

# ESCUELA DE POSGRADO NEWMAN

MAESTRÍA EN  
EDUCACIÓN  
CON MENCIÓN EN INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN



**“ Propuesta de mejora para la evaluación formativa en la  
unidad educativa primicias de la cultura basada en la  
gamificación. Quito - Ecuador, 2024 ”**

**Trabajo de Investigación  
para optar por el Grado a Nombre de la Nación de :**

Maestro en  
Educación  
con Mención en Instrumentos de Evaluación

**Autor:**  
Bachiller. Edgar Oliver Nagua Cuenca

**Docente Guía:**  
Maestro. José Fernando Chicoma Castro

**TACNA-PERÚ**

**2024**

# 12% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text
- ▶ Cited Text
- ▶ Small Matches (less than 10 words)

“El texto final datos expresiones opiniones y apreciaciones contenidas en este trabajo son de exclusiva responsabilidad del (los) autor (es)”

## **Dedicatoria**

Quiero dedicar el presente trabajo de investigación a Dios por todas las bendiciones recibidas y ayudarme a culminar con éxito mis estudios, sobre todo quiero agradecer profundamente a mi familia, mi esposa Tania y a mis hijos Joseph y Dante por todo su amor y apoyo incondicional, por cada una de sus palabras de aliento cuando quería desmayar, para ustedes este logro, que es nuestro.

## **Agradecimientos**

Deseo expresar mi agradecimiento a mi familia, a mi esposa e hijos, a cada una de mis tutoras y director de la actividad de grado, por su experiencia, comprensión y paciencia ya que contribuyeron a mi experiencia estudiantil a lo largo del camino de la presente investigación. Quiero expresar mi gratitud a la Unidad Educativa Fiscal “Primicias de la Cultura de Quito”, a cada una de sus autoridades por su inmenso apoyo y colaboración en esta investigación.

A la escuela de posgrado Newman por abrirme las puertas de su alma mater y ayudarme a seguirme preparando y culminar con éxitos mis estudios de cuarto nivel.

## Índice de Contenidos

|  |      |
|--|------|
| Índice de Contenidos .....                                   | v    |
| Índice de Tablas .....                                       | ix   |
| Índice de Figuras .....                                      | x    |
| Índice de Anexos .....                                       | xi   |
| Resumen .....  | xii  |
| Abstract .....   | xiii |
| Introducción .....   | xiv  |
| Capítulo I Antecedentes del Estudio.....                     | 16   |
| 1.1. Título del Tema .....                                   | 16   |
| 1.2. Planteamiento del Problema .....                        | 16   |
| 1.3. Objetivos .....   | 18   |
| 1.3.1. Objetivo General .....                                | 18   |
| 1.3.2. Objetivos Específicos.....                            | 18   |
| 1.4. Metodología.....  | 18   |
| 1.4.1. Tipo de Investigación .....                           | 18   |
| 1.4.2. Nivel de la Investigación .....                       | 19   |
| 1.4.3. Diseño de la Investigación .....                      | 19   |
| 1.4.4. Ámbito y Tiempo Social de la Investigación.....       | 19   |
| 1.4.5. Técnicas, Instrumentos y Procesamiento de Datos ..... | 20   |
| 1.5. Justificación.....                                      | 22   |
| 1.5.1. Justificación Teórica .....                           | 22   |

|  |    |
|--|----|
| 1.5.2. Justificación Práctica .....                              | 23 |
| 1.5.3. Justificación Metodológica .....                          | 23 |
| 1.6. Definiciones .....  | 24 |
| 1.6.1. Gamificación .....  | 24 |
| 1.6.2. Juego .....   | 24 |
| 1.6.3. Motivación .....  | 24 |
| 1.6.4. Método .....  | 24 |
| 1.6.5. Metodología .....   | 24 |
| 1.6.6. Habilidades .....   | 25 |
| 1.6.7. Destreza .....  | 25 |
| 1.6.8. Evaluación formativa .....                                | 25 |
| 1.7. Alcances y Limitaciones .....                               | 25 |
| 1.7.1. Alcances .....  | 25 |
| 1.7.2. Limitaciones .....  | 25 |
| 1.8. Cronograma de Actividades .....                             | 26 |
| Capítulo II Marco Teórico .....                                  | 27 |
| 2.1. Conceptualización de las Variables y/o Tópicos Claves ..... | 27 |
| 2.1.1. Evaluación Formativa .....                                | 27 |
| 2.1.2. Gamificación .....  | 34 |
| 2.2. Importancia de las Variables y/o Tópicos Claves .....       | 43 |
| 2.3. Análisis Comparativo .....                                  | 45 |
| 2.4. Análisis Crítico .....                                      | 46 |

|  |    |
|--|----|
| Capítulo III Marco Referencial .....   | 48 |
| 3.1. Reseña Histórica .....  | 48 |
| 3.2. Filosofía Organizacional .....  | 49 |
| 3.2.1. Ideario .....   | 49 |
| 3.2.2. Misión .....  | 50 |
| 3.2.3. Valores .....   | 50 |
| 3.3. Diseño Organizacional .....   | 51 |
| 3.3.1. Organigrama .....   | 51 |
| 3.4. Productos y/o Servicios .....   | 52 |
| 3.4.1. Oferta Educativa .....  | 52 |
| 3.4.2. Servicios .....   | 53 |
| 3.5. Diagnóstico Organizacional .....  | 54 |
| 3.5.1. Análisis de la herramienta FODA .....   | 55 |
| Capítulo IV Resultados .....   | 58 |
| 4.1. Diagnóstico Sobre los Desafíos y Limitaciones en la Evaluación Formativa .....            | 58 |
| 4.1.1. Árbol de Problemas .....  | 59 |
| 4.1.2. Guía de Observación (Estudiantes) .....   | 62 |
| 4.1.3. Guía de Enfoque (Docentes) .....  | 66 |
| 4.1.4. Resultados del Diagnóstico .....  | 70 |
| 4.2. Diseño de Estrategias de Mejora en la Evaluación Formativa Mediante la Gamificación ..... | 73 |
| 4.2.1. Integración de la Gamificación en la Propuesta de Mejora .....                          | 75 |



|   |     |
|---|-----|
| 4.3. Mecanismos de Control a las Estrategias Diseñadas.....                 | 80  |
| 4.3.1. Implementación del Mecanismo de Control de la Propuesta .....        | 82  |
| 4.3.2. Valor Económico de la Implementación de la Propuesta de Gamificación |     |
| 85  |     |
| Capítulo V Sugerencias .....  | 88  |
| Conclusiones .....  | 88  |
| Recomendaciones .....   | 90  |
| Referencias bibliográficas.....   | 93  |
| Anexos .....  | 101 |

## Índice de Tablas

|  |    |
|--|----|
| Tabla 1 Valores de la muestra.....   | 20 |
| Tabla 2 Diagrama de Gantt .....  | 26 |
| Tabla 3 Análisis comparativo.....  | 45 |
| Tabla 4 Guía de observación.....   | 62 |
| Tabla 5 Proceso de la observación realizada.....   | 64 |
| Tabla 6 Guía de enfoque.....   | 66 |
| Tabla 7 Resultado guía de observación .....  | 68 |
| Tabla 8 Propuesta de mejora: estrategias de evaluación formativa mediante la gamificación..... | 73 |
| Tabla 9 Mecanismos de control de la propuesta de mejora .....                                  | 80 |
| Tabla 10 Detalle económico de la Implementación de la Propuesta de Gamificación .....          | 85 |
| Tabla 11 Estimación económica de implementación.....   | 86 |

## Índice de Figuras

|  |    |
|--|----|
| Figura 1 Organigrama U. E “Primicias de la Cultura de Quito” .....                 | 51 |
| Figura 2 Análisis FODA de la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito ... | 54 |

**Índice de Anexos**

|   |     |
|---|-----|
| Anexo 1 Guía de enfoque.....  | 101 |
| Anexo 2 Guía de observación .....                                   | 103 |
| Anexo 3 Opinión de experto Dra. Laura María Fernández Ortega .....  | 105 |
| Anexo 4 Opinión de experto Dr. Carlos José Medina Tipán.....        | 107 |
| Anexo 5 Opinión de experto Mtra. Karina Isabel Gómez Contreras..... | 109 |
| Anexo 6 Matriz de Consistencia .....                                | 111 |

## Resumen

Considerando que la gamificación ha emergido como una metodología innovadora en el ámbito educativo, con el potencial de transformar la experiencia de aprendizaje. La incorporación de elementos de juego en entornos educativos puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. En la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito a pesar de los esfuerzos por mejorar el proceso educativo, se ha observado una baja motivación y compromiso entre los estudiantes, lo que se traduce en un rendimiento académico subóptimo. Las evaluaciones tradicionales, a menudo percibidas como tediosas y estresantes, no logran captar el interés de los alumnos ni promover un aprendizaje significativo y continuo. En este sentido se diseñó una propuesta de mejora a la evaluación formativa aplicando la gamificación. Se realizó el diagnóstico detallado sobre los desafíos y limitaciones actuales en la evaluación formativa, revelando problemas como la baja motivación estudiantil, el uso predominante de métodos tradicionales, y la falta de recursos tecnológicos y capacitación docente. A continuación, se diseñaron estrategias de mejora basadas en la gamificación, introduciendo elementos de juego como puntos, recompensas, desafíos progresivos, evaluaciones interactivas y proyectos colaborativos para hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo. Finalmente, se plantearon mecanismos de control para asegurar la efectividad de estas estrategias, incluyendo el monitoreo continuo, evaluaciones periódicas y la retroalimentación constante, garantizando una mejora continua y sostenible en el proceso de evaluación formativa.

**Palabras clave:** Aprendizaje autónomo, gamificación, independencia escolar, rendimiento académico.

## **Abstract**

Considering that gamification has emerged as an innovative methodology in the educational field, with the potential to transform the learning experience. The incorporation of game elements into educational environments can increase students' motivation and engagement. At the Primicias de la Cultura Educational Unit in Quito, despite efforts to improve the educational process, low motivation and engagement among students have been observed, resulting in suboptimal academic performance. Traditional assessments, often perceived as tedious and stressful, fail to capture students' interest or promote meaningful and continuous learning. In this sense, an improvement proposal for formative assessment was designed by applying gamification. A detailed diagnosis of the current challenges and limitations in formative assessment was carried out, revealing problems such as low student motivation, the predominant use of traditional methods, and the lack of technological resources and teacher training. Subsequently, improvement strategies based on gamification were designed, introducing game elements such as points, rewards, progressive challenges, interactive assessments, and collaborative projects to make learning more engaging and effective. Finally, control mechanisms were proposed to ensure the effectiveness of these strategies, including continuous monitoring, periodic evaluations, and constant feedback, guaranteeing continuous and sustainable improvement in the formative assessment process.

**Keywords:** Gamification, autonomous learning, school independence, academic performance.

## Introducción

Cuando la evaluación formativa se mezcla con la gamificación, se vuelve una herramienta súper buena para cambiar el proceso educativo. La gamificación, al añadir elementos de juego como retos, premios y competencias en las actividades de evaluación, no solo hace que los estudiantes se motiven, sino que también le da una retroalimentación al instante y personalizada sobre cómo van. Esta combinación permite que los profesores creen experiencias de aprendizaje más entretenidas e importantes, donde los estudiantes se involucren de verdad en su propio proceso de aprender mientras se divierten.

Al usar la gamificación en la evaluación formativa, los maestros pueden crear actividades que se adapten a las necesidades de cada estudiante, promoviendo un aprendizaje autónomo y mayor independencia. Además, la gamificación puede ayudar a reducir la ansiedad asociada con las evaluaciones tradicionales, convirtiendo la experiencia de evaluación en algo emocionante y gratificante. En resumen, la evaluación formativa a través de la gamificación no solo mejora la participación y el rendimiento de los estudiantes, sino que también promueve un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo donde los errores son vistos como oportunidades para aprender y crecer.

En este contexto, surge la necesidad de explorar métodos alternativos que puedan revitalizar el proceso de evaluación formativa. Al incorporar mecánicas de juego como recompensas, desafíos y niveles, la gamificación tiene el potencial de transformar la evaluación en una actividad más dinámica y atractiva, aumentando así la participación y el interés de los estudiantes.

El estudio se estructura en cinco capítulos, cada uno de los cuales se describe de manera concisa. En el Capítulo I, “Antecedentes del estudio”, se aborda la problemática inicial, se establece el objetivo general y los objetivos específicos, y se destaca la justificación de la propuesta. Además, se define la metodología y se detallan el alcance y las limitaciones. Por otro lado, en el Capítulo II, “Marco Teórico”, se profundiza en la conceptualización de las variables a partir de diferentes autores, se enfatiza la importancia de estas variables y se presenta un análisis comparativo y crítico a través de una tabla.

Asimismo, el Capítulo III, “Marco Referencial”, describe el contexto del consorcio, su historia, filosofía organizacional (ideario, misión, valores, visión), organigrama, y la oferta educativa y los servicios que ofrece la unidad educativa. A continuación, en el Capítulo IV, “Resultados”, se muestran entrevistas con cuadros y tablas respectivas, cumpliendo así con los objetivos específicos planteados en el Capítulo I, iniciando con el diagnóstico, diseño y mecanismos de control. Finalmente, el Capítulo V, “Conclusiones y Sugerencias”, presenta las conclusiones y recomendaciones, así como las referencias bibliográficas y los anexos utilizados en la investigación.



## **Capítulo I Antecedentes del Estudio**

### **1.1. Título del Tema**

Propuesta de mejora para la evaluación formativa en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura basada en la gamificación, Quito - Ecuador, 2024.

### **1.2. Planteamiento del Problema**

En los últimos años, la gamificación ha emergido como una metodología innovadora en el ámbito educativo, con el potencial de transformar la experiencia de aprendizaje. Un estudio realizado por Acosta et al. (2023) destacó cómo la incorporación de elementos de juego en entornos educativos puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Este enfoque ha sido implementado exitosamente en diversas instituciones educativas a nivel mundial, mostrando mejoras significativas en el rendimiento académico y en la participación activa de los estudiantes. En particular, la investigación llevada a cabo en una escuela primaria en España demostró que la gamificación no solo mejoró las habilidades académicas de los estudiantes, sino que también fomentó una actitud más positiva hacia el aprendizaje (Zambrano et al., 2020).

Los estudiantes de la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito enfrentan desafíos significativos en la implementación de evaluaciones formativas eficaces. A pesar de los esfuerzos por mejorar el proceso educativo, se ha observado una baja motivación y compromiso entre los estudiantes, lo que se traduce en un rendimiento académico subóptimo. Las evaluaciones tradicionales, a menudo percibidas como tediosas y estresantes, no logran captar el interés de los alumnos ni promover un aprendizaje significativo y continuo.

Sin embargo, la aplicación de la gamificación en la evaluación formativa dentro de la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito aún no ha sido explorada de manera sistemática. Existe una brecha en el conocimiento sobre cómo esta metodología podría integrarse efectivamente en el currículo escolar y cuáles serían sus impactos en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Además, es fundamental evaluar si los recursos tecnológicos y pedagógicos disponibles en la institución son adecuados para apoyar esta innovación.

Si no se mejora la situación problemática de la evaluación formativa en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito, las consecuencias podrían ser duraderas. La persistente baja motivación y compromiso de los estudiantes probablemente se traducirá en un rendimiento académico insatisfactorio y una falta de interés continuo en el aprendizaje, lo que podría afectar negativamente sus oportunidades educativas y profesionales futuras. Además, la perpetuación de métodos de evaluación tradicionales que no fomentan una participación activa podría contribuir a un ambiente educativo estancado, donde los estudiantes no desarrollan habilidades críticas y creativas necesarias hoy en día. En última instancia, la falta de innovación en las prácticas de evaluación podría limitar el potencial de la institución para adaptarse a las demandas cambiantes del mundo educativo, afectando no solo a los estudiantes actuales, sino también a las generaciones futuras.

En este contexto, surge la necesidad de explorar métodos alternativos que puedan revitalizar el proceso de evaluación formativa. Al incorporar mecánicas de juego como recompensas, desafíos y niveles, la gamificación tiene el potencial de transformar la evaluación en una actividad más dinámica y atractiva, aumentando así la participación y el interés de los estudiantes.

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. *Objetivo General***

Diseñar una propuesta de mejora para la evaluación formativa en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura basada en la gamificación, Quito - Ecuador, 2024.

#### **1.3.2. *Objetivos Específicos***

Realizar el diagnóstico sobre los desafíos y limitaciones actuales en la evaluación formativa.

Diseñar estrategias de mejora en la evaluación formativa mediante la Gamificación.

Plantear mecanismos de control a las estrategias diseñadas.

### **1.4. Metodología**

#### **1.4.1. *Tipo de Investigación***

Los tipos de estudio que se utilizarán serán de tipo aplicada, la cual está impulsada a buscar y generar nuevos conocimientos (Arias & Covinos, 2021). Se utilizará para profundizar en la comprensión de cómo la gamificación ayuda de una forma positiva a la evaluación formativa de los estudiantes. Además, del compromiso y el rendimiento en el ámbito educativo la gamificación puede explorar la eficacia en diferentes enfoques, el impacto a largo plazo en el aprendizaje y la adaptabilidad de estas estrategias a diferentes entornos educativos.

El tipo cualitativo Calle (2023) define como “un enfoque que se centra en comprender fenómenos desde una perspectiva profunda y contextual, analizando datos no numéricos como textos, entrevistas y observaciones” (p. 1688). La aplicación de la metodología cualitativa para el tema de investigación sobre la mejora de la evaluación formativa mediante la gamificación iniciará con una revisión bibliográfica

profunda para comprender las teorías y prácticas existentes en torno a la gamificación en contextos educativo.

#### **1.4.2. Nivel de la Investigación**

El nivel descriptivo es una dimensión de la investigación que se enfoca en el registro meticuloso y la presentación de las características inherentes a un fenómeno, situándolas dentro de su contexto temporal y espacial específico (Vizcaíno et al., 2023, p. 9724). La aplicación del nivel descriptivo comenzará con la recolección sistemática de datos sobre las prácticas actuales de evaluación formativa en la institución. Posteriormente, se analizarán los datos para identificar patrones en las respuestas de los participantes. Finalmente, se elaborará un informe descriptivo que presentará los hallazgos de manera clara y concisa, proporcionando una base sólida para el desarrollo de la propuesta de mejora.

#### **1.4.3. Diseño de la Investigación**

El diseño transversal es una lente de observación que captura la diversidad y complejidad de un fenómeno educativo en un solo momento (Hurtado, 2020). La aplicación del diseño transversal para la investigación permitirá comparar datos sin la influencia de variables temporales, lo cual es esencial para identificar necesidades y oportunidades de mejora en la práctica educativa.

#### **1.4.4. Ámbito y Tiempo Social de la Investigación**

**1.4.4.1. Población.** La población es el conjunto amplio que es objeto de estudio que comparten características similares (Chamorro et al., 2021). La población de estudio se compone de 196 estudiantes de décimo grado de la jornada matutina y 64 docentes de la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito. Estos estudiantes, en su mayoría adolescentes en la etapa crucial de transición hacia la educación secundaria superior.

**1.4.4.2. Muestra.** Por otra parte, la muestra en una pequeña parte de la población que se extrae por medio de técnicas de muestreo (Ochoa & Yunkor, 2021). Para garantizar que la observación directa sea representativa y efectiva, se determinará el tamaño de la muestra utilizando una fórmula de muestreo adecuada para poblaciones finitas, considerando un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%. Aplicando esta fórmula, se calcula una muestra de 130 estudiantes (Ver Tabla 1). Estos estudiantes serán seleccionados aleatoriamente, asegurando que cada estudiante tenga una probabilidad igual de ser incluido en la muestra. Se seleccionarán 12 docentes que imparten clases en el décimo nivel, con distintas especializaciones y una variada experiencia en la enseñanza, desempeñan un papel esencial en la aplicación y evaluación de metodologías pedagógicas innovadoras.

**Tabla 1**

*Valores de la muestra*

| Descripción | Población | Muestra | Tipo                      |
|-------------|-----------|---------|---------------------------|
| Estudiantes | 196       | 130     | Muestreo aleatorio simple |
| Docentes    | 64        | 12      | Muestreo por conveniencia |

*Nota.* La tabla presenta los datos finales de la muestra. Elaborado por Edgar Nagua.

#### **1.4.5. Técnicas, Instrumentos y Procesamiento de Datos**

##### **1.4.5.1. Técnicas.**

**1.4.5.1.1. Grupo de Enfoque.** Según Vizcaino *et al.* (2023) “es una constelación dinámica de perspectivas diversas, reunidas bajo la guía de un moderador, con el propósito de iluminar las profundidades de un tema específico a través de la sinergia de diálogos abiertos y reflexiones colectiva” (p. 9725). Se utilizará como una metodología cualitativa clave para obtener información detallada y profunda de los 6 docentes de la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito. Se

organizarán grupos focales para generar discusiones enriquecedoras que permitan identificar expectativas, reticencias y sugerencias sobre la evaluación formativa y gamificación.

**1.4.5.1.2. Observación Directa.** Fuster (2019) define como “el arte de capturar la esencia de un fenómeno en su hábitat natural, a través de la lente inalterada de la percepción humana” (p. 203). Se utilizará como una herramienta clave para diagnosticar el proceso de evaluación formativa. Además, se realizará observación participante en las aulas para captar la dinámica actual de la enseñanza y la evaluación, y cómo estas podrían ser enriquecidas con la gamificación.

#### **1.4.5.2. Instrumentos.**

**1.4.5.2.1. Guía de Enfoque.** Constará de aproximadamente 10 preguntas abiertas. Estas preguntas estarán cuidadosamente formuladas. La guía de enfoque se aplicará en sesiones de grupo de enfoque organizadas en un entorno cómodo y libre de interrupciones, facilitando la participación activa y honesta de los docentes. Cada sesión será moderada por un facilitador entrenado que guiará la discusión, asegurando que todas las preguntas se aborden y promoviendo la interacción entre los participantes.

**1.4.5.2.2. Guía de Observación.** Se elaborará una guía de observación que constará de aproximadamente 8 ítems observables. La guía de observación se aplicará en diversas sesiones de clase a lo largo de un período determinado, asegurando que se observe a los estudiantes en diferentes contextos y momentos del proceso educativo.

**1.4.5.2.3. Procesamiento de Datos.** Para procesar la información compilada de la observación directa y el grupo de enfoque, se seguirán varios pasos. Primero, se recolectarán y organizarán los datos, incluyendo notas de campo, listas

de verificación y transcripciones de las sesiones de grupo de enfoque. Luego, se codificarán los datos identificando patrones y temas recurrentes. El procesamiento de datos se lo realizará utilizando la herramienta Microsoft Excel. A continuación, se realizará un análisis temático agrupando los datos codificados para identificar y analizar temas y subtemas comunes. Posteriormente, se interpretarán los resultados en el contexto de la investigación, relacionando los hallazgos con la literatura existente. Se llevará a cabo una triangulación de datos para verificar la coherencia entre los datos cualitativos obtenidos de ambos métodos, fortaleciendo la validez y confiabilidad de los hallazgos.

## **1.5. Justificación**

### **1.5.1. *Justificación Teórica***

Teóricamente se justifica la propuesta con la Teoría de la Motivación: Esta teoría sostiene que la motivación es un factor clave en el aprendizaje. La gamificación, al incorporar elementos de juego en la educación, puede aumentar la motivación de los estudiantes, lo que a su vez mejora su participación y rendimiento académico (Zambrano et al., 2020).

La combinación de la evaluación formativa y la gamificación representa una intersección prometedora que podría revolucionar los métodos de enseñanza tradicionales. La investigación de Anderson y Krathwohl (2001) sobre la revisión de la taxonomía de Bloom destaca la importancia de involucrar a los estudiantes en niveles más altos de pensamiento crítico, algo que la gamificación puede facilitar al proporcionar contextos de aprendizaje más atractivos y desafiantes.

### **1.5.2. Justificación Práctica**

Se justifica prácticamente por su potencial para transformar el entorno educativo, fomentando una mayor motivación y compromiso entre los estudiantes de décimo grado. Al incorporar elementos de juego en el proceso evaluativo, se espera que los estudiantes participen activamente y disfruten del aprendizaje, lo que no solo mejorará su rendimiento académico, sino que también cultivará habilidades como la colaboración, la creatividad y la resiliencia (Sarabia & Bowen, 2023). Además, esta propuesta permitirá a los docentes desarrollar y aplicar nuevas estrategias pedagógicas, fortaleciendo su práctica profesional.

Esta estrategia permitirá una evaluación continua y dinámica, proporcionando retroalimentación inmediata y fomentando una participación más activa por parte de los estudiantes (Chimaja, 2023). Además, al transformar las actividades evaluativas en experiencias más interactivas y atractivas, se pueden mejorar significativamente las tasas de retención de información y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

### **1.5.3. Justificación Metodológica**

La justificación metodológica del tema propuesto reside en la necesidad de emplear un que permitirá obtener una comprensión holística. La observación directa ofrecerá datos concretos sobre el comportamiento y la participación de los estudiantes en el contexto real del aula, mientras que el grupo de enfoque proporcionará percepciones y opiniones detalladas de los docentes, quienes tienen un papel clave en la implementación y la experiencia del proceso educativo.

La combinación de estos métodos cualitativos fortalecerá la validez y la fiabilidad de los resultados y la formulación de recomendaciones prácticas. Esta metodología innovadora responde a la necesidad urgente de superar las limitaciones



de las evaluaciones tradicionales, que a menudo son percibidas como tediosas y desmotivadoras.

## **1.6. Definiciones**

Las definiciones de las siguientes palabras se presentan a continuación como:

### **1.6.1. Gamificación**

Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos (Alvarado et al., 2019).

### **1.6.2. Juego**

Es una actividad social que ayuda a construir aprendizajes a través de la cooperación poniendo énfasis en la interacción con un adulto o con sus compañeros para el desarrollo del mismo (Reynosa et al., 2019).

### **1.6.3. Motivación**

Es un elemento consustancial a la labor educativa del profesor, que consiste en utilizar todas las vías posibles en el proceso de enseñanza-aprendizaje que estimulen y orienten a los estudiantes a realizar todos los esfuerzos necesarios para lograr un aprendizaje productivo (Espinosa & Pérez, 2023).

### **1.6.4. Método**

Conjunto de estrategias y herramientas que se utilizan para llegar a un objetivo (Aburto, 2023).

### **1.6.5. Metodología**

Es una serie de métodos y técnicas de rigor científico que se aplican sistemáticamente durante un proceso de investigación para alcanzar un resultado teóricamente válido (Betancourt et al., 2020).

### **1.6.6. *Habilidades***

Es la destreza que una persona tiene para ejercer una determinada actividad (Camio et al., 2020).

### **1.6.7. *Destreza***

Es entendida como la capacidad para realizar tareas con precisión y eficiencia (Aburto, 2023).

### **1.6.8. *Evaluación formativa***

Se basa en el análisis de evidencia recolectada por los docentes que les permiten hacer comentarios e implementar acciones para mejorar la comprensión de los estudiantes (Aguilar et al., 2020).

## **1.7. Alcances y Limitaciones**

### **1.7.1. *Alcances***

El alcance de acuerdo con indica el resultado que se obtendrá a partir de ella (Ramos, 2020). El estudio se centrará en diseñar actividades gamificadas dentro de diversas asignaturas para los estudiantes de decimo grado, evaluando tanto la percepción de los estudiantes como los resultados académicos obtenidos. Se explorará el grado de participación, motivación y compromiso de los estudiantes de décimo grado, así como las percepciones y experiencias de los docentes. El alcance de esta investigación aspira a proporcionar recomendaciones prácticas para la implementación exitosa de la gamificación.

### **1.7.2. *Limitaciones***

Las limitaciones son las características que influyen el estudio en la interpretación de los resultados (Piza et al., 2019). La investigación se limita a la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito durante el año 2024, por lo tanto, limita la generalización de los resultados para otras instituciones educativas. Sesgo

de los participantes quienes pueden tener percepciones preconcebidas o pueden sentirse influenciados por factores externos, lo que podría afectar la validez de los resultados. Finalmente, las restricciones éticas relacionadas con la privacidad y la confidencialidad de los participantes, así como el consentimiento informado para la participación en la investigación, especialmente cuando se trata de estudiantes menores de edad.

## 1.8. Cronograma de Actividades

**Tabla 2**

*Diagrama de Gantt*

| Actividades                                  | Jun. |   |   |   | Jul. |   |   |   | ago. |   |   |   | Sept. |   |   |   | Oct. |   |   |   |
|--|------|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|-------|---|---|---|------|---|---|---|
|  | 1    | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 |
| <b>CAPITULO 1: ANTECEDENTES DEL PROYECTO</b> |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| Título                                       |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| Planteamiento del problema                   |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| Objetivos                                    |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| Justificación, metodología                   |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| Alcances y limitaciones                      |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| <b>CAPITULO 2: MARCO TEORICO</b>             |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| Conceptualización de las variables           |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| Importancia de las variables                 |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| Análisis comparativo y crítico               |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| <b>CAPITULO 3: MARCO REFERENCIAL</b>         |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| Reseña histórica                             |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| Filosofía organizacional                     |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| Diagnostico organizacional                   |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| <b>CAPITULO 4: RESULTADOS</b>                |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| Diagnostico                                  |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| Diseño de la mejora                          |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| Mecanismo de control                         |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| <b>CAPITULO 5: CONCLUSIONES</b>              |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| <b>CAPITULO 6: ANEXOS</b>                    |      |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |

*Nota.* Elaborado por el Bachiller Edgar Nagua.

## Capítulo II Marco Teórico

### 2.1. Conceptualización de las Variables y/o Tópicos Claves

#### 2.1.1. *Evaluación Formativa*

Los procesos formativos deben incluir, además de una adecuada valoración de los resultados, el establecimiento de fenómenos psicológicos y pedagógicos complejos que, a su vez, guiarán la acción educativa dirigida a la orientación o mejora de los aprendizajes. La existencia de un feedback destinado a favorecer una vez más la elaboración de respuestas ajustadas y/o la evolución positiva de dichos procesos. Un proceso formativo, por consiguiente, sigue una ruta o recorrido cíclico a través del cual va evolucionando o progresando cuidadosamente en función de la valiosa información que se deriva, especialmente de la valoración de un amplio abanico de indicadores, y del acompañamiento proporcionado por las personas que lo orientan. Desde esta perspectiva, más que de evaluación formativa, quizás sería más correcto hablar de formación evaluadora, aludiendo no sólo al fin primordial de este tipo de actividad, sino también al propio ejercicio (evaluador) implicado en el proceso (Barrientos, 2019).

Cada vez es más evidente que los enfoques tradicionales de la evaluación están más centrados en medir los aprendizajes que en orientar, facilitar y calificar el proceso de enseñanza y aprendizaje, contribuyen a la desafección y al fracaso escolar. Lo anterior, como consecuencia de la creciente complejidad, diversificación y situacionalidad del alumnado, que plantea desafíos tales que, para poder diseñar respuestas educativas adecuadas, a menudo es preciso sintonizar con su evolución procesual en el mismo marco contextual en que ésta se produce.

Dada la relevancia, no es de extrañar que la evaluación formativa se sitúe en el epicentro de la agenda educativa internacional y se proyecte como un campo de gran dinamismo y crecimiento exponencial (Romero, 2023). La evaluación formativa es una parte esencial para el desarrollo evaluador de los alumnos donde se le posibilita la retroalimentación de su sistema interno (o intrapersonal) para el cambio de una actuación determinada; y el *feedback* o retroalimentación interactiva (o interpersonal) para un perfeccionamiento futuro.

Según Cruzado (2022)

La evaluación formativa debe cumplir cuatro funciones durante ese proceso que se desarrolla en educación: diagnóstica, debe conocer el punto del alumno mediante pruebas iniciales y observación; sumativa, valora el progreso del alumno; formadora, establece las bases necesarias para poder actuar en el desarrollo del alumno; reguladora, establece una realimentación continua a la frustración. (p. 151)

La evaluación formativa es aquel proceso que aspira a proporcionar a los estudiantes información sobre sus logros y destrezas, sobre los resultados de su trabajo, con el fin de orientar y dirigir su aprendizaje de cara a la consecución de los objetivos establecidos (Defas, 2022). La evaluación refleja una perspectiva de proceso, ya que su finalidad principal es facilitar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando información al alumno y al profesor de modo que puedan ser mejorados los procesos de evaluación, enseñanza y aprendizaje (Cusco, 2020).

Fraile *et al.* (2020) proponen “La evaluación tiene como propósito principal valorar en qué medida se están consiguiendo los objetivos fijados en cada sesión/curso y actuar en función de esa información para mejorar en cooperación con el alumnado” (p. 25). Tiene, en definitiva, un carácter eminentemente formativo. Es un

proceso que permite generar información a través del análisis sistemático de la realidad y que nos va a permitir, entre otras cosas, identificar las necesidades educativas y así personalizar la enseñanza.

Es habitual abordar el problema de la evaluación centrado en los aspectos técnicos o instrumentales que se concretan en el desarrollo de procedimientos, técnicas e instrumentos (procesos que estudiaremos en capítulos posteriores): su fundamentación teórica, sus planteamientos conceptuales y filosóficos, etc. Por ello, no se realizará un análisis de aquellos aspectos que resultan más dependientes de esta “tecnología” de evaluación, sino que se tratará de explicar los problemas y controversias de la evaluación formativa en el ámbito educativo con relación a los planteamientos teóricos que le subyacen.

En este sentido, es sustancial hacer un análisis de los aspectos epistemológicos inherentes a cualquier teoría de la evaluación en el ámbito educativo. Especialmente se recogerán, en este contexto, los referentes de tipo filosóficos que otorgan “valor” a un saber pedagógico vinculado con la acción educativa. Así se presentarán, sucesivamente, la teoría de la retroalimentación o feedback constructivo, la complementariedad entre evaluación, instrucción y planificación, la educación para el futuro y el riesgo o amenaza de la evaluación en relación con el enfoque de multiniveles y los efectos no intencionados (Jiménez et al., 2022).

Este apartado abordará la explicación de los fundamentos teóricos y filosóficos que justifican la evaluación formativa como praxis educativa, para lo cual se presentará su fundamentación en la teoría de la retroalimentación constructiva, la teoría de la medida educativa y, finalmente, la complementariedad entre la evaluación formativa y la educación para el futuro. De igual modo, se analizarán los distintos principios que subyacen a la fundamentación teórica de la evaluación formativa, como

son su naturaleza teórica, formativa y esencialmente cualitativa, y su carácter discriminatorio, tanto del proceso enseñanza-aprendizaje como del profesorado prevalentemente implicado en el desarrollo de la acción educativa.

**2.1.1.1. Constructivismo y Aprendizaje Significativo.** Al presentarse Ausubel como fuente de conceptual fundamentación de una propuesta didáctica, cuando no ofrece sino alguna vía factible en un caso para realizar transferencias al interior del propio campo conceptual. De hecho, el recorrido es mucho más variado y enriquecedor de lo que se podría pensar inicialmente. Ausubel nos invita a explorar múltiples caminos hacia la transferencia efectiva de conocimientos dentro del ámbito conceptual que estamos abordando. Su enfoque no se limita simplemente a una única opción factible, sino que nos muestra todo un abanico de posibilidades para llevar a cabo este proceso (Arguello & Sequeira, 2016).

Al adentrarnos en las ideas de Ausubel, descubrimos que su propuesta va más allá de lo convencional. Nos invita a reflexionar sobre las múltiples perspectivas que podemos tomar para facilitar el aprendizaje significativo y la transferencia de conceptos. No se trata solo de seguir una ruta predeterminada, sino de abrir nuestra mente y explorar diferentes enfoques (Abreu et al., 2018).

Para Ausubel, la transferencia efectiva implica no solo relacionar nuevos conceptos con los ya existentes en la mente del estudiante, sino también establecer conexiones significativas entre diferentes áreas del conocimiento. Esta interconexión de ideas no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también promueve una comprensión más profunda y duradera de los conceptos.

Es importante destacar que Ausubel no busca ofrecer una solución única y universal para la transferencia de conceptos. Reconoce que cada situación educativa es única y requiere enfoques y estrategias diferentes. Su propuesta se basa en la

flexibilidad y la adaptabilidad, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**2.1.1.2. La Retroalimentación Efectiva.** Cuando el profesor expresa su beneplácito, felicita al estudiante, mantiene su postura afectuosa, describe un curso claro de acción e invita a repetir las acciones positivas, es posible que el alumno refuerce su conducta realizada, gracias al feedback experimentado a través del profesor, con una alta precisión y descriptividad (Bastidas & Muñoz, 2020).

Algunos puntos que se deben esquematizar para que este concepto esté claro serían: información clara, con respecto a un desempeño estandarizado, debe ser entregada el feedback complejo y cuantitativo con respecto al procesamiento por mayúsculas y el feedback cuantitativo. Implicaciones de campo: los efectos de la retroalimentación efectiva pueden no darse si existe información irrelevante para el cambio deseado de comportamiento. Por otra parte, el docente o evaluador puede presentar una retroalimentación efectiva sin observar el cambio deseado del comportamiento si la información relevante es obstruida por el feedback primario, es decir, el campo del estímulo. Percepción del campo: tratado y efectos del campo con respecto a la percepción. Aporta un marco referencial para esclarecer el procedimiento por el cual la retroalimentación cuantitativa y cualitativa influyen sobre la conducta. Busca clarificar los efectos del campo (teorizado por Kurt Lewin) con respecto a procesos de percepción que, según los autores, están presentes en el aporte a la retroalimentación (Chimaja, 2023).

En general, en perspectiva, parece necesario armonizar valores, principios y prácticas. La evidencia empírica indica que la diversidad de situaciones presenta serias dificultades para aplicar soluciones generales. Ni siquiera la teoría de la diversidad va a convencernos, de forma general, para fijar estrategias prácticas



apropiadas. Estas tendrán, siempre, y así debiéramos también considerarlas, un carácter evaporable y tenderán a constituir inevitablemente un libro de estilo, más que algo que podamos considerar directamente trasplantable a modo de receta. Una suerte de símil del problema que con la medicina nos plantea el hecho de que entre el diagnóstico y la sintomatología se atravesase siempre una selección social, no siempre clara.

Según García *et al.* (2021), la mayor parte de la actividad mental del individuo y la mayoría de las actividades auténticas (reales) se da en actividades en grupo y colaborativas. Desde enfoques cognitivistas (sistema cognitivo: constructos, estructurales fundamentales y procedimentales, a los composicionales y funcionales) y socioculturales, las oportunidades de aprendizaje avanzan a través de la participación activa y social con otros miembros del grupo.

Hortigüela *et al.* (2019) describen diferentes formas de evaluar el aprendizaje: verificando las bases de los conocimientos previos, comprobando los conocimientos adquiridos, constatando la comprensión de conceptos y habilidades útiles, observando la actitud de los alumnos, recopilando información y documentación que el alumno ha elaborado con el fin de aprender o abrir una situación de intercambio con los profesores. Basándonos en estos enfoques, así como en la contribución de varios autores y buenas prácticas en diferentes niveles educativos, identificamos tres tipos principales de actividades/técnicas de evaluación: Evaluación Inicial (AEI), Evaluación Formativa (AEF) y Evaluación Sumativa (AES) (Gómez, 2019).

Según investigaciones, las herramientas tecnológicas buscan ser efectivas a través de las aplicaciones educativas de la evaluación. A través de diferentes plataformas tecnológicas, es posible diseñar y aplicar evaluaciones formativas, es decir, “un conjunto de herramientas - test, cuestionarios - que permiten a los

profesores conocer el proceso de aprendizaje de los estudiantes a medida que se desarrolla, con el fin de poder actuar sobre él” (Fidalgo, 2010, 55). A continuación, se presentan algunas de las opciones que ofrecen los entornos virtuales para la evaluación formativa:

**Foros:** A través de ellos, se fomenta la participación del estudiante en el análisis y desarrollo de temas propuestos por el profesor. Constituye una actividad preferente para el desarrollo de la competencia «habilidades de aprendizaje autónomo», al igual que promueve el «desarrollo del pensamiento crítico y analítico».

**Blogs:** Existe consenso a la hora de considerar el blog “una actividad que se adecua al desarrollo de la competencia de comunicación lingüística”. Debido a lo vinculado de las destrezas comunicativas en el ámbito académico, la creación, seguimiento y evolución de un blog, además de favorecer la expresión escrita puede propiciar la discusión y el intercambio de opiniones entre iguales, contribuir a la generación de actitudes autónomas y responsables durante el proceso de enseñanza y aprendizaje indagar y construir aprendizajes en colaboración con los compañeros, analizar y discriminar la información relevante que se les propone, así como su tratamiento.

**Wikis:** El trabajo con Wikis favorece el desarrollo de la competencia digital. Promover la elaboración de un trabajo de manera cooperativa en un wiki puede desarrollar otras competencias asociadas al trabajo en equipo, como la interpersonal. Supone asimismo el desarrollo de competencias asociadas al manejo de la información, pues implicará que los estudiantes busquen, seleccionen, elaboren y gestionen información relacionada con el contenido de la asignatura y la introduzcan en la estructura organizada que supone una wiki.

**2.1.1.3. Competencias Docentes para una Evaluación Efectiva.** Los componentes de la competencia docente para una evaluación gratificante son: el pleno conocimiento de todos los factores y circunstancias que rodean a la tarea, familiaridad con los aspectos contextuales e institucionales, eficiente y efectivo dominio de los instrumentos de evaluación del aprendizaje, y saber manejar ampliamente el listado de técnicas más relevantes, saber utilizar, analizar e interpretar los resultados de las evaluaciones del aprendizaje, formar a sus alumnos en técnicas de estudio que les ayuden a rendir al máximo en las pruebas y la adecuada disposición para actualizarse periódicamente para estar informados de cuantas novedades existan tanto en su contexto docente como en su contexto evaluativo, fundamentalmente en lo que se refiere a la naturaleza y procedimientos de las evaluaciones (Freire, 2021).

Todo ello implica la conjunción de multitud de habilidades que deben articularse con precisión para obtener los mejores resultados. Estos factores, a su vez, van a estar soportados por un amplio contenido de actitudinalismos adecuados para ofrecer un modelo eficaz a los alumnos y fomentar una confianza y clima favorable para el desarrollo de su labor.

### **2.1.2. Gamificación**

El ámbito educativo continúa viendo la gamificación como un tema novedoso, innovador e incluso prometedor. En efecto, combina elementos del juego (juego, reglas, mecánicas, objetivos, recompensas y avances) con los del ocio (diversión, pasatiempo, distracción, desafíos, competición) y es importante destacar su enfoque en la ludificación (pensamiento lúdico) del dispositivo o entorno gamificado, aplicado a un propósito educativo. En términos conceptuales, la gamificación en el ámbito educativo ofrece nuevas formas de facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje,

motivando al estudiante a dejar de lado el enfoque en la puntuación y fomentando la idea de "descubre y soluciona tu inquietud" con el fin de redefinir actividades que, hasta el momento, son rígidas (aunque están llenas de un sentido de inacabado). Al mismo tiempo, incorpora principios de la neurociencia que abordan los aspectos cognitivos del pensamiento, a través de diferentes formas (Aguilar et al., 2020).

La gamificación en la educación es una forma innovadora para los profesores de incorporar elementos de juegos en un entorno no lúdico con el objetivo de motivar a los estudiantes. Según Aranguren et al. (2022), este enfoque puede tener impactos positivos, como aumentar la motivación intrínseca hacia el aprendizaje, fomentar el sentido de pertenencia al grupo, promover la inmersión y participación de los estudiantes, así como mejorar el rendimiento. Varios autores afirman que la gamificación puede beneficiar la enseñanza y el desempeño de los estudiantes en dos aspectos fundamentales: el proceso de aprendizaje y los resultados obtenidos, así como en la adquisición de habilidades y competencias específicas, entre otros.

Los estudios realizados hasta el momento en gamificación aplicada a la educación parecen confirmar los beneficios del uso de la misma, pese a que dichas investigaciones presentan limitaciones. Algunos estudios indican que es posible que los efectos positivos observados sean temporales y reversibles si los sistemas de gamificación puestos en práctica no son los adecuados y no motivan a los estudiantes a largo plazo. Otras posibles amenazas al éxito de un sistema de gamificación son la posible desmotivación realizada por una evaluación percibida como injusta por los estudiantes. Por otro lado, este enfoque plantea un dilema ético en relación con el diseño del juego que ha de ser clarificado por investigadores y educadores.

Así como se ha repasado las contribuciones que la gamificación puede aportar a la docencia como actividad educativa, existen también desafíos y limitaciones a la hora de su implementación. A pesar de las fortalezas que aporta instancias de ludificación, tales como la motivación, el refuerzo positivo de contenidos, la discriminación positiva, entre otras, existen riesgos de demasiado enganche, menor concentración en la comprensión de contenidos y, finalmente, falta de transferencia de aprendizajes a situaciones de aplicación no recreativas sin motivadores lúdicos.

En este sentido, cabe preguntarse: ¿cómo garantizar que, junto con generar efecto motivador, las actividades de docencia gamificadas sean también efectivas desde el punto de vista del aprendizaje? En la literatura se señalan una serie de desafíos a la hora de implementar metodologías de enseñanza gamificada (Aranguren et al., 2022). El más importante radica en el diseño y estructuración del juego, tarea que puede resultar muy laboriosa para el docente, particularmente al inicio de la experiencia docente piloto. Se requiere crear reglas y mecanismos claros, pero no evidentes y, a la vez, reconocibles para los estudiantes, relacionar todas las actividades realizadas, ser fiables y certificables (de manera que no se genere desigualdad de oportunidades entre los diferentes estudiantes), y, finalmente, que sea divertido y estimulante.

Aspectos de control docente presentan también desafíos en el uso conveniente de la gamificación, el poder regular cuál es el avance de sus estudiantes y valorar el esfuerzo de cada uno. Conducir bien estos aspectos asume una gran carga de trabajo por parte del profesor, mucho mayor que si simplemente impartiera clases magistrales o análisis bibliográfico (Párraga et al., 2022). Además, atributos considerados en la evaluación del desempeño del alumnado también pueden obstruir la efectividad de esta metodología. Por ejemplo, el pensamiento creativo e imaginativo, involucrado en

el diseño de juegos, puede ser evaluado y valorado de manera deficiente en aquellos aspectos educativos donde se prioriza la evaluación de resultados netamente académicos (Ordoñez et al., 2021).

Una desventaja significativa de la gamificación es que no es útil ni adecuada para todos los estudiantes, ya que su efectividad puede variar según el grupo al que pertenezcan. Es necesario realizar un minucioso perfilado de los alumnos para determinar qué grupo se beneficiará más de la implementación de este tipo de instrucción, lo cual llevará un considerable período de tiempo. Sin embargo, es importante destacar que este proceso de selección es fundamental para maximizar los resultados y garantizar una experiencia educativa exitosa para todos los participantes (Ordoñez et al., 2021).

Por lo tanto, aunque pueda resultar un desafío, invertir tiempo y esfuerzo en perfilar adecuadamente a los alumnos y adaptar la gamificación a sus necesidades individuales es una inversión valiosa que seguro rendirá frutos en el largo plazo. La personalización de la instrucción y la consideración de las características y preferencias de cada estudiante permitirán que la gamificación sea realmente efectiva y motivadora, fomentando así un aprendizaje más significativo y positivo. Los objetivos innovadores de la gamificación según Sandoval (2023) incluyen:

Utilizar elementos de juegos como desafíos, recompensas y niveles para incentivar la participación activa de los estudiantes o empleados en actividades educativas o laborales.

Aplicar estrategias de gamificación para aumentar la motivación intrínseca y el compromiso de los participantes, haciendo que las tareas sean más atractivas y significativas.

Potenciar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades: Integrar la gamificación en entornos educativos y de formación para mejorar el proceso de aprendizaje, fomentar la adquisición de conocimientos y promover el desarrollo de habilidades clave como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración.

Utilizar la gamificación para aumentar la retención de información y facilitar la transferencia de conocimientos a situaciones del mundo real, mediante el uso de escenarios simulados y prácticas interactivas.

Implementar mecánicas de juego que fomenten la colaboración y el trabajo en equipo entre los participantes, fortaleciendo las habilidades sociales y la cohesión grupal.

Integrar elementos de juego para crear un ambiente de aprendizaje o trabajo positivo y divertido, donde los participantes se sientan motivados, entusiasmados y comprometidos con las actividades.

**2.1.2.1. Gamificación y Motivación Estudiantil.** La sociedad contemporánea demanda cada vez más de los empleados la combinación de destrezas blandas (soft skills), destrezas duras (hard skills) y la constante renovación de sus competencias, con el fin de abordar de manera efectiva y exitosa las constantes y rápidas transformaciones del mercado laboral. Es en este contexto que la academia debe apostar de manera decidida por la implementación de nuevas y diversas metodologías educativas, con el objetivo de potenciar en los estudiantes el desarrollo simultáneo de estos saberes esenciales para su futuro profesional (Obdulia & Fernández, 2021).

En este sentido, al igual que cuando se concibe la potencialidad de la realidad aumentada como una innovadora técnica de aprendizaje, la gamificación se puede constituir como una herramienta versátil y lúdica orientada a potenciar habilidades y actitudes clave en los individuos. La gamificación, entendida como la aplicación de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, tiene el potencial de generar un entorno de aprendizaje motivador y participativo, en el cual los estudiantes se involucran de forma activa y entusiasta en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias (Carranza, 2018).

Al utilizar la gamificación como estrategia pedagógica, se pueden promover habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico, entre otras (Carpio, 2020). De esta manera, los estudiantes no solo adquieren conocimientos teóricos, sino que también desarrollan habilidades prácticas y actitudes positivas que les serán útiles en el mundo laboral. Además, la gamificación permite personalizar el proceso de aprendizaje, adaptando los desafíos y las actividades a las necesidades e intereses individuales de cada estudiante. Esto fomenta una mayor sensación de autonomía y motivación, al mismo tiempo que promueve un aprendizaje más eficiente y significativo.

En conclusión, la implementación de la gamificación como herramienta educativa puede ser un recurso altamente beneficioso para potenciar las habilidades y actitudes clave exigidas por la sociedad contemporánea. Es necesario que la academia se adapte a los nuevos desafíos del mundo laboral y apueste por metodologías innovadoras que promuevan un aprendizaje integral. Con su enfoque lúdico y motivador, ofrece grandes posibilidades para alcanzar un futuro exitoso.



La motivación es el proceso que inicia, guía y mantiene conductas dirigidas hacia la consecución de objetivos o metas (Medina et al., 2019). Por lo tanto, resulta ser una estrategia poderosa para motivar. Al incorporar mecanismos propios de los videojuegos, esta técnica logra persuadir a las personas para que experimenten sensaciones de tensión, emoción e interés. De esta manera, los estudiantes pueden ver el aprendizaje como algo deseado y satisfactorio. Además, un estudio experimental con estudiantes universitarios demostró que la implementación de un sistema de gamificación o juegos serios pudo mejorar los promedios académicos de los participantes. El aprendizaje debe construirse en base a emociones para ser funcional y eficiente. La gamificación ha promovido el desarrollo de herramientas aplicadas al e-learning, como los juegos serios, que buscan crear un efecto emocional positivo en entornos educativos (Trasobares & Valdivieso, 2019).

En la actualidad, ha sido ampliamente reconocida como una estrategia efectiva para motivar a los estudiantes. Se ha demostrado que la inclusión de elementos de juego en el proceso de aprendizaje puede generar un mayor compromiso y participación por parte de los alumnos. Los juegos serios, en particular, han demostrado tener un impacto significativo en el rendimiento académico. Además, ha demostrado ser beneficiosa en entornos laborales (Zambrano et al., 2020). Al implementar técnicas de juego en el ámbito profesional, las empresas pueden aumentar la productividad y la satisfacción de sus empleados. Los juegos serios pueden utilizarse para entrenar a los empleados, fomentar el trabajo en equipo y mejorar las habilidades de resolución de problemas.

Por otra parte, la gamificación también ha encontrado su lugar en el campo de la salud. Se han desarrollado aplicaciones y plataformas de juego que promueven hábitos saludables y ayudan a las personas a alcanzar sus objetivos de bienestar.

Estas herramientas utilizan elementos de gamificación, como desafíos, recompensas y seguimiento de progresos, para motivar a los usuarios a llevar un estilo de vida saludable (Veas, 2021).

La gamificación tiene a su cargo dar cuenta de las asociaciones mayores de medios y fines del rendimiento académico, de la enseñanza, de los aprendizajes y de la innovación educativa. De este modo, la aplicación/instalación de la gamificación como práctica educativa es polisémica y compleja, debido a que designa connotativamente diversos aspectos: fenómeno en el contexto, herramienta táctica instruccional, nueva pedagogía, discurso sobre los juegos, lúdica revalorizada (Mero, 2022). Resultaría corto visualizar a la gamificación como una herramienta metodológica efectiva como lo es el trabajo en grupos colaborativo, el aprendizaje cooperativo, *peer-instruction*, la realización de experimentos mentales, entre otros; sino más bien como una nueva y total manera de establecer medios de contacto entre el docente, el contenido y el discente, medio de pensar didáctico que confluya en torno a las situaciones problema con soluciones no predecibles mediante la viabilidad estructural, pero que tampoco desconozca lo que se ha demostrado pedagógica y didácticamente eficiente (Mero, 2022).

La academia se mantiene en constante debate respecto a cómo incorporar la diversidad en los entornos en que se desarrolla el proceso educativo. En la medida en que la población culturalmente diversa aumenta y el acceso a la educación superior se torna cada vez más común, cobra creciente relevancia el intercambio entre seres humanos provenientes de una amplia diversidad de trasfondos socioeconómicos, culturales, religiosos, de género o étnicos, entre otros (Párraga et al., 2022). Recientemente, el término diversidad también ha comenzado a ser aplicado al aprendizaje en línea, sociedad del conocimiento y cultura global. En el ámbito de la

educación, no caben dudas de que la gamificación ha sido propuesta como efectiva herramienta para impulsar el rendimiento académico en el aula.

**2.1.2.2. Gamificación y Aprendizaje Basado en Competencias.** Los estudiantes desean ver clara y directamente, en sus estrategias de aprendizaje y en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) utilizadas, su interés práctico para su futura vida profesional. Se debe potenciar la relación entre la estrategia gamificada, las técnicas asociadas, los procesos de evaluación válidas asociadas y los procedimientos de retroalimentación, y los entornos de aprendizaje virtuales que dan soporte donde se desarrolla la actividad TIC. De esta forma se pueden combinar y sinergizar las ventajas que aporta cada aplicación concreta y minimizar sus limitaciones, lo cual resulta fundamental para garantizar un aprendizaje efectivo y significativo (Acosta et al., 2023).

Es importante destacar que la implementación de las TIC en el ámbito educativo ofrece múltiples beneficios. Estas tecnologías permiten a los estudiantes acceder a información actualizada y diversa, fomentar su creatividad y pensamiento crítico, desarrollar habilidades digitales indispensables para el mundo laboral actual y fortalecer su motivación e interés por el aprendizaje.

Además, la utilización de estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje brinda la posibilidad de convertir las actividades académicas en experiencias lúdicas y motivadoras. Al emplear elementos propios de los juegos, como desafíos, recompensas y competencias, se genera un ambiente favorable para el aprendizaje, ya que los estudiantes se sienten más involucrados y comprometidos con las tareas (Trasobares & Valdivieso, 2019).

En cuanto a las técnicas asociadas a la gamificación, es importante considerar aquellas que permitan evaluar de manera válida el desempeño de los estudiantes. Para ello, se pueden utilizar métodos de evaluación formativa y sumativa, adaptados a las particularidades de cada actividad y al progreso de los estudiantes. Por otro lado, la retroalimentación juega un papel fundamental en el proceso de aprendizaje. Proporcionar comentarios constructivos y oportunos permite a los estudiantes identificar sus fortalezas y áreas de mejora, lo que facilita su propio crecimiento y desarrollo (Aranguren et al., 2022).

Los entornos de aprendizaje virtuales son espacios en línea donde los estudiantes pueden acceder a materiales didácticos, interactuar con sus compañeros y docentes, y realizar actividades colaborativas. Estos entornos brindan un soporte fundamental para la implementación de las TIC y de las estrategias gamificadas, ya que permiten la integración de diversos recursos y herramientas que enriquecen la experiencia de aprendizaje.

## **2.2. Importancia de las Variables y/o Tópicos Claves**

El propósito principal de emprender cambios y mejoras es satisfacer las necesidades emergentes, experimentar plenitud y satisfacción, así como adaptarse hábilmente a las nuevas situaciones y responder eficazmente a las demandas sociales en constante evolución. Este proceso continuo y trascendental, enraizado en la observación, reflexión, acción, reconsideración reflexiva y nueva observación, permite vislumbrar claramente cómo la actividad se encamina hacia la consecución de objetivos previamente establecidos y explícitos. En efecto, el tema abordado en esta secuencia de acciones estará determinado de forma precisa y correspondiera tanto a los efectos necesarios para alcanzar dichos objetivos –acciones concretas, una

situación, unos objetos específicos- como a la realidad pasada que influye en la construcción de la realidad presente.

Por lo tanto, la propuesta de mejorar, si se entiende como un objetivo, es perfectamente aceptable. El problema surge en situaciones en las que se ha podido ceder. De esta manera, la concepción de la actividad educativa que tiene cada maestro influye de manera determinante en el tipo de evaluación que finalmente adopta como propia y en la consideración del alumno y su potencial de aprendizaje, o su importancia en el proceso educativo.

La gamificación en la educación presenta una forma novedosa para los docentes al incorporar elementos de juegos en un entorno no lúdico con el fin de motivar a los estudiantes. Según Pekrum (2020), este enfoque puede tener impactos positivos, como aumentar la motivación intrínseca hacia el aprendizaje, fomentar el sentido de pertenencia al grupo, promover la inmersión y participación de los estudiantes, así como mejorar el rendimiento. Diversos autores sostienen que la gamificación puede beneficiar la enseñanza y el desempeño de los estudiantes en dos aspectos fundamentales: el proceso de aprendizaje y los resultados obtenidos, así como en la adquisición de habilidades y competencias específicas, entre otros.

Los estudios realizados hasta el momento en gamificación aplicada a la educación parecen confirmar los beneficios del uso de la misma, pese a que dichas investigaciones presentan limitaciones. Algunos estudios indican que es posible que los efectos positivos observados sean temporales y reversibles si los sistemas de gamificación puestos en práctica no son los adecuados y no motivan a los estudiantes a largo plazo. Otras posibles amenazas al éxito de un sistema de gamificación son la posible desmotivación realizada por una evaluación percibida como injusta por los estudiantes, el riesgo de considerarlo como un “enfado” o el intento de los estudiantes

de “hackear” el juego. Por otro lado, este enfoque plantea un dilema ético con relación al diseño del juego que ha de ser clarificado por investigadores y educadores.

### 2.3. Análisis Comparativo

**Tabla 3**

*Análisis comparativo*

| Variable             | Autor                        | Definición  | Comentario   |
|----------------------|------------------------------|---|--|
| Evaluación formativa | (Gutiérrez & Riquelme, 2020) | “Es un proceso continuo que se realiza durante el aprendizaje para proporcionar retroalimentación inmediata y orientación a los estudiantes con el fin de mejorar su desempeño y comprensión”.                                    | Desde esta perspectiva, más que de evaluación formativa, quizás sería más correcto hablar de formación evaluadora, aludiendo no sólo al fin primordial de este tipo de actividad (evaluador).                              |
|                      | (Fraile et al., 2020)        | “La evaluación tiene como propósito principal valorar en qué medida se están consiguiendo los objetivos fijados en cada sesión/curso y actuar en función de esa información para mejorar en cooperación con el alumnado” (p. 25). | La evaluación formativa es una parte esencial para el desarrollo evaluador de los alumnos donde se le posibilita la retroalimentación de su sistema interno (o intrapersonal) para el cambio de una actuación determinada. |
| Gamificación         |                              | Proceso mediante el cual se aplican elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación o el trabajo, con el fin de aumentar la motivación, el compromiso de los participantes.                | La primera definición enfatiza el propósito de la gamificación, que es mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los participantes.   |

---

|  |   |
|--|---|
| Estrategia que utiliza la dinámica de juegos, como recompensas, desafíos y competiciones, para incentivar la participación y el aprendizaje en actividades relacionadas con el juego, como la enseñanza, el entrenamiento corporativo. | La segunda resalta su aplicación en diversos ámbitos como la educación, el trabajo y la resolución de problemas sociales. |
|--|---|

---

*Nota.* La tabla presenta el análisis comparativo de las variables que se estudian.

## 2.4. Análisis Crítico

La integración de la gamificación en la evaluación formativa presenta tanto oportunidades como desafíos en el entorno educativo actual. Por un lado, la introducción de elementos lúdicos puede aumentar significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes, transformando el proceso de evaluación en una experiencia más dinámica y atractiva. La gamificación ofrece la posibilidad de convertir las tareas académicas en desafíos estimulantes y gratificantes, lo que puede mejorar la participación y el rendimiento de los estudiantes, especialmente en aquellos que tienden a desmotivarse con las evaluaciones tradicionales. Además, al proporcionar retroalimentación inmediata y personalizada a través de mecanismos de juego, los estudiantes tienen la oportunidad de identificar sus áreas de mejora de manera más clara y desarrollar habilidades de autorregulación.

Los estudios realizados hasta el momento en gamificación aplicada a la educación parecen confirmar los beneficios del uso de la misma, pese a que dichas investigaciones presentan limitaciones. Algunos estudios indican que es posible que los efectos positivos observados sean temporales y reversibles si los sistemas de gamificación puestos en práctica no son los adecuados y no motivan a los estudiantes

a largo plazo. Otras posibles amenazas al éxito de un sistema de gamificación son la posible desmotivación realizada por una evaluación percibida como injusta por los estudiantes. Por otro lado, este enfoque plantea un dilema ético en relación con el diseño del juego que ha de ser clarificado por investigadores y educadores.

Así como se ha repasado las contribuciones que la gamificación puede aportar a la docencia como actividad educativa, existen también desafíos y limitaciones a la hora de su implementación. A pesar de las fortalezas que aporta instancias de ludificación, tales como la motivación, el refuerzo positivo de contenidos, la discriminación positiva, entre otras, existen riesgos de demasiado enganche, menor concentración en la comprensión de contenidos y, finalmente, falta de transferencia de aprendizajes a situaciones de aplicación no recreativas sin motivadores lúdicos.

Sin embargo, la implementación de la gamificación en la evaluación formativa también plantea preocupaciones importantes que deben abordarse. Uno de los principales desafíos radica en garantizar que los elementos de juego no desvíen la atención de los objetivos de aprendizaje y los estándares académicos, sino que los refuercen y fortalezcan. Además, existe el riesgo de que algunos estudiantes se concentren más en las recompensas o la competencia que en el proceso de aprendizaje en sí, lo que podría distorsionar los resultados de la evaluación y desvirtuar su verdadero propósito educativo. Por lo tanto, es crucial diseñar cuidadosamente las actividades gamificadas para garantizar que estén alineadas con los objetivos pedagógicos y promuevan un aprendizaje significativo y sostenible.



## Capítulo III Marco Referencial

### 3.1. Reseña Histórica

La Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito tiene sus raíces en dos instituciones fiscales: el Colegio Nacional Primicias de la Cultura de Quito y la Escuela Primicias de la Cultura de Quito, establecidas en 1987 y 1989 respectivamente. Oficialmente fundada el 29 de septiembre de 1987, esta institución educativa se erigió gracias al esfuerzo conjunto de la comunidad y la generosidad de los residentes locales, así como la colaboración desinteresada de profesoras voluntarias.

La idea de establecer esta institución surgió de la iniciativa y determinación de los directivos de la Cooperativa de Vivienda Unión de Trabajadores Ambulantes en Quito, quienes decidieron adoptar el nombre en honor a la Hacienda Cdla. Ibarra en abril de 1990.

A lo largo de los años, la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito ha experimentado una serie de transformaciones y expansiones. En 1992, el Consejo Municipal aprobó la donación de un inmueble en la parroquia Chillogallo para el colegio. Luego, en 1993, se legalizó y limitó el funcionamiento del Ciclo Diversificado a dos promociones con especialización en Químico-Biológicas.

El crecimiento continuó con la apertura de cursos especializados en Contabilidad, Mecánica Automotriz e Informática en años posteriores, bajo la autorización ministerial correspondiente.

Uno de los hitos más significativos en la historia de la institución ocurrió en 2013, cuando se fusionaron el Colegio Fiscal Primicias de la Cultura de Quito y la Escuela Fiscal Primicias de la Cultura de Quito, consolidando así una sola entidad educativa que atiende tanto en jornadas matutinas como vespertinas, bajo el régimen Sierra.

En la actualidad, la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito ostenta el título de la institución con la mayor población estudiantil en el distrito 17 D07 de Quitumbe. Con un total de 4126 estudiantes en las jornadas matutina y vespertina, y 980 estudiantes en la sección nocturna, esta institución continúa siendo un pilar educativo en la comunidad, ofreciendo una amplia gama de oportunidades de aprendizaje para la juventud de Quito.

### **3.2. Filosofía Organizacional**

#### **3.2.1. Ideario**

La institución se enfoca en implementar planes y programas educativos innovadores, los cuales son simples, comprensibles y específicos. Además, se promueven procesos educativos que incluyen espacios virtuales para que los estudiantes puedan enriquecer su desarrollo de manera integral y sostenible. Los bachilleres también participan activamente en la comunidad. Se fomenta la autoevaluación, coevaluación y evaluación, lo que facilita la reflexión y la mejora continua del proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, se abordan posibles conflictos a través de procesos disciplinarios justos y equitativos.

### **3.2.2. Misión**

Formar estudiantes pensadores, responsables, solidarios, que enfrentan el mundo respetando el medio ambiente con la crea. Es un centro educativo que moldea a los estudiantes para que sean pensadores, responsables y solidarios, capaces de enfrentarse al mundo respetando el medio ambiente a través de la creatividad de proyectos productivos.

### **3.2.3. Valores**

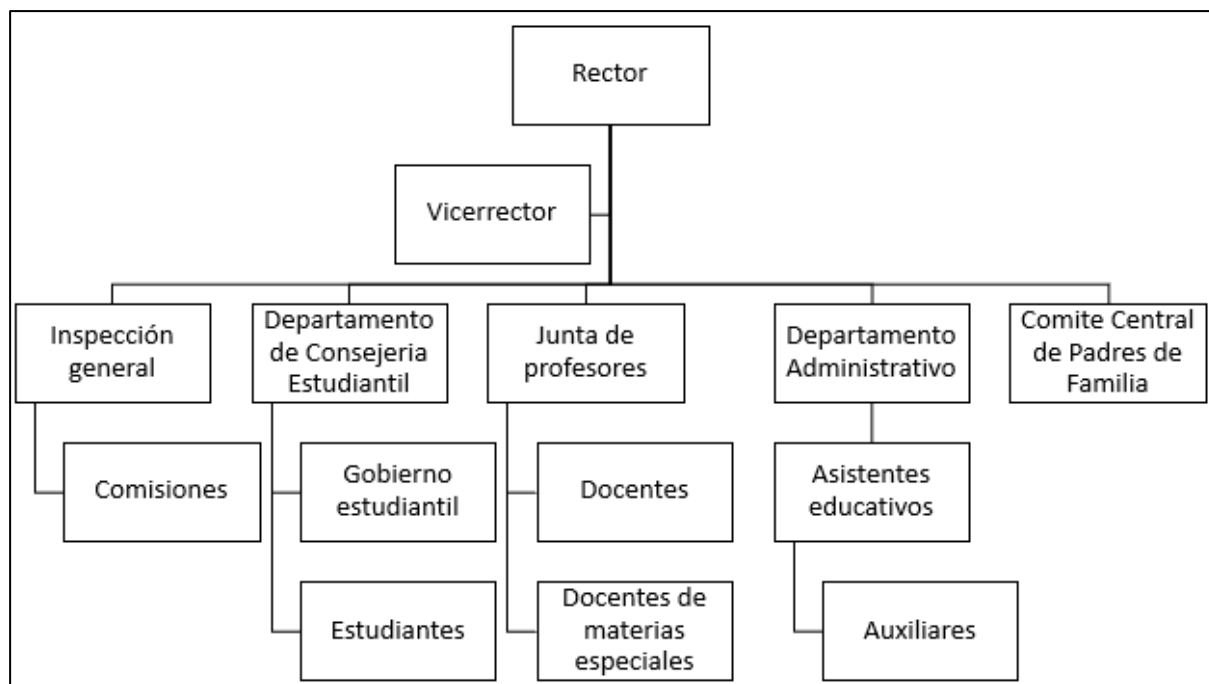
En la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito, se promueven y cultivan valores fundamentales que son pilares de su comunidad educativa. El respeto se fomenta a través del reconocimiento y la valoración de la diversidad de opiniones y culturas entre estudiantes y personal docente. El compañerismo se fortalece mediante la colaboración y el apoyo mutuo, creando un ambiente de aprendizaje inclusivo y solidario. La integridad se promueve a través de la honestidad y la responsabilidad en todas las acciones y decisiones tanto dentro como fuera del aula. El compromiso se manifiesta en el esfuerzo continuo por alcanzar metas educativas y personales, promoviendo el desarrollo integral de cada estudiante en un entorno que valora el aprendizaje y el crecimiento individual y colectivo.

### 3.3. Diseño Organizacional

#### 3.3.1. Organigrama

Figura 1

Organigrama U. E “Primicias de la Cultura de Quito”



Nota. Tomado de “U. E Primicias de la Cultura de Quito”, 2019.

El diseño organizativo de la institución educativa se caracteriza por su estructura vertical, que se articula en diferentes niveles jerárquicos. A continuación, detallamos los roles principales dentro de este esquema:

El Rector es encargado de asegurar el cumplimiento de los objetivos, normativas, derechos y responsabilidades que conforman el sistema educativo. Su labor se centra en garantizar la eficacia y el buen funcionamiento de la institución en su conjunto.

El Vicerrector es responsable de supervisar las actividades de cada docente y de asegurarse de que se cumplan los compromisos asignados por el director. Su

función es clave en la coordinación y gestión de las tareas académicas y administrativas.

Departamento de Consejería estudiantil se encarga de proporcionar acompañamiento y apoyo emocional, psicoeducativo y psicológico a los estudiantes. Su objetivo es promover el bienestar integral de los alumnos y contribuir a su desarrollo personal y académico.

El Gobierno estudiantil, participa activamente en el proceso de autoevaluación de la institución y tiene un papel importante en la adopción y aplicación del manual de convivencia. A través de este órgano, los estudiantes tienen la oportunidad de expresar sus opiniones y contribuir al mejoramiento continuo del colegio.

Junta general de profesores encargada de planificar y organizar las actividades académicas a lo largo del año lectivo. Esta junta reúne a todos los profesores de la institución para coordinar estrategias pedagógicas, evaluar el progreso académico y diseñar planes de mejora en el ámbito educativo.

### **3.4. Productos y/o Servicios**

#### **3.4.1. *Oferta Educativa***

La Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito ofrece una variada oferta educativa adaptada a las necesidades y horarios de sus estudiantes, con jornadas matutina, vespertina y nocturna para facilitar el acceso a la educación a diferentes segmentos de la población. Entre sus especialidades se encuentran Informática, que prepara a los estudiantes en habilidades tecnológicas avanzadas; Electromecánica Automotriz, enfocada en la formación práctica y teórica en el mantenimiento de vehículos; y Bachillerato General Unificado (BGU), que proporciona una educación integral preparatoria para la educación superior.

Esta diversidad de jornadas y especialidades refleja el compromiso de la institución por ofrecer oportunidades educativas inclusivas y de calidad que promuevan el desarrollo académico y profesional de sus estudiantes.

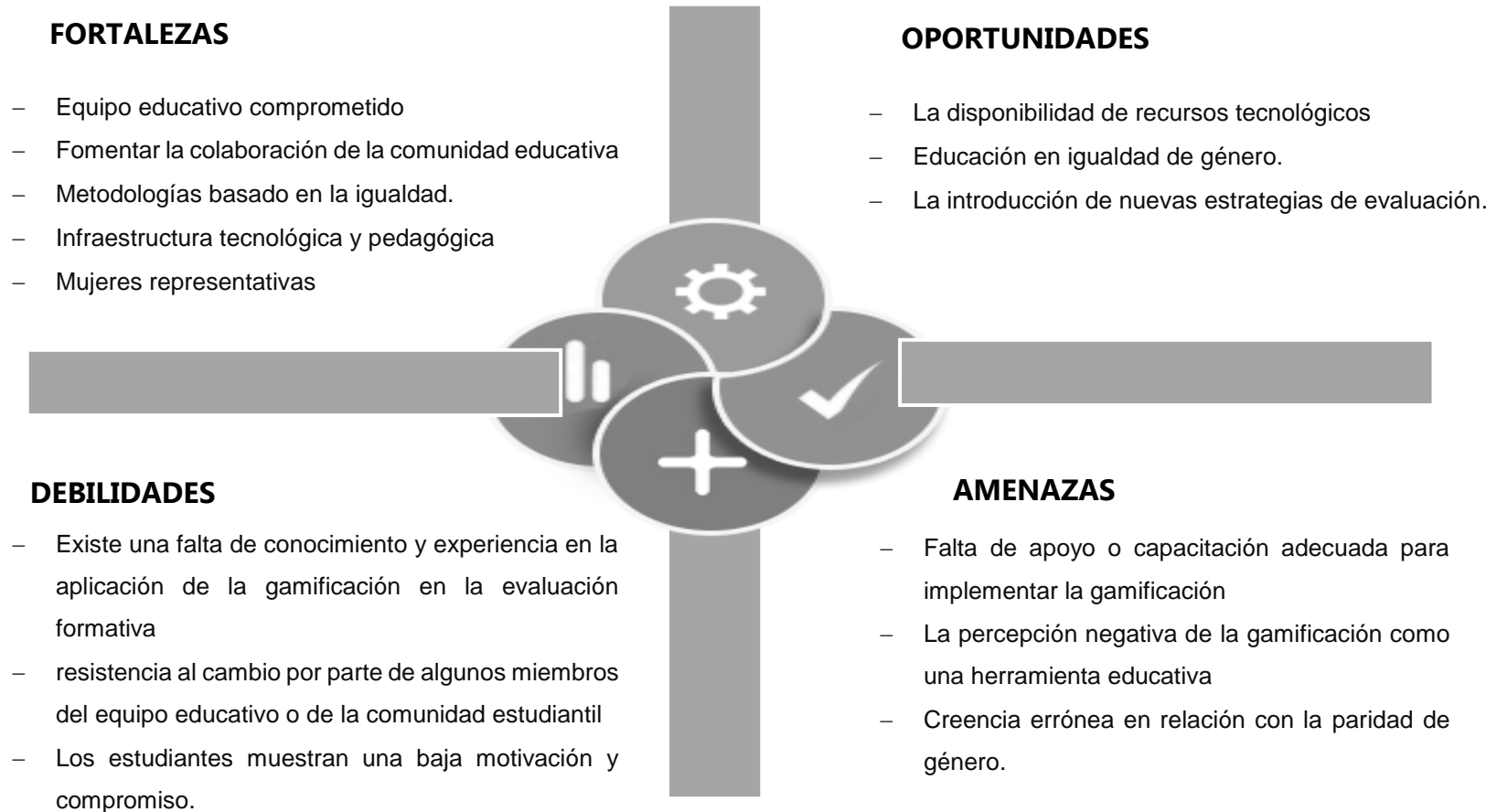
### **3.4.2. Servicios**

La Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito se distingue por sus completos servicios e instalaciones que apoyan el desarrollo académico y personal de sus estudiantes. Entre los servicios destacados se encuentra un bar que ofrece opciones alimenticias saludables, una biblioteca bien equipada que facilita el acceso a recursos educativos, y canchas de fútbol que promueven la actividad física y el espíritu deportivo. Además, cuenta con un laboratorio de ciencias donde los estudiantes pueden realizar experimentos prácticos, y dos laboratorios de computación que proporcionan acceso a tecnología moderna para el aprendizaje digital. Complementando estas instalaciones, la institución ofrece actividades extracurriculares como la Banda de Paz y las Srtas. Bastoneras, que fomentan la disciplina, el trabajo en equipo y la expresión artística, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes.

### 3.5. Diagnóstico Organizacional

Figura 2

*Análisis FODA de la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito*



*Nota.* La figura muestra el diagnóstico organizacional mediante el uso del instrumento FODA.

### **3.5.1. Análisis de la herramienta FODA**

**3.5.1.1. Fortalezas.** El equipo educativo comprometido representa una fortaleza significativa. La dedicación y el compromiso de los docentes hacia la mejora continua del proceso educativo pueden contribuir en gran medida a la calidad de la enseñanza y al rendimiento académico de los estudiantes.

Fomentar la participación de la comunidad educativa es otra fortaleza importante de la institución. Cuando la comunidad educativa, incluidos estudiantes, padres, personal administrativo y docentes, se involucra activamente en el proceso educativo, se crea un ambiente de colaboración y apoyo mutuo.

La presencia de una infraestructura tecnológica y pedagógica sólida representa una fortaleza significativa para la institución. El acceso a recursos tecnológicos y pedagógicos adecuados puede mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje al facilitar la integración de herramientas y metodologías innovadoras en el aula.

La representación significativa de mujeres en roles de liderazgo y responsabilidad dentro de la institución es una fortaleza notable. La presencia de mujeres en posiciones de influencia y toma de decisiones puede proporcionar modelos a seguir positivos para los estudiantes, especialmente para las niñas, y promover la igualdad de género dentro del entorno educativo.

**3.5.1.2. Oportunidades.** La disponibilidad de recursos tecnológicos ofrece una oportunidad significativa para enriquecer la experiencia educativa y mejorar la eficacia de la gamificación en la evaluación formativa. Con el acceso a dispositivos tecnológicos como computadoras, tabletas y dispositivos móviles, los educadores tienen la capacidad de implementar herramientas y plataformas digitales diseñadas específicamente para facilitar la gamificación. Estas herramientas pueden incluir aplicaciones interactivas, plataformas de aprendizaje en línea y software de juego.



La educación en igualdad de género representa otra oportunidad importante para la integración efectiva de la gamificación en la evaluación formativa. Al proporcionar un enfoque inclusivo y equitativo, la gamificación puede ayudar a superar las barreras de género y fomentar la participación activa y el éxito académico de todos los estudiantes, independientemente de su género. Al diseñar actividades gamificadas, los educadores pueden incorporar narrativas y personajes diversos que representen a una amplia gama de identidades de género, así como evitar estereotipos de género y sesgos implícitos en las tareas y desafíos propuestos.

La introducción de nuevas estrategias de evaluación, como la gamificación, brinda una oportunidad única para mejorar la calidad y la efectividad de la evaluación formativa en el aula. La gamificación ofrece una alternativa innovadora a los métodos tradicionales de evaluación, permitiendo a los educadores diseñar actividades interactivas y atractivas que evalúen el progreso y el desempeño de los estudiantes de manera más holística y auténtica.

**3.5.1.3. Debilidades.** La falta de conocimiento y experiencia en la aplicación de la gamificación en la evaluación formativa representa una debilidad significativa para la U. E. Primicias de la Cultura de Quito. Sin embargo, la falta de familiaridad y capacitación adecuada en esta metodología podría dificultar su implementación efectiva. Esta carencia podría resultar en una implementación inadecuada de la gamificación, lo que podría limitar su impacto en la motivación de los estudiantes.

La resistencia al cambio por parte de algunos miembros del equipo educativo o de la comunidad estudiantil es otra debilidad importante que enfrenta la institución. La implementación de nuevas estrategias educativas, como la gamificación, puede requerir un cambio cultural y una mentalidad abierta hacia la innovación por parte de

todos los involucrados. Es fundamental abordar esta resistencia mediante la capacitación, la comunicación efectiva y la creación de un ambiente de apoyo que fomente la experimentación y la adaptación a nuevas prácticas educativas.

**3.5.1.4. Amenazas.** La falta de apoyo o capacitación adecuada para implementar la gamificación representa una amenaza significativa para su efectiva integración en el entorno educativo. Sin una preparación adecuada por parte de los educadores la gamificación podría resultar en experiencias de aprendizaje inconsistentes o ineficaces. La falta de comprensión sobre cómo diseñar y utilizar actividades gamificadas de manera efectiva podría llevar a la creación de tareas mal concebidas o poco alineadas con los objetivos de aprendizaje, lo que a su vez podría desmotivar a los estudiantes y socavar el potencial pedagógico de la gamificación.

La percepción negativa de la gamificación como una herramienta educativa es otra amenaza que enfrenta su adopción generalizada en el ámbito educativo. Aunque la gamificación tiene el potencial de mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, existe una percepción generalizada de que el aprendizaje a través del juego es superficial o trivial en comparación con los métodos educativos tradicionales.

Esta percepción puede ser alimentada por la falta de comprensión sobre los principios pedagógicos subyacentes a la gamificación, así como por la asociación de los juegos con distracción y falta de seriedad en el aprendizaje. Además, la resistencia por parte de algunos educadores y padres que se aferran a enfoques más tradicionales de enseñanza y evaluación también puede obstaculizar la adopción de la gamificación en el aula. Superar esta percepción negativa requiere una educación y divulgación continuas sobre los beneficios pedagógicos de la gamificación y su capacidad para mejorar el aprendizaje y la retención de los estudiantes.

## Capítulo IV Resultados

### 4.1. Diagnóstico Sobre los Desafíos y Limitaciones en la Evaluación Formativa

El diagnóstico de los desafíos y limitaciones actuales en la evaluación formativa es crucial para entender el contexto específico de la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito. Esta comprensión detallada permitirá identificar no solo las áreas que necesitan mejora, sino también las oportunidades para implementar nuevas estrategias que puedan revitalizar el proceso educativo. En el contexto actual, donde la educación está en constante evolución y se enfrenta a diversos desafíos tecnológicos y pedagógicos, es esencial realizar un análisis profundo y exhaustivo. Este análisis debe considerar las experiencias y percepciones tanto de los estudiantes como de los docentes, ya que ambos son actores fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para llevar a cabo un diagnóstico exhaustivo de la evaluación formativa en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito, se implementarán varias acciones: se realizará una revisión de documentos, que incluirá el análisis de los registros de evaluación, reportes de desempeño estudiantil y planes de evaluación existentes; se aplicarán encuestas y cuestionarios a estudiantes y docentes para recoger datos sobre sus percepciones y experiencias con la evaluación formativa; se llevarán a cabo entrevistas semiestructuradas con docentes y directivos para obtener información detallada sobre las prácticas de evaluación actuales; y se realizará una observación directa de las sesiones de clase para identificar las prácticas de evaluación y la participación de los estudiantes en el proceso.

#### **4.1.1. *Árbol de Problemas***

##### **Problema central:**

*Baja eficacia en la evaluación formativa en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito.*

##### **4.1.1.1. *Causas Principales.***

###### **4.1.1.1.1. *Baja Motivación de los Estudiantes.***

Evaluaciones percibidas como tediosas

Falta de relevancia percibida en el contenido de las evaluaciones

Monotonía en las metodologías de evaluación

###### **4.1.1.1.2. *Prácticas de Evaluación Tradicionales.***

Predominio de pruebas escritas y exámenes orales

Enfoque en la memorización más que en el aprendizaje significativo

Falta de diversificación en las técnicas de evaluación

###### **4.1.1.1.3. *Falta de Recursos Tecnológicos y Didácticos.***

Acceso limitado a herramientas tecnológicas

Insuficiencia de materiales didácticos actualizados

Escasa infraestructura para soportar metodologías innovadoras

###### **4.1.1.1.4. *Capacitación Insuficiente de los Docentes.***

Lagunas en la formación continua en nuevas metodologías

Escasa exposición a técnicas de gamificación y otras innovaciones

Resistencia al cambio debido a la falta de conocimiento

###### **4.1.1.1.5. *Ansiedad y Estrés Entre los Estudiantes.***

Presión alta por evaluaciones de alto riesgo

Falta de apoyo emocional y psicológico

Ambiente educativo percibido como competitivo y estresante

#### **4.1.1.2. Efectos Principales.**

##### **4.1.1.2.1. Rendimiento Académico Subóptimo.**

Desempeño académico bajo

Incremento en la tasa de deserción escolar

Falta de desarrollo de habilidades críticas y creativas

##### **4.1.1.2.2. Desinterés Continuo en el Aprendizaje.**

Actitud negativa hacia el aprendizaje

Baja participación en actividades escolares

Escasa involucración en el proceso educativo

##### **4.1.1.2.3. Ambiente Educativo Estancado.**

Falta de innovación en las prácticas de enseñanza

Limitado desarrollo profesional de los docentes

Reducción en la calidad general de la educación

##### **4.1.1.2.4. Impacto Negativo en las Oportunidades Futuras.**

Disminución en las oportunidades educativas y profesionales

Falta de preparación para desafíos futuros

Impacto negativo en el desarrollo personal y social de los estudiantes

El diagnóstico del problema central, la baja eficacia en la evaluación formativa en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito, revela una serie de causas interrelacionadas que afectan negativamente el proceso educativo. Entre las principales causas identificadas se encuentra la baja motivación de los estudiantes, atribuida a la percepción de que las evaluaciones son tediosas y poco relevantes. Esta desmotivación se ve exacerbada por la monotonía en las metodologías de evaluación, lo cual impide que los estudiantes se involucren activamente en su propio aprendizaje.

Otra causa significativa es la prevalencia de prácticas de evaluación tradicionales, que se centran en pruebas escritas y exámenes orales, enfocándose más en la memorización que en el aprendizaje significativo. Estas prácticas limitan la capacidad de los estudiantes para demostrar una comprensión profunda de los contenidos y no fomentan el desarrollo de habilidades críticas y creativas. Además, la falta de diversificación en las técnicas de evaluación impide que los estudiantes puedan expresar sus conocimientos de maneras que se alineen mejor con sus estilos de aprendizaje individuales.

La falta de recursos tecnológicos y didácticos adecuados también emerge como una barrera importante. La infraestructura limitada y el acceso restringido a herramientas tecnológicas impiden la implementación de metodologías innovadoras, como la gamificación, que podrían hacer las evaluaciones más dinámicas y atractivas. La insuficiencia de materiales didácticos actualizados contribuye a mantener prácticas de enseñanza obsoletas, reduciendo la eficacia de la evaluación formativa.

Finalmente, la capacitación insuficiente de los docentes en nuevas metodologías de evaluación, junto con la falta de apoyo emocional y psicológico para los estudiantes, agrava el problema. Los docentes carecen de formación continua y exposición a técnicas innovadoras, lo que genera resistencia al cambio y perpetúa el uso de métodos tradicionales. Además, el ambiente educativo competitivo y estresante aumenta los niveles de ansiedad entre los estudiantes, afectando negativamente su rendimiento académico y su percepción del proceso educativo. Estos factores, combinados, no solo disminuyen el rendimiento académico y el interés en el aprendizaje, sino que también crean un ambiente educativo estancado y limitan las oportunidades futuras de los estudiantes.

#### 4.1.2. *Guía de Observación (Estudiantes)*

##### 4.1.2.1. **Objetivo.**

Evaluar las prácticas actuales de evaluación formativa y la respuesta de los estudiantes a estas metodologías en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito, con el fin de identificar áreas de mejora.

##### 4.1.2.2. **Contexto de Observación.**

Ubicación: Aula de clases en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito.

Duración: Durante una semana, en diferentes sesiones de clase y evaluaciones formativas.

Participantes: Estudiantes de décimo grado.

**Tabla 4**

*Guía de observación*

| Ítems observables        | Preguntas de observación  | Sí  | No  | Observaciones adicionales  |
|--------------------------|---|-----|-----|--|
| Participación activa     | ¿Los estudiantes participan activamente durante las actividades de evaluación?    | 30% | 70% | La mayoría de los estudiantes no muestra interés activo.         |
|                          | ¿Hacen preguntas y buscan aclaraciones cuando no entienden algo?                  | 40% | 60% | Pocos estudiantes hacen preguntas; la mayoría permanece pasiva.  |
|                          | ¿Se muestran interesados y motivados durante las actividades de evaluación?       | 35% | 65% | La motivación es baja; los estudiantes parecen desinteresados.   |
| Reacción a la evaluación | ¿Cómo reaccionan los estudiantes cuando se les presenta una evaluación formativa? |     |     | Muchos estudiantes muestran signos de ansiedad y estrés.         |
|                          | ¿Muestran signos de ansiedad o estrés?  | 70% | 30% | La ansiedad es evidente; nerviosismo y preocupación son comunes. |

|                                |  |     |     |  |
|--------------------------------|--|-----|-----|--|
|                                | ¿Están atentos y concentrados durante la evaluación?   | 45% | 55% | La concentración varía, con distracciones frecuentes.                      |
| Interacción con docentes       | ¿Buscan los estudiantes retroalimentación de los docentes durante y después de las evaluaciones?                     | 50% | 50% | La retroalimentación es buscada solo por algunos estudiantes.              |
|                                | ¿Cómo responden los estudiantes a la retroalimentación recibida?   |     |     | Respuestas mixtas; algunos valoran la retroalimentación, otros la ignoran. |
|                                | ¿Existe un diálogo constructivo entre estudiantes y docentes sobre las evaluaciones?                                 | 40% | 60% | El diálogo es limitado; la mayoría no interactúa con los docentes.         |
| Métodos de evaluación          | ¿Qué tipos de evaluaciones formativas se están utilizando (pruebas escritas, proyectos, discusiones en clase, etc.)? |     |     | Predominan las pruebas escritas; falta diversificación en métodos.         |
|                                | ¿Los métodos de evaluación permiten a los estudiantes demostrar una comprensión profunda del contenido?              | 50% | 50% | Las evaluaciones no siempre reflejan una comprensión profunda.             |
| Colaboración entre estudiantes | ¿Los estudiantes trabajan en equipo durante las evaluaciones formativas?   | 30% | 70% | La colaboración es mínima; se observa trabajo individual mayormente.       |
|                                | ¿Se ayudan mutuamente y colaboran en la resolución de problemas?   | 35% | 65% | Poca ayuda mutua; los estudiantes no colaboran eficientemente.             |
|                                | ¿El ambiente en el aula fomenta la cooperación y el trabajo en equipo?   | 40% | 60% | Ambiente competitivo; falta de incentivo para el trabajo en equipo.        |
| Uso de recursos y herramientas | ¿Qué recursos tecnológicos y didácticos están disponibles y utilizados durante las evaluaciones?                     |     |     | Uso limitado de tecnología; materiales didácticos son obsoletos.           |
|                                | ¿Cómo interactúan los estudiantes con estos recursos?  |     |     | Interacción mínima; falta de capacitación en herramientas tecnológicas.    |
|                                | ¿Las herramientas utilizadas son adecuadas para facilitar el aprendizaje y la evaluación?                            | 45% | 55% | Las herramientas actuales no son suficientes ni adecuadas.                 |



|                              |  |     |     |  |
|------------------------------|--|-----|-----|--|
| Actitud hacia el aprendizaje | ¿Los estudiantes muestran una actitud positiva hacia las actividades de evaluación?            | 35% | 65% | Actitud mayormente negativa hacia las evaluaciones.                            |
|                              | ¿Manifiestan interés por aprender y mejorar a partir de las evaluaciones formativas?           | 40% | 60% | Poca motivación para aprender y mejorar; falta de interés.                     |
|                              | ¿Están abiertos a probar nuevos métodos y enfoques en la evaluación?                           | 50% | 50% | Apertura moderada a nuevos métodos; resistencia observable.                    |
| Satisfacción general         | ¿Cuál es el nivel de satisfacción de los estudiantes con las evaluaciones formativas actuales? | 30% | 70% | Baja satisfacción; muchos estudiantes están descontentos con las evaluaciones. |
|                              | ¿Qué comentarios o sugerencias expresan los estudiantes sobre las prácticas de evaluación?     |     |     | Sugerencias incluyen deseo de métodos más interactivos y menos estrés.         |

*Nota.* Elaborado por el Bachiller Edgar Nagua Cuenca.

### 4.1.2.3. Proceso de Observación.

**Tabla 5**

*Proceso de la observación realizada*

|   |  |
|---|--|
| Notas de campo detalladas durante las sesiones de clase |  |
| Sesión 1: Evaluación Escrita                            |  |
| Fecha: 17/06/2024                                       | Observaciones:<br>La mayoría de los estudiantes mostró poca participación activa. Solo unos pocos levantaron la mano para hacer preguntas.<br>Se observó un ambiente de ansiedad y estrés; varios estudiantes se veían nerviosos antes y durante la evaluación.<br>La interacción con los docentes fue limitada; pocos estudiantes buscaron retroalimentación después de la evaluación.<br>Predominó el uso de pruebas escritas como método de evaluación.<br>La motivación general parecía baja; muchos estudiantes estaban distraídos y no completamente concentrados en la tarea. |
| Sesión 2: Trabajo en Grupo                              |  |
| Fecha: 19/21/2024                                       | Observaciones:<br>Hubo intentos de trabajo en equipo, pero la colaboración fue superficial. Los estudiantes se repartieron las tareas sin mucha interacción.<br>Algunos estudiantes se ayudaron mutuamente, pero esto no fue generalizado.   |

---

Los recursos tecnológicos disponibles eran escasos y pocos estudiantes interactuaron con ellos.

La actitud hacia el aprendizaje fue moderadamente positiva en comparación con la sesión de evaluación escrita.

Sesión 3: Discusión en Clase

Fecha: 21/06/2024

Observaciones:

La participación activa aumentó ligeramente; más estudiantes hicieron preguntas y contribuyeron a la discusión.

La ansiedad y el estrés fueron menos evidentes en comparación con las evaluaciones escritas.

Hubo más interacción con los docentes, aunque no todos los estudiantes buscaron retroalimentación.

La motivación fue variable; algunos estudiantes se mostraron más interesados que otros.

La cooperación entre estudiantes mejoró, aunque seguía siendo limitada.

---

*Nota.* Elaborado por el Bachiller Edgar Nagua Cuenca.

#### **4.1.2.4. Observaciones Directas y no Intrusivas para Captar la Dinámica Natural del Aula.**

##### **4.1.2.4.1. *Motivación y Participación.***

Observación general de falta de interés y participación activa en las evaluaciones formativas.

Muchos estudiantes no se involucran en las actividades de evaluación, prefiriendo mantenerse pasivos.

##### **4.1.2.4.2. *Ansiedad y Estrés.***

Los niveles de ansiedad y estrés son altos, especialmente durante las evaluaciones escritas.

Se observan signos de nerviosismo, como movimientos inquietos y preocupación visible en los rostros de los estudiantes.

#### 4.1.2.4.3. **Interacción y Retroalimentación.**

La interacción entre estudiantes y docentes es limitada. La mayoría de los estudiantes no busca retroalimentación activa.

Cuando se ofrece retroalimentación, las respuestas de los estudiantes son mixtas; algunos la valoran, mientras que otros la ignoran o no la consideran útil.

#### 4.1.2.4.4. **Métodos de Evaluación y Recursos.**

Las pruebas escritas son el método de evaluación predominante, con poca diversificación.

El uso de recursos tecnológicos es mínimo; los materiales didácticos utilizados son en su mayoría tradicionales y no interactivos.

Los estudiantes muestran poca interacción con los recursos disponibles, indicando una posible falta de capacitación o familiaridad con estas herramientas.

Estos resultados detallan los problemas observados en las prácticas actuales de evaluación formativa y la respuesta de los estudiantes. Identificar estos problemas es el primer paso para diseñar e implementar preguntas abiertas para la guía de enfoque estrategias de mejora efectivas, como la gamificación, para revitalizar el proceso de evaluación y mejorar el rendimiento y la motivación de los estudiantes.

### 4.1.3. **Guía de Enfoque (Docentes)**

**Tabla 6**

*Guía de enfoque*

| Preguntas abiertas para la guía de enfoque                                     |
|--|
| Percepción General sobre la Evaluación Formativa:                              |
| ¿Cómo describirían su experiencia con las evaluaciones formativas en su clase? |

---

¿Cuáles son, en su opinión, las principales fortalezas y debilidades de las evaluaciones formativas actuales?

Métodos de Evaluación Utilizados:

¿Qué métodos de evaluación formativa utilizan más frecuentemente?

¿Cómo deciden qué método de evaluación utilizar para diferentes actividades y contenidos?

Desafíos en la Evaluación Formativa:

¿Qué desafíos enfrentan al implementar evaluaciones formativas?

¿Cómo afectan estos desafíos la motivación y el rendimiento de los estudiantes?

¿Qué limitaciones tecnológicas o de recursos encuentran en su práctica diaria?

Interacción con los Estudiantes:

¿Cómo perciben la respuesta de los estudiantes a las evaluaciones formativas?

¿Los estudiantes buscan retroalimentación después de las evaluaciones? ¿Cómo responden a la retroalimentación?

¿Qué estrategias utilizan para fomentar un diálogo constructivo sobre el proceso de evaluación?

Capacitación y Desarrollo Profesional:

¿Qué tipo de capacitación han recibido en metodologías innovadoras de evaluación, como la gamificación?

¿Consideran que la formación recibida es suficiente para implementar nuevas estrategias de evaluación?

¿Qué tipo de apoyo adicional necesitarían para mejorar sus prácticas de evaluación formativa?

Uso de Recursos Tecnológicos y Didácticos:

¿Qué recursos tecnológicos y didácticos tienen disponibles para la evaluación formativa?

¿Cómo integran estos recursos en sus métodos de evaluación?

¿Qué mejoras sugieren en cuanto a la disponibilidad y uso de recursos tecnológicos en el aula?

Satisfacción y Motivación:

¿Cuál es su nivel de satisfacción con las evaluaciones formativas actuales?

¿Qué aspectos de la evaluación formativa les parecen más motivadores para los estudiantes?

¿Qué cambios o mejoras creen que podrían aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes?

**Objetivo:**

Obtener información detallada y profunda de los docentes sobre los desafíos y limitaciones actuales en la evaluación formativa, así como sus percepciones y sugerencias para mejorar este proceso en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito.

**Contexto de entrevista:**

Ubicación: Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito.

Participantes: Docentes de décimo grado.

Duración: Cada sesión de grupo de enfoque duró aproximadamente 60-90 minutos.

Moderador: Facilitador entrenado para guiar la discusión.

**Tabla 7***Resultado guía de observación*

| Resultados detallados   |   |
|---|---|
| Percepción general sobre la evaluación formativa:   |   |
| Fortalezas  | Debilidades   |
| Los docentes reconocen que la evaluación formativa permite una mejor comprensión de las habilidades y conocimientos de los estudiantes a lo largo del tiempo. | La mayoría de los docentes siente que las evaluaciones formativas actuales no captan completamente el interés y la motivación de los estudiantes. |
| Algunos docentes utilizan la evaluación formativa para ajustar sus métodos de enseñanza de acuerdo con las necesidades de los estudiantes.                    | Las evaluaciones son percibidas como una tarea rutinaria y no como una oportunidad de aprendizaje significativo.                                  |
| Métodos de evaluación utilizados  |   |
| Métodos frecuentes  | Decisión de métodos   |
| Pruebas escritas y exámenes orales son los métodos más utilizados.  | La elección del método de evaluación a menudo depende del contenido del curso y la disponibilidad de recursos.                                    |
| Algunos docentes implementan proyectos y presentaciones, pero estos métodos no son comunes.   | La falta de diversificación en los métodos se atribuye a la falta de capacitación y recursos.   |

---

 Desafíos en la evaluación formativa:

| Principales desafíos   | Impacto en los estudiantes   |
|--|--|
| Falta de motivación y participación de los estudiantes.  | Los docentes observan que la baja motivación y el alto nivel de estrés afectan negativamente el rendimiento académico. |
| Ansiedad y estrés asociados con las evaluaciones formativas.                                     | Existe una percepción de que las evaluaciones no están alineadas con los intereses y necesidades de los estudiantes.   |
| Limitaciones tecnológicas y de recursos que dificultan la implementación de métodos innovadores. |  |

## Interacción con los estudiantes:

| Búsqueda de retroalimentación  | Diálogo constructivo   |
|--|--|
| Aproximadamente la mitad de los estudiantes busca retroalimentación después de las evaluaciones. | La mayoría de los docentes siente que el diálogo sobre las evaluaciones es limitado.           |
| La retroalimentación proporcionada no siempre es efectiva ni inmediata.                          | Los estudiantes tienden a aceptar la retroalimentación pasivamente sin una discusión profunda. |

## Capacitación y desarrollo profesional:

| Capacitación recibida:  | Necesidades de apoyo:  |
|---|--|
| La capacitación en metodologías innovadoras, como la gamificación, es escasa.                                     | Los docentes expresan la necesidad de más formación y recursos para mejorar sus prácticas de evaluación. |
| La mayoría de los docentes no se siente adecuadamente preparada para implementar nuevas estrategias de evaluación | Sugerencias incluyen talleres y cursos de capacitación en metodologías de evaluación modernas.           |

## Uso de recursos tecnológicos y didácticos:

| Disponibilidad de recursos  | Integración en evaluaciones   |
|---|---|
| Los recursos tecnológicos y didácticos disponibles son limitados y a menudo obsoletos.              | Pocos docentes utilizan recursos tecnológicos en sus evaluaciones debido a la falta de capacitación y acceso. |
| La falta de infraestructura adecuada impide la integración efectiva de tecnología en la evaluación. | Los docentes sugieren una mayor inversión en recursos tecnológicos y su integración en el currículo.          |

## Satisfacción y motivación:

| Nivel de satisfacción  | Motivadores positivos  |
|--|--|
| La satisfacción con las evaluaciones formativas actuales es baja entre los docentes.   | Aspectos de la evaluación formativa que los docentes consideran motivadores incluyen actividades interactivas y evaluaciones basadas en proyectos. |
| Los docentes perciben que las evaluaciones no están logrando motivar a los estudiantes ni mejorar significativamente su aprendizaje. |  |

---

---

La implementación de nuevas metodologías, como la gamificación, es vista como una oportunidad para aumentar la motivación.

Sugerencias para la mejora de la evaluación formativa:

| Propuestas de mejora   | Potencial de la gamificación  |
|--|---|
| Integrar la gamificación en las evaluaciones formativas para hacerlas más dinámicas y atractivas.            | Los docentes creen que la gamificación puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.                                 |
| Diversificar los métodos de evaluación, incluyendo más proyectos, presentaciones y actividades interactivas. | Sugerencias específicas incluyen la utilización de recompensas, desafíos y niveles para hacer las evaluaciones más interesantes y menos |
| Proveer mayor capacitación y recursos a los docentes para implementar nuevas estrategias de evaluación.      | estresantes.  |

---

*Nota.* Elaborado por el Bachiller Edgar Nagua Cuenca.

Los resultados de la guía de enfoque revelan desafíos significativos en la evaluación formativa actual, incluyendo la falta de motivación de los estudiantes, métodos de evaluación tradicionales, y limitaciones tecnológicas y de recursos. Los docentes expresan la necesidad de más capacitación y recursos para implementar metodologías innovadoras como la gamificación, la cual consideran que tiene el potencial de transformar la evaluación formativa y mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Estos hallazgos proporcionan una base sólida para desarrollar estrategias de mejora que respondan a las necesidades y desafíos identificados en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito.

#### **4.1.4. Resultados del Diagnóstico**

El diagnóstico de la evaluación formativa en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito revela una serie de desafíos y limitaciones que afectan tanto a estudiantes como a docentes. La información recopilada a través de encuestas, la guía de observación, y la guía de enfoque para docentes muestra que los métodos tradicionales de evaluación predominan en esta institución, lo que ha llevado a una

baja motivación y participación activa por parte de los estudiantes. Este problema se manifiesta en la falta de interés y compromiso durante las evaluaciones, así como en la percepción de que las evaluaciones son tediosas y no contribuyen significativamente al aprendizaje.

Uno de los problemas principales identificados es la alta ansiedad y el estrés que experimentan los estudiantes durante las evaluaciones. Esto se debe en gran parte a la naturaleza de las pruebas escritas y los exámenes orales, que no solo son vistas como un requisito obligatorio sino también como fuentes de presión y nerviosismo. La falta de métodos de evaluación diversificados que puedan capturar diferentes habilidades y estilos de aprendizaje contribuye a esta ansiedad, impidiendo que los estudiantes demuestren plenamente su potencial.

La interacción entre estudiantes y docentes también presenta limitaciones significativas. Aunque algunos estudiantes buscan retroalimentación después de las evaluaciones, la mayoría acepta esta retroalimentación de manera pasiva y sin un diálogo constructivo que permita una mejora real en su aprendizaje. Los docentes expresan que la retroalimentación proporcionada no siempre es efectiva ni inmediata, lo que afecta la capacidad de los estudiantes para utilizar esta información para su desarrollo académico continuo.

En cuanto a los recursos disponibles, la falta de infraestructura tecnológica y materiales didácticos actualizados es un obstáculo crítico. Los docentes mencionan que los recursos tecnológicos son limitados y a menudo obsoletos, lo que impide la implementación de metodologías innovadoras como la gamificación. Esta falta de recursos también afecta la capacidad de los docentes para diversificar sus métodos de evaluación y hacerlos más interactivos y atractivos para los estudiantes.



Otro hallazgo relevante es la insuficiente capacitación y desarrollo profesional de los docentes en nuevas metodologías de evaluación. La mayoría de los docentes no ha recibido formación adecuada en técnicas innovadoras como la gamificación, lo que genera resistencia al cambio y perpetúa el uso de métodos tradicionales. Los docentes expresan una necesidad urgente de más capacitación y apoyo para poder implementar estrategias de evaluación más efectivas y motivadoras.

Finalmente, la baja satisfacción general tanto de estudiantes como de docentes con las evaluaciones formativas actuales subraya la necesidad de un cambio. La mayoría de los participantes en el estudio está de acuerdo en que la incorporación de la gamificación podría transformar el proceso de evaluación, haciéndolo más dinámico y motivador. Las sugerencias incluyen la utilización de recompensas, desafíos y niveles para hacer las evaluaciones más interesantes y menos estresantes, lo que podría aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, mejorando así su rendimiento académico.

De este modo, el diagnóstico realizado muestra que la evaluación formativa en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito enfrenta múltiples desafíos relacionados con la motivación de los estudiantes, la efectividad de las metodologías de evaluación, la interacción entre estudiantes y docentes, y la disponibilidad de recursos y capacitación. Abordar estos problemas mediante la implementación de estrategias innovadoras como la gamificación puede ofrecer una solución viable para mejorar la calidad de la evaluación formativa y, en última instancia, el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes.

## 4.2. Diseño de Estrategias de Mejora en la Evaluación Formativa Mediante la Gamificación

A continuación, se presenta una propuesta de mejora diseñada para abordar los desafíos y limitaciones identificados en la evaluación formativa de la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito. Esta propuesta se centra en la implementación de la gamificación como una estrategia innovadora para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, diversificar los métodos de evaluación, y mejorar la interacción entre estudiantes y docentes. La propuesta incluye una serie de estrategias específicas que se detallan en la siguiente tabla.

**Tabla 8**

Propuesta de mejora: estrategias de evaluación formativa mediante la gamificación

| Estrategia                   | Descripción   | Objetivos  | Acciones a realizar  |
|------------------------------|---|--|--|
| Incorporación de recompensas | Implementar un sistema de puntos, insignias y premios para reconocer el logro de objetivos académicos.                  | Aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.                                     | Crear un sistema de puntos y niveles.<br>Establecer premios atractivos.                    |
| Desafíos y niveles           | Crear desafíos y niveles progresivos que los estudiantes deben completar para avanzar y recibir recompensas.            | Fomentar el aprendizaje continuo y el desarrollo de habilidades a través de retos progresivos. | Diseñar desafíos adecuados a los contenidos.<br>Implementar niveles de dificultad.         |
| Evaluaciones interactivas    | Utilizar herramientas tecnológicas para crear evaluaciones interactivas y atractivas, como quizzes y juegos educativos. | Diversificar los métodos de evaluación y hacerlos más atractivos para los estudiantes.         | Desarrollar quizzes y juegos educativos.<br>Integrar herramientas tecnológicas en el aula. |
| Retroalimentación inmediata  | Proporcionar retroalimentación inmediata y constructiva mediante plataformas de gamificación.                           | Mejorar el aprendizaje a través de retroalimentación oportuna y útil.                          | Utilizar plataformas educativas para feedback.<br>Establecer un sistema de                 |

---

|                                   |   |   |   |
|-----------------------------------|---|---|---|
|                                   |   |   | retroalimentación continua.   |
| Proyectos colaborativos           | Diseñar proyectos colaborativos gamificados donde los estudiantes trabajen en equipo para resolver problemas. | Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes.                  | Planificar proyectos que requieran colaboración.<br>Utilizar dinámicas de juego en proyectos de equipo.   |
| Capacitación docente              | Ofrecer talleres y cursos de capacitación para docentes sobre gamificación y herramientas tecnológicas.       | Equipar a los docentes con las habilidades necesarias para implementar la gamificación. | Organizar talleres y cursos sobre gamificación.<br>Proporcionar formación continua y apoyo técnico.       |
| Uso de plataformas digitales      | Integrar plataformas digitales que permiten el seguimiento y gestión de las actividades gamificadas.          | Facilitar la implementación y el seguimiento de estrategias gamificadas.                | Seleccionar plataformas adecuadas.<br>Capacitar a docentes y estudiantes en su uso.                       |
| Evaluaciones basadas en proyectos | Diseñar evaluaciones basadas en proyectos que incorporen elementos de juego y narrativa.                      | Hacer las evaluaciones más significativas y relacionadas con el mundo real.             | Crear proyectos con narrativa y elementos de juego.<br>Evaluar el progreso y resultados de los proyectos. |

---

*Nota.* Elaborado por el Bachiller Edgar Nagua Cuenca.

Esta propuesta de mejora, basada en la gamificación, está diseñada para transformar el proceso de evaluación formativa en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito, haciéndolo más dinámico, motivador y efectivo. Al implementar estas estrategias, se espera mejorar significativamente el rendimiento académico y la satisfacción tanto de los estudiantes como de los docentes.

#### **4.2.1. Integración de la Gamificación en la Propuesta de Mejora**

Para abordar los desafíos identificados en la evaluación formativa en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito, la gamificación se presenta como una solución innovadora que transforma el proceso de evaluación en una experiencia más atractiva y motivadora. A continuación, se detallan las estrategias específicas y las acciones a realizar para integrar la gamificación de manera efectiva:

##### **4.2.1.1. Sistema de Recompensas.**

Descripción: Implementar un sistema donde los estudiantes puedan ganar puntos, insignias y premios al alcanzar ciertos objetivos académicos.

Objetivos: Incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes con su aprendizaje.

##### **4.2.1.1.1. Acciones a Realizar.**

Diseño del sistema de puntos: Crear un esquema donde los estudiantes puedan acumular puntos por completar tareas, participar en actividades y lograr buenos resultados en evaluaciones.

Establecimiento de recompensas: Identificar premios significativos, como días sin tarea, acceso a actividades especiales o pequeños premios físicos, que los estudiantes puedan canjear con sus puntos acumulados.

Implementación y seguimiento: Utilizar plataformas digitales para registrar y seguir el progreso de los estudiantes, asegurando que el sistema sea justo y transparente.

##### **4.2.1.2. Desafíos y Niveles.**

Descripción: Crear un sistema de desafíos y niveles que los estudiantes deben completar para avanzar y recibir recompensas adicionales.

Objetivos: Promover el aprendizaje continuo y el desarrollo de habilidades a través de retos progresivos.

#### **4.2.1.2.1. Acciones a Realizar.**

Desarrollo de desafíos: Diseñar actividades y tareas que incrementen en dificultad y que estén alineadas con los objetivos de aprendizaje del currículo.

Implementación de niveles: Establecer niveles que los estudiantes puedan alcanzar al completar desafíos, motivándolos a seguir progresando.

Monitoreo del progreso: Utilizar herramientas digitales para seguir el avance de los estudiantes, brindando retroalimentación y ajustes necesarios.

#### **4.2.1.3. Evaluaciones Interactivas.**

Descripción: Utilizar herramientas tecnológicas para crear evaluaciones interactivas y atractivas, como quizzes y juegos educativos.

Objetivos: Diversificar los métodos de evaluación y hacerlos más interesantes y relevantes para los estudiantes.

##### **4.2.1.3.1. Acciones a Realizar.**

Desarrollo de quizzes y juegos: Utilizar plataformas como Kahoot, Quizlet o Google Forms para crear quizzes y juegos interactivos que evalúen el conocimiento de los estudiantes de manera divertida.

Integración en el aula: Incorporar estas evaluaciones en las clases regulares para mantener el interés y la participación de los estudiantes.

Evaluación continua: Asegurar que los quizzes y juegos sean utilizados regularmente para evaluar el progreso y el entendimiento de los estudiantes.

##### **4.2.1.4. Retroalimentación Inmediata.**

Descripción: Proporcionar retroalimentación rápida y constructiva a los estudiantes mediante el uso de plataformas digitales.

Objetivos: Mejorar el aprendizaje proporcionando a los estudiantes información útil y oportuna sobre su desempeño.

#### **4.2.1.4.1. Acciones a Realizar.**

Uso de plataformas educativas: Implementar herramientas como Google Classroom, Edmodo o Moodle para proporcionar retroalimentación instantánea.

Establecimiento de un sistema de retroalimentación: Crear un proceso donde los estudiantes reciban feedback continuo, permitiéndoles corregir errores y mejorar en tiempo real.

Capacitación de docentes: Asegurar que los docentes estén capacitados en el uso de estas plataformas para maximizar su efectividad.

#### **4.2.1.5. Proyectos Colaborativos.**

Descripción: Diseñar proyectos colaborativos gamificados donde los estudiantes trabajen en equipo para resolver problemas.

Objetivos: Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

##### **4.2.1.5.1. Acciones a Realizar.**

Planificación de proyectos: Crear proyectos que requieran la participación activa y la cooperación entre los estudiantes, incorporando elementos de juego como roles, misiones y recompensas.

Facilitación del trabajo en equipo: Utilizar dinámicas y herramientas de colaboración online, como Google Drive, Trello o Slack, para apoyar el trabajo en equipo.

Evaluación del trabajo colaborativo: Desarrollar criterios claros para evaluar tanto el proceso como el resultado de los proyectos, incentivando la colaboración y la creatividad.

#### **4.2.1.6. Capacitación Docente.**

Descripción: Ofrecer talleres y cursos de capacitación para docentes sobre gamificación y herramientas tecnológicas.

Objetivos: Equipar a los docentes con las habilidades necesarias para implementar la gamificación de manera efectiva.

##### **4.2.1.6.1. Acciones a Realizar.**

Organización de talleres: Planificar y ejecutar talleres específicos sobre el uso de gamificación y tecnología en la educación.

Formación continua: Proveer oportunidades de desarrollo profesional continuo, incluyendo acceso a recursos, guías y soporte técnico.

Evaluación y adaptación: Realizar evaluaciones regulares de la efectividad de la capacitación y ajustar los programas según sea necesario.

#### **4.2.1.7. Uso de Plataformas Digitales.**

Descripción: Integrar plataformas digitales que permitan el seguimiento y gestión de las actividades gamificadas.

Objetivos: Facilitar la implementación y el seguimiento de estrategias gamificadas.

##### **4.2.1.7.1. Acciones a Realizar.**

Selección de plataformas: Identificar y adoptar plataformas educativas adecuadas para la gamificación, como Classcraft, Seesaw o Duolingo for Schools.

Capacitación en el uso de plataformas: Asegurar que tanto docentes como estudiantes estén capacitados en el uso de estas herramientas.

Monitoreo y evaluación: Utilizar las plataformas para monitorear el progreso de los estudiantes y la efectividad de las actividades gamificadas.

#### **4.2.1.8. Evaluaciones Basadas en Proyectos.**

Descripción: Diseñar evaluaciones basadas en proyectos que incorporen elementos de juego y narrativa.

Objetivos: Hacer las evaluaciones más significativas y relacionadas con el mundo real.

##### **4.2.1.8.1. Acciones a Realizar.**

Creación de proyectos: Desarrollar proyectos que integren narrativa y elementos de juego, haciendo que las evaluaciones sean más interesantes y relevantes.

Implementación y seguimiento: Asegurar que los proyectos sean evaluados de manera continua y dinámica, proporcionando retroalimentación y ajustes necesarios.

Evaluación de resultados: Desarrollar criterios claros para evaluar tanto el proceso como los resultados de los proyectos, asegurando que se alineen con los objetivos de aprendizaje.

La integración de la gamificación en la evaluación formativa de la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito se presenta como una estrategia innovadora para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico.



### 4.3. Mecanismos de Control a las Estrategias Diseñadas

**Tabla 9**

*Mecanismos de control de la propuesta de mejora*

| Estrategias                 | Acciones                        | Indicador de Control  | Responsable                         | Control    |
|-----------------------------|---------------------------------|---|-------------------------------------|------------|
| Sistema de recompensas      | Registro y monitoreo de puntos  | Número de puntos acumulados por estudiante                              | Coordinador de tecnología educativa | Mensual    |
|                             | Encuestas de satisfacción       | Nivel de satisfacción de los estudiantes (escala 1-5)                   | Departamento de psicopedagogía      | Trimestral |
|                             | Análisis de datos               | Informes de análisis de datos   | Departamento de evaluación          | Bimestral  |
| Desafíos y niveles          | Seguimiento de progreso         | Porcentaje de estudiantes que progresan a niveles superiores            | Docentes de aula                    | Mensual    |
|                             | Evaluaciones periódicas         | Resultados de evaluaciones periódicas                                   | Departamento de evaluación          | Bimestral  |
|                             | Feedback de estudiantes         | Comentarios y sugerencias de los estudiantes                            | Departamento de psicopedagogía      | Trimestral |
| Evaluaciones interactivas   | Uso de analíticas de plataforma | Desempeño de los estudiantes en evaluaciones interactivas               | Coordinador de tecnología educativa | Mensual    |
|                             | Revisión de resultados          | Análisis de resultados de evaluaciones                                  | Docentes de aula                    | Bimestral  |
|                             | Encuestas de experiencia        | Opinión de los estudiantes sobre la interactividad y efectividad        | Departamento de psicopedagogía      | Trimestral |
| Retroalimentación inmediata | Monitoreo de plataforma         | Frecuencia y calidad de la retroalimentación                            | Coordinador de tecnología educativa | Mensual    |
|                             | Revisión de retroalimentación   | Evaluaciones de la retroalimentación                                    | Departamento de evaluación          | Bimestral  |
|                             | Encuestas de eficacia           | Percepción de los estudiantes sobre la utilidad de la retroalimentación | Departamento de psicopedagogía      | Trimestral |

|                                   |                              |   |                                       |            |
|-----------------------------------|------------------------------|---|---------------------------------------|------------|
| Proyectos colaborativos           | Observación directa          | Documentación de la dinámica de trabajo en equipo                 | Docentes de aula                      | Mensual    |
|                                   | Diarios de grupo             | Registro del progreso en diarios de grupo                         | Coordinador de tecnología educativa   | Bimestral  |
|                                   | Evaluación de resultados     | Resultados y colaboración en proyectos                            | Departamento de evaluación            | Trimestral |
| Capacitación docente              | Seguimiento de participación | Asistencia y participación en talleres y cursos                   | Coordinador de desarrollo profesional | Mensual    |
|                                   | Evaluación de competencias   | Resultados de evaluaciones pre y post capacitación                | Departamento de evaluación            | Bimestral  |
|                                   | Feedback continuo            | Retroalimentación de los docentes sobre la capacitación           | Coordinador de desarrollo profesional | Trimestral |
| Uso de plataformas digitales      | Monitoreo de uso             | Frecuencia de uso e interacción con plataformas digitales         | Coordinador de tecnología educativa   | Mensual    |
|                                   | Evaluaciones técnicas        | Evaluaciones de la funcionalidad y efectividad de las plataformas | Departamento de evaluación            | Bimestral  |
|                                   | Encuestas de satisfacción    | Opinión de estudiantes y docentes sobre las plataformas           | Departamento de psicopedagogía        | Trimestral |
| Evaluaciones basadas en proyectos | Revisión de proyectos        | Evaluaciones basadas en criterios definidos                       | Docentes de aula                      | Mensual    |
|                                   | Feedback regular             | Frecuencia y calidad de la retroalimentación continua             | Departamento de evaluación            | Bimestral  |
|                                   | Evaluación final             | Resultados finales de los proyectos                               | Coordinador de tecnología educativa   | Trimestral |

*Nota.* Elaborado por el Bachiller Edgar Nagua Cuenca.

#### **4.3.1. Implementación del Mecanismo de Control de la Propuesta**

Para garantizar la efectividad y el éxito de las estrategias de gamificación implementadas en la evaluación formativa de la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito, se desarrollará un riguroso mecanismo de control. Este mecanismo permitirá monitorear continuamente el progreso, evaluar los resultados y realizar ajustes necesarios para optimizar el impacto de las estrategias. A continuación, se detalla cómo se llevará a cabo este proceso.

La primera acción bajo la estrategia del sistema de recompensas es el registro y monitoreo de puntos. Se utilizará una plataforma digital, como un sistema de gestión del aprendizaje (LMS), para registrar y seguir los puntos acumulados por los estudiantes. El Coordinador de Tecnología Educativa será el responsable de esta acción, revisando los datos mensualmente para asegurar que el sistema funcione correctamente. Los puntos obtenidos por los estudiantes se actualizarán en tiempo real, permitiendo un seguimiento preciso y continuo.

Para evaluar la satisfacción de los estudiantes con el sistema de recompensas, el Departamento de Psicopedagogía realizará encuestas trimestrales. Estas encuestas medirán el nivel de satisfacción de los estudiantes en una escala del 1 al 5. Los resultados permitirán identificar áreas de mejora en el sistema de recompensas y ajustar las estrategias según sea necesario. La información recopilada se analizará para comprender mejor las preferencias de los estudiantes y adaptar las recompensas a sus intereses.

El Departamento de Evaluación revisará los datos recopilados sobre el sistema de recompensas bimestralmente. Se generarán informes de análisis de datos para identificar patrones y tendencias en la acumulación de puntos y la participación de los estudiantes. Estos informes ayudarán a ajustar las estrategias y asegurarse de que

las recompensas sigan siendo motivadoras y relevantes. Cualquier irregularidad o falta de participación será abordada mediante ajustes en el sistema o mediante intervenciones específicas.

El progreso de los estudiantes a través de los desafíos y niveles se monitorizará utilizando herramientas digitales que registren su avance. Los docentes de aula serán responsables de este seguimiento, revisando los progresos mensualmente. Los datos se analizarán para asegurarse de que los estudiantes están avanzando adecuadamente y que los desafíos están alineados con sus habilidades y niveles de conocimiento. Los docentes proporcionarán retroalimentación y ajustes según sea necesario para mantener el desafío adecuado.

El Departamento de Evaluación llevará a cabo evaluaciones periódicas bimestrales para medir el impacto de los desafíos y niveles en el aprendizaje de los estudiantes. Los resultados de estas evaluaciones permitirán ajustar los desafíos para que sigan siendo efectivos y motivadores. Se utilizarán diversas formas de evaluación, incluyendo pruebas formales, observaciones y análisis de desempeño en actividades gamificadas. La retroalimentación de los estudiantes también se tendrá en cuenta para hacer mejoras continuas.

Las plataformas digitales utilizadas para quizzes y juegos educativos proporcionarán analíticas detalladas sobre el desempeño de los estudiantes. El Coordinador de Tecnología Educativa revisará estas analíticas mensualmente para monitorear el uso y la efectividad de las evaluaciones interactivas. Las métricas clave incluirán tasas de participación, puntuaciones promedio y áreas de dificultad. Esta información ayudará a ajustar las actividades para mejorar la participación y el aprendizaje.

Los docentes de aula revisarán los resultados de las evaluaciones interactivas bimestralmente. Analizarán el desempeño de los estudiantes para identificar áreas donde se necesiten más apoyo o ajuste en las actividades. Los docentes también recopilarán comentarios de los estudiantes sobre la interactividad y la efectividad de las evaluaciones, utilizando esta retroalimentación para mejorar continuamente las actividades gamificadas.

Para asegurar la efectividad de la retroalimentación inmediata, el Coordinador de Tecnología Educativa monitorizará la frecuencia y calidad de la retroalimentación proporcionada mediante plataformas digitales. Este monitoreo se realizará mensualmente. La calidad de la retroalimentación se evaluará para asegurar que sea constructiva y útil para los estudiantes, permitiéndoles mejorar su desempeño de manera oportuna. Se implementarán mejoras en el sistema de retroalimentación según sea necesario para optimizar su efectividad.

Los proyectos colaborativos gamificados serán monitoreados a través de la observación directa por parte de los docentes de aula, quienes documentarán la dinámica del trabajo en equipo. Además, los estudiantes mantendrán diarios de grupo para reflejar su progreso y colaboración, los cuales serán revisados bimestralmente por el Coordinador de Tecnología Educativa. Esta información permitirá identificar cualquier desafío en la colaboración y hacer ajustes necesarios para mejorar la efectividad de los proyectos.

El Coordinador de Desarrollo Profesional será responsable de monitorear la asistencia y participación en talleres y cursos de capacitación, así como de realizar evaluaciones pre y post capacitación para medir el aumento en las competencias de los docentes. Estas evaluaciones se realizarán bimestralmente. Además, se recogerá retroalimentación continua de los docentes sobre la utilidad y aplicabilidad de la

capacitación recibida, lo cual permitirá ajustar los programas de formación y asegurar que los docentes estén bien equipados para implementar las estrategias gamificadas.

El mecanismo de control detallado asegura que cada estrategia de gamificación se implemente de manera efectiva, con un seguimiento continuo y ajustes basados en datos y retroalimentación. Al asignar responsabilidades claras y definir periodos de control específicos, se garantiza que el proceso sea riguroso y transparente, facilitando la mejora continua en la evaluación formativa de la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito.

#### **4.3.2. Valor Económico de la Implementación de la Propuesta de Gamificación**

Para asegurar que la implementación de la propuesta de gamificación en la evaluación formativa de la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito no exceda los \$7,800, se ha ajustado el presupuesto de manera proporcional. A continuación, se presentan los costos estimados para cada componente, respetando el límite total:

**Tabla 10**

*Detalle económico de la Implementación de la Propuesta de Gamificación*

|  | Valor   |
|--|---------|
| 1. Sistema de recompensas                    |         |
| Plataforma Digital para Registro de Puntos:  |         |
| Costo de Licencia Anual                      | \$400   |
| Desarrollo y Personalización                 | \$600   |
| Recompensas (Premios Físicos y Privilegios): |         |
| Presupuesto Anual para Recompensas           | \$500   |
| Total para Sistema de Recompensas:           | \$1,500 |
| 2. Desafíos y niveles                        |         |
| Herramientas Digitales para Seguimiento:     |         |
| Costo de Software y Licencias                | \$600   |
| Desarrollo de Contenidos y Materiales:       |         |
| Costo de Creación de Desafíos y Niveles      | \$500   |
| Total para Desafíos y Niveles                | \$1,100 |
| 3. Evaluaciones interactivas                 |         |
| Plataformas de Quizzes y Juegos Educativos:  |         |

|  |         |
|--|---------|
| Costo de Suscripción Anual                   | \$500   |
| Desarrollo de Contenidos Interactivos:       |         |
| Costo de Creación de Quizzes y Juegos        | \$700   |
| Total para Evaluaciones Interactivas         | \$1,200 |
| 4. Retroalimentación inmediata               |         |
| Plataformas Digitales para Feedback:         |         |
| Costo de Licencia Anual                      | \$400   |
| Capacitación en Uso de Plataformas:          |         |
| Costo de Talleres y Cursos                   | \$400   |
| Total para Retroalimentación Inmediata       | \$800   |
| 5. Proyectos colaborativos                   |         |
| Herramientas de Colaboración Online:         |         |
| Costo de Suscripción Anual                   | \$300   |
| Materiales para Proyectos:                   |         |
| Presupuesto Anual para Materiales            | \$400   |
| Total para Proyectos Colaborativos           | \$700   |
| 6. Capacitación docente                      |         |
| Organización de Talleres y Cursos:           |         |
| Costo de Facilitadores y Materiales          | \$800   |
| Desarrollo Profesional Continuo:             |         |
| Presupuesto Anual                            | \$400   |
| Total para Capacitación Docente:             |         |
| 7. Uso de plataformas digitales              |         |
| Adquisición de Plataformas Educativas:       |         |
| Costo de Licencia Anual                      | \$400   |
| Capacitación en Uso de Plataformas:          |         |
| Costo de Talleres y Cursos                   | \$400   |
| Total para Uso de Plataformas Digitales      | \$800   |
| 8. Evaluaciones basadas en proyectos         |         |
| Materiales y Software para Proyectos:        |         |
| Presupuesto Anual para Materiales y Software | \$500   |
| Total para Evaluaciones Basadas en Proyectos | \$500   |

**Tabla 11***Estimación económica de implementación*

| Estrategia                | Total estimado |
|---------------------------|----------------|
| Sistema de Recompensas    | 1,500          |
| Desafíos y Niveles        | 1,100          |
| Evaluaciones Interactivas | 1,200          |

---

|                                   |       |
|-----------------------------------|-------|
| Retroalimentación Inmediata       | 800   |
| Proyectos Colaborativos           | 700   |
| Capacitación Docente              | 1,200 |
| Uso de Plataformas Digitales      | 800   |
| Evaluaciones Basadas en Proyectos | 500   |
| Estimación General                | 7,800 |

---

*Nota.* Elaborado por el Bachiller Edgar Nagua Cuenca.

Este ajuste asegura que la implementación de la propuesta se mantenga dentro del presupuesto de \$7,800, permitiendo la ejecución efectiva de todas las estrategias de gamificación previstas para mejorar la evaluación formativa en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito.



## Capítulo V Sugerencias

### Conclusiones

El diseño de una propuesta de mejora para la evaluación formativa mediante la gamificación en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito ha demostrado ser un enfoque innovador y efectivo. Al integrar elementos de juego en las evaluaciones, se ha logrado aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y dinámico. La gamificación no solo ha revitalizado el proceso de evaluación, sino que también ha promovido un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo. La implementación de esta propuesta ha evidenciado mejoras significativas en el rendimiento académico y en la participación activa de los estudiantes.

El diagnóstico realizado ha permitido identificar de manera clara y detallada los desafíos y limitaciones en la evaluación formativa actual. Se han revelado problemas como la baja motivación de los estudiantes, la prevalencia de métodos de evaluación tradicionales, la falta de recursos tecnológicos y la insuficiente capacitación docente. Esta comprensión profunda de las dificultades ha sido crucial para diseñar estrategias de mejora adecuadas y efectivas. El diagnóstico ha sentado una base sólida para la transformación del proceso de evaluación formativa, permitiendo abordar las necesidades específicas de la institución.

El diseño de estrategias de mejora utilizando la gamificación ha sido fundamental para transformar la evaluación formativa. Las estrategias implementadas, como el sistema de recompensas, desafíos progresivos, evaluaciones interactivas y proyectos colaborativos, han hecho que el proceso de evaluación sea más interesante y motivador para los estudiantes. Estas estrategias han facilitado un aprendizaje más activo y comprometido, permitiendo a los

estudiantes demostrar sus conocimientos y habilidades de manera más efectiva. La gamificación ha proporcionado un marco flexible y adaptable que ha mejorado la experiencia educativa en general.

La implementación de mecanismos de control ha sido esencial para asegurar la efectividad y sostenibilidad de las estrategias de gamificación en la evaluación formativa. Los mecanismos de control, que incluyen el monitoreo continuo, la evaluación periódica y la retroalimentación constante, han permitido ajustar y optimizar las estrategias en tiempo real. Estos mecanismos han garantizado que las prácticas de evaluación se mantengan alineadas con los objetivos educativos y que cualquier desafío se aborde de manera proactiva. La estructura de control establecida ha proporcionado un sistema de mejora continua, asegurando la calidad y el impacto positivo de las innovaciones implementadas.

## Recomendaciones

Introduce una variedad de métodos de evaluación, como proyectos, presentaciones, evaluaciones escritas, y juegos educativos. Esto permitirá captar diferentes estilos de aprendizaje y habilidades, asegurando que todos los estudiantes puedan demostrar sus conocimientos y competencias de manera efectiva.

Ofrece capacitación regular a los docentes en técnicas de evaluación formativa y en el uso de herramientas tecnológicas innovadoras. Esto les permitirá mantenerse actualizados con las mejores prácticas y mejorar continuamente sus estrategias de enseñanza y evaluación.

Integra elementos de juego en las evaluaciones, como puntos, insignias y niveles, para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. La gamificación puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más divertido y atractivo, alentando a los estudiantes a participar activamente.

Proporciona retroalimentación inmediata y constructiva a los estudiantes mediante plataformas digitales. Esto les ayudará a identificar sus fortalezas y áreas de mejora de manera oportuna, permitiéndoles corregir errores y mejorar su desempeño continuamente.

Fomenta el trabajo en equipo mediante proyectos colaborativos que requieran la cooperación entre los estudiantes. Los proyectos colaborativos no solo desarrollan habilidades académicas, sino también habilidades sociales y de comunicación, preparándolos para el trabajo en equipo en el futuro.

Incorpora herramientas tecnológicas en el aula, como plataformas de quizzes interactivos y software educativo, para hacer las evaluaciones más atractivas. La tecnología puede facilitar la creación de evaluaciones dinámicas y proporcionar datos valiosos sobre el desempeño de los estudiantes.

Realiza encuestas periódicas a estudiantes y docentes para evaluar la satisfacción con las prácticas de evaluación y hacer ajustes según sea necesario. Las encuestas proporcionan una retroalimentación valiosa que puede utilizarse para mejorar las estrategias de evaluación.

Realiza un análisis continuo de los registros de evaluación, reportes de desempeño y planes de evaluación existentes para identificar áreas de mejora. Este análisis puede revelar tendencias y problemas recurrentes, informando decisiones para mejorar la evaluación formativa.

Lleva a cabo entrevistas regulares con docentes y directivos para obtener una visión detallada de las prácticas de evaluación y sus desafíos. Las entrevistas pueden proporcionar información cualitativa valiosa que complementa los datos cuantitativos.

Realiza observaciones directas de las sesiones de clase para identificar cómo se implementan las evaluaciones y cómo participan los estudiantes. La observación directa permite ver en tiempo real las dinámicas de la clase y las reacciones de los estudiantes a las evaluaciones.

Crea desafíos progresivos y niveles que los estudiantes deban completar para avanzar, manteniendo el aprendizaje interesante y motivador. Los desafíos deben estar alineados con los objetivos de aprendizaje y ser lo suficientemente variados para mantener el interés de los estudiantes.

Implementa un sistema de recompensas y reconocimientos para celebrar los logros académicos y motivar a los estudiantes a esforzarse. Las recompensas pueden ser tangibles (como premios) o intangibles (como privilegios), y deben ser alcanzables y significativas para los estudiantes.

Asegúrate de que las evaluaciones sean flexibles y puedan adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. Esto puede incluir proporcionar

diferentes formatos de evaluación, permitir ajustes en el tiempo de entrega, o utilizar evaluaciones adaptativas.

Utiliza plataformas digitales que permitan a los docentes y estudiantes seguir el progreso de las actividades gamificadas y evaluaciones. Estas plataformas pueden proporcionar análisis detallados y visualizaciones del progreso, facilitando el seguimiento y la intervención cuando sea necesario.

Fomenta la retroalimentación entre pares, donde los estudiantes puedan evaluar y comentar el trabajo de sus compañeros, promoviendo un aprendizaje colaborativo. La retroalimentación de pares puede mejorar la comprensión de los estudiantes y desarrollar habilidades de evaluación crítica.

Crea un ambiente de aprendizaje positivo y de apoyo donde los estudiantes se sientan seguros y motivados para participar activamente en las evaluaciones. Un ambiente positivo puede incluir el reconocimiento de los logros, el fomento de una mentalidad de crecimiento, y la creación de una comunidad de aprendizaje inclusiva.

### Referencias bibliográficas

- Abreu, Y., Barrera, A., & Breijo, T. y. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive*, 16(4), 610-623. <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v16n4/1815-7696-men-16-04-610.pdf>. Fecha de consulta: 29 de enero de 2021.
- Aburto, F. (2023). Pruebas escritas como estrategia de evaluación de los aprendizajes en la carrera de Optometría. *Universidad En Diálogo: Revista De Extensión*, 13(2), 1-21. <https://doi.org/https://doi.org/10.15359/udre.13-2.2>
- Acosta, M., Aguayo, J., Ancajima, S., & Delgado, J. (2023). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(1), 28-35. <https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Aguilar, R., Briceño, É., Díaz, J., & Ucán, J. (2020). Modelo instruccional configurable y computable basado en elementos de gamificación: un estudio de caso sobre la educación en ingeniería de software. *Apertura*, 12(2), 20-35. <https://doi.org/https://doi.org/10.32870/Ap.v12n2.1905>
- Alvarado, G., Del Bosque, F., & Rodríguez, R. (2019). Desempeño escolar y estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios con trayectoria escolar adecuada. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 22(3), 2552-2573. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=89679>
- Aranguren, P., Sánchez, D., Casi, A., Araiz, M., & Catalán, L. (2022). La gamificación y un equipo de laboratorio de bajo costo para impulsar el aprendizaje de la refrigeración por compresión de vapor. *Revista de Tecnología y Educación Científica*, 12(1), 204-216. <https://doi.org/https://doi.org/10.3926/jotse.1458>
- Arguello, B., & Sequeira, M. (2016). *Estrategias metodológicas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía e Historia en la Educación*

- Secundaria Básica*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua.  
<https://repositorio.unan.edu.ni/1638/1/10564.pdf>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. *Consejo Nacional de Ciencia Tecnología e Innovación Tecnológica*.  
<http://hdl.handle.net/20.500.12390/2260>
- Barrientos, E. (2019). *La Evaluación Formativa en Educación Superior: Evaluación Orientada al Aprendizaje y Evaluación Auténtica en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física*. Tesis Doctoral. Universidad de Valladolid.  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39395/Tesis1627-191122.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Bastidas, J., & Muñoz, G. (2020). Factores que influyen en el aprendizaje del inglés de los bachilleres de Pasto, Colombia. *Universidad Pedagógica Nacional*(51), 163-181. <https://doi.org/https://doi.org/10.7440/res64.2018.03>
- Betancourt, G., Santiesteban, M., Vinent, M., & Miranda, J. (2020). Aproximaciones teóricas sobre el aprendizaje cooperativo para la educación en salud en el contexto universitario. *MEDISAN*, 24(5), 925-942.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1029-30192020000500925&script=sci\\_arttext&tlng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1029-30192020000500925&script=sci_arttext&tlng=pt)
- Calle, S. (2023). Diseños de investigación cualitativa y cuantitativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1685-1879.  
[https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7016](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7016)
- Camio, M., Díaz, C., Izquierdo, S., & Álvarez. (2020). Aprendizaje organizacional: una demarcación conceptual para su medición. *Revista Facultad de Ciencias Económicas: Investigación y Reflexión*, vol. XXVIII, núm. 2., XXVIII(2), 85-108.  
<https://www.redalyc.org/journal/909/90966232006/html/>

- Carpio, B. (2020). Desarrollo de la atención selectiva a través del juego en estudiantes de educación superior. . *Comuni@cción: Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, 11(2), 131-141.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33595/2226-1478.11.2.425>
- Carranza, M. d. (2018). Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(15), 898-922.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.326>
- Chamorro, R., Mucha, L., Oseda, M., & Alania, R. (2021). Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado. *Desafíos*, 12(1), 44-51.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.253>
- Chimaja, O. (2023). *Evaluación formativa en el logro de competencias del área de ciencias sociales de estudiantes del nivel secundario, Chorrillos*. Universidad Cesar Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/125618/Chimaja\\_POF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/125618/Chimaja_POF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cruzado, J. (2022). La evaluación formativa en la educación. *Comuni@cción*, 13(2), 149-160. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.13.2.672>
- Cusco, M. (2020). *La evaluación formativa en el proceso enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de 6to. año de la Unidad Educativa " Javier Loyola"*. Universidad Nacional de Educación.  
<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1775/1/TT21.pdf>



- Defas, R. (2022). *Evaluación formativa por medio de gamificación en el aprendizaje de las Ciencias Sociales*. Tesis de Maestría. Universidad Tecnológica Indoamérica. <http://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/2756>
- Espinosa, J., & Pérez, P. (2023). La Motivación dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 11060-11097. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4186](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4186)
- Fraile, J., Gil, M., Zamorano, D., & Sánchez, I. (2020). Autorregulación del aprendizaje y procesos de evaluación formativa en los trabajos en grupo. *RELIEVE. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 26(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.7203/relieve.26.1.17402>
- Freire, E. (2021). Importancia de la retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza - aprendizaje. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_serial&pid=2218-3620&lng=es&nrm=iso](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_serial&pid=2218-3620&lng=es&nrm=iso), 13(4), 389-397. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202021000400389](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000400389)
- Fuster, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y representaciones*, 7(1), 201-229. [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2307-79992019000100010](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992019000100010)
- García, J., Farfán, J., Fuertes, L., & Montellanos, A. (2021). Evaluación formativa: un reto para el docente en la educación a distancia. *Revista Amelica*, 4(2). <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/390/3902197004/html/index.html>
- Gómez, A. (2019). Percepción de los docentes sobre retroalimentación. *Acta Latinoamericana de Matemática Educativa*, 32(2), 457-463.

- Gutiérrez, X., & Riquelme, E. (2020). Evaluación de Necesidades Educativas Especiales en Contextos de Diversidad Sociocultural: Opciones para una Evaluación Culturalmente Pertinente. *Revista Brasileira de Educação Especial*, 26(1), 159-174.
- Hortigüela, D., Pérez, J. Á., & González, G. (2019). Pero... ¿A qué nos Referimos Realmente con la Evaluación Formativa y Compartida?: Confusiones Habituales y Reflexiones Prácticas. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 12(1), 13-27. <https://doi.org/10.15366/riee2019.12.1.001>
- Hurtado, F. (2020). Fundamentos Metodológicos de la Investigación: El Génesis del Nuevo Conocimiento. *Revista Cientific*, 5(16), 99-119. <https://doi.org/https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.16.5.99-119>
- Jiménez, J., Tafoya, A., & Boroel, B. (2022). Evaluación Formativa de Programas de Posgrado. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 27(93), 483-509. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v27n93/1405-6666-rmie-27-93-483.pdf>
- Medina, R., Álamo, D., Costa, M., & Rodríguez, F. (2019). Aprendizaje autorregulado: una estrategia para 'enseñar a aprender' en ciencias de la salud. *FEM: Revista de la Fundación*, 22(1), 5-10. [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2014-98322019000100002&lang=es](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2014-98322019000100002&lang=es)
- Mero, J. (2022). *La gamificación como estrategia para la estimulación del aprendizaje de las Ciencias Naturales*. Tesis de Maestría. Universidad Estatal de Manabí. <http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/3956>
- Obdulia, M., & Fernández, G. (2021). La capacitación docente para una educación remota de emergencia por la pandemia de la COVID-19 Teacher training for an

- emergency remote education during the COVID-19 pandemic. . *Tecnología, Ciencia y Educación*(19), 81-102.
- Ochoa, J., & Yunkor, Y. (2021). El estudio descriptivo en la investigación científica. *Acta Jurídica Peruana*, 2(2), 2021. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/AJP/article/view/224>
- Ordoñez, B., Ochoa, M., Erráez, J., León, J., & Espinoza, E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504.
- Párraga, L., Palacios, A., & Gallego, O. (2022). ¿Jugamos o gamificamos? Evaluación de una experiencia formativa sobre gamificación para la mejora de las competencias digitales del profesorado universitario. *Alteridad*, 1(17), 36-49.
- Pekrun, R. (2020). Self-report is indispensable to assess students' learning. *Frontline Learning Research*, 8(3), 185-193. <https://doi.org/https://doi.org/10.14786/flr.v8i3.637>
- Piza, N., Amaiquema, F., & Beltrán, G. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Conrado*, 15(70). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500455](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500455)
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-5. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7746475.pdf>
- Reynosa, E., Serrano, E., Ortega-Parra, A., Navarro, O., Cruz-Montero, J., & Salazar, O. (2019). Estrategias didácticas para investigación científica: relevancia en la formación de investigadores. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 259-266. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-259.pdf>

- Romero, A. (2023). *Los Procesos de Evaluación Formativa y Sumativa*. Tesis de Maestría. Universidad Casa Grande. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/4028>
- Sandoval, M. (2023). Evaluación formativa y aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 12-26. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4375](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4375)
- Sarabia, D., & Bowen, L. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), 20-60. [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2665-02822023000200020](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822023000200020)
- Trasobares, P., & Valdivieso, L. (2019). Aprendizaje del Inglés a través del Juego en. *Universidad de Valladolid*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39162/TFG-O-1773.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Veas, S. (2021). *La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza en la Unidad Educativa "Guayasamín"*. Tesis de Maestría. Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil. <http://biblioteca.uteg.edu.ec:8080/bitstream/handle/123456789/1626/La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20metodol%C3%B3gica%20innovadora%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20en%20la%20Unidad%20Educativa%20%E2%80%9CGuayasam%C3%ADn%E2%80%9D.pdf?sequence=1&i>

Vizcaíno, P., Cedeño, R., & Maldonado, I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7658](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658)

Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

## Anexos

### Anexo 1

#### Guía de enfoque

##### Formato de la Guía de Enfoque

##### Preguntas Abiertas para la Guía de Enfoque

1. **Percepción General sobre la Evaluación Formativa:**
  - ¿Cómo describirían su experiencia con las evaluaciones formativas en su clase?
  - ¿Cuáles son, en su opinión, las principales fortalezas y debilidades de las evaluaciones formativas actuales?
2. **Métodos de Evaluación Utilizados:**
  - ¿Qué métodos de evaluación formativa utilizan más frecuentemente?
  - ¿Cómo deciden qué método de evaluación utilizar para diferentes actividades y contenidos?
3. **Desafíos en la Evaluación Formativa:**
  - ¿Qué desafíos enfrentan al implementar evaluaciones formativas?
  - ¿Cómo afectan estos desafíos la motivación y el rendimiento de los estudiantes?
4. **Interacción con los Estudiantes:**
  - ¿Cómo perciben la respuesta de los estudiantes a las evaluaciones formativas?
  - ¿Los estudiantes buscan retroalimentación después de las evaluaciones? ¿Cómo responden a la retroalimentación?
5. **Capacitación y Desarrollo Profesional:**
  - ¿Qué tipo de capacitación han recibido en metodologías innovadoras de evaluación, como la gamificación?
  - ¿Consideran que la formación recibida es suficiente para implementar nuevas estrategias de evaluación?
6. **Uso de Recursos Tecnológicos y Didácticos:**
  - ¿Qué recursos tecnológicos y didácticos tienen disponibles para la evaluación formativa?
  - ¿Cómo integran estos recursos en sus métodos de evaluación?

**7. Satisfacción y Motivación:**

- ¿Cuál es su nivel de satisfacción con las evaluaciones formativas actuales?
- ¿Qué aspectos de la evaluación formativa les parecen más motivadores para los estudiantes?

**8. Sugerencias para la Mejora de la Evaluación Formativa:**

- ¿Qué sugerencias tienen para mejorar el proceso de evaluación formativa en su institución?
- ¿Cómo creen que la gamificación podría influir en la evaluación formativa?
- ¿Qué aspectos específicos de la gamificación les parecen más prometedores para su implementación en las evaluaciones?

**Proceso de Entrevista:**

- **Preparación:**
  - Revisión y preparación de las preguntas abiertas.
  - Selección de un entorno cómodo y libre de interrupciones para las sesiones de grupo de enfoque.
- **Moderación:**
  - Facilitar la discusión, asegurando que todas las preguntas se aborden y promoviendo la participación activa y honesta de los docentes.
  - Mantener un ambiente de respeto y apertura durante toda la sesión.
- **Recolección y Análisis de Datos:**
  - Registrar detalladamente las respuestas y comentarios de los docentes.
  - Identificar patrones y temas recurrentes en las respuestas.
- **Desarrollo de Recomendaciones:**
  - Basar las recomendaciones en los resultados obtenidos de las sesiones de grupo de enfoque.
  - Proponer estrategias específicas para la implementación de mejoras en la evaluación formativa.

## Anexo 2

## Guía de observación

**Formato de la Guía de Observación para los Estudiantes****Contexto de Observación:**

- **Ubicación:** Aula de clases en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito.
- **Duración:** Durante una semana, en diferentes sesiones de clase y evaluaciones formativas.
- **Participantes:** Estudiantes de décimo grado.


| Item Observable                | Preguntas de Observación   | Sí | No | Observaciones Adicionales |
|--------------------------------|--|----|----|---------------------------|
| Participación Activa           | ¿Los estudiantes participan activamente durante las actividades de evaluación?                                       |    |    |                           |
|                                | ¿Hacen preguntas y buscan aclaraciones cuando no entienden algo?   |    |    |                           |
|                                | ¿Se muestran interesados y motivados durante las actividades de evaluación?  |    |    |                           |
| Reacción a la Evaluación       | ¿Cómo reaccionan los estudiantes cuando se les presenta una evaluación formativa?                                    |    |    |                           |
|                                | ¿Muestran signos de ansiedad o estrés?   |    |    |                           |
|                                | ¿Están atentos y concentrados durante la evaluación?   |    |    |                           |
| Interacción con Docentes       | ¿Buscan los estudiantes retroalimentación de los docentes durante y después de las evaluaciones?                     |    |    |                           |
|                                | ¿Cómo responden los estudiantes a la retroalimentación recibida?   |    |    |                           |
|                                | ¿Existe un diálogo constructivo entre estudiantes y docentes sobre las evaluaciones?                                 |    |    |                           |
| Métodos de Evaluación          | ¿Qué tipos de evaluaciones formativas se están utilizando (pruebas escritas, proyectos, discusiones en clase, etc.)? |    |    |                           |
|                                | ¿Los métodos de evaluación permiten a los estudiantes demostrar una comprensión profunda del contenido?              |    |    |                           |
| Colaboración entre Estudiantes | ¿Los estudiantes trabajan en equipo durante las evaluaciones formativas?   |    |    |                           |
|                                | ¿Se ayudan mutuamente y colaboran en la resolución de problemas?   |    |    |                           |



|                                       |  |  |  |  |
|---------------------------------------|--|--|--|--|
|                                       | ¿El ambiente en el aula fomenta la cooperación y el trabajo en equipo?                           |  |  |  |
| <b>Uso de Recursos y Herramientas</b> | ¿Qué recursos tecnológicos y didácticos están disponibles y utilizados durante las evaluaciones? |  |  |  |
|                                       | ¿Cómo interactúan los estudiantes con estos recursos?  |  |  |  |
|                                       | ¿Las herramientas utilizadas son adecuadas para facilitar el aprendizaje y la evaluación?        |  |  |  |
| <b>Actitud hacia el Aprendizaje</b>   | ¿Los estudiantes muestran una actitud positiva hacia las actividades de evaluación?              |  |  |  |
|                                       | ¿Manifiestan interés por aprender y mejorar a partir de las evaluaciones formativas?             |  |  |  |
|                                       | ¿Están abiertos a probar nuevos métodos y enfoques en la evaluación?                             |  |  |  |
| <b>Satisfacción General</b>           | ¿Cuál es el nivel de satisfacción de los estudiantes con las evaluaciones formativas actuales?   |  |  |  |
|                                       | ¿Qué comentarios o sugerencias expresan los estudiantes sobre las prácticas de evaluación?       |  |  |  |

## Anexo 3

Opinión de experto Dra. Laura María Fernández Ortega



## OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

**1. Datos Generales**

1.1 Nombre y apellidos del Experto: Dra. Laura Fernández

1.2 Grado académico: Doctorado en Educación

1.3 Profesión: Educadora

1.4 Centro laboral: Universidad Nacional

1.5 Cargo que desempeña: Docente





1.6 Denominación del instrumento: Instrumentos guía de observación y guía de enfoque

1.7 Autor del instrumento: Bachiller. Edgar Oliver Nagua Cuenca

1.8 Programa de posgrado: Maestría en Educación

**2. Validación**

| INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO | CRITERIOS<br>Sobre los ítems del instrumento                                 | Muy Malo | Malo | Regular | Bueno | Muy Bueno |
|---|--|----------|------|---------|-------|-----------|
|   |  | 1        | 2    | 3       | 4     | 5         |
| 1. CLARIDAD                               | Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión          |          |      |         |       | x         |
| 2. OBJETIVIDAD                            | Están expresados en conductas observables, medibles                          |          |      |         |       | x         |
| 3. CONSISTENCIA                           | Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría    |          |      |         |       | x         |
| 4. COHERENCIA                             | Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable         |          |      |         |       | x         |
| 5. PERTINENCIA                            | Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados                    |          |      |         |       | x         |
| 6. SUFICIENCIA                            | Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento |          |      |         | x     |           |
| <b>SUMATORIA PARCIAL</b>                  |  |          |      |         | 4     | 25        |
| <b>SUMATORIA TOTAL</b>                    |  | 29       |      |         |       |           |

Av. Bolognesi 987 - Tacna  
www.epnewman.edu.pe

### 3. Resultados de validación

3.1 Colaboración total cuantitativa: 29

3.2 Opinión Instrumento validado y aprobado

Favorable   x   Debe mejorar                      No favorable                     

#### 3.1. Observaciones:

Los instrumentos son claros y objetivos, con una estructura bien organizada que se alinea con los principios teóricos de la evaluación formativa. La pertinencia y la suficiencia de los ítems son adecuadas para el propósito del estudio.

Quito, 25 de julio del 2024



Firma

## Anexo 4

Opinión de experto Dr. Carlos José Medina Tipán



## OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### 4. Datos Generales

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| 1.1 Nombre y apellidos del Experto: | <u>Dr. Carlos Medina</u>                                  |
| 1.2 Grado académico:                | <u>Doctorado en Psicopedagogía</u>                        |
| 1.3 Profesión:                      | <u>Psicopedagogo</u>                                      |
| 1.4 Centro laboral:                 | <u>Instituto Superior de Psicopedagogía</u>               |
| 1.5 Cargo que desempeña:            | <u>Coordinador de Investigación</u>                       |
| 1.6 Denominación del instrumento:   | <u>Instrumentos guía de observación y guía de enfoque</u> |
| 1.7 Autor del instrumento:          | <u>Bachiller. Edgar Oliver Nagua Cuenca</u>               |
| 1.8 Programa de posgrado:           | <u>Maestría en Educación</u>                              |

### 5. Validación

| INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO | CRITERIOS<br>Sobre los ítems del instrumento                                 | Muy Malo | Malo | Regular | Bueno | Muy Bueno |
|---|--|----------|------|---------|-------|-----------|
|   |  | 1        | 2    | 3       | 4     | 5         |
| 1. CLARIDAD                               | Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión          |          |      |         |       | x         |
| 2. OBJETIVIDAD                            | Están expresados en conductas observables, medibles                          |          |      |         |       | x         |
| 3. CONSISTENCIA                           | Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría    |          |      |         |       | x         |
| 4. COHERENCIA                             | Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable         |          |      |         |       | x         |
| 5. PERTINENCIA                            | Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados                    |          |      |         | x     |           |
| 6. SUFICIENCIA                            | Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento |          |      |         | x     |           |
| <b>SUMATORIA PARCIAL</b>                  |  |          |      |         | 8     | 20        |
| <b>SUMATORIA TOTAL</b>                    |  | 28       |      |         |       |           |

## 6. Resultados de validación

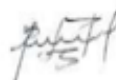
3.2 Colaboración total cuantitativa: 28  
 3.2 Opinión Favorable

Favorable   x   Debe mejorar            No favorable           

### 6.1. Observaciones:

Los instrumentos de evaluación presentados son válidos y aceptables para los fines propuestos. Los ítems son claros y relevantes, y la estructura del instrumento es coherente con los objetivos de la investigación. Se recomienda un ajuste menor en la objetividad de algunos ítems para mejorar la precisión.

Quito, 27 de julio del 2024



\_\_\_\_\_  
 Firma

## Anexo 5

Opinión de experto Mtra. Karina Isabel Gómez Contreras



## OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### 7. Datos Generales

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| 1.1 Nombre y apellidos del Experto: | <u>Mtra. Isabel Gómez</u>                                 |
| 1.2 Grado académico:                | <u>Maestría en Tecnología Educativa</u>                   |
| 1.3 Profesión:                      | <u>Profesora</u>  |
| 1.4 Centro laboral:                 | <u>UTE</u>  |
| 1.5 Cargo que desempeña:            | <u>Especialista en Evaluación</u>                         |
| 1.6 Denominación del instrumento:   | <u>Instrumentos guía de observación y guía de enfoque</u> |
| 1.7 Autor del instrumento:          | <u>Bachiller. Edgar Oliver Nagua Cuenca</u>               |
| 1.8 Programa de posgrado:           | <u>Maestría en Educación</u>                              |

### 8. Validación

| INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO | CRITERIOS<br>Sobre los ítems del instrumento                                 | Muy Malo | Mal | Regular | Bueno | Muy Bueno |
|---|--|----------|-----|---------|-------|-----------|
|   |  | 1        | 2   | 3       | 4     | 5         |
| 1. CLARIDAD                               | Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión          |          |     |         | X     |           |
| 2. OBJETIVIDAD                            | Están expresados en conductas observables, medibles                          |          |     |         | X     |           |
| 3. CONSISTENCIA                           | Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría    |          |     |         |       | X         |
| 4. COHERENCIA                             | Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable         |          |     |         |       | X         |
| 5. PERTINENCIA                            | Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados                    |          |     |         |       | X         |
| 6. SUFICIENCIA                            | Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento |          |     |         |       | X         |
| <b>SUMATORIA PARCIAL</b>                  |  |          |     |         | 8     | 20        |
| <b>SUMATORIA TOTAL</b>                    |  | 28       |     |         |       |           |

### 9. Resultados de validación

3.3 Colaboración total cuantitativa: 28  
 3.2 Opinión VALIDACIÓN APROBADA

Favorable X Debe mejorar                      No favorable                     

#### 9.1. Observaciones:

Ambas guías (de Observación y de Enfoque) presentan una estructura sólida y bien desarrollada. Son claras y adecuadas para los objetivos de la investigación, con buena coherencia entre ítems y objetivos. Se recomienda considerar una pequeña revisión en la redacción de algunos ítems para mejorar aún más la claridad y la objetividad.

Quito, 29 de julio del 2024



Firma

**Anexo 6***Matriz de Consistencia*

| Objetivos   | Variable                | Definición  | Dimensiones  | Metodología               |
|---|-------------------------|---|--|---------------------------|
| Objetivo General  | Variable Independiente: | Gamificación:   | VI: Elementos de la                                    | Investigación aplicada y  |
| Diseñar una propuesta de mejora para la evaluación formativa en la Unidad Educativa Primicias de la Cultura basada en la gamificación, Quito - Ecuador, 2024. | Gamificación            | la gamificación en el ámbito educativo ofrece nuevas formas de facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, motivando al estudiante a dejar de lado el enfoque en la puntuación y fomentando la idea de "descubre y soluciona tu inquietud" | gamificación (puntos, insignias, niveles, recompensas) | cualitativa               |
| Objetivos Específicos:  | Variable Dependiente:   | Evaluación formativa:   | Herramientas tecnológicas utilizadas                   | Nivel descriptivo         |
| Realizar el diagnóstico sobre los desafíos y limitaciones actuales en la evaluación formativa.  | Evaluación formativa    | La evaluación formativa es aquel proceso que aspira a proporcionar a los estudiantes información sobre sus logros y   | Estrategias de gamificación aplicadas                  | Diseño transversal        |
|   |                         |   | VD: Motivación estudiantil                             | Población                 |
|   |                         |   | Compromiso de los estudiantes                          | Estudiantes: 196          |
|   |                         |   | Diversidad en los métodos de evaluación                | Docentes: 130             |
|   |                         |   |  | Muestra                   |
|   |                         |   |  | Muestreo aleatorio simple |
|   |                         |   |  | Estudiantes: 130          |
|   |                         |   |  | Muestreo por conveniencia |



---

|  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| Diseñar estrategias de mejora en la evaluación formativa mediante la Gamificación. | destrezas, sobre los resultados de su trabajo, con el fin de orientar y dirigir su aprendizaje de cara a la consecución de los objetivos establecidos | Interacción entre estudiantes y docentes | Docentes: 12<br><br>Instrumentos:<br>Grupo de enfoque<br>Guía de observación |
| Plantear mecanismos de control a las estrategias diseñadas.                        |   |  |  |

---