



UNIVERSIDAD CASA GRANDE

FACULTAD DE POSGRADO

**ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y  
LITERATURA**

Modalidad Complejivo

Propuesta Metodológica 2020

Autor: Narciso Ricardo Bajaan Bajaan

POSGRADO – Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Guayaquil, 30 de octubre del 2020

## Tabla de contenido

### Contenido

Resumen .....	3
Introducción (300 a 350 palabras) .....	4
Descripción del Contexto donde se realiza la propuesta .....	4
Descripción de los participantes .....	5
Tema de la capacitación .....	5
“Estrategia de gamificación para el aprendizaje de Lengua y Literatura” .....	5
Descripción de la capacitación: .....	5
trabaja con la plataforma mil aulas .....	5
Problema que resuelve la capacitación .....	5
Horas totales de la capacitación .....	6
PLANIFICACIÓN .....	6
Etapa 1: Identificar los resultados deseados .....	6
(Metas y Objetivos) .....	6
Etapa 2: Determinar la evidencia aceptable .....	8
Etapa 3: ¿Qué les debe pasar para poder hacer eso? .....	9
(Actividades basadas en el modelo de planificación que usted elija, por ejemplo: modelo de las 5E, enseñanza para la comprensión, etc.) .....	9
Ensayo Académico .....	18
Bibliografía .....	23
Anexos .....	1

**Resumen**

El siguiente trabajo tiene la finalidad de capacitar a los docentes del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Junquillal del Cantón Salitre en el uso de estrategias de gamificación dentro de las planificaciones de clase, de manera que pueda lograr que el estudiante se sienta involucrado dentro de su proceso de aprendizaje, incentivando la participación activa y el uso de la tecnología para el aprendizaje; además, permitirá que los docentes adopten la estrategia como parte de sus herramientas de planificación y puedan incorporar la tecnología como medio de comunicación e interacción entre los participantes. La capacitación tiene una duración de 6 horas y está dirigida a docentes del área de Lengua y Literatura. Finalmente, se espera que los participantes puedan planificar sus clases utilizando estrategias de gamificación.

**Palabras claves:** Gamificación, Estrategia, Aprendizaje.

**Introducción (300 a 350 palabras)**

La educación actual enfrenta grandes desafíos, al ser la responsable de la formación de profesionales quienes deben insertarse en un mundo laboral mediado no solo por constantes avances tecnológicos, sino que además exige contar con habilidades específicas de su área de estudio y también habilidades personales relacionadas principalmente con el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la persistencia y el trabajo colaborativo. Estas destrezas son ampliamente abordadas por la estrategia de aprendizaje llamada gamificación, la cual se desarrollará como tema principal en este trabajo.

Cuando se piensa en los desafíos del sistema educativo, un tema fundamental es la calidad educativa basada en la formación integral del estudiante, para lo cual debe existir una formación permanente del docente, de tal manera que pueda afrontar las demandas de sus estudiantes y utilizar recursos de aprendizaje acorde al contexto en el que se imparte la educación.

**Descripción del Contexto donde se realiza la propuesta**

La capacitación se impartirá en la Unidad Educativa Junquillal del Cantón Salitre, que tiene 50 años de vida institucional, cuenta con 38 docentes y 1.200 estudiantes, en el cual se ha detectado problemas en el proceso de aprendizaje, del área de Lengua y Literatura. Es por esta razón que se propone “Capacitar a los docentes para que incorporen estrategias de gamificación en su práctica de aula”.

### **Descripción de los participantes**

Un grupo de 12 docentes del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Junquillal, que se encuentran en edades de 30 y 40 años. Es importante mencionar que los docentes poseen competencias digitales básicas y manejan herramientas para elaborar mapas conceptuales, presentaciones e infografías.

### **Tema de la capacitación**

“Estrategia de gamificación para el aprendizaje de Lengua y Literatura”

### **Descripción de la capacitación:**

Esta capacitación está dirigida a docentes del área de Lengua y Literatura, busca que los docentes incorporen en sus planificaciones estrategias de gamificación en las actividades que proponen para que permitan al estudiante ser un ente activo en la construcción de su conocimiento. La capacitación se desarrollará mediante clases virtuales con horas de trabajo sincrónico y asíncrono. Las clases sincrónicas se trabajarán mediante la plataforma zoom. Para las actividades y recursos que se proponen trabajar en esta capacitación se trabajará con la plataforma mil aulas.

### **Problema que resuelve la capacitación**

La presente capacitación busca mejorar las prácticas de enseñanza-aprendizaje que actualmente se utilizan en la Unidad Educativa Junquillal, esto significa que se aspira a que

los docentes aprendan estrategias de gamificación para que mejoren sus planificaciones de tal manera que sus estudiantes puedan tener una participación activo en el proceso de aprendizaje.

### **Resultados esperados**

Se espera que los docentes sean capaces de incorporar estrategias de gamificación en sus planificaciones, además de crear actividades innovadoras para la enseñanza de los temas de su asignatura.

### **Horas totales de la capacitación**

La capacitación se desarrollará en 6 horas que se distribuyen en 3 sesiones de 2 horas cada una.

## **PLANIFICACIÓN**

### **Etapa 1: Identificar los resultados deseados**

#### **(Metas y Objetivos)**

#### **Metas Abarcadoras (Hilos Conductores)**

Al final de la unidad, los docentes serán capaces de incorporar en sus planificaciones de clase estrategias de gamificación para sus actividades.

#### **Objetivos:**

- Analizar como el uso de estrategias gamificadas mejora el proceso de aprendizaje.
- Identificar los componentes de la gamificación: elementos, mecánicas, dinámicas.

- Diseñar actividades gamificadas para incorporarlas en las planificaciones de clase
- Elaborar recursos digitales en aplicaciones gamificadas.

**Comprensiones:**

Los docentes comprenderán:

La importancia de incorporar estrategias de gamificación en sus planificaciones.

El uso de estrategias de gamificación promueve el aprendizaje significativo.

La estrategia de gamificación aplicada en actividades de aula permite desarrollar habilidades de trabajo en equipo.

Planificaciones gamificadas requieren la incorporación de herramientas tecnológicas con características lúdicas.

**Preguntas Esenciales:**

¿Qué beneficios promueve el uso de estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza?

¿Cómo puedo incorporar las estrategias de gamificación en una clase de Lengua y Literatura?

¿Cómo debo aplicar los elementos, mecánicas y dinámicas de la estrategia de gamificación en una planificación de clase?

¿Cuándo se debe gamificar una clase? ¿Y una actividad?

¿Por qué debo gamificar mis clases?

¿Qué herramientas digitales pueden apoyar una planificación de clase gamificada?

**¿Qué tienen que conocer para que les pase eso?**

**CONOCIMIENTOS (conceptos, saberes)**

- Introducción a la Gamificación

**DESTREZAS (saber hacer; Saber ser)**

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Qué es la Gamificación</li> <li>○ Objetivos</li> <li>○ Definición</li> <li>○ Elementos de la Gamificación</li> <li>○ Ventajas y Desventajas de utilizar estrategias de Gamificación</li> <li>● Como crear actividades gamificadas <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Narrativa</li> <li>○ Programa de recompensas</li> <li>○ Insignias</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplear estrategias de gamificación al momento de planificar un tema de su clase.</li> <li>- Elaborar actividades gamificadas que incluyan reglas, desafíos, retos, sistemas de recompensa, puntuación.</li> <li>- Diseñar experiencias educativas utilizando la gamificación.</li> <li>- Construir una narrativa de juego que contenga las partes de la gamificación al planear sus actividades.</li> </ul>
<b>Etapa 2: Determinar la evidencia aceptable</b>	
<p><b>DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS</b></p> <p>Los docentes diseñarán una planificación de clase basada en una narrativa gamificada para una sesión de clase de Lengua y Literatura.</p>	
<p><b>TAREAS SITUADAS EN CONTEXTOS REALES</b></p> <p><b>Evaluación y Autoevaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los docentes tendrán la oportunidad de autoevaluar sus actividades mediante el uso de rúbricas, además</li> </ul>	<p><b>OTRAS EVIDENCIAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Los docentes elaboran una presentación utilizando google slide con 5 definiciones sobre gamificación.</li> </ul>



podrán autoevaluar sus conocimientos en actividades que se han desarrollado para este taller.

**Reflexión:**

- Los docentes participarán en foros al término de cada sesión para reflexionar sobre el nuevo conocimiento.
- Al final de la unidad deberán entregar un ensayo reflexivo de 300 palabras contrastando su actividad de evaluación antes versus aplicando la estrategia de gamificación.

- Los docentes elaboran una presentación con 5 ejemplos para cada una de las partes de la gamificación.
- Los docentes elaboran un mapa mental para definir cada una de las partes de la gamificación.

**Etapas 3: ¿Qué les debe pasar para poder hacer eso?**

**(Actividades basadas en el modelo de planificación que usted elija, por ejemplo: modelo de las 5E, enseñanza para la comprensión, etc.)**

**Antecedentes:**

Para el desarrollo de esta capacitación el facilitador ha construido un ambiente gamificado para mediar su clase, se organizará una reunión previa a la primera sesión sincrónica donde el facilitador explicará los elementos, mecánicas y dinámicas que se utilizarán durante la capacitación.

El curso se ha desarrollado en un aula virtual gratuita, a continuación, se comparte el enlace.

Aula: <https://narcisocapadocen.milaulas.com/course/view.php?id=2#section-0>

Usuario: docente1

Clave: Gamifica-2020

## Capítulo 1 - El Mundo de Mario

120' min

### Enganchar:

#### Reto 1 - ( 10' min)

Para enganchar a los docentes en el tema, el facilitador presentará un juego donde los participantes deben responder a preguntas que surgen después de haber visto un juego de Mario Bros.

Enlace: <https://view.genial.ly/5f97d21c1068fb0d150efc53/interactive-content-genially-sin-titulo>

Luego, el facilitador buscará activar los conocimientos previos en los docentes con las siguientes preguntas:

¿Has jugado videojuegos? ¿Cuántos juegos y videojuegos has jugado? ¿Sí lo hiciste, qué jugaste y que aprendizaje te dejó este juego? ¿Has pensado en incorporar algún juego en tus clases?

Enlace: [https://padlet.com/narciso\\_bajana/srdzh4zszmwqibpt](https://padlet.com/narciso_bajana/srdzh4zszmwqibpt)

### Explorar:

#### Reto 2 - (30' min)

El facilitador para esta actividad ha preparado una ficha en la cual encontrarán información sobre la gamificación.

Enlace del recurso: <https://view.genial.ly/5f97dfe33ce4350d0fa78a8c/interactive-content-r2c1>

**Para esta actividad los docentes formarán grupo de 4 y trabajarán en secciones de grupos pequeños en el espacio de zoom, luego responden las siguientes preguntas (15 min)**

1. ¿Qué es la Gamificación?
2. ¿Qué beneficios promueve el uso de estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
3. ¿Cómo puedo incorporar las estrategias de gamificación en una clase de Lengua y Literatura?
4. ¿Cómo se puede transformar una clase magistral en un ambiente gamificado?

Se indica a los participantes que si consideran necesario ampliar la información propuesta por el docente están en plena libertad de buscar en la web.

**Explicar:**

**Reto 3 - (20' min)**

Con base en los grupos del reto anterior, ahora los docentes deben conectar y explicar las respuestas de las preguntas planteadas en la actividad anterior. Para esto, un representante de cada grupo debe expresar, en forma verbal, su opinión. Esta actividad se realizará en una plenaria.

Para complementar la información investigada y luego de la plenaria, el facilitador retroalimenta la actividad con conclusiones sobre este tema.

Enlace : <https://view.genial.ly/5f9855f5c7ce590d43258b76/interactive-content-gamificacion>

**Elaborar:**

**Reto 4 - ( 30' min)**

El facilitador solicitará que trabajen en grupos de 4 participantes para que busquen en la web información complementaria que les permita elaborar una tabla con 5 definiciones de gamificación, luego deberán escribir desde sus comprensiones una definición en consenso. Esta actividad se realizará utilizando un slide de google.

En plenaria, cada grupo presenta su definición de gamificación. El resto de los participantes retroalimenta para lograr una definición acorde al contexto y las necesidades del área de Lengua y Literatura.

**Evaluar:**

**Reto 5 - (15' min)**

Para este reto, el docente ha elaborado un recurso digital en la plataforma DeckToys, donde los participantes realizarán varias actividades que les permitirán autoevaluar sus nuevos conocimientos.

Enlace: <https://deck.toys/test-zfghz-tbrn>

**Presentación del Trabajo Final:**

Se indica a los docentes que para el término de la capacitación deben entregar un tema de una unidad de clase gamificado y este debe incluir un recurso digital elaborado con la herramienta DeckToys. Esta planificación debe incluir una narrativa acompañada de los elementos, mecánicas y dinámicas que se utilizan en la estrategia de gamificación.

**Trabajo autónomo:**

En casa, los docentes deben acceder al aula virtual y revisar las lecturas propuestas para la siguiente sesión, además deben participar en el foro “Ventajas de utilizar estrategias de Gamificación”, también deben observar un tutorial sobre el uso de DeckToys.

**Capítulo 2 - La Princesa “Tatiana” fue secuestrada**

**120' min**

Enganchar:

Reto 1 - (10' min)

Con base en la lectura revisada como parte del trabajo autónomo “Integración de la Gamificación”, el facilitador realizará preguntas que ha preparado en la herramienta padlet, en ella los participantes pondrán sus respuestas.

- ¿Cuándo se debe gamificar una clase? ¿y una actividad?
- ¿Por qué debo gamificar mis clases?
- 
- ¿De qué manera se puede utilizar la gamificación en el aprendizaje?
- ¿Por qué es importante aplicar gamificación en el aula como estrategia didáctica?
- Enlace: [https://padlet.com/narciso\\_bajana/yzgzhboi2yky](https://padlet.com/narciso_bajana/yzgzhboi2yky)

Explorar:

**Reto 2 - (30' min)**

Con base en las lecturas sobre “Técnicas de Gamificación” revisadas en el trabajo autónomo del capítulo 1, en esta ocasión los participantes se reunirán con sus grupos de trabajo y van a realizar la siguiente actividad.

**Busque en los web ejemplos de mecánicas, dinámicas y elementos de gamificación y elaboren una presentación en donde incluyan 5 ejemplos para cada una de ellas.**

Esta actividad la trabajarán en las secciones de grupo de pequeño de zoom, con los mismos grupos que ya están conformados.

Explicar:

### **Reto 3 - (20' min)**

Ahora los participantes deben conectar y explicar con base en la actividad anterior ¿Cuáles son las partes de la Gamificación? ¿Qué se debe considerar para crear una actividad Gamificada? Para esto, un representante de cada grupo expone, en forma verbal, sus reflexiones y conclusiones sobre la actividad que realizará en una plenaria.

Para complementar la información investigada y luego de la plenaria, el facilitador retroalimenta la actividad con conclusiones sobre este tema.

Enlace: <https://view.genial.ly/5f9a4b3bb7a59f0ce67cc748/interactive-content-partesdegamificacion>

Elaborar:

### **Reto 4 - ( 50' min)**

Los participantes, en sus grupos, realizarán un mapa mental en el que se expliquen las definiciones de cada una de las partes de la gamificación, para esta actividad utilizarán la herramienta coggle para que puedan trabajar de forma colaborativa.

Evaluar:

### **Reto 5 - (20' min)**

Para este reto los participantes realizarán varias actividades que les permitirá autoevaluar sus nuevos conocimientos y el primer lugar obtendrá recompensas.

Enlace: <https://deck.toys/capitulo2>

Trabajo autónomo:

Como trabajo autónomo los docentes deben desarrollar el producto final del taller, primero deberán seleccionar un tema de su unidad de clase, luego deben ir creando una historia, seleccionar los elementos, mecánicas y dinámicas que utilizarán; adicionalmente, deben crear 5 reglas para el juego. Este trabajo debe guiarse con la rúbrica del desempeño auténtico.

Esta actividad la van a redactar en un google docs que comparten con el facilitador, este trabajo debe presentarse en la siguiente sesión sincrónica.

### **Capítulo 3- Salvando a la princesa “Tatiana”**

**120’ min**

Enganchar:

#### **Reto 1 - (5’ min)**

El facilitador creará, junto con los docentes, una nube de palabras donde deben responder lo siguiente: Escriba 5 elementos que vaya a incluir en su juego.

Enlace: <https://www.menti.com/23tui2kxaa>

Explorar:

#### **Reto 2 - (45’ min)**

Con base en el trabajo autónomo del capítulo 2, se realizará una plenaria para retroalimentar y coevaluar el trabajo realizado por todos los docentes. Se reparten los trabajos entre los participantes para realizar la retroalimentación que debe guiarse con la rúbrica del desempeño auténtico.

Explicar:

### **Reto 3 - (15' min)**

2 docentes presentar su actividad realizada como trabajo autónomo y explicarán los elementos, mecánicas y dinámicas que utilizaron, cómo lo definieron, además de las consideraciones que siguieron para elaborar las reglas del juego.

Elaborar:

### **Reto 4 - ( 40' min)**

Para este reto final los docentes revisaron previamente el tutorial sobre DeckToys. En el desarrollarán las actividades gamificadas de su planificación, el facilitador estará guiando esta actividad mediante preguntas.

Evaluar:

### **Reto 5 - (15' min)**

Se realizará una coevaluación: 2 docentes presentarán sus trabajos a fin de recibir retroalimentación de parte de todos los docentes.

Además, como actividad final deberán realizar un reto y conocer qué tanto han aprendido los docentes se realizará un juego.

Enlace: <https://view.genial.ly/5f9a6b3de433be0ce93b45df/game-genially-sin-titulo>



El primer lugar sera recompensado con una insignia.

Reflexiones finales (15' min)

Al final se realizará un espacio donde se compartirán las percepciones de los docentes sobre la capacitación y el uso de la estrategia de gamificación.

Trabajo autónomo:

Adicional deben realizar un ensayo reflexivo, las instrucciones para el mismo se encuentran en el aula virtual.

## **Ensayo Académico**

Esta etapa que atraviesa el mundo entero con la pandemia ocasionada por el Covid-19 obligó a cambiar la idea que se tenía de educación, esta idea de que la educación sólo podía ocurrir en el aula de clase de forma presencial y de manera tradicional, dentro de una institución educativa. El mundo se vio obligado a cerrar estos centros donde se forman niños, adolescentes y adultos para trasladar de manera inmediata la educación a un ambiente virtual. Dentro de esta idea de la educación virtual donde se propician espacios de reuniones sincrónicas y se pretende llevar las actividades del aula a una sala donde estudiantes y docentes se ven a través de una pantalla, en Ecuador se observó que la gran mayoría de docentes no se encontraba preparado para afrontar este nuevo reto, y dentro de ello también se pudo observar que muchos estudiantes y docentes no cuentan con los recursos digitales necesarios para este tipo de educación.

Esta situación, tanto entre docentes como estudiantes, de no contar con los recursos digitales necesarios para esta nueva forma de enseñanza, causó gran revolución en el ámbito educativo, el gobierno vio la necesidad de proveer de internet y tablets a sectores rurales donde esta tecnología aún no llega, por una parte, esta situación hizo notar esta gran necesidad de dar un paso más en la formación de los estudiantes y en la capacitación de los docentes (Werbach, 2012). Dentro de esta idea de la educación virtual entonces surge la necesidad imperante y se comprueba que los docentes deben permanecer actualizados, capacitados y, sobre todo, deben desarrollar competencias digitales elementales para estar a la vanguardia de la tecnología, el autor de esta planificación también carecía de las competencias digitales necesarias para afrontar esta situación, de manera personal pudo notar esta necesidad urgente entre los docentes de la institución educativa donde labora.

Partiendo de esta necesidad en la que el docente debe estar capacitado de forma constante surge la idea de desarrollar un taller on line para los docentes de la Unidad Educativa Junquillal del cantón Laurel, una parroquia rural donde la tecnología no llega en todos los hogares, sin embargo ante esta necesidad se ha mejorado el servicio de internet y porque no decir, que la comunidad contribuye mucho en que los estudiantes puedan seguir con su formación, en el sector fiscal los docentes improvisan sus clases sincrónicas inclusive con el uso de WhatsApp, herramienta que si se encuentra al alcance de todos los estudiantes.

Se espera capacitar a los docentes en el uso de estrategias de Gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura, esto implica formar a 12 docentes del área de Lengua y Literatura que se encuentran en edades entre 30 y 40 años. Con esta capacitación se busca que el docente incorpore dentro de sus actividades estrategias de gamificación que permitan involucrar al estudiante en su proceso de aprendizaje, adoptando un rol más participativo, un sentido de autonomía, que se sienta motivado por aprender y comprender los temas que se desarrollen dentro de la clase para aplicarlos en la vida diaria.

De esta manera, se puede decir que las estrategias de gamificación deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento esencial capaz de mejorar el aprendizaje, convirtiendo estos espacios donde aparentemente el juego no es posible, en espacios lúdicos donde el estudiante se sienta a gusto y aprenda de una manera diferente (Onrubia, 2008).

Los entornos de aprendizaje han existido desde siempre como espacios de aprendizaje continuo, en donde la Tecnología de la Información y la Comunicación TIC se convierten en uno de los principales ejes que mueve a la sociedad actual. Para esto es necesario que haya una identidad institucional involucrada con este ambiente tecnológico que brinde posibilidades de capacitación para los docentes en estas herramientas tecnológicas, en cuanto a su uso y su aprovechamiento para el desarrollo de los contenidos, que involucre también a estudiantes que quieran afrontar las exigencias de la sociedad actual. Implica generar nuevos entornos de aprendizaje como aulas virtuales, universidades virtuales, o cursos on-line, nuevos espacios para la enseñanza y el aprendizaje libre de los tradicionales esquemas que solo se aprende en el aula de clases. (Katz, 2009)

La gamificación es una estrategia que se acomoda a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes del siglo XXI porque conjuga los objetivos y los resultados de aprendizaje con ambientes de jugabilidad que involucran aspectos propios de los videojuegos, juegos de mesa y otros tipos de juegos que utilizan reglas, puntos, narrativa, por nombrar algunas (Deterding, 2011). Estos elementos logran que el aprendiz se involucre en el proceso de aprendizaje porque lo considera un ambiente familiar, pues en su mundo fuera de la clase sus intereses se orientan hacia el uso de videojuegos basados en historias donde el jugador es el protagonista y responsable de ganar o perder. Entonces, convertir la clase en un espacio de aprendizaje interactivo es una opción para lograr el propósito del docente, que debe ir más allá de cubrir contenidos, sino que debe lograr aprendizajes duraderos que se conviertan en competencias desarrolladas que servirán a lo largo de la vida. Finalmente, se puede decir que el uso de la gamificación puede llevar a un

entorno de aprendizaje agradable para ambos actores, ya que separa lo tradicional del aprendizaje basado en juego. (Chara Ferrín, 2019)

Ausubel (1963, como se citó en Moreira, 1997) manifiesta que el aprendizaje es considerado el “anclaje”, como la relación entre el material significativo de modo no arbitrario con los esquemas mentales, ambos sirven para obtener el nuevo conocimiento. En este sentido, se considera que la estrategia de gamificación permite crear escenarios de aprendizaje donde se puede plantear actividades que pueden realizarse en forma individual y grupal. Cuando se proponen actividades grupales, se promueve el trabajo en equipo que permite que entre varios participantes logren consensos y conclusiones, que se generen discusiones para lograr un resultado. Dependiendo de la planificación realizada, se pueden asignar roles a los participantes de tal manera que se evidencie un trabajo consensuado. Además, en la era digital, los docentes tienen la posibilidad de generar contenidos educativos en línea, acorde a los intereses o las particularidades de cada estudiante, pudiendo adaptarse a grupos reducidos o incluso a un estudiante. En esta forma de enseñanza-aprendizaje, el docente ha de adquirir un nuevo rol y nuevos conocimientos, desde conocer adecuadamente el uso, los fines de la gamificación y sus posibilidades hasta como utilizarla en el aula y lograr que los estudiantes evidencien sus beneficios y ventajas (Rodríguez, 2011).

Un punto clave en el aprendizaje es la forma en que el docente evalúa el aprendizaje de los estudiantes, esto significa que debe considerar una evaluación integral de los saberes y en esta evaluación debe involucrarse al aprendiz para que conozca qué se espera como resultado del nuevo aprendizaje. La evaluación debe considerar además el involucramiento de todos los participantes del proceso de aprendizaje, es decir, debe existir una

planificación que contemple la auto-evaluación y la co-evaluación para que entre estudiantes puedan discutir sobre las decisiones tomadas para elaborar una tarea o actividad (Sánchez, 2014). Para que este proceso se logre, en esta capacitación se ha considerado el uso de la rúbrica como medio de evaluación, la misma que se entrega al inicio de cada actividad que amerita evaluarse con este instrumento con el fin de generar espacios de retroalimentación que ayuden a identificar los errores y aciertos en cada trabajo realizado.

Resulta evidente que la gamificación tiene un protagonismo en la sociedad. La educación debe ajustarse y dar respuestas al cambio positivo que representa para el estudiante aprender jugando y que este aprendizaje sea duradero a través del tiempo. La formación en los contextos formales no puede desligarse del uso de las TIC, cada vez son más asequibles para el alumnado. Precisamente, para favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos educativos informales, la escuela como servicio público ha de garantizar la preparación de las futuras generaciones y para ello debe integrar la nueva cultura: gamificación, alfabetización digital, material didáctico, fuente de información, instrumento para realizar trabajos, instrumentos de evaluación que logren que el aprendiz conozca lo que se espera de él, etc. (García, Valcárcel Muñoz, & Repiso, 2008)

Hoy más que nunca, se debe formar personas y futuros profesionales con habilidades que les permitan desarrollarse en una sociedad cambiante y plural, haciendo una invitación al desarrollo profesional autónomo o en redes de aprendizajes de los docentes y discentes con actividades enmarcadas en un aprendizaje continuo que permite reflexionar y construir entes capaces de utilizar la gamificación, llegando a las aulas a gran velocidad como respuesta a la demanda de transformación social y cultural.

## Bibliografía

- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento*. Barcelona: Paidós
- Barbera, E., Mauri, T., & Onrubia, J. (2008). *Cómo valorar la calidad de la enseñanza basada en la gamificación*. Grao.
- Bruner, J. (1987). La Importancia de la Educación. En *Importancia de la Educación Elementos del descubrimiento* (págs. 81 - 94). Barcelona: Paidós. Capítulo 4
- Chara Ferrín, B. E. (01 de 2019). *BFILO-PMP-19P16.pdf*. Obtenido de Gamificación en el desempeño escolar. Talleres Educativos.: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/40965/1/BFILO-PMP-19P16.pdf>
- Deterding, S. (2011). *Gamification: Towards a Definition*. CHI.
- Educación, M. d. (2005). *El profesorado y los retos del sistema educativo actual*. Segovia: Universidad de Verano de Castilla.
- García, A., Valcárcel Muñoz, & Repiso. (2008). *Investigación y tecnologías de la información y comunicación al servicio de la innovación tecnológica*. Mexico: Universidad de Salamanca.
- Katz, R. L. (2009). *El Papel de las TIC en el Desarrollo*. Fundación telefónica.
- Melchor Sánchez Mendiola, & Martínez González, A. (2020). *EVALUACIÓN del y para EL APRENDIZAJE: instrumentos y estrategias*. Imagia Comunicación.
- Rodríguez, J. L. (2011). *Uso de estándares aplicados a la gamificación en educación*.
- Sánchez, M. d. (2014). *La importancia del ordenador como herramienta educativa*. Marpadal Interactive Media S.L.
- Werbach, K. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Editorial Wharton Digital Press.

## Anexos

### Rúbrica para evaluar el desempeño auténtico N°1

CRITERIOS	Master	Experto	Principiante	Ingenuo
Objetivos Del Plan de acción	Los objetivos descritos demuestran una comprensión total del tema.	Los objetivos descritos demuestran una comprensión medianamente del tema.	Los objetivos descritos demuestran una comprensión parcial del tema.	Los objetivos descritos no demuestran una comprensión del tema.
Contenido	Describe de forma clara los nuevos contenidos y estos están incluidos en las actividades.	Describe los nuevos contenidos y se reflejan medianamente en el diseño de las actividades.	Describe los nuevos contenidos pero no se reflejan claramente en el diseño de las actividades.	No describe los nuevos contenidos y no se corresponden con las actividades.
Uso de la Estrategia	Se evidencia la implementación de una estrategia didáctica congruente con la complejidad de los contenidos.	Se evidencia la implementación de una estrategia didáctica congruente con la complejidad de los contenidos a trabajar.	Se evidencia parcialmente la implementación de una estrategia didáctica	No se evidencia actividades propuestas no se evidencia una estrategias didáctica
<b>Plan de Acción</b>				
Elementos	Utiliza todos los elementos de la gamificación para el desarrollo de las	Utiliza medianamente los elementos de la gamificación para el desarrollo de las	Utiliza parcialmente los elementos de la gamificación para el	No utiliza elementos de gamificación.



	actividades, se evidencian los contenidos que se desean desarrollar.	actividades	desarrollo de las actividades	
Mecánicas	Son claras y precisas demuestra totalmente los objetivos que se desean alcanzar.	Esta descrita de forma clara, describe medianamente los objetivos que se desean alcanzar.	Esta descrita de forma clara, describe parcialmente los objetivos que se desean alcanzar.	No utiliza una mecánica.
Dinámicas	Las dinámicas utilizadas demuestran el aprendizaje de los alumnos.	Las dinámicas utilizadas demuestran el aprendizaje de los alumnos de forma parcial.	Las dinámicas utilizadas demuestran el aprendizaje de los alumnos de manera básica, las actividades propuestas no demuestran una total comprensión del uso de la estrategia.	No utiliza dinámicas.
Reglas	La información se comprende rápidamente y los signos de puntuación se usan de forma apropiada.	La redacción es difícil de comprender, pero ha usado adecuadamente los signos de puntuación.	No es posible comprender la información y no ha usado signos de puntuación.	No ha redactado ninguna regla.

### Rúbrica para evaluar presentación N°2

Categoría	Excelente	Bueno	Adecuado	Insuficiente
Redacción y ortografía	No hay faltas de ortografía ni errores de puntuación, topográficos ni gramaticales.	1-2 faltas de ortografía, errores de puntuación, tipográficos o gramaticales.	3 errores de ortografía y de puntuación, tipográficos o gramaticales.	Más de 3 errores de ortografía, puntuación, tipográficos o gramaticales.
Búsqueda de información	Aporta información completa al grupo en el tiempo estipulado.	Aporta información completa al grupo.	Aporta algo de información en el tiempo estipulado.	Aporta algo o poca información al grupo a destiempo.
Uso de imágenes y colores	-Utiliza imágenes para representar las ideas o hechos principales. -El uso de colores, iconos, gráficos contribuye asociar y enfatizar las ideas.	-Uso de imágenes como estímulo visual para representar ideas o hechos principales. -No se hace buen uso de colores, iconos, gráficos.	-Imágenes escasamente permiten apreciar las ideas principales- -No se hace buen uso de colores, iconos, gráficos y el número de imágenes es reducido.	-No se utiliza imágenes ni colores para representar y asociar las ideas o hechos. -Mal uso de los colores, iconos, gráficos.
Presentación visual	Emplea cada recurso para facilitar la lectura, los elementos visuales son muy atractivos y relacionados al tema.	Emplea cada recurso para facilitar la lectura, pero los elementos visuales son pocos atractivos.	Emplean recursos virtuales que dificultan la lectura.	Recurre al empleo de elementos distractores.

