo A de bachillerato del Colegio Técnico Salesiano!

¿Están listos para dominar los tiempos verbales en inglés como nunca antes?

[Sonido de fondo: Música sube ligeramente, manteniendo el ritmo dinámico]

LOCUTOR:

¡Les presentamos nuestro nuevo curso virtual de Tiempos Verbales en Inglés! Diseñado especialmente para ustedes, este curso les permitirá aprender de manera interactiva, intuitiva y súper fácil, utilizando una plataforma que hará que estudiar sea un placer.

[Música sube ligeramente, manteniendo el ritmo dinámico] LOCUTOR:

Olvídense de las clases aburridas. Con esta plataforma, las lecciones son entretenidas, llenas de actividades prácticas y dinámicas que los mantendrán enganchados. Lo mejor de todo: ¡pueden aprender desde cualquier lugar! Solo necesitan su computador o celular.

[Sonido de fondo: Breve efecto de “ding” que evoca éxito o logro] LOCUTOR:

Aprenderán los tiempos verbales de forma clara y divertida, con ejemplos prácticos que podrán aplicar en sus conversaciones, exámenes y más. Todo a su propio ritmo, con una experiencia virtual que se adapta a sus necesidades.

[Efecto de sonido: sonido de sueño hecho realidad] LOCUTOR:

¡Paralelo A, esta es su oportunidad de brillar en inglés! Únanse al curso y descubran lo fácil que puede ser aprender con una plataforma moderna y amigable. ¡El futuro de su inglés comienza ahora!

[Sonido de fondo: Efecto de aplausos cortos o celebración]

LOCUTOR (con tono final enérgico):

Para más información, contacten a su coordinador de inglés o visiten la página web del colegio. ¡No dejen pasar esta increíble experiencia de aprendizaje!

¡Inscríbete Ahora!

[Sonido de fondo: Efecto de click]

[Fin: Música sube y se desvanece suavemente] [Duración aproximada: 60 segundos]

Base didáctica. Ser informativo y de difusión para que el estudiante conozca el modelo del curso virtual, sus contenidos y que le será fácil de usar y aprender.

Tipo de recurso o actividad. Audio narrativo continuo, efectos de sonido, pistas de audio, además del uso de programas como Audacity para editar los audios y el empleo de banco de sonidos en <https://freesound.org/>.

Respaldo de recursos:

- **Recursos de sonidos:**

<https://onedrive.live.com/?redeem=aHR0cHM6Ly8xZHJ2Lm1zL2YvYy9iOWJhYzc2MzExYzMyNzU1L0V2NGV5NUtDUIRCQ2xuLVRTWkZWRRHNnQklXcGcxdlInMmxGQXQ3VzE1aTdfQXc&id=B9BAC76311C32755%21s92cb1efe45824230967f934991550ec8&cid=B9BAC76311C32755>

- **Audio Final:**

<https://onedrive.live.com/?redeem=aHR0cHM6Ly8xZHJ2Lm1zL3UvYy9iOWJhYzc2MzExYzMyNzU1L0VZeWtdUM5Ylg5RXVfLV9fa043aUR3QmVxSU14TE5sb18wWTRaQzdXcy1CcEE&cid=B9BAC76311C32755&id=B9BAC76311C32755%21se09aa08c6dbd447fbbffbbe437b883c&parId=B9BAC76311C32755%21s92cb1efe45824230967f934991550ec8&o=OneUp>

Conclusiones. Los bancos de archivos de audio, los efectos de sonido pueden ser de

mucha ayuda para crear un mensaje donde las partes notables deben sobresalir siguiendo un guion, un proceso de edición para encajar todo y generar mayor atención de los estudiantes, ya sea usando sonidos que están de moda, de plataformas o redes sociales, artistas de tv o artistas musicales.

Estos recursos necesitan un discernimiento adecuado y organizado por parte del docente, y destacamos la creatividad y la administración de estos recursos como esencial para creación material multimedia para la educación del presente.

Guión Multimedia 3

Título: Difusión Del Curso: Domina Los Tiempos Verbales.

Descriptivo: Tiene el propósito de comunicar de forma clara, visual y atractiva la información clave sobre los tiempos verbales, facilitando su comprensión y retención por parte del público objetivo.

Base Didáctica: La utilización de infografías como recurso educativo se fundamenta en los principios del aprendizaje visual y el aprendizaje significativo. Según la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia, los estudiantes aprenden mejor cuando la información se presenta mediante una combinación de texto e imágenes. Canva, como herramienta digital, permite elaborar infografías atractivas que integran gráficos, colores, íconos y textos breves, facilitando la síntesis de contenidos complejos.

Tipo De Recurso O Actividad: Las infografías elaboradas en Canva permiten integrar diversos recursos visuales y textuales que facilitan el aprendizaje significativo. Entre los principales recursos que se utilizan se encuentran las imágenes y fotografías, las cuales ayudan a

ilustrar conceptos clave y a captar la atención del lector. Además, los íconos y elementos gráficos permiten representar ideas de forma simbólica, favoreciendo una comprensión rápida y visual del contenido

Parametrización. Esta actividad didáctica no solo permite que los estudiantes comprendan los tiempos verbales en inglés de forma dinámica y visual, sino que también refuerza competencias clave para su formación integral en un entorno digital.

Archivador: Imágenes, texto.

Conclusión. El uso de infografías en Canva para la difusión del curso “Domina los tiempos verbales” representa una estrategia didáctica eficaz, ya que permite presentar contenidos gramaticales complejos de forma visual, clara y accesible. Al integrar imágenes, texto e íconos, se potencia el aprendizaje significativo y se fortalece la comprensión de los tiempos verbales en inglés. Además, esta herramienta promueve el desarrollo de habilidades digitales, comunicativas y cognitivas en los estudiantes, haciendo del proceso de enseñanza-aprendizaje una experiencia más dinámica, creativa y adaptada a los desafíos educativos.

Respaldo de recursos:

Canva:

https://www.canva.com/design/DAGmiX-JPpk/_HDa8-ErB1L0maBVnpmTDg/edit

Infografía:

<https://1drv.ms/f/c/b9bac76311c32755/Egam2pW1b2xOpdnMDS7vYCgB7nC3lzYxylTEULiJ2sP80w>

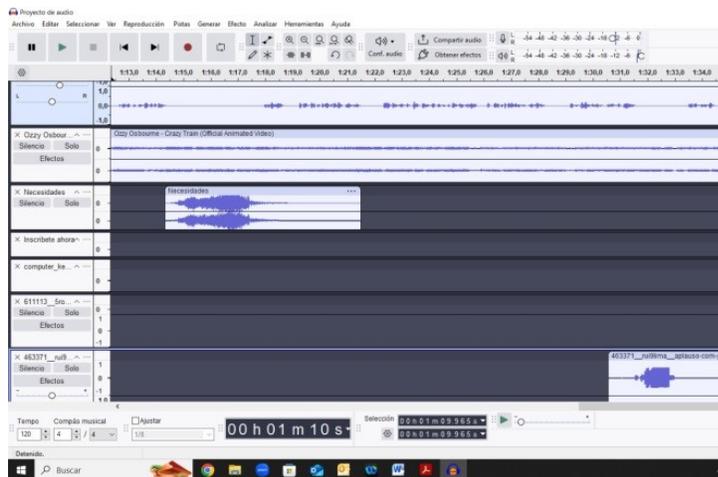
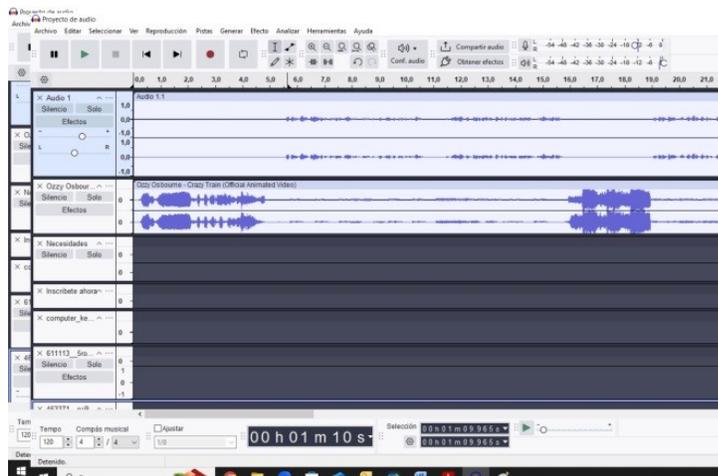
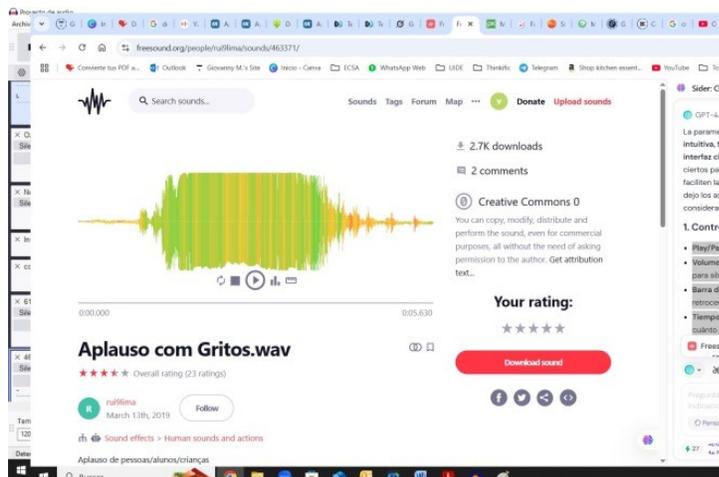
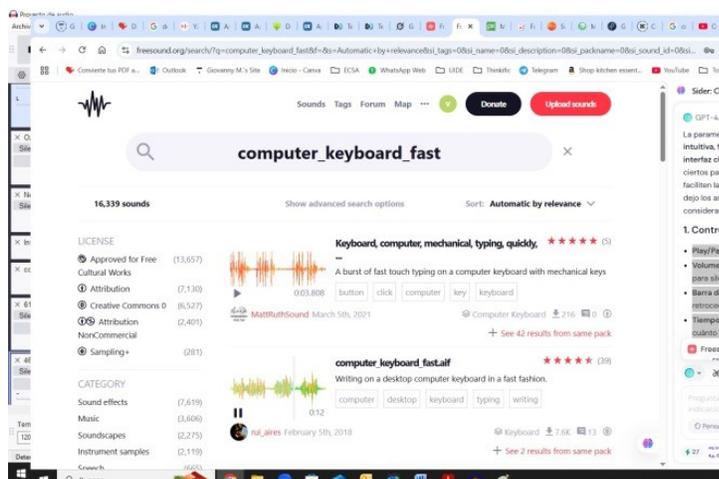
Figura 17*Edición de audio***Figura 18***Edición de audio*

Figura 19

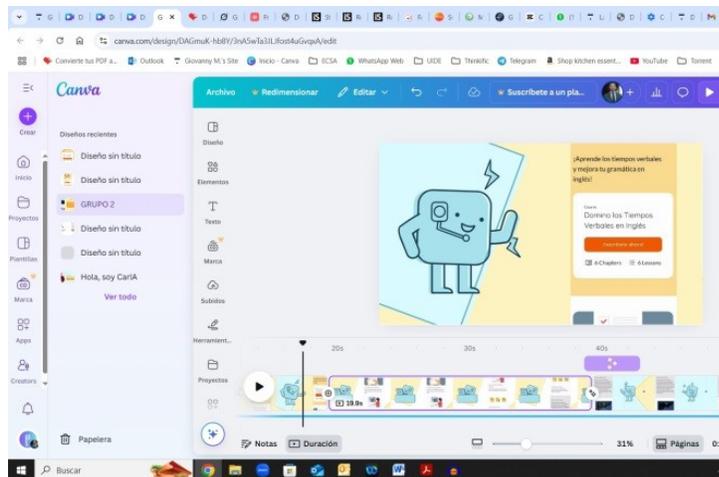
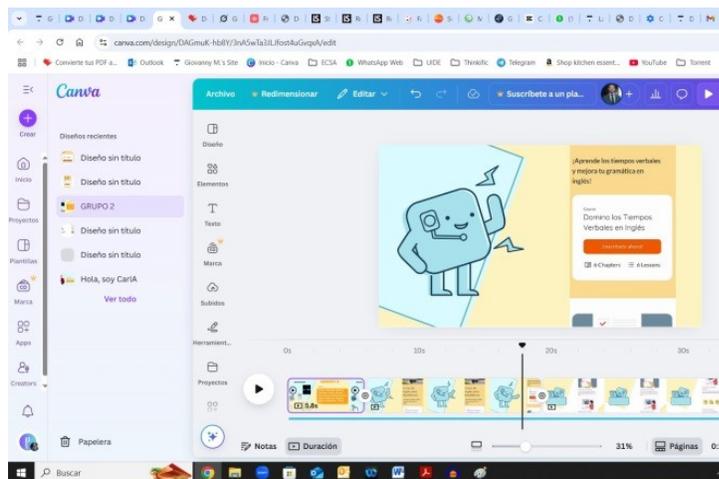
Edición de audio

Nota. Selección de efectos de sonido

Figura 20

Edición de audio

Nota. Selección de efectos de sonido

Figura 21*Edición de video**Nota. Edición en canva***Figura 22***Edición de video**Nota. Edición en canva*

Plataformas de Gestión En Entornos Virtuales

Definir Los Aspectos Previos E Identificar Las Cuestiones Claves A Tener En Cuenta Dentro De Nuestra Acción Educativa Online

Aspectos Previos A Tener En Cuenta. A continuación, se describen los aspectos previos a tener en cuenta para la acción educativa que consta de la implementación de herramientas de gamificación dentro de plataformas virtuales de aprendizaje.

Componentes Que Intervienen En El Proceso Educativo. Los estudiantes serán de las tres carreras del bachillerato con conocimientos básicos de TICs, en la materia de inglés, en la Unidad Educativa Técnico Salesiano

Los docentes quienes serán parte importante para la formación online en la que el modelo educativo a emplear debe ser flexible y adaptable a las necesidades formativas de cada grupo.

La propuesta del se llevará a cabo a través de la plataforma Canvas que es el lugar en el que se incorpora toda la información relacionada con el curso, combinando sesiones síncronas con actividades en la plataforma.

Cuestiones Pedagógicas A Tener En Cuenta. Esta acción educativa se desarrolla a través de una metodología de Gamificación, en la que los estudiantes, irán desarrollando habilidades tecnológicas, entusiasmo, concentración y mejorar sus calificaciones.

Actividades. A lo largo de la acción educativa, se desarrollará de la siguiente manera:

Se solicitará la autorización a las autoridades de la Unidad Educativa para implementar la propuesta del tema de investigación.

Se procederá a socializar el plan de trabajo con los docentes y los alumnos de bachillerato que cursan la materia de inglés para dar a conocer el modelo educativo y la plataforma a emplear

a lo largo de todo el curso, así como también de las actividades que promueven el aprendizaje, las actividades que se realizan de manera individual o grupal, se socializará también cuáles son los plazos de entrega, como se va a llevar a cabo la evaluación y cualquier otra inquietud que tengan en el desarrollo del curso.

Exponer las herramientas propuestas a un grupo muestra de tal manera que podrá ser modificado o personalizado según la formación que se vaya a llevar a cabo.

En la socialización los docentes y alumnos aprenderán sobre posibles aplicativos para el uso de la Gamificación, por ejemplo:

- Kahoot!
- Genially
- Quizizz
- Classcraft
- Blooket
- Wordwall

Usos del entorno. En la socialización se explicará a los estudiantes y docentes el LMS Canvas que es el lugar en el que se incorpora toda la información relacionada con el curso, también las herramientas de gamificación que al implementarlas pueden mejorar la retención de conocimientos de una manera dinámica y divertida, además durante el curso los estudiantes podrán realizar actividades, evaluaciones y realizar debates que expondrán en los foros.

Recursos de apoyo. Para apoyar la acción educativa contaremos con una serie de recursos de apoyo. Entre ellos destacamos:

- Documentos PDF, infografías sobre cómo funciona la gamificación y cómo pueden sacarle provecho.
- Manual de juego con reglas y objetivos claros si se usa un sistema de puntos y recompensas en el aula.
- Recursos tecnológicos como la plataforma Canvas donde los diferentes actores que participan en el proceso les permitan gestionar y aprender de una manera intuitiva según el esquema planteado.

Planificación De Una Acción Educativa Basada En La Gamificación

Duración Del Curso:

1. El curso tendrá una duración de tres semanas.
2. En cada semana se activará una sesión
3. Cada sesión estará activa durante tres días

Estructura Del Contenido:

El contenido de cada sesión se estructurará en niveles de aprendizaje con desafíos y recompensas para mantener la motivación de los estudiantes. Se dividirá de la siguiente manera:

1. Introducción al tema (Reunión online de 4 horas con vídeos interactivos).
2. Misión 1: Conceptos básicos (Lecturas en Genially y cuestionarios en Kahoot).
3. Misión 2: Aplicaciones prácticas (casos de estudio y debates alojados en Mindmeister).
4. Misión 3: Desafíos y evaluación (proyectos individuales con insignias como reconocimiento).

5. Recompensas y retroalimentación (sistema de puntos y ranking de estudiantes).

Herramientas utilizadas:

- Videos interactivos: Generados con Canva.
- Lecturas y contenido multimedia: Diseñados con Genially.
- Cuestionarios y retos: Utilizaremos Kahoot y herramientas de LMS Brightspace.
- Debates y casos de estudio: Foros alojado en Mindmeister
- Sesiones en vivo: En la plataforma Zoom y EdPuzzle.

Disponibilidad de los contenidos. Los contenidos estarán disponibles en un LMS en nuestro caso Canvas con una estructura en base a módulos claros y accesibles para los estudiantes.

Se podrá acceder en cualquier momento y se motivará la participación activa con logros y recompensas.

Plan B. Si notamos desmotivación o dificultades en los estudiantes, aplicaremos estrategias complementarias:

- Kahoot de repaso si hay estudiantes con dificultades en la comprensión.
- Desafíos en equipo para fomentar la colaboración y el aprendizaje activo.

Estructurar El Curso Dentro De La Plataforma

“CONTRIBUCIÓN DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA”

- Guión del video de bienvenida en formato MP4.

- **BIENVENIDA**

¡Te damos la bienvenida!

En el presente curso de inglés, usaremos Canvas, como medio de LMS, para elaborar una estructura en donde el estudiante podrá visualizar varios recursos como: reuniones online, documentos de apoyo, evaluación del tema y finalmente un foro para que pueda compartir ideas y experiencias.

El plan de trabajo propuesto tendrá una duración de tres semanas, divididas en tres sesiones, mediante tareas y actividades de Gamificación elaboradas en Kahhot! y Genially, de esta forma ayudará a facilitar el aprendizaje del idioma y el estudiante pueda mejorar las calificaciones.

Este enfoque pedagógico centrado en el alumno prioriza la responsabilidad, la capacidad y el rol activo para que los conocimientos adquiridos en el presente curso sirvan para aplicarlos en su vida diaria.

El video de Bienvenida será elaborado con Canva AI Avatars

Plan De Trabajo. El curso empleará la plataforma Canvas, en donde el estudiante tendrá acceso mediante un usuario y contraseña que el docente le designará.

Dentro de la plataforma, el estudiante podrá visualizar el curso donde encontrará la siguiente estructura:

- Bienvenida
- Plan de trabajo
- Sesión 1
- Sesión 2

- Sesión 3
- Conversaciones

El curso tendrá una duración de tres semanas empezando el 26 de febrero y terminará el 14 de marzo.

El curso seguirá el formato de tres sesiones con una duración de 3 días Empezando el miércoles y terminando el viernes.

A continuación, describiremos la estructura de cada sesión que seguiremos durante el desarrollo del curso.

26/02 Sesión 1:

- Se podrá acceder el miércoles desde las 8:00 hasta las 12:00 a la sesión grupal en vivo por zoom mediante un enlace URL, durante la sesión se compartirá un link para visualizar videos educativos de inglés en YouTube y EdPuzzle para incentivar el proceso de aprendizaje (Listening, Speaking, Writing).

- Luego en la plataforma Canvas, el estudiante podrá visualizar el material PDF de apoyo para reforzar conocimientos durante los 3 días que estarán habilitadas cada sesión.

- El estudiante dentro de cada sesión también realizará actividades online mediante gamificación usando Kahoot! Y Genially, para desarrollar tareas y ponerlo en práctica.

- A continuación, se habilitará la evaluación de la sesión 1, para ello tendrá un intento y una fecha límite para realizarlo.

- Finalmente, el acceso al debate estará alojado en un foro en Mindmeister para que se pueda compartir ideas, experiencias y demás.

05/03 Sesión 2:

- Se podrá acceder el miércoles desde las 8:00 hasta las 12:00 a la sesión grupal en vivo por zoom mediante un enlace URL, durante la sesión se compartirá un link para visualizar videos educativos de inglés en YouTube y EdPuzzle para incentivar el proceso de aprendizaje (Listening, Speaking, Writing).

- Luego en la plataforma Canvas, el estudiante podrá visualizar el material PDF de apoyo para reforzar conocimientos durante los 3 días que estarán habilitadas cada sesión.

- El estudiante dentro de cada sesión también realizará actividades online mediante gamificación usando Kahoot! Y Genially, para desarrollar tareas y ponerlo en práctica.

- A continuación, se habilitará la evaluación de la sesión 1, para ello tendrá un intento y una fecha límite para realizarlo.

- Finalmente, el acceso al debate estará alojado en un foro en Mindmesiter para que se pueda compartir ideas, experiencias y demás.

- La Sesión 2 Se cerrará el viernes 7/03 a las 23:59

12/03 Sesión 3:

- Se podrá acceder el miércoles desde las 8:00 hasta las 12:00 a la sesión grupal en vivo por zoom mediante un enlace URL, durante la sesión se compartirá un link para visualizar videos educativos de inglés en YouTube y EdPuzzle para incentivar el proceso de aprendizaje (Listening, Speaking, Writing).

- Luego en la plataforma Canvas, el estudiante podrá visualizar el material PDF de apoyo para reforzar conocimientos durante los 3 días que estarán habilitadas cada sesión.

- El estudiante dentro de cada sesión también realizará actividades online mediante gamificación usando Kahoot! Y Genially, para desarrollar tareas y ponerlo en práctica.

- A continuación, se habilitará la evaluación de la sesión 1, para ello tendrá un intento y una fecha límite para realizarlo.

- Finalmente, el acceso al debate estará alojado en un foro en Mindmesiter para que se pueda compartir ideas, experiencias y demás.

- La Sesión 3 se cerrará el viernes 14/03 a las 23:59

El apartado Conversaciones incluirá las grabaciones de las sesiones en vivo y acceso a los foros de debate.

Link del Curso

<https://eigcampus.instructure.com/courses/1905>

