

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:

Alicia Elizabeth Yumisaca Alban
David Gamaguiel Vargas Borja
Lucas Daniel Obavo Bastidas
Jean Paul Pozo Chávez

TUTORES:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

**Estrategias de gamificación para la innovación en el proceso de enseñanza-
aprendizaje en estudiantes de séptimo de básica de la Unidad Educativa José María
Romano”**

Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, *Alicia Elizabeth Yumisaca Alban*, *David Gamaguiel Vargas Borja*, *Lucas Daniel Obavo Bastidas*, *Jean Paul Pozo Chávez*, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***“Estrategias de gamificación para la innovación en el proceso de enseñanza–aprendizaje en estudiantes de séptimo de básica de la Unidad Educativa José María Román”***, 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.



Alicia Elizabeth Yumisaca
Alban
Correo electrónico:
alyumisacaal@uide.edu.ec



David Gamaguiel Vargas Borja
Correo electrónico:
davargasbo@uide.edu.ec



Lucas Daniel Obavo Bastidas
Correo electrónico:
luobacoba@uide.edu.ec



Jean Paul Pozo Chávez
Correo electrónico:
jepozoch@uide.edu.ec

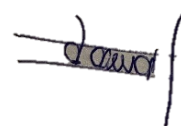
Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, *Alicia Elizabeth Yumisaca Alban*, *David Gamaguiel Vargas Borja*, *Lucas Daniel Obavo Bastidas*, *Jean Paul Pozo Chávez*, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado “*Estrategias de gamificación para la innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de séptimo de básica de la Unidad Educativa José María Román*”, 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.



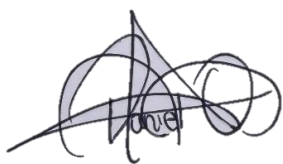
Alicia Elizabeth Yumisaca
Alban

Correo electrónico:
alyumisacaal@uide.edu.ec



David Gamaguiel Vargas Borja
Correo electrónico:

davargasbo@uide.edu.ec



Lucas Daniel Obavo Bastidas

Correo electrónico:
luobacoba@uide.edu.ec



Jean Paul Pozo Chávez

Correo electrónico:
jepozoch@uide.edu.ec

Agradecimiento

Agradezco a Dios por bendecir cada paso de este proceso académico y lograr esta culminación con gran éxito, a mi familia por seguir creyendo en mí y apoyarme en un proceso más de estudio esta meta alcanzada es el reflejo de su amor y su apoyo infinito y a mis docentes por su apoyo constante y su guía durante este camino académico.

Alicia Elizabeth Yumisaca Alban

Expreso mi gratitud a Dios quien siempre ilumina mi camino, a mis profesores y familiares por ser el pilar fundamental de mi vida y mi formación académica, su amor y palabras de aliento me impulsaron a seguir adelante, a mis compañeros del trabajo de tesis por su orientación y apoyo incondicional.

David Gamaguiel Vargas Borja

Mi gratitud infinita a Dios por bendecir cada paso de este proceso y darme la fuerza para superar los desafíos y a mis padres por creer en mí, gracias por su paciencia, esfuerzo y acompañamiento incondicional en este logro académico, este nuevo logro alcanzado es el reflejo de su amor y su apoyo incondicional.

Lucas Daniel Obavo Bastidas

En primer lugar, agradezco a Dios por acompañarme en cada desafío, por darme la paciencia, la sabiduría y la confianza para culminar este proyecto junto a mis compañeros, a mis padres por su apoyo diario y su amor constante gracias por sus sacrificios, consejos este logro es una manera de honrar todo lo que han hecho por mí.

Jean Paul Pozo Chávez

Dedicatoria

Dedico este nuevo logro a Dios por fortalecer mi fe en cada etapa, a mis hermosos padres por su amor a diario y su apoyo en este proceso académico, su esfuerzo y sacrificio fueron mi mayor motivación este nuevo logro es el reflejo de todo lo que ustedes me han enseñado.

Alicia Elizabeth Yumisaca Alban

Este trabajo dedico a Dios quien fue mi fuente de sabiduría, a mis padres que son el pilar fundamental de mi vida y mi ejemplo a seguir, gracias por acompañarme siempre en cada etapa de mis estudios este logro también les pertenece papitos.

David Gamaguiel Vargas Borja

Dedico este triunfo a Dios quien me dio la fuerza y fortaleza para culminarlo con éxito, a mis padres por su entrega, paciencia y amor a diario, cada paso dado fue posible gracias a su apoyo es un logro fruto de su ejemplo y bendiciones.

Lucas Daniel Obavo Bastidas

Este nuevo logro en mi vida le dedico a Dios, por guiar cada uno de mis pasos, a mis padres por su sacrificio y apoyo constante , gracias por ser mi mayor inspiración y fortaleza esta meta alcanzada es también para ustedes mi familia hermosa.

Jean Paul Pozo Chávez

Índice de Contenido

1	Introducción.....	3
1.1	Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización	3
1.2	Justificación y descripción del problema de titulación	4
1.3	Propósito y pregunta del trabajo de titulación.....	6
1.4	Objetivo general	6
1.5	Objetivos específicos.....	7
2	Marco Teórico.....	7
3	Metodología.....	11
3.1	Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales ..	11
3.2	Diseño de materiales educativos digitales.....	12
3.3	Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	13
4	Resultados.....	14
4.1	Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.	14
4.2	Diseño de materiales educativos digitales.....	26
4.3	Plataformas de gestión en entornos virtuales	42
5	Conclusiones y Recomendaciones.....	58
6	Referencias Bibliográficas.....	61

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Actividades asignatura de responsabilidad social y ética y comunicación educativa	11
Tabla 2 Recursos interactivos y significativos	13
Tabla 3 Plataformas en Entornos Virtuales	14
Tabla 5 Contenidos Conceptuales	27

INDICE DE FIGURA

Figura 1 Análisis FODA	16
Figura 2 Respeto y empatía.....	21
Figura 3 Claridad y coherencia	22
Figura 4 Asertividad.....	22
Figura 5 Participación activa	22
Figura 6 Responsabilidad digital	23
Figura 7 Cyberbullying.....	24
Figura 8 Redes sociales educativas.....	24
Figura 9 Retroalimentación docente	25
Figura 10 Prácticas que deben evitarse	25
Figura 11 Creación de cuenta.....	39
Figura 12 Selección de plantilla.....	40
Figura 13 Estructuración de diapositivas	40
Figura 14 Incorporación de recursos multimedia	41
Figura 15 Herramientas de gamificación	41

Figura 16 Avances, quiz de planificación	42
Figura 17 Contenido	53
Figura 18 Actividades	53
Figura 19 Estrategias y aplicación de gamificación	54
Figura 20 Actividades semana 3	55

Resumen Ejecutivo

El proyecto de investigación analizó la gamificación como estrategia pedagógica innovadora para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación básica ecuatoriana. El estudio se desarrolló en la Unidad Educativa José María Román, ubicada en la ciudad de Riobamba, con estudiantes de séptimo año de educación básica que evidenciaban baja participación, escasa motivación frente a metodologías tradicionales y limitadas competencias digitales (Acosta et al., 2022; Guzmán y Castillo, 2022). El objetivo general se centró en examinar el aporte de la gamificación a la innovación educativa, mientras que los objetivos específicos se orientaron al fortalecimiento de competencias digitales, el diseño de materiales interactivos y la gestión eficiente de plataformas virtuales.

Desde el marco teórico, la investigación se sustentó en el constructivismo de Piaget (1952) y la teoría sociocultural de Vygotsky (1995), enfoques que destacan la construcción activa del conocimiento y el aprendizaje mediado socialmente. Metodológicamente, se adoptó un enfoque activo y participativo, estructurado en ejes relacionados con ética digital, diseño de recursos educativos y gestión de entornos virtuales, utilizando herramientas como Kahoot, Genially, Classcraft y Canva integradas a plataformas LMS (Barroso et al., 2024; Zumba et al., 2024).

Los resultados demostraron un incremento significativo en la motivación, participación y autonomía estudiantil, así como una mejor comprensión de contenidos complejos. En conclusión, la gamificación se consolidó como una estrategia eficaz para promover aprendizajes significativos y centrados en el estudiante, siempre que exista formación docente continua y una adecuada planificación pedagógica (Ahmad y Mohammad, 2019; Solís y Cambo, 2023).

Abstract

The research project examined gamification as an innovative pedagogical strategy to strengthen teaching–learning processes in Ecuadorian basic education. The study was conducted at José María Román Educational Unit, located in the city of Riobamba, with seventh-grade basic education students who showed low levels of participation, limited motivation toward traditional methodologies, and insufficient digital competencies (Acosta et al., 2022; Guzmán y Castillo, 2022). The general objective focused on analyzing the contribution of gamification to educational innovation, whereas the specific objectives were aimed at strengthening digital skills, designing interactive learning materials, and ensuring the efficient management of virtual platforms.

From a theoretical perspective, the research was grounded in Piaget’s constructivist theory (1952) and Vygotsky’s sociocultural theory (1995), both of which emphasize the active construction of knowledge and socially mediated learning. Methodologically, an active and participatory approach was adopted, structured around key axes related to digital ethics, the design of educational resources, and the management of virtual learning environments. Tools such as Kahoot, Genially, Classcraft, and Canva were implemented and integrated into LMS platforms (Barroso et al., 2024; Zumba et al., 2024).

The findings revealed a significant increase in student motivation, participation, and autonomy, along with improved comprehension of complex content. In conclusion, gamification was consolidated as an effective strategy to promote meaningful, student-centered learning, provided that continuous teacher training and adequate pedagogical planning are ensured (Ahmad y Mohammad, 2019; Solís y Cambo, 2023).

1 Introducción

1.1 Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización

El presente proyecto responde a los retos pedagógicos que enfrenta la educación básica en el contexto ecuatoriano, misma que exige la aplicación de metodologías activas que motiven a los estudiantes, fortalezcan la participación y promuevan aprendizajes significativos desde los ambientes virtuales superando las limitaciones de las prácticas tradicionales centradas en la memorización y la enseñanza directiva.

La investigación se desarrollará en la “Unidad Educativa José María Román”, institución ubicada en la ciudad de Riobamba, que brinda educación a niños y adolescentes en los niveles de Educación Inicial, Educación Básica y Bachillerato General Unificado. Esta institución tiene como misión formar estudiantes íntegros, con valores humanos y competencias académicas que les permitan desenvolverse con éxito en su vida personal y social. Sin embargo, se enfrenta a desafíos educativos como deficiencias en la atención sostenida, desmotivación hacia asignaturas complejas, dificultades en el trabajo colaborativo, que limitan el desarrollo de competencias claves en la vida estudiantil y profesional.

Los estudiantes de séptimo año de educación básica, que constituyen la población de estudio, se encuentran en una etapa de transición hacia niveles más complejos de razonamiento y abstracción. Por ello, requieren de métodos que estimulen el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la creatividad, aspectos que en ocasiones no logran desarrollarse plenamente con las técnicas tradicionales de enseñanza.

La organización educativa, dispone de autoridades y personal docente que se encuentran comprometidos con la innovación, aunque en su mayoría carecen de capacitación formal en gamificación y uso pedagógico de herramientas digitales, situación que representa una debilidad porque limita la aplicación espontánea de estas metodologías, también se considera como una oportunidad porque permitirá formar nuevas habilidades y abrir nuevas posibilidades de enseñanza en la institución.

1.2 Justificación y descripción del problema de titulación

En el siglo XXI a nivel mundial, el contexto educación enfrenta el reto de transformar sus procesos de enseñanza-aprendizaje en escenarios cada vez más innovadores, dinámicos, inclusivos y motivadores. Conforme los informes de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2023), la incorporación de nuevas tecnologías y ambientes virtuales en la educación resulta primordial para fomentar el desarrollo de competencias digitales desde la niñez. Los modelos tradicionales de enseñanza-aprendizaje, basados en la transmisión unidireccional de conocimientos, han demostrado ser insuficientes para mantener la motivación estudiantil y garantizar aprendizajes significativos (Guzmán y Castillo, 2022).

En el Ecuador las instituciones educativas, también han venido asumiendo este reto de manera progresiva con el uso de metodologías activas que colocan al estudiante en el centro del proceso educativo. De tal forma, surge la gamificación que, para Acosta et al., (2022) se considera como una estrategia innovadora que utiliza elementos propios del juego (retos, recompensas, insignias, niveles, narrativas) para transformar el aprendizaje en una experiencia más atractiva, interactiva y significativa.

En la ciudad de Riobamba, la Unidad Educativa José María Román enfrenta el desafío de avanzar hacia una transformación educativa, especialmente en los estudiantes de educación básica, quienes se encuentran en una etapa de transición marcada por mayores demandas cognitivas y sociales. Sin embargo, se evidencia un problema recurrente: la escasa adaptación a nuevas estrategias didácticas, particularmente las implementadas en entornos virtuales, debido a las limitadas competencias digitales en ambientes virtuales educativos, escaso uso de materiales educativos digitales y desconocimiento de la gestión de plataformas educativas en contextos virtuales, situación que limita la motivación de los estudiantes, dificulta la concentración y obstaculiza el desarrollo del trabajo colaborativo y como consecuencia, se ven afectados el rendimiento académico, la disposición hacia el aprendizaje y la construcción de competencias clave que resultan esenciales para su vida escolar y futura formación integral.

La justificación de este proyecto radica en que la gamificación es una propuesta innovadora porque al incorporar dinámicas lúdicas en el aula, puede convertirse en una herramienta pedagógica capaz de incrementar la motivación, mejorar la concentración y fomentar la participación activa de los estudiantes. Diversos estudios como la de Ardila (2019) y Zumba et al., (2024) han demostrado que esta metodología genera entusiasmo y también potencia la creatividad, el pensamiento crítico y el aprendizaje autónomo.

En consecuencia, su aplicación en el contexto de la Unidad Educativa José María Román permitirá dar respuesta a la necesidad real de los estudiantes por medio de estrategias innovadores de enseñanza para superar el desinterés estudiantil y fortalecer los aprendizajes, además de irlos potenciando como autónomos. Finalmente hacer crecer e involucrar a los docentes en el uso de los medios tecnológicos y ambientes digitales que están generando la

nueva sociedad virtual a la cual las personas deben ir adaptándose de forma progresiva y con los adecuados acompañamientos.

1.3 Propósito y pregunta del trabajo de titulación

El análisis de la implementación de estrategias de gamificación como recurso pedagógico innovador en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa José María Román, con el fin de evidenciar cómo estas metodologías permiten personalizar el aprendizaje, potenciar la motivación y la participación estudiantil, además de fortalecer la creatividad docente mediante el uso responsable y contextualizado de herramientas digitales emergentes.

¿Cómo la implementación de estrategias de gamificación puede contribuir a la innovación del proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de séptimo de básica de la Unidad Educativa José María Román?

1.4 Objetivo general

- Determinar la contribución de las estrategias de gamificación en la innovación del proceso de enseñanza–aprendizaje, mediante su incorporación pedagógica en las actividades educativas para el fortalecimiento de la participación activa y el desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa José María Román.

1.5 Objetivos específicos

- Fortalecer las competencias digitales y el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, mediante la promoción de las prácticas éticas y responsables.
- Diseñar materiales educativos digitales para desarrollar recursos interactivos y significativos, mediante estrategias de gamificación.
- Orientar la gestión eficiente de las Plataformas en Entornos Virtuales a los estudiantes para facilitar la administración de cursos, seguimiento de aprendizajes y comunicación con los estudiantes.

2 Marco Teórico

La gamificación implica comprender el proceso de enseñanza y aprendizaje desde la integración de los ambientes virtuales en el aula, mismos que transforman las estrategias de enseñanza tradicionales enfocándose hacia un aprendizaje más activo y colaborativo (Guisvert y Lima, 2022). En este contexto, los estudiantes asumen un rol protagónico en la construcción de su conocimiento, mientras el docente actúa como un guía (Poveda y Cifuentes, 2020). Por lo cual, se resalta la importancia de que los educadores adapten sus enfoques pedagógicos con la incorporación de recursos digitales que potencien la interacción y la motivación al momento de adquirir el conocimiento (Pozzoni, 2021).

Conforme Guisvert y Lima (2022) destacan que la aplicación de la gamificación en la enseñanza de las diferentes asignaturas se fundamenta en la integración de componentes claves del juego, que buscan aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, debido a que

transforman el aprendizaje, permitiendo que el estudiante se involucre de manera activa en su proceso educativo y se facilite la asimilación de conceptos y se fomente las habilidades.

En base a lo expuesto, este trabajo se fundamenta en la teoría del Constructivismo debido a que el aprendizaje se construye activamente mediante la interacción con el entorno, por lo que la gamificación puede apoyar este proceso ofreciendo experiencias personalizadas según el desarrollo cognitivo del estudiante (Piaget, 1952). En el caso de la teoría sociocultural que resalta la importancia del lenguaje y la interacción social en el aprendizaje; en este sentido, la gamificación puede funcionar como mediador tecnológico, facilitando la colaboración entre pares y ampliando la zona de desarrollo próximo (Vygotsky, 1995). Además, permite la integración segura y progresiva de los niños en ambientes virtuales, adaptándolos a nuevas formas de interacción digital.

Se comprende a la gamificación como una estrategia educativa que consiste en aplicar elementos propios de los juegos (puntos, niveles, retos, recompensas) en contextos de aprendizaje (Encalada, 2021). Su propósito es aumentar la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades en los estudiantes, de esta manera, facilita la asimilación de conceptos y el desarrollo de habilidades críticas como la resolución de problemas y el pensamiento crítico (Guisvert y Lima, 2022).

Conforme Acosta et al., (2022) la gamificación emplea componentes propios del juego estructurados en el Modelo MDA (Mecánicas-Mechanics, Dinámicas-Dynamics y Estética-Aesthetics). Las mecánicas corresponden a las reglas y estructuras que lo rigen; las dinámicas se refieren a los comportamientos y acciones que este promueve; y la estética está vinculada con las emociones y experiencias subjetivas que despierta en los participantes. Dentro de la misma percepción, Castillo (2024) amplió el Modelo MDA estableciendo señalando que las mecánicas

incluyen configuraciones, niveles y clasificaciones que impulsan el progreso del estudiante. Las dinámicas corresponden a recompensas como puntos o medallas que motivan la participación, mientras que la estética se relaciona con la satisfacción, el reto y la diversión, favoreciendo la colaboración y el aprendizaje mediante el juego.

Algo prioritario que no se debe dejar pasar por alto, es la creación de materiales educativos digitales de calidad para el uso efectivo de la gamificación, porque los elementos lúdicos dependen de recursos claros, interactivos y atractivos para generar motivación y participación en los estudiantes (Boillos, 2023). Sin materiales bien diseñados, los retos, recompensas y dinámicas de juego pierden impacto y dificultan la comprensión de los contenidos (Solis, 2021). Por ello, un material educativo digital bien elaborado garantiza que la gamificación sea entretenida y funcional, permitiendo que los estudiantes se involucren activamente, construyan conocimiento y desarrollen habilidades de manera significativa dentro del proceso de aprendizaje (Romero, 2024).

En la actualidad existen varias herramientas de la Inteligencia Artificial que pueden ayudar a la labor del docente para la creación de materiales educativos digitales de con contenido nuevo y original, como textos, imágenes, sonidos o videos, herramientas primordiales para el avance educativo (González, 2025). La Inteligencia Artificial utiliza modelos avanzados que aprenden patrones y estructuras del lenguaje o de otros formatos para generar respuestas coherentes y creativas que permiten a las máquinas realizar tareas que típicamente requieren inteligencia humana, como aprendizaje, dar respuesta a dificultades y tomar decisiones que mejoran la productividad (Corvalán, 2018). Entre las herramientas para generación de contenido educativo se pueden utilizar ChatGPT y Deepseek. Por ello, para Granados (2020) dichas

herramientas pueden crear Prompt, es decir, para este caso textos o materiales educativos que pueden ser llevados a las aplicaciones o plataformas de gestión en entornos virtuales.

Dentro de las aplicaciones de la gamificación en el contexto educativo Barroso et al. (2024) presenta Kahoot, Quizizz, que facilitan la recopilación de información en tiempo real sobre el rendimiento y las interacciones de los estudiantes, lo que posibilita que el docente realice la implementación de estrategias personalizadas y la optimización de los recursos pedagógicos. Asimismo, Zumba et al. (2024) menciona que algunas aplicaciones populares de gamificación incluyen Classcraft, donde los estudiantes colaboran como personajes de un videojuego; y Duolingo, que utiliza niveles y recompensas para enseñar idiomas, entre otros.

El estudio de Ahmad y Mohammad (2019) evidencia que el uso de herramientas como GeoGebra y Sketchpad fortalece la comprensión de conceptos matemáticos y aumenta la motivación de los estudiantes. Por su parte, Solís y Cambo (2023) destacan recursos como Book Creator para reconocer símbolos matemáticos y Genially para operaciones básicas. Asimismo, mencionan Kahoot, Cerebrity y Scratch como herramientas que refuerzan contenidos y propiedades matemáticas.

Las plataformas de gestión en entornos virtuales, o Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS), son herramientas clave para planificar, desarrollar y evaluar procesos educativos digitales. Permiten centralizar recursos, facilitar la interacción docente-estudiante y fomentar aprendizajes colaborativos (Chifla y Villacís, 2020). Entre las más usadas destacan Moodle, por su flexibilidad; Google Classroom, por su integración con Google Workspace; Blackboard, por su robustez en educación superior; y Canvas, por su interfaz intuitiva y capacidad de integrar recursos externos. Estas plataformas optimizan la administración de contenidos, promueven la

innovación pedagógica y la gamificación, y permiten un seguimiento personalizado del progreso estudiantil, mejorando la calidad de la educación virtual (Ramos y Macahuachi, 2021).

3 Metodología

3.1 Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

Objetivo Específico: Fortalecer las competencias digitales y el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, mediante la promoción de las prácticas éticas y responsables.

El objetivo específico está orientado al fortalecimiento de competencias digitales y el uso de herramientas tecnológicas en el aprendizaje se vincula directamente con la asignatura de Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa, porque promueve la práctica ética y responsable del uso de recursos digitales dentro de la institución. La asignatura enfatiza la importancia de alinear las acciones educativas con la misión, visión y valores institucionales, fomentando la responsabilidad social y la comunicación efectiva en entornos virtuales. La integración de este objetivo permite que los estudiantes desarrollen habilidades para interactuar de manera ética y profesional, respetando la normativa institucional y las normas de convivencia digital, al tiempo que se sensibilizan sobre el impacto de la tecnología en la sociedad.

Tabla 1

Actividades asignatura de responsabilidad social y ética y comunicación educativa

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Realizar un foro virtual sobre ética digital y valores institucionales	Promueve la responsabilidad social y el respeto a la	01/10/2025	07/10/2025	Informe del foro y participación de estudiantes

Elaborar 10 normas de buenas prácticas en comunicación virtual	normativa institucional Fomenta el uso adecuado de la comunicación educativa en entornos digitales	08/10/2025	14/10/2025	Documento entregado a coordinación académica
Presentar un video sobre la misión y visión institucional aplicada al aula virtual	Refuerza la comprensión de los valores institucionales	15/10/2025	21/10/2025	Video subido a la plataforma y registro de visualización

Nota: Elaborado por autor.

3.2 Diseño de materiales educativos digitales

Objetivo Específico: Diseñar materiales educativos digitales para desarrollar recursos interactivos y significativos, mediante estrategias de gamificación

El objetivo específico centrado en el diseño de materiales educativos digitales se relaciona con esta asignatura porque permite a los estudiantes aplicar principios pedagógicos y tecnológicos para desarrollar recursos interactivos y significativos. La asignatura proporciona los fundamentos para identificar necesidades educativas, seleccionar herramientas digitales adecuadas y estructurar contenidos que faciliten el aprendizaje activo. La vinculación del objetivo con la asignatura asegura que los materiales elaborados cumplan con criterios estéticos y funcionales, promuevan la participación, motivación y comprensión de los estudiantes. Asimismo, fortalece la capacidad de planificar, evaluar y adaptar recursos educativos digitales según los contextos institucionales, fomentando la innovación pedagógica y la integración de estrategias de gamificación.

Tabla 2*Recursos interactivos y significativos*

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Crear un material digital interactivo para el área de matemáticas	Facilita el aprendizaje activo y significativo en los estudiantes	01/10/2025	15/10/2025	Archivo del material entregado y prueba de uso en aula virtual
Diseñar una infografía educativa sobre la resolución de problemas matemáticos	Apoya la comprensión visual de conceptos complejos	16/10/2025	22/10/2025	Infografía publicada en la plataforma institucional
Elaborar un cuestionario gamificado	Incentiva la motivación y participación de los estudiantes	23/10/2025	30/10/2025	Registro de participación y resultados de los estudiantes

Nota: Elaborado por autor.

3.3 Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Objetivo específico: Orientar la gestión eficiente de las Plataformas en Entornos

Virtuales, mediante la capacitar a los estudiantes en el uso para facilitar la administración de cursos, seguimiento de aprendizajes y comunicación con los estudiantes.

El objetivo específico orientado a la gestión de entornos virtuales se vincula con la asignatura al capacitar a los estudiantes en el uso eficiente de plataformas digitales educativas, facilitando la administración de cursos, seguimiento de aprendizajes y comunicación con los estudiantes. La asignatura proporciona herramientas para organizar contenidos, implementar evaluaciones, monitorear la participación y asegurar la interacción constante en entornos virtuales. Este objetivo fortalece la capacidad de planificar, coordinar y supervisar actividades académicas mediante recursos tecnológicos, promoviendo la optimización de procesos educativos dentro de

la institución. Además, contribuye a la creación de entornos virtuales inclusivos, seguros y funcionales, que apoyen la continuidad del aprendizaje y fomenten la autonomía, la colaboración y la responsabilidad de los estudiantes en su proceso educativo

Tabla 3

Plataformas en Entornos Virtuales

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Configurar un curso en la plataforma virtual de la institución	Mejora la organización y gestión de contenidos educativos en la asignatura de matemáticas	01/10/2025	05/10/2025	Capturas de pantalla de la plataforma con curso activo
Monitorear la participación de los estudiantes en actividades virtuales	Permite seguimiento y retroalimentación constante	06/10/2025	20/10/2025	Reporte de participación generado por la plataforma
Implementar evaluaciones en línea con retroalimentación inmediata	Favorece la evaluación formativa y el aprendizaje autónomo	21/10/2025	30/10/2025	Resultados de las evaluaciones y retroalimentación entregada

Nota: Elaborado por autor.

4 Resultados

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

Nuestro proyecto surge ante la necesidad de renovar las metodologías de enseñanza tradicionales, que han demostrado ser muy poco efectivas para mantener la motivación y el interés de los estudiantes. En la Unidad Educativa José María Román se evidencia una baja participación, escaso uso de recursos digitales y limitada competencia tecnológica, lo que afecta el rendimiento académico y la motivación en los estudiantes.

Por ello, es necesario implementar estrategias innovadoras como la gamificación, que incorporen dinámicas de juego, recompensas y retos para convertir el aprendizaje en una experiencia significativa, activa y a la vez motivadora.

La finalidad del nuestro proyecto es mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la incorporación de estrategias de gamificación que promuevan la motivación, la participación activa y el desarrollo de competencias digitales.

Por lo tanto, se busca que tanto los docentes como los estudiantes vayan adoptando un rol más creativo, colaborativo y autónomo dentro del aula, fortaleciendo así el aprendizaje significativo y el compromiso con el proceso educativo.

Nuestro proyecto busca dar respuesta a la:

- Desmotivación y bajo interés por parte de los estudiantes en las clases tradicionales.
- Escasas en las competencias digitales dentro de los entornos virtuales de aprendizaje.
- Limitado uso de herramientas tecnológicas y recursos digitales interactivos.
- Débil participación activa y colaborativa de los estudiantes en el aula.
- Es por ello que, con la implementación de la gamificación, se pretende superar estas limitaciones fomentando el aprendizaje dinámico, el trabajo en equipo, la creatividad y el pensamiento crítico.

Por lo tanto, nuestro proyecto se desarrollará mediante un enfoque metodológico activo y participativo, que combine la teoría con la práctica.

Por ellos las principales acciones serán:

- Capacitación docente en el uso de herramientas digitales y técnicas de gamificación.
- Diseño de materiales educativos interactivos como: retos, insignias, niveles

- Implementación de actividades gamificadas en el aula o entorno virtual.
- Evaluación del impacto de la gamificación en la motivación, la participación y el rendimiento de los estudiantes.
- Además, se dará el uso ético, responsable y contextualizado de las tecnologías digitales.

MISIÓN:

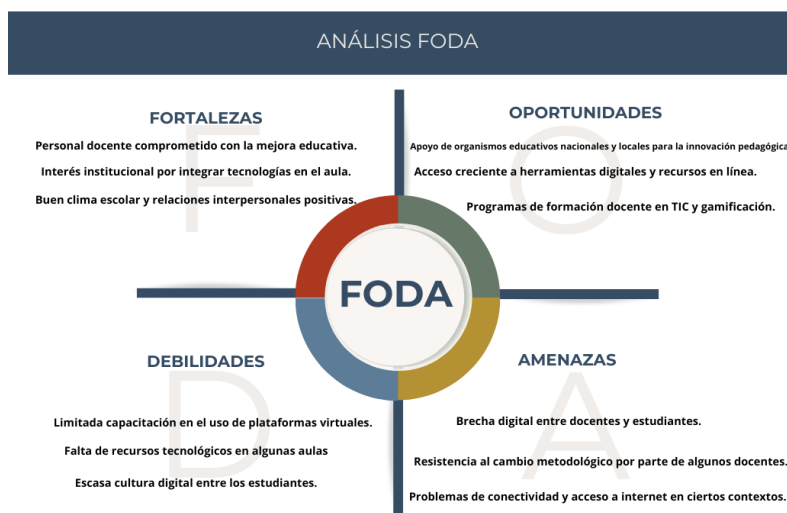
La Unidad Educativa José María Román tiene como misión formar estudiantes integrales, comprometidos con el aprendizaje, la ética y la sociedad, promoviendo una educación de calidad basada en valores, conocimiento y desarrollo de competencias para la vida.

VISIÓN:

Ser una institución educativa innovadora, inclusiva y líder en el uso de metodologías activas, que prepare a los estudiantes para afrontar los retos del siglo XXI con autonomía, pensamiento crítico y responsabilidad social.

Figura 1

Análisis FODA



Nota: Elaborado por autor.

VALORES: Responsabilidad, respeto, solidaridad, innovación, trabajo en equipo y compromiso.

Código ético docente en la implementación de estrategias de gamificación

La educación del siglo XXI exige transformaciones profundas en los procesos de enseñanza–aprendizaje, promoviendo metodologías activas que animen a la motivación, la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes. En así que, la gamificación se ha convertido en una estrategia pedagógica innovadora que incorpora dinámicas y elementos del juego en el aula con el fin de mejorar la participación, la atención y el compromiso en cada uno de los estudiantes.

Por lo tanto, la innovación educativa no puede separarse de la responsabilidad ética del docente, porque es quien debe garantizar que toda práctica pedagógica preserve el respeto, la equidad y la integridad de los participantes.

Según Klock et al. (2023), menciona que las estrategias gamificadas deben estar sustentadas en principios éticos que eviten la discriminación, la manipulación o el uso indebido de los datos personales de los estudiantes. Asimismo, Li, Ma y Shi (2023) destacan que la gamificación es más efectiva cuando se orienta al desarrollo integral del estudiante y se aplica con justicia y transparencia.

En la Unidad Educativa José María Román, el docente innovador que utiliza la gamificación asume un compromiso ético con diversos agentes del proceso educativo: el alumnado, las familias, la institución, los compañeros de trabajo, la profesión docente y la sociedad en general. Debido a que el código ético busca establecer los deberes, responsabilidades y valores que deben guiar su actuación profesional, garantizando que la innovación tecnológica contribuya al fortalecimiento de una educación inclusiva, participativa y humanista (Soler et al., 2024; UNESCO, 2023).

Compromisos y deberes en relación con el alumnado

- Garantizar el derecho de todos los estudiantes a una educación inclusiva, innovadora y motivadora mediante el uso ético de estrategias de gamificación.
- Promover la formación integral del alumnado, estimulando su pensamiento crítico, la colaboración y el respeto mutuo.
- Diseñar experiencias gamificadas que fomenten la participación activa sin generar competencia desmedida o exclusión.
- Evaluar de manera justa y transparente, considerando el esfuerzo y la creatividad de cada estudiante.
- Velar por la protección de los datos y la identidad digital de los estudiantes en plataformas gamificadas.

Compromisos y deberes en relación con las familias y tutores del alumnado

- Respetar los derechos y opiniones de las familias, reconociendo su papel como primeros formadores de los estudiantes.
- Mantener una comunicación constante y transparente sobre el uso y los objetivos pedagógicos de la gamificación.
- Orientar a los padres en el acompañamiento de sus hijos dentro de estas dinámicas innovadoras, promoviendo un uso responsable de las tecnologías educativas.
- Asegurar que las actividades lúdicas respeten los valores familiares y no vulneren la privacidad del hogar ni del entorno del estudiante.

Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

- Mostrar el máximo respeto hacia la normativa institucional y los principios del Proyecto Educativo Institucional.

- Participar activamente en las iniciativas de innovación y mejora continua que impulsa la institución.
- Utilizar los recursos digitales y tecnológicos institucionales con responsabilidad y ética, evitando su uso inadecuado o ajeno a fines educativos.
- Contribuir al fortalecimiento de una cultura institucional basada en la colaboración, la inclusión y la innovación pedagógica.

Compromisos y deberes en relación con los compañeros

- Aportar los propios conocimientos y experiencias sobre gamificación para enriquecer el trabajo en equipo docente.
- Fomentar un ambiente de respeto, empatía y cooperación entre colegas, reconociendo la diversidad de estilos pedagógicos.
- Evitar actitudes competitivas o descalificadoras, promoviendo en cambio el intercambio de buenas prácticas.
- Colaborar en procesos de formación docente interna sobre el uso ético y pedagógico de la gamificación.

Compromisos y deberes en relación con la profesión docente

- Desarrollar la labor docente con profesionalismo, responsabilidad y ética, integrando la innovación como parte del compromiso educativo.
- Mantenerse en constante actualización sobre tendencias pedagógicas y herramientas tecnológicas
- Preservar la integridad de la profesión evitando prácticas de favoritismo o manipulación
- Ejercer la docencia como vocación de servicio y transformación social, guiada por la equidad, la justicia y el respeto.

Compromisos y deberes en relación con la sociedad

- Asumir y cumplir los deberes éticos como agente de cambio que promueve una educación de calidad e inclusiva
- Impulsar desde la gamificación valores como la solidaridad, la empatía y la cooperación entre los estudiantes.
- Participar en proyectos educativos y comunitarios que contribuyan al bienestar social y al desarrollo sostenible.
- Promover el uso responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje y la ciudadanía activa.

Guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje

Justificación

La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación se ha transformado significativamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo generar nuevos ambientes virtuales caracterizados por la interacción constante, la participación activa. (Cabero y Llorente, 2020). Logrando que la comunicación adquiere un papel esencial ya que constituye el eje que articula las relaciones pedagógicas, promueve la colaboración y favorece la construcción colectiva del conocimiento.

Dentro del presente proyecto, orientado a la aplicación de estrategias de gamificación como medio para innovar el proceso de enseñanza–aprendizaje, la comunicación virtual se convierte en un recurso clave para mantener la motivación, el sentido de pertenencia y la interacción significativa entre los estudiantes. En las plataformas digitales, los foros, chats o espacios de retroalimentación deben propiciar un clima comunicativo respetuoso, crítico y

constructivo, donde cada estudiante pueda expresar sus ideas libremente y fortalecer su pensamiento reflexivo.

Asimismo, la gamificación exige una comunicación dinámica y clara entre docentes y alumnos, que permita comprender las reglas, los retos y las metas del aprendizaje. Por ello, esta guía busca promover buenas prácticas comunicativas que garanticen una interacción efectiva, ética y colaborativa dentro de los entornos virtuales, fortaleciendo así el aprendizaje activo, la responsabilidad digital y la convivencia educativa.

Objetivo general

Establecer un conjunto de buenas prácticas comunicativas que orienten el comportamiento y la interacción de docentes y estudiantes en entornos virtuales gamificados, fomentando un aprendizaje participativo y respetuoso.

Principios generales de la comunicación en entornos virtuales

- **Respeto y empatía**

Una interacción debe basarse en el respeto a las opiniones y emociones de los demás, por ello se deben evitar expresiones ofensivas, burlas o descalificaciones (UNESCO, 2021).

Figura 2

Respeto y empatía



- **Claridad y coherencia**

Cada uno de los mensajes deben ser comprensibles, bien estructurados y relacionados con el tema de discusión, evitando una información irrelevante.

Figura 3

Claridad y coherencia



- **Asertividad**

Se debe expresar ideas, dudas o críticas de manera directa y respetuosa, sin agredir transmitiendo una comunicación equilibrada.

Figura 4

Asertividad



- **Participación activa**

Contribuir al aprendizaje colectivo mediante aportes significativos, preguntas constructivas y comentarios que enriquezcan el debate.

Figura 5

Participación activa



- **Responsabilidad digital**

Utilizar adecuadamente los recursos tecnológicos, cuidando la privacidad, los derechos de autor.

Figura 6

Responsabilidad digital



Buenas prácticas específicas según el entorno

1. Foros de debate

- Fomentar un diálogo crítico y constructivo, donde los estudiantes argumenten con fundamento y escuchen activamente a sus compañeros.
- Responder a las participaciones con respeto, evitando descalificaciones.
- Promover tormentas de ideas que estimulen la creatividad y la resolución colaborativa de problemas.
- Moderar con imparcialidad y brindar retroalimentación oportuna y motivadora.

2. Chats y videoconferencias

- Mantener un lenguaje cordial, claro y profesional
- Pedir turno para intervenir, evitando interrumpir.
- Usar la cámara y el micrófono de manera adecuada, mostrando atención e interés.
- En sesiones gamificadas, respetar los turnos de juego, los tiempos y las normas del grupo.

Figura 7*Ciberbullying*

3. Redes sociales educativas y plataformas gamificadas

- Fomentar una comunicación asertiva y colaborativa entre alumnos y profesores para compartir inquietudes, logros o desafíos.
- Evitar la difusión de contenido no académico, memes ofensivos o información personal.
- Emplear emojis o reacciones con moderación y sentido educativo.
- Reconocer los logros de los compañeros con mensajes positivos y motivadores.

Figura 8*Redes sociales educativas*

4. Retroalimentación docente

- La comunicación del docente debe ser formativa, motivacional y personalizada.
- Proporcionar comentarios constructivos que destaquen tanto los aciertos como los aspectos por mejorar.
- Utilizar herramientas digitales como: badges o insignias como parte de la gamificación para reforzar el aprendizaje y la participación.

Figura 9

Retroalimentación docente

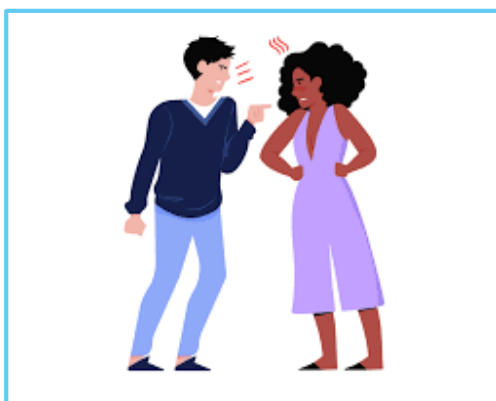


5. Prácticas que deben evitarse

- Uso de lenguaje ofensivo o sarcástico.
- Difusión de información falsa o sin citar la fuente.
- Falta de participación o ausencia injustificada en espacios virtuales.
- Desvalorización de los aportes de los demás.
- Compartir materiales sin respetar derechos de autor o sin el permiso correspondiente.

Figura 10

Prácticas que deben evitarse



4.2 Diseño de materiales educativos digitales.

Guía de aplicación de estrategias de gamificación en ciencias naturales

Contextualización

La Unidad Educativa José María Román, comprometida con una institución de calidad e innovación pedagógica, busca fortalecer el proceso de enseñanza–aprendizaje mediante la incorporación de metodologías activas que fomenten la motivación, la creatividad y el pensamiento crítico en cada uno de los estudiantes.

Por lo tanto, se ha considerado que, en el área de Ciencias Naturales, se ha identificado la necesidad de mejorar la participación y el interés de los 28 estudiantes de séptimo de básica, quienes, en ocasiones, muestran desmotivación ante metodologías tradicionales.

Por ello, nuestro proyecto implementa estrategias de gamificación apoyadas en plataformas digitales como Google Classroom que nos ayudara para la gestión de materiales y tareas, Kahoot, Genially y Classcraft como entorno gamificado que promueve la motivación, el trabajo en equipo y la autorregulación del aprendizaje con el propósito de transformar las clases en experiencias dinámicas y significativas, que promuevan la curiosidad científica y el aprendizaje activo.

Por lo tanto, la asignatura seleccionada es Ciencias Naturales, dentro de la unidad didáctica “La energía y sus transformaciones”, correspondiente al primer quimestre.

Se abordará el tema “Las fuentes y formas de energía”, durante tres sesiones de 40 minutos cada una, utilizando estrategias de gamificación educativa que fomenten la participación, la colaboración y el aprendizaje significativo a través de herramientas como Classcraft, Kahoot, Genially y Wordwall.

2. Justificación curricular

La propuesta se alinea con el Currículo de Educación General Básica del Ministerio de Educación del Ecuador, ya que enfatiza el desarrollo de competencias científicas, pensamiento crítico y el uso ético de las tecnologías.

Es así que, la gamificación se convierte en una herramienta que favorece la construcción de aprendizajes significativos al integrar la emoción, la motivación y la interactividad

Objetivos específicos:

- Comprender los conceptos fundamentales sobre energía, sus formas y fuentes presentes en la vida cotidiana.
- Valorar la importancia del uso responsable de la energía y sus implicaciones ambientales.
- Fomentar la motivación y el pensamiento crítico mediante la gamificación y el uso de recursos digitales interactivos.

Contenidos:

Tabla 4

Contenidos Conceptuales

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Concepto de energía.	Exploración de conceptos en una misión de <i>Classcraft</i> .	Interés y motivación por aprender de forma digital.
Fuentes y tipos de energía.	Participación en retos gamificados con Kahoot .	Valoración del trabajo en equipo durante las misiones.
Transformación y conservación de la energía.	Elaboración de actividades interactivas en Wordwall .	Respeto por las ideas de los compañeros y compromiso con el aprendizaje.
Fuentes renovables y no renovables.	Presentación creativa del conocimiento en Genially .	Reflexión sobre el uso sostenible de los recursos naturales.

Nota: Elaborado por autor.

3. Recursos digitales educativos y actividades gamificadas

Los recursos digitales diseñados en nuestro proyecto buscan mediar activamente el aprendizaje mediante experiencias gamificadas, interactivas y cognitivamente adecuadas. Por ello, cada sesión incluye un recurso multimedia con elementos visuales, narrativos y dinámicos que fortalecen la motivación y la comprensión.

Primera sesión: Infografía animada interactiva “Misión Energética” se realizada en Canva

- Presenta la narrativa gamificada de la misión.
- Incluye animaciones, etiquetas emergentes y botones que explican niveles, reglas, poderes y retos.
- Muestra imágenes de distintos tipos de energía creadas por los estudiantes.
- Contiene un pequeño video introductorio de 2 segundos

Actividad gamificada:

- Juego narrativo tipo Role Quest con tarjetas de misión creadas

Criterios:

- Adecuación cognitiva
- Interactividad narrativa
- Motivación sostenida
- Retroalimentación inmediata

Segunda sesión: Microvideo educativo “Exploradores de la Energía” de 30 segundo estilo tik tok

- Hecho por los estudiantes con imágenes, texto dinámico y voz en off.
- Explica tipos y fuentes de energía de forma clara y motivadora.
- Incluye efectos simples y transiciones

Actividad gamificada:

- Cuestionario interactivo diseñado
- Creado en una presentación interactiva en Genially
- Con preguntas de opción múltiple

Criterios:

- Evaluación formativa
- Participación colaborativa
- Dinamismo

Tercera sesión: Presentación interactiva “Transformaciones de la Energía” en Canva

- Elaborada por equipos
- Contiene imágenes originales, esquemas, audios cortos explicativos y animaciones.
- Incluye un mapa conceptual interactivo creado por los estudiantes.

Actividad gamificada:

- Se realizará retos por estaciones digitales donde cada estación es un recurso creado
- **Estación 1:** Tarjetas interactivas de causa efecto sobre transformaciones energéticas.
- **Estación 2:** Rompecabezas digital diseñado en Canva.
- **Estación 3:** Un “reto final” en forma de tablero digital

Criterios:

- Transferencia del conocimiento

- Flexibilidad
- Creatividad
- Trabajo cooperativo

4. Preguntas de reflexión

Nuestra reflexión principal se centra en determinar si la gamificación educativa mediante Classcraft y otras herramientas digitales potencian el aprendizaje activo y la motivación estudiantil.

Reconocemos que los estímulos tecnológicos influyen directamente en la memoria perceptiva y la atención ejecutiva, favoreciendo el interés por participar y construir significados cognitivos. Además, la gamificación promueve la autonomía y la automotivación, pilares de un aprendizaje significativo.

Los objetos de conocimiento responden a los siguientes criterios:

Adecuación: Se adaptan a las capacidades cognitivas y edad de los estudiantes.

Idoneidad: Los recursos se integran de forma coherente con los objetivos curriculares.

Necesidad: Promueven la automotivación y el aprendizaje participativo.

Interactividad: Fomentan la exploración, la toma de decisiones y la creatividad.

Transferencia: Posibilitan aplicar los conocimientos adquiridos a contextos reales.

Flexibilidad: Permiten la adaptación del ritmo de aprendizaje y el acceso desde diversos dispositivos.

Preguntas durante el diseño

1. ¿La planificación contribuye a la formación de recursos educativos de calidad?

Sí. La planificación permitió alinear las misiones y actividades de Classcraft con los objetivos del currículo, garantizando coherencia y pertinencia pedagógica.

2. ¿La secuenciación muestra una progresión cognitiva?

Sí. Cada sesión implica mayor desafío: de la exploración inicial en Classcraft, a la evaluación lúdica en Kahoot y la producción final en Wordwall y Genially.

3. ¿Los recursos gamificados son accesibles y comprensibles?

Sí. Se seleccionaron plataformas de fácil uso y diseño atractivo, con navegación intuitiva y elementos visuales adecuados para el nivel educativo.

4. ¿El uso de Classcraft potencia la automotivación del estudiante?

Sí. Los sistemas de puntos, insignias y recompensas de Classcraft refuerzan la participación y la constancia, estimulando el interés continuo por aprender.

5. ¿Es posible integrar otros comportamientos didácticos?

Sí. Este diseño puede complementarse con laboratorios virtuales o proyectos STEAM, que amplían la experiencia gamificada hacia contextos más experimentales y colaborativos.

Material multimedia

Contextualización

La actividad que vamos a realizar estará dirigida a los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa José María Román. El aula está conformada por 28 estudiantes, de los cuales 13 son de género masculino y 15 femenino, las edades de los estudiantes están entre los 11 y 12 años.

Los estudiantes asisten regularmente a clases y presentan una buena disposición hacia actividades dinámicas e interactivas, especialmente aquellas que involucran tecnología, retos, puntuaciones y recompensas, características propias de la gamificación.

El contenido a trabajar pertenece al área de Ciencias Naturales, en la unidad que aborda el uso de recursos multimedia para mejorar el aprendizaje. Se aplicarán estrategias gamificadas relacionadas con: misiones académicas, puntos e insignias, retos grupales,

Por lo tanto, cada sesión está planificada con una duración de 45 minutos sincrónicos más 15 minutos asincrónicos.

La mayoría de los estudiantes cuentan con un teléfono móvil con acceso a internet y tiene conocimiento con plataformas como Google Classroom, Kahoot, Genially, Wordwall y Classcraft.

También, consumen contenido en las redes sociales como: TikTok, YouTube, Facebook e Instagram, donde predominan videos cortos, animaciones, trivias y desafíos. Este estilo de contenido influye positivamente al incorporar gamificación como metodología educativa.

Preguntas de reflexión

¿Qué?

El contenido de la clase aborda las estrategias de gamificación aplicadas al proceso de enseñanza–aprendizaje, incluyendo mecánicas como misiones, insignias, puntos y retos.

Por ende, 'para esta actividad se elaboró una planificación que integra recursos multimedia y actividades interactivas como: misiones gamificadas, infografías animadas, Videos motivacionales y actividad interactiva de evaluación.

¿Para quién?

Nuestro material está dirigido a 28 estudiantes de Séptimo de Básica que tiene de 11 a 12 años de edad cada uno de los estudiantes tiene interés en videojuegos, retos, niveles y recompensas, también el manejo básico de herramientas tecnológicas y el uso frecuente de plataformas como TikTok, YouTube y Kahoot

¿Para qué?

El propósito de crear material multimedia gamificado es: motivar a los estudiantes mediante retos y recompensas y a la vez mejorar la calidad del aprendizaje mediante recursos interactivos, pero también hacer más accesible y atractivo el contenido académico mediante misiones y actividades tipo juego para de esta manera poder atender a distintos ritmos de aprendizaje, apoyando la comprensión mediante videos, imágenes y actividades interactivas, ya que la gamificación permite transformar los contenidos en experiencias más significativas, contribuyendo a un aprendizaje dinámico, inclusivo y motivador.

¿Cómo?

Las herramientas seleccionadas para desarrollar el material multimedia gamificado son:

- **Genially:** ya que nos ayuda a realizar actividades interactivas como: Trivial Quest
- **Canva:** ayuda a diseñar misiones, insignias, infografías animadas y presentaciones visuales.

- **Kahoot y Wordwall:** para trivias en formato competitivo.
- **Classcraft:** para gestionar puntos, niveles y misiones.
- **CapCut:** para videos breves estilo tip educativo
- **Google Classroom:** para integrar y distribuir los recursos.

Es así, que el uso de cada una de estas herramientas favorece el diseño de contenidos dinámicos, donde los estudiantes logran explorar, elegir, resolver y avanzar como si estuvieran dentro de un juego.

Por otro lado, es importante destacar que cada una de estas herramientas no se utilizan por moda, sino para potenciar el proceso de enseñanza–aprendizaje, mejorar la accesibilidad a los contenidos y fomentar la motivación del estudiante.

¿Cuándo?

El uso del material multimedia gamificado se distribuirá en una clase de 45 minutos, de la siguiente manera:

- Introducción al tema (5 minutos)
- Una explicación breve de la misión del día.
- Desarrollo del contenido con infografía y video gamificado (15 minutos)
- Material visual creado en Canva con un video motivador en formato corto.
- Actividad interactiva gamificada (10 minutos) con Genially
- Trabajo grupal (10 minutos)
- Resolver reto colaborativo
- Cierre de la clase (5 minutos)
- Finalizaremos con una retroalimentación inmediata y entrega de puntos o insignias.

Manifiesto

En la clase se emplearán herramientas digitales que permitan potenciar el aprendizaje gamificado, cada una de las herramientas facilitarán que los estudiantes interactúen activamente con los contenidos, puedan resolver retos, su participación sea de manera colaborativa y recibir retroalimentación inmediata.

Las herramientas a utilizar serán:

- **Canva:** para misiones, insignias, infografías y videos breves.
- **Genially:** para actividades interactivas gamificadas.
- **CapCut:** para videos narrativos y tips educativos.
- **Classcraft:** para gestionar puntos, niveles y recompensas.

Al utilizar estas herramientas nos permiten crear materiales más dinámicos y accesibles, facilitando el aprendizaje mediante experiencias visuales, auditivas y de interacción, al darles un uso adecuado favorece la motivación y aprendizaje significativo de los estudiantes.

Guion multimedia 1

Título: Misión Interactiva Exploradores del Conocimiento

Descriptivo: Infografía animada con contenido interactivo acerca de la misión gamificada del día, se incluirá etiquetas y enlaces que explican los pasos de la misión, la puntuación disponible y la insignia final, se presentará una narrativa breve tipo videojuego donde el estudiante avanza completando retos.

Base didáctica: un contenido conceptual sobre el uso de misiones educativas para promover el aprendizaje autónomo, fomentar la motivación y consolidar conceptos.

Tipo de recurso: Infografía animada con interactividad, texto, íconos y elementos visuales gamificados.

Parametrización:

Infografía con ventanas emergentes para cada nivel de la misión:

- **Nivel 1:** lectura breve con elementos visuales.
- **Nivel 2:** reto de comprensión.
- **Nivel 3:** obtención de insignia final.

Archivador:

- Plantilla Canva animada.
- Íconos de insignias y barras de progreso en PNG
- Música libre de derechos.
- Enlace al Genially de referencia.

https://www.canva.com/design/DAG5SRpadIQ/DSjnHf_bpfla5oylIliMmw/edit?utm_content=DAG5SRpadIQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Guion multimedia 2

Título: Video motivacional con el tema: Comienza tu Aventura Gamificada

Tipo de recurso: Video narrativo corto (30–40 segundos) estilo TikTok.

Descriptivo: Video vertical donde se explica la misión del día con texto animado, imágenes, efectos dinámicos y música. Presenta un mensaje motivacional

Parametrización:

- Narración breve.
- Música dinámica.
- Imágenes alusivas a retos y misiones.
- Estilo visual de videojuego.
- Duración: 40 segundos.

Base didáctica: Recurso audiovisual motivador que busca captar la atención del estudiante y presentar el contenido de manera cercana a sus formatos de consumo digital.

Archivador:

- Pista de voz del narrador (mp3).
- Clips descargados de Canva
- Video MP4 final.

https://www.canva.com/design/DAG6NCHGWIE/mDdqUp7OdIG_boAZ7eqZVw/edit?utm_content=DAG6NCHGWIE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Guion multimedia 3

Título: Actividad interactiva con el tema: Trivial Quest Gamificado

Tipo de recurso: Actividad interactiva tipo quizz con puntos, retroalimentación y desbloqueo de insignias.

Descriptivo: Juego interactivo donde los estudiantes responden preguntas relacionadas con el contenido trabajado. Cada respuesta correcta suma puntos y desbloquea nuevas ventanas o recompensas visuales.

Parametrización:

Preguntas de opción múltiple.

- Retroalimentación inmediata.
- Sonidos de acierto/error.
- Pantalla final con insignia de “Explorador Experto”.

Base didáctica: Permite evaluar el aprendizaje mediante una actividad dinámica y gamificada.

Archivador:

- Banco de preguntas en texto.
- Sonidos y elementos visuales.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/26786119-mision_exploradores_del_conocimiento.html

Título del contenido elaborado:

“Estrategias de gamificación para la innovación en el proceso de enseñanza–aprendizaje en estudiantes de séptimo de básica de la Unidad Educativa José María Román”.

1. Objetivo:

- Diseñar un contenido multimedia interactivo en formato SCORM, utilizando herramientas tecnológicas accesibles como IsEazy, con el fin de presentar a los

estudiantes de séptimo de básica una propuesta gamificada que ayude a mejorar su motivación, participación y aprendizaje mediante misiones, puntos, insignias y dinámicas lúdicas.

Objetivos secundarios

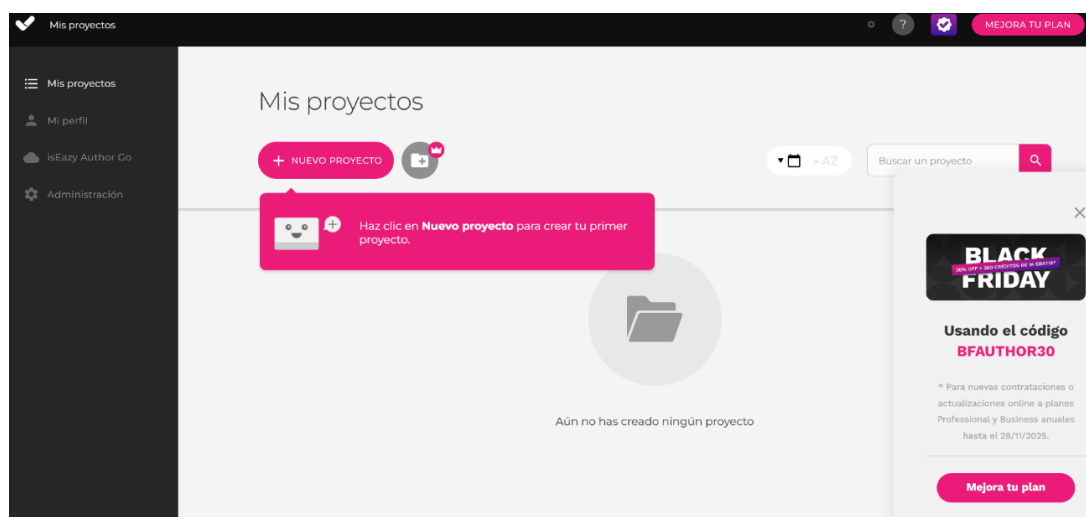
- Integrar diversos recursos de multimedia como: infografías, videos, audios, imágenes interactivas, para enriquecer la experiencia del contenido gamificado.
- Elaborar un curso express en IsEazy, incorporando elementos de gamificación adaptados al contexto de los estudiantes de séptimo año, promoviendo el aprendizaje activo.
- Exportar el contenido final bajo el estándar SCORM, integrando actividades interactivas y una evaluación final acorde a los objetivos del proyecto.
- Promover un aprendizaje innovador que combine narrativa, retos, misiones, e interacción constante.

2. Proceso

- Crear una cuenta en la plataforma IsEazy, versión gratuita.

Figura 11

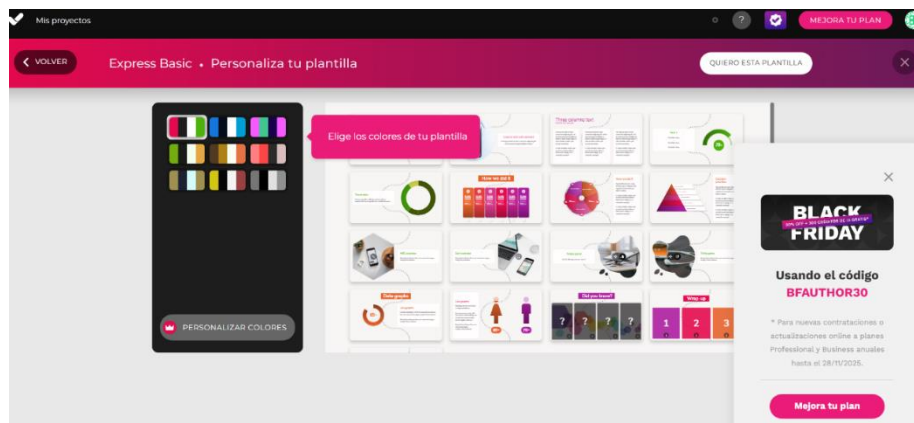
Creación de cuenta



- Seleccionar la plantilla de diseño de Curso Express como base del proyecto.

Figura 12

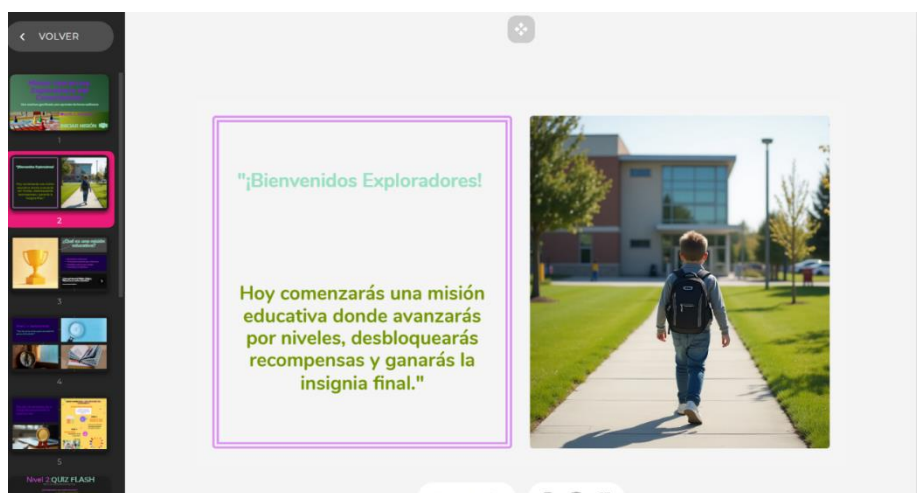
Selección de plantilla



- Planificar y estructurar las 10 diapositivas siguiendo los guiones multimedia previamente desarrollados, organizando: introducción, explicación, ejemplos, actividades, evaluación y cierre.

Figura 13

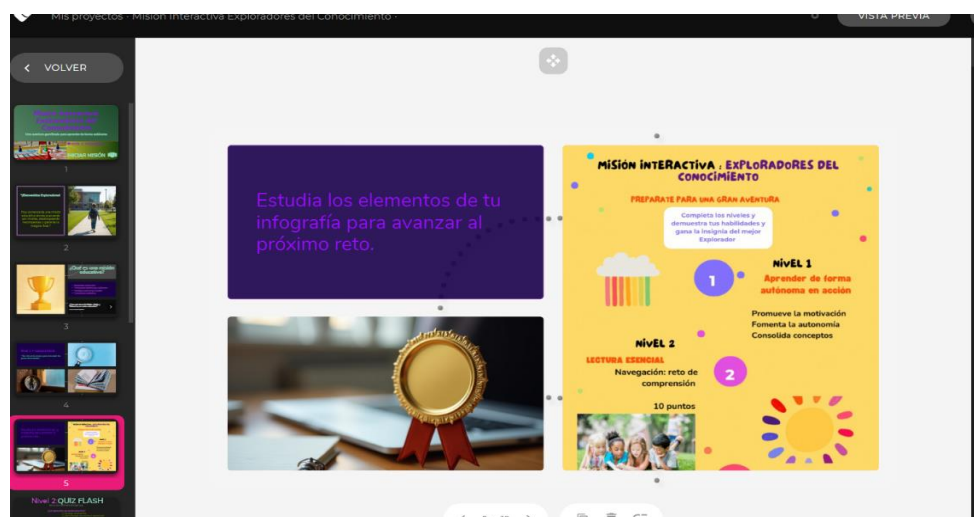
Estructuración de diapositivas



- Añadir los recursos multimedia elaborados en actividades anteriores, tales como:
 - Infografía “Exploradores del Conocimiento”
 - Video motivacional “Comienza tu aventura gamificada”
 - Imágenes ilustrativas y elementos gamificados como: insignias, avatares y puntos

Figura 14

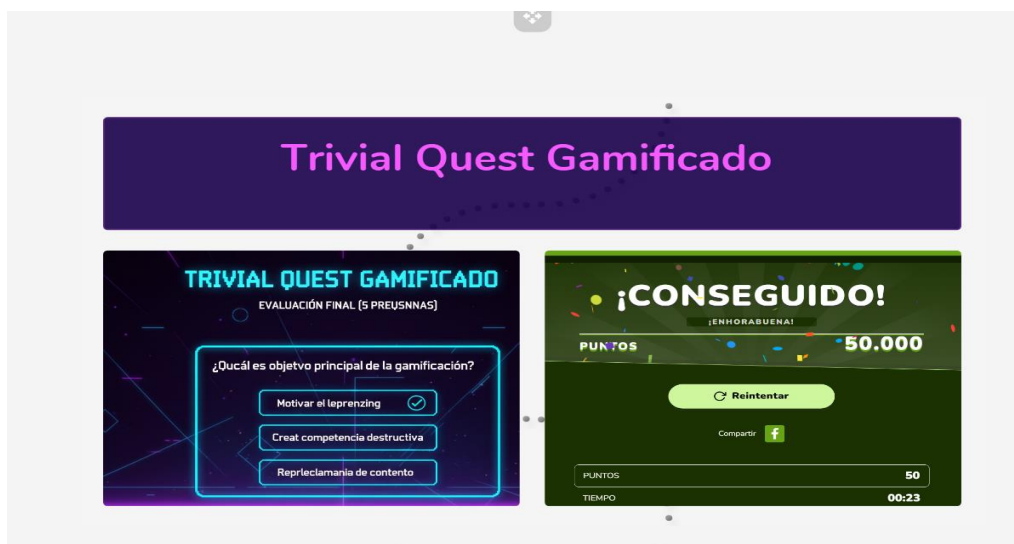
Incorporación de recursos multimedia



- Incorporar herramientas de gamificación dentro de las diapositivas, como:
 - Misiones interactivas
 - Tarjetas desplegadas
 - Actividades como mini-juego

Figura 15

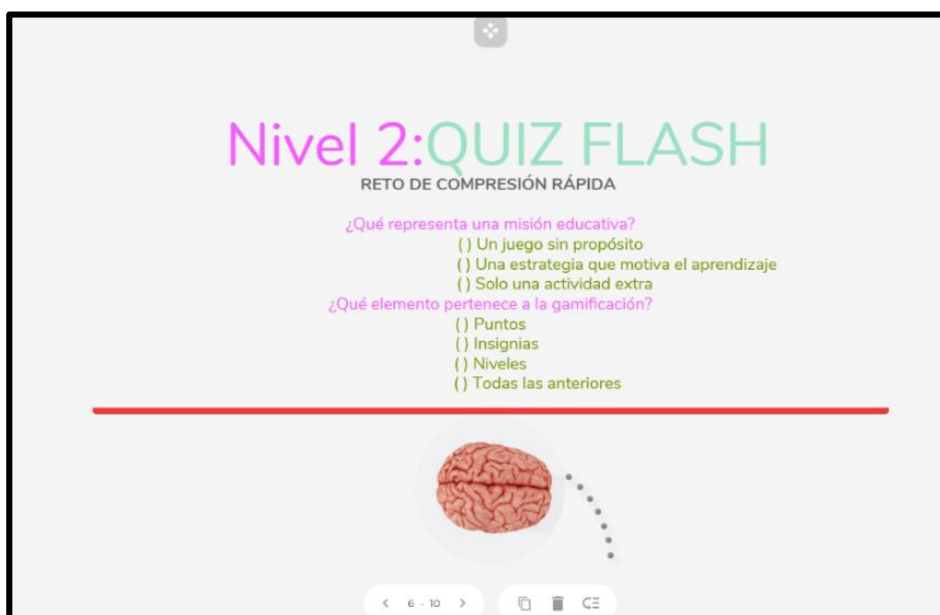
Herramientas de gamificación



- Avances progresivos (niveles)
- Integrar un quiz final de 5 preguntas, con opción múltiple, para evaluar el nivel de comprensión de los estudiantes respecto a los conceptos tratados.
- Configurar los parámetros del proyecto y publicarlo bajo el formato SCORM

Figura 16

Avances, quiz de planificación



Enlace: <https://iseazy.com/dl/ee5acafa79764439baa1796727b1ffa3>

4.3 Plataformas de gestión en entornos virtuales

Componentes que intervienen en el proceso educativo

- **Estudiantes:**

Los participantes serán los estudiantes de séptimo de básica quienes presentan un perfil de nativos digitales con alta familiaridad hacia entornos lúdicos y tecnológicos, en la cual su principal característica es la necesidad de mantener la motivación y la atención mediante dinámicas activas, interactivas y significativas.

- **Docentes:**

Los docentes serán agentes de innovación pedagógica, asumiendo un rol de diseñadores de experiencias de aprendizaje más allá de la transmisión de contenidos. Donde su papel se centrará en guiar, acompañar y retroalimentar los procesos de gamificación, fomentando la autonomía y la cooperación de los estudiantes.

- **Lugar de la acción educativa:**

Se realizará en la Unidad Educativa José María Román, bajo un modelo híbrido: clases presenciales apoyadas en recursos digitales (plataformas virtuales, aplicaciones gamificadas, entornos interactivos).

Camino pedagógico

Esta acción forma parte de un proyecto de innovación pedagógica que busca introducir la gamificación como estrategia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, es necesario considerar:

- Un currículo oficial de séptimo de básica y la gamificación debe estar articulada con los objetivos de aprendizaje del grado.
- Los intereses de los estudiantes, ya que la motivación es clave en la gamificación, ya que la narrativa y las mecánicas de juego deben adaptarse a la edad e intereses de los estudiantes.
- La capacitación a los docentes en el uso de herramientas tecnológicas y dinámicas gamificadas y uso de plataformas digitales.
- La gamificación debe estar articulada con los objetivos de aprendizaje del grado.

Elementos tiene la acción

- **Actividades:**

Sería importante realizar retos y misiones digitales como: cuestionarios interactivos, juegos en plataformas entre ellas podemos utilizar Kahoot, Classcraft o Genially.

Dinámicas presenciales gamificadas entre ellas puede ser: roles, tableros de puntos, insignias en clase.

Creación de productos digitales (infografías, presentaciones, podcasts

Proyectos grupales con recompensas y niveles de logro.

- **Modalidad:**

Mixta: presencial en el aula con actividades complementarias online

Parte online: contenidos interactivos, foros, evaluaciones automáticas.

Parte presencial: retos en equipo, aplicación práctica de los conocimientos.

- **Evaluación:**

Aplicaremos actividades de evaluación formativa: puntos, badges, feedback en tiempo real

Evaluaciones sumativas tradicionales: pruebas o proyectos complementadas con logros de la gamificación, rúbricas digitales que combinen rendimiento académico

Uso de analíticas de aprendizaje (datos de la plataforma) para identificar progresos y dificultades y para monitorear avances y detectar dificultades.

Utilizar el entorno

Información: Entregar contenidos a través de plataformas digitales como: videos, lecturas, presentaciones interactivas

Comunicación: Foros virtuales, chats de la plataforma, interacción constante entre estudiantes y docente.

Cooperación: Trabajo en equipo mediante misiones colaborativas y retos grupales.

Administración: Seguimiento del progreso de los estudiantes en línea, registro de insignias, puntos y niveles alcanzados.

Recursos de apoyo vamos a contar

Metodológicos: Estrategias de gamificación, aprendizaje colaborativo, aprendizaje basado en retos.

Documentales: Guías de estudio, fichas de actividades, material de refuerzo descargable.

Informativos: Plataformas digitales como: Kahoot, Genially, Quizizz, ClassDojo recursos web educativos.

Relacionales: Acompañamiento docente, interacción en grupos de trabajo, retroalimentación entre padres de familia y escuela.

A continuación, se describen los aspectos previos a tener en cuenta para el manejo de la **plataforma Classcraft**

Componentes que intervienen en el proceso educativo

Estudiantes: Alumnos de séptimo de básica de la Unidad Educativa José María Román, con edades aproximadas de 11 a 12 años.

Docentes: Profesores de las áreas de Lengua, Matemática, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales, quienes integrarán estrategias de gamificación en sus clases.

Lugar de la acción educativa:

- **Presencial:** en las aulas de la institución.
- **Virtual:** a través de la plataforma Classcraft, accesible desde computadoras o dispositivos móviles.

Camino pedagógico

La acción forma parte de un proceso de innovación metodológica dentro del currículo oficial de Educación General Básica.

El objetivo será aumentar la motivación, la participación activa y la colaboración entre estudiantes mediante dinámicas de juego.

Donde se considerará los siguientes aspectos

- Integrar el contenido curricular en forma de misiones y retos.
- Asegurar la accesibilidad tecnológica
- Formar al docente en el manejo básico de Classcraft

Elementos tiene la acción

Misiones: retos de aprendizaje basados en contenidos curriculares

Puntos de experiencia se otorgan por participación, cumplimiento de tareas y conducta positiva.

Insignias y recompensas: los estudiantes obtienen privilegios por ende hay que elegir compañeros de grupo y liderar actividades

Eventos aleatorios: dinámicas sorpresas en clase para mantener el interés.

Modalidad:

- **Presencial:** explicación de contenidos, trabajo en grupos, dinámicas en el aula.
- **Online (Classcraft):** seguimiento de misiones, gestión de puntos, retos virtuales.

Evaluación:

- Retroalimentación inmediata a través de la plataforma
- Evaluación continua del progreso académico y actitudinal.
- Reportes de desempeño generados en Classcraft.

Utilizar el entorno

Información: publicación de los materiales, retos y misiones directamente en Classcraft.

Comunicación: interacción entre docentes y estudiantes mediante la mensajería y feedback **integrado**.

Cooperación: dinámicas de grupos dentro de la plataforma, donde cada estudiante asume un rol

Administración: gestión de los progresos individuales y grupales, así como del comportamiento en clase.

Recursos de apoyo vamos a contar

Metodológicos: estrategias de gamificación, narrativa de aventuras, dinámicas de equipos.

Documentales: guías digitales, cuestionarios, lecturas en formato PDF o enlaces a recursos externos.

Informativos: gráficos, presentaciones, videos explicativos, infografías sobre los contenidos de cada materia.

Relacionales: interacción continua entre el docente y estudiante, trabajo colaborativo entre compañeros y apoyo de los padres para reforzar la motivación.

Planificación educativa

Duración del curso

El curso tendrá una duración de 3 semanas, con interacción síncrona de 2 sesiones en vivo por semana (Zoom), para un total de 6 horas de encuentro. El trabajo asíncrono se desarrollará en la plataforma Classcraft, donde los estudiantes accederán a misiones, retos, trivias, insignias, encuestas y foros de discusión.

Planificación de la estructura del contenido

✚ **En las horas teóricas (Zoom):** se presentará a los estudiantes conceptos claves sobre la gamificación mediante exposiciones breves y dinámicas interactivas.

✚ **En la plataforma Classcraft:** Los estudiantes tendrán acceso al contenido en formato de misiones, que incluyen: introducción, videos, lecturas, trivias, retos, batallas de conocimiento y foros de reflexión.

Herramientas que utilizaremos para cada uno de los contenidos

1. Los videos serán generados con Vyond (animaciones motivadoras).
2. Los temas y lecturas serán diseñados en Genially, incrustados dentro de misiones en Classcraft.
3. Las encuestas y trivias se realizarán directamente con las mecánicas de Classcraft (cuestionarios y retos de conocimiento).
4. El debate y foros se desarrollarán en el espacio de misiones de Classcraft.
5. Las sesiones en vivo se realizarán mediante Zoom, integrando dinámicas con Mentimeter y actividades de repaso con Classcraft

Contenidos disponibles:**Planificación por semanas**

Semana 1: introducción a la gamificación educativa

Objetivo: Comprender qué es la gamificación y cómo beneficia el aprendizaje.

Video introductorio: “Aprender jugando: el reto de la gamificación”.

Tema: Principios básicos de gamificación.

Lectura de profundización: Beneficios de gamificar el aula.

Encuesta: ¿Qué espera aprender en el curso gamificado?

Caso: Comparación entre una clase tradicional y una clase gamificada.

Debate: ¿Por qué aprender jugando puede ser más divertido y efectivo?

Sesión en vivo: Nube de palabras: ¿qué significa para ti diversión en el aprendizaje?

Semana 2: dinámicas y mecánicas de gamificación

Objetivo: Identificar y aplicar las mecánicas de juego

Video introductorio: El poder de los retos y recompensas.

Tema: Mecánicas más usadas en gamificación.

Lectura de profundización: Caso de estudio: uso de insignias en el aula.

Trivia: ¿Qué dinámica de juego usarías más?

Caso: Crear un mini reto gamificado por equipos de 6 alumnos

Debate: ¿Motiva más competir o colaborar?

Sesión en vivo: Batalla de preguntas con retroalimentación en vivo.

Semana 3: aplicación práctica de la gamificación

Objetivo: Diseñar y presentar una propuesta gamificada aplicable a una materia.

Video introductorio: Diseñar su propia misión.

Tema: Estrategias prácticas para integrar gamificación.

Lectura de tendencia: Innovaciones en gamificación educativa.

Encuesta: Autoevaluación: ¿qué aprendí jugando?

Caso: Diseño de una misión gamificada grupal

Debate: ¿La gamificación puede reemplazar la enseñanza tradicional?

Sesión en vivo: Presentación de misiones gamificadas creadas por los estudiantes.

Actividades alternativas para reforzar la acción educativa

Planteamos un plan alternativo con estrategias complementarias que favorezcan el aprendizaje activo y participativo:

Nube de palabras con mentimeter

Si vemos desmotivación o poca participación durante una sesión en vivo, podemos incorporar una dinámica con Mentimeter, cada uno de los estudiantes expresarán en una nube de palabras sus percepciones, emociones o ideas sobre el tema tratado, esta actividad fomentará y ayudará a la interacción así permitirá volver a reconectar con el grupo.

Kahoot para refuerzo de conceptos

Si algunos estudiantes presenten dificultades para comprender los temas aplicaremos un quiz interactivo con Kahoot, que permita repasar los conceptos de forma lúdica y evaluar la comprensión general del grupo.

Mini retos adicionales en classcraft

Activar misiones cortas dentro de Classcraft, enfocadas en reforzar los contenidos de la semana mediante puntos de experiencia o recompensas simbólicas.

Foro motivacional

Si vemos desinterés en los estudiantes se abrirá un foro breve de reflexión en Classcraft con la consigna: **¿Qué te motiva a aprender jugando?**, para promover la autoevaluación y el compromiso con el proceso gamificado.

Estructura de la plataforma

Dentro de nuestra plataforma encontraremos las siguientes actividades:

1. Bienvenida

Contenido:

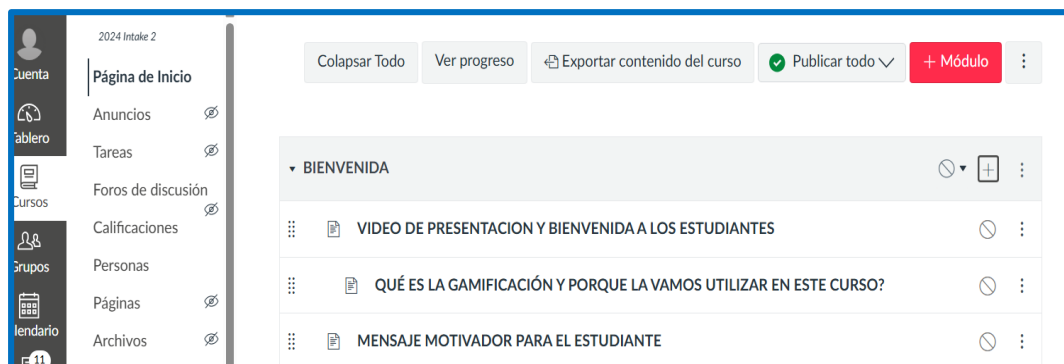
- Video de presentación y bienvenida a los estudiantes.
- Crearemos un módulo para cada semana presentando las actividades que se irán realizando conforme a los avances de cada clase.
- Se dará una breve explicación de qué es la gamificación y por qué la vamos a usar en el curso.
- Colocaremos un mensaje motivador para invitar a participar activamente y los estudiantes estén activos en la plataforma.

Herramientas a utilizar serán: Prezi Video o Canva Video.

2. Plan de trabajo

Contenido:

- Cronograma semanal de actividades (3 sesiones principales + tareas interactivas).
- Se presentará el objetivo de aprendizaje.
- Competencias a desarrollar.

Figura 17*Contenido*

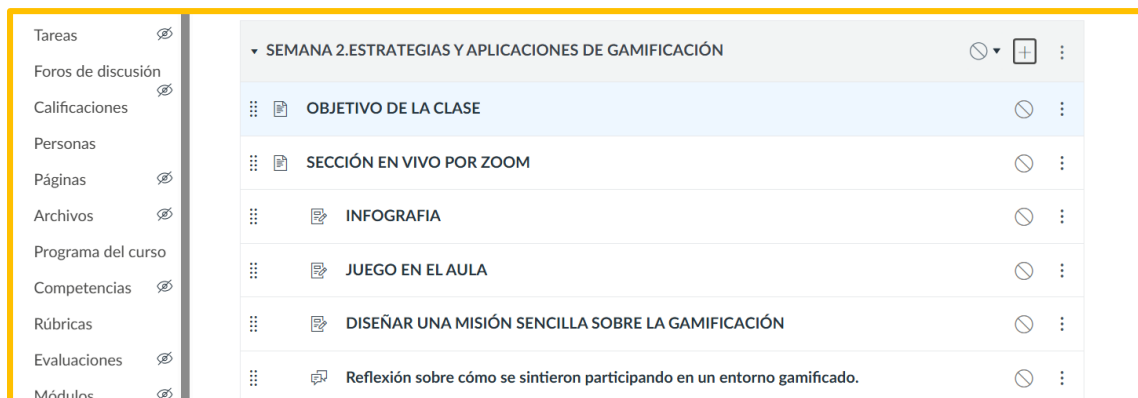
Herramienta a utilizar serán: Canva o Genially

Semana 1: Introducción a la gamificación en el aula

Objetivo: Comprender qué es la gamificación y su importancia en el aprendizaje.

Actividades:

- **Video de bienvenida:** Presentación del curso y explicación breve sobre la gamificación (Prezi Video).
- **Documento de apoyo:** pdf con conceptos básicos de gamificación y ejemplos en educación.

Figura 18*Actividades*

- **Sesión en vivo por zoom:** Explicación de conceptos básicos + dinámica grupal con un ejemplo práctico de una actividad gamificada.
- **Sesión en vivo por zoom:** Explicación de conceptos básicos + dinámica grupal con un ejemplo práctico de una actividad gamificada.
- **Actividad gamificada:** Quiz interactivo en Kahoot para evaluar conocimientos iniciales sobre motivación y juego en el aula
- **Foro de debate:** ¿Cómo creen que la gamificación puede motivarnos en clase?

Herramientas:

- Prezi Video para presentar la clase Zoom
- Kahoot para realizar el quiz.
- Google Docs.
- Foro en el LMS para el debate

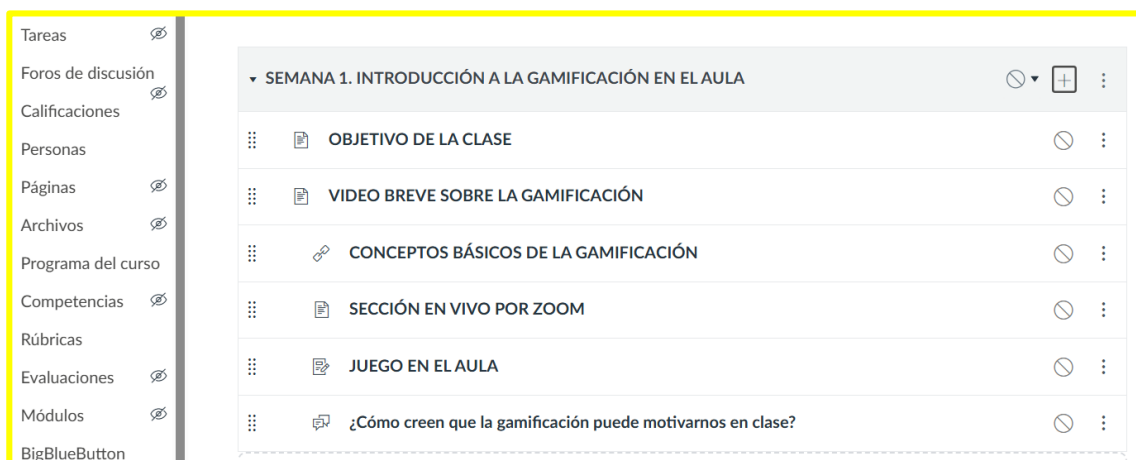
Semana 2: Estrategias y aplicaciones de gamificación

Objetivo: Analizar y aplicar estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza

Actividades:

Figura 19

Estrategias y aplicación de gamificación



Objetivo: Diseñar y presentar una propuesta de un mini proyecto gamificado.

Actividades:

1. **Sesión en vivo por zoom:** Presentación de ejemplos de proyectos gamificados aplicables a séptimo de básica.
2. **Guía de trabajo:** Documento con pasos para diseñar una actividad gamificada.
3. **Actividad gamificada:** Evaluación interactiva en Quizizz para afianzar lo aprendido en las semanas anteriores.
4. **mini proyecto en equipos:** Diseñar una actividad gamificada aplicable a un tema de su grado (ejemplo: juego de preguntas con puntos, concurso por niveles, tablero de misiones).
5. **Foro de cierre:** ¿Qué aprendí y cómo podría aplicar la gamificación en mi vida escolar?
6. **Entrega de insignias digitales:** Reconocimiento a quienes completaron todas las actividades.
7. **Video de cierre:** agradecimiento y motivación final

Herramientas:

- Zoom (Presentación de ejemplos)
- Canva (guía de proyecto)
- Quizizz (evaluación interactiva)

Estructura de la plataforma lms

El proceso

A continuación, detallaremos los pasos que se llevó a cabo en la plataforma:

Selección de la plataforma LMS: usamos la plataforma Canvas como entorno de aprendizaje, ya que su facilidad de organización de módulos es más fácil y entendible.

Diseño de la estructura general: creamos los módulos de la plataforma con la siguiente organización:

- Plan de trabajo
- **Semana 1:** Introducción a la Gamificación en el Aula
- **Semana 2:** Estrategias y Aplicaciones de Gamificación
- **Semana 3:** Proyecto Gamificado y Evaluación

En cada módulo se subieron los documentos de apoyo (PDF, guías), enlaces a actividades gamificadas (Kahoot, Quizizz, Classcraft), así como los foros de discusión.

Integración de herramientas externas:

- Prezi Video / Canva Video → para videos de bienvenida y cierre.
- Canva → infografías.
- Kahoot y Quizizz → para actividades de refuerzo.
- Classcraft → para juegos de roles y misiones.
- Google Docs → para guías de trabajo y retroalimentación.

Configuración de actividades interactivas:

- Foros de debate dentro de Canvas en cada semana.
- Evaluaciones gamificadas externas con acceso directo desde el LMS.
- Espacio para subir proyectos finales de los estudiantes.

1. Ubicación del curso para revisar

Plataforma seleccionada: Canvas.

Nombre del curso: Estrategias de gamificación para la innovación en el proceso de enseñanza–aprendizaje en estudiantes de séptimo de básica de la Unidad Educativa José María Román.

Acceso:

- **Usuario:** colocar el correo con el que registraste el curso
- **Contraseña:** colocar la contraseña de acceso
- **Enlace directo al curso:** (URL del curso en Canvas)

5 Conclusiones y Recomendaciones

- ✓ Al realizar el trabajo en la plataforma aprendimos a trasladar la planificación teórica a un entorno virtual, integrando recursos digitales y actividades gamificadas. En la cual la aplicación de Canva fue una herramienta muy fácil de utilizar, especialmente al momento de crear los módulos y la organización de cada actividad que se iba a desarrollar. Por otro lado, las herramientas externas (Kahoot, Quizizz, Classcraft) facilitaron actividades interactivas y motivadoras. Fue importante conocer la importancia de estructurar un curso en línea de manera clara y organizada y cómo aplicar estrategias de gamificación en un entorno real de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Este proyecto nos permitió comprender la dinámica de un curso gamificado y visualizar cómo la innovación puede aplicarse en séptimo de básica para motivar y potenciar el aprendizaje de los estudiantes.

- ✓ La implementación de estrategias de gamificación en Ciencias Naturales representa una innovación significativa en el proceso educativo, al promover la participación activa, el pensamiento crítico y la motivación intrínseca del estudiante.
- ✓ El uso de Kahoot, Genially y Google Classroom facilita un aprendizaje más dinámico y colaborativo, permitiendo al docente evaluar de manera continua y formativa el progreso del grupo.
- ✓ El proceso de diseño permitió evidenciar que la gamificación educativa, especialmente con herramientas como Classcraft, Kahoot, Wordwall y Genially, representa una estrategia efectiva para transformar la enseñanza tradicional en experiencias activas, participativas y significativas.
- ✓ Los estudiantes, al sentirse parte de una misión o reto, asumen un rol protagónico en su aprendizaje, desarrollan habilidades cognitivas, digitales y socioemocionales, y fortalecen el trabajo en equipo.
- ✓ La incorporación de Classcraft aporta una estructura lúdica con sentido pedagógico, capaz de mantener la atención, fomentar la colaboración y reforzar valores como la responsabilidad y la perseverancia.
- ✓ Los recursos multimedia gamificados nos permiten dinamizar el aprendizaje y captar la atención de los estudiantes de Séptimo de Básica, quienes están acostumbrados a consumir contenido corto, visual y motivador.
- ✓ El uso de herramientas como Canva, Genially, CapCut y Classcraft ayudan a crear materiales accesibles, interactivos y atractivos, que permiten integrar narrativa, retos, recompensas e insignias en el proceso educativo.

- ✓ Aunque la creación de material gamificado requiere tiempo, planificación y organización docente, los resultados en motivación y participación del alumnado justifican ampliamente su implementación. Por lo tanto, la gamificación se convierte así en una estrategia efectiva para promover un aprendizaje significativo, activo y centrado en el estudiante.
- ✓ La plataforma IsEazy ofrece un entorno intuitivo y amigable para docentes que no poseen conocimientos avanzados en diseño o programación, permitiendo incluir audio, video, imágenes, animaciones y evaluaciones sin dificultad técnica. Por otro lado, el mayor reto del proceso consistió en el diseño visual del contenido, ya que un curso gamificado debe mantener coherencia estética, claridad visual y atractivo motivacional. Esto demuestra que, además de la planificación pedagógica, es importante que los docentes adquieran nociones básicas de diseño digital para construir experiencias educativas más completas.

6 Referencias Bibliográficas

Acosta, M., Aguayo, J., y Ancajima, S. (2022). Recursos educativos basados en gamificación. *Revista Tecnología Educativa Digital (RTED)*, 14(1), 28–35.

<https://ve.scielo.org/pdf/rted/v14n1/2665-0266-rted-14-01-28.pdf>

Ahmad, M., y Mohammad, A. (2019). The effect of using mobile applications (GeoGebra and Sketchpad) on the students' achievement. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(3), 523–533. <https://www.iejme.com/download/the-effect-of-using-mobile-applications-geogebra-and-sketchpad-on-the-students-achievement-5754.pdf>

Alahmari, M., Aljohani, N., y Khan, M. (2023). Trends and gaps in empirical research on gamification in science education: A systematic review. *Contemporary Educational Technology*, 15(3). <https://www.cedtech.net/article/trends-and-gaps-in-empirical-research-on-gamification-in-science-education-a-systematic-review-of-13177>

Alsadoon, H. (2024). El impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso estudiantil: Un estudio empírico. *Dirasat: Ciencias de la Educación*. https://www.researchgate.net/publication/372098622_The_Impact_of_Gamification_on_Student_Motivation_and_Engagement_An_Empirical_Study

Ardila, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71–84. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/MAGIS/article/view/25494/21969>

Audacity Team. (2024). Audacity: Free, open source, cross-platform audio software. <https://www.audacityteam.org/>

Avello-Martínez, R. (2024). La gamificación en la educación secundaria: Una estrategia innovadora para promover la motivación estudiantil. *Emerging Trends in Education*.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2594-28402024000100092

Barros, M., y Gómez, L. (2023). Recursos multimedia interactivos como herramienta para la innovación pedagógica en educación básica. *Comunicar*, 31(75), 115–125.

<https://doi.org/10.3916/C75-2023-09>

Barroso, C., Mendoza, R., y Sáenz, B. (2024). Gamificación-educación: El poder del dato. *El profesorado en las redes sociales*. *RIED*, 27(1), 1–15.

<https://www.redalyc.org/journal/3314/331475280010/html/>

Boillos, F. (2023). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: Práctica comparada y análisis. Universidad de La Rioja.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/325324.pdf>

Cabero, J., y Llorente, M. C. (2020). La educación digital: Fundamentos y estrategias de enseñanza en entornos virtuales. Ediciones Pirámide.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/aleaut?codigo=75633>

Cabezas Pozo, M. R., Heredia Castillo, J. A., Echeverría Guzmán, Á. Y., y Guzmán Hernández, R. (2024). La gamificación en Classcraft para innovar la enseñanza y aprendizaje de la electrotecnia. *Revista Scientific*, 9(1), 57–77.

https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/923

Canva. (2024). Canva: Herramienta de diseño gráfico. <https://www.canva.com/>

Castillo, M. (2024). La gamificación como estrategia innovadora para estimular el aprendizaje activo de los estudiantes. *Revista Científica Pedagógica Horizonte Pedagógico*, 12(2), 1–13. <https://horizontepedagogico.cu/index.php/hop/article/view/295/610>

Chifla, M., y Villacís, C. (2020). El uso de un sistema de gestión de aprendizaje en el modelo educativo medio. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 558–598. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8231637.pdf>

Corvalán, J. (2018). Inteligencia artificial: Retos, desafíos y oportunidades. *Revista de Investigaciones Constitucionales*, 5(1), 1–10. <https://www.scielo.br/j/rinc/a/gCXJghPTyFXt9rfxH6Pw99C/>

Encalada, I. (2021). Aprendizaje en las matemáticas: La gamificación como nueva herramienta pedagógica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(17). http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642021000100311

Filmora. (2024). Filmora: Editor de video profesional. <https://filmora.wondershare.com/>

Fitria, T. N. (2023). The impact of gamification on student motivation: A systematic literature review. *LingTera*, 9(2), 47–61. <https://journal.uny.ac.id/index.php/ljtp/article/view/56616>

Genially. (2024). Genially: Presentaciones e infografías interactivas. <https://www.genial.ly/>

Google. (2024). Google Drive: Compartir y almacenar archivos. <https://www.google.com/drive/>

Granados, M., Rengifo, R., y Sonia, R. (2020). Tecnología en el proceso educativo: Nuevos escenarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(92), 1809–1823.

<https://www.redalyc.org/journal/290/29065286032/html/>

Guisvert, R., y Lima, L. (2022). La gamificación en el aprendizaje de la matemática en la educación básica regular. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(25), 1–20. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/652>

Guzmán, D., y Castillo, A. (2022). Cambios en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Desafíos en la práctica docente universitaria. *Educación*, 46(1), 1–17.

<https://www.redalyc.org/journal/440/44068165027/44068165027.pdf>

Jayanti, W. M. M., Firdaus, M. Y., y Arochman, T. (2024). The effectiveness of Classcraft integration in improving writing skills. *English Learning Innovation*, 5(2), 277–286.

https://www.researchgate.net/publication/384089694_The_effectiveness_of_integrating_classcraft_A_gamified_learning_platform_on_enhancing_writing_skills_among_elementary_school_learners

Klock, A. C. T., Salenave, S., Santana, B., Hamari, J., et al. (2023). Ethical challenges in gamified education research. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2309.14918>

Li, M., Ma, S., y Shi, Y. (2023). Effectiveness of gamification in education: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>

Li, W., y Liu, L. (2023). Influential factors in gamification in higher education. ERIC. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1435565.pdf>

Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. International Universities Press. https://www.bxscience.edu/ourpages/auto/2014/11/16/50007779/Piaget%20When%20Thinking%20Begins10272012_0000.pdf

Pozo-Sánchez, S., López-Belmonte, J., y Rodríguez-García, A. M. (2022). Competencias digitales docentes y uso de TIC. *Digital Education Review*, 41, 150–167. <https://doi.org/10.1344/der.2022.41.150-167>

Pozzoni, E. (2021). Narrativa multimedia y comunicación digital. *El Toldo de Astier*, 12(22), 82–92. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.12867/pr.12867.pdf

ProFuturo. (2023). GEM 2023: La tecnología en la educación analizada por la UNESCO. <https://profuturo.education/>

Ramos, M., y Macahuachi, L. (2021). Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza. *Ciencias de la Educación*, 7(3), 1080–1098. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i3.2042>

Romero, K. (2024). Uso de la inteligencia artificial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Universidad Nacional de Loja*. <https://dspace.unl.edu.ec/items/5b720a63-ef41-43a2-9fd1-59725f4f5546>

Salinas, J. (2021). Innovación educativa y entornos digitales de aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia*, 21(67), 1–16. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=355257>

Sierra, J., y Bravo, E. (2024). Gamificación y motivación en educación básica. *Revista Electrónica Educare*, 28(1), 1–20. <https://doi.org/10.15359/ree.28-1.12345>

Solís, M., y Cambo, N. (2023). La gamificación como didáctica en matemáticas. *Ciencia Latina*, 7(2), 1–15. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6129>

UNESCO. (2021). Competencias digitales docentes. UNESCO.

<https://www.unesco.org/es/digital-competencies-skills>

UNESCO. (2023). Reimaginar juntos nuestros futuros. UNESCO.

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379381_spa

Vygotsky, L. (1995). Pensamiento y lenguaje. Fausto. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>

Zumba, P., Castillo, V., y Game, N. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Uniandes Episteme*, 11(1), 32–44.

<https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/3350>