



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Facultad de Ciencias de la Educación

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de
Magíster en Educación mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC.

**GUÍA METODOLÓGICA DE EVALUACIONES CON HERRAMIENTAS
TECNOLÓGICAS DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD
EDUCATIVA MALDONADO SEDE 1 EN EL PERIODO ACADÉMICO
2024.**

Autora: Lisbeth Dayanara Rosero Bastidas

Director -Tutor: José Angel Bermúdez García

Quito, febrero 2025

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN**

Yo, Rosero Bastidas Lisbeth Dayanara, con C.I. 040170167-7 autora del trabajo de graduación titulado **“Guía metodológica de evaluaciones con herramientas tecnológicas dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Maldonado sede 1 en el periodo académico 2024.”**, previa a la obtención del grado académico de **MAGISTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**, en la **Facultad de Ciencias de la Educación**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, 28 de febrero de 2024



Rosero Bastidas Lisbeth Dayanara

C.I. 040170167-7

Dirección Física del Campus

Apartado postal 17-01-2184

Telf.: (+593) 2 299 17 00 ext. 1519

Ciudad – País www.puce.edu.ec

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: “*Guía metodológica de evaluaciones con herramientas tecnológicas dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Maldonado sede 1 en el periodo académico 2024*”, presentado por la maestrante Rosero Bastidas Lisbeth Dayanara, titular de la Cédula de Identidad N.º 0401701677, para optar al Grado de Magíster en Educación mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC., considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los 28 días del mes de febrero de 2025.



Dr. José Ángel Bermúdez García

C.I. 1757943335

jbermudez647@puce.edu.ec

+34699462619

NOTA: Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: --- % índice de similitud con otras fuentes.

Dirección Física del Campus
Apartado postal 17-01-2184
Telf.: (+593) 2 299 17 00 ext. 1519
Ciudad – País www.puce.edu.ec

TURNITIN: INCLUIR HOJA DEL INFORME CON EL PORCENTAJE

GUÍA METODOLÓGICA DE EVALUACIONES CON
HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DIRIGIDA A LOS DOCENTES
DE LA UNIDAD EDUCATIVA MALDONADO SEDE 1 EN EL
PERIODO ACADÉMICO 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	William Rodrigo Avendaño Castro, César A. Hernández S., Raúl Prada Núñez. "Uso de las Tecnología de Información y Comunicación como valor pedagógico en tiempos de crisis.", REVISTA HISTORIA DE LA EDUCACIÓN LATINOAMERICANA, 2021 Publicación	1%
2	Submitted to Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología Trabajo del estudiante	1%
3	www.brnm.me.gov.ar Fuente de Internet	<1%
4	Osbaldo Washington Turpo Gebera, Osbaldo Turpo-Gebera. "Concepciones y prácticas docentes sobre la evaluación del aprendizaje en el área curricular de ciencia, tecnología y ambiente en las instituciones de educación secundaria", Thesis Commons, 2018 Publicación	<1%
5	repositorio.grial.eu Fuente de Internet	<1%
6	"Prácticas Pedagógicas e Inclusivas no Ensino de Ciências", Editora Científica Digital, 2023 Publicación	<1%
7	Submitted to Pontificia Universidad Católica del Ecuador	<1%

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Rosero Bastidas Lisbeth Dayanara, titular de la Cédula de Identidad N.º 0401701677, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para lo obtención del Grado Académico de Magister en Innovación en Educación son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los 28 días del mes de febrero 2025.



Rosero Bastidas Lisbeth Dayanara

C.I. 040170167-7

Dirección Física del Campus
Apartado postal 17-01-2184
Telf.: (+593) 2 299 17 00 ext. 1519
Ciudad – País www.puce.edu.ec

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
1 CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.1 Formulación del problema.....	14
1.2 Objetivos de la Investigación	16
1.2.1 Objetivo General	16
1.2.2 Objetivos Específicos.....	16
1.3 Justificación de la Investigación.....	16
2 CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	19
2.1 Antecedentes de la Investigación	19
2.2 Bases Teóricas	21
2.2.1 Constructivismo	21
2.2.2 Teoría del aprendizaje significativo	24
2.2.3 Tecnologías de la información y comunicaciones	26
2.2.4 Gamificación.....	29
2.2.5 Evaluación educativa	31
2.2.6 Herramientas tecnológicas en la educación	32
3 CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	34
3.1 Tipo de Investigación	34
3.2 Enfoque de la investigación	34
3.3 Diseño de Investigación	34
3.4 Unidades de Estudio	35
3.4.1 Población.....	35
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	35
3.6 Técnica de Análisis de Datos	36
3.6.1 Operacionalización de Variables	36
3.7 Análisis de datos.....	39
3.7.1 Resultados de la encuesta aplicada a docentes los de la Unidad Educativa Maldonado Sede 1.	39
3.8 Análisis de variables y resultados	58
3.8.1 Variables diagnósticas.....	58

	3.8.2	Variables relacionadas con estrategias.....	59
	3.8.3	Variables metodológicas.....	59
	3.8.4	Evaluación del Seguimiento.....	60
4		CAPÍTULO IV: PROPUESTA	61
	4.1	Introducción.....	61
	4.2	Objetivos de la Guía	61
	4.2.1	Objetivo General.....	61
	4.2.2	Objetivos Específicos.....	62
	4.3	Justificación de la propuesta.....	62
	4.4	Factibilidad	63
	4.5	Marco Conceptual	65
	4.5.1	Definición de gamificación en el contexto educativo.....	65
	4.5.2	Herramientas tecnológicas gamificadas.....	65
	4.5.3	Beneficios de la gamificación en la evaluación.....	65
	4.6	Enfoque Metodológico	66
	4.6.1	Principios de diseño de evaluaciones gamificadas	66
	4.6.2	Criterios para la selección de herramientas tecnológicas.....	67
	4.6.3	Rol del docente en el proceso	67
	4.7	Pasos para implementar evaluaciones gamificadas.....	67
	4.7.1	Diagnóstico de necesidades	67
	4.7.2	Selección de la herramienta gamificada.....	68
	4.7.3	diseño de la evaluación gamificada	68
	4.7.4	Preparación e introducción a los estudiantes	68
	4.8	Herramientas tecnológicas gamificadas recomendadas	69
	4.8.1	Ejemplos Prácticos.....	71
	4.9	Evaluación de impacto	84
	4.9.1	Indicadores para medir el éxito de las evaluaciones gamificadas.....	84
	4.9.2	Instrumentos de evaluación para los docentes	84
	4.10	Recomendaciones y buenas prácticas.....	93
	4.11	Conclusiones de la propuesta	94
5		CONCLUSIONES.....	95
6		RECOMENDACIONES	97
7		REFERENCIAS	99

8	ANEXOS.....	101
---	-------------	-----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	37
Tabla 2	40
Tabla 3	41
Tabla 4	42
Tabla 5	43
Tabla 6	44
Tabla 7	45
Tabla 8	46
Tabla 9	47
Tabla 10	47
Tabla 11	48
Tabla 12	49
Tabla 13	50
Tabla 14	51
Tabla 15	52
Tabla 16	53
Tabla 17	54
Tabla 18	55
Tabla 19	55
Tabla 20	56
Tabla 21	57

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	40
Figura 2.....	42
Figura 3.....	44
Figura 4.....	46
Figura 5.....	49
Figura 6.....	52
Figura 7.....	54
Figura 8.....	57

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN

DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

“Guía metodológica de evaluaciones con herramientas tecnológicas dirigida a los docentes de la unidad educativa Maldonado sede 1 en el periodo académico 2024”

Autor: Lisbeth Dayanara Rosero Bastidas

Director -Tutor: José Ángel Bermúdez García

Fecha: febrero,2025

RESUMEN

La investigación aborda el problema de la limitada integración de herramientas tecnológicas gamificadas en las evaluaciones educativas, debido a la falta de formación docente y la insuficiente disponibilidad de recursos tecnológicos en la Unidad Educativa Maldonado, Sede 1. Ante esta problemática, el estudio tiene como propósito diseñar una guía metodológica para la elaboración de evaluaciones de aprendizaje con herramientas tecnológicas gamificadas, dirigida a los docentes de dicha institución durante el período académico 2024. Metodológicamente, la investigación adopta un enfoque cuantitativo, con un diseño de campo. La unidad de estudio está conformada por los docentes de la institución, a quienes se les aplicó encuestas para la recolección de datos. El análisis de la información permitió identificar que, si bien los docentes poseen conocimientos básicos sobre herramientas digitales, enfrentan dificultades en su aplicación efectiva en los procesos de evaluación debido a limitaciones en su formación y acceso a recursos tecnológicos. Los principales resultados evidencian la necesidad de estrategias estructuradas para mejorar las prácticas evaluativas. En respuesta a ello, se diseñó una guía metodológica que integra herramientas tecnológicas gamificadas con estrategias prácticas aplicables en el aula. Las conclusiones del estudio destacan el potencial de la guía para transformar la evaluación educativa en la institución, fomentando una cultura de innovación pedagógica. Se recomienda la implementación de programas de formación en TIC y gamificación, así como la creación de un sistema de seguimiento y evaluación que permita medir el impacto de la guía en el desempeño docente y el aprendizaje de los estudiantes.

Palabras clave: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC); Gamificación; Evaluación educativa

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN

DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

“Guide methodological for evaluations with technological tools aimed at teachers of the Maldonado educational unit, headquarters 1 in the academic period 2024”

Author: Lisbeth Dayanara Rosero Bastidas

Director-Tutor: José Angel Bermúdez García

Date: february, 2025

ABSTRACT

The research addresses the problem of the limited integration of gamified technological tools in educational evaluations, due to the lack of teacher training and the insufficient availability of technological resources at the Maldonado Educational Unit, Headquarters 1. In view of this problem, the purpose of the study is to design a methodological guide for the development of learning evaluations with gamified technological tools, aimed at teachers of this institution during the 2024 academic period.

Methodologically, the research adopts a quantitative approach, with a field design. The unit of study is made up of the teachers of the institution, to whom surveys were applied for data collection. The analysis of the information identified that, although teachers have basic knowledge of digital tools, they face difficulties in their effective application in the evaluation processes due to limitations in their training and access to technological resources. The main results show the need for structured strategies to improve evaluation practices. In response to this, a methodological guide was designed that integrates gamified technological tools with practical strategies applicable in the classroom. The conclusions of the study highlight the potential of the guide to transform educational evaluation in the institution, fostering a culture of pedagogical innovation. The implementation of training programs in ICT and gamification is recommended, as well as the creation of a monitoring and evaluation system to measure the impact of the guide on teaching performance and student learning.

Keywords: Information and Communication Technologies (ICT); Gamification; Educational evaluation.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación se encuentra inmersa en una transformación impulsada por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Estas herramientas ofrecen un abanico de posibilidades para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, permitiendo el acceso a nuevas formas de conocimiento y la personalización del aprendizaje. Sin embargo, la evaluación educativa, pilar fundamental de este proceso, enfrenta desafíos significativos en su adaptación a este entorno digital.

A pesar del potencial de las TIC para mejorar la evaluación, muchos docentes aún se encuentran con obstáculos para su implementación efectiva. La falta de formación específica en el uso pedagógico de herramientas digitales y la carencia de recursos estructurados que guíen la aplicación de estrategias innovadoras limitan el aprovechamiento de las TIC en la evaluación. Como resultado, las instituciones educativas continúan recurriendo a métodos tradicionales que, si bien han sido útiles en el pasado, no siempre satisfacen las necesidades y características de las nuevas generaciones de estudiantes.

En este contexto, la gamificación emerge como una estrategia prometedora. Al integrar elementos de juego en el ámbito educativo, la gamificación tiene el potencial de transformar las evaluaciones en experiencias más dinámicas, motivadoras e interactivas. Diversos estudios respaldan la eficacia de la gamificación para aumentar el compromiso de los estudiantes, mejorar la retención del conocimiento y fomentar la autonomía en el aprendizaje. No obstante, para que su implementación sea exitosa, es crucial que los docentes dispongan de una guía metodológica que les permita seleccionar y aplicar herramientas tecnológicas gamificadas de manera estructurada y alineada con los objetivos educativos.

El presente estudio se centra en el diseño de una guía metodológica para la implementación de herramientas tecnológicas gamificadas en la evaluación del aprendizaje, dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Maldonado, Sede 1. Esta iniciativa surge de la necesidad de abordar los desafíos que enfrentan los educadores en la integración de las TIC en la evaluación, debido a la falta de capacitación y recursos accesibles.

La investigación se basa en un enfoque cualitativo que permite analizar las percepciones, necesidades y habilidades de los docentes en relación con el uso de las TIC en la evaluación educativa. Los hallazgos obtenidos a través de este enfoque sirven como

base para el diseño de una propuesta metodológica que se adapta a las realidades y expectativas del contexto educativo en el que se desarrolla el estudio.

El trabajo se estructura en cuatro capítulos que abordan diferentes aspectos de la investigación:

Capítulo I. Planteamiento del Problema, describe la situación actual, establece los objetivos de la investigación y justifica su importancia. Se destaca el uso limitado de herramientas tecnológicas en las evaluaciones educativas, exacerbado por la falta de capacitación docente y la ausencia de guías metodológicas.

Capítulo II. Fundamentación Teórica, explora los fundamentos conceptuales relacionados con las TIC, la gamificación y la evaluación educativa. Se discuten teorías clave como el constructivismo y el aprendizaje significativo, y se resalta la gamificación como estrategia para aumentar la motivación y el compromiso estudiantil.

Capítulo III. Metodología, detalla el enfoque cualitativo y el diseño de investigación de campo utilizado. Se describen las técnicas de recolección de datos, como las encuestas, y el análisis de la población objetivo. Los resultados de este capítulo guiarán la creación de una propuesta metodológica práctica y adaptada al contexto estudiado.

Capítulo IV. Propuesta, presenta la guía metodológica para integrar herramientas tecnológicas gamificadas en las evaluaciones educativas. Se describen sus objetivos, justificación, actividades y recursos necesarios. Se propone un modelo de planificación docente que incorpore dinámicas interactivas y adaptativas, y se resalta la importancia de la capacitación docente.

Finalmente se plantean las conclusiones y recomendaciones que resumen los hallazgos principales del estudio y proponen acciones concretas para la implementación de la guía metodológica. Se destaca la necesidad de cerrar la brecha digital mediante la formación docente y la provisión de recursos accesibles, y se plantea un seguimiento continuo para medir el impacto de las estrategias gamificadas.

1 CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Formulación del problema

En la actualidad, el vertiginoso avance de la tecnología ha abierto un sinfín de posibilidades para distintos sectores, entre ellos, la educación. La integración de innovaciones tecnológicas en el ámbito educativo posee un gran potencial para transformar y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Game, menciona que un punto clave del análisis es el problema es la brecha digital, que no solo se refiere al acceso desigual a las tecnologías, sino también a las diferencias en la capacidad de usarlas de manera crítica y productiva (2016). Esta premisa requiere que los docentes adquieran competencias digitales sólidas, a fin de implementar efectivamente herramientas tecnológicas en su práctica pedagógica y ofrecer una educación que responda a las demandas de la era digital.

Tradicionalmente, las evaluaciones han estado basadas en métodos convencionales, como pruebas escritas, trabajos individuales y exposiciones orales. Si bien estos métodos han sido efectivos, no siempre logran captar el interés de los estudiantes ni reflejar de manera integral su nivel de comprensión y habilidades adquiridas. En la actualidad, las TIC ofrecen oportunidades innovadoras para transformar las evaluaciones, permitiendo la implementación de herramientas digitales interactivas, sistemas de retroalimentación en tiempo real y estrategias gamificadas que pueden mejorar la experiencia de evaluación y aprendizaje.

En la Unidad Educativa Maldonado, Sede 1, la evaluación del aprendizaje sigue dependiendo en gran medida de métodos tradicionales, como exámenes escritos y pruebas orales, lo que limita la posibilidad de emplear enfoques más dinámicos e interactivos. Aunque la institución ha incorporado ciertas herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza, su aplicación en la evaluación sigue siendo incipiente y poco estructurada.

Muchos docentes expresan dificultades para utilizar herramientas digitales de manera efectiva en sus evaluaciones, ya sea por falta de capacitación, desconocimiento sobre metodologías innovadoras o resistencia al cambio. Esta situación afecta directamente la calidad de la evaluación, pues impide aprovechar los beneficios de la tecnología, como la retroalimentación inmediata, la personalización del aprendizaje y el aumento de la motivación estudiantil.

Uno de los factores que contribuyen a esta problemática es la ausencia de una guía metodológica clara que oriente a los docentes sobre cómo integrar herramientas

tecnológicas gamificadas en sus evaluaciones. La gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para incrementar la participación, mejorar la retención del conocimiento y fortalecer la autonomía de los estudiantes. No obstante, en la Unidad Educativa Maldonado, Sede 1, su implementación es prácticamente nula, debido a que los docentes no cuentan con recursos didácticos adecuados ni con formación suficiente en este enfoque. Como resultado, las evaluaciones continúan realizándose con formatos tradicionales, lo que puede generar desmotivación en los estudiantes y limitar el desarrollo de sus habilidades digitales.

La educación enfrenta el desafío de incorporar de manera efectiva las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza-aprendizaje, incluyendo la evaluación. A pesar de la importancia reconocida de las TIC en el ámbito educativo, muchos docentes de la Unidad Educativa Maldonado sede 1 aún presentan limitaciones en el uso de herramientas tecnológicas para la elaboración de evaluaciones. Esta situación se debe, en parte, a la falta de capacitación específica y a la ausencia de una guía metodológica clara que les permita diseñar y aplicar evaluaciones innovadoras y efectivas que integren recursos tecnológicos.

Esta problemática implica que los estudiantes no puedan aprovechar al máximo las ventajas que ofrecen las TIC en términos de interactividad, retroalimentación y aprendizaje personalizado. Además, la carencia de competencias digitales en los docentes limita el desarrollo de habilidades tecnológicas en los estudiantes, quienes necesitan estar preparados para enfrentarse a un mundo cada vez más digitalizado. Así, surge la necesidad de una guía metodológica que oriente a los docentes en la creación de evaluaciones dinámicas y adecuadas a las demandas del siglo XXI, promoviendo un proceso de evaluación que fortalezca tanto sus prácticas pedagógicas como el aprendizaje de sus estudiantes.

Por tanto, este proyecto de investigación busca responder a la siguiente pregunta: ¿De qué manera una guía metodológica de evaluaciones con herramientas tecnológicas puede apoyar a los docentes de la Unidad Educativa Maldonado sede 1 en el diseño e implementación de evaluaciones efectivas para el periodo académico 2024?

1.2 Objetivos de la Investigación

1.2.1 Objetivo General

Diseñar una guía metodológica para la elaboración de evaluaciones de aprendizaje con herramientas tecnológicas gamificadas dirigida a los docentes de la unidad educativa Maldonado sede 1 en el periodo académico 2024.

1.2.2 Objetivos Específicos

Diagnosticar las necesidades actuales de los docentes en cuanto al uso de herramientas tecnológicas para la evaluación del aprendizaje de la Unidad Educativa Maldonado Sede 1 durante el período académico 2024.

Describir las características de las estrategias de evaluación mediadas por las herramientas tecnológicas que usan los docentes de escuela de la Unidad Educativa Maldonado Sede 1 durante el período académico 2024.

Configurar una guía metodológica para la elaboración de evaluaciones de aprendizaje con herramientas tecnológicas gamificadas dirigida a los docentes de la unidad educativa Maldonado sede 1 en el periodo académico 2024.

1.3 Justificación de la Investigación

La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo se ha convertido en una necesidad ineludible para garantizar una enseñanza de calidad y acorde con las exigencias de la era digital. En particular, la evaluación del aprendizaje es un componente clave del proceso educativo que, tradicionalmente, ha estado centrado en metodologías convencionales que no siempre logran captar la atención de los estudiantes ni reflejar de manera efectiva sus niveles de comprensión y habilidades.

En este contexto, la presente investigación es pertinente porque responde a la necesidad actual de innovar las estrategias de evaluación a través del uso de herramientas tecnológicas gamificadas. La gamificación ha demostrado ser un enfoque efectivo para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, transformando la evaluación en una experiencia más interactiva, dinámica y significativa. La Unidad Educativa Maldonado, Sede 1, al igual que muchas instituciones, enfrenta desafíos en la integración de TIC en sus procesos evaluativos, debido a la falta de capacitación específica y a la ausencia de una guía metodológica que oriente a los docentes en la aplicación de estas herramientas de manera efectiva.

Desde la perspectiva de impacto, esta investigación contribuirá a mejorar la calidad del proceso evaluativo, proporcionando a los docentes un recurso práctico que les permita diseñar y aplicar evaluaciones innovadoras, alineadas con las necesidades y características del alumnado actual. Un sistema de evaluación basado en TIC y gamificación no solo permitirá una mejor medición del aprendizaje, sino que también fomentará un ambiente educativo más inclusivo, en el que se atiendan diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.

Además, este estudio tiene un impacto directo en los estudiantes, ya que la integración de herramientas tecnológicas en la evaluación potenciará su interés y participación en el proceso de aprendizaje. Está demostrado que el uso de recursos digitales gamificados estimula la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes, lo que puede traducirse en una mejora en su rendimiento académico y en su disposición para el aprendizaje.

En términos de relevancia, la investigación aporta una solución concreta a una problemática actual que afecta la calidad educativa. A través del diseño de una guía metodológica, se proporcionará a los docentes de la Unidad Educativa Maldonado, Sede 1, un marco estructurado y accesible que facilite la adopción de tecnologías en sus evaluaciones. Esta guía no solo abordará el uso técnico de las herramientas digitales, sino que también incluirá estrategias pedagógicas que permitan su implementación efectiva en diferentes asignaturas y niveles educativos.

Además, el estudio cobra especial importancia en el contexto postpandemia, donde la virtualidad y el uso de TIC en la educación han adquirido un papel central. La rápida transición a la educación digital evidenció la necesidad de fortalecer las competencias digitales de los docentes y de contar con recursos adecuados para garantizar evaluaciones de calidad en entornos híbridos o virtuales. Esta guía metodológica permitirá cerrar brechas en la formación docente y mejorar su capacidad para diseñar estrategias de evaluación más alineadas con las exigencias del siglo XXI.

Por otro lado, la implementación de este recurso no solo beneficiará a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Maldonado, Sede 1, sino que también podrá servir de modelo para otras instituciones educativas que enfrenten desafíos similares en la integración de TIC en la evaluación. Su diseño versátil y su enfoque práctico permitirán su aplicación en distintos contextos, ampliando su impacto a nivel institucional y comunitario.

Finalmente, este estudio es fundamental para la transformación educativa, ya que refuerza la importancia de la innovación pedagógica y la integración de tecnologías emergentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al ofrecer una alternativa viable y fundamentada para mejorar la evaluación mediante el uso de herramientas tecnológicas gamificadas, esta investigación busca contribuir a la evolución de los modelos educativos tradicionales hacia enfoques más dinámicos, efectivos y adaptados a las necesidades del siglo XXI.

2 CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En este segundo capítulo se exponen los fundamentos teóricos que sustentan esta investigación, derivados de una exhaustiva revisión de diversas fuentes bibliográficas. Estos elementos teóricos proporcionan el marco conceptual necesario para consolidar la teoría que orienta el estudio. Además, se abordan los antecedentes de la investigación, los cuales ofrecen una visión histórica y contextual relevante, y se establecen las bases teóricas fundamentales que guiarán el desarrollo de la investigación.

2.1 Antecedentes de la Investigación

En el contexto de la educación a distancia, García (2020), en su artículo "COVID-19 y educación a distancia digital: pre confinamiento, confinamiento y desconfinamiento", analiza los retos y aprendizajes derivados de la pandemia. El estudio evidencia cómo la emergencia sanitaria aceleró la digitalización de la educación, revelando tanto las ventajas como las deficiencias de los modelos de enseñanza remota. García (2020) plantea que el futuro de la educación se encamina hacia modelos híbridos que integren de manera equilibrada la enseñanza presencial con el uso de herramientas digitales, promoviendo un enfoque más flexible, accesible e inclusivo.

Ordóñez (2022) realiza una investigación sobre la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica demostró su efectividad para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. A través de un diseño cuasiexperimental, se comparó el desempeño de un grupo experimental, que recibió enseñanza con gamificación, con un grupo de control que siguió un método tradicional. La implementación se llevó a cabo en 16 sesiones de 45 minutos mediante la plataforma Zoom, utilizando herramientas tecnológicas como Kahoot y WordWall (Ordóñez, 2022).

Los resultados evidenciaron que la gamificación no solo aumentó la participación activa de los estudiantes, sino que también fomentó el aprendizaje colaborativo y la autonomía en la resolución de problemas matemáticos (Ordóñez, 2022). Este análisis de datos reveló mejoras significativas en el rendimiento académico del grupo experimental en comparación con el grupo de control. El estudio concluye que la gamificación representa una alternativa innovadora en la educación matemática, recomendándose su implementación junto con la capacitación docente en estrategias tecnológicas para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La gamificación y el aprendizaje lúdico han emergido como estrategias innovadoras en la educación, buscando transformar la enseñanza tradicional en un proceso más dinámico e interactivo. La tesis doctoral de Boilos (2023) *"La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica"*, analiza su implementación en ambos países, evaluando el impacto en la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. A través de un estudio comparativo con 700 encuestados, la investigación revela que estas metodologías fomentan una mayor participación en el aula, aunque su aplicación varía dependiendo de factores como la formación docente y los recursos disponibles (Boillos, 2023).

Los resultados muestran que tanto docentes como estudiantes perciben la gamificación y el aprendizaje lúdico como herramientas efectivas para mejorar la educación, aunque existen desafíos en su implementación. Asimismo, la investigación subraya la importancia de adaptar estas estrategias a las necesidades individuales del alumnado y a las condiciones de cada sistema educativo. La investigación concluye que la gamificación y el aprendizaje lúdico tienen el potencial de revolucionar la educación, pero su éxito depende de una integración adecuada en el currículo, el desarrollo profesional docente y la disponibilidad de recursos tecnológicos y pedagógicos (Boillos, 2023).

Se hace un recorrido por el papel del juego en la educación desde la antigüedad, destacando la influencia de teóricos como Piaget y Vygotsky, quienes argumentaron que el juego es esencial en el desarrollo cognitivo y social. Además, se presentan distintas definiciones de gamificación propuestas por autores como Kapp (2012), Werbach y Hunter (2012), y Zichermann y Cunningham (2011), lo que permite comprender la evolución del concepto y su aplicación en la enseñanza contemporánea (Boillos, 2023). Este análisis teórico refuerza la idea de que la gamificación no es solo una tendencia actual, sino una metodología con fundamentos sólidos en la pedagogía.

Cuaical (2024) analiza el impacto de la gamificación como herramienta de evaluación en la asignatura de Historia en estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa del Milenio Alfonso Herrera. Identifica que las evaluaciones tradicionales generan ansiedad y desmotivación en los estudiantes, ya que se centran en la memorización y carecen de retroalimentación efectiva. Mediante encuestas y entrevistas, se evidencia que los docentes aún dependen de pruebas escritas y

herramientas digitales limitadas, como Google Forms, sin explorar alternativas más interactivas (Cuaical, 2024). Como respuesta a esta problemática, la autora propone integrar plataformas gamificadas como Class Dojo, Cerebriti, GimKit, Genially y Educaplay, para hacer la evaluación más dinámica y participativa. Esta investigación concluye que la gamificación no solo mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también puede contribuir al desarrollo de habilidades como la creatividad y el pensamiento crítico en el aprendizaje de la Historia.

Estos antecedentes respaldan la importancia de diseñar estrategias metodológicas que incorporen herramientas tecnológicas gamificadas en los procesos evaluativos. En este sentido, la presente investigación propone el desarrollo de una Guía metodológica de evaluaciones con herramientas tecnológicas gamificadas, dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Maldonado Sede 1, para el período académico 2024. Esta iniciativa busca fortalecer las prácticas evaluativas mediante el uso de plataformas interactivas, optimizando la enseñanza y fomentando una mayor participación y motivación en los estudiantes.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Constructivismo

El constructivismo es una corriente teórica que aborda cómo los seres humanos construyen activamente el conocimiento a partir de sus experiencias y del entorno. Esta perspectiva se ha convertido en una base fundamental en la educación, destacando que el aprendizaje es un proceso activo, social y contextual. El constructivismo ha influido profundamente en la educación contemporánea, promoviendo metodologías como el aprendizaje basado en problemas (ABP), el aprendizaje colaborativo y las estrategias de enseñanza centradas en el estudiante. Si bien existen variaciones entre los enfoques (cognitivo, sociocultural y radical), todos comparten la premisa de que el aprendizaje es una actividad activa y contextualizada. Entre los autores destacados de esta teoría están Jean Piaget (1896-1980), Lev Vygotsky (1896-1934), Jerome Bruner (1915-2016) y John Dewey (1859-1952).

Jean Piaget desarrolló la *teoría del desarrollo cognitivo*, en la que describe cómo los individuos construyen el conocimiento a través de la interacción activa con el entorno. Según Piaget, el desarrollo cognitivo ocurre en cuatro etapas: sensorimotora, preoperacional, operativa concreta y operativa formal, cada una caracterizada por capacidades cognitivas específicas (Serrano & Pons, 2011). Introdujo los conceptos de

asimilación y acomodación para explicar cómo los esquemas mentales se adaptan a la nueva información, buscando un estado de equilibrio cognitivo. Su enfoque se centra en el aprendizaje individual y en la importancia de las experiencias concretas durante el desarrollo.

Lev Vygotsky propuso la *teoría sociocultural*, que destaca el papel fundamental de la interacción social y cultural en el aprendizaje y el desarrollo cognitivo. Introdujo la *zona de desarrollo próximo (ZDP)*, que define el espacio entre lo que un individuo puede hacer por sí mismo y lo que puede lograr con la guía de otros (Coloma & Tafur, 1999). Además, subrayó la importancia del lenguaje como una herramienta mediadora clave en la construcción del conocimiento. Según Vygotsky, el aprendizaje ocurre primero a nivel social (intermental) y luego se internaliza (intramental), enfatizando la influencia del contexto y los agentes sociales (Serrano & Pons, 2011).

Jerome Bruner destacó la importancia del aprendizaje por descubrimiento, donde los estudiantes participan activamente en la construcción de su conocimiento. Propuso el concepto de *andamiaje*, en el que un docente o facilitador guía al estudiante en tareas que serían demasiado complejas para realizar por sí mismo (Ortiz, 2015). También identificó tres formas de representación mental: enactiva (basada en la acción), icónica (imágenes o diagramas) y simbólica (palabras y conceptos abstractos) (Tünnermann, 2011). Bruner argumentó que los estudiantes aprenden mejor cuando las actividades educativas son significativas y fomentan la exploración activa.

John Dewey, precursor de la educación progresista, subrayó la importancia del aprendizaje basado en la experiencia. Para Dewey, la educación es un proceso de reconstrucción constante de la experiencia, que debe estar conectado con los contextos sociales y culturales de los estudiantes (Tünnermann, 2011). Defendió una pedagogía activa, donde los alumnos se involucren en actividades prácticas y problemas reales que fomenten la curiosidad y la reflexión crítica. Su enfoque enfatiza el aprendizaje colaborativo y la democracia en la educación, posicionando la escuela como un microcosmos de la sociedad.

2.2.1.1 Zona del desarrollo próximo

En el ámbito de la educación, la zona del desarrollo próximo es un concepto desarrollado por Lev Vygotsky una teoría sociocultural que destaca el proceso social del desarrollo de habilidades superiores a través de la interacción con otros (González et al., 2011a). Este concepto se define como la distancia entre el nivel de desarrollo real de un

estudiante, determinado por su capacidad de resolver problemas de manera independiente, y su nivel de desarrollo potencial, que se alcanza con la ayuda de un adulto o un compañero más capacitado (González et al., 2011a; Ortiz, 2015). Este concepto destaca la importancia del aprendizaje colaborativo, donde la interacción con otros facilita el desarrollo de nuevas habilidades. Vygotsky sostiene que el aprendizaje precede al desarrollo, lo que significa que las funciones cognitivas emergen primero en un contexto social antes de internalizarse a nivel individual (Boillos, 2023; González et al., 2011a).

En el ámbito educativo, la ZDP se aplica mediante estrategias como la enseñanza guiada, el modelado de comportamiento, la retroalimentación y la estructuración de tareas. La comunicación y la actividad conjunta son esenciales para expandir esta zona y permitir el crecimiento intelectual del estudiante (Boillos, 2023). Además, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han demostrado ser herramientas útiles para estimular la ZDP, proporcionando entornos interactivos y facilitando el aprendizaje autónomo. De esta manera, la ZDP no solo optimiza la enseñanza, sino que también impulsa el desarrollo integral del estudiante, fomentando la construcción de conocimientos de manera progresiva y significativa.

El artículo "Zona de Desarrollo Próximo, sujeto y situación. El problema de las unidades de análisis en psicología educativa", de Ricardo Baquero (2011), analiza la influencia de la teoría sociocultural de Vygotsky en la psicología educativa, centrándose en la necesidad de redefinir las unidades de análisis utilizadas para estudiar los procesos de aprendizaje. El autor critica la tendencia tradicional de aplicar conocimientos psicológicos de manera generalizada, sin atender a la especificidad de los contextos educativos (Baquero, 2011). En su lugar, propone un enfoque que considere la interacción social y la mediación semiótica como elementos clave para comprender el desarrollo cognitivo en el aula.

Uno de los aportes más relevantes del artículo es la distinción entre la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) subjetiva y objetiva, basada en la propuesta de Chaiklin. La ZDP subjetiva se refiere al proceso individual de aprendizaje dentro de un contexto de interacción, mientras que la ZDP objetiva hace referencia a las condiciones estructurales e históricas que configuran las expectativas y oportunidades de aprendizaje (Baquero, 2011; Boillos, 2023). Esta diferenciación permite comprender que el fracaso escolar no puede atribuirse exclusivamente a dificultades individuales, sino que está relacionado con

la estructura misma del sistema educativo, que impone un modelo de enseñanza rígido y poco adaptable a las necesidades de los estudiantes.

El artículo también explora el impacto de la ZDP en la comprensión del fracaso escolar masivo, cuestionando explicaciones reduccionistas que lo atribuyen a déficits individuales o a factores socioculturales sin considerar el papel de la escuela en la producción de estas desigualdades. Baquero (2011) argumenta que el sistema educativo tradicional impone formas de enseñanza que no siempre se ajustan a los procesos de aprendizaje reales de los alumnos, generando barreras para aquellos que no logran adaptarse al ritmo y formato escolar establecido. Por ello, propone que la psicología educativa debe abandonar una visión individualista del aprendizaje y adoptar un enfoque situacional que contemple las interacciones sociales, el contexto y la mediación cultural.

2.2.2 Teoría del aprendizaje significativo

La teoría del aprendizaje significativo, propuesta por David Ausubel, sostiene que el conocimiento se adquiere de manera más efectiva y duradera cuando la nueva información se relaciona con los conocimientos previos del aprendiz (Garcés et al., 2019).

Este tipo de aprendizaje no es memorístico ni mecánico, ya que implica la comprensión y la integración lógica de los nuevos contenidos en la estructura cognitiva existente (Garcés et al., 2019). Para que ocurra, es necesario que el material sea comprensible y relevante, y que el estudiante tenga una disposición activa para conectar el nuevo conocimiento con sus experiencias previas.

Ausubel identificó varios elementos esenciales para que el aprendizaje sea significativo. Primero, los conocimientos previos del estudiante son el pilar fundamental, ya que actúan como "anclajes" para la nueva información (Garcés et al., 2019; Ortiz, 2015). Segundo, el contenido debe presentarse de manera clara y organizada, facilitando su integración en la mente del aprendiz (Garcés et al., 2019; Rodríguez, 2011). Además, el uso de *organizadores previos*, como diagramas o explicaciones introductorias, prepara la estructura cognitiva para recibir nuevos conceptos. Finalmente, es crucial que el estudiante esté motivado y dispuesto a establecer conexiones entre lo aprendido y su experiencia previa.

En el ámbito educativo, la teoría del aprendizaje significativo ha transformado las prácticas pedagógicas, promoviendo estrategias que priorizan la comprensión sobre la memorización (Rodríguez, 2011). Los docentes deben identificar y activar los conocimientos previos de los estudiantes, diseñar actividades que faciliten la conexión

entre lo nuevo y lo conocido, y emplear recursos como mapas conceptuales, ejemplos y analogías (Garcés et al., 2019). Este enfoque no solo mejora la retención del conocimiento, sino que también fomenta la transferencia a situaciones nuevas, convirtiendo el aprendizaje en un proceso activo, relevante y significativo para la vida del estudiante.

El libro "*Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*" por Díaz (2006) se enmarca dentro de las teorías contemporáneas sobre el aprendizaje, específicamente en lo que respecta a la *enseñanza situada* (o *aprendizaje situado*), una corriente pedagógica que promueve la conexión estrecha entre lo que se enseña en las aulas y las realidades sociales y culturales en las que los estudiantes viven (Díaz, 2006). Este enfoque tiene como objetivo transformar el aprendizaje en una experiencia más relevante y significativa para los estudiantes, superando el modelo tradicional de enseñanza abstracto y descontextualizado. Díaz aborda la enseñanza situada como un enfoque pedagógico que se basa en la premisa de que el conocimiento y el aprendizaje tienen más valor cuando están vinculados a los contextos reales en los que los estudiantes interactúan (Díaz, 2006). Este modelo pedagógico se aleja de la enseñanza tradicional, que a menudo es teórica y desvinculada de la vida diaria de los estudiantes, y busca crear un vínculo directo entre la escuela y la vida cotidiana de los estudiantes.

Una de las bases teóricas que Díaz explora en su obra es la teoría del aprendizaje situado, que tiene sus raíces en el trabajo de autores como Jean Lave y Etienne Wenger, quienes argumentan que el aprendizaje es más efectivo cuando se da en un contexto social, cultural y contextual (Díaz, 2006). El aprendizaje, desde esta perspectiva, no es algo que se traslade de forma abstracta, sino que se construye dentro de situaciones específicas donde los estudiantes están directamente involucrados. Díaz incorpora esta teoría en su propuesta pedagógica al señalar que, para lograr una enseñanza efectiva, se debe llevar a los estudiantes a un entorno donde puedan aplicar lo aprendido en situaciones cotidianas, tal como ocurre en el mundo fuera de la escuela (Díaz, 2006). En lugar de enseñar conceptos aislados, se promueve que los estudiantes aprendan dentro de un contexto auténtico, donde puedan conectar los contenidos con problemas y situaciones reales.

El autor concluye que a través de la enseñanza situada, los estudiantes no solo adquieren conocimientos teóricos, sino que también desarrollan habilidades prácticas que les son útiles en la vida cotidiana (Díaz, 2006). Este modelo promueve una educación más

inclusiva, participativa y crítica, en la que los estudiantes son vistos como agentes activos de su propio aprendizaje. Aunque presenta desafíos, especialmente en términos de adaptación curricular y capacitación docente, los beneficios de este enfoque pueden tener un impacto transformador en la educación.

2.2.3 Tecnologías de la información y comunicaciones

El uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la educación tiene sus raíces en la evolución de las herramientas tecnológicas que, desde mediados del siglo XX, comenzaron a transformar la enseñanza y el aprendizaje (Cruz et al., 2018). En los años 1960 y 1970, con el desarrollo de las computadoras, surgieron las primeras iniciativas de educación asistida por tecnología, como los programas de enseñanza programada, que buscaban automatizar ciertos procesos educativos basándose en teorías conductistas (De la Torre Navarro & Domínguez, 2012). Estas primeras aplicaciones eran limitadas en alcance y complejidad, enfocándose en la resolución de ejercicios repetitivos y en la evaluación automatizada.

En las décadas de 1980 y 1990, con la aparición de las computadoras personales y el crecimiento de las redes de comunicación, las TIC comenzaron a integrarse más ampliamente en las aulas (De la Torre Navarro & Domínguez, 2012). Durante este período, se popularizaron los primeros softwares educativos, así como las plataformas multimedia que incorporaban elementos interactivos para mejorar la experiencia de aprendizaje. A su vez, la llegada de Internet a finales de los años 1990 revolucionó el acceso a la información, facilitando recursos como bibliotecas digitales, simuladores y cursos en línea, marcando el inicio de una transición hacia la educación digital.

En el siglo XXI, las TIC se han consolidado como herramientas esenciales para la educación. El desarrollo de dispositivos móviles, plataformas de aprendizaje en línea (e-learning) y la comunicación global han permitido implementar métodos educativos innovadores, como el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje a distancia y los entornos virtuales de aprendizaje (De la Torre Navarro & Domínguez, 2012). Las TIC no solo han ampliado el acceso a la educación en todo el mundo, sino que también han transformado los roles de docentes y estudiantes, promoviendo un enfoque más activo, participativo y personalizado en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La obra *Pedagogía del oprimido* de Paulo Freire es un pilar fundamental en la educación crítica, enfocada en la liberación de los oprimidos a través del empoderamiento y la concienciación (Freire, 1970). Aunque no aborda específicamente las tecnologías de

la información (TI), sus principios han inspirado el diseño de tecnologías educativas que promueven la autonomía, la participación activa y la transformación social. Aunque Freire no trabajó directamente con tecnologías de la información, sus principios inspiran el diseño de herramientas educativas que promuevan el empoderamiento y la autonomía del estudiante (Ocampo, 2008). La implementación de las plataformas de aprendizaje en línea, como los recursos educativos abiertos (REA) y los MOOC, democratizan el acceso al conocimiento y fomentan la reflexión crítica. Sin embargo, para alinearse con las ideas de Freire, estas tecnologías deben centrarse en el diálogo y la participación activa, evitando reproducir jerarquías tradicionales que perpetúen la pasividad (Ocampo, 2008).

El libro *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food* (2007), escrito por Cristóbal Cobo y Hugo Pardo Kuklinski, analiza el impacto de las tecnologías emergentes, específicamente las asociadas a la Web 2.0, en la cultura, la educación y la sociedad (Cobo & Pardo, 2007). A través de una crítica reflexiva, los autores examinan cómo las dinámicas de participación, colaboración y consumo en línea están transformando la manera en que las personas acceden, producen y comparten conocimiento.

Cobo y Pardo destacan que la Web 2.0 marcó un cambio fundamental en la forma en que interactuamos en línea. A diferencia de la Web 1.0, caracterizada por un flujo unidireccional de información, la Web 2.0 permite a los usuarios convertirse en creadores de contenido a través de plataformas como blogs, redes sociales, wikis y servicios de video (Cobo & Pardo, 2007). Este modelo fomenta la *inteligencia colectiva*, un concepto basado en la capacidad de las comunidades de generar conocimiento compartido a través de la colaboración en red. El libro plantea una dualidad entre el potencial transformador de la Web 2.0 y los riesgos asociados a su uso acrítico.

Por un lado, la inteligencia colectiva puede ser una poderosa herramienta para democratizar el conocimiento y fomentar la creatividad. Por otro, los autores advierten sobre la proliferación de "medios fast food", contenidos rápidos, superficiales y de baja calidad que satisfacen necesidades inmediatas pero carecen de profundidad o valor educativo (Cobo & Pardo, 2007). Este fenómeno puede llevar a la saturación informativa y a una pérdida de criterio crítico por parte de los usuarios. Los autores analizan cómo las tecnologías de la Web 2.0 desafían los modelos tradicionales de enseñanza. Plataformas como Wikipedia, YouTube y las redes sociales abren nuevas posibilidades para el aprendizaje colaborativo y autodirigido (Cobo & Pardo, 2007). Sin embargo, también

alertan sobre el riesgo de que estas herramientas perpetúen aprendizajes superficiales si no se integran adecuadamente en los entornos educativos.

El libro *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital* (2010) de Inés Dussel y Luis Alberto Quevedo aborda las complejidades y oportunidades que las tecnologías digitales presentan para la educación en el contexto latinoamericano. A través de una mirada crítica y reflexiva, los autores analizan cómo estas herramientas transforman las dinámicas escolares y sociales, destacando la necesidad de repensar los enfoques pedagógicos para enfrentar los desafíos de la era digital.

Dussel y Quevedo (2010) exploran cómo la integración de las tecnologías digitales está modificando el papel de la escuela como institución socializadora. La escuela ya no es la única fuente de conocimiento; ahora compete con los medios digitales, las redes sociales y otras plataformas que moldean las experiencias de aprendizaje. Los autores subrayan que este cambio exige a los educadores repensar su rol como mediadores del conocimiento y diseñadores de entornos educativos que integren las tecnologías sin perder de vista su propósito formativo y social. Un tema central del libro es la relación entre las tecnologías y la desigualdad. Dussel y Quevedo (2010) advierten que el acceso a las tecnologías no garantiza por sí solo una mejora en la calidad educativa. La brecha digital, que incluye no solo el acceso material a dispositivos y conectividad, sino también las habilidades para usarlos críticamente, puede perpetuar o incluso ampliar las desigualdades sociales existentes (Dussel & Quevedo, 2010). Esto es particularmente relevante en América Latina, donde las diferencias socioeconómicas marcan el acceso y el uso efectivo de las tecnologías.

El libro *Aprendizaje invisible: Hacia una nueva ecología de la educación* (2011), escrito por Cristóbal Cobo y John Moravec (2011), ofrece una visión disruptiva de cómo aprender en la era digital. Los autores proponen un modelo que trasciende los enfoques tradicionales de enseñanza, resaltando el valor del aprendizaje que ocurre fuera de los contextos formales y la necesidad de adaptarse a las demandas de una sociedad en constante cambio (Cobo & Moravec, 2011). El aprendizaje invisible se refiere a los procesos educativos que no son evidentes en las estructuras tradicionales, como las escuelas y universidades, pero que tienen un impacto significativo en el desarrollo personal y profesional. Este aprendizaje se da en espacios informales y no estructurados, como comunidades en línea, redes sociales, o incluso a través de la experiencia diaria

(Cobo & Moravec, 2011). Los autores destacan que estos procesos son flexibles, adaptativos y, en gran medida, autogestionados por los aprendices.

Cobo y Moravec argumentan que las instituciones educativas tradicionales están desfasadas respecto a las necesidades de la sociedad contemporánea. Estos modelos, centrados en la memorización y la transmisión de conocimientos, no preparan a los estudiantes para un mundo caracterizado por la incertidumbre, la globalización y el rápido avance tecnológico (Cobo & Moravec, 2011). Proponen que el sistema educativo debe evolucionar hacia una "nueva ecología de aprendizaje", donde los entornos formales, informales y no formales estén interconectados. La tecnología es un catalizador clave del aprendizaje invisible, ya que facilita el acceso al conocimiento, la conectividad y la colaboración global. Sin embargo, los autores advierten que la tecnología no debe ser vista como un fin en sí misma, sino como una herramienta que potencia las capacidades humanas. Plataformas como blogs, wikis, redes sociales y cursos en línea son ejemplos de cómo las tecnologías pueden fomentar un aprendizaje autodirigido y continuo.

2.2.4 Gamificación

La gamificación consiste en aplicar elementos y dinámicas de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, el marketing o los entornos laborales, para fomentar el compromiso, la motivación y la participación (Gallego et al., 2014). Algunos de los componentes más comunes incluyen puntos, insignias, niveles, tablas de clasificación, retos, recompensas y retroalimentación inmediata. Aunque no implica crear juegos completos, la gamificación utiliza los principios que hacen atractivos a los juegos para influir en comportamientos y promover aprendizajes o resultados específicos (Gallego et al., 2014).

Los conceptos de la gamificación pueden ser variados, pues Ramírez citado por los autores menciona que “Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables” (p. 1). A la vez, Marín y Hierro contemplan que “La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez” (p. 1) y finalmente, Kapp “*Gamification is using game---based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems*” (p. 1). Así pues, la gamificación no contempla solo la interpretación, sino que abarca múltiples dimensiones y enfoques.

Los tres autores citados por Gallegos et al (2014), hacen referencia en su conjunto. Consideran la gamificación como una herramienta versátil, describiéndola como técnica,

método y estrategia simultáneamente (p. 2). Esta perspectiva amplía su alcance, destacando que la gamificación puede aplicarse como una metodología estructurada o como un enfoque creativo, dependiendo del contexto y los objetivos.

La gamificación se adapta perfectamente al concepto de Zona de Desarrollo Próximo de Vigotsky, ya que los desafíos propuestos en este enfoque suelen estar diseñados para situarse en el límite entre lo que un individuo puede lograr por sí mismo y lo que necesita apoyo para completar (González et al., 2011b). Esto se logra mediante la incorporación de niveles progresivos, pistas o herramientas que median el aprendizaje, asegurando que las actividades sean estimulantes pero alcanzables (Gallego et al., 2014). Así, los participantes permanecen comprometidos, avanzando gradualmente en sus habilidades y conocimientos.

Según Vigotsky, las herramientas y signos son fundamentales para mediar el aprendizaje, y en la gamificación estos mediadores se materializan en elementos como reglas claras, narrativas envolventes y sistemas de retroalimentación (González et al., 2011b). Estos recursos no solo estructuran la experiencia de aprendizaje, sino que también guían a los usuarios hacia los objetivos deseados, haciéndoles reflexionar y actuar dentro de un marco estructurado. De esta manera, los elementos del juego actúan como puentes que facilitan la adquisición de nuevas competencias.

La gamificación ha emergido como una estrategia innovadora en la educación, transformando el aprendizaje en un proceso más interactivo y motivador. Al trasladar mecánicas de los juegos a entornos académicos, esta metodología aprovecha el sentido de logro, la competencia y la narrativa para captar el interés de los estudiantes (Boillos, 2023). A diferencia de los métodos tradicionales, que a menudo dependen de la memorización y la repetición, la gamificación fomenta la exploración activa y la resolución de problemas mediante dinámicas de juego. Esto resulta especialmente beneficioso en asignaturas percibidas como difíciles, como las matemáticas, donde el miedo al error puede desmotivar a los alumnos (Boillos, 2023). Al incorporar elementos como puntos, recompensas y rankings, los estudiantes se sienten incentivados a mejorar su desempeño de manera autónoma, desarrollando una actitud más positiva hacia el aprendizaje.

Desde una perspectiva psicológica, la gamificación potencia tanto la motivación extrínseca (recompensas, competencia, reconocimiento) como la motivación intrínseca (curiosidad, deseo de superación, interés en el contenido) (Boillos, 2023; González et al.,

2011a). El modelo de la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky también se ve reflejado en esta estrategia, ya que el aprendizaje entre pares y la colaboración en equipos permiten que los estudiantes con menos habilidades reciban apoyo de sus compañeros más avanzados (González et al., 2011a). Además, la gamificación se vincula con el constructivismo, al situar al estudiante en el centro del proceso educativo, promoviendo la experimentación y la construcción de conocimiento en un entorno significativo y dinámico.

No obstante, la implementación de la gamificación requiere una planificación cuidadosa por parte del docente, quien debe diseñar actividades alineadas con los objetivos de aprendizaje y equilibrar el entretenimiento con el contenido académico (Boillos, 2023). Si bien la competencia puede ser un elemento motivador, también es importante fomentar la cooperación y evitar que los estudiantes con menor desempeño se desmotiven. Además, no todas las materias o contextos educativos se benefician de la gamificación de la misma manera, por lo que su aplicación debe adaptarse a las necesidades del grupo y al tipo de conocimiento que se busca desarrollar (Boillos, 2023; González et al., 2011a). A pesar de estos desafíos, numerosos estudios han demostrado que la gamificación mejora el rendimiento académico, la retención del conocimiento y la actitud de los estudiantes, consolidándose como una estrategia didáctica efectiva en la educación moderna.

2.2.5 Evaluación educativa

La evaluación educativa es un proceso sistemático y continuo que busca recoger, analizar e interpretar información sobre el aprendizaje, la enseñanza y otros aspectos del contexto educativo, con el fin de tomar decisiones fundamentadas para mejorar los procesos y resultados educativos (Mora, 2011). La evaluación educativa no se limita a medir resultados, sino que abarca la planificación, implementación y retroalimentación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Evalúa tanto los logros del estudiante como la eficacia de los métodos, materiales y contextos educativos.

En el ámbito educativo, es fundamental distinguir entre los conceptos de evaluación, calificación y medida, ya que, aunque están relacionados, tienen alcances diferentes. La evaluación es el término más amplio, definido como un proceso sistemático e intencional que busca determinar el valor de algo. Según Popham (1990) citado por Mora, esta actividad es inherente a toda acción humana y tiene como finalidad tomar decisiones basadas en la valoración de datos educativos (Mora, 2011). Por otro lado, la

calificación es una parte específica de la evaluación, enfocada en emitir juicios de valor sobre el desempeño de los estudiantes a través de expresiones cualitativas (apto/no apto) o cuantitativas (notas numéricas) (Dussel & Quevedo, 2010). La medida, aunque no profundizada en este análisis, suele referirse a la cuantificación de resultados concretos, como el número de respuestas correctas en una prueba.

La evaluación no se limita a calificar ni medir, sino que abarca un proceso más amplio que incluye la recolección, análisis y valoración de datos educativos. Su propósito principal es tomar decisiones que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que la convierte en un componente clave de la práctica pedagógica (Foronda & Foronda, 2007). En este sentido, la evaluación adquiere una dimensión reflexiva y estratégica que trasciende la asignación de notas, ya que permite identificar fortalezas, debilidades y áreas de oportunidad en los estudiantes y en los métodos de enseñanza.

Por último, calificar representa un juicio de valor más restringido dentro del proceso de evaluación, ya que se centra en determinar el grado de suficiencia o insuficiencia de los aprendizajes alcanzados por los alumnos a partir de actividades o pruebas (Foronda & Foronda, 2007; Mora, 2011). Sin embargo, emitir una calificación sin un análisis profundo ni una acción posterior no constituye una verdadera evaluación. Por ello, para garantizar un impacto positivo en el proceso educativo, es esencial concebir la evaluación como una herramienta integral que, además de valorar, fomente la mejora continua del aprendizaje y la enseñanza.

2.2.6 Herramientas tecnológicas en la educación

Las herramientas tecnológicas han transformado significativamente el panorama educativo, facilitando el aprendizaje, la enseñanza y la gestión académica. Estas herramientas ofrecen recursos que promueven la interactividad, el acceso a la información y la personalización de los procesos educativos (Aguas et al., 2023). Entre ellas, destacan las plataformas de aprendizaje en línea, las aplicaciones móviles educativas, las herramientas de evaluación y las tecnologías de colaboración, que han ampliado las posibilidades tanto para docentes como para estudiantes.

Una de las herramientas más utilizadas son las plataformas de aprendizaje virtual, como Moodle, Google Classroom o Blackboard, que permiten organizar cursos, compartir materiales, realizar actividades en línea y evaluar el desempeño de los estudiantes (Aguas et al., 2023). Estas plataformas han sido esenciales para la educación a distancia, especialmente durante situaciones de emergencia como la pandemia de

COVID-19, y han demostrado su utilidad al integrar recursos multimedia y fomentar la comunicación asincrónica y sincrónica (Aguas et al., 2023).

Otras herramientas tecnológicas incluyen las aplicaciones móviles educativas (como Duolingo o Khan Academy), que facilitan el aprendizaje autónomo y motivan a los estudiantes a través de métodos interactivos y gamificados (Aguas et al., 2023). Además, las tecnologías emergentes, como la realidad aumentada (RA) y la inteligencia artificial (IA), están revolucionando el aprendizaje al proporcionar experiencias inmersivas y adaptadas a las necesidades individuales (Aguas et al., 2023). Estas herramientas no solo enriquecen los contenidos, sino que también permiten un aprendizaje más significativo y accesible para una diversidad de estudiantes.

La creciente integración de herramientas tecnológicas en la educación debido a la digitalización de la sociedad (Aguas et al., 2023). Estas herramientas, como plataformas en línea y sistemas de videoconferencia, mejoran la participación, colaboración y personalización del aprendizaje (Dussel & Quevedo, 2010). Su uso responde a las necesidades de las nuevas generaciones y exige planificación e implementación cuidadosa. Además, se subraya el papel del educador como motor del aprendizaje continuo y de la mejora en la enseñanza (Pascagaza & Estrada, 2020). El autoaprendizaje docente es clave para optimizar los resultados educativos.

3 CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

En este capítulo, es fundamental abordar cada uno de los componentes de la metodología con detalle y claridad, se analizará todo lo referente a la metodología a utilizar en esta investigación, tales como el tipo de investigación, diseño de investigación, las unidades de estudio, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y la técnica para el análisis de los datos. Como bien menciona Lundberg, A., Leeuw, R. y Aliani, R. (2020), la metodología es el conjunto de métodos de investigación que se emplean para alcanzar los objetivos de un estudio científico. En otras palabras, es la estrategia que define cómo se llevará a cabo la investigación, desde la formulación de la pregunta hasta el análisis e interpretación de los resultados.

3.1 Tipo de Investigación

La investigación es aplicada, ya que buscó ofrecer una solución práctica y concreta a una necesidad identificada en el contexto educativo: la implementación efectiva de evaluaciones mediante herramientas tecnológicas. Este tipo de investigación “tiene como finalidad primordial la resolución de problemas prácticos inmediatos en orden a transformar las condiciones del acto didáctico y a mejorar la calidad educativa” (Arnal et al., 1992). Además, tiene un carácter descriptivo, pues se analizaron las características, necesidades y desafíos de los docentes en el uso de dichas herramientas. El carácter descriptivo de la investigación “tiene como objetivo central la descripción de los fenómenos. Se sitúa en el primer nivel del conocimiento científico. Utiliza métodos descriptivos como la observación, estudios correlacionales, de desarrollo, etc” (Arnal et al., 1992).

3.2 Enfoque de la investigación

El estudio se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo. Este enfoque se utiliza para recopilar y analizar datos relacionados con el nivel de conocimiento y uso de herramientas tecnológicas por parte de los docentes. Arnal et al (1992), describen a la investigación cuantitativa que “se centra fundamentalmente en los aspectos observables y susceptibles de cuantificación de los fenómenos educativos, utiliza la metodología empírico-analítica Y se sirve de pruebas estadísticas para el análisis de datos” (p. 43).

3.3 Diseño de Investigación

El diseño de la presente investigación se enmarca en una investigación de campo. Un diseño de investigación de campo implica la recolección de datos directamente del entorno o contexto donde ocurren los fenómenos estudiados. Este enfoque permite

observar y analizar situaciones en su estado natural, sin manipular variables externas, lo cual es ideal para obtener información rica y contextualizada (Ballester, 2004). En este tipo de investigación, los datos son recopilados de primera mano mediante técnicas como observaciones, encuestas o cuestionarios aplicados a los sujetos involucrados (Arnal et al., 1992). Esto asegura que la información obtenida sea fiel a las condiciones reales del fenómeno o problema en estudio. Además, la investigación de campo es especialmente útil cuando se requiere profundizar en situaciones particulares, comprender dinámicas sociales, o generar propuestas aplicables directamente en el contexto estudiado. Los resultados obtenidos suelen ser útiles para resolver problemas prácticos, evaluar procesos, o diseñar intervenciones específicas.

3.4 Unidades de Estudio

En el estudio realizado por Hernández et al. (2014), se establece que la unidad de análisis puede ser diversa, incluyendo individuos, organizaciones, periodos, comunidades, situaciones, piezas producidas, eventos, entre otros (p. 173). Para la presente investigación, la unidad de análisis elegida son los nueve docentes de la de la Unidad Educativa Maldonado sede 1 que imparten clases en el período académico 2024.

3.4.1 Población

En cuanto a la población, según Lepkowski (2008), citado por Hernández et al. (2014), se define como el conjunto de todos los casos que cumplen con una serie de especificaciones (p. 174). En este caso, la población está conformada por la totalidad de los nueve docentes mencionados anteriormente.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se emplean las siguientes técnicas de recolección de datos; Encuestas para obtener datos cuantitativos sobre el nivel de uso y conocimiento de las herramientas tecnológicas. Finalmente, la revisión documental para analizar políticas institucionales, guías existentes y normativas relacionadas con la evaluación educativa y la integración de las TICs.

En el ámbito de la investigación, la encuesta se define como una técnica que busca obtener información proporcionada por un grupo o muestra de individuos, ya sea sobre sí mismos o en relación con un tema específico (Carr & Kemmis, 1988). En este sentido, la encuesta como técnica de investigación permite al investigador obtener información de primera mano de las fuentes de estudio, utilizando como instrumento un cuestionario cuidadosamente diseñado (Ballester, 2004).

3.6 Técnica de Análisis de Datos

El análisis de datos se enmarca en la integración de los datos recolectados a través de las encuestas y de la revisión documental. En el marco de la presente investigación, se realizará un análisis exhaustivo de los datos obtenidos a través del cuestionario online aplicados a los nueve docentes de la Unidad Educativa Maldonado Sede 1. El objetivo principal de este análisis es comprender, desde la perspectiva de los propios docentes, el nivel de conocimiento, uso y aplicación que dan a las herramientas tecnológicas en el proceso de evaluación del aprendizaje. Adicionalmente, se busca determinar si estas herramientas contribuyen a potenciar el proceso de evaluación en los estudiantes durante el ciclo escolar 2023-2024.

3.6.1 Operacionalización de Variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Objetivos Específicos	VARIABLES	Definiciones nominales	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Ítem
Diagnosticar las necesidades actuales de los docentes en cuanto al uso de herramientas tecnológicas para la evaluación del aprendizaje de la Unidad Educativa Maldonado Sede 1 durante el período académico 2024.	Necesidades actuales de los docentes en cuanto al uso de herramientas tecnológicas para la evaluación del aprendizaje	Son las necesidades que tiene los docentes sobre el uso de herramientas tecnológicas para la evaluación del aprendizaje.	Planificación	Conocimiento	Cuestionario	1
				Objetivos		2
			Evaluación	Instrumento		3
				Habilidades		4
			Tecnológica	Internet		5
				Herramientas tecnológicas		6
Describir las características de las estrategias de evaluación mediadas por las herramientas tecnológicas que usan los docentes de escuela de la Unidad Educativa Maldonado Sede 1 durante el período académico 2024.	Características de las estrategias de evaluación mediadas por las herramientas tecnológicas que usan los docentes	Son las estrategias que aplican los docentes para la evaluación mediada por las herramientas tecnológicas que usan los docentes	Pedagógica	Tipos de estrategias	Cuestionario	7
				Evaluación		8
				Técnicas		9
				Recursos		10
			Tecnológica	Dispositivos tecnológicos		11
				Herramientas digitales		12
				Internet		13
Configurar una guía metodológica para la elaboración de evaluaciones de aprendizaje con herramientas tecnológicas gamificadas dirigida a los docentes de la unidad educativa Maldonado sede 1 en el periodo académico 2024.	Guía metodológica para la elaboración de evaluaciones de aprendizaje con herramientas tecnológicas gamificadas dirigida a los docentes	Es un documento metodológico donde el docente elabore evaluaciones didácticas e interactivas para medir los aprendizajes mediante herramientas tecnológicas gamificadas.	Planificación	Justificación	Cuestionario	14
				Objetivos		15
			Procesos	Contenidos		16
				Actividades		17
				Recursos		18
				Evaluación		19

			Seguimiento	Instrumento de evaluación de la propuesta		20
--	--	--	-------------	---	--	----

Nota: operacionalización de variables, adaptación propia.

3.7 Análisis de datos

Los resultados de la investigación, que serán presentados y analizados en profundidad en este apartado, tienen importantes implicaciones tanto a nivel teórico como práctico. Por un lado, se espera que los hallazgos contribuyan a enriquecer el marco conceptual existente sobre la evaluación con herramientas tecnológicas. Por otro lado, se busca proporcionar a los docentes y a los responsables de la toma de decisiones educativas elementos concretos para mejorar los procesos de evaluación y, en última instancia, el aprendizaje de los estudiantes.

Según la planificación propuesta se utilizó la técnica de la encuesta, como instrumento un cuestionario de preguntas opción múltiple, para recolectar la información necesaria sobre el conocimiento que tienen los docentes de la Unidad Educativa Maldonado sede 1 en el periodo académico 2024, provincia del Carchi, referido al uso de las herramientas tecnológicas para la elaboración de evaluaciones de los aprendizajes de los estudiantes. La encuesta en mención fue elaborada mediante la plataforma Google Forms, enviando el link del cuestionario mediante la aplicación de WhatsApp a los nueve docentes de la Unidad Educativa Maldonado Sede 1, además es importante destacar que dicho instrumento utilizado para la recolección de datos se encuentra especificado en los anexos en manera de capturas de pantalla.

3.7.1 Resultados de la encuesta aplicada a docentes los de la Unidad Educativa Maldonado Sede 1.

La encuesta se aplicó a los 9 docentes de la Unidad Educativa Maldonado sede 1, obteniendo en el formulario estos resultados que se detallan a continuación:

3.7.1.1 Dimensión planificación

Figura 1

Preguntas 1 y 2 de la encuesta dimensión planificación



Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Tabla 2

Pregunta 1 ¿Considera que tiene un conocimiento adecuado en el uso de herramientas tecnológicas para aplicar evaluaciones de aprendizaje en los estudiantes?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Pregunta 1	Totalmente de acuerdo	6	0,67	67
	De acuerdo	3	0,33	33
	En desacuerdo	0	0,00	0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
Total		9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Según los datos presentados, el 67% de los encuestados está totalmente de acuerdo en que posee un conocimiento adecuado en el uso de herramientas tecnológicas para aplicar evaluaciones de aprendizaje a los estudiantes. El 33% restante se muestra de acuerdo con esta afirmación. Notablemente, ningún participante expresó desacuerdo o total desacuerdo.

Estos resultados sugieren un panorama alentador en cuanto al dominio de recursos digitales para la evaluación educativa. La confianza manifestada por los docentes refleja una adaptación favorable a las demandas tecnológicas actuales, lo que podría traducirse en una implementación más efectiva y diversificada de métodos evaluativos. Esta

percepción positiva indica una base sólida para la innovación pedagógica y el aprovechamiento de las ventajas que ofrecen las herramientas digitales en el proceso de valoración del aprendizaje.

Tabla 3

Pregunta 2 ¿Posee los conocimientos necesarios sobre los objetivos que se aplican en la evaluación del aprendizaje mediante herramientas tecnológicas?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Pregunta 2	Totalmente de acuerdo	4	0,44	44
	De acuerdo	5	0,56	56
	En desacuerdo	0	0,00	0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
Total		9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

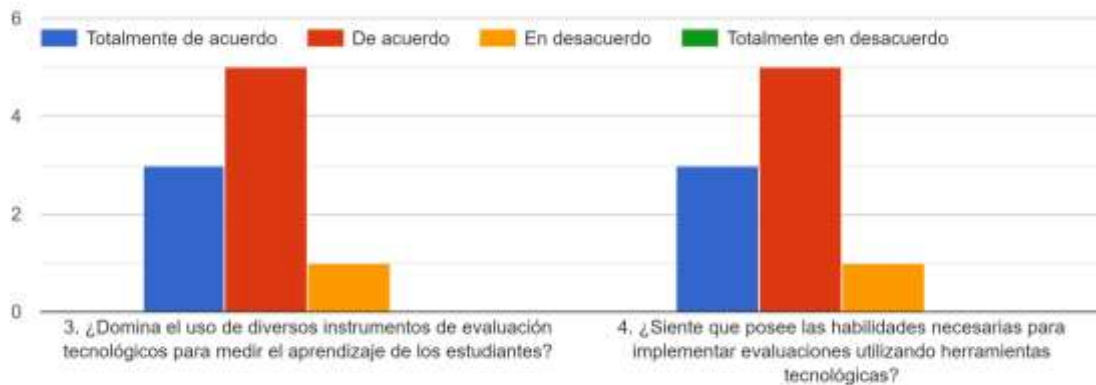
Los datos revelan que el 44% de los participantes está totalmente de acuerdo en poseer los conocimientos necesarios sobre los objetivos aplicados en la evaluación del aprendizaje mediante herramientas tecnológicas. El 56% restante se muestra de acuerdo con esta afirmación. Es destacable que ningún encuestado manifestó desacuerdo o total desacuerdo.

Estos resultados evidencian una sólida comprensión de los propósitos evaluativos en entornos digitales por parte de los educadores. Tal dominio conceptual es fundamental para una implementación eficaz de las tecnologías en la valoración del aprendizaje. Como señala Stufflebeam (2000), "la evaluación es el proceso de identificar, obtener y proporcionar información útil y descriptiva acerca del valor y mérito de las metas". En este contexto, la percepción positiva de los docentes sugiere una base robusta para alinear los objetivos pedagógicos con las potencialidades de las herramientas tecnológicas en la evaluación educativa.

3.7.1.2 Dimensión evaluación

Figura 2

Pregunta 3 y 4 de la encuesta dimensión evaluación.



Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Tabla 4

Pregunta 3 ¿Domina el uso de diversos instrumentos de evaluación tecnológicos para medir el aprendizaje de los estudiantes?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Pregunta 3	Totalmente de acuerdo	3	0,33	33
	De acuerdo	5	0,56	56
	En desacuerdo	1	0,11	11
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
Total		9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Los resultados muestran que el 33% de los encuestados está totalmente de acuerdo en dominar el uso de diversos instrumentos de evaluación tecnológicos para medir el aprendizaje de los estudiantes. El 56% se muestra de acuerdo, mientras que un 11% expresa estar en desacuerdo.

Estos datos reflejan un panorama mayoritariamente positivo en cuanto a la pericia de los educadores en el manejo de herramientas evaluativas digitales. Sin embargo, la presencia de un pequeño porcentaje en desacuerdo sugiere la necesidad de fortalecer ciertas áreas de competencia. Como afirma Cabero (2014), "la integración de las TIC en

la evaluación no solo implica el uso de herramientas, sino también un cambio en la concepción y práctica evaluativa". Esta perspectiva resalta la importancia de una formación continua que permita a los docentes explorar y aprovechar plenamente el potencial de los instrumentos tecnológicos en la valoración del aprendizaje.

Tabla 5

Pregunta 4 ¿Siente que posee las habilidades necesarias para implementar evaluaciones utilizando herramientas tecnológicas?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	3	0,33	33
Pregunta 4	De acuerdo	5	0,56	56
	En desacuerdo	1	0,11	11
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
	Total	9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

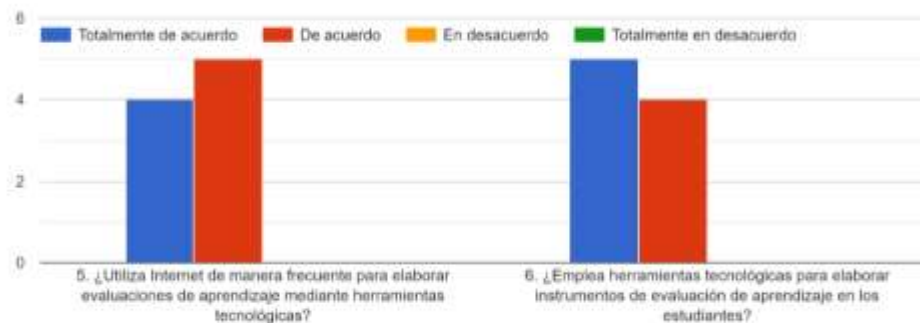
Los datos revelan que el 33% de los encuestados se siente totalmente de acuerdo en poseer las habilidades necesarias para implementar evaluaciones utilizando herramientas tecnológicas. El 56% se muestra de acuerdo, mientras que un 11% expresa estar en desacuerdo.

Estos resultados sugieren una percepción generalmente positiva de los educadores sobre sus capacidades para integrar la tecnología en los procesos evaluativos. Sin embargo, la existencia de un pequeño grupo que se siente menos seguro indica la necesidad de un apoyo continuo en el desarrollo de estas competencias. Como señala Mishra y Koehler (2006) en su modelo TPACK, la integración efectiva de la tecnología en la enseñanza requiere una interacción compleja entre el conocimiento del contenido, la pedagogía y la tecnología. En este contexto, fortalecer la confianza de los docentes en sus habilidades tecnológicas para la evaluación podría mejorar significativamente la calidad y diversidad de las prácticas evaluativas en el aula.

3.7.1.3 Dimensión tecnología

Figura 3

Preguntas 5 y 6 de la encuesta dimensión tecnológica.



Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Tabla 6

Pregunta 5 ¿Utiliza Internet de manera frecuente para elaborar evaluaciones de aprendizaje mediante herramientas tecnológicas?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Pregunta 5	Totalmente de acuerdo	4	0,44	44
	De acuerdo	5	0,56	56
	En desacuerdo	0	0,00	0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
Total		9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Los resultados indican que el 44% de los encuestados está totalmente de acuerdo en utilizar Internet de manera frecuente para elaborar evaluaciones de aprendizaje mediante herramientas tecnológicas. El 56% restante se muestra de acuerdo con esta afirmación. Es notable que ningún participante expresó desacuerdo o total desacuerdo.

Estos datos reflejan una adopción generalizada de recursos en línea para la creación de evaluaciones digitales entre los educadores. La incorporación consistente de Internet en este proceso sugiere una evolución en las prácticas evaluativas, aprovechando la riqueza y variedad de herramientas disponibles en la red. Como señala Siemens (2004) en su teoría del conectivismo, "el aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos",

lo que resalta la importancia de integrar tecnologías en red en los procesos educativos. Esta tendencia indica un cambio paradigmático en la forma de concebir y ejecutar las evaluaciones, potenciando la flexibilidad y la innovación en la medición del aprendizaje.

Tabla 7

Pregunta 6 ¿Emplea herramientas tecnológicas para elaborar instrumentos de evaluación de aprendizaje en los estudiantes?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	5	0,56	56
Pregunta	De acuerdo	4	0,44	44
6	En desacuerdo	0	0,00	0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
	Total	9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

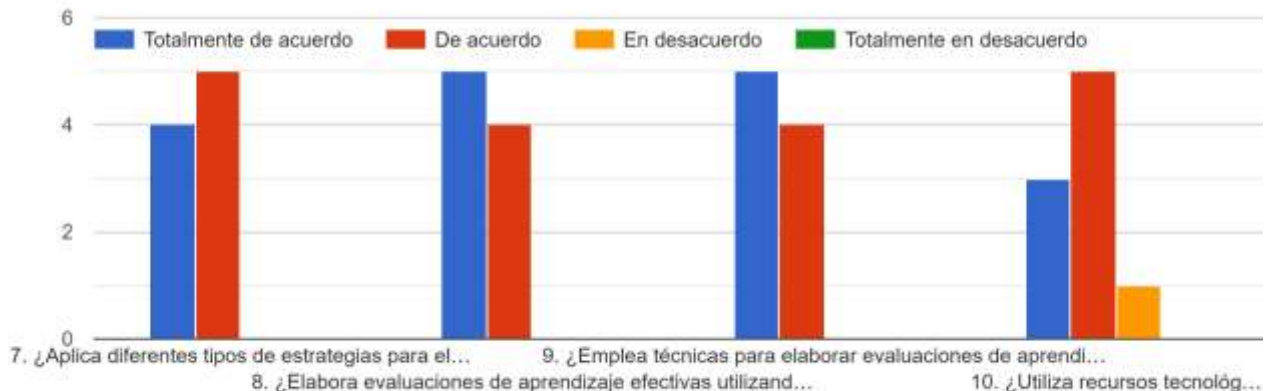
Los datos revelan que el 56% de los encuestados está totalmente de acuerdo en emplear herramientas tecnológicas para elaborar instrumentos de evaluación de aprendizaje en los estudiantes. El 44% restante se muestra de acuerdo con esta afirmación. Es significativo que ningún participante expresó desacuerdo o total desacuerdo.

Estos resultados evidencian una sólida integración de la tecnología en la creación de instrumentos evaluativos por parte de los educadores. La adopción unánime de herramientas digitales en este proceso refleja un cambio sustancial en las prácticas pedagógicas, potenciando la eficiencia y diversidad en la evaluación del aprendizaje. Como señala Prensky (2001), "los docentes deben aprender a comunicarse en la lengua y el estilo de sus estudiantes", lo que en este contexto implica la incorporación de tecnologías en la evaluación. Esta tendencia sugiere una evolución hacia métodos más dinámicos y adaptados a las necesidades de la era digital, prometiendo una evaluación más precisa y relevante del progreso estudiantil.

3.7.1.4 Dimensión pedagógica

Figura 4

Preguntas 7,8,9 y 10 de la encuesta dimensión pedagógica.



Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Tabla 8

Pregunta 7 ¿Aplica diferentes tipos de estrategias para elaborar instrumentos de evaluación de aprendizaje mediadas por herramientas tecnológicas?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Pregunta 7	Totalmente de acuerdo	4	0,44	44
	De acuerdo	5	0,56	56
	En desacuerdo	0	0,00	0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
Total		9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Los resultados muestran que el 44% de los encuestados está totalmente de acuerdo en aplicar diferentes tipos de estrategias para elaborar instrumentos de evaluación de aprendizaje mediadas por herramientas tecnológicas. El 56% restante se muestra de acuerdo con esta afirmación. Es notable que ningún participante expresó desacuerdo o total desacuerdo.

Estos datos revelan una disposición generalizada entre los educadores para diversificar sus métodos evaluativos utilizando tecnología. La variedad de estrategias

implementadas sugiere una comprensión profunda de las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en la evaluación del aprendizaje. Como señala Gardner (1983) en su teoría de las inteligencias múltiples, "la inteligencia tiene muchas facetas", lo que se refleja en la multiplicidad de enfoques evaluativos adoptados. Esta tendencia hacia la versatilidad en la elaboración de instrumentos de evaluación mediados por tecnología indica una evolución en las prácticas pedagógicas, permitiendo una valoración más holística y adaptada a las diversas formas de aprender de los estudiantes.

Tabla 9

Pregunta 8. ¿Elabora evaluaciones de aprendizaje efectivas utilizando herramientas tecnológicas?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Pregunta 8	Totalmente de acuerdo	5	0,56	56
	De acuerdo	4	0,44	44
	En desacuerdo	0	0,00	0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
Total		9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Los datos revelan que el 56% de los encuestados está totalmente de acuerdo en elaborar evaluaciones de aprendizaje efectivas utilizando herramientas tecnológicas. El 44% restante se muestra de acuerdo con esta afirmación.

Estos resultados reflejan una percepción positiva generalizada entre los educadores sobre su capacidad para crear evaluaciones eficaces mediante recursos digitales. La confianza manifestada sugiere un dominio creciente de las tecnologías educativas y su aplicación en la valoración del aprendizaje. Como señala Bloom (1956) en su taxonomía, "la evaluación es el nivel más alto del dominio cognitivo". En este contexto, la habilidad percibida para elaborar evaluaciones efectivas con herramientas tecnológicas indica un avance significativo en la integración de la tecnología en procesos educativos complejos. Esta tendencia promete una mejora en la calidad y precisión de las evaluaciones, potenciando así el proceso de enseñanza-aprendizaje en la era digital.

Tabla 10

Pregunta 9 ¿Emplea técnicas para elaborar evaluaciones de aprendizaje apoyadas en

herramientas tecnológicas?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	5	0,56	56
Pregunta 9	De acuerdo	4	0,44	44
	En desacuerdo	0	0,00	0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
	Total	9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Los resultados indican que el 56% de los encuestados está totalmente de acuerdo en emplear técnicas para elaborar evaluaciones de aprendizaje apoyadas en herramientas tecnológicas. El 44% restante se muestra de acuerdo con esta afirmación.

Estos datos revelan una adopción generalizada de métodos tecnológicos en la creación de evaluaciones entre los educadores. La utilización de diversas técnicas apoyadas en herramientas digitales sugiere una evolución en las prácticas evaluativas, aprovechando la versatilidad que ofrece la tecnología. Como señala Vygotsky (1978) en su teoría del constructivismo social, "el aprendizaje es un proceso de interacción entre el individuo y su entorno". En este contexto, la incorporación de técnicas tecnológicas en la evaluación puede enriquecer esta interacción, proporcionando nuevas formas de medir y comprender el progreso del estudiante. Esta tendencia indica un cambio significativo en la forma de concebir y ejecutar las evaluaciones, potenciando la precisión y la adaptabilidad en el proceso de valoración del aprendizaje.

Tabla 11

Pregunta 10 ¿Utiliza recursos tecnológicos para elaborar evaluaciones de aprendizaje?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	3	0,33	33
Pregunta 10	De acuerdo	5	0,56	56
	En desacuerdo	1	0,11	11
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
	Total	9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

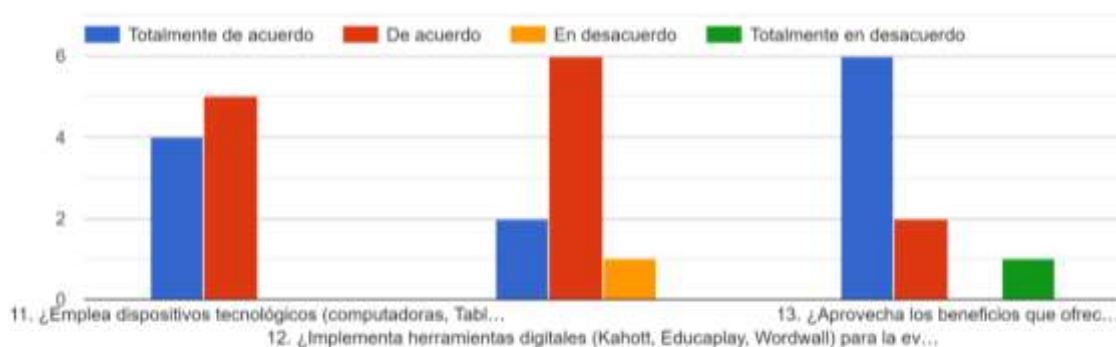
En la tabla que se presenta, se observa que el 33% de los encuestados está totalmente de acuerdo con el uso de recursos tecnológicos para elaborar evaluaciones de aprendizaje, mientras que el 56% está de acuerdo. Por otro lado, el 11% se muestra en desacuerdo, y ningún participante manifestó estar totalmente en desacuerdo.

Estos resultados revelan una tendencia favorable hacia la incorporación de herramientas digitales en el proceso evaluativo. La mayoría de los educadores reconoce el potencial de la tecnología para optimizar y diversificar las estrategias de valoración del aprendizaje. Esta disposición positiva sugiere un panorama alentador en cuanto a la modernización de las prácticas pedagógicas, reflejando una apertura hacia la innovación y la adaptación a las demandas educativas contemporáneas.

3.7.1.5 Dimensión tecnológica

Figura 5

Preguntas 11,12 y 13 de la encuesta dimensión tecnológica.



Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Tabla 12

Pregunta 11 ¿Emplea dispositivos tecnológicos (computadoras, Tablets, smartphones) para elaborar evaluaciones de aprendizaje?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Pregunta 11	Totalmente de acuerdo	4	0,44	44
	De acuerdo	5	0,56	56
	En desacuerdo	0	0,00	0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
Total		9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Según los datos presentados en la tabla, el 44% de los encuestados está totalmente de acuerdo con el empleo de dispositivos tecnológicos para elaborar evaluaciones de aprendizaje, mientras que el 56% está de acuerdo.

Estos resultados evidencian una adopción generalizada de herramientas digitales en el ámbito evaluativo. La unanimidad en la aceptación de estos recursos sugiere un cambio significativo en la metodología docente, donde la tecnología se ha convertido en un aliado indispensable. Esta tendencia refleja una evolución en las prácticas educativas, indicando una sinergia entre la pedagogía tradicional y las innovaciones tecnológicas, lo que podría conducir a evaluaciones más dinámicas y adaptadas al contexto digital actual.

Tabla 13

Pregunta 12 ¿Implementa herramientas digitales (Kahott, Educaplay, Wordwall) para la evaluación del aprendizaje?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	2	0,22	22
Pregunta	De acuerdo	6	0,67	67
12	En desacuerdo	1	0,11	11
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
	Total	9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Los datos revelan que el 22% de los encuestados está totalmente de acuerdo con implementar herramientas digitales específicas para la evaluación del aprendizaje, mientras que el 67% está de acuerdo. Por otro lado, el 11% se muestra en desacuerdo.

Esta distribución de respuestas sugiere una inclinación favorable hacia la integración de plataformas interactivas en el proceso evaluativo. La mayoría de los educadores parece reconocer el potencial de estas herramientas para enriquecer y diversificar sus métodos de valoración. Este enfoque denota una disposición a explorar recursos innovadores que pueden captar mejor el interés de los estudiantes y proporcionar evaluaciones más dinámicas y atractivas. Sin embargo, la presencia de un pequeño

porcentaje en desacuerdo indica que aún hay margen para la capacitación y el desarrollo en este ámbito.

Tabla 14

Pregunta 13 ¿Aprovecha los beneficios que ofrece el Internet para elaborar evaluaciones de aprendizaje más dinámicas e interactivas?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	6	0,67	67
Pregunta 13	De acuerdo	2	0,22	22
	En desacuerdo	0	0,00	0
	Totalmente en desacuerdo	1	0,11	11
	Total	9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

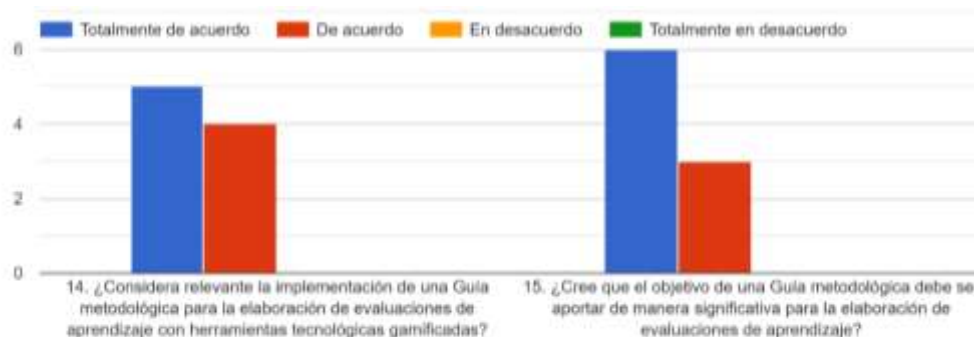
Los resultados muestran que el 67% de los encuestados está totalmente de acuerdo con aprovechar los beneficios de Internet para elaborar evaluaciones más dinámicas e interactivas, mientras que el 22% está de acuerdo. Curiosamente, ningún participante se mostró en desacuerdo, pero un 11% manifestó estar totalmente en desacuerdo.

Esta distribución refleja una clara tendencia hacia la adopción de recursos en línea para enriquecer el proceso evaluativo. La mayoría de los educadores parece reconocer el potencial transformador de Internet en la creación de experiencias de evaluación más atractivas y participativas. Este enfoque sugiere una evolución en las prácticas pedagógicas, donde la conectividad se convierte en un aliado para diseñar evaluaciones que van más allá de los métodos tradicionales. Sin embargo, la presencia de una minoría totalmente en desacuerdo indica que aún existen desafíos o resistencias que abordar en este campo.

3.7.1.6 Dimensión planificación

Figura 6

Preguntas 14 y 15 de la encuesta en la dimensión planificación.



Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Tabla 15

Pregunta 14 ¿Considera relevante la implementación de una Guía metodológica para la elaboración de evaluaciones de aprendizaje con herramientas tecnológicas gamificadas?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Pregunta 14	Totalmente de acuerdo	5	0,56	56
	De acuerdo	4	0,44	44
	En desacuerdo	0	0,00	0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
Total		9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Los datos revelan una acogida unánime hacia la implementación de una Guía metodológica para evaluaciones gamificadas. El 56% de los encuestados está totalmente de acuerdo con su relevancia, mientras que el 44% restante está de acuerdo. Notablemente, ningún participante expresó desacuerdo o total desacuerdo con esta propuesta.

Esta aceptación generalizada sugiere un reconocimiento colectivo de la necesidad de orientación en la integración de elementos lúdicos y tecnológicos en las evaluaciones. Como señala Prensky (2001), los "nativos digitales" aprenden de manera diferente, y esta disposición de los educadores refleja una conciencia de la importancia de adaptar las

prácticas evaluativas a las nuevas formas de aprendizaje. La unanimidad en las respuestas indica un terreno fértil para la innovación pedagógica, donde una guía metodológica podría ser el catalizador para transformar el panorama evaluativo actual hacia uno más atractivo y efectivo para los estudiantes contemporáneos.

Tabla 16

Pregunta 15 ¿Cree que el objetivo de una Guía metodológica debe ser aportar de manera significativa para la elaboración de evaluaciones de aprendizaje?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Pregunta 15	Totalmente de acuerdo	6	0,67	67
	De acuerdo	3	0,33	33
	En desacuerdo	0	0,00	0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
Total		9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

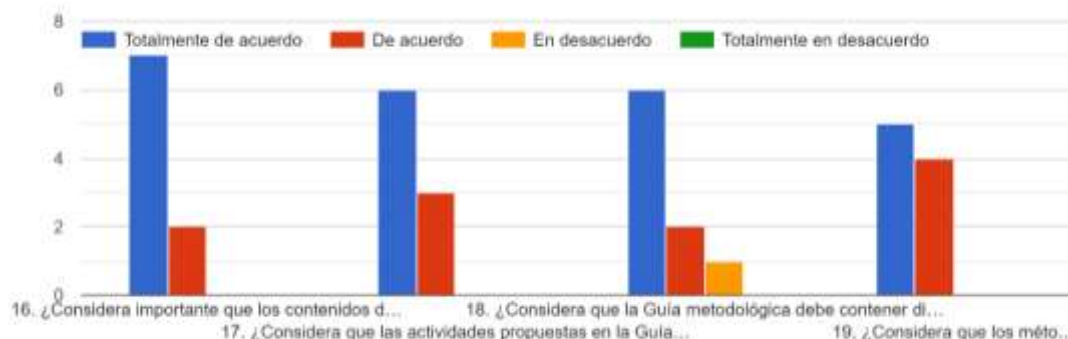
Los resultados muestran una aprobación unánime sobre el objetivo de una Guía metodológica para la elaboración de evaluaciones de aprendizaje. El 67% de los encuestados está totalmente de acuerdo con esta afirmación, mientras que el 33% restante está de acuerdo.

Esta concordancia en las respuestas refleja una comprensión colectiva de la importancia de contar con directrices estructuradas para mejorar las prácticas evaluativas. Como señala Stiggins (2002), "la evaluación para el aprendizaje debe ser parte integral del proceso educativo", y esta percepción unánime sugiere que los educadores reconocen el potencial de una guía metodológica para lograr este objetivo. La ausencia de opiniones negativas indica un terreno propicio para la implementación de herramientas que enriquezcan y optimicen el diseño de evaluaciones, lo que podría conducir a una transformación significativa en la forma en que se valora el aprendizaje en el contexto educativo actual.

3.7.1.7 Dimensión procesos

Figura 7

Preguntas 16, 17, 18 y 19 de la encuesta dimensión procesos.



Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Tabla 17

Pregunta 16 ¿Considera importante que los contenidos de la Guía metodológica deben responder a los requerimientos del docente para elaborar evaluaciones del aprendizaje con herramientas tecnológicas gamificadas?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
Pregunta 16	Totalmente de acuerdo	7	0,78	78
	De acuerdo	2	0,22	22
	En desacuerdo	0	0,00	0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
Total		9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Los datos revelan una contundente aprobación sobre la importancia de que la Guía metodológica responda a las necesidades docentes en la elaboración de evaluaciones gamificadas. El 78% de los encuestados está totalmente de acuerdo, mientras que el 22% restante está de acuerdo.

Esta unanimidad refleja un claro reconocimiento de la necesidad de adaptar las herramientas pedagógicas a los requerimientos específicos de los educadores. Como señala Kapp (2012), "la gamificación efectiva en educación requiere una comprensión profunda de las necesidades tanto de los estudiantes como de los docentes". La fuerte

inclinación hacia el acuerdo total sugiere que los educadores valoran enormemente una guía que no solo proporcione información, sino que también se alinee con sus desafíos prácticos en la implementación de evaluaciones tecnológicas y lúdicas. Esta perspectiva indica un terreno fértil para el desarrollo de recursos que potencien la capacidad de los docentes para innovar en sus métodos evaluativos.

Tabla 18

Pregunta 17 ¿Considera que las actividades propuestas en la Guía metodológica deben facilitar la elaboración de evaluaciones de aprendizaje con herramientas tecnológicas gamificadas?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	6	0,67	67
Pregunta 17	De acuerdo	3	0,33	33
	En desacuerdo	0	0,00	0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
	Total	9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Los resultados muestran un consenso absoluto sobre la importancia de que las actividades de la Guía metodológica faciliten la elaboración de evaluaciones gamificadas. El 67% de los encuestados está totalmente de acuerdo con esta afirmación, mientras que el 33% restante está de acuerdo. Notablemente, ningún participante expresó desacuerdo.

Esta unanimidad refleja una clara expectativa de que la Guía no solo sea informativa, sino también práctica y aplicable. Como señala Werbach y Hunter (2012), "la gamificación efectiva requiere un diseño cuidadoso y una implementación reflexiva". La fuerte inclinación hacia el acuerdo total sugiere que los educadores valoran enormemente recursos que les permitan traducir la teoría en práctica de manera fluida. Esta perspectiva indica un anhelo colectivo por herramientas que no solo instruyan, sino que también empoderen a los docentes para innovar en sus métodos evaluativos, potenciando así la integración efectiva de elementos lúdicos y tecnológicos en el proceso de evaluación.

Tabla 19

Pregunta 18 ¿Considera que la Guía metodológica debe contener diversos recursos

tecnológicos para la elaboración de evaluaciones de aprendizaje?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	6	0,67	67
Pregunta	De acuerdo	2	0,22	22
18	En desacuerdo	1	0,11	11
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
	Total	9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Los datos revelan una marcada preferencia por la inclusión de diversos recursos tecnológicos en la Guía metodológica. El 67% de los encuestados está totalmente de acuerdo con esta propuesta, mientras que el 22% está de acuerdo. Sin embargo, es notable que un 11% se muestra en desacuerdo, aunque ningún participante expresó total desacuerdo.

Esta distribución de opiniones sugiere un fuerte reconocimiento de la importancia de la diversidad tecnológica en las herramientas evaluativas. Como señala Koehler y Mishra (2009) en su modelo TPACK, "la integración efectiva de la tecnología en la enseñanza requiere una comprensión de la interacción compleja entre tecnología, pedagogía y contenido". La mayoría abrumadora a favor de incluir variados recursos tecnológicos indica una conciencia de la necesidad de adaptabilidad y flexibilidad en las evaluaciones modernas. No obstante, la presencia de una minoría en desacuerdo sugiere que aún existen desafíos o preocupaciones en la implementación de estas tecnologías que merecen ser abordados en el diseño final de la Guía.

Tabla 20

Pregunta 19 ¿Considera que los métodos de evaluación de la Guía metodológica deben ser adecuados a los requerimientos para la elaboración de evaluaciones del aprendizaje?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	5	0,56	56
Pregunta	De acuerdo	4	0,44	44
19	En desacuerdo	0	0,00	0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
	Total	9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

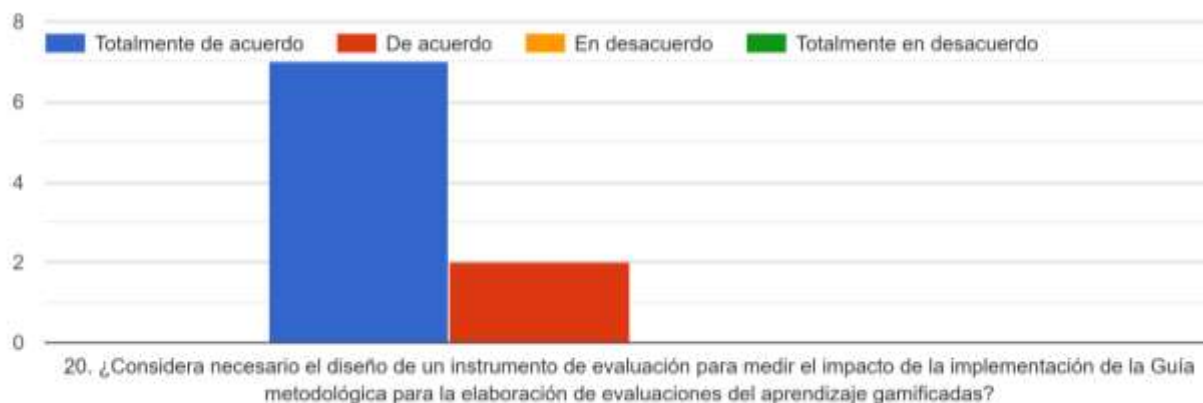
Los resultados muestran una aprobación unánime sobre la adecuación de los métodos de evaluación en la Guía metodológica. El 56% de los encuestados está totalmente de acuerdo con esta afirmación, mientras que el 44% restante está de acuerdo. Notablemente, ningún participante expresó desacuerdo o total desacuerdo.

Esta concordancia absoluta refleja una clara expectativa de que la Guía ofrezca métodos de evaluación que se ajusten a las necesidades reales del proceso educativo. Como señala Wiggins y McTighe (2005) en su enfoque de "Diseño Inverso", "las evaluaciones deben alinearse con los objetivos de aprendizaje y las prácticas de instrucción". La distribución de respuestas sugiere un reconocimiento colectivo de la importancia de contar con herramientas de evaluación que no solo sean innovadoras, sino también pertinentes y aplicables en el contexto educativo actual. Esta perspectiva indica un terreno fértil para el desarrollo de una Guía que pueda transformar efectivamente las prácticas evaluativas, adaptándolas a los requerimientos contemporáneos de la educación.

3.7.1.8 Dimensión seguimiento

Figura 8

Pregunta 20 de la encuesta dimensión seguimiento



Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Tabla 21

Pregunta 20 ¿Considera necesario el diseño de un instrumento de evaluación para medir el impacto de la implementación de la Guía metodológica para la elaboración de

evaluaciones del aprendizaje gamificadas?

Ítem	Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Porcentaje
	Totalmente de acuerdo	7	0,78	78
Pregunta	De acuerdo	2	0,22	22
20	En desacuerdo	0	0,00	0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,00	0
	Total	9	1	100

Nota: Datos tomados de los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la unidad educativa Maldonado.

Análisis:

Los datos revelan un consenso contundente sobre la necesidad de diseñar un instrumento para evaluar el impacto de la Guía metodológica. El 78% de los encuestados está totalmente de acuerdo con esta propuesta, mientras que el 22% restante está de acuerdo. Significativamente, ningún participante expresó desacuerdo con esta idea.

Esta unanimidad refleja una profunda comprensión de la importancia de la evaluación continua y la mejora en las prácticas educativas. Como señala Guskey (2000), "la evaluación efectiva del desarrollo profesional es crucial para su éxito a largo plazo". La fuerte inclinación hacia el acuerdo total sugiere que los educadores reconocen el valor de medir objetivamente el impacto de las nuevas metodologías. Esta perspectiva indica una cultura de reflexión y perfeccionamiento en el ámbito educativo, donde se busca no solo implementar innovaciones, sino también verificar su eficacia y realizar ajustes según sea necesario para optimizar el proceso de aprendizaje gamificado.

3.8 Análisis de variables y resultados

3.8.1 Variables diagnósticas

Las necesidades actuales de los docentes en el uso de herramientas tecnológicas para la evaluación del aprendizaje reflejan un panorama prometedor. Según los resultados, el 67% de los encuestados está completamente de acuerdo en que posee un conocimiento adecuado para implementar estas herramientas, mientras que el 33% lo considera suficiente, aunque con menor convicción. La ausencia de respuestas negativas evidencia una base sólida de habilidades, lo que indica una adaptación favorable a las exigencias tecnológicas contemporáneas. Este nivel de preparación podría traducirse en una implementación efectiva de evaluaciones digitales en el aula.

Sin embargo, es esencial profundizar en cómo este conocimiento se traduce en prácticas reales. Aunque los docentes muestran confianza en sus capacidades, el acompañamiento técnico y pedagógico puede potenciar aún más sus habilidades, especialmente en planificación. La estructuración de programas de formación continua y el acceso a recursos específicos podrían fortalecer esta dimensión, asegurando que todos los educadores cuenten con las herramientas necesarias para una integración tecnológica efectiva en sus métodos evaluativos.

3.8.2 Variables relacionadas con estrategias

Las estrategias de evaluación mediadas por herramientas tecnológicas son vistas como un componente clave en las prácticas pedagógicas actuales. El 56% de los docentes considera tener habilidades necesarias para implementar evaluaciones tecnológicas, aunque solo un 33% se muestra completamente seguro de su dominio. Esta confianza refleja un panorama favorable, pero también destaca la importancia de trabajar en las áreas menos desarrolladas. La diversificación de estrategias parece ser una constante, pues todos los encuestados reconocen la utilidad de las herramientas digitales para enriquecer sus métodos.

Sin embargo, la percepción positiva no es homogénea, ya que un pequeño porcentaje muestra inseguridad. Esto resalta la necesidad de capacitación enfocada en el uso práctico de herramientas específicas como Kahoot o Educaplay. La formación debería combinar aspectos técnicos y pedagógicos, facilitando la integración efectiva de las tecnologías en las evaluaciones y asegurando que todos los educadores aprovechen al máximo el potencial de estas herramientas.

3.8.3 Variables metodológicas

La implementación de una guía metodológica gamificada para la elaboración de evaluaciones educativas tiene un amplio respaldo entre los docentes. El 100% de los encuestados valora su relevancia, destacando la importancia de un recurso práctico y adaptado a sus necesidades. Este consenso indica un terreno fértil para introducir innovaciones pedagógicas que no solo diversifiquen las prácticas evaluativas, sino que también las alineen con las demandas de los estudiantes contemporáneos. La aceptación unánime también sugiere que los docentes están dispuestos a adoptar nuevos enfoques que combinen elementos lúdicos y tecnológicos.

Asimismo, se resalta la necesidad de que esta guía sea funcional y flexible, respondiendo a los desafíos específicos de los educadores. La incorporación de ejemplos prácticos, actividades interactivas y recursos tecnológicos variados sería clave para garantizar su aplicabilidad. Una guía bien diseñada podría transformar significativamente las evaluaciones, promoviendo un aprendizaje más dinámico y efectivo, al tiempo que empodera a los docentes con herramientas concretas para innovar en sus prácticas.

3.8.4 Evaluación del Seguimiento

El diseño de un instrumento para medir el impacto de la guía metodológica gamificada se percibe como un paso esencial para garantizar su eficacia. El 78% de los encuestados está totalmente de acuerdo con esta propuesta, lo que refleja una fuerte cultura de evaluación y mejora continua. Este consenso también evidencia un compromiso colectivo por parte de los educadores para asegurar que las innovaciones introducidas sean sostenibles y beneficiosas a largo plazo. La evaluación del impacto permitiría identificar áreas de mejora, ajustando las estrategias según las necesidades emergentes.

Además, esta iniciativa subraya la importancia de adoptar un enfoque reflexivo en la implementación de nuevas metodologías. Diseñar instrumentos que midan el impacto no solo asegurará la relevancia de la guía, sino que también fomentará una práctica pedagógica basada en la evidencia. Esto, a su vez, podría influir positivamente en la percepción de los docentes hacia futuras innovaciones, promoviendo una cultura de experimentación y adopción tecnológica dentro del entorno educativo.

4 CAPÍTULO IV: PROPUESTA

4.1 Introducción

En la actualidad, el uso de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo se ha convertido en una práctica esencial para responder a las necesidades de las nuevas generaciones de estudiantes. En este contexto, la gamificación, entendida como la incorporación de elementos propios de los juegos en actividades no lúdicas, ha demostrado ser una estrategia efectiva para fomentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo.

La evaluación, como parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje, no es ajena a estas transformaciones. Las evaluaciones gamificadas ofrecen una oportunidad para transformar las prácticas tradicionales en experiencias dinámicas e interactivas, permitiendo a los estudiantes demostrar sus conocimientos y habilidades de manera innovadora y entretenida.

Esta Guía Metodológica de Evaluaciones con Herramientas Tecnológicas Gamificadas Dirigida a los Docentes tiene como objetivo principal proporcionar a los educadores una herramienta práctica que los acompañe en la implementación de estrategias de evaluación basadas en la gamificación. La guía está diseñada para ofrecer una visión integral del tema, desde conceptos clave hasta ejemplos prácticos, y pretende ser un recurso accesible para docentes de todos los niveles educativos.

Al explorar esta guía, los docentes encontrarán no solo fundamentos teóricos que respaldan la eficacia de las evaluaciones gamificadas, sino también herramientas, pasos y recomendaciones concretas para llevar estas estrategias al aula. En un mundo donde la tecnología juega un papel cada vez más importante en la vida de los estudiantes, esta guía busca ser un puente entre las innovaciones tecnológicas y las prácticas pedagógicas efectivas.

Invitamos a los docentes a adentrarse en este viaje de aprendizaje y experimentación, descubriendo nuevas formas de enriquecer sus evaluaciones y de potenciar el aprendizaje de sus estudiantes a través de la gamificación.

4.2 Objetivos de la Guía

4.2.1 Objetivo General

Proporcionar a los docentes una herramienta práctica y accesible que los capacite para diseñar, implementar y evaluar estrategias de evaluación basadas en herramientas

tecnológicas gamificadas, fomentando un aprendizaje significativo y motivador en sus estudiantes.

4.2.2 Objetivos Específicos

1. Familiarizar a los docentes con los conceptos clave de la gamificación y su aplicación en el contexto de la evaluación educativa.

2. Guiar en la selección de herramientas tecnológicas gamificadas adecuadas según las necesidades del aula y los objetivos de aprendizaje.

3. Ofrecer un marco metodológico claro y estructurado para el diseño e implementación de evaluaciones gamificadas.

4. Proporcionar ejemplos prácticos y aplicables que los docentes puedan replicar o adaptar a sus propios contextos educativos.

5. Promover el uso de estrategias de monitoreo y retroalimentación para evaluar el impacto de las evaluaciones gamificadas en el aprendizaje de los estudiantes.

6. Fomentar la innovación educativa mediante la integración de tecnologías emergentes y dinámicas lúdicas en las prácticas de evaluación.

7. Motivar a los docentes a adoptar nuevas metodologías que transformen la evaluación en una experiencia enriquecedora tanto para ellos como para sus estudiantes.

4.3 Justificación de la propuesta

En el contexto educativo actual, la evaluación del aprendizaje enfrenta múltiples desafíos, entre ellos la desmotivación estudiantil, la falta de compromiso en los procesos de evaluación tradicionales y la dificultad para medir con precisión las competencias adquiridas por los estudiantes. A menudo, los métodos de evaluación convencionales generan en los alumnos una percepción negativa, asociándolos con la memorización mecánica y la presión por obtener calificaciones, en lugar de enfocarse en el desarrollo de habilidades y el aprendizaje significativo. Frente a esta realidad, surge la necesidad de replantear las estrategias evaluativas y adaptarlas a las nuevas formas en las que los estudiantes interactúan con la información, integrando herramientas y enfoques innovadores que favorezcan la motivación y el compromiso en el proceso de aprendizaje.

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos lúdicos en contextos educativos, se ha consolidado como una estrategia eficaz para mejorar la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. Al integrar mecánicas de juego, como desafíos, recompensas, retroalimentación inmediata y dinámicas

interactivas, las evaluaciones dejan de percibirse como simples exámenes y se convierten en experiencias de aprendizaje estimulantes. Estas estrategias fomentan la motivación intrínseca de los alumnos, ya que se basan en el deseo natural de superación y en la competencia sana, lo que les permite involucrarse activamente en el proceso educativo y desarrollar un aprendizaje más profundo y duradero.

En este contexto, la presente guía metodológica responde a la necesidad de los docentes de la Unidad Educativa Maldonado Sede 1 de contar con un recurso estructurado y accesible que les brinde orientación en la implementación de evaluaciones gamificadas. Su propósito es ofrecer estrategias y herramientas prácticas que permitan transformar las evaluaciones en actividades más dinámicas, interactivas y centradas en el estudiante. A través de este enfoque, se busca fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo un ambiente educativo en el que la evaluación no sea vista como una instancia de juicio o presión, sino como una oportunidad para reforzar conocimientos, desarrollar habilidades y potenciar la autonomía de los estudiantes en su aprendizaje.

Además de favorecer la motivación y el compromiso estudiantil, la integración de evaluaciones gamificadas ofrece una serie de beneficios adicionales. Entre ellos, destaca su capacidad para fomentar el aprendizaje activo, reforzar la retención de conocimientos a largo plazo y reducir la ansiedad y el estrés asociados a las evaluaciones tradicionales. Asimismo, estas estrategias promueven la inclusión educativa, al ofrecer formatos interactivos que pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades individuales. Adicionalmente, las herramientas digitales utilizadas en la gamificación permiten recopilar datos en tiempo real sobre el desempeño de los estudiantes, proporcionando información valiosa que facilita la toma de decisiones pedagógicas y el diseño de estrategias de enseñanza más efectivas. En este sentido, esta guía metodológica representa un aporte fundamental para transformar las evaluaciones en el aula, alineándose con las tendencias pedagógicas actuales y con los desafíos que plantea la educación del siglo XXI.

4.4 Factibilidad

La viabilidad de esta guía metodológica se fundamenta en la accesibilidad y facilidad de uso de las herramientas tecnológicas propuestas. Plataformas como Kahoot, Socrative y Educaplay cuentan con versiones gratuitas que permiten a los docentes diseñar evaluaciones interactivas sin requerir costos adicionales. Además, la Unidad

Educativa Maldonado Sede 1 dispone de los recursos tecnológicos básicos necesarios, incluyendo acceso a internet, computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes, lo que facilita la implementación de estas estrategias en el aula. En caso de limitaciones tecnológicas, muchas de estas herramientas pueden adaptarse a un formato offline o trasladarse a actividades en papel, manteniendo los principios de gamificación sin depender exclusivamente de la conectividad digital.

Desde el punto de vista pedagógico, la propuesta se basa en una estrategia didáctica ampliamente respaldada por estudios sobre motivación y aprendizaje. La gamificación ha demostrado ser efectiva en la mejora del compromiso y rendimiento de los estudiantes, favoreciendo su participación activa en el proceso educativo. Su flexibilidad permite su aplicación en diversas asignaturas y niveles educativos, lo que facilita su integración en distintos contextos de enseñanza. Además, la guía metodológica proporciona ejemplos prácticos y recomendaciones que permiten a los docentes adaptar estas estrategias a sus necesidades específicas, garantizando su aplicabilidad y alineación con los objetivos curriculares.

En términos económicos, la implementación de esta propuesta es altamente viable, ya que no requiere grandes inversiones en infraestructura o adquisición de licencias costosas. La mayoría de las herramientas gamificadas recomendadas son gratuitas o cuentan con opciones accesibles para instituciones educativas. Asimismo, los dispositivos disponibles en la escuela y los propios de los estudiantes pueden utilizarse para llevar a cabo las actividades, lo que reduce la necesidad de nuevos equipos. En los casos en que sea necesario contar con proyectores o laboratorios informáticos, se pueden gestionar apoyos institucionales o realizar adaptaciones metodológicas que minimicen costos, asegurando así la sostenibilidad de la propuesta.

Finalmente, la viabilidad institucional y la capacitación docente juegan un papel fundamental en la implementación de esta guía. La propuesta puede introducirse de manera progresiva, permitiendo a los docentes familiarizarse con las herramientas a su propio ritmo. Se recomienda la realización de talleres internos, cursos en línea y la exploración autodidacta de las plataformas para fortalecer su uso efectivo en el aula. Además, la integración de la gamificación en los planes de formación continua de la institución asegurará su permanencia y evolución a largo plazo. En conclusión, al basarse en recursos accesibles, estrategias pedagógicas comprobadas y una estructura flexible,

esta guía metodológica es factible tanto tecnológica como económicamente, ofreciendo un impacto positivo en la enseñanza y evaluación en la Unidad Educativa Maldonado Sede 1.

4.5 Marco Conceptual

4.5.1 Definición de gamificación en el contexto educativo

La gamificación¹, derivada del término en inglés *gamification*, se refiere al uso de elementos y dinámicas propios de los juegos en contextos no lúdicos para influir en el comportamiento, la motivación y la participación de las personas. En el ámbito educativo, esta estrategia se utiliza para transformar procesos tradicionales en experiencias más atractivas y significativas para los estudiantes.

Al incorporar mecánicas como puntos, niveles, insignias, recompensas y retos, la gamificación no solo incrementa la motivación intrínseca y extrínseca de los alumnos, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades como la colaboración, la resolución de problemas y la autogestión del aprendizaje.

4.5.2 Herramientas tecnológicas gamificadas

Las herramientas tecnológicas gamificadas son plataformas digitales diseñadas para integrar dinámicas de juego en actividades educativas. Estas herramientas permiten a los docentes crear experiencias interactivas que potencian el aprendizaje mediante el uso de tecnologías accesibles y adaptables a diferentes niveles y contextos educativos.

Kahoot: Ideal para crear cuestionarios interactivos y fomentar la competencia amistosa.

Educaplay: Permite desarrollar evaluaciones en tiempo real con elementos de personalización.

Socrative: Facilita la creación de evaluaciones formativas en formato gamificado.

Genially: Ofrece opciones para diseñar contenidos interactivos con dinámicas de juego.

4.5.3 Beneficios de la gamificación en la evaluación

La evaluación gamificada transforma una práctica tradicionalmente percibida como un proceso rígido en una experiencia dinámica y atractiva. Entre sus principales beneficios destacan:

¹ La gamificación (o ludificación) es una técnica de aprendizaje basada en el juego. Su objetivo es conseguir mejores resultados entre los alumnos a través de dinámicas que les impliquen y les motiven a progresar.

- Incremento de la motivación: Los estudiantes se sienten más comprometidos y entusiastas al participar en actividades gamificadas.
- Fomento de la participación activa: Las dinámicas de juego estimulan el interés y la interacción, promoviendo un aprendizaje más significativo.
- Reducción de la ansiedad ante las evaluaciones: La naturaleza lúdica disminuye el estrés asociado a los exámenes tradicionales.
- Retroalimentación inmediata: Las herramientas gamificadas ofrecen resultados en tiempo real, permitiendo a los estudiantes identificar sus fortalezas y áreas de mejora.
- Adaptabilidad: Estas herramientas se pueden ajustar a las necesidades específicas de los estudiantes, favoreciendo la inclusión y la equidad.

4.6 Enfoque Metodológico

El enfoque metodológico de esta guía se basa en un conjunto de principios, criterios y pasos diseñados para ayudar a los docentes a implementar evaluaciones gamificadas de manera efectiva. Este enfoque combina fundamentos pedagógicos con estrategias tecnológicas, asegurando que las actividades gamificadas sean relevantes, inclusivas y alineadas con los objetivos de aprendizaje.

4.6.1 Principios de diseño de evaluaciones gamificadas

Para garantizar el éxito de las evaluaciones gamificadas, es importante considerar los siguientes principios.

Relevancia pedagógica: Las actividades deben estar alineadas con los objetivos curriculares y fomentar el aprendizaje significativo.

Motivación intrínseca: Diseñar experiencias que estimulen el interés genuino del estudiante, más allá de las recompensas externas.

Diversidad e inclusión: Asegurarse de que las dinámicas sean accesibles y adaptables a las necesidades de todos los estudiantes.

Equilibrio entre desafío y habilidad: Las tareas deben ser lo suficientemente desafiantes para mantener el interés, pero no tan complejas como para generar frustración.

Retroalimentación inmediata: Proporcionar resultados y comentarios en tiempo real para reforzar el aprendizaje y guiar mejoras.

4.6.2 Criterios para la selección de herramientas tecnológicas

La elección de la herramienta tecnológica adecuada es clave para una implementación exitosa. Los docentes deben considerar:

Facilidad de uso: Herramientas intuitivas tanto para el docente como para los estudiantes.

Accesibilidad: Compatibilidad con dispositivos y plataformas disponibles en el entorno educativo.

Funcionalidades gamificadas: Incorporación de elementos como puntuaciones, insignias, tablas de clasificación, y retroalimentación en tiempo real.

Adaptabilidad: Capacidad para personalizar las actividades según los objetivos de aprendizaje y las características del grupo.

Costo: Preferir herramientas gratuitas o de bajo costo, siempre que cumplan con los requisitos pedagógicos.

4.6.3 Rol del docente en el proceso

El docente actúa como diseñador, facilitador y evaluador durante el proceso de gamificación:

Diseñador: Crear actividades que integren elementos lúdicos sin perder el enfoque educativo.

Facilitador: Guiar a los estudiantes durante la experiencia, resolviendo dudas y fomentando la participación activa.

Evaluador: Monitorear el desempeño, proporcionar retroalimentación y analizar los resultados para ajustar futuras actividades.

4.7 Pasos para implementar evaluaciones gamificadas

La implementación de evaluaciones gamificadas en el aula requiere una planificación estructurada que garantice su efectividad y alineación con los objetivos de aprendizaje.

4.7.1 Diagnóstico de necesidades

Antes de iniciar, es fundamental identificar las características del grupo y los objetivos educativos:

Definir los objetivos de aprendizaje: Establecer qué conocimientos, habilidades o competencias se desean evaluar.

Analizar las características del grupo: Considerar la edad, nivel educativo, intereses y habilidades tecnológicas de los estudiantes.

Detectar limitaciones: Evaluar los recursos disponibles, como acceso a dispositivos y conexión a internet.

4.7.2 Selección de la herramienta gamificada

Elegir una herramienta tecnológica adecuada según las necesidades identificadas.

Explorar opciones disponibles: Kahoot, Quizizz, Socrative, Genially, entre otras.

Probar funcionalidades: Verificar si la herramienta permite personalización, retroalimentación en tiempo real y diseño atractivo.

Asegurar accesibilidad: Confirmar que la herramienta sea fácil de usar y compatible con los dispositivos disponibles.

4.7.3 diseño de la evaluación gamificada

En esta etapa, se estructura la actividad de evaluación integrando elementos lúdicos.

Definir las dinámicas: Crear retos, niveles, tablas de clasificación o insignias que mantengan el interés de los estudiantes.

Asegurar alineación pedagógica: Diseñar las preguntas, actividades o desafíos de acuerdo con los objetivos de aprendizaje.

Establecer las reglas del juego: Especificar cómo se ganan puntos, superan niveles o alcanzan metas.

Incluir retroalimentación: Diseñar mecanismos para que los estudiantes reciban comentarios inmediatos sobre su desempeño.

4.7.4 Preparación e introducción a los estudiantes

Antes de iniciar la actividad, es importante preparar el entorno y familiarizar a los estudiantes con la dinámica.

Explicar el propósito de la actividad: Resaltar que el objetivo es aprender y no solo competir.

Realizar una prueba piloto: Ensayar la herramienta con un grupo pequeño o actividad corta para detectar posibles inconvenientes.

Crear un ambiente motivador: Presentar la evaluación como una experiencia divertida y enriquecedora.

4.8 Herramientas tecnológicas gamificadas recomendadas

Existen diversas herramientas tecnológicas que permiten a los docentes diseñar evaluaciones gamificadas de manera dinámica e interactiva. A continuación, se describen algunas de las más utilizadas y recomendadas, junto con sus características principales y casos de uso.

Kahoot

Plataforma que permite crear cuestionarios interactivos en formato de concurso. Los estudiantes responden en tiempo real utilizando dispositivos como smartphones, tablets o computadoras.

- **Características:**

Preguntas de opción múltiple con temporizador.

Tablas de clasificación para fomentar la competencia.

Integración con recursos multimedia como imágenes y videos.

- **Casos de uso:**

Evaluaciones rápidas para repasar contenidos.

Actividades de inicio o cierre de clase para reforzar aprendizajes.

Ventajas: Fácil de usar, atractivo visualmente, promueve la participación activa.

Desventajas: La versión gratuita tiene limitaciones en las funciones avanzadas.

Educaplay

Descripción: Educaplay es una plataforma versátil y fácil de usar que permite a los docentes diseñar actividades interactivas y gamificadas. Sus características la convierten en una herramienta ideal para fomentar la participación activa de los estudiantes.

- **Características:**

Amplia variedad de actividades para el docente.

Crucigramas: Para reforzar vocabulario o conceptos clave.

Sopas de letras: Para encontrar palabras relacionadas con un tema específico.

Juegos de emparejamiento: Para relacionar conceptos, imágenes o definiciones.

Mapas interactivos: Para localizar países, ciudades o elementos geográficos.

Rellenar huecos: Actividad que consiste en completar frases o textos con las palabras correctas.

Diálogos: Ejercicios para practicar idiomas o construir conversaciones.

Cuestionarios: Evaluaciones rápidas con preguntas de opción múltiple.

- **Casos de uso:**

Reforzar Vocabulario en Idiomas Extranjeros.

Evaluación de Comprensión de Lectura.

Socrative

Descripción: Plataforma diseñada para evaluaciones formativas con diferentes formatos de preguntas, como opción múltiple, verdadero o falso y respuesta corta.

- **Características:**

Resultados en tiempo real para el docente.

Opciones para crear "Space Races," competencias gamificadas entre equipos.

Fácil exportación de datos para análisis.

- **Casos de uso:**

Monitoreo del progreso de los estudiantes durante la clase.

Evaluaciones rápidas al finalizar un tema.

Ventajas: Intuitiva y útil para análisis detallado de resultados.

Desventajas: La versión gratuita tiene límites en la cantidad de usuarios y cuestionarios.

Otras Herramientas Emergentes

Nearpod: Para crear lecciones interactivas con cuestionarios y encuestas integradas.

Blooket: Plataforma similar a Quizizz que incluye dinámicas de juego únicas.

Gimkit: Herramienta gamificada donde los estudiantes responden preguntas para ganar dinero virtual y mejorar su desempeño.

4.8.1 Ejemplos Prácticos

4.8.1.1 Ejemplo 1: Evaluación de contexto históricos en ciencias sociales

PROPUESTA

Preguntas rápidas sobre revoluciones y movimientos sociales



ASIGNATURA

Ciencias Sociales

OBJETIVO

Evaluar y reforzar los conocimientos de los estudiantes de segundo de bachillerato sobre revoluciones y movimientos sociales a través de preguntas rápidas en Socrative, fomentando la participación y el pensamiento crítico.

ESTRATEGIA

Preparación

Definir el contenido: Elegir un tema clave, como revoluciones y movimientos sociales.

Crear las preguntas rápidas en Socrative (Opción Múltiple, Verdadero/Falso y Respuesta Corta).

Explicar a los estudiantes cómo funciona Socrative y cómo responderán.

Asignar un tiempo límite por pregunta para mantener la actividad dinámica.

Desarrollo

Modo de trabajo:

Se puede hacer de forma individual o en equipos para fomentar el debate.

Se proyectan las preguntas en la pizarra o se envían los códigos de acceso.

Metodología:

Los estudiantes responden en tiempo real desde sus dispositivos.

El profesor analiza las respuestas proyectadas en Socrative para identificar patrones de error.

Se generan discusiones rápidas sobre preguntas clave para profundizar en los conceptos.

Evaluación y reflexión

Revisión de Resultados:

Socrative genera un informe automático con los aciertos y errores de cada estudiante.

Se identifican los temas que necesitan refuerzo.

Cierre de la actividad:

Se comentan las respuestas y se corrigen errores en grupo.

Se asignan actividades complementarias para mejorar la comprensión.

INSTRUCCIONES

Acceder a Socrative

Ir a www.socrative.com.

Iniciar sesión como profesor (si no tienes una cuenta, regístrate).

En el panel principal, hacer clic en "inicio rápido".

Crear una evaluación con preguntas rápidas

Seleccionar el tipo de pregunta:

Opción múltiple (mcq)

Verdadero/falso

Respuesta corta

Ejemplo de preguntas:

Opción múltiple:

Pregunta: ¿en qué año inició la revolución francesa?

A) 1789

B) 1810

C) 1917

D) 1492

Respuesta correcta: a) 1789

Verdadero/falso:

Pregunta: la revolución industrial comenzó en el siglo xviii en inglaterra.

Respuesta: verdadero

Respuesta corta:

Pregunta: menciona una causa de la revolución rusa de 1917.

Respuesta esperada: "desigualdad social y crisis económica bajo el régimen zarista."

Configurar y compartir la evaluación

Definir el modo de evaluación:

Tiempo ilimitado o tiempo por pregunta.

Permitir corrección instantánea o revisión al final.

Compartir el código de la sala con los estudiantes.

Los estudiantes ingresan en www.socrative.com y seleccionan "estudiante", luego introducen el código.

Aplicar y analizar resultados

Observar las respuestas en tiempo real en la pizarra digital.

Identificar errores comunes y hacer correcciones en grupo.

Socrative genera un informe automático con los aciertos y errores de cada estudiante.

Refuerzo: discutir las respuestas incorrectas y aclarar dudas.

RECURSOS

Computador o laptop - Teléfono inteligente - Internet – Link de acceso a Socrative www.socrative.com

4.8.1.2 Ejemplo 2: Evaluación de funciones cuadráticas

Crucigrama de funciones cuadráticas

PROPUESTA



ASIGNATURA	Matemática
OBJETIVO	Resolver el crucigrama completando las casillas con términos clave sobre funciones cuadráticas.
ESTRATEGIA	Fase de preparación

Objetivo: Reforzar el vocabulario y los conceptos clave de funciones cuadráticas.

Materiales: Acceso a Educaplay, pizarra digital o proyectores (opcional), dispositivos con conexión a internet.

Tiempo estimado: 15-20 minutos.

Desarrollo de la actividad

Paso 1: introducción (5 minutos)

Explica a los estudiantes el propósito del crucigrama.

Recuerda los conceptos clave de funciones cuadráticas, como vértice, eje de simetría, raíces, coeficientes, etc.

Anima a los estudiantes a tomar notas para ayudarse durante la actividad.

Paso 2: resolución del crucigrama (10 minutos)

Los estudiantes ingresan a Educaplay y acceden al crucigrama.

Pueden trabajar individualmente o en parejas.

Mientras lo resuelven, pueden consultar sus apuntes o discutir con compañeros.

Paso 3: revisión y explicación (5 minutos)

Proyecta el crucigrama en la pizarra y repasa las respuestas en grupo.

Pide a algunos estudiantes que expliquen ciertos términos en sus propias palabras.

Refuerza la importancia de estos conceptos en ejercicios prácticos de funciones cuadráticas.

Variaciones y adaptaciones

Competencia en equipos: divide la clase en grupos y otorga puntos al equipo que termine primero con

todas las respuestas correctas.

Complemento con ejercicios prácticos: Luego del crucigrama, plantea problemas sobre funciones cuadráticas para aplicar los conceptos.

Uso como tarea o repaso: Los estudiantes pueden completar el crucigrama en casa antes de una evaluación.

INSTRUCCIONES

1. Acceder a educaplay

Ir a la página web: www.educaplay.com

Iniciar sesión o registrarse si aún no tienes una cuenta.

2. Crear el crucigrama

En el panel principal, haz clic en "crear actividad".

Selecciona el tipo de actividad "crucigrama".

Escribe un título, por ejemplo: "crucigrama de funciones cuadráticas".

En la descripción, puedes agregar instrucciones como:

"resuelve el crucigrama completando los espacios con los términos correctos sobre funciones cuadráticas."

3. Agregar las palabras y definiciones

Ahora, ingresa los conceptos matemáticos y sus respectivas definiciones. Aquí tienes algunos ejemplos:

Palabra	Definición
---------	------------

Parábola	Gráfica de una función cuadrática.
Vértice	Punto máximo o mínimo de la parábola.
Eje	Línea vertical que divide la parábola en dos partes iguales.
Raíces	Puntos donde la parábola corta el eje X.
Coeficiente	Número que multiplica a la variable en una ecuación cuadrática.
Concavidad	Indica si la parábola se abre hacia arriba o hacia abajo.
Discriminante	Determina el número de soluciones reales de una ecuación cuadrática.
Intercepto	Punto donde la parábola corta el eje Y.

Factorización	Método para encontrar las raíces de una función cuadrática.
----------------------	---

Para cada palabra, escribe su definición en el espacio correspondiente.

Puedes organizar la disposición del crucigrama como desees.

4. Configurar el crucigrama

Ajusta las opciones de dificultad, tiempo límite y puntuación.

Elige si quieres permitir pistas para ayudar a los estudiantes.

Puedes agregar imágenes para hacerlo más visual.

Guardar y compartir

Haz clic en "Guardar".

Puedes obtener un enlace o un código QR para compartir con los estudiantes.

Si desees, puedes insertarlo en una plataforma educativa como Google Classroom o Moodle.

RECURSOS

Acceso a internet y dispositivos tecnológicos.

Cuenta de docente en Educaplay.

Material matemático adaptado a las necesidades del grupo.

4.8.1.3 Ejemplo 3: Revisión de contenidos literarios (ortografía)

Ortografía y uso correcto de la lengua

PROPUESTA



ASIGNATURA	Lengua y literatura
OBJETIVO	Mejorar la precisión ortográfica de los estudiantes de segundo de bachillerato a través de un juego interactivo en Kahoot, promoviendo el aprendizaje dinámico y la corrección de errores en tiempo real.
ESTRATEGIA	<p>Preparación</p> <p>Definir el tema ortográfico: Escoge temas clave de ortografía como el uso de "b" y "v", tildación de palabras, homófonos, reglas de puntuación, etc.</p> <p>Diseñar el Kahoot:</p> <p>Crear preguntas que aborden errores comunes y dudas frecuentes entre los estudiantes.</p> <p>Usar imágenes o frases de contexto real para que los estudiantes apliquen las reglas en situaciones cotidianas.</p> <p>Instrucciones a los estudiantes:</p> <p>Explicar cómo jugar en Kahoot y qué tipo de preguntas responderán.</p> <p>Recordarles que el objetivo es aprender y corregir errores mientras se divierten.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Metodología:</p> <p>Inicio dinámico: Comienza con una breve revisión de las reglas ortográficas antes de jugar.</p>

	<p>Modalidad individual o en equipos: Los estudiantes pueden responder de manera individual o formar equipos para fomentar la competencia y el trabajo en grupo.</p> <p>Tiempo por pregunta: Establece un tiempo de respuesta (20-30 segundos) para mantener la dinámica ágil.</p> <p>Retroalimentación inmediata: Después de cada pregunta, muestra la respuesta correcta y explica la regla ortográfica.</p> <p>Motivación: Asegúrate de que todos los estudiantes vean cómo avanza su puntaje, generando un ambiente competitivo saludable.</p> <p>Evaluación y reflexión</p> <p>Revisión de resultados:</p> <p>Al finalizar, proyecta los resultados para revisar las preguntas con más fallos y discutir las reglas ortográficas asociadas.</p> <p>Refuerzo: Proporciona ejercicios adicionales sobre las reglas que generaron más errores.</p> <p>Discusión grupal:</p> <p>Reflexiona con los estudiantes sobre los errores comunes y las mejores prácticas para evitarlos.</p> <p>Anima a los estudiantes a explicar las reglas entre ellos, lo que refuerza su comprensión.</p>
INSTRUCCIONES	<p>Acceder a kahoot</p> <p>Ir a www.kahoot.com.</p> <p>Iniciar sesión con tu cuenta de Kahoot. Si no tienes una cuenta, puedes crear una fácilmente.</p> <p>Crear el kahoot</p>

Una vez en tu panel principal, selecciona "Crear".

Elige "Nuevo Kahoot" para empezar desde cero.

Escribe un título para tu Kahoot (por ejemplo, "Ortografía en Lengua y Literatura").

En la descripción, puedes incluir algo como:

"Responde correctamente las preguntas para reforzar tus conocimientos sobre reglas ortográficas en la lengua española."

Añadir preguntas ortográficas

Añadir pregunta:

Haz clic en "Añadir pregunta" y selecciona el tipo de pregunta: Opción múltiple o Verdadero/Falso.

Ejemplo de preguntas:

Opción múltiple:

Pregunta: ¿Cuál es la opción correcta?

A) Halla un tesoro.

B) Haya un tesoro.

C) Aya un tesoro.

Respuesta correcta: A) Halla un tesoro.

Verdadero/Falso:

Pregunta: La palabra "haya" se usa para indicar existencia.

Respuesta: Verdadero

Completar espacio:

Pregunta: Escoge la opción correcta:

"No _____ comido mucho hoy."

A) he

B) e

Respuesta correcta: A) he

Tiempo por pregunta: Elige entre 20-30 segundos por pregunta, dependiendo de la dificultad.

Agregar más preguntas: Puedes añadir tantas preguntas como desees, siempre manteniendo el enfoque en las reglas ortográficas.

Personalizar y ajustar el kahoot

Elegir imágenes: Si deseas, puedes agregar imágenes para ilustrar las preguntas, como frases con errores ortográficos.

Revisar configuración: Ajusta las configuraciones de puntuación y tiempo según el ritmo que prefieras para la actividad.

Configurar la visibilidad: Decide si el Kahoot será público o privado (solo accesible con un código de clase).

Aplicar el kahoot en clase

Una vez que tu Kahoot esté listo, selecciona "Iniciar".

Compartir el código de clase con los estudiantes.

Los estudiantes ingresan a kahoot.it y ponen el código de clase.

Realizar la actividad: Los estudiantes responden las preguntas mientras las ves proyectadas en tiempo

	<p>real.</p> <p>Retroalimentación inmediata: Después de cada pregunta, muestra la respuesta correcta y proporciona una breve explicación.</p> <p>Analizar resultados y reflexión</p> <p>Revisión de resultados: Al finalizar, puedes ver un informe con los puntajes y las respuestas correctas e incorrectas de cada estudiante.</p> <p>Corrección y discusión: En clase, revisa las preguntas con más errores y discútelas con los estudiantes.</p> <p>Refuerzo: Si es necesario, asigna actividades adicionales o repasa las reglas ortográficas que causaron más dificultades.</p>
RECURSOS	<p>Computador</p> <p>Cuenta en Kahoot!</p>

4.9 Evaluación de impacto

La evaluación de impacto es fundamental para medir la efectividad de las herramientas tecnológicas gamificadas en el proceso educativo. A través de esta evaluación, los docentes pueden determinar si estas herramientas están alcanzando los objetivos pedagógicos y mejorando el aprendizaje de los estudiantes. A continuación, se presenta una guía para llevar a cabo una evaluación de impacto de las herramientas tecnológicas gamificadas.

4.9.1 Indicadores para medir el éxito de las evaluaciones gamificadas

Uno de los principales indicadores del éxito de las evaluaciones gamificadas es la mejora en el rendimiento académico de los estudiantes. Esto se puede medir comparando las calificaciones de los estudiantes antes y después de la implementación de herramientas gamificadas, observando si se produce un aumento en los puntajes obtenidos. Un indicador adicional es la reducción de errores en las actividades gamificadas, lo cual indica que los estudiantes están comprendiendo mejor los conceptos. Además, se puede evaluar la retención de contenidos a largo plazo, observando si los estudiantes mantienen el conocimiento adquirido durante más tiempo, lo cual es crucial para evaluar la efectividad de las evaluaciones.

El impacto de las evaluaciones gamificadas en el desarrollo cognitivo de los estudiantes también debe ser evaluado. Un indicador clave es la mejora en la capacidad de los estudiantes para resolver problemas, lo cual se puede medir mediante el rendimiento en actividades que exigen habilidades de resolución de problemas. Además, el desarrollo de habilidades sociales y colaborativas puede ser observado en las interacciones de los estudiantes durante las actividades en grupo, donde la colaboración y el trabajo en equipo se fomentan a través de los juegos. La mejora en la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo y resolver tareas colectivas de manera eficiente es un buen indicador de que la gamificación está promoviendo habilidades importantes en el aprendizaje.

4.9.2 Instrumentos de evaluación para los docentes

Los instrumentos de evaluación son herramientas clave que permiten a los docentes medir el impacto y la efectividad de las evaluaciones gamificadas. Estos instrumentos no solo sirven para obtener datos sobre el rendimiento de los estudiantes, sino también para proporcionar retroalimentación valiosa para mejorar las estrategias pedagógicas. A

continuación, se presentan algunos de los instrumentos de evaluación más efectivos para los docentes en el contexto de las evaluaciones gamificadas.

4.9.2.1 Cuestionarios de retroalimentación estudiantil

Los cuestionarios de retroalimentación son una herramienta fundamental para recoger la opinión de los estudiantes sobre su experiencia con las evaluaciones gamificadas. Estos cuestionarios pueden incluir preguntas tanto cerradas como abiertas que permitan a los estudiantes expresar su nivel de satisfacción, la claridad de las actividades, y su percepción sobre la dificultad y el nivel de compromiso que generaron las herramientas gamificadas. Este instrumento proporciona información valiosa sobre el impacto de la gamificación en la motivación y el interés de los estudiantes, ayudando a los docentes a ajustar las actividades en función de las respuestas obtenidas.

4.9.2.2 Rúbricas de Evaluación

Las rúbricas de evaluación son instrumentos clave para medir el desempeño de los estudiantes de manera objetiva y estructurada. En el contexto de la gamificación, las rúbricas pueden adaptarse para evaluar tanto los conocimientos adquiridos como las habilidades desarrolladas durante las actividades gamificadas. Por ejemplo, una rúbrica podría incluir criterios como la creatividad, la colaboración, la resolución de problemas, el cumplimiento de objetivos del juego, y el rendimiento en las actividades. Al proporcionar criterios claros, las rúbricas permiten a los docentes evaluar de manera más precisa y justa el progreso de los estudiantes.

4.9.2.2.1 Modelo para planificar la clase integrando actividades evaluativas creadas con herramientas tecnológicas.

PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA

DOCENTE XXXXXXXX	ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA	GRADO SEGUNDO BGU	HORAS CLASE 2	FECHA XXXXXXXX
No DE SECCIÓN Sección 3	TÍTULO DE LA UNIDAD Lectura y comprensión de textos	CONTENIDO	SUBNIVEL	NÚMERO DEL PARCIAL Primera
OBJETIVO DE LA SECCIÓN	Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.		CRITERIO DE ECALUACIÓN	Valora los contenidos explícitos e implícitos y los aspectos formales de dos o más textos, en función del propósito comunicativo, el contexto sociocultural y el punto de vista del autor; aplica estrategias cognitivas y metacognitiva para autorregular la comprensión, identifica contradicciones, ambigüedades y falacias, elabora argumentos propios y los contrasta con fuentes adicionales, mediante el uso de esquemas y estrategias personales para recoger, comparar y organizar la información.

Destrezas Con Criterios De Desempeño	Indicadores De Evaluación	Estrategias Metodológicas Activas Para La Enseñanza Y Aprendizaje	Recursos	Actividades Evaluativas
<p>(Destreza acorde al contenido que va a planificar el docente, seleccionada del Currículo Nacional actual)</p>	<p>(Indicador acorde al contenido que va a planificar el docente, seleccionada del Currículo Nacional actual)</p>	<p>1. Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del tema mediante una breve introducción interactiva. • Activación de conocimientos previos con una encuesta interactiva. 	<p>- Presentación en Canva, Genially o Google Slides. - Cuestionario en Kahoot o Google Forms.</p>	<p>Evaluación diagnóstica a través de resultados del cuestionario (identificación de conocimientos previos).</p>
		<p>2. Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación de conceptos clave con ejemplos prácticos. • Actividad grupal para resolver problemas utilizando software específico. 	<p>- Videos explicativos en Edpuzzle o YouTube. - Actividad grupal en Jamboard, Miro o Padlet.</p>	<p>Observación del trabajo colaborativo en la plataforma y entrega de resultados parciales.</p>
		<p>3. Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discusión guiada para reflexionar sobre los aprendizajes. Actividad evaluativa individual basada en lo aprendido. 	<p>- Foro de discusión en Moodle o Teams. - Test interactivo en Quizizz o Socrative.</p>	<p>Evaluación formativa: aportes en el foro. Evaluación</p>

				sumativa: calificación del test interactivo final.
--	--	--	--	---

<i>UNIDAD EDUCATIVA MALDONADO</i>				AÑO LECTIVO 2024-2025	
PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA					
DOCENTE XXXXXXXXX	ASIGNATURA CIENCIAS SOCIALES	GRADO SEGUNDO BGU	HORAS CLASE 2	FECHA XXXXXXXXX	
No DE SECCIÓN Sección 3	TÍTULO DE LA UNIDAD Historia de las civilizaciones: interacciones religiosas y culturales	CONTENIDO	SUBNIVEL	NÚMERO DEL PARCIAL Primera	
OBJETIVO DE LA SECCIÓN	Estimar los principales aportes culturales de las diversas civilizaciones del orbe en la construcción de la historia universal, mediante la identificación de sus contribuciones más importantes, para valorar la diversidad pasada y presente.		CRITERIO DE ECALUACIÓN	Valorar la capacidad de analizar el legado del Imperio Bizantino en la preservación de la cultura grecolatina, su papel en la difusión del cristianismo e islamismo, y su influencia en la educación y el arte en un contexto de conflictos religiosos y feudales.	

Destrezas Con Criterios De Desempeño	Indicadores De Evaluación	Estrategias Metodológicas Activas Para La Enseñanza Y Aprendizaje	Recursos	Actividades Evaluativas
<p>(Destreza acorde al contenido que va a planificar el docente, seleccionada del Currículo Nacional actual) Analizar el impacto de las religiones monoteístas (judaísmo, cristianismo e islam) en la construcción de sociedades medievales y modernas, valorando su influencia en la cultura, la política y la economía.</p>	<p>(Indicador acorde al contenido que va a planificar el docente, seleccionada del Currículo Nacional actual) Explica con ejemplos concretos cómo las interacciones entre el cristianismo y el islam influyeron en el arte y la arquitectura de la Edad Media.</p>	<p style="text-align: center;">4. Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del tema mediante una breve introducción interactiva. • Activación de conocimientos previos con una encuesta interactiva. 	<p>- Presentación en Canva, Genially o Google Slides. - Cuestionario en Kahoot o Google Forms.</p>	<p>Evaluación diagnóstica a través de resultados del cuestionario (identificación de conocimientos previos).</p>
		<p style="text-align: center;">5. Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación de conceptos clave con ejemplos prácticos. • Actividad grupal para resolver problemas utilizando software específico. 	<p>- Videos explicativos en Edpuzzle o YouTube. - Actividad grupal en Jamboard, Miro o Padlet.</p>	<p>Observación del trabajo colaborativo en la plataforma y entrega de resultados parciales.</p>
		<p style="text-align: center;">6. Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discusión guiada para reflexionar sobre los aprendizajes. Actividad evaluativa individual basada en lo aprendido. 	<p>- Foro de discusión en Moodle o Teams. - Test interactivo en Quizizz o Socrative.</p>	<p>Evaluación formativa: aportes en el foro. Evaluación</p>

				sumativa: calificación del test interactivo final.
--	--	--	--	---

<i>UNIDAD EDUCATIVA MALDONADO</i>				AÑO LECTIVO 2024-2025
PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA				
DOCENTE XXXXXXXX	ASIGNATURA MATEMÁTICAS	GRADO SEGUNDO BGU	HORAS CLASE 2	FECHA XXXXXXXX
No DE SECCIÓN Sección 3	TÍTULO DE LA UNIDAD Factoreo y simplificación de expresiones algebraicas	CONTENIDO	SUBNIVEL	NÚMERO DEL PARCIAL Primera
OBJETIVO DE LA SECCIÓN	Proponer soluciones creativas a situaciones concretas de la realidad nacional y mundial mediante la aplicación de las operaciones básicas de los diferentes conjuntos numéricos, y el uso de modelos funcionales, algoritmos apropiados, estrategias y métodos formales y no formales de razonamiento matemático, que lleven a juzgar con responsabilidad la validez de procedimientos y los resultados en un contexto.		CRITERIO DE ECALUACIÓN	Opera y emplea funciones reales, lineales, cuadráticas, polinomiales, exponenciales, logarítmicas y trigonométricas para plantear situaciones hipotéticas y cotidianas que puedan resolverse mediante modelos matemáticos; comenta la validez y

			limitaciones de los procedimientos empleados y verifica sus resultados mediante el uso de las TIC.	
Destrezas Con Criterios De Desempeño	Indicadores De Evaluación	Estrategias Metodológicas Activas Para La Enseñanza Y Aprendizaje	Recursos	Actividades Evaluativas
(Destreza acorde al contenido que va a planificar el docente, seleccionada del Currículo Nacional actual) Descomponer expresiones algebraicas en factores comunes y especiales aplicando diferentes métodos de factorización. Simplificar expresiones	(Indicador acorde al contenido que va a planificar el docente, seleccionada del Currículo Nacional actual) Identifica correctamente el factor común en expresiones algebraicas y lo extrae de manera adecuada. Aplica correctamente métodos de factorización como trinomio cuadrado	<p>7. Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del tema mediante una breve introducción interactiva. • Activación de conocimientos previos con una encuesta interactiva. 	- Presentación en Canva, Genially o Google Slides. - Cuestionario en Kahoot o Google Forms.	Evaluación diagnóstica a través de resultados del cuestionario (identificación de conocimientos previos).
		<p>8. Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación de conceptos clave con ejemplos prácticos. • Actividad grupal para resolver problemas utilizando software específico. 	- Videos explicativos en Edpuzzle o YouTube. - Actividad grupal en Jamboard, Miro o Padlet.	Observación del trabajo colaborativo en la plataforma y entrega de resultados parciales.

<p>algebraicas utilizando propiedades de los números y operaciones algebraicas.</p> <p>Resolver problemas aplicando la factorización como estrategia para simplificar y operar expresiones algebraicas.</p>	<p>perfecto, diferencia de cuadrados y factorización por agrupación.</p> <p>Simplifica expresiones algebraicas utilizando factorización para reducir términos de manera eficiente.</p> <p>Resuelve ejercicios y problemas contextualizados aplicando la factorización como herramienta para encontrar soluciones simplificadas.</p>	<p style="text-align: center;">9. Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> Discusión guiada para reflexionar sobre los aprendizajes. <p>Actividad evaluativa individual basada en lo aprendido.</p>	<p>- Foro de discusión en Moodle o Teams. - Test interactivo en Quizizz o Socrative.</p>	<p>Evaluación formativa: aportes en el foro.</p> <p>Evaluación sumativa: calificación del test interactivo final.</p>
---	---	---	--	---

4.9.2.3 Análisis de resultados de actividades gamificadas

El análisis de resultados obtenido directamente de las plataformas de gamificación (como Educaplay, Kahoot!, etc.) es un instrumento que ofrece datos cuantitativos sobre el rendimiento de los estudiantes. Los docentes pueden revisar estadísticas como los puntajes obtenidos, el tiempo dedicado a cada actividad, la tasa de finalización de las tareas y la cantidad de respuestas correctas e incorrectas. Estos datos proporcionan una visión detallada sobre el nivel de comprensión de los estudiantes y su rendimiento en las actividades, permitiendo ajustes rápidos en la enseñanza.

4.9.2.4 Observación directa

La observación directa es una técnica cualitativa en la que el docente evalúa el comportamiento de los estudiantes durante las actividades gamificadas. A través de esta herramienta, el docente puede identificar aspectos como la interacción entre estudiantes, el grado de colaboración en actividades grupales, la capacidad de los estudiantes para tomar decisiones durante el juego, y su actitud general hacia las tareas. Las observaciones pueden ser registradas mediante notas o mediante un sistema de puntuación simple para medir la participación y el compromiso de los estudiantes. Este instrumento es útil para complementar los datos cuantitativos obtenidos a través de las plataformas de gamificación.

4.10 Recomendaciones y buenas prácticas

Es fundamental que las herramientas tecnológicas gamificadas se adapten a los objetivos de aprendizaje específicos de cada materia o curso. Los docentes deben seleccionar actividades y plataformas que alineen los elementos del juego con los contenidos que desean enseñar, asegurándose de que los estudiantes no solo se diviertan, sino que también aprendan de manera efectiva.

Para mantener el interés y la motivación de los estudiantes, se recomienda diversificar las actividades gamificadas, utilizando una variedad de juegos, desafíos, y plataformas que ofrezcan diferentes formas de interacción. Esto puede incluir desde cuestionarios interactivos hasta juegos de simulación o actividades colaborativas, lo que permite atender diversos estilos de aprendizaje.

La gamificación puede ser más efectiva cuando se combina con el trabajo en equipo y la competencia saludable. Los docentes deben diseñar actividades que promuevan la colaboración entre los estudiantes, permitiéndoles resolver problemas de manera conjunta

y competir de manera amigable. Esto ayuda a desarrollar habilidades sociales y colaborativas esenciales en el aprendizaje.

La gamificación debe ser utilizada no solo para evaluar el conocimiento de los estudiantes, sino también para proporcionar retroalimentación continua. Los docentes deben asegurarse de ofrecer comentarios oportunos sobre el rendimiento de los estudiantes, ayudándoles a identificar sus fortalezas y áreas de mejora. Las plataformas gamificadas pueden ser herramientas útiles para ofrecer esta retroalimentación en tiempo real.

Es importante que los docentes reciban formación continua en el uso de herramientas tecnológicas y gamificadas. Esto les permitirá no solo integrar de manera efectiva las tecnologías en sus prácticas pedagógicas, sino también adaptarse a nuevas plataformas y recursos que puedan surgir. La capacitación docente asegura que se utilicen de manera adecuada y eficiente las herramientas disponibles.

4.11 Conclusiones de la propuesta

Las evaluaciones gamificadas representan una poderosa herramienta pedagógica que puede transformar la forma en que los estudiantes se enfrentan al aprendizaje y la evaluación. Al integrar el juego en el proceso educativo, se fomenta un ambiente más interactivo, motivador y participativo, lo que puede llevar a un mayor compromiso de los estudiantes y, en última instancia, a un mejor rendimiento académico.

Sin embargo, el éxito de las evaluaciones gamificadas depende de su implementación cuidadosa y estratégica. Los docentes deben asegurarse de que las actividades gamificadas estén alineadas con los objetivos educativos y que se utilicen de manera adecuada para reforzar el aprendizaje, no solo para entretener. La evaluación continua y la retroalimentación oportuna son clave para garantizar que los estudiantes aprovechen al máximo estas herramientas.

Además, la capacitación docente y la reflexión sobre el impacto de las evaluaciones gamificadas son esenciales para mantener la efectividad de estas estrategias. Al seguir las recomendaciones y ajustar las prácticas pedagógicas en función de las necesidades de los estudiantes, la gamificación puede convertirse en un recurso valioso que promueve el aprendizaje activo, la creatividad, y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales esenciales para el siglo XXI.

5 CONCLUSIONES

Las conclusiones revelan que, en general, los docentes de la Unidad Educativa Maldonado poseen un nivel adecuado de conocimiento sobre el uso de herramientas tecnológicas para la evaluación educativa. Sin embargo, se identifica una necesidad constante de formación adicional para garantizar que estas herramientas sean empleadas de manera efectiva y creativa. Es fundamental que los docentes no solo estén familiarizados con las herramientas tecnológicas, sino que también desarrollen habilidades que les permitan integrarlas de manera innovadora en sus prácticas evaluativas. Esta formación continua es clave para maximizar el potencial de las TIC en la enseñanza y evaluación, y así superar las limitaciones que aún persisten en el entorno educativo.

Por otro lado, las estrategias gamificadas mediadas por TICs han mostrado ser una alternativa prometedora para incrementar la motivación estudiantil y diversificar los enfoques pedagógicos. Estas metodologías no solo hacen el proceso de aprendizaje más dinámico, sino que también permiten personalizar la experiencia educativa, lo cual favorece la participación activa de los estudiantes. No obstante, su implementación efectiva enfrenta desafíos importantes, como la falta de capacitación continua para los docentes y las limitaciones tecnológicas en algunas instituciones. Para superar estas barreras, es necesario crear programas de formación permanente y asegurar que los recursos tecnológicos sean suficientes y accesibles.

En este sentido, la propuesta de desarrollar una guía metodológica que facilite la planificación y ejecución de evaluaciones gamificadas es una estrategia crucial. Esta guía serviría como un marco sistemático para que los docentes estructuren sus evaluaciones de manera más accesible, permitiéndoles integrar las TIC de forma eficiente y coherente con los objetivos pedagógicos. A través de esta herramienta, los docentes no solo mejorarían sus competencias pedagógicas, sino que también fomentarían un ambiente de aprendizaje más interactivo y estimulante para los estudiantes.

Finalmente, los resultados destacan la relevancia de contar con el apoyo institucional, tanto en términos de capacitación continua para los docentes como en la provisión de los recursos tecnológicos necesarios para implementar evaluaciones innovadoras. La colaboración entre instituciones educativas y entidades externas puede ser determinante para cerrar las brechas tecnológicas y garantizar que las herramientas digitales estén

disponibles y sean utilizadas de manera efectiva. Con este enfoque, se contribuiría significativamente al avance hacia una educación más moderna y adaptada a las necesidades del siglo XXI.

6 RECOMENDACIONES

Es crucial que los docentes reciban formación constante que no solo se enfoque en el manejo técnico de las herramientas digitales, sino también en cómo utilizarlas de manera pedagógica para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los programas deben incluir estrategias para integrar la gamificación en las evaluaciones, permitiendo a los docentes crear actividades que aumenten la motivación de los estudiantes, fomenten su participación activa y mejoren el aprendizaje. Esta formación continua también debe actualizarse regularmente para incluir las últimas tendencias y tecnologías emergentes en el ámbito educativo.

Para que la integración de las TIC sea efectiva, es esencial que las instituciones educativas cuenten con recursos tecnológicos adecuados. Esto incluye garantizar un acceso confiable a internet y proporcionar a los docentes y estudiantes las herramientas digitales necesarias, como dispositivos, plataformas de aprendizaje en línea y software especializado. Mejorar estos recursos no solo facilita el uso de TIC en el aula, sino que también permite a los estudiantes acceder a materiales y actividades interactivas que enriquecen su experiencia educativa.

Es fundamental implementar un sistema de evaluación continua para medir la efectividad de la guía metodológica en el aula. Este sistema debería incluir la recopilación de retroalimentación tanto de los docentes como de los estudiantes, así como el análisis de los resultados académicos y la participación estudiantil. Con esta información, se podrán realizar ajustes y mejoras en la guía, adaptándola a las necesidades reales del entorno educativo y asegurando que sea útil para todos los actores involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La colaboración entre docentes es clave para el éxito de la integración de TIC y gamificación en la evaluación. Se deben crear espacios, tanto presenciales como virtuales, donde los docentes puedan compartir sus experiencias, discutir los desafíos que han enfrentado y presentar buenas prácticas. Estos espacios de intercambio de ideas permitirán a los docentes aprender unos de otros, mejorar sus prácticas pedagógicas y fomentar una cultura de innovación en la institución.

Es esencial que la integración de las TIC y la gamificación no sea un proceso aislado, sino que esté alineado con los objetivos curriculares y pedagógicos de la institución. Las actividades gamificadas deben estar diseñadas de manera que refuercen los contenidos y

competencias que los estudiantes deben desarrollar, asegurando que las evaluaciones sean coherentes con los objetivos de aprendizaje. Esto permitirá que la gamificación no solo sea una herramienta divertida, sino un medio efectivo para promover un aprendizaje significativo, centrado en el desarrollo de habilidades y conocimientos relevantes para los estudiantes.

7 REFERENCIAS

- Aguas, J., Rodríguez, P., Mora, A., & Magallanes, K. (2023). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza: Technological tools in the teaching process. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.658>
- Arnal, J., Rincón, D. del, & Latorre, A. (1992). *Investigación educativa: Fundamentos y metodologías* (1. ed). Editorial Labor.
- Ballester, L. (2004). *Bases metodológicas de la investigación educativa* (Segunda). Universitata de les Illes Balcars.
- Baquero, R. (2011). Zona de desarrollo próximo, sujeto y situación. El problema de las unidades de análisis en psicología educativa. *Actualidades Investigativas en Educación*, 9(4). <https://doi.org/10.15517/aie.v9i4.9514>
- Boillos, F. (2023). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: Práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica* [Tesis Doctoral previo a la obtención del título de PhD]. Universidad de la Rioja.
- Carr, W., & Kemmis, S. (1988). *Teoría Crítica de la enseñanza. La investigación acción en la formación del profesorado* (Segunda). Martínez Roca.
- Cobo, C., & Moravec, J. (2011). *Aprendizaje invisible: Hacia una nueva ecología de la educación* (Primera Ed). Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. https://www.uv.es/bellohc/MasterPoliticas/Cobo_Moravec.pdf
- Cobo, C., & Pardo, H. (2007). *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios Fast/food* (Primera). Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. <https://www.maestrosdelweb.com/images/2010/01/planeta-web20.pdf>
- Coloma, C. R., & Tafur, R. M. (1999). *El Constructivismo y sus implicancias en la Educación*. 28.
- Cruz, A., Pozo, A., Andino, F., & Arias, D. (2018). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación de los estudiantes. *e-Ciencias de la Información*, 9(1). <https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>

- Cuaical, S. (2024). *Uso de gamificación como herramienta de evaluación en la asignatura de historia en estudiantes de primer año de bachillerato general unificado en la Unidad Educativa del Milenio Alfonso Herrera de la ciudad del Ángel* [Tesis de maestría]. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15596>
- De la Torre Navarro, L. M., & Domínguez, J. (2012). Las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de los objetos de aprendizaje. *Revista Cubana de Informática Médica*, 4(1), 83–92.
- Díaz, F. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida* (Primera). McGraw Hill. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/ensenanza-situada-vinculo-entre-la-escuela-y-la-vida.pdf>
- Dussel, I., & Quevedo, A. (2010). *Educación y nuevas tecnologías: Los desafíos pedagógicos ante el mundo digital: documento básico: VI Foro Latinoamericano de Educación Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital* (1a ed). Fundación Santillana.
- Foronda, J., & Foronda, C. (2007). La evaluación en el proceso del aprendizaje. *Perspectivas*, Enero-Junio(19), 15–30.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido* (Segunda). Siglo Veintiuno.
- Gallego, F., Molina, R., & Llorens, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente: Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. JENUI XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática, Oviedo.
- Game, J. (2016). *Relación entre el analfabetismo digital con crecimiento económico y pobreza en Ecuador*.
- Garcés, L., Montaluisa, Á., & Salas. (2019). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Revista Anales de la Universidad Central del Ecuador*, 1(376), 231–248. <https://doi.org/10.29166/anales.v1i376.1871>
- González, A., Rodríguez, A., & Hernández, D. (2011a). El concepto zona de desarrollo próximo y su manifestación en la educación médica superior cubana. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 25(4), 531–539.
- González, A., Rodríguez, A., & Hernández, D. (2011b). El concepto zona de desarrollo próximo y su manifestación en la educación médica superior cubana. *Educación Médica Superior*, 25(4), 531–539.

- Mora, I. (2011). La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. *Actualidades Investigativas en Educación*, 4(2). <https://doi.org/10.15517/aie.v4i2.9084>
- Ocampo, J. (2008). *Paulo Freire y La pedagogía del oprimido*. 17.
- Ordóñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje— Enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores* [Tesis de maestría]. Universidad Politécnica Salesiana.
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophía*, 1(19), 93. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.04>
- Pascagaza, E. F., & Estrada, L. C. C. (2020). Modernización de la educación virtual y su incidencia en el contexto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). *Academia y Virtualidad*, 13(2), Article 2. <https://doi.org/10.18359/ravi.4724>
- Rodríguez, L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: Una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3(1). <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1>
- Serrano, M., & Pons, R. (2011). El Constructivismo hoy: Enfoques constructivistas en educación. *Revista electrónica de investigación educativa*, 13(1), 1–27.
- Tünnermann, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades*, 48, 21–32.

8 ANEXOS

Anexo 1

Encuesta dirigida a los docentes de la unidad Educativa Maldonado

El presente cuestionario está dirigido específicamente a los 9 docentes de la unidad educativa Maldonado sede 1. Su opinión es fundamental para mejorar la calidad de este material y adaptarlo mejor a sus necesidades. Las respuestas que proporcionen se manejarán con total confidencialidad, no se requerirá su identificación personal y se utilizarán exclusivamente para fines educativos y de investigación. Les pedimos que respondan a cada pregunta con la mayor sinceridad posible. ¡Agradecemos su valiosa colaboración!"

Variable 1.

Dimensión planificación:

N°.	Pregunta	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿Considera que tiene un conocimiento adecuado en el uso de herramientas tecnológicas para aplicar evaluaciones de aprendizaje en los estudiantes?				
2	¿Posee los conocimientos necesarios sobre los objetivos que se aplican en la evaluación del aprendizaje mediante herramientas tecnológicas?				

Dimensión evaluación:

N°.	Pregunta	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
3	¿Domina el uso de diversos instrumentos de evaluación tecnológicos para medir el aprendizaje de los estudiantes?				
4	¿Siente que posee las habilidades necesarias para implementar evaluaciones utilizando herramientas tecnológicas?				

Dimensión tecnología:

N°.	Pregunta	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
5	¿Utiliza Internet de manera frecuente para elaborar evaluaciones de aprendizaje mediante herramientas tecnológicas?				

6	¿Emplea herramientas tecnológicas para elaborar instrumentos de evaluación de aprendizaje en los estudiantes?				
---	--	--	--	--	--

Variable 2.

Dimensión pedagogía:

Nº.	Pregunta	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
7	¿Aplica diferentes tipos de estrategias para elaborar instrumentos de evaluación de aprendizaje mediadas por herramientas tecnológicas?				
8	¿Elabora evaluaciones de aprendizaje efectivas utilizando herramientas tecnológicas?				
9	¿Emplea técnicas para elaborar evaluaciones de aprendizaje apoyadas en herramientas tecnológicas?				
10	¿Utiliza recursos tecnológicos para elaborar evaluaciones de aprendizaje?				

Dimensión tecnología:

Nº.	Pregunta	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
11	¿Emplea dispositivos tecnológicos (computadoras, Tablets, smartphones) para elaborar evaluaciones de aprendizaje?				
12	¿Implementa herramientas digitales (Kahott, Educaplay, Wordwall) para la evaluación del aprendizaje?				
13	¿Aprovecha los beneficios que ofrece el Internet para elaborar evaluaciones de aprendizaje más dinámicas e interactivas?				

Variable 3.

Dimensión planificación:

Nº.	Pregunta	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
14	¿Considera relevante la implementación de una Guía metodológica para la elaboración de evaluaciones de aprendizaje con herramientas tecnológicas gamificadas?				

15	¿Cree que el objetivo de una Guía metodológica debe ser aportar de manera significativa para la elaboración de evaluaciones de aprendizaje?				
----	--	--	--	--	--

Dimensión procesos:

Nº.	Pregunta	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
16	¿Considera importante que los contenidos de la Guía metodológica deben responder a los requerimientos del docente para elaborar evaluaciones del aprendizaje con herramientas tecnológicas gamificadas?				
17	¿Considera que las actividades propuestas en la Guía metodológica deben facilitar la elaboración de evaluaciones de aprendizaje con herramientas tecnológicas gamificadas?				
18	¿Considera que la Guía metodológica debe contener diversos recursos tecnológicos para la elaboración de evaluaciones de aprendizaje?				
19	¿Considera que los métodos de evaluación de la Guía metodológica deben ser adecuados a los requerimientos para la elaboración de evaluaciones del aprendizaje?				

Dimensión seguimientos:

Nº.	Pregunta	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
20	¿Considera necesario el diseño de un instrumento de evaluación para medir el impacto de la implementación de la Guía metodológica para la elaboración de evaluaciones del aprendizaje gamificadas?				