



Evaluación de los aprendizajes mediante plataformas didácticas virtuales

Mayra Maribel Tufiño Guaicha¹

mayramaribel1992@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0004-1281-1035>

Universidad de Especialidades Espíritu Santo
Ecuador, Orellana, Joya de los Sachas,
Parroquia Tres de Noviembre

Johanna Karolina Cayambe Gordillo

johanna1991ka@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-6900-1558>

Universidad Tecnológica ECOTEC
Ecuador, Orellana, Joya de los Sachas,
Parroquia Enokanqui

RESUMEN

En la actualidad las TIC están vinculadas de forma directa con todos los sistemas sociales, en especial con el sistema educativo donde cubre varias necesidades de conectividad que permiten tener al alcance varias herramientas tecnológicas para una comunicación asertiva, a ello se añade la posibilidad de interactuar con varios grupos de estudiantes a la vez, así como replicar elementos que puedan dar un seguimiento al proceso de enseñanza-aprendizaje, uno de ellos la evaluación de los avances obtenidos en el aula, dando la posibilidad al educando de acceder a cuestionarios didácticos que le permitan desarrollar inteligencias múltiples. Para ello en este estudio se aplicó una entrevista a los docentes de la unidad educativa para identificar las principales deficiencias en el uso de plataformas didácticas virtuales, así como el provecho obtenido en el aula de clase dependiendo de la frecuencia y nivel de aplicación de estos insumos educativos innovadores.

Palabras clave: aprendizaje; didáctica; TIC; plataformas virtuales; evaluación

¹ Autor Principal

Evaluation of learning through virtual didactic platforms

ABSTRACT

At present, TIC are directly linked to all social systems, especially with the educational system where it covers various connectivity needs that allow various technological tools to be available for assertive communication, to which is added the possibility of interacting with several groups of students at the same time, as well as replicating elements that can monitor the teaching-learning process, one of them the evaluation of the progress obtained in the classroom, giving the student the possibility of accessing didactic questionnaires that allow him to develop multiple intelligences. For this, in this study, an interview was applied to the teachers of the educational unit to identify the main deficiencies in the use of virtual didactic platforms, as well as the benefit obtained in the classroom depending on the frequency and level of application of these inputs. innovative educational.

***Keywords:** learning; didactics; TIC; virtual platforms; evaluation*

Artículo recibido 05 Mayo 2023

Aceptado para publicación: 20 Mayo 2023

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la educación evoluciona permanente por disponer de un aliado estratégico como lo es la tecnología, que permite mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, entonces las nuevas tendencias educativas vinculan más ampliamente a las TIC con el proceso educativo, por lo que es oportuno aprovechar de su disponibilidad para pragmatizar de manera más efectiva los diferentes fines y propósitos educativos.

Este hecho conlleva a pensar que es necesario contribuir en la formación de los educandos en lo que respecta al desarrollo de competencias educativas del siglo XXI tales como la creatividad, el pensamiento crítico, la colaboración y la comunicación para que puedan adaptarse de mejor manera al mundo globalizado actual, de hecho según Herrera et al., (2020), “en el caso particular de los procesos de evaluación las tecnologías y nuevas tendencias en educación están orientadas para aprender y evaluar jugando”.

Por ello los modelos tradicionales de enseñanza-aprendizaje presentan dificultades para mantener el interés y la motivación de los alumnos en los días actuales y en este aspecto los juegos digitales presentan ventajas, pues incitan al alumno a descubrir y solucionar problemas, son atractivos y motivadores, constituyen tecnología que forma parte del día a día de los alumnos, contribuyendo de forma decisiva a su educación (Ortiz et al., 2018).

Entonces, la teoría suele resultar fácil de comprender; sin embargo, aplicarla o tratar de relacionarla con una asignatura puede ser todo un reto para el docente, debido a que utilizar los elementos del juego no es una tarea simple; y mucho más cuando se trata de integrar a todo el grupo de estudiantes y mantenerlos motivados dentro del proceso de aprendizaje de la materia. De tal manera que algunas instituciones educativas y profesorado han visto a la gamificación como una posible solución a este inconveniente, el cual es atraer y mantener la participación del estudiantado, de la misma manera alternar y adoptar estrategias de enseñanza actuales.

Dentro del contexto nacional es pertinente referir que en los últimos 2 años y de manera más acelerada debido a la pandemia por el COVID-19 se dio una disrupción en el desarrollo de los procesos de

enseñanza aprendizaje, porque la modalidad de educación presencial tuvo que migrar por necesidad a la modalidad a distancia mediante el uso de las tecnologías.

Por ello en el proceso de pandemia vivido durante estos años se hizo imprescindible llegar a los estudiantes de forma virtual, y por ende la utilización de los recursos tecnológicos como celular, tablet o computador, a esto se le puede añadir que los docentes muchas veces nos inclinamos por los modelos tradicionales de enseñanza-aprendizaje; los cuales no fueron, ni son nada productivos si los utilizamos en medio de una pantalla digital, por tanto las clases se volvieron monótonas y aburridas, haciendo perder el grado de interés de nuestros estudiantes e impidiendo el logro de objetivos planteados para las clases planificadas, por lo que es necesario capacitar a los docentes para presentar nuevas estrategias digitales que les permitan llegar de forma adecuada (García, 2020).

Este requerimiento, fue atendido mediante la implementación de un currículo priorizado en aprendizajes mínimos imprescindibles y el uso de diferentes plataformas educativas que requirieron la implementación de metodologías activas tales como la gamificación, aula invertida, aprendizaje cooperativo, aprendizaje en base a proyectos, entre otras. Con esto, se empezó a experimentar transformaciones e innovaciones educativas que son la base del presente trabajo de investigación. Según lo descrito, es pertinente resaltar que el Ministerio de Educación (MINEDUC) en concordancia con los últimos cambios propone el desarrollo de un currículo actualizado en base a competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

En el proceso educativo la evaluación es una fase trascendental que debe ser desarrollada de manera técnica para poder recabar toda la información requerida con la finalidad de validar y retroalimentar procesos sin la necesidad de etiquetar sino más bien cualificar logros y tomar decisiones acordes a las necesidades educativas de los aprendices.

Esta premisa nos permite determinar que la cultura evaluativa en nuestras instituciones educativas está enfocada prioritariamente en función de la promoción y acreditación, en nuestro contexto por lo general la aplicación de las evaluaciones formales siempre ha generado tensión y estrés y en muchos de los casos el supuesto fracaso escolar.

La evaluación de los aprendizajes siempre será un factor determinante para establecer la efectividad de los procesos de enseñanza aprendizajes impartidos en los centros educativos, debido a lo cual, esta deberá ser pensada e implementada siempre de forma efectiva, ya que, la información aquí recabada es muy importante para avanzar en el proceso o retroalimentar posibles desfases (Guayara y otros, 2018).

Así pues, los avances tecnológicos actuales han permitido generar progresos en la educación y de manera específica la evaluación, avances que generan profundos procesos de cambio para tratar de adaptarse a los nuevos escenarios de aprendizaje donde predomina el uso de la tecnología con la inclusión de metodologías activas como el aprendizaje basado en juegos o gamificación que ayudan a potenciar la motivación de los estudiantes, a elevar el nivel de aprendizaje y apoyar la enseñanza.

En este ámbito, diversas investigaciones sobre el tema evidencian que el uso de las TIC y la gamificación en la evaluación son muy efectivos, así pues, Guayara, et al., (2018), establecen que este uso permite valorar no solamente el rendimiento académico, sino también, aspectos educativos transversales como son el trabajo cooperativo, el interés en clase y la revisión de tareas diarias. Para viabilizar este cometido es necesario que el docente y los estudiantes estén alfabetizados digitalmente y posean competencias digitales.

Todas estas referencias permiten visualizar la problemática latente sobre el actual analfabetismo informacional.

En si la evaluación según Fernández (2020), debe ser un proceso que permite confirmar mediante la recogida de información de forma sistemática, la adquisición de conocimientos y el grado de desarrollo de competencias, con el propósito de poder tomar decisiones respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje para su mejora permanente. Estos criterios permiten dilucidar que una debilidad a nivel nacional es la escasa capacitación y actualización tecnológica docente, que es la base para emprender procesos de transformación de la práctica docente de acuerdo a la época contemporánea.

Actualmente estamos en una época de innovación y transformación de la práctica educativa. Hecho que siempre está latente en la mente de los docentes. Pues como manifiesta, García (2020), el profesorado es consciente y tiene predisposición para implementar procesos de enseñanza-aprendizaje que

favorezcan el aprendizaje significativo y el pensamiento crítico mediante el planteamiento de un nuevo currículo y la incorporación de las TIC.

Estos antecedentes nos conllevan a reconocer problemáticas que serían las causas esenciales que obstaculizan la transformación de la práctica y evaluación educativa mediante el uso de las TIC y estrategias digitales lúdicas, problemáticas que hacen referencia a el desconocimiento de metodologías digitales activas, el escaso uso de la tecnología como medio estratégico para evaluar los aprendizajes, la inadecuada cultura evaluativa basada en resultados para la acreditación y promoción (Gil y Prieto, 2021).

REVISIÓN DE LITERATURA

Los procesos de evaluación educativa evolucionan de manera constante al igual que el proceso de enseñanza aprendizaje. Situación que es evidente en los últimos tiempos por el apoyo de la tecnología, así pues, de manera específica el uso de estrategias digitales como la gamificación se ha vuelto más reiterativa. En este sentido, los trabajos de investigación que sirven como referente y antecedentes para la fundamentación de nuestro tema de estudio son los siguientes:

Para Macchiarola et al. (2015), en su artículo, “Una política pública universal de inclusión digital. Cambios emergentes, obstáculos y desafíos”, manifiesta que:

El propósito del artículo fue presentar los resultados de un estudio evaluativo sobre la implementación de una de las más ambiciosas políticas universales de Informática Educativa como es el Programa Conectar Igualdad (PCI); el PCI concreta una política pública universal que tiene como objetivo reducir la brecha digital, social y educativa combinando la dotación de computadoras a las escuelas con la capacitación docente; el enfoque metodológico cualitativo estuvo dirigido a evaluar y comprender la implementación del PCI desde las perspectivas y significados construidos por los propios involucrados; así se identificó gran diversidad en la implementación de la política de inclusión digital en las escuelas (pág. 83).

Proceso de enseñanza-aprendizaje

La enseñanza es un proceso ordenado que permite adquirir habilidades, conductas y valores para el desarrollo personal; si hablamos de aprendizaje es un proceso, donde se logra un cambio permanente de las representaciones mentales como resultado de la experiencia (Barrera et al., 2017).

Es así que, al realizar el estudio, mediante estos dos procesos los estudiantes alcanzarán a comprender las problemáticas actuales de todo cuanto nos rodea, volviéndoles entes reflexivos y críticos, capaces de realizar aportes positivos a la sociedad.

Para poder desarrollar de forma adecuada este proceso hablaremos de las dos dimensiones que son: enseñanza-aprendizaje.

Para Guerra F., Naranjo M. (2020), la enseñanza-aprendizaje de los procesos investigativos reproduce prácticas didácticas sustentadas en la retención-repetición de teoría y metodología científica; esta realidad requiere de innovación permanente para superar las limitaciones del tradicionalismo didáctico (pág. 67)

Enseñanza

En la tradición educativa se han destacado dos maneras de concebir la enseñanza: la enseñanza consiste en "poner" cosas en la mente de los estudiantes o la enseñanza se preocupa por "sacar" o permitir que se exprese algo de los sujetos (Feldelman, 2022).

Esta mentalidad siempre ha sido utilizada para considerar a los estudiantes como simples receptores y al docente como un trasmisor, esto hace que las clases siempre sean tradicionalistas, que no se proporcione la oportunidad de pensar y ser creativos.

Mediante la utilización de estrategias metodológicas interactivas con nuestros estudiantes se pretende cambiar ese esquema y dar paso a la actualización con estrategias interactivas, que al utilizarlas de manera adecuada favorecerán el normal desempeño de las actividades dentro del aula de clases.

En este siglo de la tecnología y la innovación es muy necesaria la adquisición de conocimientos, de manera diferente a como se lo hacía antes, se puede utilizar la gamificación para hacer de la enseñanza un proceso, donde se adquiriera de manera más fácil los diferentes contenidos y de igual manera pueda reforzarlas o retroalimentarlas si lo considera necesario-(Barrera et al., 2017, p. 13).

La concepción que se pretende alcanzar con la realización del presente trabajo es que, la enseñanza sea un proceso ordenado que permite adquirir habilidades, conductas y valores para el desarrollo personal, de nuestros estudiantes.

Aprendizaje

Es el desarrollo de las habilidades cognitivas, sociales, procedimentales, y actitudinales.

Según Sáenz (2018), aprender es el proceso de asimilar información con un cambio resultante en el comportamiento. Se puede definir como un cambio relativamente permanente que se produce como resultado de la experiencia o la práctica. La experiencia es muy importante en el concepto de aprendizaje.

El aprendizaje ocurre durante un determinado tiempo donde el alumno puede responder de forma adecuada ante una situación o la necesidad que se le presente de acuerdo con su entorno, este aprendizaje puede ser autónomo cuando por sí solo busca solucionar alguna situación.

Los docentes siempre buscamos un aprendizaje significativo que dé la oportunidad a los estudiantes de ponerlo en práctica en su diario vivir; para que el aprendizaje sea satisfactorio debe cumplir con ciertas condiciones como: motivación, seguridad, experimentación, retroalimentación (Feldelman, 2022).

Evaluación

Para saber si está funcionando las estrategias interactivas dentro del aula de clases, la evaluación debe ser permanente; quiere decir antes, durante y al final de nuestra planificación, de esta manera estaremos verificando los resultados obtenidos.

Esta visión sistémica implica cambiar las concepciones y prácticas evaluativas, en cuanto a momentos para implementarla, instrumentos, criterios e indicadores definidos, sentido y utilidad de los resultados. Se evidencia entonces cómo este modelo de evaluación orienta a resumir todo lo planteado, en la propuesta de estrategias dirigidas al docente, otras dirigidas al estudiante y otras diseñadas para el trabajo conjunto maestro-estudiante (Tovar y Galvés, 2021).

Cuando apliquemos las estrategias interactivas innovadoras con la ayuda de la gamificación, también es necesario realizar una evaluación, misma que la podemos hacer más fácil con la ayuda de las TIC.

La evaluación es el proceso mediante el cual se emite un juicio de valor acerca del atributo en consideración; y también es el proceso que permite tomar decisiones; evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje significa valorar (colectiva e individualmente, total y parcialmente) los resultados obtenidos de la actividad que conjunta a profesores y alumnos en cuanto al logro a los objetivos de la educación.

La evaluación del aprendizaje es el proceso que permite emitir juicios del valor acerca del grado cuantitativo y cualitativo de lo aprendido, la evaluación como actividad indispensable en el proceso educativo puede proporcionar una visión clara de los errores para corregirlos, de los obstáculos para superarlos y de los aciertos para mejorarlos (García, 2020).

La evaluación es un proceso integral del progreso académico del educando: informa sobre conocimientos, habilidades, intereses, actividades, hábitos de estudio, etc. Es un método que permite obtener y procesar las evidencias para mejorar el aprendizaje y la enseñanza; no obstante, pese a lo polisémico de este concepto, existe una aceptación general que lo entiende como sinónimo de calificar, enjuiciar, apreciar, determinar o fijar el mérito o valor de un hecho, fenómeno, conducta de algo o alguien.

Modelo clásico de evaluación

Entre estos modelos clásicos de la evaluación, encontramos los siguientes: modelo para la consecución de metas u objetivos, los modelos para la toma de decisiones, la evaluación de contexto, la evaluación del input (entrada), evaluación de procesos y la evaluación de productos y resultados (ME, Ministerio de Educación del Ecuador, 2021).

Modelo de consecución de metas u objetivos

Parte de objetivos previamente fijados por las personas interesadas o el conjunto de participantes del proceso educativo. Básicamente, este modelo pretende evaluar si se alcanzaron o cumplieron las metas u objetivos de un programa educativo.

Modelos para la toma de decisiones

En éste, los procesos de evaluación se encuentran al servicio de instancias y personas que toman decisiones, consiste en proporcionar información y bases de valoración para la toma y justificación de decisiones en el contexto de la educación. Este modelo de evaluación contempla una serie de métodos adecuados para llevar a cabo este tipo de estudios, entre los que están las inspecciones, valoración de las necesidades, estudios de casos, series de recomendaciones, observaciones estructuradas y planificaciones cuasiexperimentales y experimentales (Valenzuela, 2022).

Evaluación de contexto

La principal función de este modelo consiste en la valoración del estado global del objeto de la evaluación, ya sea una institución, el programa, la población o la persona en relación con las deficiencias, virtudes, problemas y características del marco global en que se desenvuelve.

Esto, con el objetivo de suministrar directrices generales que permitan un mejor aprovechamiento de las metas y prioridades del proyecto evaluado.

Evaluación del input (entrada)

Este modelo se propone la valoración del diseño y los recursos de un programa (humanos, materiales, etc.) para llevar a cabo los cambios y las estrategias necesarias que mejor se adapten a las necesidades y circunstancias medioambientales de la población destinataria. Bajo este modelo, se analizan: los objetivos del programa, los componentes, las actividades previstas, los recursos, los condicionantes (restricciones más importantes y problemas que necesitan ser resueltos con más urgencia).

Evaluación de procesos

Este tipo de evaluación hace referencia al seguimiento evaluativo de los procesos a través de los cuales se implementa una actividad educativa, funciona un Ministerio de Educación, funciona una institución educativa o se desarrolla un programa o proyecto de la misma naturaleza (Ministerio de Educación del Ecuador, 2017)

Dicho de otro modo, lo que se evalúa es la calidad de los actores implicados y su interacción, los materiales utilizados en esa interacción, las metodologías aplicadas en ella, los espacios en que se hace efectiva, etc., para consolidar un ambiente educativo muy dinámico, en donde se garantice la eficacia y efectividad de la intencionalidad educativa propuesta.

Evaluación de productos y resultados

Estos dos tipos de evaluación hacen alusión a la identificación de los logros alcanzados no solamente en productos tangibles, los aprendizajes de conocimiento específico, habilidades y destrezas desarrolladas y actitudes y valores apropiados, sino también, resultados colaterales que afectan positiva o negativamente a la institución, a los actores y a las comunidades comprometidas en la acción educativa en general (Herrera et al., 2020).

Recursos Didácticos

Cuando se trabaja la didáctica se puede encontrar una gran cantidad de material digital y dependiendo de dónde nos encontremos también se puede utilizar los recursos del medio.

Los recursos didácticos son un conjunto de elementos que facilitan la realización del proceso enseñanza-aprendizaje. Estos contribuyen a que los estudiantes logren el dominio de un contenido determinado. Y, por lo tanto, el acceso a la información, la adquisición de habilidades, destrezas y estrategias, como también a la formación de actitudes y valores.

Como manifiesta Spencer en su apartado al utilizar el material o recursos didácticos de forma adecuada, los docentes y estudiantes seremos partícipes de un aprendizaje divertido y motivador, lejos de las clases comunes y tradicionalistas.

A pesar de la utilidad de la ciencia aplicada para el desarrollo de la sociedad, se debe considerar también los aspectos negativos para el ambiente y la cultura, al final, la tecnología se ha constituido en una herramienta para el control económico y político del mundo de ahí, la necesaria perspectiva de la didáctica crítica en torno al aprendizaje de la tecnología (Guerra, 2015).

Importancia de las herramientas TIC

La creciente digitalización de la sociedad moderna permite al docente ofrecer diversas informaciones mediante las nuevas tecnologías que son especialmente útiles y motivadoras, y posibilitan elaborar materiales novedosos para el aprendizaje porque las dificultades en el aprendizaje no tienen una causa única, tienen una explicación multicausal, son cambiantes y se relacionan en gran parte con la tarea y el entorno psicológico y social que aportan profesores, padres, compañeros, etc.

Entonces, a través de los recursos didácticos y multimedia y la gamificación, se considera que es posible su consecución y logro, así como la comprensión o entendimiento, incentivando al alumno a participar, compartir e interactuar en actividades ya sea de forma individual o bien con su grupo-clase.

“Numerosos autores demuestran los beneficios que la gamificación y las nuevas tecnologías tienen en el contexto educativo como excepcional e innovador método de aprendizaje, destacando la importancia fundamental del juego dentro del aprendizaje” (Carrión, 2018).

Al final la gamificación lo que busca es crear ese contexto adictivo que producen los juegos para que el alumnado aprenda de una manera mucho más creativa y sea capaz de sintetizar mejor su aprendizaje; se trata de una estrategia educativa que excluye el aprendizaje memorístico de los contenidos de los programas educativos, como forma principal de conocimiento y evaluación, para dar paso a otro en el que se prioriza el aprendizaje colaborativo, interactivo, argumentativo y por descubrimiento, desarrollando sus capacidades comunicativas, es decir, su capacidad expresiva, comprensiva y sintetizadora, así como el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes al interactuar, compartir, relacionarse y ampliar el conocimiento (Carrión, 2018).

Plataformas didácticas virtuales

En tal sentido, el empleo de la gamificación en ciertos ámbitos puede representar grandes beneficios con el uso de diversas plataformas, entre las más relevantes se encuentran:

Kahoot



Fuente: (kahoot.com, 2023)

Es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación, es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes. Los alumnos eligen su alias o nombre de usuario y contestan a una serie de preguntas por medio de un dispositivo móvil, existen 2 modos de juego: en grupo o individual. Las

partidas de preguntas, una vez creadas, son accesibles por todos los usuarios de manera que pueden ser reutilizadas e incluso modificadas para garantizar el aprendizaje (INFOD, 2020).

Geneally



Fuente: (Rubio et al., 2023)

Una multi herramienta con diversos contenidos pensados para gamificar el aula, permite crear presentaciones, infografías, pósteres, catálogos e imágenes de forma sencilla e intuitiva.

Genially es una herramienta que te permite utilizar plantillas para crear presentaciones, informes, imágenes interactivas, guías, vídeos, infografías y otros recursos. Las cuentas gratuitas permiten editar, pero no descargar; puede compartir en línea e incluso incrustar el trabajo realizado en plataformas como Google Classroom o Microsoft Teams, pero debe pagar para descargarlo en su computadora (INFOD, 2020, pág. 2).

Si se usa Geneally, se logra:

Atención.

El contenido visual capta todas las miradas. Es el 90% de la información que procesamos.

Participación

La interactividad hace que exploremos para descubrir más información de forma autónoma.

Memoria

Si has visto algún genially sabes de lo que hablamos. Sorprende y es fácil de recordar.

Canva



Fuente: (Word Inc., 2023)

Es una herramienta de diseño gráfico simplificado, permite de manera proporcionada hacer grandes y pequeñas las figuras y proporciona acceso a más de 60 millones de fotografías y 5 millones de vectores, gráficos y fuentes; sus herramientas se pueden utilizar tanto para el diseño web como para los medios de impresión y gráficos (Romero, 2020, pág. 3).

La idea es simple: Canva en inglés significa lienzo. Cuando empezamos a trabajar en con Canva lo primero que tenemos que definir son las dimensiones del lienzo sobre el que vamos a diseñar. Existen un montón de lienzos con dimensiones predeterminadas: documentos A4, post para Twitter, para Instagram, infografías, presentaciones, etc. Pero lo más interesante, es que podemos crear una superficie de trabajo con medidas personalizadas, expresadas en píxeles, pulgadas, centímetros o milímetros (Romero, 2020, pág. 4).

Educaplay



Fuente: (CREATE, PLAY y LEARN, S.L., 2023)

Es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia caracterizadas por resultados atractivos y profesionales, que tiene como objetivo crear una comunidad de usuarios que aprenden y enseñan mientras se divierten; ofrece a los educadores múltiples opciones donde pueden configurar su propio espacio de aprendizaje en línea en la plataforma, donde pueden llevar sus clases a otro nivel de participación (Guzmán et. al, 2016, pág. 96).

En el contexto de la educación, la gamificación se utiliza como herramienta de aprendizaje en diversos campos y materias, así como para el desarrollo de actitudes y comportamientos cooperativos y de aprendizaje autónomo. De hecho, no debe verse como un proceso institucionalizado, sino directamente relacionado con un proyecto de aprendizaje contextualizado, con el sentido y la transformación del proceso de aprendizaje (Ortiz, Jordán, y Agredal, 2018, pág. 5).

La nueva educación comienza con una inversión de roles: el docente es el asesor del proceso y el estudiante es el rol activo hasta que se introducen nuevas habilidades que hacen que la educación basada en lecciones importantes sea más real y social; en este proceso de juego, el docente brindará un espacio motivador, flexible e interactivo (García, 2020, p. 16).

Quizizz



Fuente: (Quizizz inc., 2023)

Es una herramienta con la que los profesores pueden crear test para ser aplicados en clase y en tiempo real; además, permite compartir las pruebas con otros maestros y mandarlas para hacer en casa. La herramienta es flexible ya que permite añadir a las preguntas texto, imágenes o audios.

Como en Kahoot, para que los alumnos “jueguen” un Quizizz no tienen que registrarse, solo es necesario que introduzcan el pin del juego que les da el profesor, existe una app, que facilita las cosas bastante, pero como digo no es necesario tenerla instalada (Ruiz, 2018, pág. 3).

METODOLOGÍA

Descripción del área de estudio

El presente proyecto investigativo se desarrolló en la Unidad Educativa Napo con los docentes y directivos educativos.

Enfoque y tipo de investigación

Enfoque Cualitativo

Esta investigación es de carácter cualitativo, involucra aspectos coyunturales como las tecnologías de la información y comunicación que van evolucionando constantemente en el sector educativo, los aspectos socioeconómicos, entre otros (Hernández et al., 2014).

Cualitativo. –Garantiza la revisión documental y mediante la inducción y deducción sintetizar los datos obtenidos de artículos científicos, archivos administrativos, entre otros estudios similares que refuercen la investigación y permitan la discusión de resultados por medio de análisis comparativos (Hernández y otros, 2014).

Tipo de Investigación

a) Exploratoria

La investigación exploratoria permitió adentrarse en los procesos que llevan a cabo las instituciones educativas para asumir el reto de la conectividad en y la aplicación de herramientas pedagógicas como la gamificación (Hernández y Mendoza, 2018).

b) Descriptiva

En este caso se utilizó este tipo de investigación para fundamentar a través de la observación científica los procesos y procedimientos de los involucrados en las instituciones educativas, sin alterar la realidad presente o inmiscuirse en esa dinámica, para finalmente redactar un informe de resultados sobre lo percibido (Maya, 2014).

c) Explicativa

Utilizamos este tipo de investigación porque observamos las causas y efectos que tiene el tema de la implementación de la gamificación en relación con la educación digital, en la inmersión inicial se puede utilizar un formato de registro de datos; este a veces, puede ser tan simple como una hoja dividida en

dos: de un lado se registran las anotaciones descriptivas de la observación y del otro las interpretativas; además conforme avanza la inducción se puede ir generando listados de elementos que no pueden quedar fuera de las unidades que deben analizarse (Hernández et al., 2014).

d) Documental

Esta investigación se encarga de describir y medir las variables sociales en donde se considera los significados subjetivos y el entendimiento de contexto, es decir que se basa en la recolección de información o datos de una manera técnica sin ningún tipo de medición numérica, además este enfoque es flexible y se relaciona con sus interpretaciones la cual es utilizado para descubrir e identificar las preguntas de investigación en la que prueba de la idea a defender con mejor claridad el enfoque tiene relación con la observación no estructurada o una revisión de documentos (Malagón et al., 2014).

Métodos, técnicas e instrumentos

a) Inductivo-deductivo

Una vez concebida la idea del estudio, el investigador debe familiarizarse con el tema en cuestión; aunque el enfoque cualitativo es inductivo, se necesita conocer con mayor profundidad el entorno donde se desarrolla la problemática, el uso de esta aproximación es de sugiere que, a partir de un fenómeno dado, se pueden encontrar similitudes en otro, permitiendo entender procesos, cambios y experiencias de otros escenarios educativos (Hernández et al., 2014).

b) Analítico-sintético

En esta modalidad de investigación se resalta la parte cuantitativa, que debe representar un proceso recolector y analítico de datos con pocos márgenes de error, pues la producción de datos estadísticos permite controlar la generación de respuestas y obtener resultados positivos; además los avances en investigación cualitativa se refuerzan, lo cual no ocurre con la recopilación de datos matemáticos exactos (Hernández et al., 2014).

c) Entrevista a profundidad

La entrevista en profundidad se realiza de acuerdo con el esquema de cuestionario, que refleja todos los temas a tratar durante la reunión, por lo que debe prepararse los temas con anterioridad para administrar el tiempo, distinguir la importancia del tema y evitar que el entrevistado se pierda o se distraiga (Maya, 2014).

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Herramienta de investigación-entrevista a docentes

A continuación, se presentan los resultados sobre las entrevistas aplicadas a los docentes para identificar las estrategias gamificadas que utilizan en la evaluación de los aprendizajes de los estudiantes de Básica Media.

Entrevistado 1

La evaluación educativa, es la verificación de la forma como han aprendido los estudiantes, para poder verificar algunas metodologías de evaluación y coevaluación tanto para el estudiante como para el docente.

La finalidad es verificar en que aspectos los estudiantes tienen sus falencias, no solamente con la finalidad de asignarle una nota, sino ver qué aspectos no permitieron un buen aprendizaje.

Identificando las diferentes situaciones del estudiante, en otras palabras, las dificultades que el estudiante tiene para aprender, en que parte tiene dificultad, porque no todos los estudiantes van a tener las mismas dificultades, depende de las habilidades y las aptitudes de cada estudiante.

Entre los instrumentos que más se utiliza tenemos las pruebas objetivas, también como evaluación se ha utilizado ciertas listas de cotejo. También se ha utilizado como evaluación o como actividad evaluativa algunas representaciones gráficas, como las autorreflexiones.

En lo que se refiere al uso de la tecnología para la evaluación lo hago de repente cuando hemos observado videos y en los mismos videos vienen algunas preguntas de reflexión, si se ha utilizado y pues en otra situación como hacer cuestionarios para que ellos los contesten digitalmente no lo hemos hecho.

Gamificar es un juego, en las actividades lúdicas para evaluar, sobre todo lo que se presta más es en Educación Física, si se ha hecho unos determinados juegos como es construir rompecabezas para luego armarlos, también es estudios sociales.

La aplicación de la gamificación como un juego viene a reforzar lo que le falto aprender al estudiante y el que ya aprendió o ya conoce le va a permitir consolidar ese conocimiento.

La gamificación como herramienta digital pues vendría a ser la utilización de las TIC porque si hemos estado utilizando la gamificación, pero de forma concreta de forma real, no de forma digital, aunque en la época actual los niños son muy curiosos y saben muy bien de la utilización de las TIC.

De repente utilizamos alguna aplicación cuando trabajamos con clasificaciones en el caso del reino animal como el reino vegetal, allí se nos facilita algunos juegos, pero como estamos recién ingresando a adquirir experiencia en las gamificaciones si tenemos ciertas falencias para ejecutarlos no los hemos realizado excelentemente.

Juegos en si consultados o bajados de internet no hemos realizado, más bien en base a un banco de preguntas, como el puntaje es de 100 se hace 10 preguntas y de las 10 preguntas cada una vale 10 puntos, entonces el niño al sentirse emocionado de que ya va con 20 puntos, ya va con 50 puntos se emociona y trata de buscar inmediatamente las respuestas, es a través de un cuestionario.

Si nos ayuda a obtener buenos resultados, porque el niño se vuelve competitivo, le gusta las competencias porque como es activo le gusta competir, con los niños que tienen dificultades en el aprendizaje se siente un poco rezagadas, pero en cuanto ya se emocionan, cuando ya consiguieron algo positivo dentro del juego ya se sienten emocionados y quieren seguir participando en estos juegos, pero si se ha logrado de que hayan mejorado un poquito en la evaluación.

Entrevistado 2

Yo entiendo por evaluación educativa como los conocimientos que ha adquirido el estudiante durante todo el año resumiéndolos a través de un instrumento de evaluación, que puede ser por medio de un cuestionario, escalas valorativas o cualquier instrumento que docente desee utilizar.

La finalidad de la evaluación más bien es como parte del conocimiento de los estudiantes para saber hasta dónde logro alcanzar ese conocimiento, hasta donde se debe reforzar y hasta donde se debe avanzar.

Son diferentes versiones, en lo que respecta a la observación si es directa nos permite saber lo que el estudiante conoce de una manera directa, si es por medio de un instrumento de evaluación y se lo hace con transparencia nos permite medir el conocimiento, en cuanto a la entrevista también yo creo que si es aplicable pero cuando no son dadas las preguntas con anterioridad por que o sino nos van a contestar con mentiras.

En cuanto a los instrumentos de evaluación yo siempre me ido es a los organizadores gráficos como instrumentos he utilizado la espina de pescado, los cuadros de secuencias, la T, la constelación de ideas en cuanto a organizadores gráficos, también me gusta utilizar los pluses que vienen a ser los rompecabezas y completar piezas.

Cuestionarios realizados directamente en las computadoras no, pero si me he valido de videos para que ellos observen y luego aplicar la lluvia de ideas con preguntas y respuestas de ellos.

Casi poco, ósea yo casi poco entiendo de gamificación porque lo poco que se sabe talvez no se pueda aportar, pero si me gustaría aprender, y gamificación vendría a ser el conjunto de procesos que se los realiza a través de esquemas o mapas conceptuales dentro de la computadora.

Si nos brindan beneficios porque varios juegos vienen ya hechos, en donde le estudiante solamente tiene que molestarse dar un clic y al finalizar le sale cuantos positivos, cuantos negativos y a también en caso de no tener muchos aciertos le permite observar en que fallo.

Una herramienta gamificada viene a ser conocimientos que se los adquiere a base del desarrollo de la inteligencia porque son preguntas que se las tiene que contestar en segundos en diferentes reacciones, si nos ayudaría muchísimo para que el estudiante pueda desenvolverse más en el diario vivir.

Cuando estuve en pandemia yo empecé a averiguar sobre el liveworts, ahí hay muchas técnicas estandarizadas en donde se les compartía a los estudiantes por medio de la pantalla y ellos contestaban, entonces pues era fácil, porque no eran grandes cuestionarios en donde ellos señalaban con clic y luego se les hacía ver las respuestas que se habían equivocado.

En la actualidad ninguno, porque para poder utilizar estos juegos gamificados tendríamos que tener el permiso para que los estudiantes traigan su equipo telemático, ya que en la institución se dispone, pero no nos hacen utilizar.

Cuando se lo hace de forma personal y dentro de un grupo desde un laboratorio si ayuda, cuando lo hace desde la casa y el estudiante sincero, no nos ayuda en nada porque estaríamos viendo conocimientos que pueden estar ayudando otras personas, si lo haría aquí sí, porque uno se puede controlar, se ve quien contesta, quien no contesta como es debido.

Entrevistado 3

La evaluación educativa bien en si a conocer si el niño desarrollo o no desarrollo las destrezas que aprende día a día.

La evaluación educativa tiene la finalidad de que se proyecta a saber los conocimientos que el niño a aprendido, las destrezas que el niño desarrolla día a día en todo el ámbito educativo.

Estas técnicas nos ayudan en observar, palpar la realidad si el niño sabe desarrollar la destreza, un ejemplo le hablo de matemáticas, la destreza es de multiplicar, si el niño sabe las tablas, el niño va a poder hacer las operaciones, va a poder resolver problemas y en si él lo va aplicar en la vida diaria que él vive.

Los instrumentos que se ha aplicado son todos los días ya que al niño se lo evalúa de forma permanente en la observación, participación, aplicación de pruebas, llenando crucigramas y un sinnúmero de estrategias que cada docente desarrolla en sus horas clases.

Hoy como estamos presencialmente ya no estoy utilizando los instrumentos digitales, debido a que estamos presencialmente y al niño se lo evalúa a diario, el niño participa actúa, rinde las evaluaciones de los textos, rinde las evaluaciones del quimestre y de esa manera uno se sabe los conocimientos que alcanza cada estudiante.

La realidad es que en si no estoy al tanto de esa pregunta, pero me parece que son todas las aplicaciones tecnológicas para evaluar a un estudiante.

Los beneficios que se obtendría, son que el niño despierte más interés por aprender mejor durante juegos que están en la tecnología, me parece que el niño si tiene más interés en rendir una prueba digital que presencial.

La herramienta gamificada es saber los conocimientos que un estudiante tiene por medio de herramientas tecnológicas.

En si se utilizó en pandemia estas herramientas, ya que se les envía a los niños los talleres para que completen los cuestionarios donde el niño rendía sus destrezas que él aprendió en forma digital.

Existen algunos juegos, como sopa de letras, completar mapas conceptuales, mapas gráficos, los niños ahí palpa lo que aprendieron en los conocimientos que se han desarrollado en los parciales.

Yo diría que las evaluaciones que se le hace tanto virtual como presencial, estaría compartiendo parte, ya que las dos maneras de evaluar me parecen que son esenciales para saber si el niño desarrollo o no las destrezas de aprendizajes durante todo el periodo de clase que uno se les da.

Aportes de la herramienta-entrevista

Entrevistados	Aportes	Observaciones
1	<p>La evaluación educativa permite verificar en que aspectos los estudiantes tienen sus falencias, no solamente con la finalidad de asignarle una nota sino ver qué aspectos no permitieron un buen aprendizaje.</p> <p>Entre los instrumentos que más se ha utilizado se tiene las pruebas objetivas, también como evaluación se ha utilizado ciertas listas de cotejo.</p> <p>Además, se ha utilizado como evaluación o como actividad evaluativa algunas representaciones gráficas, como las autorreflexiones donde el estudiante puede apreciar el desarrollo cognitivo.</p>	<p>Se ha utilizado como evaluación o como actividad evaluativa algunas representaciones gráficas, como las autorreflexiones donde uno se puede dar cuenta que capacidad de desarrollo cognitivo tiene el niño al representar lo que aprendió, relaciona con la solución de problemas.</p>
2	<p>La finalidad de la evaluación es saber hasta dónde logro el estudiante alcanzar el conocimiento, y hasta donde se debe reforzar y avanzar según lo planificado.</p> <p>También varios juegos brindan beneficios en donde el estudiante solamente con dar un clic puede ejecutar las tareas y al finalizar le sale cuantos positivos, y cuantos negativos obtuvo para la retroalimentación.</p> <p>Una herramienta gamificada viene a ser conocimientos que se los adquiere a base del desarrollo de la inteligencia porque son preguntas que se las tiene que contestar en segundos en diferentes reacciones, si nos ayuda mucho para que el estudiante pueda desenvolverse más en el diario vivir.</p>	<p>En cuanto a los instrumentos de evaluación siempre utiliza los organizadores gráficos como instrumentos, la espina de pescado, los cuadros de secuencias, la T, la constelación de ideas en cuanto a organizadores gráficos, también los plus que vienen a ser los rompecabezas y completar piezas faltantes.</p>
3	<p>La evaluación educativa tiene la finalidad de proyectar y dar una referencia sobre los conocimientos que el niño adquirió, las destrezas que desarrolla día a día en todo el ámbito educativo.</p> <p>Los beneficios que se obtendría a través de la gamificación, son que el niño despierte más interés por aprender mejor por medio de juegos vinculados la tecnología, donde el niño muestra más interés en rendir una prueba digital que presencial.</p> <p>La herramienta gamificada permiten visualizar de mejor manera los conocimientos adquiridos por el estudiante en diferentes ámbitos no solo académicos sino actitudinales.</p>	<p>En la presencialidad ya no se utilizan los instrumentos digitales, y al niño se lo evalúa a diario, el niño participa actúa, rinde las evaluaciones de los textos, y de esa manera se sabe los conocimientos que alcanza cada estudiante.</p>

En consecuencia, por medio del levantamiento de información se logró detectar que la evaluación educativa permite verificar en que aspectos los estudiantes tienen más falencias; entre los instrumentos que más se ha utilizado se tiene las pruebas objetivas, también como evaluación se ha utilizado ciertas listas de cotejo, representaciones gráficas, como las autorreflexiones donde el estudiante puede apreciar el desarrollo cognitivo.

Para Feldelman (2022), en lo referente a la gamificación, esta permite el desarrollo del pensamiento creativo que es el que más se relaciona con el trabajo en equipo, además, existen aplicaciones del pensamiento deductivo, el pensamiento inductivo, entre otros que fomentan un desarrollo crítico y apegado a la realidad del entorno.

La finalidad de la evaluación es saber hasta dónde logro el estudiante alcanzar el conocimiento, y hasta donde se debe reforzar y avanzar según lo planificado, considerando que varios juegos brindan beneficios en donde el estudiante solamente con dar un clic puede ejecutar las tareas para posteriormente realizar un proceso de retroalimentación.

Según Guerra (2015), a pesar de la utilidad de la ciencia aplicada con el desarrollo de tecnologías para dinamizar la sociedad, se debe considerar también los aspectos educativos como la didáctica que se ha constituido en una herramienta para el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde la necesaria aplicación de la didáctica crítica mejora el rendimiento.

Para ello una herramienta gamificada permite adquirir más conocimientos en base del desarrollo de la inteligencia, porque son preguntas que se las tiene que contestar en segundos en diferentes reacciones, esto ayuda mucho para que el estudiante pueda desenvolverse más en el diario vivir y la evaluación educativa tiene la finalidad de proyectar y dar una referencia sobre las destrezas; los beneficios que se obtendría a través de la gamificación, son que el niño despierte más interés por aprender en diferentes ámbitos no solo académicos sino actitudinales.

Recursos

Recursos	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total	Observaciones
Computadora	1	300	300	TIC, herramienta de trabajo

Materiales de oficina	10	20	200	Papelería y accesorios
Conexión móvil	1	100	100	Comunicación
Imprevistos	1	50	50	Imprevistos
TOTAL	13 unidades	470 \$	470 \$	

CONCLUSIONES

Se identificó las siguientes estrategias de gamificación que utilizan los docentes para la evaluación de los aprendizajes de los estudiantes de Básica Media se detectó que los docentes conocen de forma aleatoria estos recursos, a pesar de ello los estudiantes identifican las diferentes plataformas digitales, sin embargo, el uso de estas herramientas aun no es el óptimo por falta de equipos.

Al diseñar una guía didáctica con estrategias gamificadas para evaluar los aprendizajes, se busca elevar el interés de los estudiantes y docentes en replicar estas herramientas con el fin de interactuar con las nuevas tecnologías, facilitando y mejorando tanto el proceso de enseñanza-aprendizaje como sus resultados.

RECOMENDACIONES

Actualizar los conocimientos de docentes de forma permanente para poder replicar herramientas gamificadas que beneficien el aprendizaje de contenidos y faciliten en proceso de enseñanza, optimizando recursos y garantizando una educación dinámica y dinamizadora.

Gestionar materiales y equipos vinculados a las TIC que permitan la conectividad en la institución educativa para una educación personalizada, donde los entornos virtuales propicien el debate y la interacción dentro y fuera del aula para la universalización de la educación.

Replicar investigaciones académicas y científicas vinculadas a los entornos de aprendizaje virtuales que permitan perfeccionar la manipulación de las plataformas digitales y la innovación educativa vinculadas al Objetivo de Desarrollo Sostenible 11, el cual hace referencia a la industrialización inclusiva y sostenible junto con la innovación y la infraestructura, haciendo énfasis en la innovación educativa que

permita dar cumplimiento a la planificación educativa y sus indicadores de calidad apegados a la normativa legal vigente.

REFERENCIAS

- Barrera et al. (2017). La realidad educativa ecuatoriana desde una perspectiva docente. *Revista Iberoamericana de Educación*, 9-20. <https://rieoei.org/RIE/article/download/2629/3612/>
- Carrión, E. (2018). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *Revista DIM-36*, 7-12. <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/download/340828/431612>
- CREATE, PLAY y LEARN, S.L. (12 de febrero de 2023). *educapaly*. es.educaplay.com: <https://es.educaplay.com/licencia/>
- Feldelman, D. (2022). Ayudar a enseñar. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62944224/92712515-Ayudar-a-ensenar-capitulos-1-y-2-Daniel-Feldman20200413-58892-ea7q88-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1669150509&Signature=baSM1~UOuiu7o8MOBX9z6tpuuH0F17t0eS5uwf9GkZY22Jf5aSmkRvtKzPepFjmlxkcNkQaBTenmN>
- Fernández, R. (2020). *Un diseño de gamificación en el aula de literatura infantil y juvenil para mejorar las estrategias de lectura y escritura en el grado de educación primaria*. Almería: Universidad de Almería. https://www.researchgate.net/profile/Raquel-Fernandez-Cobo/publication/340607070_UN_DISENO_DE_GAMIFICACION_EN_EL_AULA_DE_LITERATURA_INFANTIL_Y_JUVENIL_PARA_MEJORAR_LAS ESTRATEGIAS_DE_LECTURA_Y_ESCRITURA_EN_EL_GRADO_DE_EDUCACION_PRIMARIA/links/5e947950a6fd
- García, F. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 16-24. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2020/09/PDF-8.pdf>
- Gil y Prieto. (2021). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 9-21. <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v42n168/0185-2698-peredu-42-168-107.pdf>
- Guayara y otros. (2018). *La gamificación como estrategia de enseñanza en el área de Ciencias Naturales*. Universidad de los Andes.
- Guerra, F. (2015). Lo histórico y lo contemporáneo de las ciencias naturales y su influencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *ECOS DE LA ACADEMIA*, 1(1), 93-110.
- Guerra, F., & Naranjo, M. (2020). La formación investigativa en los estudiantes de licenciatura en Educación Básica. Caso Universidad Técnica del Norte, Ecuador. *Delectus - Revista científica*, 3(3), 67-80.

- Guzmán et. al, M. (2016). *Guía básica de Educaplay*. Costa Rica: Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación. <https://mep.janium.net/janium/Documentos/11057.pdf>
- Hernández et al. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: McGRAW-HILL. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández y Mendoza. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Collado, C., & Pilar, M. D. (2014). *Metodología de la investigación* (6 ed.). (M. G. Education, Ed.) México: Mx Graw Hill Education.
- Herrera, Vargas, Zárate, & Pérez. (2020). Gamificación: su importancia en el nuevo enfoque pedagógico de las matemáticas. *Debates en Evaluación y Currículum*, 5(5), 10-15. <https://posgradoeducacionuatx.org/pdf2019/E052.pdf>
- INFOD. (2020). *Edición digital con genially*. Buenos Aires: Instituto Nacional de formación Docente. <https://red.infod.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Tutorial-Genially.pdf>
- kahoot.com. (12 de febrero de 2023). *kahoot.com*. [kahoot.com/company/](https://kahoot.com/company/#mission): <https://kahoot.com/company/#mission>
- Macchiarola, V., Martini, C., Montebelli, A., & Guazzone, J. (2015). Una política pública universal de inclusión digital. Cambios emergentes, obstáculos y desafíos. *REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN*, 83-106. <https://rieoei.org/RIE/article/view/186/342>
- Malagón et al. (2014). *Paradigmas en la investigación. Enfoque cuantitativo y cualitativo*. *European Scientific Journal*. <https://core.ac.uk/reader/236413540>
- Maya, E. (2014). *Métodos y técnicas de investigación*. México: UNAM. http://www.librosoa.unam.mx/bitstream/handle/123456789/2418/metodos_y_tecnicas.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- ME, Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Transformaciones educativas en Ecuador*. Quito: Gobierno Nacional del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Transformaciones-educativas-en-Ecuador.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de EGB y BGU*. Quito: Gobierno Nacional del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2017). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Dirección Nacional de Normativa Jurídico Educativa del Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>
- Ortiz et al. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.*, 44(1), 5. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Quizizz inc. (12 de febrero de 2023). *quizizz.com*. <https://quizizz.com/privacy>: <https://quizizz.com/admin>

- Romero, S. (2020). *Guía de uso de la herramienta de diseño gráfico CANVA*. Bibliosaude.
https://bibliosaude.sergas.gal/DXerais/864/GUIA_CANVA.pdf
- Rubio et al. (12 de febrero de 2023). *genial.ly/es/*. Genially: <https://genial.ly/es/quienes-somos/>
- Ruiz, D. (2018). *Quizizz en el aula: evaluar jugando*. Palencia: Observatorio de Tecnología Educativa.
<https://intef.es/wp-content/uploads/2018/11/Quizizz-en-el-aula-Evaluar-jugando.pdf>
- Sáenz, J. (2018). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza*.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=fGVgDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=m%C3%A9todos+de+ense%C3%B1anza&ots=fSH7LWoH8_&sig=XYUtFLAUP
- Tovar y Galvés. (2021). file:///C:/Users/TANIA/Downloads/admin,+Tovar_2008.pdf
- Valenzuela, V. (2022). *Gamificación para fortalecer las competencias digitales en los docentes, de la Unidad Educativa “Monte Olivo” cantón Bolívar*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte.
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11974/2/05%20FECYT%203894%20TRA%20BAJO%20GRADO.pdf>
- Word Inc. (12 de febrero de 2023). *canva.com*. <https://www.canva.com/>: https://www.canva.com/es_es/