



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

Sede
Esmeraldas

**DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA**

TRABAJO FINAL DE MAESTRÍA PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE MAGISTER EN PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN TÉCNICA
Y TECNOLÓGICA

TÍTULO

DIAGNÓSTICO Y PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN PARA FAVORECER LA
MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR

AUTORES:

ANDREA ABIGAIL ABAD ARROYO
ANTONIO ANDRES LOPEZ PROAÑO

ASESOR

Msc. MANUEL ESPINOZA

ESMERALDAS, ECUADOR, SEPTIEMBRE 2022

Trabajo de tesis aprobado luego de haber dado cumplimiento a los requisitos exigidos por el reglamento de Grado de la PUCESE, previo a la obtención del título de MAGISTER EN PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN

DIAGNÓSTICO Y PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN PARA FAVORECER LA
MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Autores: Andrea Abigail Abad Arroyo y Antonio Andres Lopez Proaño

Msc. Manuel Espinoza

DIRECTOR DE TESIS

f _____

LECTOR 1

f _____

LECTORA 2

f _____

Mgt. David Puente.

DIRECTORA DE POSGRADO (E)

f _____

Abg. Alex David Guashpa Gómez

SECRETARIO GENERAL PUCESE

f _____

Ecuador – Esmeraldas - Septiembre - 2022

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Quien suscribe, Andrea Abigail Abad Arroyo y Antonio Andres Lopez Proaño, portadores de la cédula de ciudadanía No.0802660589; 0802940510 declaramos que los resultados obtenidos en la investigación que presentamos como informe final, previo a la obtención del título de **MAGISTER EN PEDAGOGÍA MENCIÓN EDUCACIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA** son absolutamente originales, auténticos y personales.

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

Andrea Abigail Abad Arroyo

C.I. 0802660589

Antonio Andres Lopez Proaño

C.I. 0802940510

CERTIFICACIÓN

Yo, Manuel Espinoza, en calidad de Director de Tesis, CERTIFICO que: los estudiantes. Andrea Abigail Abad Arroyo y Antonio Andres Lopez Proaño, han incorporado las sugerencias al trabajo de investigación titulada **DIAGNÓSTICO Y PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN PARA FAVORECER LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR**, por lo que autorizo su presentación ante el Tribunal de acuerdo a lo que establece el reglamento de la PUCESE.

Msc. Manuel Espinoza

DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedicamos principalmente a Dios, por permitirnos culminar con éxito esta etapa de nuestras vidas, por no soltar nuestras manos en momentos de dificultad y mantenernos con fe.

Dedicamos también este logro de nuestras vidas a nuestros padres Iván Abad y Antonio Lopez, al igual que a nuestras madres Maris Arroyo y Anita Proaño, quienes junto a nuestros hijos Toñito e Ivancito han sido nuestro principal apoyo y pilar para seguir adelante.

Además, de manera muy especial dedicamos este trabajo a nuestro tutor Msc. Manuel Espinoza, gracias a él, sus consejos, pudimos realizar el presente trabajo.

Gracias a todos, Dios los bendiga siempre.

AGRADECIMIENTO

Al culminar este proceso educativo, queremos agradecer a Dios principalmente, gracias a su bendición nos proporcionó serenidad, sabiduría y las fuerzas requeridas para hacer realidad este sueño anhelado en nuestras vidas.

También agradecemos a cada uno de nuestros docentes y coordinadoras de la Maestría, excelentes profesionales quienes, con mucha vocación, entrega depositaron su sabiduría y son actores primordiales en nuestra formación, en especial nuestro tutor Msc. Manuel Espinoza quien siempre tuvo el tiempo y la predisposición para guiarnos en la elaboración del presente trabajo de investigación.

Finalmente, extendemos el agradecimiento a nuestros padres, hijos, familiares no solo de Esmeraldas sino también de San Lorenzo en especial al Abg. Gleen Arroyo, quienes nos ayudaron e impulsaron en todo momento, a pesar de las dificultades, ellos fueron un pilar muy importante para que este sueño sea realizado, gracias de corazón a todos.

Dios los bendiga siempre.

RESUMEN

En la actualidad, las nuevas generaciones son conscientes de la posibilidad de un proceso de aprendizaje en menos tiempo haciendo uso de las tecnologías. Gracias a ello, han ido surgiendo metodologías de enseñanza innovadoras como la gamificación, que promueven clases lúdicas e interesantes para los educandos, favoreciendo la motivación por continuar aprendiendo y aplicar los conocimientos adquiridos en hechos de la vida real. En tal virtud, la presente investigación se llevó a cabo con la finalidad de reflexionar sobre el nivel de motivación que tienen los estudiantes de la educación superior, posteriormente, se diseña una propuesta dirigida a hacer más atractivos los contenidos impartidos en el aula de una institución de educación superior.

Para dar cumplimiento a los objetivos del presente trabajo final de maestría se aplicó la metodología de tipo no experimental con un alcance descriptivo. El proceso de recolección de la información se realizó empleando un cuestionario en línea a 30 estudiantes de educación superior, siendo el instrumento que se empleó, el cuestionario validado por Barca et al. (2005), de escala CEAP48, este cuestionario consta de 23 ítems en donde se recoge información sobre la motivación que está dividida en 3 dimensiones: motivación profunda, motivación superficial y motivación de rendimiento.

Los resultados luego del análisis estadístico, dieron a conocer que la mayoría de los alumnos presentan un bajo nivel de motivación académica y desinterés por aprender. Por tal motivo, se plantea una propuesta que permita fortalecer el nivel de motivación académica en los estudiantes usando gamificación. Esta propuesta está diseñada para ser ejecutada en trece sesiones de noventa minutos de duración. Está conformada por tres etapas: socialización, ejecución de la propuesta de gamificación y reflexión sobre la práctica.

Palabras claves: motivación, gamificación, educación superior.

ABSTRACT

Currently, the new generations are aware of the possibility of a learning process in less time using technology. Thanks to this, innovative teaching methodologies such as gamification have been emerging, which promote playful and interesting classes for students, positively favoring their motivation to continue learning and apply the knowledge acquired in real life events. In this virtue, the present investigation was carried out with the purpose of reflecting on the level of motivation that higher education students have, subsequently a proposal is designed aimed at making the contents taught in the classroom of a teaching institution more attractive. higher education.

In order to fulfill the objectives of this final master's project, the non-experimental methodology was applied with a descriptive scope. The information collection process was carried out using an online questionnaire to 30 higher education students, the instrument used being the questionnaire validated by Barca et al. (2005), on the CEAP48 scale, this questionnaire consists of 23 items where information on motivation is collected, which is divided into 3 dimensions: deep motivation, superficial motivation and performance motivation.

The results revealed that most students have a low level of academic motivation and lack of interest in learning. For this reason, a proposal is proposed to strengthen the level of academic motivation in students using gamification. This proposal is designed to be executed in thirteen ninety-minute sessions. It is made up of three stages: socialization of the gamification proposal, execution of the gamification proposal and reflection on the practice.

Keywords: motivation, gamification, higher education.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN	¡Error! Marcador no definido.
ABSTRACT	¡Error! Marcador no definido.
1. INTRODUCCIÓN	¡Error! Marcador no definido.
1.1. Presentación del tema.....	¡Error! Marcador no definido.
1.2. Planteamiento y formulación del problema	¡Error! Marcador no definido.
1.3. Justificación.....	¡Error! Marcador no definido.
1.4. Objetivos	19
1.4.1. Objetivo general	19
1.4.2. Objetivos específicos	19
2. MARCO TEÓRICO	20
2.1. Bases teórico-científicas	20
2.1.1. Teoría Constructivista	20
2.1.2. Teoría Conectivista	21
2.1.3. Gamificación	22
2.1.3.1. Definición.....	22
2.1.3.2. Gamificar no es lo mismo que jugar	25
2.1.3.3. Elementos	25
2.1.3.4. Herramientas de Gamificación para la Educación	29
2.1.3.5. Ventajas.....	31
2.1.4. Motivación y su inclusión en el ámbito educativo.....	32
2.1.4.1. Definición.....	32
2.1.4.2. Tipos de Motivación	33
2.1.4.3. Factores que intervienen en la motivación.....	35
2.1.4.4. Elementos de la Motivación.....	35
2.1.4.5. Ventajas de la Motivación.....	36
2.1.4.6. Motivación que se incrementa al aplicar gamificación.....	¡Error! Marcador no definido.

2.2. Antecedentes	¡Error! Marcador no definido.
3. MARCO METODOLÓGICO	¡Error! Marcador no definido.
3.1. Contexto de la investigación	¡Error! Marcador no definido.
3.2. Metodología de la investigación	¡Error! Marcador no definido.
3.3. Población y muestra	¡Error! Marcador no definido.
3.4. Objetivos del estudio diagnóstico	¡Error! Marcador no definido.
3.4.1 Objetivo general	¡Error! Marcador no definido.
3.4.2 Objetivos específicos	¡Error! Marcador no definido.
3.5. Hipótesis.....	44
3.5.1. Hipótesis general	¡Error! Marcador no definido.
3.5.2. Hipótesis específicas	¡Error! Marcador no definido.
3.6. Variables de estudio	¡Error! Marcador no definido.
3.7. Técnicas e instrumentos utilizados.....	¡Error! Marcador no definido.
3.8. Procedimiento para la recolección y análisis de datos	¡Error! Marcador no definido.
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	¡Error! Marcador no definido.
4.1. Análisis de los datos.....	¡Error! Marcador no definido.
4.2. Discusión de los datos	¡Error! Marcador no definido.
5. PROPUESTA METODOLÓGICA	55
5.1. Diseño de la propuesta	55
5.1.1. Objetivos	57
5.1.2. Temporalización: cronograma	59
5.1.3. Planificación de la propuesta de intervención.....	¡Error! Marcador no definido.
5.1.4. Diseño de evaluación de la propuesta	¡Error! Marcador no definido.
6. CONCLUSIONES	64
7. LIMITACIONES Y PROSPECTIVAS	65
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	68
ANEXOS.....	75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla I. Elementos de la Gamificación, Dinámicas.....	26
Tabla II. Elementos de la Gamificación, Mecánicas	27
Tabla III. Elementos de la Gamificación, Componentes.....	28
Tabla IV. Etapas de la propuesta	59
Tabla V. Objetivos de aprendizaje por sesión.....	61
Tabla VI. Temporalización	¡Error! Marcador no definido.
Tabla VII. Evaluación de la Propuesta	65

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura I. Elementos de la Gamificación.	26
Figura II. Resultados de la dimensión 1: Motivación Profunda (intrínseca).....	50
Figura III. Resultados de la dimensión 2: Motivación de Rendimiento.....	51
Figura IV. Resultados de la dimensión 3: Motivación Superficial (extrínseca).....	52
Figura V. Resultados de la motivación general	¡Error! Marcador no definido.

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1 – Instrumento aplicado en encuesta estudiantil.....	79
ANEXO 2 – Sesiones de planificación de la propuesta.....	79
ANEXO 3 – Recursos de Planificación de la Propuesta.....	92
ANEXO 4 – Rúbricas de Evaluación de la Propuesta	93

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Presentación del tema

La educación ha cambiado, anteriormente “el estudio era memorístico, de contenidos descontextualizados de la realidad, donde el profesor tenía el rol principal en el aula y la comunicación era unidireccional” (Pascual et al., 1993). Es decir, el estudiante no se sentía involucrado en el proceso de enseñanza – aprendizaje, no asimilaba los contenidos vistos en clases y por ende no los podía poner en práctica en su vida diaria.

Actualmente el docente tiene “el rol de motivador, capaz de responder a dudas que van surgiendo, generando que el estudiante sea el eje principal en todo este proceso educativo y constructor de su propio conocimiento” (García-Casaus et al., 2020). La tecnología al servicio del proceso educativo se ha convertido en un recurso que apoya la dinamización de la clase y por lo mismo activa el interés de los educandos (Sandoval, 2020). Al unir recursos tecnológicos y estrategias didácticas se cuenta con una metodología activa, motivadora e innovadora, como por ejemplo la gamificación (Marín, 2015).

Según Herberth (2016), la gamificación es una metodología atractiva e innovadora en el proceso de enseñanza - aprendizaje, ya que “adopta los elementos del juego y los utiliza con propósitos formativos”, (p. 21). Por tanto, dicha estrategia aporta a la didáctica de los docentes elementos lúdicos y dinámicos.

Cortizo et al. (2011) coincide con Herberth (2016), al indicar que el “creciente avance tecnológico está proporcionando a docentes y alumnos nuevas estrategias de aprendizaje”,

una de estas es la gamificación. Ambos autores destacan que la gamificación está siendo adoptada en los procesos de enseñanza y aprendizaje cada vez con mayor frecuencia.

El presente trabajo aborda la gamificación como mecanismo didáctico. A partir de este enfoque, se plantea integrar la gamificación a la práctica pedagógica como medio para lograr aumentar la motivación, participación activa y significativa de los educandos en el proceso de aprendizaje.

1.2 Planteamiento y formulación del problema

1.2.1 Problema

La mayoría de los estudiantes del cuarto nivel de la carrera de Pedagogía en la Actividad Física y el Deporte de una institución de educación superior de la ciudad de Esmeraldas, no se sienten motivados en el aprendizaje y no poseen ese deseo de cumplir con el proceso educativo (Carrillo et al., 2009).

Una de las causas del desinterés de los educandos, es el tradicionalismo pedagógico, este factor es una constante en la forma de impartir las clases en gran parte de los centros de educación superior de la ciudad. Según, Zepeda-Hernández et al. (2016), “los docentes que actualmente usan el método tradicional de enseñanza, están teniendo diversas dificultades con las nuevas generaciones de estudiantes”. Esto quiere decir, que un estudiante no motivado, estará lejos de sentirse comprometido en obtener excelentes calificaciones y por ende no se esforzará por ser el mejor.

Otro de los factores negativos encontrados en la forma tradicional de llevar las horas de clase, es la apatía y aburrimiento en los estudiantes, ya que, al no sentirse motivados, exteriorizan este malestar en el desinterés sobre la materia. Según Ospina (2006) “uno de los aspectos más relevantes para que se dé el aprendizaje es la motivación y no hay duda alguna acerca de que cuando esta no existe, los estudiantes difícilmente aprenden”.

Durante el proceso de aprendizaje, la mayor parte del grupo de educandos no se sienten motivados por la materia, desconocen en que ámbitos podrán desempeñar o utilizar esta información, por tanto, al no involucrarse en la clase desarrollan un aprendizaje memorístico cuyo objetivo es simplemente aprobar la materia y no sacar el provecho necesario a los conocimientos impartidos por el docente (Torres, 2016).

En tal virtud, el autor Herberth (2016, p.32) considera importante hacer uso de la metodología activa, gamificación porque de esta manera se pueden “transformar clases tradicionales, tareas aburridas, en atractivos momentos educativos de aprendizaje significativo”. Esto quiere decir, que los retos, logros y actividades vinculan al estudiante a un aprendizaje activo.

En base a lo expuesto de la problemática presentada, se decidió plantear las siguientes interrogantes que guiarán a esta investigación: ¿Cómo aumentar la motivación de los estudiantes?, ¿Qué metodología activa provoca motivación en los procesos de aprendizaje?

1.3 Justificación de la propuesta

Las formas de educar a estudiantes en instituciones de educación superior han cambiado notablemente con el paso de los años. Las prácticas tradicionales, ya no generan

interés en los estudiantes, hoy en día a raíz de la presencia de la pandemia y como consecuencia de incursionar en el mundo virtual, están más vinculados a los nuevos métodos tecnológicos; lo que representa para los docentes y para la universidad un gran reto de preparación continua (Sandoval, 2020).

Para Mingorance et al. (2017) “estos procesos de cambio en el sistema educativo vienen a modificar las clases tradicionales, introduciendo nuevos métodos y herramientas que permiten centrarse en el aprendizaje del estudiante”. Esto quiere decir, que la recepción de conocimientos por parte del estudiante dentro del proceso educativo es de vital importancia, por ello el docente debe considerar las estrategias necesarias para garantizar el aprendizaje de los educandos.

La realidad que se expondrá en el siguiente trabajo final es la de gran parte de alumnos con poco interés en los temas presentados, con un bajo rendimiento académico y con la no aplicación de lo aprendido en hechos reales necesarios para su formación profesional.

La propuesta definida para generar una solución viable a estos problemas presentados en los estudiantes de cuarto nivel de la carrera de Pedagogía en la Actividad Física y el Deporte de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres, es gamificación. Con el diseño de una propuesta donde intervenga esta metodología activa, se colaborará en la mejora del proceso enseñanza - aprendizaje, incentivando la participación activa del estudiante y la importancia de la temática en su vida profesional.

Al implementar gamificación, las clases ya no serán memorísticas y existirá interés en los estudiantes por aprender. Con lo antes mencionado, Herberth (2016, p.31) plantea como solución a la gamificación, porque esta metodología “puede renovar el compromiso del estudiante por obtener altos rendimientos académicos”. Es decir, aplicar en clases este

método de aprendizaje activo, permitirá a los estudiantes tener una actitud positiva en el aula de clases, estarán más motivados, habrá interacción bidireccional y esta predisposición se reflejará en mayor atención y mejor rendimiento académico.

En definitiva, esta propuesta beneficiará a toda la comunidad educativa superior, más a aquellos estudiantes del cuarto nivel de la carrera de Pedagogía en la Actividad Física y el Deporte de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de manera directa, ya que por medio de la implementación de una metodología activa se van a sentir motivados en el aprendizaje, por ende, se espera que los resultados sean positivos y se evidencien en el cuadro de calificaciones de la institución.

Por otra parte, los docentes se familiarizarán con esta metodología para implementarla en su práctica pedagógica de otras asignaturas que son factibles en su uso, así mismo la institución se beneficia de docentes que se están innovando y poniendo a la vanguardia de la educación del siglo XXI.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Diseñar una propuesta de Gamificación como herramienta pedagógica que motive y fortalezca el proceso académico de estudiantes de la carrera de Pedagogía en la actividad física y el deporte, de un centro de educación superior de la ciudad de Esmeraldas.

1.4.2 Objetivos específicos

1.4.2.1 Analizar las herramientas necesarias para poner en práctica el uso de la gamificación en la pedagogía. **(Marco Teórico)**

1.4.2.2 Fundamentar la relevancia de la gamificación como influencia en la motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. **(Marco Teórico)**

1.4.2.3 Conocer el nivel de motivación de los estudiantes frente al aprendizaje. **(Marco Metodológico)**

1.4.2.4 Elaborar una unidad didáctica usando los elementos de la gamificación que favorezcan a la motivación. **(Propuesta)**

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Bases teóricas científicas

El trabajo de investigación en educación, debe estructurarse sobre la base de hechos teóricos y científicos que permitan sustentar la validez de una propuesta. En consecuencia, se presenta la teoría científica que permitirá implementar innovadoras estrategias para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.1.1 Teoría Constructivista

El aprendizaje basado en el paradigma constructivista para Coll et al. (1993), “es un conjunto articulado de principios desde donde es posible identificar problemas y articular soluciones”. En concreto, los docentes deben proveer a los estudiantes estrategias que promuevan un proceso de aprendizaje lúdico, en el que se motive al estudiante a adquirir conocimientos y aplicar estos en la vida diaria.

De acuerdo con Vergara (2020), “el Constructivismo es una teoría pedagógica que se encuentra en constante evolución y se nutre de otras teorías que le retroalimentan”. Es decir, el conocimiento según esta teoría permite la construcción propia del ser humano, como respuesta a la interacción que tiene con el entorno afectivo y social que le rodea.

Para Tigse (2019), “la importancia del constructivismo radica en el cambio del rol del docente, pasando de ser transmisor de conocimientos a un ente innovador, que crea situaciones significativas de aprendizaje utilizando estrategias cognitivas, metacognitivas y afectivas que permitan activar conocimientos previos”. Es decir, el alumno como ente

principal en el proceso de enseñanza, participará activamente en el mismo y generará una interacción con los contenidos que se le imparten.

Además, Tigse (2019), refiere que “la aplicación del constructivismo en el aula es un gran desafío para la práctica docente, pues implica una transformación en el uso de la metodología, estrategias y técnicas con el fin de desarrollar las habilidades metacognitivas en los estudiantes” (p.28). Es decir, los docentes deben capacitarse constantemente para promover un aprendizaje activo en el aula de clases, esto permitirá tener estudiantes motivados en aprender.

2.1.2 Teoría Conectivista

La tecnología en los últimos años ha transformado la manera en que el ser humano vive, se comunica y sobre todo aprende (Cabrero, 2019). Es en este punto, donde emerge la teoría del conectivismo. Para el autor Siemens (2004), esta teoría “es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y autoorganización”. Es decir, en la era digital en la que se encuentran las personas, está caracterizada por la cercanía y acceso que tiene el individuo con entorno virtuales como el internet y por supuesto las redes sociales.

Siguiendo la línea de Siemens (2004), el conectivismo “presenta un modelo de aprendizaje que reconoce los movimientos tectónicos en una sociedad en donde el aprendizaje ha dejado de ser una actividad individual. La forma en la cual funcionan las personas se altera cuando se usan nuevas herramientas”. En definitiva, el conectivismo aporta significativamente a la educación por su vinculación con las nuevas tecnologías y redes sociales, con ello se favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

En definitiva, el conectivismo pues es un paradigma factible para la metodología de la gamificación, ya que, con esta perspectiva educativa, se van a proponer estrategias o actividades que promuevan mucho el uso de la tecnología y el desarrollo de competencias digitales (Siemens, 2004).

2.1.3 Gamificación

2.1.3.1 Definición

La gamificación, es una estrategia visible para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza - aprendizaje, “permite aprender haciendo e interactuando” (Teixes, 2014, p. 7). Es decir, combina la parte conceptual con el juego, haciendo lúdicas y atractivas las clases.

Para Piaget (2001), “el juego está implícito en los procesos de aprendizaje del ser humano desde que nace, sin embargo, para la escuela tradicional representa un agente distractor que carece de transcendencia funcional en el proceso de enseñanza-aprendizaje”. Esto quiere decir, que en todo proceso de enseñanza se deben vincular actividades lúdicas y sobre todo metodologías atractivas, como es el caso de la gamificación que van a permitir lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.

De acuerdo con el autor, Prieto et al. (2014), la gamificación a más de ser una estrategia interesante e innovadora para los educandos, “incorpora a las actividades de aprendizaje propias de los videojuegos, dando la posibilidad de cambiar la conducta del alumno; favoreciendo su motivación y participación; implicándolo en actividades de una materia e intensificando su relación con el entorno educativo”.

En ese sentido, Gaitán (2013), hace énfasis en que gamificar no significa jugar, sino generar la motivación para el aprendizaje. El autor especifica que “no se trata solo de aplicar juegos en el proceso de enseñar, sino de emplear elementos relacionados con el juego en actividades que promuevan la construcción de conocimientos” (p.2). Es decir, el aprendizaje dentro de la gamificación se torna divertido.

La gamificación es una estrategia que favorece la participación activa del educando, a través de la creación de “sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que generalmente componen a los mismos” (Gaitán, 2013, p.2). Esto significa que es una estrategia que mantiene la atención y contribuye al proceso de participación activa de los estudiantes en el aula.

La gamificación no tiene un reglamento a seguir, tal como lo indica Macías (2017), “la gamificación no tiene un manual de uso aplicable a cualquier contexto educativo, de hecho, no se puede predecir los efectos en el aprendizaje, es imperativo conocer los elementos y dinámicas del juego más atractivos a las preferencias del estudiante” (p.86). En síntesis, la gamificación en el proceso de enseñanza, no tiene reglas bases que la definan, es más bien una estrategia para mantener motivado todo el tiempo al estudiante, y que este sea generador de conocimientos que serán aplicables en su vida diaria, el aplicar gamificación en el aula de clases va a generar un impacto positivo en el alumnado, lo que le conllevará a un mejor rendimiento académico.

De acuerdo con el autor Simba (2017), “el juego toma un papel muy importante dentro de la educación, y a su vez estas características se convierten en un medio que agrada a los estudiantes a participar en ellos, por el simple hecho de disfrutar y sentir placer” (p.5). Por tanto, en el sector educativo la gamificación es una herramienta para apoyar y motivar a los

estudiantes en su proceso de enseñanza y aprendizaje, en los diferentes niveles, desde el nivel inicial hasta el superior.

Simba (2017), además menciona que la “gamificación, abre las puertas para llegar a los alumnos con la finalidad de poder motivar, incentivar, atraer, mediante el uso de los elementos y principios del juego”, es decir se considera como una estrategia didáctica para el proceso de enseñanza y aprendizaje a la gamificación, siendo de ayuda al docente, permitiendo que el alumnado se comprometa y alcance el aprendizaje requerido, representando un cambio en la educación básica y superior.

En el tema innovación no se puede pensar sin considerar al docente en primer lugar, “por cuanto la puesta en práctica depende de este agente de cambio. Educarse hoy exige adaptarse cultural, social, laboral, profesional y personalmente al ritmo del cambio y su velocidad” (Fernández, 2000). Esto quiere decir que el docente será el guía o mediador en el proceso educativo, pero permite que el estudiante sea el protagonista.

Para el autor Vergara (2020), “las actividades de gamificación en el aula se deben aplicar porque ayudan al estudiante a desarrollar su creatividad”. Es decir, con gamificación el estudiante conoce que existen varias formas de aprender, entregar un trabajo y distintas maneras de explicarlo, además permite que surja en los estudiantes la creatividad.

La gamificación, es una de las opciones educativas para lograr la vinculación, según Vergara (2020), “resulta atractivo para los estudiantes trabajar con sus pares cuando tienen que enfrentarse a retos o al realizar actividades que solos, no lo lograrían. Por eso la integración, el trabajo colaborativo son aceptados por los alumnos” (p.90). Es decir, se generarán resultados favorables con la aplicación de la gamificación dentro del aula de clases

y fuera de ella, impulsando además valores tan importantes como la responsabilidad y solidaridad.

2.1.3.2 Gamificar no es lo mismo que jugar

El juego en el aula no es algo creativo, ni debe entenderse como una panacea que mejorará automáticamente el diseño pedagógico de un currículo. La incorporación de este tipo de interacción, requiere una mayor planificación de las estrategias de instrucción, de un mayor esfuerzo creativo por parte de los educadores y actualizaciones continuas sobre el potencial que ofrecen todos los entornos, herramientas, aplicaciones, plataformas y métodos para desarrollar este tipo de experiencia de aprendizaje en clase (Vergara, 2020).

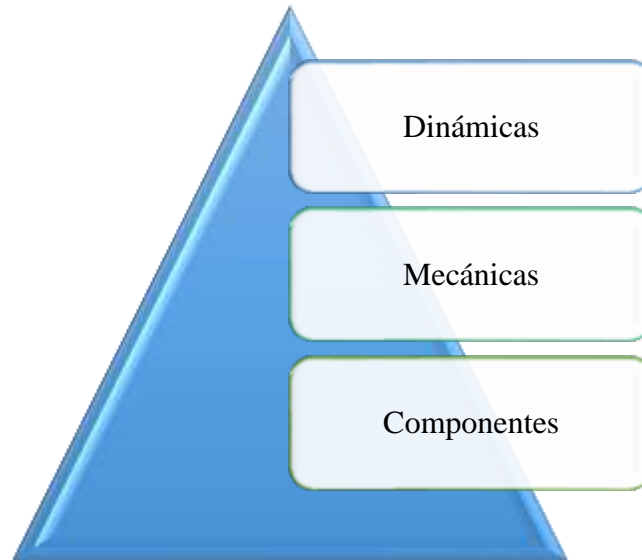
Según Deterding et al. (2011), “la gamificación no es sinónimo de “jugar en el aula”, ni tampoco es lo mismo referirse al término para señalar el aprendizaje a través de videojuegos, se trata del uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos”. Es decir, se aplican estrategias lúdicas, para mantener la atención del alumnado en el contenido educativo impartido. Cuando se emplea la gamificación en clase, se hace uso de los sistemas de recompensa habituales como son medallas, puntos, misiones, niveles, logros, desafíos, por tal razón se evidencia la diferencia entre jugar y gamificar, entendiendo que la gamificación activa en el alumnado el deseo de aprender y poner en práctica ese conocimiento ya adquirido.

2.1.3.3 Elementos

La gamificación posee elementos que permiten su aplicación en cualquier contexto o ámbito, Werbach y Hunter (2012), “organizan en tres categorías dinámicas, mecánicas y componentes” a los elementos de la gamificación.

Figura I

Elementos de la Gamificación



Fuente: Werbach y Hunter, pg. 80

Tabla I

Elementos de la Gamificación, Dinámicas

Dinámicas	Emociones	Competitividad, frustración, felicidad
	Narración	Una historia continuada es la base del proceso de aprendizaje
	Progresión	Evolución y desarrollo del jugador/alumno
	Relaciones	Interacciones sociales, compañerismos, estatus, altruismo
	Restricciones	Limitaciones o componentes forzosos.

Fuente: Werbach y Hunter, pg. 80

Tabla II

Elementos de la Gamificación, Mecánicas

Mecánicas	Colaboración	Trabajar juntos para conseguir un objetivo.
	Competición	Unos ganan y otros pierden. También contra uno mismo.
	Desafíos	Tareas que implican esfuerzo, que supongan un reto
	Recompensas	Beneficios por logros
	Retroalimentaci	Cómo lo estamos haciendo
	Suerte	El azar influye
	Transacciones	Comercio entre jugadores, directamente o con intermediarios
	Turnos	Participación secuencial, equitativa y alternativa

Fuente: Werbach y Hunter, pg. 80

Tabla III

Elementos de la Gamificación, Componentes

Componentes	Avatar	Representación visual del jugador
	Colecciones	Elementos que pueden acumularse
	Combate	Batalla definida
	Desbloqueo de contenidos	Nuevos elementos disponibles tras conseguir objetivos
	Equipos	Trabajo en grupo con un objetivo común
	Gráficas sociales	Representan la red social del jugador dentro de la actividad
	Huevos de Pascua	Elementos escondidos que deben buscarse
	Insignias	Representación visual de los logros
	Límites de tiempo	Competir contra el tiempo y con uno mismo
	Misiones	Desafíos predeterminados con objetivos y recompensas
	Niveles	Diferentes estadios de progresión y/o dificultad
	Puntos	Recompensas que representan la progresión
	Clasificaciones y barras de progreso	Representación gráfica de la progresión y logros
	Regalos	Oportunidad de compartir recursos con otros
Tutoriales	Familiarizarse con el juego, adquisición de normas y estrategias	

Fuente: Werbach y Hunter, pg. 80

2.1.3.4 Herramientas de Gamificación para la Educación

El cambio constante en el ámbito educativo sumado a la evolución de la tecnología necesita una enseñanza actualizada, donde los instrumentos de gamificación se usen en beneficio de la formación de los alumnos. En los últimos años ha habido un crecimiento del interés académico en la gamificación y la efectividad de los instrumentos de gamificación en el aula ante las metodologías convencionales.

Para Córdor (2020), “los sistemas educativos de varios países han tenido que cambiar de un modelo pedagógico establecido a un modelo digital, a causa de la emergencia mundial causada por la enfermedad COVID-19”. Es decir, el sistema educativo ha enfrentado numerosos cambios, desafíos y debe estar diseñada en base a las preferencias, necesidades de los alumnos.

En ese sentido la gamificación es una forma de introducir en el aula, las nuevas tecnologías, tanto en las clases online, como en las presenciales, permitiendo que el aprendizaje sea motivador, atractivo y divertido (Deterding et al., 2011).

Por lo antes expuesto, se da a conocer las herramientas más utilizadas en la actualidad:

- **Kahoot:** Esta herramienta web 2.0 se concibe como una herramienta para desarrollar actividades interactivas y divertidas a través de juegos que responden a preguntas de una forma muy intuitiva y dinámica (Palazón, 2020, p.1).
- **Socrative:** Esta herramienta en el entorno digital, sirve para apoyar los procesos de evaluación en la educación (Palazón, 2020, p.1).
- **Quizizz:** “Esta herramienta permite el juego de preguntas entre varios jugadores (equipos) con actividades divertidas y entretenidas debido a que cuenta con opciones

para personalizar las preguntas o incluso crear preguntas propias para generar exámenes o juegos entre sus alumnos” (Quizizz, 2015).

- **Genialy:** Es un programa de acceso libre que permite crear presentaciones con contenidos de una forma interactiva y dinámica (Muntané, 2017).
- **Wordwall:** Es un software educativo que permite a los usuarios crear crucigramas, cuestionarios, sopas de letras, entre otros (Muntané, 2017).
- **Edmodo:** Es una herramienta orientada al ámbito de la educación, ya que, permite mantener un diálogo tanto con padres de familia como con los educandos. También permite organizar contenidos y la asignación de tareas (Muntané, 2017).
- **NearPod:** Permite crear contenido atractivo, con el uso de animaciones en tercera dimensión (Muntané, 2017).
- **Padlet:** Es una herramienta digital que permite crear murales de forma colaborativa e interactiva (Muntané, 2017).

En conclusión, es posible con la gamificación enfocar el aprendizaje en el estudiante, aumentar su motivación y participación en el aula.

Para Heredia-Sánchez et al. (2020), “las nuevas formas de enseñanza que integran los recursos tecnológicos y de gamificación, engloban un compromiso social entre universidades y gobierno”. Es decir, debe existir el involucramiento no solo de los docentes, estudiantes, también del estado que promueva este nuevo proceso de enseñanza, para garantizar una favorable vinculación de los estudiantes a esta metodología activa.

2.1.3.5 Ventajas

La gamificación hoy en día, es un instrumento muy importante dentro del proceso educativo, con el paso del tiempo, se constituirá una herramienta fundamental que favorecerá la innovación en el contexto educativo, para Burke (2012), “su puesta en marcha facilitará la creación de conceptos novedosos, fomentando innovaciones en el ámbito educativo”. Es decir, como estrategia metodológica, la gamificación provee a los estudiantes un camino claro sobre cómo mejorar estos problemas académicos.

Según Werbach y Hunter (2012), los beneficios que presenta la gamificación están justificados en tres aspectos:

1. “El sujeto se involucra activamente al realizar una tarea (engagement).
2. El alumnado trabaja de forma constante en el tiempo (experimentation).
3. Los resultados son positivos (results)”.

En conclusión, el proceso de enseñanza y aprendizaje pasa de ser tradicional o aburrido a ser del interés del estudiante, convirtiéndose en un eje fundamental para lograr habilidades y competencias para su futuro.

Cortizo et al. (2011), define algunos de los beneficios que para los estudiantes universitarios tiene la gamificación, como son: “la recompensa al esfuerzo, informa sobre la implicación de cada alumno, además sugiere procedimientos para mejorar la calificación de la asignatura vista por el estudiante”. Es decir, poner en práctica la gamificación, permite a los estudiantes adquirir habilidades al igual que destrezas, avances y progresos de su propio proceso de aprendizaje, de igual forma le ayuda a mejorar su rendimiento académico, los alumnos que aprenden en un entorno gamificado, incrementan su motivación en aprender y el compromiso en la tarea encomendada a realizar.

2.1.4 Motivación y su inclusión en el ámbito educativo

2.1.4.1 Definición

En el ámbito social o educativo de una persona, la motivación juega un rol fundamental, como lo expresa Bisquerra (2000), “la motivación es un constructo teórico-hipotético que designa un proceso complejo que causa la conducta. En la motivación intervienen múltiples variables (biológicas y adquiridas) que influyen en la activación, direccionalidad, intensidad y coordinación del comportamiento encaminado a lograr determinadas metas” (p. 165). Es decir, la motivación influye en diversas áreas de la vida, con ella la persona se plantea objetivos, emplea recursos y define la conducta que le permitirá lograr la meta propuesta.

De acuerdo con Ajello (como lo hace mención Ramos, 2014) un factor necesario para conocer la conducta y comportamiento de una persona es la motivación, ya que “es la responsable de sostener el desarrollo de las actividades significativas para la persona, en las cuales toma parte” (p.9). Esto quiere decir, que la motivación le permite a la persona enfocarse en el cumplimiento de los objetivos y metas trazadas para el desarrollo de su proyecto de vida.

Por tanto, como lo refiere Ramos (2014), “si un sujeto se encuentra motivado, se mostrará mucho más implicado en las actividades académicas. Cuando encuentre problemas hará todo lo posible por llegar a su resolución, buscando entre las posibles alternativas la que mejor responde a su situación” (p.24). Es decir, en el aula se requiere un clima de motivación, esto influirá en una percepción positiva y significativa del aprendizaje propuesto para los estudiantes. En ese sentido, la motivación es parte del proceso educativo ya que, si no se

promueve, el aprendizaje no será óptimo, por ende, los estudiantes no estarán predispuestos a construir sus propios conocimientos.

El principal objetivo, en el ámbito educativo ya no se encuentra en enseñar lo que no se sabe a los jóvenes, sino desarrollar la capacidad de aprender (SEP, 2017). Es decir, aprender a pensar, cuestionar los diversos fenómenos en distintos escenarios, controlar el proceso de aprender, valorar lo que se aprende en conjunto con otros mediante el trabajo en equipo y a fomentar el interés y la motivación para aprender en cada situación durante toda la vida.

2.1.4.2 Tipos de Motivación

La motivación se refiere a un proceso interno que motiva a una persona y este impulso a su vez está asociado con un evento interno o externo. Por lo antes expuesto, la motivación se divide en Profunda o Intrínseca, de Rendimiento y Superficial o Extrínseca.

Por tanto, en lo que respecta a la motivación profunda o intrínseca, Ambrose y Kulik (1999), indican que “es la verdadera motivación y aquella que debiera buscar despertarse en las personas para lograr un cambio o progreso real en su comportamiento”. Esto quiere decir, que este tipo de motivación permite aceptar el problema como un desafío personal, se lo confronta y se buscan soluciones para resolverlos, sin la esperanza ni anhelo de recompensas externas por hacerlo.

De acuerdo con Amabile (1997), “las personas que se entregan a la resolución de un asunto por mero placer personal, son las que arrojaron resultados más creativos que aquellas que esperaban una recompensa tangible o actuaban por una motivación extrínseca”. En síntesis, este tipo de motivación compromete los propios

intereses de una persona y saca a relucir sus capacidades para la resolución de desafíos que se le presenten.

Con respecto a la motivación superficial o extrínseca, el autor Pekrun (1992), la define como “aquella que procede de fuera y que conduce a la ejecución de la tarea. Todas las clases de emociones relacionadas con resultados se asume que influyen en la motivación extrínseca de tareas”. Es decir, que este tipo de motivación está relacionada con el sentir de una persona al enfrentarse a los resultados que obtenga de una actividad emprendida, dependiendo si los resultados son favorables o no, determinará su forma de actuar en la vida.

Siguiendo la misma línea, Tapia (1992), indica que “un estudiante motivado extrínsecamente se compromete en ciertas actividades sólo cuando éstas ofrecen la posibilidad de obtener recompensas externas”. Por tanto, los alumnos en su mayoría van a preferir realizar actividades fáciles, que no impliquen esfuerzo alguno y con un mínimo de interés en el aprendizaje, para asegurarse el tener recompensas externas.

En cuanto a la Motivación de Rendimiento o conocida clásicamente como motivación de logro, McClelland (1989), describió este tipo de motivación como el impulso que tiene la persona por “alcanzar la consecución de metas, de esforzarse por tener éxito”. En otras palabras, la finalidad de la motivación de rendimiento es el hacer algo de correcta manera, situación que será clave para el desarrollo social de todo individuo.

2.1.4.3 Factores que intervienen en la motivación

El resultado de la interacción de diversos factores, es la motivación, estos factores van a influir en la conducta, según la actividad que se desempeñe. Entre los que más intervienen se encuentran, el valor que se da a los resultados de las actividades, la expectativa

sobre el cumplimiento de las metas, el tiempo transcurrido hasta obtener una recompensa, cuanto más rápido se tenga, mayor es la motivación y el reconocimiento interno/externo del comportamiento: el reconocimiento interno (motivación intrínseca) es el más potente. Cuando esta falta o para acompañarlo es importante la motivación extrínseca (Míguez, 2006).

Gardner y Cols (como se citó en Míguez, 2006), plantean que “si no se obtiene una satisfacción personal que no esté íntimamente ligada a alguna forma de reconocimiento público, es difícil que se quiera perseverar”. Por tanto, el entorno juega un papel fundamental para impulsar la motivación en los educandos, ellos se sentirán comprometidos con su aprendizaje en lugares donde se les provea innovación y por supuesto les genere confianza.

2.1.4.4 Elementos de la Motivación

La Motivación está relacionado con un proceso interno, que cambia o varía de acuerdo a dos elementos: la intensidad con que una persona experimenta una actividad la cual es denominada activación y el planteamiento de objetivos personales, metas, mismo que se refiere a la dirección. Para desarrollar cualquier acción, siempre será necesario la presencia de un cierto nivel de energía, sin ella no se producirá la conducta. Es aquí donde interviene la activación, elemento primordial en la motivación (Tapia ,1992).

Según el autor Thayer (1989), se puede decir que existe “activación energética y activación tensa. Por lo que respecta a la activación energética, hace referencia a la energía, vitalidad, fatiga y el cansancio, mientras que la activación tensa, representa un sistema general de evitación situaciones que entrañan un peligro”.

De otro lado, también está la dirección que es la meta u objetivo de motivación de una persona. En ese sentido, para Birch et al. (1974), “en el estudio de la Motivación, lo que interesa es observar la direccionalidad de la conducta que constantemente está llevando a cabo cualquier individuo”. Es decir, la actitud que presente una persona frente al cumplimiento de objetivos o metas.

2.1.4.5 Ventajas de la Motivación

La motivación influye directamente en la creatividad de las personas, porque les permite pensar con claridad en las acciones a realizar, además de proveer energía, genera una mejor adaptación a los cambios, y causa un gran efecto positivo en la salud (Tapia ,1992).

En ese sentido, Orbegoso (2016), destaca que actualmente “las organizaciones grandes, medianas y pequeñas, laborales, educativas y sin fines de lucro, invierten tiempo y recursos en buscar elevar el empeño de su gente en la labor diaria”. Es decir, buscan ese involucramiento en las metas y objetivos de las organizaciones, para el desarrollo y progreso de todos.

2.1.4.6 Motivación que se incrementa al aplicar gamificación

En el aula de clase, el propósito de toda estrategia de gamificación debe ser lograr impulsar la motivación profunda (intrínseca) en los educandos. Es decir, activar en ellos las ganas de aprender, vinculando la atención e interacción que la modalidad lúdica brinda en forma de logros, recompensas, estatus y competencias. El uso de la gamificación en el aula ha demostrado influir positivamente en la atención a las clases, el aprendizaje significativo y en promover iniciativas estudiantiles (Vergara,2020).

Para Orbegoso (2016), “el cultivo de la motivación intrínseca debe ir acompañado de reformas en las instituciones, las mismas que deben orientarse a una horizontalidad de la relación entre docentes y estudiantes. La motivación intrínseca es fruto de la satisfacción de ciertas necesidades”. En este contexto, una persona cuya motivación profunda o intrínseca sea alta, será mucho más productiva en el ámbito social, laboral o educativo.

2.2 Antecedentes

Para el presente trabajo se consideraron investigaciones previas, tal es el caso de, Polanco (2005), estudio que ha sido referente principal para nuestra propuesta del trabajo investigativo, el autor en su estudio realizado sobre motivación en los estudiantes universitarios, menciona que “la palabra motivación ha sufrido un cambio, desde el punto de vista conductista, hasta las orientaciones cognitivas actuales. El problema radica en los factores que pueden influir y la diferencia entre el interés que se presenta por una determinada tarea”.

Siguiendo la línea de Polanco (2005), la motivación es primordial para que se dé el aprendizaje por ello debe convertirse en el principal objetivo antes de iniciar la clase. Es decir, la ausencia de este complemento es una de las causas de deserción escolar y fracaso de los estudiantes, en el proceso enseñanza – aprendizaje.

El estudio del autor Polanco (2005) ha sido importante para la propuesta de trabajo final, ya que se ha aplicado el estudio en un grupo de estudiantes universitarios, donde se obtuvo que a través de la motivación interna hay mayor aprendizaje y atención al contenido propuesto por parte del alumnado. En ese sentido la gamificación como estrategia metodológica activa e innovadora tiene mucha influencia en el aprendizaje y por ende en la motivación. La gamificación en la educación superior promueve la realización de actividades

que permitan disfrutar al estudiante la adquisición de nuevos conocimientos y aplicar estos en su vida diaria.

En el artículo académico publicado por Carrillo et al. (2009) “la motivación es aquella actitud interna y positiva frente al nuevo aprendizaje. Es lo que mueve al sujeto a aprender. Es indudable que en este proceso en que el cerebro humano adquiere nuevos aprendizajes, la motivación juega un papel fundamental”.

De acuerdo con el artículo académico del autor Carrillo et al. (2009) ha sido importante para el trabajo final, ya que su propuesta sobre la motivación y el aprendizaje, aportó para conocer los procesos cognitivos que permiten a una persona aprender conocimientos nuevos y como con la aplicación de estrategias, se estimulan áreas del cerebro para lograr concentración y un satisfactorio rendimiento académico en los estudiantes.

En el artículo académico de Ardila-Muñoz (2019), indica que la gamificación, “promueve el desarrollo de actividades que hagan disfrutable la apropiación de conocimiento; este se presenta como algo divertido con la finalidad de poder atrapar a los estudiantes con su proceso formativo” (p,80). Es decir, la gamificación como herramienta de apoyo, garantizará motivación de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje, en varios niveles académicos.

En relación, al artículo académico del autor Ardila-Muñoz (2019), ha sido importante para el trabajo final, ya que su propuesta sobre “supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior”, aportó en determinar que los docentes tienen el rol de poner en práctica dentro del aula, actividades lúdicas para el proceso enseñanza – aprendizaje.

También se hace referencia al estudio de Vélez (2016), que tuvo lugar en una institución de educación superior en el país Colombia, con el propósito de establecer que con la gamificación se estimula la motivación y el aprendizaje en el alumnado. Este estudio el autor lo aplicó a estudiantes del primer y segundo semestre de la asignatura Investigación Aplicada, con una muestra no probabilística de 53 estudiantes.

Empleó un instrumento variado, con una consistencia muy alta cuyos resultados dieron que la gamificación contribuye de forma positiva al proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que tiene motivados a los estudiantes y por ende hay buena interacción y trabajo cooperativo con el docente.

El autor Vélez (2016), concluye que la gamificación, “en esta perspectiva, puede ayudar a las personas a ver el aprendizaje como algo divertido, que permite llegar al éxito en la vida personal y profesional, especialmente en países donde la cultura del estudio es insuficiente”. Por tanto, aplicar esta metodología activa va a representar un cambio dentro del proceso de enseñanza habitual, obteniendo educandos protagonistas en la construcción de los conocimientos y comprometidos con el aprendizaje.

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Contexto de la Investigación

La investigación se la realizará en el campus 1 de la Universidad pública a la que se ha denominado UTELVTE, ubicada en la zona urbana de la parroquia Bartolomé Ruiz del cantón Esmeraldas; barrio Nuevos Horizontes, situado al Oeste de la ciudadela Colinas del Sol. Las actividades de la institución de educación superior se desarrollan en la jornada matutina, vespertina, nocturna. El establecimiento cuenta con aproximadamente 1.500 docentes que laboran en él, de los cuales 42 laboran en la facultad de Pedagogía.

La edad de los docentes oscila entre los treinta, y cincuenta y cinco años, en su mayoría esmeraldeños que residen en el cantón de Esmeraldas, los docentes poseen una formación académica de tercer nivel variada, acorde a cada facultad y cuenta con preparación de cuarto nivel acorde a las facultades en la cual se desempeñan.

La infraestructura de la universidad es bastante amplia, tiene 12 edificios, distribuidos en 3 facultades cuenta con 10 laboratorios de computación, posee dos bloques divididos en las aulas para dictar clases en cada carrera, un coliseo, canchas, un aula como bodega que sirve para guardar elemento: implementos de audio, textos educativos, materiales de aseo y limpieza.

Cuenta con baterías sanitarias en cada edificio, y 3 independientes, 2 cafeterías y un hall de recreación con varios locales comerciales. Cuenta con equipos informáticos bien equipados y sistema de red bastante completo, internet de banda ancha dedicado, sin

problemas de conexión en equipos cableados, aunque el internet inalámbrico se satura con facilidad.

Tiene una oficina en las que funciona el rectorado, cuenta con vicerrectorado administrativo y las oficinas de cada facultad. La institución cuenta con energía eléctrica, agua, sin embargo, cuenta con internet, pero por su ubicación geográfica, la señal no es tan buena.

Dispone de áreas verdes, canchas sintéticas, un coliseo, amplio parqueadero, y varios espacios libres donde los estudiantes aprovechan para reunirse y socializar.

La facultad de pedagogía oferta la carrera pedagogía de la actividad física y deporte en la figura profesional de Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, la modalidad de estudio es presencial, el tiempo de duración de la carrera es de 9 semestres con un total de 248 créditos.

Desde el punto de vista educativo, el establecimiento es el principal centro de educación superior en la ciudad, siendo la oportunidad para jóvenes bachilleres que desean desarrollarse profesionalmente en algún campo específico, debido a los altos costos de prepararse en otras unidades educativas privadas o fuera de la ciudad.

Se decidió realizar el trabajo de investigación en este contexto, ya que se ha identificado la problemática del desinterés y bajos rendimientos académicos en los estudiantes, por lo que se plantea una forma tradicional de impartir la cátedra, lo que no promueve la continua participación de los estudiantes y esto es lo que pretendemos profundizar en este trabajo de investigación.

3.2 Metodología de la investigación

La investigación se orientó desde el paradigma positivista siguiendo a Gutiérrez (1996), que indica, “los positivistas buscan los hechos o causas de los fenómenos sociales con independencia de los estados subjetivos de los individuos”, por ende, de enfoque cuantitativo porque se pretendió una explicación de la realidad partiendo de una lógica hipotética deductiva. Puesto que se inicia con teorías generales y se explora en contextos específicos su comportamiento.

La investigación fue no experimental, porque se añadieron variables a la metodología de enseñanza que permitió tener un alcance descriptivo donde se generó como resultado un cambio emocional en el estudiante mediante la influencia de la Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El presente trabajo de tipo no probabilístico, tuvo como bases, técnicas para cuantificar los datos, además de un posicionamiento dinámico en base al paradigma constructivo y conectivo, conforme a una realidad cambiante que requiere de respuestas eficientes.

Para estructurar el trabajo de investigación, se utilizó lo siguiente:

Investigación Descriptiva: Esta permitió que las costumbres, situaciones y actitudes sobresalientes se conozcan de la descripción exacta de los procesos, personas, objetos, actividades y estilos de aprendizajes. Este tipo de investigación se efectuó indagando las características más relevantes del problema, en el caso de los niveles educativos es que se desconocen las metodologías activas, esta investigación permitió identificar el grado de motivación en aprender que tienen los estudiantes.

Entre las técnicas que se aplicaron estuvo la encuesta que fue dirigida a los estudiantes del cuarto nivel de la Carrera de Pedagogía en la Actividad Física y el Deporte, de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de la ciudad de Esmeraldas, el cuestionario elaborado con preguntas cerradas y de selección múltiple fue el instrumento aplicado, el mismo permitió recopilar información sobre las variables de estudio.

3.3 Población y muestra

La población es de 40 estudiantes, para la prueba piloto se aplicará el muestreo de tipo no probabilístico con una cantidad de muestra de 30 estudiantes del cuarto nivel de la carrera de Pedagogía de la actividad física y el deporte, quienes bajo el criterio de selección, es decir, por voluntad dieron respuesta a la encuesta enviada. El concepto de confiabilidad conjuntamente con los descritos más adelante, es uno de los criterios importantes en este trabajo (Burgos, 2017).

3.4 Objetivos

3.4.1 General

Medir el nivel de motivación que tienen los estudiantes del cuarto nivel de la carrera de Pedagogía en la Actividad Física y el Deporte de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres.

3.4.2 Específicos

- Identificar el nivel de motivación profunda (intrínseca) que tienen los estudiantes.
- Identificar el nivel de motivación de rendimiento que tienen los estudiantes.
- Identificar el nivel de motivación superficial (extrínseca) que tienen los estudiantes.

3.5 Hipótesis de trabajo

3.5.1 General

El nivel de motivación que tienen los estudiantes del cuarto nivel de la carrera de Pedagogía en la Actividad Física y el Deporte de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres es bajo.

3.5.2 Específicas

- El nivel de motivación profunda (intrínseca) que tienen los estudiantes es bajo.
- El nivel de motivación de rendimiento que tienen los estudiantes es bajo
- El nivel de motivación superficial (extrínseca) que tienen los estudiantes es bajo.

3.6 Variables de estudio

La variable teórica del presente trabajo de investigación no aplicado es la motivación, siendo las dimensiones, la motivación profunda, de rendimiento y superficial.

Las variables criterio no aplican para el presente trabajo.

3.7 Técnicas e instrumentos utilizados

La técnica que se utilizó en esta investigación fue la encuesta, Ferrando (2003) define a la encuesta como una “técnica de recogida de datos en donde al participante se le permite plasmar sus respuestas en base a unas opciones o escala que viene predeterminada”.

El instrumento que se usó fue el cuestionario validado por Barca et al. (2005), de escala CEAP48, este cuestionario consta de 23 ítems en donde se recoge información sobre la motivación que está dividida en 3 dimensiones: motivación profunda, motivación superficial y motivación de rendimiento.

En la primera dimensión se trata de la motivación profunda, donde se busca evaluar el interés que tienen los alumnos por estudiar y adquirir nuevos conocimientos, en cuanto a la siguiente dimensión que trata la motivación de rendimiento, donde se evalúan aspectos motivacionales dirigidos a la obtención de buenos resultados académicos, finalmente se tiene la tercera dimensión, que trata la motivación superficial, esta evalúa aspectos motivacionales dirigidos a la obtención de recompensas por el buen rendimiento académico.

En el instrumento la escala que se utilizó fue la de Likert que consiste en colocar de un nivel bajo hasta uno superior, en este caso se usó desde el 0 como el más bajo y el 4 como el más alto, donde 0 significa muy en desacuerdo, 1 en desacuerdo, 2 ni muy de acuerdo, ni muy en desacuerdo, 3 de acuerdo, 4 muy de acuerdo.

3.8 Procedimientos para la recolección y análisis de datos

El procedimiento que se tomó para recolectar la información se lo hizo de manera virtual, ya que, en esa época surgió la pandemia generada por el virus de la Covid-19, en donde obligatoriamente los estudiantes recibieron clases de manera virtual, por ende, se tuvo que pasar el instrumento en un formulario en línea de manera gratuita de la empresa Microsoft Forms.

Una vez que el instrumento estaba listo, se procedió a presentar el enlace web en los diferentes grupos de WhatsApp, en donde ellos respondían la encuesta en línea, de esa forma se podían ver los resultados en tiempo real de ellos.

Una vez que se obtuvo la información se procedió a tabular en un documento de Excel y se empleó el programa IBM SPSS Statistic Editor, en donde se usó la media, promedio y un análisis correlacional existente entre las tres motivaciones.

Finalmente se reflejaron los resultados en forma de gráficos con porcentajes donde se reflejaba como se encuentran los niveles de motivación profunda, superficial y de rendimiento en los estudiantes.

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis

Los resultados del cuestionario que se aplicó se trasladaron a una base de datos del software estadístico IBM SPSS Statistic Editor, donde se agruparon los datos por dimensiones y se generaron gráficos de barras. Así mismo se generó un diagrama de caja en donde presenta el consolidado general de las diferentes dimensiones.

Los resultados se presentarán con el uso de porcentajes. Vale aclarar que los resultados por porcentajes estarán representados según la escala que ya está previsto en el instrumento que se describió en el apartado anterior. Sin embargo, se optó de tomar solo los resultados que tengan datos estadísticos, por el cual, se omitió los que no representan nada.

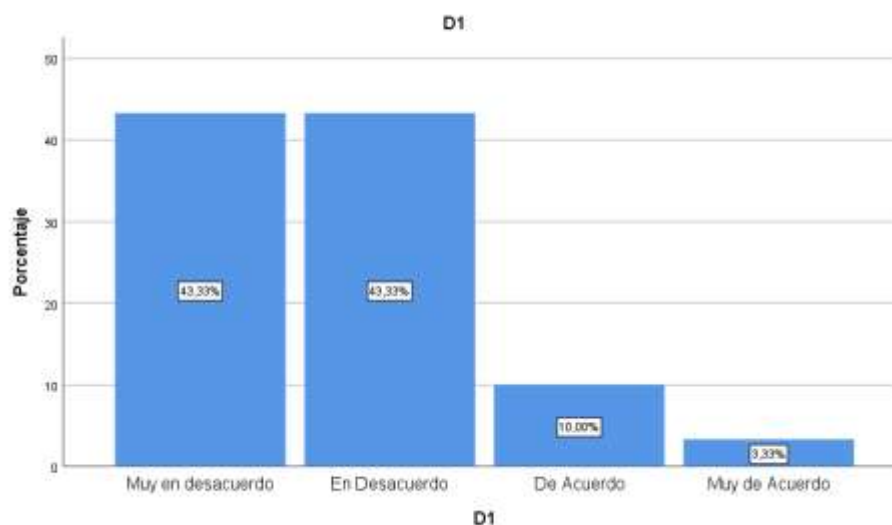
Finalmente se realizó un cálculo consolidado que busca identificar el nivel de motivación profunda (intrínseca), de rendimiento y superficial (extrínseca). A continuación, en el siguiente apartado se darán a conocer los resultados del análisis:

La dimensión 1, correspondiente a la motivación profunda evalúa el interés que tienen los alumnos por estudiar y adquirir nuevos conocimientos. En la figura II, se pudo evidenciar que los individuos se encuentran en niveles bajos de motivación, teniendo en cuenta un porcentaje de Muy en Desacuerdo con el 43,33% y En Desacuerdo con el 43,33%. Vale

señalar que hay un porcentaje pequeño que se encuentran en la categoría Muy de Acuerdo y De Acuerdo.

Figura II

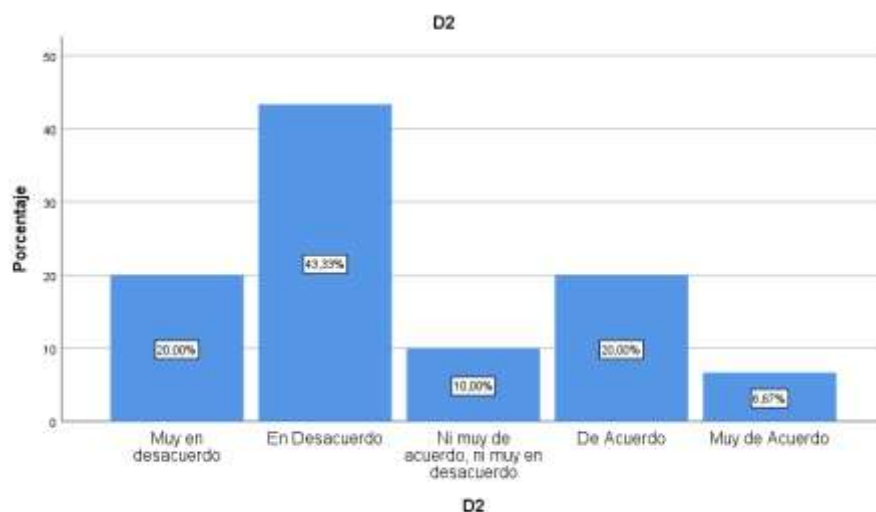
Resultados de la dimensión 1: Motivación Profunda (intrínseca)



La dimensión 2, correspondiente a la motivación de rendimiento evalúa aspectos motivacionales dirigidos a la obtención de buenos resultados académicos. En la figura III, se pudo evidenciar que los alumnos se encuentran en niveles bajos de motivación, teniendo un porcentaje de En Desacuerdo con el 43,33%. Esto quiere decir que los alumnos se desmotivan en su aprendizaje por no tener buenas calificaciones, esto tiene relación con la dimensión anterior porque al no existir interés en el aprendizaje va a desencadenar en un insuficiente rendimiento académico.

Figura III

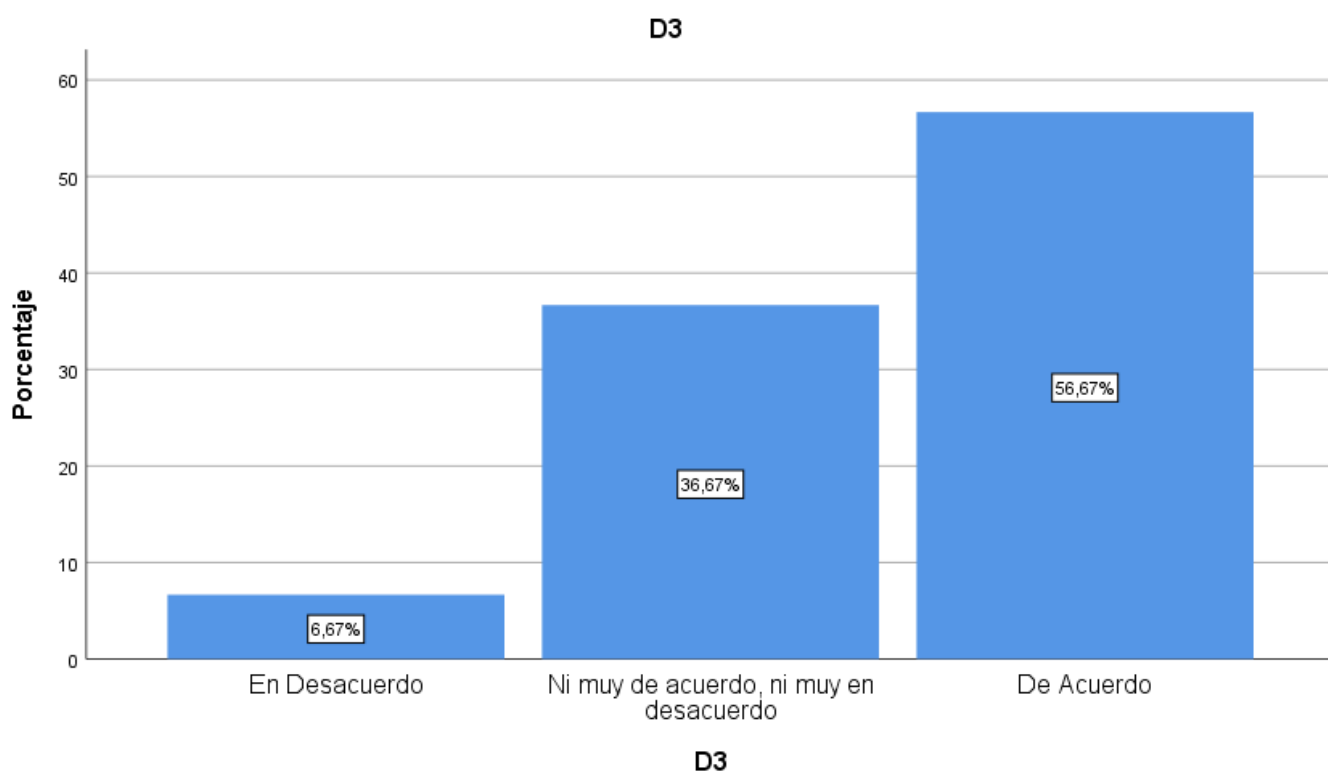
Resultados de la dimensión 2: Motivación de Rendimiento



La dimensión 3, correspondiente a la motivación superficial evalúa aspectos motivacionales dirigidos a la obtención de recompensas por el buen rendimiento académico. En la figura IV, se pudo evidenciar que los alumnos se encuentran en niveles altos de este tipo de motivación, teniendo en cuenta un porcentaje en De Acuerdo con el 56,67%. Es decir, los alumnos evidenciaron que, para tener un buen rendimiento escolar, requieren de estímulos externos, recompensas y reconocimientos.

Figura IV

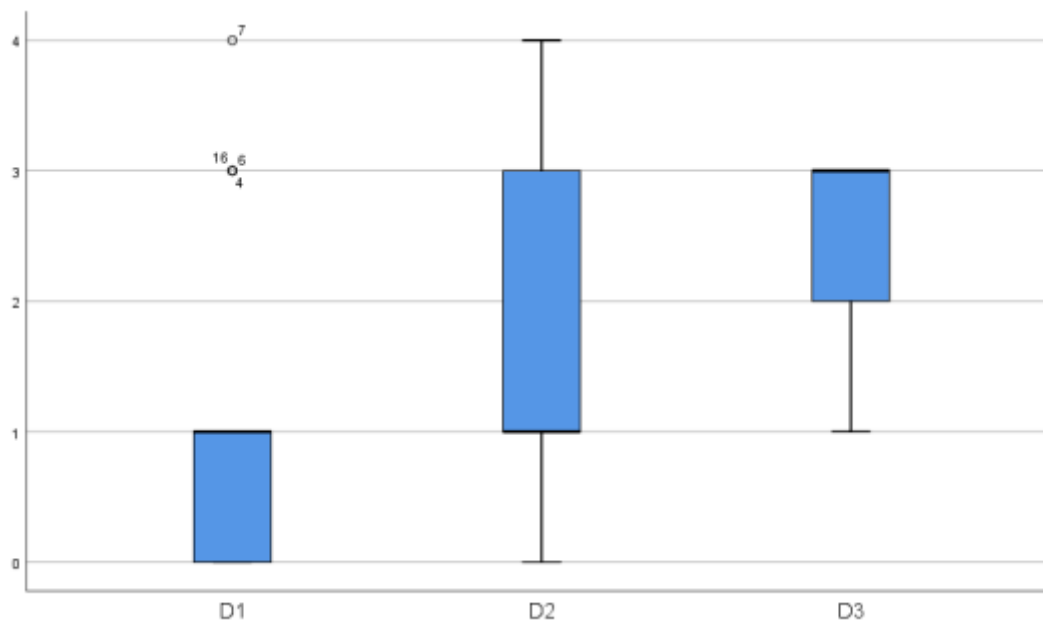
Resultados de la dimensión 3: Motivación Superficial (extrínseca)



De acuerdo con la figura V en donde se hace un análisis de las 3 dimensiones para medir la motivación de forma consolidada se puede evidenciar que la dimensión número 1, presentó un desempeño bajo a diferencia de las dimensiones 2 y 3 que presentan un desempeño similar. Esto quiere decir, que se diseñará una propuesta que ayude a elevar el nivel de motivación que tienen los estudiantes dentro del aula de clases.

Figura V

Resultados de la motivación general



4.2 Discusión de los Datos

El objetivo general de este análisis fue medir el nivel de motivación que tienen los estudiantes de cuarto nivel de la carrera de Pedagogía en la Actividad Física y el Deporte de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres, para ello se articularon tres objetivos y tres hipótesis específicas.

El primer objetivo específico fue identificar el nivel de motivación profunda (intrínseca) en los estudiantes del cuarto nivel de la carrera de Pedagogía en la Actividad Física y el Deporte de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres, para ello se planteó la hipótesis: El nivel de motivación profunda (intrínseca) de la mayoría de los estudiantes del cuarto nivel de la carrera de Pedagogía en la Actividad Física y el Deporte de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres es bajo. Los resultados señalaron que la mayoría de los individuos percibe esta dimensión en la escala de en desacuerdo y muy en desacuerdo, por lo tanto, la hipótesis es aceptada.

Esto quiere decir, que en la mayoría de los estudiantes existe un desinterés en los estudiantes por aprender, una de las causas posibles es que la mayoría de los docentes utilizan metodologías tradicionales, esta forma tradicional de llevar las horas de clase, le generan al alumno apatía, aburrimiento y este malestar lo exteriorizan sobre la materia. Según Ospina (2006) “uno de los aspectos más relevantes para que se dé el aprendizaje es la motivación y no hay duda alguna acerca de que cuando esta no existe, los estudiantes difícilmente aprenden”.

Las nuevas generaciones, tienen como aliada dentro de su proceso de aprendizaje a la tecnología, por lo que el docente debe adoptar “el rol de motivador, capaz de responder a dudas que van surgiendo, generando que el estudiante sea el eje principal en todo este proceso educativo y constructor de su propio conocimiento” (García-Casaus et al., 2020).

También la mayoría de los estudiantes están desmotivados porque no tienen una meta marcada, poseen autoestima baja, ante esta situación, Ambrose y Kulik (1999) plantean que, “la motivación profunda o intrínseca es la verdadera motivación y aquella que debiera buscar despertarse en las personas para lograr un cambio o progreso real en su comportamiento”.

El segundo objetivo específico fue identificar el nivel de motivación de rendimiento en los estudiantes en los estudiantes del cuarto nivel de la carrera de Pedagogía en la Actividad Física y el Deporte de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres, para ello se planteó la hipótesis: el nivel de motivación de rendimiento que tienen los estudiantes del cuarto nivel de la carrera de Pedagogía en la Actividad Física y el Deporte de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres es bajo. Los resultados señalaron que la mayoría de los individuos perciben esta dimensión en la escala de en desacuerdo, en consecuencia, la hipótesis es aceptada.

Esto quiere decir, que los estudiantes al no tener un estímulo para aprender tendrán un bajo rendimiento, esta idea concuerda con el autor Ramos (2014, p.24) quien indica que “un sujeto cuando se encuentra motivado se mostrará mucho más implicado en las actividades académicas. Cuando encuentre problemas hará todo lo posible por llegar a su resolución, buscando entre las posibles alternativas la que mejor responde a su situación”. Por tanto, el estudiante motivado se va a sentir comprometido en obtener buenas calificaciones, no entregará tareas por cumplir con el proceso académico, se esforzará en ser el mejor de su entorno estudiantil.

También, este tipo de problemas de bajo rendimiento lo poseen estudiantes que según el estudio de González (2020, p.97) “no tienen estrategias de aprendizaje apropiadas, ni técnicas que les permita un estudio organizado y control del tiempo para la entrega de tareas, por eso no cumplen con eficiencia lo que repercute en que no alcanzan un rendimiento alto”.

El tercer objetivo específico fue identificar el nivel de motivación superficial (extrínseca) en los estudiantes del cuarto nivel de la carrera de Pedagogía en la Actividad Física y el Deporte de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres, para ello se planteó la hipótesis: el nivel de motivación superficial (extrínseca) que tienen los estudiantes es bajo.

Los resultados señalaron que la mayoría de los individuos perciben esta dimensión en la escala de acuerdo, por lo tanto, la hipótesis es rechazada.

En concordancia con Tapia (1992) manifiesta que los estudiantes se interesan en el estudio y aplican mayor esfuerzo cuando se les estimula con algo que les atrae, esto da como resultados que el individuo se desempeñen de mejor manera evitando al fracaso académico, entonces, se puede decir en base a los resultados y a la hipótesis planteada, que los estudiantes reciben un estímulo externo que conlleva al fortalecimiento de la motivación superficial. En otras palabras, los estudiantes denotaron que pueden emplear menos tiempo, esfuerzo para entregar sus actividades y así evitar el fracaso. Los alumnos se interesan en el aprendizaje solo por recibir regalos de parte de sus familiares y no porque se sienten atraídos en culminar su etapa escolar (Tapia ,1992).

En cuanto a la hipótesis general se propone que el nivel de motivación de los estudiantes es bajo. Los resultados señalaron que la mayoría de los individuos no tienen ese deseo de aprender (Torres, 2016). Como se pudo observar en las dimensiones, es necesario trabajar en la motivación intrínseca y la motivación de rendimiento introduciendo nuevas estrategias educativas que permitan captar la atención de los educandos (Mingorance et al. 2017). En este caso la estrategia a aplicar sería gamificación, con este método de aprendizaje activo los alumnos estarán motivados, con una actitud positiva situación que influirá en un buen rendimiento académico (Herberth, 2016, p.31).

5. PROPUESTA METODOLÓGICA

5.1 Diseño de la Propuesta

El análisis de los resultados de la presente investigación deja de manifiesto que la mayoría de los educandos del caso estudiado: no se sienten atraídos por las clases; desarrollan un aprendizaje memorístico, con el único fin de aprobar materias; no emplean lo aprendido en la resolución de los problemas que se le presenten en la vida real (Polanco, 2005). Por tanto, para tratar de mejorar esta problemática en los educandos se plantea el diseño de la propuesta metodológica que pretende mejorar la motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para tal fin se emplean metodologías didácticas atractivas, lúdicas, que favorezcan su participación y los implique en su propio aprendizaje (Ramos, 2014).

El diseño de la propuesta se ha fundamentado en dos teorías de aprendizaje, la constructivista, cuyo enfoque es social y permite la construcción propia de toda persona, como respuesta a la interacción que posee con su entorno social y afectivo (Vergara, 2020), y la teoría conectivista, cuyo enfoque es tecnológico, con actividades que promueven el uso de la tecnología y el desarrollo de competencias digitales (Siemens, 2004).

Para lograr que los estudiantes participen en el proceso de aprendizaje empleando la tecnología se aplicará la estrategia didáctica de gamificación. Su inclusión representa una transformación en el proceso educativo, permitiendo que el aprendizaje sea motivador, atractivo y divertido (Deterding et al., 2011). Esto quiere decir, que el estudiante tendrá un aprendizaje activo, por las actividades lúdicas que se le van a presentar con esta estrategia didáctica.

La gamificación está presente en cada una de las trece sesiones de la propuesta, las cuales tendrán una duración de 90 minutos, se propician actividades que activen los conocimientos previos y los vinculen a los nuevos saberes. Se emplean actividades que logren de manera práctica el aprendizaje, para ello se utilizan los elementos de la gamificación: retos, trabajos grupales e individuales, lluvia de ideas, debates, otorgando puntos e insignias como incentivo educativo (Werbach y Hunter, 2012).

Los contenidos que se tomaron en cuenta para cada sesión, serán de la asignatura Introducción a la Computación, estos son: computador, internet, navegador, buscador, arquitectura del computador, redes sociales, correo electrónico, Microsoft Word, normas Apa, Prezi y Canva.

Tabla IV

Etapas de la propuesta

Etapa	Nº Sesión	Estrategia Didáctica
I Socialización de la propuesta de gamificación	1-2	Estrategia de Motivación: participación en clase, lluvia de ideas, grupos de trabajo. Prueba escrita empleando un formulario gratuito, Lluvia de ideas, para tener como base como se encuentran los estudiantes en torno a la motivación,
II Ejecución de la propuesta de gamificación	3-11	Sesiones de clases, cada sesión es un nivel, que incluye las siguientes estrategias: Sesión 3 hasta la sesión 11 se van a realizar actividades con

		<p>elementos de la gamificación: juegos, cuestionarios lúdicos.</p> <p>Aprendizaje Colaborativo, Charla Magistral, Aprendizaje Cooperativo, Talleres.</p>
<p>III</p> <p>Reflexión sobre la práctica</p>	<p>12-13</p>	<p>Lluvia de Ideas</p> <p>Debate guiado en grupo de 2 estudiantes</p>

Fuente: Autoría propia: En esta tabla se describen las etapas, temas a tratar.

5.1.1 Objetivos

5.1.1.1 General

Fortalecer el nivel de motivación académica en los estudiantes del cuarto nivel de la carrera de Pedagogía en la Actividad Física y el Deporte de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres, usando gamificación.

5.1.1.2 Específicos

- Mejorar el nivel de motivación profunda ante el aprendizaje en los estudiantes por medio de la gamificación.

- Mejorar el nivel de motivación en rendimiento académico, de los estudiantes por medio de la gamificación.
- Mejorar el nivel de motivación superficial ante el aprendizaje en los estudiantes por medio de la gamificación.

Tabla V

Objetivos de aprendizaje por sesión

Nº Sesión	Título	Objetivo de Aprendizaje por sesión
1	Socialización de la Propuesta	Socializar la propuesta de gamificación a los estudiantes.
2	Conociendo al Grupo de Estudiantes	Conocer el nivel de motivación académica que tienen los estudiantes, previo a la aplicación de la estrategia gamificación.
3	Nivel 1 Tema: El Computador	Conocer el computador, historia e influencia en la vida actual.
4	Nivel 2 Tema: El Internet	Identificar que es el internet, funcionamiento, ventajas y desventajas.
5	Nivel 3 Tema: El Navegador y el Buscador	Comprender el significado de navegador, buscador y sus características.
6	Nivel 4 Tema: Arquitectura del Computador	Identificar las partes que integran al computador
7	Nivel 5 Tema: Redes Sociales	Conocer los tipos de redes sociales y su uso.
8	Nivel 6 Tema: Correo Electrónico	Conocer qué es correo electrónico, características, ventajas y desventajas.

9	Nivel 7 Tema: Ofimática Microsoft Word	Identificar la herramienta ofimática Microsoft Word y su utilidad.
10	Nivel 8 Tema: Normas APA	Aplicar las normas Apa en la elaboración de un ensayo.
11	Nivel 9 Tema: Prezi y Canva	Aplicar las herramientas digitales Prezi y Canva en la ejecución de tareas
12	Evaluación	Evaluar los conocimientos adquiridos por los estudiantes luego de trabajar con herramientas de gamificación.
13	Comentarios y Sugerencias	Valorar la percepción del estudiante en torno al aprendizaje.

Fuente: Autoría propia: En esta tabla se describen los objetivos a trabajar por sesión

5.1.2 Temporalización: cronograma

La presente propuesta está diseñada para ser aplicada en un tiempo estimado de 13 semanas, con sesiones de 90 minutos aproximadamente de duración. Pero, se establece flexibilidad en la ejecución ya que se podría tomar más tiempo o menos de lo planificado.

Tabla VI
Temporalización

Etapa	Sesión	Contenido	Temporalización														
			Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10	Semana 11	Semana 12	Semana 13		
Socialización de la propuesta	1 y 2	Explicación de la propuesta de gamificación: actividades a realizar, normas, niveles, formas de trabajo, recompensas, premios e insignias. Además, se conocerá al grupo de estudiantes, el interés por el aprendizaje previo a la aplicación de las herramientas de gamificación.	x	x													
Ejecución de la propuesta de gamificación	3	El computador, historia y utilidad en la vida actual.		x													
Ejecución de la propuesta de gamificación	4	El internet, función, ventajas y desventajas.			x												
Ejecución de la propuesta de gamificación	5	El navegador y buscador, tipos de navegadores y buscadores más utilizados, características, ventajas y desventajas.				x											
Ejecución de la propuesta de gamificación	6	Partes que integran al computador, características, funciones.					x										
Ejecución de la propuesta de gamificación	7	Definición de redes sociales, tipos de redes sociales, ventajas y desventajas de utilizar redes sociales.						x									
Ejecución de la propuesta de gamificación	8	Definición de correo electrónico, diferencias entre el correo electrónico y el correo postal, ventajas y desventajas de su uso.							x								
Ejecución de la propuesta de gamificación	9	Definición de la herramienta ofimática Microsoft Word, utilidad, ejercicios prácticos.								x	x						
Ejecución de la propuesta de gamificación	10	Socialización de normativas Apa: tipo de letra, tamaño, fuente, citas, márgenes, signos de puntuación.										x					
Ejecución de la propuesta de gamificación	11	Diferencias entre la herramienta digital Prezi, Canva. Función de cada herramienta.											x				
Reflexión sobre la práctica	12	Evaluación escrita que constará de 20 preguntas de selección múltiple con un valor de 5 puntos. La segunda parte será la elaboración de una presentación animada utilizando una de las dos herramientas digitales aprendidas en clase PREZI o CANVA.													x		
Reflexión sobre la práctica	13	Los estudiantes realizarán un video explicando sus comentarios acerca de la modalidad pedagógica impartida por el docente en este periodo de clase															x

Fuente: Autoría propia: En esta tabla se describe el cronograma a trabajar

5.1.3 Planificación de la Propuesta

Para el desarrollo de la propuesta, se empleó la metodología del juego, con actividades que incluyen elementos de la gamificación relacionados con la dinámica (emociones, narración, progresión, relaciones, limitaciones), mecánica (colaboración, competición, recompensas) y componentes (avatar, niveles, equipos, insignias, puntos, misiones, tutoriales) (Werbach y Hunter, 2012).

Se establece introducir en el proceso de planificación dichos elementos de gamificación ya que, contribuyen a mejorar la motivación, el desarrollo de la unidad didáctica y por ende el proceso de aprendizaje de los educandos (Deterding et al., 2011).

La planificación está estructurada en tres etapas, la primera se va a desarrollar en dos sesiones con la socialización de la propuesta de gamificación, empleando estrategias de motivación y un test diagnóstico que permita identificar el nivel de motivación académica que tienen los educandos previos al proceso de enseñanza.

En la segunda etapa, involucra la ejecución de la propuesta de gamificación, en la que se plantean nueve sesiones, con actividades bajo la modalidad del juego que integran elementos de la gamificación y recursos audiovisuales para reforzar el aprendizaje (Werbach y Hunter, 2012).

El objetivo de esta fase es consolidar los conocimientos de los alumnos, mediante el uso de elementos y herramientas de la metodología activa gamificación, que según Burke

(2012), “su puesta en marcha facilitará la creación de conceptos novedosos, fomentando innovaciones en el ámbito educativo”. Es decir, va a favorecer el proceso de enseñanza y mayor comprensión de cada tema por parte de los educandos.

La tercera etapa consiste en la reflexión sobre la práctica, misma que se va a desarrollar en dos sesiones, en las que se van a evaluar los contenidos aprendidos por los estudiantes, durante el proceso de aprendizaje involucrando gamificación, además se plantea conocer el nivel de motivación final, posterior a la ejecución de las actividades lúdicas (Vergara,2020).

5.1.4 Diseño de Evaluación de la Propuesta

La presente propuesta contará con una evaluación por cada sesión, se aplicará la evaluación pre y post diagnóstica, con la que se medirá el nivel de motivación académica de los educandos, en torno al uso de herramientas de gamificación, además se va a aplicar por cada sesión de la fase de ejecución de la propuesta evaluaciones formativas, este tipo de evaluación va a permitir realizar un monitoreo del logro de los objetivos de aprendizaje establecidos en cada sesión, de esa forma se evidencia que los alumnos están aprendiendo e incrementando su motivación por los contenidos vistos en clases, empleando la estrategia activa, gamificación (Simba, 2017).

En la siguiente tabla se da a conocer las evaluaciones, acorde a cada sesión:

Tabla VII

Evaluación de la propuesta

Sesión	Objetivo de la evaluación	Tipo de Evaluación	Instrumento
1	Conocer el conocimiento previo que tienen los estudiantes sobre la gamificación y su aplicación para motivar a los educandos.	Diagnóstica	Test diagnóstico (pre test)
2	Conocer el nivel de motivación que tienen los educandos.	Pauta Reflexión	Preguntas Metacognitivas
3	Conocer el computador, su historia, su estructura y la influencia en la vida moderna.	Formativa	Rúbrica
4	Conocer el internet, como funciona, sus inicios y la importancia en las actividades laborales, estudiantiles y de ocio en la actualidad.	Formativa	Rúbrica
5	Conocer la diferencia entre navegador y buscador, su funcionamiento y los navegadores y buscadores más populares de la actualidad.	Formativa	Rúbrica
6	Conocer la arquitectura del computador, sus partes, la función que cumplen cada una de ellas, conexiones y diferencias de velocidad.	Formativa	Rúbrica
7	Entender la función que cumplen las redes sociales en la actualidad, conocer su privacidad, sus términos y condiciones y la influencia de estas en la actualidad.	Formativa	Rúbrica
8	Conocer el correo electrónico sus características, como se estructura y las diferencias entre el correo postal.	Formativa	Rúbrica
9	Conocer la herramienta Microsoft Word, conocer su entorno, sus funciones y sus aplicaciones de uso.	Formativa	Rúbrica
10	Conocer las normas APA, sus características y como se estructura.	Formativa	Rúbrica
11	Conocer las herramientas digitales Prezi y Canva, sus funciones, características y la importancia de usarlas como alternativa moderna, animada e intuitiva.	Formativa	Rúbrica
12	Conocer la asimilación de los contenidos vistos en el módulo introducción a la computación.	Sumativa	Rúbrica
13	Conocer la repercusión de la gamificación como metodología estudiantil y estrategia educativa, para mejorar la motivación en los educandos.	Final Diagnóstico	Test diagnóstico (post test) Encuesta de satisfacción de la aplicación de la metodología. Sugerencias de mejoras o recomendaciones

Fuente: Autoría propia: En esta tabla se describe el diseño de la evaluación

6. CONCLUSIONES

Culminado el proceso de construcción del Trabajo Final de Maestría se obtuvieron las siguientes conclusiones: se indica el cumplimiento del objetivo general *Diseñar una propuesta de Gamificación como herramienta pedagógica que motive y fortalezca el proceso académico de estudiantes de la carrera de Pedagogía en la actividad física y el deporte, de un centro de educación superior de la ciudad de Esmeraldas.* Se concluye, que esta estrategia activa, va a transformar la metodología de enseñanza tradicional, en momentos educativos atractivos e innovadores que contribuyan a incrementar el interés de los estudiantes por el aprendizaje, fortalecer su proceso académico y generar en ellos el compromiso de aplicar los conocimientos en hechos de la vida real. Sin embargo, este proceso debe estar acompañado de la formación que en gamificación deben tener los docentes del establecimiento educativo superior, para garantizar la efectividad de la propuesta.

En torno al objetivo específico *Analizar las herramientas necesarias para poner en práctica el uso de la gamificación en la pedagogía,* se concluye que el objetivo se cumple, ya que, las herramientas empleadas en el trabajo final de master, contienen elementos de gamificación, son sencillas, gratuitas, asequibles a la comunidad educativa, permiten trabajar vía online y promueven el trabajo colaborativo entre los alumnos.

Respecto al objetivo específico *Fundamentar la relevancia de la gamificación como influencia en la motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje,* se logró el mismo con la revisión teórica realizada sobre la aplicación de la estrategia gamificación en el ámbito educativo, lo que representa que el uso continuo de la metodología contribuye a incrementar la motivación académica y compromiso de los educandos con el aprendizaje. La teoría expuesta por varios autores, el tema de la gamificación influenciando a la motivación, ha generado resultados positivos en los estudiantes.

En referencia al objetivo específico *Conocer el nivel de motivación de los estudiantes frente al aprendizaje*, se evidenció su cumplimiento en la recogida de datos y posterior análisis, en el que se determinó el nivel de motivación académica en el que se encuentran los estudiantes. Teniendo como resultados que es bajo el nivel de motivación profunda y de rendimiento por lo que ejecutar actividades lúdicas mejorarán la predisposición en los alumnos por adquirir nuevos conocimientos y participar en su proceso académico.

7. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

a) Limitaciones

La primera limitación presente en la realización del trabajo fue no tener contacto de forma presencial con la población estudio, debido a la pandemia generado por el virus Covid-19, lo que obligó al distanciamiento social, confinamiento y virtualidad de las clases.

Otro aspecto limitante a mencionar, es que se dificultó el encontrar investigaciones locales orientadas a la educación superior, donde se mejore la motivación académica empleando la estrategia gamificación, para poder desarrollar las fases: marco teórico y antecedentes.

Finalmente, la última limitante fue la inestabilidad del servicio de internet, lo que en ocasiones perjudicaba el desarrollo de la búsqueda de información en las plataformas virtuales, para posterior realizar la redacción en el trabajo final de maestría.

b) Prospectivas

El presente trabajo de final de maestría va a servir de referencia para la ciudad y provincia de Esmeraldas, debido a que no se cuenta con un estudio realizado a nivel superior sobre la gamificación y su influencia en la motivación académica. El trabajo además será de referencia para el fortalecimiento pedagógico de instituciones educativas, docentes y estudiantes de distintos niveles académicos.

Socializar esta experiencia con instituciones educativas va a colaborar con la mejora del proceso de enseñanza – aprendizaje y motivación de los alumnos, de esa forma el aporte va a determinar la efectividad de la propuesta.

Además, emplear esta estrategia didáctica en otros niveles y contenidos, va a representar en los alumnos un significativo progreso en torno a su aprendizaje. También, se sugiere capacitar a los docentes en el uso de metodologías activas como gamificación, lo que va a permitir adaptar a sus contenidos y enseñanzas.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ajello, A. (2003). La motivación para aprender. En C. Pontecorvo (Coord.), Manual de psicología de la educación (pp. 251-271).
- Ambrose, M.; Kulik, C. Old friends, new faces: motivation research in the 1990s. *Journal of Management*, 25, p. 231-292, 1999.
- Creatividad: el flujo y psicología del descubrimiento y la invención.
- Amabile, T. Motivating creativity in organizations. On doing what you love and loving what you do. *California Management Review*, 40, p. 39 – 58, 1997
- Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis, Revista Internacional De Investigación En Educación*, 12(24), 71–84. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Barca Lozano, A., Porto Rioboo, A. M., Santorum Paz, M. R., & Barca Enriquez, E. (2005). Motivación académica, orientación a metas y estilos atribucionales: la escala CEAP-48. *Revista de psicología y educación*.
- Beltrán, F. (2018). El sedentarismo y su correlación con la motivación académica en los estudiantes de la escuela de psicología de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato. [Tesis de grado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato]. Repositorio institucional.
- <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2467/1/76733.pdf>
- Birch, J. W. (1974). Mainstreaming: Educable Mentally Retarded Children in Regular Classes. Bisquerra, R. (2000). Educación emocional y bienestar.

- Burgos Navarrete FJ, Escalona E. Prueba piloto: validación de instrumentos y procedimientos para recopilar data antropométrica con fines ergonómicos. *Ingeniería y Sociedad UC* [Internet]. 2017 [citado 7 agosto 2020]; (Vol 12, No.1):31–47.
servicio.bc.uc.edu.ve/ingenieria/revista/IngenieriaySociedad/a12n1/art03.pdf
- Burke, B. (2012). Gamification 2020: what is the future of gamification
- Cabrero, R. S., Román, Ó. C., Mañoso-Pacheco, L., López, M. Á. N., & Gómez, F. J. P. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Educación y humanismo*, 21(36), 121-136.
- Carrillo, M., Padilla, J. Rosero, T. y Villagómez, M. (2009). La motivación y el aprendizaje. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 4(2), 20-32.
<https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Cardona, M. A. G. (2020). Relación entre motivación y rendimiento académico de los estudiantes de Administración de Empresas. *Revista Ciencia Multidisciplinaria CUNORI*, 4(2), 89-100.
- Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., & Zabala, A. (Coords.). (1993). *El Constructivismo en el aula*.
- Cortizo, J. C., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz del Dedo, L. I. y Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. En M. J. García García y E. Icarán (coords.), *VIII Jornadas internacionales de innovación universitaria*.
- Cóndor Herrera, O. (2020). Educar en tiempos de COVID-19. *CienciAmérica*, 9(2), 31-37
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. En: *15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (9-15)*. ACM. <https://goo.gl/2n6hOC>

- Fernández, T. (2000). La educación en el marco de una sociedad global: Algunos principios y nuevas exigencias. *Currículum*, Núm14. 13-26.
- Ferrando, M. G. (2003). 5. La encuesta. *El análisis de la realidad social: métodos y técnicas de investigación*, 105, 167.
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*.
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A., & Cara-Muñoz, M.M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte*, 1(1), 16-24.
- García, F. C., & Justicia, F. J. (1993). Factores académicos, estrategias y estilos de aprendizaje. *Revista de psicología general y aplicada: Revista de la Federación Española de Asociaciones de Psicología*, 46(1), 89-99.
- Gardner, H., Kornhaber, M. y Wake, W. (2000). *Inteligencia: Múltiples perspectivas. Psicología cognitiva y Educación*. AIQUE Grupo Editor.
- González Cardona, M. A. (2020). Relación entre motivación y rendimiento académico de los estudiantes de Administración de Empresas. *Revista Ciencia Multidisciplinaria CUNORI*, 4(2), 89–100. <https://doi.org/10.36314/cunori.v4i2.132>
- González, I., Vázquez, M., Zavala, M. (2021). La desmotivación y su relación con factores académicos y psicosociales de estudiantes universitarios. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 15(2), e1392. <https://doi.org/10.19083/10.19083/ridu.2021.1392>
- Gutiérrez, L. (1996). Paradigmas cuantitativo y cualitativo en la investigación socio-educativa: proyecciones y reflexiones. *Revista PARADIGMA*. Volumen XIV al XVII.
- Herberth, O. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Revista Realidad y Reflexión*, Núm11. 29-47.

<http://redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/3182/1/La%20gamificaci%c3%b3n%20como%20estrategia%20metodol%c3%b3gica%20en%20el%20contexto%20educativo%20universitario.pdf>

Heredia-Sánchez, B., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. & Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 49-58.

<https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>

Kahoot. (2013). Kahoot Juego de Video. Recuperado de: <https://kahoot.com/schools-u/>

Macías, A. (2017). La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas:

<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1171/2/Tesis1362MACg.pdf>

McClelland, D. (1989). Estudio de la motivación humana.

Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27. <https://goo.gl/iPiiLj>

Míguez, Marina. (2006). <http://revista.iere-d.org/v1n3/html/mmiguez.html>, <http://www.emagister.com/motivacion-compresion-cursos2438938>

Mingorance, A. C., Trujillo, J. M., Cáceres, P. y Torres, C. (2017). Mejora del rendimiento académico a través de la metodología de aula invertida centrada en el aprendizaje activo del estudiante universitario deficiencias de la educación. *Journal of Sport and Health Research*, 9 (supl 1), 129-136.

Morán Astorga, Consuelo, & Menezes dos Anjos, Esther (2016). LA MOTIVACIÓN DE LOGRO COMO IMPULSO CREADOR DE BIENESTAR: SU RELACIÓN CON LOS CINCO GRANDES FACTORES DE LA PERSONALIDAD. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1),31-40: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349851777004>

- Muñoz, E., & Gómez, J. (2005). Enfoques de aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes universitarios. *Revista de Investigación Educativa*, 23(2), 417–432. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/rie/article/view/97781>
- Muntané, A. D. (2017). Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE. *E-eleando: Ele en Red. Serie de monografías y materiales para la enseñanza de ELE*, (4), 1-74.
- Orbegoso, Arturo. La motivación intrínseca según Ryan & Deci y algunas recomendaciones para maestros, *Educare, Revista Científica de Educação*, ISSN 2447-5432, v. 2, n. 1, 2016, p. 75-93.
<http://dx.doi.org/10.19141/2447-5432/lumen.v2.n1.p.75-93>
- Ospina Rodríguez, Jackeline (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, 158-160. [fecha de Consulta 17 de Mayo de 2022]. ISSN: 1692-7273. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56209917>
- Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*, 19(2), 93-110.
<https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.04>
- Palazón, J. (2020). 25 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos.
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientasgamificacion-educacion/>
- Pascual, R., Villa, A., & Auzmendi, E. (1993). *El liderazgo transformacional en los centros docentes*. Editorial Mensajero.
- Pérez-López, Isaac, & Rivera García, Enrique (2017). Formar docentes, formar personas: análisis de los aprendizajes logrados por estudiantes universitarios desde una experiencia de gamificación. *Signo y Pensamiento*, XXXVI(70),112-129.[fecha de Consulta 25 de Febrero de 2022]. ISSN: 0120-4823. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86052830006>
- Piaget, J. (2001). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona, España: Biblioteca de bolsillo.

- Polanco, A. (2005). La motivación de los estudiantes universitarios. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 5(2), 1-13.
<https://www.redalyc.org/pdf/447/44750219.pdf>
- Pekrun, R. (1992). The Impact of Emotions on Learning and Achievement: Towards a Theory of Cognitive/Motivational Mediators. *Applied Psychology: An International Review*, 41, 4, p.359-376.
- Prieto, M., Díaz, M., & Monserrat, S. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *ReVisión*, 7(2).
- Quizizz. (2015). Quizziz Desarrollador de software. Recuperado de: <https://quizizz.com>
- Ramos, M. (2014). La motivación y su relación en el rendimiento académico (pp. 1-131).
- Sandoval, C. H. (2020). La educación en tiempo del Covid-19 herramientas TIC: El nuevo rol Docente en el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje de las prácticas educativa innovadoras. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 24-31.
- Santrock, J. (2002). *Psicología de la educación*. México: Mc Graw-Hill
- SEP. (2009). La estructura del sistema educativo mexicano. http://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/1447/1/images/sistemaedumex_09_01.pdf
- Simba, S. (2017). Gamificación como estrategia de motivación en la plataforma virtual de la educación superior presencial. [Tesis de maestría, Instituto Politécnico de Leiria]. Repositorio institucional.
<https://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/2836/1/RELATORIO%20SANDRA%20LUCIA%20SIMBA%20PAUCAR.pdf>
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.
- Socrative. (2011). Socrative Aplicación. <https://socrative.com/>
- Tapia, J. A. (1992). Motivar en la adolescencia: Teoría, evaluación e intervención (pp. 53-91). Ediciones de la Universidad Autónoma de Madrid

- Tigse Parreño, C. M. (2019). El Constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Revista Andina De Educación*, 2(1), 25–28. <https://doi.org/10.32719/26312816.2019.2.1.4>
- Thayer, R.E. (1989). *The Biopsychology of Mood and Arousal*.
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*.
- Torres, M. (2016). Factores de desmotivación más sobresalientes en el aprendizaje: La afectividad requisito ineludible. *Investigación Cualitativa en Educación*, 1, 732-735. <https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2016/article/view/663>
- Vaello, J. (2011). La motivación para el aprendizaje. *ACLPP informa*, nº 23, p.28. Recuperado el 10/05/2017 de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3674745.pdf>
- Valero-García, M. (2018). *Gamificación (incluye propuestas)*. <http://personals.ac.upc.edu/miguel/materiales/docencia/articulos/Gamificacion.pdf>
- Vélez, Iris. “La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios”. *Rastros Rostros* 18.33 (2016), <http://dx.doi.org/10.16925/ra.v18i33.1683>
- Vergara, A. (2020). *Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: una propuesta didáctica para bachillerato general unificado*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Quito]. Repositorio institucional. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/17396/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Werbach, Kevin y Dan Hunter. *For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press, 2012.
- Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R. y López-Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Revista XIMHAI*, 12(6), 315-325. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

9. ANEXOS

9.1 Anexo 1: Instrumento aplicado en encuesta estudiantil

Debido a la pandemia generada por el virus Covid-19, la aplicación del instrumento para conocer el nivel de motivación de los estudiantes se realizó de forma virtual, se envió el link del instrumento realizado en Microsoft Forms: <https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=WBZMLiCI6k-opXjX4cAEBnQ3cnyci5hGkFBcdHKZt7dUOTZBUExCOVRES0JWMUhVNVRTWDRUSERUMi4u>, en el grupo de WhatsApp estudiantil, y bajo el criterio de selección a voluntad, los estudiantes seleccionaron la respuesta que ellos convenían.

9.2 Anexo 2: Planificación de la propuesta metodológica

Sesión 1	Socialización de la Propuesta	Duración: 90 minutos
Objetivo de la propuesta:	Mejorar el nivel de motivación profunda en los estudiantes por medio de la gamificación.	
Objetivo de la Sesión:	Socializar la propuesta de gamificación a los estudiantes.	
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • Gamificación como técnica de aprendizaje • La motivación estudiantil. • Retos 	
Actividades:	Inicio: Iniciamos proyectando un video sobre la gamificación y la importancia para mejorar la participación y motivación en los estudiantes.	Tiempo 20 min.
	Desarrollo Socializamos la propuesta que se basa en conquistar los 9 niveles del juego, cada uno de estos niveles traerá consigo retos, deberes y juegos de memoria que desafiarán el intelecto para poder pasarlos, por el cumplimiento de cada uno de estos deberes se te darán puntos que identifiquen un rango que denote la experiencia del estudiante dentro del juego. Los rangos de experiencia que vamos a manejar durante este módulo son: Rango 1: Novato (0 puntos) Rango 2: Principiante (30 puntos) Rango 3: Alumno (60 puntos) Rango 4: Promesa (90 puntos) Rango 5: Estrella (120 puntos) Rango 6: Veterano (150 puntos) Rango 7: Maestro (180 puntos) Rango 8: Sensey (210 puntos) Rango 9: Sayayin (240 puntos) Se establecerá previamente los Equipos de trabajo, Rangos, Niveles, Puntaje Cada nivel se atribuirá al grupo de estudiantes, una vez que superen las actividades establecidas en las sesiones 3 hasta 11.	40 min
	Cierre: No necesariamente deberán alcanzar todos los puntos para jugar el siguiente nivel, pero, se incentivará al estudiante a que porte el rango más alto durante el juego. Preguntar a los estudiantes si existe alguna duda sobre la metodología que se va a implementar Al terminar esta sesión todos los estudiantes iniciaran con el rango NOVATO, rango que se reflejará en la pizarra del aula durante el proceso de todo el módulo.	30 min.
Recursos Didácticos:	Herramienta Tecnológica YouTube Video Interactivo sobre la gamificación (268) ¿Qué es la Gamificación en la educación? #PalabraMaestra - YouTube	
Evaluación:	Pauta de Reflexión Preguntas Metacognitivas ¿Que hemos aprendido? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿En que otras circunstancias se puede aplicar lo aprendido?	

Sesión 2	Conociendo al Grupo de Estudiantes	Duración: 90 minutos
Objetivo de la propuesta:	Mejorar el nivel de motivación profunda en los estudiantes por medio de la gamificación.	
Objetivo de la Sesión:	Conocer el nivel de motivación que tienen los estudiantes, previo a la aplicación de la estrategia gamificación.	
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • Gamificación como técnica de aprendizaje • La motivación estudiantil. <ul style="list-style-type: none"> ○ 	
Actividades:	Inicio: Proyección de video Interactivo sobre la motivación estudiantil en la actualidad Debate sobre el video visto previamente, analizar cómo influye la motivación en el proceso educativo en los estudiantes y cuál es el nivel de motivación estudiantil en la actualidad	Tiempo 20 min.
	Desarrollo: Formación Equipos de trabajo <ul style="list-style-type: none"> ○ Escudo ○ Presidente ○ Moderador Catedra por parte del docente sobre la gamificación y la importancia para fomentar motivación en los estudiantes. Se les pedirá a los estudiantes formar 5 equipos de trabajo, los equipos contarán con la siguiente estructura: <ul style="list-style-type: none"> • Presidente • Moderador Además, tendrán que diseñar un escudo que represente los ideales y valores que quieran caracterizar en su equipo. Diseñar un Slogan de batalla para el equipo.	50 min
	Cierre: En esta sesión se les pedirá a los estudiantes responder un formulario para medir el nivel de motivación estudiantil que poseen los alumnos antes de aplicar la propuesta de gamificación.	20 min.
Recursos Didácticos:	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Power Point • Pizarra Digital • Herramienta Digital CANVA • Formulario de Microsoft https://bit.ly/3K76EjE • Herramienta Digital Youtube (270) La motivación escolar - YouTube 	
Evaluación:	Test Diagnostico para conocer el nivel de motivación en los estudiantes.	

Sesión 3	Nivel 1 Tema: El Computador	Duración: 90minutos
Objetivo de la propuesta:	Mejorar el nivel de motivación de rendimiento en los estudiantes por medio de la gamificación.	
Objetivo de la Sesión:	Conocer el computador, historia e influencia en la vida actual.	
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es la computadora? • Origen de la computadora • Funciones de la computadora • Partes de la computadora 	
Actividades:	Inicio: Proyección de video Interactivo sobre la computación y sus generaciones. Debate sobre el video visto previamente, analizar cómo evoluciono la computadora a través del tiempo y como es en la actualidad.	Tiempo 20 min.
	Desarrollo: Catedra por parte del docente sobre el computador, origen del computador y sus generaciones, ilustrada, funciones y partes del computador, con la ayuda de su presentación en PowerPoint. En esta sesión se ejecutará de un juego de NearPod de preguntas y respuestas sobre la temática impartida en clase “El Computador”, se les asignará puntos de acuerdo a la posición en la que terminen después del juego.	40 min
	Cierre: Elaborar un trabajo grupal, pondrán nombre a su equipo, designarán un presidente y un moderador, donde se socializará el tema “El Computador, historia e influencia en la vida moderna”, para debatir entre los alumnos, al final deberán sacar las ideas principales y elaborar una infografía digital que será calificada por equipos.	30 min.
Recursos Didácticos:	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Power Point • Pizarra Digital • Herramienta Digital CANVA • Herramienta Digital NearPod • https://app.nearpod.com/?pin=DUS9L • Herramienta Digital Youtube • La HISTORIA de la COMPUTACIÓN en 10 MINUTOS - YouTube 	
Evaluación:	Actividades: 2 Juego en la Herramienta digital NearPod Infografía Grupal Rúbrica	Puntos: 5 5

Sesión 4	Nivel 2 Tema: El Internet	Duración: 90 minutos
Objetivo de la propuesta:		
Objetivo de la Sesión:	Identificar que es el internet, funcionamiento, ventajas y desventajas.	
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es el Internet? • Origen de Internet • Características de Internet • ¿Cómo funciona Internet? • Ventajas del uso de Internet • Desventajas del uso de Internet 	
Actividades:	Inicio: Proyección de video Interactivo el Internet y el su uso indispensable en las actividades laborales y educativas actuales. Debate sobre el video visto previamente, analizar cómo evoluciono el internet a través del tiempo y como es en la actualidad.	Tiempo 20 min.
	Desarrollo: Se realizará una actividad de aula invertida, el docente previamente les pedirá a los estudiantes que investiguen acerca del tema “El Internet, como funciona, ventajas y desventajas”, ya con lo investigado en casa, se les pedirá que elaboren un mapa mental sobre esta información que luego va a ser disertada por cada uno de los estudiantes. Una vez terminada el mapa mental, se agruparán con sus respectivos equipos de trabajo para debatir cada uno de sus mapas mentales, escoger las ideas principales y preparar una exposición que será realizada por dos miembros del equipo.	30 min
	Cierre: Disertación de la información recopilada en el trabajo colaborativo en grupo, cada equipo tendrá la posibilidad de defender su trabajo y responder las dudas que tengan sus demás compañeros, tienen que apoyarse de un material que pueda ser proyectado, pueden usar los trabajos realizados individualmente (mapas mentales). Por último, se les realizara una evaluación gamificada, en la herramienta NearPod, donde los estudiantes podrán responder las preguntas y luchar por la primera posición, el puntaje se calificará en base a respuestas correctas y a la velocidad de respuesta.	30 min.
Recursos Didácticos:	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Power Point • Microsoft Word • Pizarra Digital • Herramienta Digital CANVA • Herramienta Digital NearPod • https://app.nearpod.com/?pin=7ESW9 • Herramienta Digital Youtube • (4) ¿Qué es INTERNET? - YouTube 	
Evaluación:	Actividades: 3 Mapa Mental Individual Disertación Oral Grupal Evaluación Gamificada en la Herramienta digital NearPod	Puntos: 3 2 5

Sesión 5	Nivel 3 Tema: El Navegador y el Buscador	Duración: 90 minutos
Objetivo de la propuesta:	Mejorar el nivel de motivación de rendimiento en los estudiantes por medio de la gamificación.	
Objetivo de la Sesión:	Comprender el significado de navegador, buscador y sus características.	
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es el Internet? • Origen de Internet • Características de Internet • ¿Cómo funciona Internet? • Ventajas del uso de Internet • Desventajas del uso de Internet 	
Actividades:	Inicio: Proyección de video Interactivo sobre el Navegador y el Buscador, cuáles son los más usados y sus principales características. Debate sobre el video visto previamente, analizar las características de cada uno y plantear un debate sobre cuál sería que el usarían cada uno de los estudiantes y ¿por qué?	Tiempo 15 min.
	Desarrollo: En esta sesión se les realizara un juego de sopa de letras, se formarán los mismos equipos, con su respectivo nombre, presidente y moderador, la dinámica se la realizara mediante la herramienta digital NearPod, los estudiantes elegirán un representante de su equipo para participar, en la pantalla se pondrá la sopa de letras con las ideas principales sobre un tema seleccionado, con respuestas correctas e incorrectas. El docente hará preguntas y el representante de grupo que levante primero la mano, tendrá la oportunidad de encerrar la respuesta en la sopa de letras, los puntajes se realizaran al final de la actividad según el número de respuestas afirmativas que contestes los grupos.	60 min
	Cierre: Al final se les dará la oportunidad al estudiante que desee de acceder a puntos extra con la oratoria final sobre el tema abordado en clase, que tenga: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es un Navegador? • Navegadores de Internet más utilizados, destaque las principales ventajas de cada uno de ellos. • Diferencias entre navegador y buscador • ¿Cuál es el navegador que usted usa? y ¿por qué? • ¿Cuál es el buscador que usted usa? y ¿por qué? 	15 min.
Recursos Didácticos:	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Power Point • Microsoft Word • Pizarra Digital • Herramienta Digital NearPod • Herramienta Digital YouTube • (4) Microaprendizaje: ¿Qué es un navegador? - YouTube • Que es un Buscador web - YouTube 	
Evaluación:	Actividades: 1 Actividad Gamificada sobre Sopa de Letras en NearPod BONUS (Disertación Individual) Rúbrica	Puntos: 8 2

Sesión 6	Nivel 4 Tema: Arquitectura del Computador	Duración: 90 minutos
Objetivo de la propuesta:	Mejorar el nivel de motivación de rendimiento en los estudiantes por medio de la gamificación.	
Objetivo de la Sesión:	Identificar las partes que integran al computador	
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • Partes del Computador • Software • Hardware • Tipos de Bus de Datos • Sistemas Operativos 	
Actividades	Inicio: Proyección de video Interactivo sobre la arquitectura del computador, sus partes y tipos de configuración. Debate sobre el video visto previamente, analizar las características principales, precauciones al momento de ensamblar y uso de equipo de seguridad.	Tiempo 15 min.
	Desarrollo: En el laboratorio, el docente hará un procedimiento de ensamble de un computador paso a paso, mientras los estudiantes observan y hacen las preguntas requeridas. El docente explicará los pasos a seguir desde limpieza, seguridad, ensamble y puesta en funcionamiento del CPU de un computador. Se aplicará una sopa de letras con los pasos a seguir para el funcionamiento del computador	30 min
	Cierre: En esta sesión se elaborará un video sobre el tema “Ensamblaje de un computador”, el video constará de una duración menor a 10 min para realizar la actividad practica vista en clases, el video será realizado en el laboratorio y en equipos, al final se evaluará si la actividad fue exitosa, si el computador enciende correctamente.	45 min.
Recursos Didácticos:	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Power Point • Pizarra Digital • Herramienta Digital YouTube Ensamble de una Computadora de escritorio (paso a paso) - YouTube	
Evaluación:	Actividades: 1 Video en trabajo colaborativo Grupal. Rúbrica	Puntos: 10

Sesión 7	Nivel 5 Tema: Redes Sociales	Duración: 90 minutos
Objetivo de la propuesta:	Mejorar el nivel de motivación de rendimiento en los estudiantes por medio de la gamificación.	
Objetivo de la Sesión:	Conocer los tipos de redes sociales y su uso.	
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • Partes del Computador • Software • Hardware • Tipos de Bus de Datos • Sistemas Operativos 	
Actividades:	Inicio: Proyección de video Interactivo sobre la arquitectura del computador, sus partes y tipos de configuración. Debate sobre el video visto previamente, analizar las características principales, precauciones al momento de ensamblar y uso de equipo de seguridad.	Tiempo 15 min.
	Desarrollo: En el laboratorio, el docente hará un procedimiento de ensamble de un computador paso a paso, mientras los estudiantes observan y hacen las preguntas requeridas. El docente explicará los pasos a seguir desde limpieza, seguridad, ensamble y puesta en funcionamiento del CPU de un computador.	30 min
	Cierre: En esta sesión se elaborará una presentación en la herramienta de gamificación Genial.ly sobre el tema “Ensamblaje de un computador”, esta presentación grabarla, constará de una duración menor a 10 min para realizar la actividad practica vista en clases, el video será realizado en el laboratorio y en equipos, al final se evaluará si la actividad fue exitosa, si el computador enciende correctamente.	45 min.
Recursos Didácticos:	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Power Point • Pizarra Digital • Herramienta gamificación Genial.ly • Herramienta Digital YouTube https://youtu.be/VPgG_eNqjnA 	
Evaluación:	Actividades: 1 Video en trabajo colaborativo Grupal. Rúbrica	Puntos: 10

Sesión 8	Nivel 6 Tema: Correo Electrónico	Duración: 90 minutos
Objetivo de la propuesta:	Mejorar el nivel de motivación de rendimiento en los estudiantes por medio de la gamificación.	
Objetivo de la Sesión:	Conocer qué es correo electrónico, características, ventajas y desventajas.	
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es el Correo Electrónico? • Características • Estructura de una dirección de correo electrónico • Estructura del correo electrónico 	
Actividades:	Inicio: Proyección de video Interactivo sobre el correo electrónico, sus características y como se estructura. Debate sobre el video visto previamente, analizar las características principales, su estructura y cuáles son los gestores de correo electrónico más populares.	Tiempo 15 min.
	Desarrollo: Catedra del docente sobre el Correo electrónico, características, estructura de una dirección de correo electrónico y la estructura de como redactar un correo electrónico.	30 min
	Cierre: En esta sesión se realizará una infografía individual sobre el tema abordado en clases, la infografía debe constar de las siguientes características. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es el correo electrónico? • Diferencias entre el correo electrónico y el correo postal • Ventajas y Desventajas • Imágenes ilustrativas 	45 min.
Recursos Didácticos:	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Power Point • Pizarra Digital • Herramienta Digital CANVA • Herramienta Digital YouTube (3) Qué es el correo electrónico CÓMO CREAR UN CORREO ELECTRÓNICO - YouTube	
Evaluación:	Actividades: 1 Infografía sobre el correo Electrónico Individual Rúbrica	Puntos: 10

Sesión 9	Nivel 7 Tema: Ofimática Microsoft Word	Duración: 90 minutos
Objetivo de la propuesta:	Mejorar el nivel de motivación de rendimiento en los estudiantes por medio de la gamificación.	
Objetivo de la Sesión:	Identificar la herramienta ofimática Microsoft Word y su utilidad.	
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es Microsoft Word? • Entorno y herramientas de la ventana de Word • Usos de Word 	
Actividades:	Inicio: Proyección de video Interactivo sobre Microsoft Word, sus características, entorno y principales competidores. Debate sobre el video visto previamente, analizar las características principales.	Tiempo 15 min.
	Desarrollo: En esta sesión se organizarán en sus equipos de trabajo respectivos para estudiar las bondades de la aplicación Microsoft Word, el grupo presentará un decálogo digital donde listara las 10 funciones más llamativas que encontraron en el debate de grupo.	30 min
	Cierre: Posteriormente cada estudiante elaborará un ensayo de 500 palabras sobre Microsoft Word, el ensayo debe estructurarse de la siguiente manera: <ul style="list-style-type: none"> • Caratula • Introducción • Desarrollo • Conclusión • Bibliografía 	45 min.
Recursos Didácticos:	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Power Point • Microsoft Word • Pizarra Digital • Herramienta digital CANVA • Herramienta Digital YouTube (3) que es word conceptos y parte - YouTube 	
Evaluación:	Actividades: 2 Decálogo sobre Word y sus características Grupal Ensayo Word. Rúbrica	Puntos: 5 5

Sesión 10	Nivel 8 Tema: Normas APA	Duración: 90 minutos
Objetivo de la propuesta:	Mejorar el nivel de motivación de rendimiento en los estudiantes por medio de la gamificación.	
Objetivo de la Sesión:	Aplicar las normas Apa en la elaboración de un ensayo.	
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué son las Normas APA? • Tipo de Letra • Sangrías • Portada • Título 	
Actividades:	Inicio: Proyección de video Interactivo sobre las normas APA 7ma generación, para que sirven y su importancia en el desarrollo de documentos de investigación actual. Debate sobre el video visto previamente, conocimiento de las normas APA, y su aplicación en informes y tareas que realizan los estudiantes.	Tiempo 15 min.
	Desarrollo: Catedra del docente sobre las normas APA 7ma edición, explicación sobre el tipo de letra, sangrías, tamaños de letras, títulos y portadas.	30 min
	Cierre: En esta sesión se les pedirá a los estudiantes realizar un ensayo sobre un tema cualquiera, el ensayo debe constar de al menos 700 palabras, bien estructurado usando normas APA aprendidas en clase, el ensayo debe estar estructurado de la siguiente manera. <ul style="list-style-type: none"> • Caratula • Introducción • Desarrollo • Conclusión • Bibliografía • Debe tener al menos 2 citas bibliográficas. 	45 min.
Recursos Didácticos:	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Power Point • Pizarra Digital • Herramienta Digital YouTube • (3) ¿Qué son las Normas APA y para qué sirven? (7ma edición) - YouTube 	
Evaluación:	Actividades: 1 Ensayo 700 palabras Rúbrica	Puntos: 10

Sesión 11	Nivel 9 Tema: Prezi y Canva	Duración: 90 minutos
Objetivo de la propuesta:	Mejorar el nivel de motivación de rendimiento en los estudiantes por medio de la gamificación.	
Objetivo de la Sesión:	Aplicar las herramientas digitales Prezi y Canva en la ejecución de tareas.	
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es Prezi? • ¿Para qué sirve? • Ventajas y desventajas • ¿Qué es Canva? • ¿Para qué sirve? • Ventajas y desventajas 	
Actividades	Inicio: Proyección de video Interactivo sobre Prezi, para que sirva, ventajas y desventajas. Debate sobre el video visto previamente, analizar las características principales de la herramienta Prezi, debatir con los estudiantes ventajas y desventajas de usarla. Proyección de video Interactivo sobre CANVA, para que sirva, ventajas y desventajas. Debate sobre el video visto previamente, analizar las características principales de la herramienta Canva, debatir con los estudiantes ventajas y desventajas de usarla.	Tiempo 15 min.
	Desarrollo: En esta sesión los estudiantes se agruparán en sus respectivos equipos de trabajo, donde elaborarán 20 preguntas sobre las dos herramientas digitales Prezi y Canva, las preguntas deben ser de selección múltiple con 4 opciones de respuesta.	30 min
	Cierre: Una vez terminado los cuestionarios, mediante sorteo, los cuestionarios serán entregados a los estudiantes para ser respondidos, teniendo en cuenta que no les puede tocar el cuestionario que realizaron previamente en grupo.	45 min.
Recursos Didácticos:	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Power Point • Pizarra Digital • Herramienta digital Canva • Herramienta digital Prezi • Herramienta Digital YouTube • (3) Qué es Prezi y como se utiliza [CURSO] - YouTube • Qué es CANVA y cómo funciona 2022 - YouTube 	
Evaluación:	Actividades: 2 Cuestionario trabajo colaborativo Grupal Evaluación de los cuestionarios individual Rúbrica	Puntos: 5 5

Sesión 12	Evaluación		Duración: 90 minutos
Objetivo de la propuesta:	Mejorar el nivel de motivación de rendimiento en los estudiantes por medio de la gamificación.		
Objetivo de la Sesión:	Conocer los conocimientos adquiridos por los estudiantes luego de trabajar con herramientas de gamificación.		
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> • El Computador • El Internet • El Navegador • El buscador • Arquitectura del computador • Redes Sociales • Correo Electrónico • Microsoft Word • Normas APA • Prezi y Canva 		
Actividades:	<p>Inicio:</p> <p>Explicación breve sobre las características de la evaluación escrita que consta de 12 preguntas de selección múltiple con 4 opciones de respuesta, las preguntas han sido elaboradas en base a los cuestionarios que han elaborado los estudiantes en sus trabajos grupales.</p> <p>Tendrán 60 minutos para terminar de contestar las preguntas.</p>	Tiempo 10 min.	
Desarrollo:	60 min		
Cierre:	20 min.		
Recursos Didácticos:	Link de evaluación sumativa: https://bit.ly/3C2dcxB		
Evaluación:	Actividades: 1 Examen Final – Test de 10 preguntas individual.	Puntos: 10	

Sesión 13	Comentarios y Sugerencias	Duración: 90 minutos
Objetivo de la propuesta:	Mejorar el nivel de motivación de rendimiento en los estudiantes por medio de la gamificación.	
Objetivo de la Sesión:	Valorar la percepción del estudiante en torno al aprendizaje.	
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> Gamificación y el incremento de la motivación estudiantil 	
Actividades:	Inicio: Comentarios acerca de la gamificación como estrategia y metodología de aprendizaje desarrollada durante este módulo de estudio y la apreciación de los estudiantes sobre esta nueva experiencia de estudio.	Tiempo 20 min.
	Desarrollo: Comentarios y sugerencias por parte de los estudiantes que se podían implementar o mejorar durante el desarrollo de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.	60 min
	Cierre: Agradecimiento a los estudiantes por la predisposición y la participación en este módulo educativo y la apertura de permitir utilizar la gamificación en su proceso educativo.	10 min.
Recursos Didácticos:	Formulario de Microsoft https://bit.ly/3K76EjE Padlet para comentarios y sugerencias	
Evaluación:	Actividades: 1 Post Test	Puntos: 10

9.3 Anexo 3: Recursos de la Planificación de la Propuesta

Sesiones	Recurso
1 Socialización de la Propuesta	Video Interactivo sobre la gamificación (268) ¿Qué es la Gamificación en la educación? #PalabraMaestra - YouTube
2 Conociendo al grupo de estudiantes	Formulario de Microsoft: https://bit.ly/3K76EjE Herramienta Digital Youtube: (270) La motivación escolar - YouTube
3 Nivel 1 Tema: El Computador	Herramienta Digital NearPod https://app.nearpod.com/?pin=DUS9L Herramienta Digital Youtube La HISTORIA de la COMPUTACIÓN en 10 MINUTOS - YouTube
4 Nivel 2 Tema: El Internet	Herramienta Digital NearPod https://app.nearpod.com/?pin=7ESW9 Herramienta Digital Youtube (4) ¿Qué es INTERNET? - YouTube
5 Nivel 3 Tema: El Navegador y el Buscador	Video1: (4) Microaprendizaje: ¿Qué es un navegador? - YouTube Video 2: Que es un Buscador web - YouTube
6 Nivel 4 Tema: Arquitectura del Computador	Video: Ensamble de una Computadora de escritorio (paso a paso) - YouTube
7 Nivel 5 Tema: Redes Sociales	Video Redes Sociales: https://youtu.be/VPgG_eNqjnA
8 Nivel 6 Tema: Correo Electrónico	Video Correo Electrónico: (3) Qué es el correo electrónico CÓMO CREAR UN CORREO ELECTRÓNICO - YouTube
9 Nivel 7 Tema: Ofimática Microsoft Word	Video Microsoft Word: (3) que es word conceptos y parte - YouTube
10 Nivel 8 Tema: Normas APA	Video Normas Apa: (3) ¿Qué son las Normas APA y para qué sirven? (7ma edición) - YouTube

11 Nivel 9 Tema: Prezi y Canva	Video Prezi y Canva: (3) Qué es Prezi y como se utiliza [CURSO] - YouTube Qué es CANVA y cómo funciona 2022 - YouTube
12 Evaluación	Link Evaluación: https://bit.ly/3C2dcxB
13 Comentarios y Sugerencias	Link: https://bit.ly/3K76EjE

9.4 Anexo 4: Rúbricas de Evaluación

9.4.1 Rúbrica de Actividades para las sesiones 3 hasta la 11

Criterios de Evaluación	Ninguno	Aceptable	Muy Bueno	Excelente
Procedimiento	No cumple con los procedimientos 0 puntos	Cumple a pocos de los procedimientos 1 puntos	Cumple casi todos los procedimientos 2 puntos	Cumple con todos los procedimientos 3 puntos
Organización	No tiene Organización 0 puntos	La organización es pobre 1 puntos	Es organizado en la mayoría del documento 2 puntos	Es organizado en la presentación 3 puntos
Respuestas a las preguntas o items planteados	No responde a ninguna pregunta o item planteado 0 puntos	Responde a pocas preguntas o items planteados 1 puntos	Responde en su mayor parte a las preguntas o items planteados 2 puntos	Responde en su totalidad a las preguntas o items planteados 3 puntos
Puntualidad	Entrega con 6 a más días de retraso -3	Entrega con 3 a 5 día de retraso -2	Entrega con 1 a 2 día de retraso -1	Entrega a tiempo 1 punto

9.4.2 Rúbrica de Videos para las sesiones 4 hasta la 5

Criterios de Evaluación	Ninguno	Aceptable	Muy Bueno	Excelente
Procedimiento	No cumple con los procedimientos 0 puntos	Cumple a pocos de los procedimientos 1 puntos	Cumple casi todos los procedimientos 2 puntos	Cumple con todos los procedimientos 3 puntos
Organización	No tiene Organización 0 puntos	La organización es pobre 1 puntos	Es organizado en la mayoría del documento 2 puntos	Es organizado en la presentación 3 puntos
Respuestas a las preguntas o items planteados	No responde a ninguna pregunta o item planteado 0 puntos	Responde a pocas preguntas o items planteados 1 puntos	Responde en su mayor parte a las preguntas o items planteados 2 puntos	Responde en su totalidad a las preguntas o items planteados 3 puntos
Puntualidad	Entrega con 6 a más días de retraso -3	Entrega con 3 a 5 día de retraso -2	Entrega con 1 a 2 día de retraso -1	Entrega a tiempo 1 punto

9.4.3 Rúbrica de Decálogo e Infografía

Criterios de Evaluación	Ninguno	Aceptable	Muy Bueno	Excelente
Diseño y estética	No presenta un diseño 0 puntos	El diseño está bien elaborado, la presentación es básica 1 puntos	El diseño está bien elaborado, la presentación es estética 3 puntos	El diseño está bien elaborado y la presentación tiene excelente estética 3 puntos
Redacción y ortografía	Hay incoherencia en la redacción, contiene más de 5 faltas ortográficas 0 puntos	LA redacción es entendible, tiene menos de 5 faltas ortográficas 1 puntos	La redacción es clara y no tiene faltas de ortografías 2 puntos	La redacción es clara y precisa y no tiene ninguna falta de ortografía 3 puntos
Respuestas a las preguntas o planteados	No integra ningún elemento de la web que refuercen el contenido 0 puntos	Integra menos de dos elementos de la web 1 puntos	Integra menos de 4 elementos de la web 2 puntos	Integra más de 4 elementos de la web que coinciden con el tema tratado 3 puntos
Puntualidad	Entrega con 6 a más días de retraso -3	Entrega con 3 a 5 día de retraso -2	Entrega con 1 a 2 día de retraso -1	Entrega a tiempo 1 punto