



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA

Sistema de acompañamiento docente para la integración de *Educaplay* como herramienta  
de evaluación en la Unidad Educativa Particular Interandino

Autores:

Josselyn Nicole Díaz Llumiyinga  
Ángel Gustavo Vaca Alarcón

Tutor:

Ph. D. Camilo Boris Armas Velasco

ECUADOR

2025



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### DEDICATORIA

Con todo mi amor y gratitud, dedico esta tesis a mi tía Martita, a mi mamá Mercedes, a mi hermano Cristian y a mi pareja. Su amor, apoyo y aliento fueron la fuerza que me impulsó a superar cada obstáculo y a culminar este importante capítulo de mi vida. Este logro también es suyo. Y por supuesto, a Dios, por su constante bendición en mi vida.

Josselyn Nicole Díaz Llumiyinga

Quiero dedicar con mucho cariño este proyecto investigativo a mis padres Miguel y Josefina, a Erika y a mis Hermanos Diego y Guadalupe por ser mi guía constante, por su amor incondicional y por enseñarme con el ejemplo el valor del esfuerzo y la perseverancia. Gracias por estar siempre presentes en cada paso de mi vida, por su apoyo silencioso, sus palabras de aliento en los momentos difíciles y por hacerme sentir que nunca estoy solo en este camino.

Este logro es también de ustedes.

Ángel Gustavo Vaca Alarcón



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco profundamente a Dios por brindarme salud, vida y el conocimiento necesario para alcanzar este importante logro. Su guía y gracia han sido fundamentales en cada paso de este camino.

A mi tía Martita, cuyo apoyo económico fue el impulso inicial que me permitió creer nuevamente en mis sueños académicos y dar continuidad a este camino. Su generosidad y fe en mí serán siempre recordados con profunda gratitud.

A mi amada madre, fuente inagotable de inspiración y mi mayor motivación para alcanzar este logro. Ser tu orgullo es mi más grande anhelo, y tu amor, cuidado y sustento durante mis días de estudio fueron el pilar fundamental para llegar hasta aquí.

A mi querido hermano, por su cariño incondicional y por compartir conmigo la alegría de este triunfo.

A mi maravillosa pareja, por su comprensión infinita, su apoyo constante y sus sabios consejos que me guiaron en los momentos desafiantes. Tu presencia en mi vida ha sido un faro de luz en este proceso.

Al PhD. Camilo Boris Armas Velasco por su sabia enseñanza en el desarrollo de este proyecto.

Josselyn Nicole Díaz Llumiyinga



La Universidad para todos





## AGRADECIMIENTO

Al llegar al final de esta etapa tan significativa en mi vida, deseo expresar mi más profundo agradecimiento a quienes han sido pilares fundamentales a lo largo de este camino. A mis padres Miguel y Josefina, por ser mi primera fuente de amor, esfuerzo y valores. Gracias por su apoyo incondicional, por enseñarme con el ejemplo y por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Todo lo que soy y lo que he logrado tiene sus raíces en ustedes.

A Erika, la persona más importante en mi vida. Gracias por tu amor, por tu paciencia, por estar a mi lado en los días buenos y en los no tan buenos. Tu apoyo emocional, tu comprensión y tu fe en mí han sido esenciales para que este logro fuera posible. A mis hermanos Diego y Guadalupe, por su compañía, su confianza y por hacerme sentir siempre acompañado en los momentos de desafío. Su presencia ha sido un motor constante de motivación y alegría.

También, quiero expresar mi agradecimiento más profundo al PhD. Camilo Boris Armas Velasco, nuestro tutor de tesis, quien a pesar de diversas circunstancias que se presentaron encontró la mejor manera de guiarnos para alcanzar este logro, demostrando su vocación por la enseñanza e investigación lo cual fue una inmensurable ayuda para el desarrollo de esta investigación.

A todos ustedes, gracias por caminar conmigo y ser parte de este logro. Esta meta también es suya.

Angel Gustavo Vaca Alarcón





## RESUMEN

Esta investigación aborda la problemática de la integración de plataformas de gamificación, específicamente *Educaplay*, en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en el quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Interandino. El estudio identifica que, aunque las herramientas digitales ofrecen potencial para mejorar el rendimiento académico, su implementación se ve limitada por la falta de capacitación docente y recursos tecnológicos adecuados. El propósito del trabajo es implementar un sistema de acompañamiento docente para la integración de *Educaplay* en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año de Educación General Básica. El contexto se enmarca en las demandas actuales de innovación educativa, respaldadas por normativas nacionales e internacionales que promueven el uso de tecnologías en el aula. La metodología empleada fue de enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos. La población incluyó a docentes y directivos de la institución, utilizando un muestreo no probabilístico por conveniencia. Los resultados mostraron que el 58.33% de los docentes perciben mejoras en la evaluación al usar gamificación, aunque solo el 33.33% recibió capacitación previa. La propuesta implementada, basada en el modelo TPACK, logró un 75% de adopción efectiva, mejorando la participación estudiantil y la innovación evaluativa. Las conclusiones destacan la efectividad del sistema de acompañamiento docente, aunque persisten desafíos como la necesidad de formación continua y la alineación curricular. Se recomienda ampliar la capacitación y establecer redes colaborativas para sostener los avances.

**Palabras clave:** juego educativo, evaluación del estudiante, docente, lengua, literatura, TIC.





## ABSTRACT

This research addresses the problem of integrating gamification platforms, specifically *Educaplay*, into the assessment of learning in the subject of Language and Literature in the fifth year of Basic General Education at the Interandino Private Educational Unit. The study identifies that, although digital tools offer potential for improving academic performance, their implementation is limited by a lack of teacher training and adequate technological resources. The purpose of this work is to implement a teacher support system for the integration of *Educaplay* into the assessment of learning in the subject of Language and Literature in the fifth year of Basic General Education. The context is framed within the current demands for educational innovation, supported by national and international regulations that promote the use of technologies in the classroom. The methodology employed was a mixed approach, combining qualitative and quantitative methods. The population included teachers and administrators of the institution, using non-probability convenience sampling. The results showed that 58.33% of teachers perceived improvements in assessment when using gamification, although only 33.33% received prior training. The implemented proposal, based on the TPACK model, achieved 75% effective adoption, improving student engagement and assessment innovation. The conclusions highlight the effectiveness of the teacher support system, although challenges such as the need for ongoing training and curricular alignment persist. Expanding training and establishing collaborative networks are recommended to sustain progress.

**Keywords:** educational games, student evaluation, teachers, languages, literature, TIC.





## ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
Presentación y contextualización .....	1
Justificación del problema.....	1
Planteamiento del problema .....	3
Precisión del tema.....	3
Objeto de la investigación .....	3
Objetivo general .....	3
Preguntas científicas.....	3
Variables de la investigación.....	4
Objetivos específicos de la investigación.....	4
Métodos a emplear.....	4
Población y muestra .....	6
Tipo de investigación .....	6
Principales aportes.....	7
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	7
Descripción breve del contenido de los capítulos .....	8
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO .....	10
1.1 Antecedentes de la integración de las plataformas de gamificación en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de la Educación General Básica .....	11
1.2 Fundamento pedagógico .....	15
1.2.1 Implementación de las TIC en el proceso de planificación .....	15
1.2.2 Comunicación profesor-estudiante a través de las TIC .....	15





1.2.3 Docencia y TIC .....	16
1.2.4 Interacción en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	16
1.2.5 Calidad en la planificación de actividades.....	17
1.2.6 La integración de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje .....	19
1.2.7 Modelo TPACK.....	19
1.3 La evaluación como componente didáctico .....	21
1.4 Fundamento tecnológico .....	21
1.4.1 Uso Integración de la herramienta digital <i>Educaplay</i> .....	21
1.4.2 Facilidad de uso .....	22
1.4.3 Interfaz amigable.....	22
1.5 Funcionamiento de <i>Educaplay</i> .....	24
1.5.1 Cantidad de recursos digitales.....	24
1.5.2 Funcionalidad de cada recurso educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje...	25
1.5.3 <i>Educaplay</i> en el proceso de enseñanza-aprendizaje .....	26
1.5.4 Influencia de la herramienta digital en la evaluación .....	26
1.6 Implicaciones de la integración de <i>Educaplay</i> como recurso de evaluación .....	27
1.6.1 Ventajas de <i>Educaplay</i> .....	27
1.6.2 Desventajas de <i>Educaplay</i> .....	28
1.6.3 Actividades gamificadas .....	29
1.7 Bases y normativas legales.....	29
1.8 Integración de las plataformas de gamificación, en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en la Educación General Básica .....	30





CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	32
2.1 Conceptualización y operacionalización de las categorías o variables .....	32
2.1 Determinación de los niveles de proceso de aprendizaje .....	35
2.2 Cumplimiento de objetivos de evaluación en Lengua y Literatura. ....	35
2.2 Enfoque de la investigación .....	35
2.3 Alcance de la investigación.....	36
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación .....	36
2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación .....	36
2.5.1 Métodos del nivel teórico.....	37
2.5.2 Métodos matemático-estadísticos .....	38
2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada .....	38
2.7 Delimitación de la población y muestra.....	39
2.8 Descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito .....	39
2.9 Conclusiones del diagnóstico.....	43
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	44
3.1 Fundamentación .....	44
3.2 Propósitos u objetivos generales y específicos: .....	46
3.2.1 Finalidad del sistema de acompañamiento.....	46
3.3 Características .....	46
3.3.1 Estructura y dinámica de sus componentes .....	46
3.3.2 Problema didáctico.....	47
3.3.3 Líneas de trabajo didáctico .....	47





3.3.4 Exigencias que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance .....	47
3.3.5 Ejemplos de las actividades gamificadas .....	48
3.3.6 Actividades .....	49
3.4 Formas de implementación .....	54
3.5 Formas de evaluación.....	55
3.6 Recursos de la propuesta.....	56
3.7 Validación de la propuesta .....	59
3.7.1 Objeto de sistematización .....	59
3.7.2 Estrategia de sistematización. ....	59
3.7.3 Eje de sistematización.....	60
3.7.4 Vías para la reconstrucción del proceso.....	61
3.7.5 Procedimientos a aplicar en la sistematización de experiencia y posibles resultados	61
3.7.6 Análisis e interpretación crítica del proceso de sistematización de experiencias .....	62
3.7.7 Lecciones aprendidas .....	63
3.8 Análisis de los resultados del diagnostico final .....	63
3.9 Análisis del cuestionario .....	64
3.10 Análisis de la entrevista.....	77
3.11 Validación por criterio de especialistas.....	77
CONCLUSIONES.....	78
RECOMENDACIONES .....	79





## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías .....	32
<b>Tabla 2</b> Entrevista a docentes .....	41
<b>Tabla 3</b> Observación al proceso de evaluación del aprendizaje en la Lengua y la Literatura...	42
<b>Tabla 4</b> Pregunta 1 .....	65
<b>Tabla 5</b> Pregunta 2 .....	66
<b>Tabla 6</b> Pregunta 3 .....	67
<b>Tabla 7</b> Pregunta 4 .....	68
<b>Tabla 8</b> Pregunta 5 .....	68
<b>Tabla 9</b> Pregunta 6 .....	69
<b>Tabla 10</b> Pregunta 7 .....	70
<b>Tabla 11</b> Pregunta 8 .....	71
<b>Tabla 12</b> Pregunta 9 .....	71
<b>Tabla 13</b> Pregunta 10 .....	72
<b>Tabla 14</b> Pregunta 11 .....	73
<b>Tabla 15</b> Pregunta 12 .....	74
<b>Tabla 16</b> Pregunta 13 .....	74
<b>Tabla 17</b> Pregunta 14 .....	75
<b>Tabla 18</b> Pregunta 15 .....	76





## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Ventajas de <i>Educaplay</i> .....	28
<b>Figura 2</b> Complemento a la estructura del sistema de acompañamiento. ....	45
<b>Figura 3</b> Estructura del sistema de acompañamiento .....	46
<b>Figura 4</b> Ingreso a <i>Educaplay</i> y aplicación del juego.....	49





**LISTADO DE ANEXOS**

<b>Anexo 1</b> Guía de entrevista .....	83
<b>Anexo 2</b> Guía de observación .....	84
<b>Anexo 3</b> Cuestionario a los especialistas .....	87
<b>Anexo 4</b> Evidencias de las fases del sistema de acompañamiento.....	93





## INTRODUCCIÓN

### Presentación y contextualización

En el ámbito educativo actual, se ha visto marcado por el aumento del uso de las herramientas digitales, adquiriendo nuevas dimensiones la evaluación del aprendizaje. La incorporación de las tecnologías en la educación ha provocado una transformación en la forma en que los docentes enseñan y evalúan a los estudiantes, con la incorporación de las plataformas interactivas se ha logrado potenciar la enseñanza. Una de estas plataformas digitales y que se ha destacado por ser la más amigable para el uso tanto por parte de los docentes como de los alumnos es *Educaplay*, ya que permite a los maestros crear actividades dinámicas e interactivas, las cuales facilitan el proceso de evaluación de forma más dinámica, atractiva y significativa.

En la Unidad Educativa Particular Interandino, así como en otras instituciones educativas, las cuales se enfrentan al reto de lograr integrar de manera eficaz las herramientas tecnológicas en las prácticas pedagógicas y no sólo como un recurso auxiliar, sino como parte vital del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este ámbito, se da la necesidad de un sistema de acompañamiento docente para la guía y capacitación a los profesores sobre el uso e implementación adecuada de esta tecnología, afirmando que su aplicación contribuya para la mejora de la evaluación de los estudiantes.

### Justificación del problema

La aplicación de las TIC en la educación ha demostrado la urgente necesidad de que los docentes adquieran competencias digitales para utilizar adecuadamente los recursos que estos ofrecen. Sin embargo, uno de los principales obstáculos es que muchos maestros carecen de la formación necesaria para integrar estas plataformas en el proceso de evaluación, lo cual genera una brecha significativa entre el potencial de las herramientas tecnológicas y su implementación en el aula. Esto impacta negativamente el logro de los objetivos académicos, creando una desconexión entre las demandas actuales de la educación y la capacidad de los docentes para responder a ellas.

La integración de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) es una exigencia en el marco internacional. Según la UNESCO, es fundamental que las TIC y las TAC sean parte integral de los sistemas educativos, no solo como herramientas de apoyo, sino como un medio para transformar el aprendizaje en todos los niveles (UNESCO, 2023). La Agenda 2030 de las





Naciones Unidas incluye los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS, 2015), donde se destaca el ODS No.4 sobre la Educación de Calidad. En particular, la meta 4.b subraya la necesidad de aumentar el acceso a la formación y al desarrollo de competencias tecnológicas para garantizar que los docentes estén preparados para los retos del mundo digital, a fin de lograr una educación inclusiva y equitativa de calidad.

Además, informes recientes como el Informe Horizon 2024, destacan las principales tendencias tecnológicas en la educación, enfatizando el uso de plataformas de aprendizaje gamificadas y herramientas digitales interactivas, como *Educaplay* (BAUNAM, 2024). Este informe resalta que las plataformas de gamificación mejoran significativamente la participación y la motivación de los estudiantes, pero su implementación exitosa depende del acompañamiento y formación continua de los docentes.

En Latinoamérica, entidades como la UNESCO y la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) han emitido directrices para la integración de las TIC y las TAC en los sistemas educativos. Según estos organismos, la formación docente es clave para que las tecnologías educativas sean verdaderamente inclusivas y transformadoras, permitiendo a los docentes desarrollar competencias digitales avanzadas que impacten positivamente en los estudiantes. A nivel de Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) establece que es un deber de los docentes integrar las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Asamblea Nacional, 2011). Esta normativa también exige la capacitación constante del personal educativo para garantizar el uso efectivo de las herramientas digitales, alineándose con las exigencias internacionales de la UNESCO.

Frente a este panorama, se justifica la pertinencia de la presente investigación en la necesidad de abordar esta problemática, que permita a los maestros de la Unidad Educativa Particular Interandino implementar de manera correcta la plataforma, siendo *Educaplay* una estrategia clave para mejorar la calidad de la evaluación. Al hacerlo, se espera fomentar un aprendizaje inclusivo y significativo en los estudiantes, alineado con las demandas internacionales y nacionales de integración de las TIC y TAC.



### **Planteamiento del problema**

¿Cómo integrar las plataformas de gamificación en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Interandino?

### **Precisión del tema**

El sistema de acompañamiento docente para la integración de *Educaplay* como herramienta de evaluación en la Unidad Educativa Particular Interandino.

### **Objeto de la investigación**

El objeto de la investigación es la integración de las plataformas de gamificación, en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Interandino.

### **Objetivo general**

Implementar un sistema de acompañamiento docente para la integración de *Educaplay* en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año de Educación General Básica.

### **Preguntas científicas**

1. ¿Cuáles son los antecedentes, fundamentos y referentes de la integración de las plataformas de gamificación en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de la Educación General Básica?
2. ¿Cuál es el estado inicial de la integración de las plataformas de gamificación en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Interandino?
3. ¿Cuáles son los componentes, estructura y relaciones del sistema de acompañamiento docente para integrar *Educaplay* en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Interandino?
4. ¿Cuáles son los resultados obtenidos a partir de la implementación del sistema de acompañamiento docente propuesto?





### **Variables de la investigación**

Las variables de la investigación son:

- **Variable independiente:** sistema de acompañamiento docente.
- **Variable dependiente:** integración de *Educaplay* en la evaluación del aprendizaje.

### **Objetivos específicos de la investigación**

1. Determinar los antecedentes, fundamentos y referentes de la integración de las plataformas de gamificación en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de la Educación General Básica.
2. Caracterizar el estado inicial de la integración de las plataformas de gamificación en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Interandino.
3. Diseñar los componentes, estructura y relaciones del sistema de acompañamiento docente para integrar *Educaplay* en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Interandino.
4. Valorar los resultados obtenidos a partir de la implementación del sistema de acompañamiento docente propuesto.

### **Métodos a emplear**

Para el estudio de los objetivos de la presente investigación y así asegurar un análisis riguroso, se aplicará una combinación de métodos del nivel teórico, empírico y matemático-estadísticos. La integración de estos métodos asegura un enfoque robusto y equilibrado, en donde se combinan teorías y prácticas para obtener resultados validados y aplicables a ambientes educativos similares.

### **Métodos del nivel teórico**

La implementación de los métodos de investigación empleados fue:

**Histórico-lógico** el método permitirá identificar las etapas de desarrollo del objeto de estudio, con el fin de comprender la evolución de la implementación de la gamificación en el nivel de



Educación General Básica a partir de una cronología estructurada de cómo han cambiado las prácticas evaluativas a lo largo del tiempo.

**Inductivo-deductivo:** para generalizar los hallazgos derivados de experiencias específicas y emplearlos en un contexto amplio se aplicó el método inductivo-deductivo. Este método resulta relevante para la investigación, ya que, al diseñar y aplicar el sistema de acompañamiento docente, se extraerá las conclusiones a partir de los resultados observados y aplicarlos a nuevos contextos similares.

**Analítico-sintético:** este método permitirá descomponer el proceso la evaluación del aprendizaje de sus elementos principales, en la integración de *Educaplay*. Luego, se integrarán estos elementos para un análisis global sobre la implementación de *Educaplay* en la mejora de la evaluación, ofreciendo una comprensión coherente y estructura del sistema diseñado.

#### **Métodos de nivel empírico**

**Observación:** el método se utilizó para el análisis de la interacción entre los docentes y la plataforma *Educaplay*, evaluando en tiempo real, así como su nivel de competencia tecnológica, las estrategias pedagógicas que se implementan en la dinámica en el aula y en los procesos de evaluación.

**Entrevista:** la entrevista permitió obtener la información cualitativa detallada sobre las percepciones y experiencias de los docentes y las autoridades educativas en relación con el uso de la plataforma *Educaplay*.

**Encuesta:** la encuesta se utilizó para recoger información cuantitativa sobre cómo los docentes emplean y perciben la plataforma *Educaplay* en sus procesos de evaluación.

#### **Sistematización de experiencias**

La sistematización de experiencias permitió reconstruir y analizar críticamente el proceso de implementación del sistema de acompañamiento docente para la integración de *Educaplay* como herramienta de evaluación en la Unidad Educativa Particular Interandino.

#### **Consulta a los especialistas**

Se validó la propuesta con el criterio de ocho especialistas mediante una encuesta que les permitió valorar el sistema de acompañamiento docente y sugirieron mejoras para su perfeccionamiento.

#### **Métodos matemático-estadísticos**





Para el procesamiento de los datos, se emplearán métodos matemático-estadísticos, lo cuales permitirán el análisis de los datos recopilados durante la investigación. En especial, el análisis porcentual y la interpretación de frecuencias, las cuales son procedimientos clave para medir cuantitativamente como se desarrolla el sistema de acompañamiento docente en la integración de *Educaplay*.

**Análisis porcentual:** permite desglosar la información obtenida por medio de las encuestas, además de ofrecer una comprensión clara y accesible de cómo los docentes y estudiantes perciben la herramienta, así como su influencia en el proceso evaluativo.

**Interpretación de frecuencias:** este método es útil para identificar los patrones comunes en las respuestas, ayudando a detectar tanto las fortalezas como las debilidades del sistema implementado. Esto permitirá medir el nivel de aceptación y efectividad al analizar la efectividad de *Educaplay* en diversos ámbitos del proceso evaluativo, especialmente en la facilidad de uso, el nivel de participación de los estudiantes la mejora en el rendimiento académico en la asignatura de lengua y literatura del quinto año de EGB.

La implementación de estos métodos permitirá realizar comparaciones antes y después de la implementación del sistema de acompañamiento docente, la triangulación de los datos cuantitativos recabados por las encuestas y entrevistas, reforzarán la validez y confiabilidad de los hallazgos, asegurando que las conclusiones obtenidas sean generalizables a otros contextos educativos similares.

### **Población y muestra**

La población se encuentra conformada por ocho docentes de Lengua y Literatura, ocho especialistas y cuatro directivos de la escuela.

### **Muestra**

La muestra coincidió con la totalidad de la población, es decir, estuvo integrada por los mismos ocho docentes, los ocho especialistas y los cuatro directivos, lo que representa el 100 % de la población objeto de estudio.

### **Tipo de investigación**

El tipo de investigación es **de campo**, cuya finalidad es identificar los elementos clave de la implementación de la plataforma *Educaplay* en el espacio educativo. Debido a la naturaleza de





la investigación, se utiliza la técnica de observación, debido al acercamiento con el espacio y el ambiente real de aprendizaje, es decir, la Unidad Educativa. De este modo, se genera una identificación a profundidad del fenómeno de estudio.

### **Principales aportes**

La investigación propone un sistema de acompañamiento docente estructurado en componentes clave—finalidad, problemas didácticos, líneas de trabajo, tipos de actividades, formas de implementación y evaluación—que orienta la mejora de la práctica pedagógica y la formación de estudiantes críticos.

### **Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica**

#### **Importancia**

Esta investigación adquiere relevancia al abordar un desafío clave en la educación contemporánea: la integración efectiva de herramientas digitales en los procesos evaluativos. Al centrarse en *Educaplay*, no solo se potencia la evaluación formativa mediante estrategias gamificadas, sino que también se contribuye a la formación de docentes en competencias digitales, un aspecto crítico en la era postpandemia. Los resultados ofrecen un modelo replicable para instituciones educativas que buscan modernizar sus prácticas pedagógicas, asegurando aprendizaje más significativo y alineado con las demandas del siglo XXI.

#### **Necesidad social**

El estudio responde a una urgencia social identificada en el contexto ecuatoriano y latinoamericano: la brecha entre el potencial de las TIC y su aplicación real en las aulas. La falta de acompañamiento docente, evidenciada en los resultados (solo 33.33% recibió capacitación), limita el aprovechamiento de plataformas como *Educaplay*. Esta investigación propone un sistema de acompañamiento que, al reducir resistencias y fortalecer habilidades tecnológicas, democratiza el acceso a metodologías innovadoras, especialmente en entornos con recursos limitados, cumpliendo así con los objetivos de inclusión y calidad educativa planteados en la Agenda 2030.

#### **Novedad**

El trabajo introduce una propuesta innovadora al combinar el modelo TPACK con un sistema de acompañamiento docente personalizado, diseñado específicamente para la integración de





*Educaplay* en la evaluación de Lengua y Literatura. A diferencia de estudios previos que analizan la gamificación de manera genérica, esta investigación ofrece un marco metodológico concreto, validado empíricamente, que vincula la teoría pedagógica con la práctica en el aula. Además, su enfoque en la educación básica (quinto año) llena un vacío en la Literatura, tradicionalmente centrada en niveles superiores.

### **Actualidad científica**

La investigación se alinea con las tendencias globales en educación digital, respaldadas por organismos como la UNESCO y el Informe Horizon 2024, que destacan la gamificación como estrategia clave para *engagement* estudiantil. Al incorporar hallazgos recientes sobre TAC (Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento) y modelos como TPACK, el estudio se enmarca en discusiones científicas vigentes sobre cómo optimizar la tecnología para fines pedagógicos. Su metodología mixta (cualitativa-cuantitativa) y su énfasis en la triangulación de resultados responden a estándares actuales de rigor investigativo en ciencias sociales.

### **Descripción breve del contenido de los capítulos**

Finalmente, el presente trabajo de titulación está estructurado en capítulos, los cuales cada uno se encuentra diseñado para abordar un aspecto clave del estudio.

En el capítulo 1: Marco Teórico, se presentará un análisis exhaustivo de los antecedentes históricos y teóricos relacionados con el uso de *Educaplay* y las TIC en el ámbito educativo. En este apartado se establece el marco conceptual necesario para comprender cómo las herramientas digitales han transformado los procesos de educativos actuales.

El Capítulo 2: Metodología, aquí se describe los métodos empleados en la investigación, así como el diseño, instrumentos utilizados para la recolección y análisis de datos. En este sentido, también se explicarán tanto los métodos cualitativos como los cuantitativos realizados con base en la Matriz de Operacionalización de las Variables, que permiten analizar la influencia del sistema de acompañamiento docente con el fin de determinar el nivel de integración de *Educaplay* en el proceso de evaluación en la asignatura de Lengua y Literatura.

El Capítulo 3: Resultados, en este apartado se presenta y analiza los hallazgos obtenidos tras la aplicación de los instrumentos de evaluación y el sistema de acompañamiento docente. Los datos recabados por medio de las observaciones, encuestas y entrevistas serán evaluados y comparados





con los objetivos de la investigación, evidenciando cómo el sistema ha influido en la práctica pedagógica en la Unidad Educativa Particular Interandino. Además, de la discusión, se harpa una interpretación de los resultados dentro del contexto de las investigaciones previas, permitiendo identificar las contribuciones del estudio para luego situarlas en un marco más amplio.

Finalmente, en los apartados Conclusiones y Recomendaciones, se realizará un resumen de los principales aportes de la investigación, en donde se destacará la relevancia para la mejora de los procesos educativos de la evaluación. Además, se ofrecerán propuestas concretas para las futuras investigaciones y sugerencias para la implementación de sistemas de acompañamiento docente que pueda ser aplicado en otras instituciones educativas.





## CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

El mundo de la educación siempre está en constante cambio y es por esta razón que los docentes necesitan estar preparados con las últimas herramientas digitales, a fin de optimizar su aprovechamiento, ser competentes para solventar posibles dudas y dificultades que se pudieran dar en el proceso enseñanza-aprendizaje. A partir de esta temática se ha podido observar que se ha desarrollado diferentes investigaciones sobre sistemas de acompañamiento docente con el fin de mejorar el proceso educativo día a día.

La implementación de las herramientas digitales en el ámbito educativo ha sido objeto de diferentes estudios, especialmente en las últimas décadas. Con lo acontecido durante y después de la pandemia del COVID-19, en donde se generó un punto de cambio, lo que aceleró la integración de las tecnologías en el ámbito educativo, principalmente las plataformas de gamificación como *Educaplay*, la cual es utilizada para la enseñanza y evaluación.

En el Ecuador se ha podido comprobar que el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) es una herramienta esencial para potenciar la práctica docente y ampliar las oportunidades de interacción educativa, los profesionales que adquieran competencias tecnológicas transformarán las formas tradicionales de enseñanza empleadas hasta ahora, generando cambios en las estrategias didácticas de manera efectiva y novedosa (Jurado, 2022). Un ejemplo de esto son los espacios de aprendizaje asincrónicos, que surgen en un contexto innovador al permitir a los participantes en formación la oportunidad de asistir a aulas virtuales, garantizando el acceso a la educación y la adquisición de habilidades y destrezas sin limitaciones de tiempo y espacio (Ríos, 2020).

En América Latina, en los últimos 30 años, la preocupación por los problemas relacionados con la formación de profesores se ha incrementado en correspondencia con los esfuerzos realizados para mejorar la calidad de la educación. De igual forma este comportamiento ha ocurrido en menor medida en el número de investigaciones sobre la formación docente que pueda dar cuenta de la especificidad de la educación en el continente. Además, se consolidó otra modalidad de estudios que tiene como objetivo analizar las propias investigaciones sobre la formación y acompañamiento al profesor con el objetivo de identificar y describir el nivel de desarrollo experimentado por el conocimiento sobre el tema y ayudar a elaborar acervos teóricos y





metodológicos lo suficientemente organizados y jerarquizados como para permitir la determinación de tendencias, constantes, inconsistencias, temas y subtemas, contenidos, asuntos emergentes y silenciados, así como posibles núcleos problemáticos de interés científico y social que puedan ser útiles para nuevos proyectos de investigación.

Para que los docentes manejen adecuadamente las tecnologías digitales, se requiere una profunda transformación en lo que respecta a la actualización profesional en el siglo XXI, específicamente en el campo de las TIC (Paniagua, 2023). Es por ello que en la Unidad Educativa donde se desarrolla la investigación se busca implementar el uso de herramientas digitales, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero para obtener una aplicación óptima de este proceso, primero se realizará una planificación de cómo se llevará a cabo la elaboración de una propuesta que contribuya al trabajo metodológico del docente, en la cual se tome en cuenta los diversos puntos como: contenido a ser tratados, la adaptabilidad a las necesidades docentes, relación con el currículo y la base legal que es muy importante para el buen funcionamiento del proceso y el desarrollo de la capacitación y acompañamiento docente.

### **1.1 Antecedentes de la integración de las plataformas de gamificación en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de la Educación General Básica**

La integración de las tecnologías educativas, ha sido un ámbito de estudio fundamental y evolución en los últimos años, principalmente por el desarrollo científico, la innovación pedagógica y los acontecimientos externos que aceleraron dicho proceso, como es el caso de la pandemia. De este modo, se identifican varios estudios enfocados en la implementación de la gamificación y su influencia en la adquisición de destrezas por parte de los estudiantes.

El primer estudio, titulado “La integración de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos formativos universitarios” (Santos y Armas, 2020), define el concepto de TAC como parte del surgimiento de las TIC, en diferentes ámbitos. Se establece que el componente didáctico determina la transformación de las tecnologías para fines educativos, generando un conjunto de elementos que se vinculan al proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir del uso de recursos digitales, combinados con el desarrollo educativo. Las principales fortalezas del estudio, se basan en la determinación del *Blended-Learning*, modalidad que combina elementos de la educación virtual y el aprendizaje presencial. Por otra parte, se propone un modelo basado en



tres características: flexible, sistémico y contextualizado. Además, se menciona ciertos requisitos para consolidar el modelo: la relación entre objetivos, contenidos, actividades, recursos y evaluación; generar una relación entre tareas, situaciones de aprendizaje, orientación de actividades y tipos de ayuda; evaluaciones formativas, procesos y resultados. La comprensión de las tecnologías como mecanismos para facilitar el aprendizaje, genera la necesidad de establecer estrategias pedagógicas innovadoras y afianzar la adquisición de habilidades mediante el propio proceso de autorregulación del estudiante.

El estudio desarrollado por Reyes et al. (2020), identifica los beneficios de las Tecnologías para el Aprendizaje y Conocimiento (TAC), como herramientas eficaces para motivar la participación y el desarrollo de los contenidos en el aula. En esta investigación se analizaron conceptos, características y elementos de la gamificación, con especial énfasis en la implementación en el entorno educativo, la mejora en la motivación, el intercambio de información y la relación entre estudiantes y docentes. De este modo, siendo las TAC, un elemento de las TIC, se plantea un proceso de enseñanza más personalizado y enfocado en el quehacer pedagógico.

Además, en Perú, Serna y Alvites (2021) efectuaron un análisis sobre las plataformas educativas como herramientas de mediación en el aprendizaje. El estudio destacó cómo los avances tecnológicos y la masificación del uso de las TIC y las TAC, han mejorado los escenarios educativos, así mismo concluyeron como las plataformas, son precisas, funcionales y versátiles, además promueven el autoaprendizaje y motiva a los estudiantes. De este modo, se menciona como fortaleza la integración de aplicaciones y plataformas para fortalecer el proceso educativo, permitiendo determinar la importancia de implementar las tecnologías en diferentes asignaturas. Aquí se muestra los resultados de una exhaustiva revisión de investigaciones previas, así como los diferentes aportes y bases teóricas-conceptuales relacionadas para la integración de *Educaplay* como herramienta de evaluación.

El estudio de Santos y Armas (2020) aborda la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación superior, destacando el papel fundamental de las Tecnologías para el Aprendizaje y Conocimiento (TAC) en los procesos formativos. Se enfoca en la modalidad de *Blended-Learning*, que combina la educación virtual y presencial, y propone un modelo flexible. Por otro lado, Reyes et al. (2020) exploran los beneficios de las TAC,





particularmente a través de la gamificación, para fomentar la participación estudiantil, mejorar la motivación y facilitar la interacción en el aula. Esto se complementa con el estudio de Serna y Alvites (2021) quienes analizan las plataformas educativas como herramientas eficaces para el autoaprendizaje, destacando cómo las TIC y las TAC mejoran el entorno educativo y promueven la motivación estudiantil.

En la ciudad de México, Arras et al. (2021), estudian la evolución de la implementación de la gamificación como parte de las competencias docentes durante la pandemia. Así mismo, se comparó la percepción de los docentes sobre el uso de las mismas en dos períodos del 2020, quienes emplearon métodos analíticos-sintético y teórico-deductivo. Como resultado se indicó que los docentes incrementaron su dominio en las destrezas computacionales, especialmente en la plataforma de la institución, indicando que se sugiere seguir implementando estrategias que incentiven entornos de aprendizaje más amigables. Como fortaleza, establecen la evaluación de manera cooperativa y determinando la capacidad del estudiante para responder a la interfaz de la aplicación. La principal limitación del estudio, es que no se menciona el proceso de fortalecimiento de las habilidades docentes, lo que sería fundamental para identificar las prácticas que permitan generar espacios de capacitación y mejora en las destrezas docentes.

De igual manera, en Cuba, Jurado (2022) analizó el valor educativo de la plataforma de *Educaplay* en el contexto educativo, allí destacó cómo esta herramienta ha facilitado la transición de las clases presenciales a virtuales, en la investigación se resaltó que *Educaplay* ha permitido a los docentes crear actividades interactivas y dinámicas, así como la promoción de un entorno de aprendizaje amigable, de igual manera destaca la importancia de una adecuada preparación y planificación para maximizar los beneficios de la plataforma.

En el año 2023, el estudio “Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) para mejorar los procesos de enseñanza en educación virtual” (Rojas & Campbell, 2023), demuestran una consolidación de los procesos de enseñanza mediante el uso de plataformas y aplicaciones, así como la inserción de la metodología de la gamificación. Este aporte evidencia un fortalecimiento en el desarrollo de destrezas en los estudiantes. Como principal fortaleza, el estudio propone una serie de herramientas: *Additio Cerebriti Edu*, *Quizizz*, *Trivinet*, *Jeopardy Rock*, *Kahoot*, *Homeroom*, *Otter*, *Blogger*, *Padlet*, *Team Maker*, *Teamweek*, *Meetingwords*, *YouTube Kids* y





*Kiddle*, los cuales se enfocan en la realización de varias actividades que fomentan la creatividad, fluidez y originalidad en la formación del estudiante.

En este caso, la selección de *Educaplay* responde a la facilidad de uso e integración en el aula de clase. El recurso es una plataforma gratuita con una interfaz sencilla que facilita el desarrollo de actividades y estrategias para adaptar a las distintas asignaturas. La versatilidad y manejo de la aplicación promueve la implementación efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, la plataforma *Educaplay* se adapta a las necesidades de los estudiantes y docentes, presentando una serie de herramienta de diverso uso.

Conforme los autores citados. Arras et al. (2021) analizan la implementación de la gamificación como parte de las competencias docentes durante la pandemia, destacando un aumento en las habilidades computacionales de los docentes. Asimismo, Jurado (2022) examina el valor educativo de *Educaplay*, señalando su papel clave en la transición de clases presenciales a virtuales y su capacidad para generar actividades interactivas. Por su parte, Rojas y Campbell (2023) evidencian cómo el uso de plataformas y la gamificación consolidó los procesos de enseñanza en la educación virtual, con herramientas como *Educaplay* destacándose por su accesibilidad y adaptabilidad para fomentar la creatividad y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

La asignatura de Lengua y Literatura, establece una serie de requerimientos abordados por la implementación de las tecnologías y gamificación en el ámbito pedagógico. La investigación “Estudio de Alineamiento del Currículo de Lengua y Literatura, y Matemática con las Pruebas Ser Bachiller, Ecuador”, donde se destaca la dinámica de los procesos evaluativos como espacios para la retroalimentación y seguimiento en la adquisición de saberes y destrezas. La finalidad del estudio, es analizar los parámetros de evaluación de la prueba Ser Bachiller, con los contenidos del área de Lengua y Literatura, establecidos en el Currículo de Educación, del Ministerio de Educación de Ecuador, el cual, enfoca una serie de indicadores que determinan el avance del estudiante en cuanto a habilidades del razonamiento verbal, se destaca: lectura crítica, escritura, lengua y cultura, y comunicación oral.

En este sentido, la evaluación de Lengua y Literatura se vincula a la capacidad comunicativa del estudiante, el pensamiento crítico, la capacidad para relacionar aspectos de su entorno con figuras





y elementos literarios, y cuestiones técnicas como la ortografía y redacción. El estudio genera un análisis crítico sobre los procesos de evaluación, haciendo referencia a la necesidad de recursos más complejos y reflexivos, que promuevan la creatividad en el estudiante. Como limitaciones, se establece que no se genera un modelo de evaluación que podría establecer en diferentes niveles educativos.

Finalmente, la integración de herramientas digitales permitiría la adaptación de los procesos evaluativos de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, mediante el diseño de una interfaz y la programación para consolidar las habilidades comunicativas y lingüísticas, de manera innovadora y adaptada a los intereses y preferencias de los estudiantes.

## **1.2 Fundamento pedagógico**

### **1.2.1 Implementación de las TIC en el proceso de planificación**

El uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se convierte en un aspecto central basado en la innovación y potenciación de los procesos de adquisición de conocimientos, habilidades y valores. La planificación se comprende como un documento que guía la práctica pedagógica, basada en objetivos, destrezas y criterios de evaluación que determinan el desarrollo del estudiante en los distintos ámbitos de estudio. La implementación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, implica la adaptación de actividades y recursos de acuerdo a temáticas y contenidos, que permitan fortalecer la adquisición de habilidades y sean pertinentes al nivel de enseñanza y necesidades de los estudiantes.

### **1.2.2 Comunicación profesor-estudiante a través de las TIC**

El uso de las TIC en el espacio educativo se enfoca en facilitar los procesos de interrelación entre el docente y el estudiante, siendo el profesor la guía de aprendizaje en la construcción de conocimiento. De este modo, el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), establece cinco dimensiones para la implementación adecuada de la tecnología: información, comunicación, creación de contenido, seguridad y resolución de problemas (Durán et al., 2020). En este sentido, se promueve un mayor vínculo entre docentes y estudiantes, encaminados a facilitar la adquisición y contrastación de saberes.

Los procesos de comunicación se transforman en espacios virtuales para la interacción inmediata, organizada y sistematizada. De esta forma, la utilización de foros, blogs y plataformas, se





establecen como mecanismos para promover el diálogo, el debate y la construcción de información que permita la toma de decisiones y resolución de problemáticas.

### **1.2.3 Docencia y TIC**

Para garantizar los espacios de desarrollo tecnológico en la práctica educativa, es fundamental generar procesos de capacitación y actualización de saberes para implementar los recursos digitales en las aulas, con sentido didáctico y pedagógico. De esta forma, es importante identificar los recursos que se adapten a la naturaleza de la asignatura y las temáticas que se establecen en los espacios de aprendizaje (Álvarez et al., 2013).

La práctica docente con base en un enfoque constructivista, debe estar enmarcada en el desarrollo de habilidades en los estudiantes desde su propia exploración, construcción y análisis de la información de su entorno. El docente mantiene un rol pasivo, que direcciona dicho proceso, no obstante, se debe facilitar la adquisición del conocimiento mediante herramientas que promuevan y aseguren el aprendizaje de manera creativa e innovadora.

De esta manera, los docentes deben generar una apertura para el uso de recursos digitales, los cuales permitirán potenciar la experiencia de enseñanza, mejorando la interacción con plataformas y aplicaciones para que su uso sea satisfactorio.

### **1.2.4 Interacción en el proceso de enseñanza-aprendizaje**

Durante la pandemia, muchos docentes debieron adaptarse a las disposiciones del Ministerio de Educación, implementando la educación virtual en un contexto de confinamiento. Ante este cambio, se analizan los siguientes antecedentes vinculados con este concepto.

Flores et al. (2021) señalan que la educación virtual implica el uso de nuevas tecnologías para desarrollar metodologías alternativas que beneficien a estudiantes de poblaciones especiales, limitados por su ubicación geográfica, calidad docente o disponibilidad de tiempo.

Hoy en día, la educación virtual se considera una innovación clave, que enriquece la metodología y práctica educativa a través de nuevas tecnologías, herramientas digitales y materiales interactivos. Tras el desafío de la pandemia, los docentes tuvieron que identificar las herramientas digitales más adecuadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este caso se busca identificar qué son las herramientas digitales.





Según Peralta et al. (2022), las herramientas digitales para el aprendizaje son programas de software que promueven el aprendizaje activo y colaborativo, simplifican las tareas y, junto con los repositorios, forman un acervo que permite a los docentes acceder a material ya disponible en la red, facilitando la gestión del tiempo.

La educación virtual se define como una nueva modalidad de impartir educación, que utiliza las TIC y no es ni mejor ni peor que la modalidad presencial, simplemente diferente. Aquellos que, en el pasado, intentaron comprender la educación virtual basándose en la presencialidad enfrentaron múltiples dificultades al aplicar los elementos presenciales a la virtualidad (Altamirano et al., 2022).

En resumen, Flores et al. (2021) destacan que la educación virtual utiliza nuevas tecnologías para ofrecer metodologías alternativas que benefician a estudiantes de poblaciones especiales, superando limitaciones geográficas, de calidad docente y de tiempo. La educación virtual, impulsada por herramientas digitales y materiales interactivos, se ha consolidado como una innovación clave en la enseñanza, especialmente tras la pandemia, cuando los docentes debieron identificar las mejores herramientas para el aprendizaje. En concordancia, Peralta et al. (2022) definen las herramientas digitales como programas de software que fomentan el aprendizaje activo y colaborativo, facilitando el acceso a materiales y la gestión del tiempo. Por su parte, Altamirano et al. (2022) explican que, aunque la educación virtual no es superior ni inferior a la presencial, quienes intentaron adaptarla sin considerar sus particularidades enfrentaron diversas dificultades al aplicar enfoques presenciales a la virtualidad.

### **1.2.5 Calidad en la planificación de actividades**

Se sabe que muchas herramientas digitales cuentan con versiones gratuitas y de pago. En este contexto, es recomendable priorizar el uso de software libre para facilitar su acceso, ya que, como señala Jurado (2022), muchos docentes realizaron esfuerzos económicos y personales para adaptarse a los nuevos requerimientos de enseñanza y evaluación. Además, las decisiones más adecuadas se tomaron sobre la marcha debido al desconocimiento de las TIC, la falta de experiencia en esta modalidad educativa y la ausencia de políticas educativas que guiaran a los docentes en esta nueva forma de educar para cumplir con sus objetivos pedagógicos.





En Internet existe una amplia variedad de herramientas digitales y plataformas virtuales. Una de las más recomendadas para mejorar la evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje es *Educaplay*. Antes de hablar de sus beneficios, es importante señalar que *Educaplay* es una plataforma web que permite a los docentes crear recursos interactivos, tanto individuales como grupales, transformando la forma de planificar las clases al implementar esta herramienta.

Altamirano et al. (2022) destacan que el uso de estas herramientas facilita la comprensión de temas o términos cuando se emplean imágenes en movimiento (videoclips y/o películas), ya que describen fenómenos dinámicos y requieren menos tiempo para la reflexión. Por ejemplo, *Educaplay* ofrece actividades como crucigramas, sopa de letras y video *quizzes*, que son útiles para mejorar el aprendizaje.

Es importante mencionar que el docente debe actuar como un orientador en el uso de estas herramientas. Aunque los jóvenes de hoy son nativos digitales, es fundamental que el docente los guíe para que comprendan los beneficios académicos que pueden obtener. Por ello, el proceso comienza con el docente, quien primero debe conocer el uso, los beneficios y las limitaciones de la herramienta, para luego centrarse en el estudiante, aplicando metodologías activas y enfoques integradores que garanticen experiencias tecnológicas adecuadas al tema, nivel educativo y área que desea impartir.

El uso de herramientas digitales en la educación, especialmente aquellas de acceso gratuito, ha demostrado ser una alternativa viable frente a las dificultades económicas y formativas que enfrentan los docentes al adaptarse a la modalidad virtual. Como señala Jurado (2022), muchos educadores, ante la falta de experiencia y políticas claras, tomaron decisiones improvisadas para cumplir con los nuevos requerimientos pedagógicos. En este sentido, plataformas como *Educaplay* emergen como soluciones eficaces, ya que permiten la creación de recursos interactivos que transforman la planificación y ejecución de clases, facilitando la evaluación del aprendizaje. Altamirano et al. (2022) refuerzan esta idea, destacando que el uso de herramientas visuales, como videos y actividades interactivas, favorece la comprensión de conceptos complejos al reducir el tiempo necesario para la reflexión y proporcionar una experiencia más dinámica. Esto subraya la importancia de contar con tecnologías accesibles que apoyen tanto la enseñanza como la evaluación en entornos virtuales.





### 1.2.6 La integración de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Las Tecnologías Aplicadas en el Aprendizaje (TAC), según el artículo de Santos y Armas (2020), son esenciales para facilitar el proceso educativo en entornos virtuales. Estas tecnologías permiten la interacción activa de los estudiantes con los contenidos y fomentan un aprendizaje más personalizado y autónomo, adaptado a las necesidades individuales. Además, facilitan la colaboración entre los estudiantes a través de herramientas digitales como foros y videoconferencias, lo cual promueve un aprendizaje colectivo y el desarrollo de habilidades de comunicación. Las TAC también brindan a los docentes la posibilidad de realizar un seguimiento constante del rendimiento académico de los estudiantes, lo que se traduce en una evaluación continua y retroalimentación inmediata.

En un contexto virtual, las TAC permiten a los estudiantes acceder a recursos educativos desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo que promueve una educación flexible y accesible. Además, su implementación favorece el desarrollo de competencias digitales clave, preparándolos para enfrentar los retos del entorno profesional moderno. El acompañamiento docente a través de plataformas digitales también es fundamental, ya que los docentes pueden ofrecer apoyo constante, resolver dudas y guiar el aprendizaje de manera más eficiente. Así, las TAC no solo mejoran los resultados académicos, sino que contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes.

### 1.2.7 Modelo TPACK

El modelo TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) es un marco teórico que describe el conocimiento que los docentes deben tener para integrar de manera efectiva las tecnologías en su enseñanza. Según Rodríguez y Cubilla (2024) Este modelo subraya que los educadores deben tener un dominio sólido de tres áreas fundamentales: contenido (*Content Knowledge*, CK), pedagogía (*Pedagogical Knowledge*, PK) y tecnología (*Technological Knowledge*, TK). Lo esencial es que estos tres conocimientos interactúan de manera que se complementen y refuercen entre sí, creando una enseñanza más efectiva. Los docentes no solo deben ser expertos en su área de conocimiento, sino también saber cómo enseñar ese contenido de manera adecuada y utilizar las tecnologías pertinentes para facilitar y enriquecer el proceso de aprendizaje.





Una de las ideas centrales del modelo TPACK es que el conocimiento pedagógico y el tecnológico no deben considerarse de manera aislada, sino que deben integrarse para proporcionar un aprendizaje más completo y dinámico. Los docentes deben no solo saber qué tecnología utilizar, sino también cómo usarla de forma pedagógicamente adecuada, es decir, eligiendo las herramientas digitales que mejor se adapten a los objetivos educativos (Rodríguez y Cubilla, 2024). El enfoque del modelo no es aplicar tecnología por el simple hecho de hacerlo, sino usarla de manera reflexiva mediante procesos como la gamificación para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, fomentando la participación activa de los estudiantes, la colaboración y el pensamiento crítico.

El verdadero valor del modelo TPACK radica en la intersección entre los tres tipos de conocimiento. Por ejemplo, un docente que comprende bien cómo usar la tecnología para enseñar un contenido específico y cómo integrarlo en su estrategia pedagógica podrá diseñar experiencias de aprendizaje más efectivas. La clave aquí es la capacidad de integrar herramientas tecnológicas que no solo sirvan para transmitir información, sino que también faciliten la interacción, el análisis y la reflexión por parte de los estudiantes. Esta integración hace que la enseñanza sea más dinámica, personalizada y centrada en el estudiante, lo cual es esencial para el aprendizaje profundo.

La implementación del modelo TPACK tiene importantes implicaciones para la formación docente y para mejorar las prácticas pedagógicas. En el contexto educativo actual, donde las tecnologías son una parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje, los docentes deben estar preparados para integrar nuevas herramientas digitales de forma continua y reflexiva. La formación docente en TPACK debe ir más allá del simple dominio de las herramientas tecnológicas; los educadores deben aprender a diseñar experiencias de aprendizaje que integren estas tecnologías de manera coherente con los objetivos pedagógicos y el contenido a enseñar. Esto requiere una comprensión crítica sobre cómo y cuándo las tecnologías pueden ser más efectivas en función del contexto educativo.

Uno de los principales desafíos para aplicar el modelo TPACK es la resistencia al cambio por parte de algunos docentes y la falta de formación adecuada en el uso de tecnologías. Muchos educadores se sienten inseguros al integrar herramientas digitales en su enseñanza, ya sea por



falta de conocimientos o por la percepción de que la tecnología interfiere en los métodos tradicionales. Sin embargo, este reto también presenta una oportunidad para transformar la educación, adoptando un enfoque más interactivo, personalizado y centrado en el estudiante. El modelo TPACK permite ver la tecnología no como un fin en sí misma, sino como una herramienta para enriquecer el proceso educativo y mejorar la experiencia de aprendizaje.

### **1.3 La evaluación como componente didáctico**

Con el avance de las tecnologías, la evaluación ha evolucionado, integrando herramientas digitales como *Educaplay*, las cuales permiten evaluaciones más interactivas y motivadoras. Como señala Castañeda et al. (2019), una evaluación efectiva debe alinearse con los objetivos de aprendizaje y fomentar la autoevaluación entre los estudiantes, destacando la importancia de utilizar tecnologías que faciliten este proceso en la educación actual.

Desde un enfoque didáctico, puede ser formativa, sumativa o diagnóstica, y cada una cumple una función específica. Basurto-Mendoza et al. (2021) sostienen que la evaluación formativa permite ajustar las estrategias didácticas en tiempo real, lo cual es crucial para atender las necesidades específicas de los estudiantes". En este sentido, la evaluación se convierte en un proceso continuo de retroalimentación, que no solo finaliza en una calificación, sino que busca mejorar el aprendizaje.

La evaluación es un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite medir el progreso y rendimiento de los estudiantes en relación con los objetivos educativos planteados. Según Acosta (2022), la evaluación no solo mide los resultados, sino que también proporciona información valiosa para mejorar los procesos de enseñanza.

### **1.4 Fundamento tecnológico**

#### **1.4.1 Uso Integración de la herramienta digital *Educaplay***

La plataforma educativa *Educaplay*, permite a los docentes crear actividades interactivas y dinámicas, elaboradas para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. Su interfaz es amigable y fácil de usar, además facilita la creación de diversos recursos educativos, como por ejemplo: cuestionarios, crucigramas, mapas interactivos y juegos de memorias, lo cual motiva a los estudiantes a tener una participación activa.



#### 1.4.2 Facilidad de uso

De acuerdo a lo mencionado, Páez e Infante (2022) explican que *Educaplay* como herramienta tecnológica, permite crear diversas la creación de actividades educativas e interactivas en línea, lo cual despierta el interés de los estudiantes, además de la personalización de las mismas. Esto posibilita que su uso, ya que las actividades se pueden descargar en formato flash. Es recomendable que las plataformas digitales brinden versiones gratuitas como de pago, ya que facilita su uso.

Por su parte, Jurado (2022) enfatiza que *Educaplay* es una plataforma intuitiva y fácil de usar, además, de que no requiere de instalación de ningún software, como también es compatible con plataformas LMS y permite la integración a páginas web. Esta herramienta permite descargar los contenidos, para el acceso del público general y si se quiere, se pueden imprimir y reproducir desde cualquier navegador o desde dispositivos de almacenamiento.

Páez e Infante (2022) destacan que *Educaplay*, como herramienta tecnológica, favorece la creación de actividades educativas interactivas en línea, lo que no solo aumenta el interés de los estudiantes, sino que también permite personalizar las actividades, mejorando así la experiencia de aprendizaje. La capacidad de descargar las actividades en formato flash hace que su uso sea aún más accesible. En consonancia, Jurado (2022) resalta que *Educaplay* se distingue por su facilidad de uso e intuición, al no requerir instalación de software y ser compatible con plataformas LMS, lo que facilita su integración en diferentes entornos educativos. Además, la posibilidad de descargar, imprimir y acceder a los contenidos desde diversos dispositivos o navegadores amplía su accesibilidad, garantizando que los recursos educativos lleguen a un público más amplio, lo que subraya la importancia de ofrecer versiones gratuitas y de pago para adaptarse a diversas necesidades.

#### 1.4.3 Interfaz amigable

Para el docente, es fundamental que una herramienta digital tenga una interfaz atractiva e intuitiva, permitiendo su manejo de manera rápida y sencilla en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La herramienta debe ser un apoyo, no un obstáculo.

Por esta razón, Ríos (2020) consideran que *Educaplay* es una plataforma fácil de usar, que no requiere mucho tiempo para aprender. Además, la propia plataforma ofrece tutoriales en video





sobre cómo realizar cada tipo de actividad. Solo es necesario planificar adecuadamente y seleccionar el tipo de actividad que ofrece la herramienta para que el estudiante mejore su rendimiento académico.

El diseño y la interfaz de una plataforma son esenciales. Aunque una plataforma puede tener muchos recursos y beneficios, si no es amigable, es poco probable que los docentes la elijan. En el mundo digital actual, la accesibilidad y la rapidez son aspectos clave en la tecnología educativa.

La herramienta educativa propuesta para la implementación del sistema de acompañamiento es *Educaplay*, diseñada con el objetivo de mejorar la calidad educativa. Esta plataforma facilita el acceso a la información, permitiendo a los usuarios aprender sobre diversos temas desde cualquier dispositivo tecnológico, sin las limitaciones de espacio o tiempo.

Según Jurado (2022), *Educaplay* es considerada una herramienta tecnológica con un gran potencial didáctico, destacando su accesibilidad y recursos interactivos. Estas características permiten que las clases sean más dinámicas, gracias a la variedad de actividades que los docentes pueden utilizar.

Es necesario destacar el aporte de Ríos (2020) que sostiene que *Educaplay* es una plataforma intuitiva y fácil de usar, cuyo aprendizaje no requiere mucho tiempo, lo que facilita su integración en el entorno educativo. Además, la disponibilidad de tutoriales en video sobre cómo utilizar cada tipo de actividad ofrece un soporte adicional a los docentes, permitiendo una planificación eficaz que mejora el rendimiento académico de los estudiantes. Como complemento, Jurado (2022) subraya la relevancia del diseño y la interfaz de la plataforma, indicando que, aunque un recurso pueda ser valioso, su accesibilidad y facilidad de uso son determinantes para su adopción por parte de los docentes. En este sentido, *Educaplay* no solo destaca por su simplicidad, sino también por su capacidad para ofrecer actividades interactivas que dinamizan las clases y permiten a los estudiantes aprender desde cualquier dispositivo, eliminando barreras de tiempo y espacio. Estas características hacen de *Educaplay* una herramienta educativa con gran potencial didáctico, contribuyendo a una enseñanza más accesible y efectiva.

Un aspecto importante es la sencillez de acceso a *Educaplay*, lo que la convierte en una opción popular entre los docentes. Para utilizar la plataforma, solo se deben seguir estos pasos:





1. Contar con una conexión a internet.
2. Usar un navegador para acceder al sitio web:  
<https://es.Educaplay.com/signup/>(<https://es.Educaplay.com/signup/>)
3. Ingresar una dirección de correo electrónico o enlazar una cuenta de Facebook o Gmail para guardar el progreso de las actividades.
4. Ingresar el código de seguridad que será enviado al correo electrónico.
5. Aceptar las notificaciones y los permisos de *Educaplay*.
6. Validar la cuenta mediante un enlace enviado al correo.

Con estos simples pasos, los docentes pueden empezar a aprovechar las ventajas que ofrece *Educaplay*.

### **1.5 Funcionamiento de *Educaplay***

*Educaplay* es una plataforma digital que permite crear actividades educativas interactivas de manera sencilla y accesible. Su funcionamiento se basa en una estructura intuitiva que facilita tanto a docentes como a estudiantes el diseño y uso de herramientas pedagógicas como cuestionarios, mapas interactivos, juegos de memoria y más. Los usuarios pueden personalizar sus actividades según las necesidades de aprendizaje, descargar los recursos para uso offline y compartirlos en diversos formatos. Gracias a su versatilidad y facilidad de uso, *Educaplay* se ha consolidado como una herramienta clave en la educación digital, promoviendo un aprendizaje dinámico y motivador.

#### **1.5.1 Cantidad de recursos digitales**

El recurso *Educaplay* ofrece 17 tipos de actividades educativas, como "Sí o no", *Froggy Jumps*, adivinanzas, mapas interactivos, relación de grupos, test, ruleta de palabras, juegos de memoria, relación de columnas, sopa de letras, crucigramas, completar frases, ordenar palabras, video quiz, presentaciones, dictado y diálogo.

Además, la plataforma cuenta con aproximadamente siete mil recursos educativos gratuitos, creados por otros usuarios, que los docentes pueden utilizar para enriquecer sus clases. Esto refuerza la utilidad de *Educaplay*, tal como lo señalan Páez e Infante (2022), quienes afirman que su uso mejora el aprendizaje al permitir la combinación de imágenes, multimedia y textos. Esta diversidad de elementos fomenta un ambiente motivador y dinámico, favoreciendo tanto la





interacción entre docentes y estudiantes como entre los propios estudiantes, mediante el uso de una didáctica bien estructurada.

En resumen, *Educaplay* es un recurso dinámico y accesible que facilita la creación y el intercambio de actividades educativas en 11 idiomas, proporcionando a los estudiantes diversas formas de aprendizaje. Su diseño gamificado y sus instrucciones claras motivan a los estudiantes a participar activamente en las actividades.

### 1.5.2 Funcionalidad de cada recurso educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje

*Educaplay* ofrece una amplia gama de actividades diseñadas para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera dinámica e interactiva. Estas actividades permiten a los docentes personalizar sus clases y hacer que los estudiantes participen activamente a través de formatos gamificados. A continuación, se describen algunas de las opciones que ofrece la plataforma:

- **Sí o no:** Muestra cartas con texto o imágenes, y los usuarios deben responder si es verdadero o falso.
- **Froggy Jumps:** Un juego donde el personaje *Froggy* avanza a través de un camino de preguntas, debiendo responder correctamente para llegar al final.
- **Adivinanza:** Proporciona pistas en distintos formatos multimedia para que los usuarios descubran la respuesta correcta.
- **Mapa interactivo:** Muestra un mapa con puntos específicos que los usuarios deben identificar para obtener más información.
- **Relacionar grupos:** Permite crear cartas con elementos que los usuarios deben agrupar correctamente.
- **Test:** Evalúa a los estudiantes mediante cuestionarios acompañados de multimedia, como imágenes y videos.
- **Ruleta de palabras:** Un juego donde los usuarios deben adivinar qué palabra corresponde a cada letra dentro de un círculo.



- **Memory:** Cartas boca abajo con texto, audio, imágenes o videos que los usuarios deben emparejar.
- **Relacionar columnas:** Dos columnas con texto o imágenes que deben ser emparejadas correctamente.
- **Sopa de letras:** Un cuadro de letras donde los usuarios deben encontrar las palabras ocultas.
- **Crucigrama:** Completar palabras cruzadas en filas y columnas con las respuestas correctas.
- **Completar frases:** Los usuarios deben rellenar espacios en blanco en un texto haciendo clic para seleccionar las palabras correctas.
- **Ordenar palabras:** Desordena palabras o frases que los usuarios deben organizar en el orden correcto.
- **Video Quiz:** Introduce preguntas en momentos específicos de videos de YouTube, evaluando la comprensión de los estudiantes.
- **Presentación:** Crea presentaciones con el uso de recursos multimedia y texto.
- **Dictado:** Los usuarios escuchan un audio y deben transcribir el contenido.
- **Diálogo:** Crea secuencias de diálogos entre personajes, utilizando texto o audio para generar interacciones.

Estas actividades permiten a los docentes crear experiencias educativas más atractivas y variadas, fomentando la participación activa y mejorando el aprendizaje en diversos contextos.

### 1.5.3 *Educaplay* en el proceso de enseñanza-aprendizaje

*Educaplay* es una herramienta educativa que permite a los docentes crear actividades interactivas y lúdicas, como juegos y cuestionarios, para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Fomenta la participación activa y el interés por el aprendizaje, al tiempo que desarrolla habilidades como la colaboración y la resolución de problemas. Su versatilidad la hace adecuada para diferentes niveles y áreas del conocimiento, convirtiéndola en un recurso valioso en diversos contextos educativos.

### 1.5.4 Influencia de la herramienta digital en la evaluación

*Educaplay* ha tenido un avance significativo en el proceso evaluativo de los estudiantes, ya que ofrece diversas formas de recopilar datos, analizar resultados y proporcionar retroalimentación.





Esta plataforma permite realizar evaluaciones de manera más personalizada y eficiente gracias a las actividades disponibles. Hoy en día, la incorporación de tecnologías ha transformado los enfoques educativos, incluida la forma en que evaluamos.

Como menciona Castañeda et al. (2019), mediante la aplicación de herramientas de evaluación digital se pueden implementar distintos tipos de evaluación, como la heteroevaluación (evaluación del docente a los estudiantes), la autoevaluación (evaluación del propio alumno estudiante) y la coevaluación (evaluación entre pares). La elección de una u otra dependerá de los objetivos planteados o del interés en desarrollar ciertas destrezas.

Al abordar la evaluación, es importante considerar todo el proceso, lo que incluye la evaluación continua, la autoevaluación y, finalmente, la repercusión en la calificación final, es decir, la evaluación sumativa. Al mencionar los diferentes tipos de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debemos tener en cuenta un elemento transversal: el uso de la tecnología.

### **1.6 Implicaciones de la integración de *Educaplay* como recurso de evaluación**

La integración de *Educaplay* como herramienta de evaluación ha transformado el proceso educativo al permitir a los docentes implementar actividades interactivas que facilitan la recolección de datos y ofrecen retroalimentación instantánea y personalizada. Su enfoque lúdico y multimedia motiva a los estudiantes, haciendo que la evaluación sea más efectiva y centrada en el aprendizaje. Además, su integración en el aula permite a los educadores adaptar sus estrategias de evaluación a las necesidades individuales, promoviendo un aprendizaje más significativo y duradero.

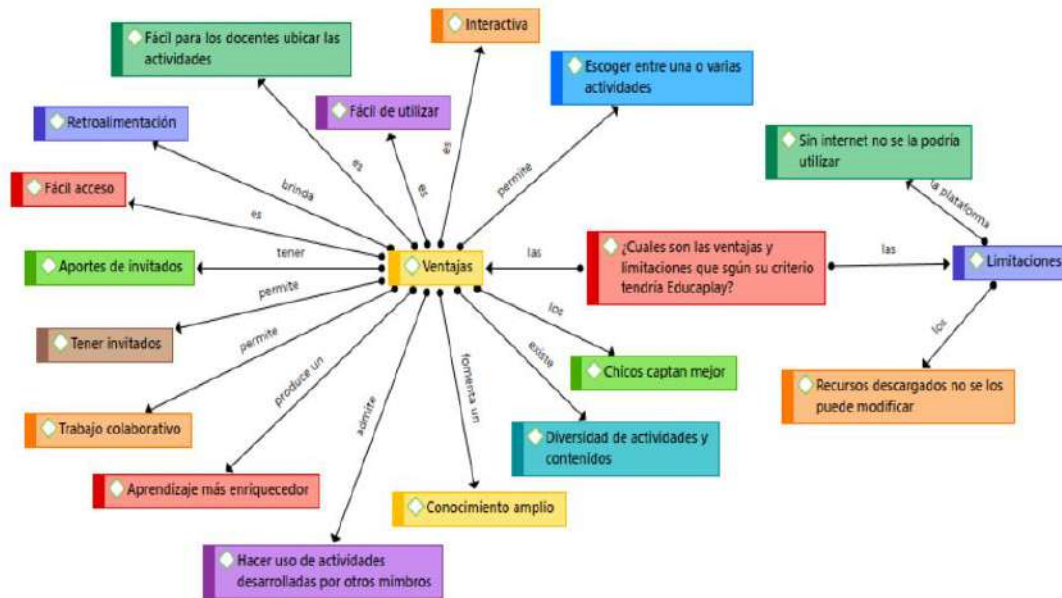
#### **1.6.1 Ventajas de *Educaplay***

Las ventajas que ofrece *Educaplay* son diversas y se pueden sintetizar en la siguiente figura, que muestra los beneficios y limitaciones de esta herramienta digital.



**Figura 1**

*Ventajas de Educaplay*



Fuente: Entrevista realizada a docente de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz.  
Elaborado por: Víctor Mora (2021)

En resumen, *Educaplay* es una herramienta intuitiva y fácil de usar, que es gratuita y no requiere instalación de software, ya que está disponible en línea a través de un navegador. Además, se puede enlazar en páginas web o blogs mediante hipervínculos. La plataforma permite descargar las actividades elaboradas, las cuales se pueden crear de manera inmediata gracias a sus instructivos en formato de videotutoriales. También ofrece una amplia variedad de actividades ya elaboradas por otros usuarios, accesibles para todo el público.

**1.6.2 Desventajas de *Educaplay***

Aunque *Educaplay* presenta pocas desventajas, es importante señalar que, una vez descargada una actividad, no se pueden modificar sus componentes. Además, la herramienta no permite registrar puntuaciones directamente en plataformas LMS, aunque estas sí quedan guardadas en la plataforma original de *Educaplay*. Al contar con una versión gratuita y una de pago, algunas funcionalidades están limitadas según el plan que se utilice, ya que la versión de pago ofrece mayores beneficios. Asimismo, al ser una herramienta en línea, requiere una conexión a Internet,



lo que limita su acceso para quienes no disponen de un plan de datos o conexión estable (Jurado, 2022).

### 1.6.3 Actividades gamificadas

La herramienta digital *Educaplay* facilita la creación de actividades multimedia interactivas, incluyendo juegos como crucigramas, mapas y adivinanzas. En su nueva versión, incorpora inteligencia artificial (IA) para que los docentes puedan optimizar el tiempo de planificación, permitiendo crear actividades de manera sencilla sin necesidad de usar aplicaciones externas.

Además, *Educaplay* ofrece la opción de compartir actividades creadas por otros docentes, lo que hace el aprendizaje más atractivo. La plataforma proporciona recursos e instrucciones claras sobre cómo crear actividades paso a paso, lo que facilita su uso. Estas actividades pueden publicarse y compartirse en páginas web, plataformas educativas u otros medios.

Según Jiménez et al. (2024), *Educaplay* favorece el desarrollo de destrezas y capacidades en los estudiantes, ofreciendo a los educadores una alternativa innovadora para impartir clases en diversas áreas del currículo. Esto evita los métodos tradicionales de planificación y enseñanza, despertando en los estudiantes un mayor interés por construir sus conocimientos.

*Educaplay* también ofrece juegos interactivos en línea que pueden personalizarse de acuerdo con las necesidades específicas de cada caso y son de acceso gratuito. Sin embargo, su plan estándar brinda acceso a actividades adicionales, las cuales se pueden ajustar a los contenidos educativos. La difusión de estas actividades se realiza mediante enlaces generados por la propia plataforma.

### 1.7 Bases y normativas legales

La garantía de la implementación de recursos que consoliden los procesos educativos, se garantiza a través de Constitución del Ecuador (Asamblea Nacional, 2008), en la sección tercera referente a Comunicación e Información, art. 16, se menciona: Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a... 2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación (pág. 14). Esto determina el derecho al acceso a recursos digitales en diferentes ámbitos, promoviendo la implementación de las TIC, en espacios culturales y sociales, para promover el desarrollo y la inserción de las personas en los diferentes espacios de participación. Por otra parte, el art. 347, menciona el deber del Estado para generar políticas, programas y proyectos enfocados en la mejora progresiva de la calidad educativa, mediante el equipamiento,





infraestructura e implementación de tecnologías, que favorezca la conformación de espacios de aprendizaje adecuados, fortaleciendo a la sociedad.

Asimismo, Ley Orgánica de la Educación Intercultural (LOEI) (Asamblea Nacional, 2011), establece como principios el interaprendizaje y multiaprendizaje basado en la inserción de las TIC, como recursos innovadores que permitan vincular lo ancestral y lo tecnológico, con el objetivo de producir conocimiento, lograr un nivel de desarrollo personal y académico, y garantizar la alfabetización digital para todos los sectores.

En concordancia con lo mencionado, en el año 2020, se establece la Agenda Educativa Digital 2021-2025, lanzada por el Ministerio de Educación [MINEDUC], la cual tiene como finalidad fortalecer los procesos de implementación de las tecnologías y promover la educación en espacios presenciales, híbridos y virtuales. Se establece la Alfabetización Digital, como eje de desarrollo de las propuestas pedagógicas, siendo la innovación tecnológica el referente de educación y desarrollo educativo. La Dirección de Tecnologías para la Educación presenta una propuesta para establecer habilidades transversales en los procesos de formación estudiantil, siendo una de estas las competencias digitales, que se determina como mecanismo para consolidar el uso de recursos digitales (Ministerio de Educación, 2021).

### **1.8 Integración de las plataformas de gamificación, en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en la Educación General Básica**

La implementación de la gamificación, implica la adaptación de recursos pedagógicos para el desarrollo de habilidades y destrezas. En el caso de la Lengua y Literatura, la interfaz y funciones se determinan de acuerdo a las variables vinculadas a las destrezas comunicativas y lingüísticas, para lo cual, se desarrollan ejercicios que impliquen procesos críticos de análisis, interpretación y sistematización de información.

Los procesos de evaluación se desarrollan de acuerdo a las etapas (Poma et al., 2022):

Inicio: el estudiante genera un proceso de retroalimentación con el docente respectivo

Desarrollo: el estudiante genera la interacción con la aplicación o plataforma, en este caso *Educaplay*. El docente previamente, habrá seleccionado y diseñado los recursos adecuados para evaluar de manera crítica y reflexiva la temática presentada. De este modo, se genera un proceso





interactivo, que puede determinarse como un cuestionario, la resolución de problemas o el trabajo cooperativo.

Las técnicas de evaluación se basan en desafíos o metas, que se enfoque en el desarrollo de estrategias para superar determinados obstáculos. La gamificación establece un proceso de evaluación que fomenta la motivación, participación e integración de todos los estudiantes, evitando procesos de copia o pérdida de tiempo.

Cierre: una vez culminado, se realiza el proceso de retroalimentación individual y colectiva.

El análisis teórico determina un conjunto de factores que permiten determinar la importancia de la implementación de las TIC en la educación. Los fundamentos tecnológicos, pedagógicos e institucionales establecen un marco de referencia para la aplicación de la gamificación como estrategia de mejora de la enseñanza y aprendizaje. En este sentido, la selección del recurso *Educaplay* responde a la necesidad, relevancia y viabilidad de la herramienta para ser utilizada como apoyo para el desarrollo de actividades por parte del docente, respetando el enfoque de las TAC y los componentes del sistema de acompañamiento docente. La implementación de la gamificación en la Asignatura de Lengua y Literatura para la evaluación de aprendizaje en Educación General Básica, demuestra ser una herramienta innovadora y versátil para los docentes.





## CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

El presente capítulo muestra el marco metodológico que guía la investigación, con la finalidad de analizar la integración de las plataformas de gamificación, especialmente *Educaplay*, en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. Este apartado se estructura en relación al enfoque, los métodos, teóricos, empíricos y estadísticos, así como también a los instrumentos empleados para la investigación. Además, se detalla la población y muestra, así como las estrategias metodológicas, con el propósito de sentar las bases para el análisis de los datos y la propuesta de un sistema de acompañamientos docente que optimice la implementación de *Educaplay*

### 2.1 Conceptualización y operacionalización de las categorías o variables

**Tabla 1**

*Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías*

Variables	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores
<b>Variable independiente</b>  Sistema de acompañamiento docente	Conjunto de componentes lógicamente interrelacionados (finalidad, problemas didácticos, líneas didácticas, tipos de actividades, formas de implementación y evaluación) que permiten la orientación del coordinador para establecer las relaciones entre los docentes que dictan una misma asignatura con el propósito de la	<b>1. Finalidad</b>  Fusionar herramientas digitales que incorporan dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos (como puntos, insignias, niveles, misiones y tablas de clasificación) para transformar el proceso evaluativo tradicional en una experiencia más dinámica, motivadora y centrada en el estudiante	1.1 Fusión de herramientas digitales que incorporan puntos, insignias niveles, misiones y tablas de clasificación en la evaluación del aprendizaje  1.2 Transformación del proceso evaluativo tradicional en una experiencia más dinámica, motivadora y centrada en el estudiante



integrar las plataformas de gamificación en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de la Educación General Básica.

## 2. Problemas didácticos

Dificultades teórico-metodológicas que se expresan en la evaluación del aprendizaje y que afectan la formación integral del estudiante.

## 3. Líneas de trabajo didáctico

Pautas metodológicas del acompañamiento docente que se materializan en las actividades y reducen los problemas en la evaluación del aprendizaje detectados en el diagnóstico.

## 4. Tipo de actividades

Estructuración lógica de Charla, Talleres de intercambio de experiencias, Observación a clase, Taller de discusión de resultados en correspondencia con la fusión de herramientas digitales que incorporan dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en función de la

2.1 Dificultades teórico-metodológicas que se expresan en la evaluación del aprendizaje

2.2 Afectación en la formación integral del estudiante

3.1 Pautas metodológicas del acompañamiento docente

3.2 Materialización en las actividades del acompañamiento docente

3.3 Reducción de los problemas en la evaluación del aprendizaje detectados en el diagnóstico

4.1 Charla

4.2 Talleres de intercambio de experiencias

4.3 Observación a clase

4.4 Taller de discusión de resultados





evaluación del  
aprendizaje

**5. Formas de  
implementación**

Variantes de  
aplicación en la  
práctica del sistema  
de acompañamiento  
docente en  
correspondencia al  
cumplimiento de su  
finalidad

5.1 Variantes de  
aplicación en la práctica  
del sistema de  
acompañamiento docente  
(Capacitaciones  
docentes, Proyectos de  
investigación-acción,  
mentorías entre pares)

5.2 Correspondencia de  
la variante aplicada con  
el cumplimiento de la  
finalidad del sistema de  
acompañamiento docente

**6. Formas de  
evaluación**

Vías que permiten  
determinar en qué  
medida se ha  
alcanzado el fin del  
sistema de  
acompañamiento  
articulado con el plan  
de mejoras y la  
actualización de los  
componentes del  
propio sistema

6.1 Vías que permiten  
determinar en qué  
medida se ha alcanzado  
el fin del sistema de  
acompañamiento  
(Rúbricas mixtas, mesas  
técnicas quincenales)

6.2 Articulación con el  
plan de mejoras y la  
actualización de los  
componentes del propio  
sistema

**Variable  
dependiente**

Integración de  
las plataformas  
de gamificación,  
en la evaluación  
del aprendizaje

Es el proceso de  
fusión de las  
plataformas de  
gamificación en la  
medición del  
proceso y resultado  
del aprendizaje de la  
asignatura de

1. Fusión de las  
plataformas de  
gamificación en el  
componente  
evaluación

1.1 Diseño del  
componente evaluación  
con los entornos virtuales  
de aprendizaje

1.2 Diseño de los  
instrumentos de  
evaluación del  
aprendizaje con los





de la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año de Educación General Básica

Lengua y Literatura se establecen una serie de procedimientos enfocados en el desarrollo de estrategias vinculadas a un sistema de acompañamiento mediante el vínculo con *Educaplay* para la innovación y mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. Medición del proceso y resultado del aprendizaje

entornos virtuales de aprendizaje

2.1 Determinación de los niveles de proceso de aprendizaje

2.2 Cumplimiento de objetivos de evaluación en Lengua y Literatura.

---

*Fuente:* Variable independiente adaptado de Santos y Armas (2020). Variable dependiente, elaboración propia (2025).

Para la realización del diagnóstico, se asume una escala ordinal de tres opciones que permitan determinar el nivel de percepción en la que se asume la variable. En este sentido, el nivel bajo (1) representa una distancia del estado deseado, el nivel medio (2), un acercamiento al estado (3) y el nivel alto, un nivel de coincidencia con el estado.

## 2.2 Enfoque de la investigación

El **enfoque mixto**, combina los métodos cualitativos y cuantitativos para ofrecer una comprensión más completa y profunda de los fenómenos estudiados, para así superar los límites de los enfoques unidimensionales. Este enfoque permite la triangulación de los datos, lo cual aumenta la validez y confiabilidad de los resultados, lo que es útil en estudios complejos donde los fenómenos no pueden ser comprendidos desde una sola perspectiva. En el contexto educativo, permite integrar la riqueza de los datos cualitativos con la objetividad de los datos cuantitativos, lo que resulta en una visión más holística y contextualizada. Esto permite mejorar la toma de decisiones pedagógicas y las intervenciones educativas, adaptándose a las particularidades del contexto y enriqueciendo la calidad del estudio.



### 2.3 Alcance de la investigación

El alcance de este estudio es de tipo **aplicada**, debido a que su principal objetivo es resolver un problema concreto en el ámbito educativo en la Unidad Educativa Particular Interandino, la integración efectiva de *Educaplay* como un recurso para la evaluación de la asignatura de Lengua y Literatura. Este alcance busca generar conocimiento teórico, así como también diseñar e implementar soluciones prácticas, como un sistema de acompañamiento docente, que responda a las necesidades identificadas en la práctica pedagógica. Al centrarse en la mejora de los procesos y la optimización de los resultados de aprendizaje, la investigación aplicada permite que los hallazgos sean directamente útiles para los docentes y estudiantes, lo cual contribuye a transformar la realidad educativa de manera contextualizada y efectiva (Galarza, 2020).

### 2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación

El tipo de investigación es de **campo**, cuya finalidad es identificar los elementos clave de la implementación de la plataforma *Educaplay* en el espacio educativo. Debido a la naturaleza de la investigación, se utiliza la técnica de observación para el acercamiento con el espacio y el ambiente real de aprendizaje, es decir, la Unidad Educativa. De este modo, se genera una identificación a profundidad del fenómeno de estudio.

Así mismo, la investigación es de tipo aplicada, ya que además de describir la realidad interviene en ella por medio del diseño e implementación de un sistema de acompañamiento docente para la integración de *Educaplay* como herramienta de evaluación. Su finalidad es brindar soluciones concretas a las dificultades que enfrentan los docentes en la incorporación de las plataformas digitales en sus prácticas pedagógicas y, así poder optimizar los procesos de enseñanza y evaluación. A través de la aplicación de estrategias metodológicas específicas, se busca mejorar el desempeño docente y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. La investigación aplicada, además permite medir el impacto de la intervención en tiempo real y realizar los ajustes basados en las evidencias, con la finalidad de asegurar que las soluciones sean efectivas y sostenibles dentro del ámbito educativo.

### 2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Para el estudio de los objetivos de la presente investigación y así asegurar un análisis, se aplicará una combinación de métodos del nivel teórico, empírico y matemático-estadísticos. La





integración de estos métodos asegura un enfoque robusto y equilibrado, en donde se combinan teorías y prácticas para obtener resultados validados y aplicables a ambientes educativos similares.

### 2.5.1 Métodos del nivel teórico

La implementación de los métodos de investigación empleados fue:

**Histórico-lógico** el método permitirá identificar las etapas de desarrollo del objeto de estudio, con el fin de comprender la evolución de la implementación de la gamificación. General Básica a partir de una cronología estructurada de cómo han cambiado las prácticas evaluativas a lo largo del tiempo.

**Inductivo-deductivo:** para generalizar los hallazgos derivados de experiencias específicas y emplearlos en un contexto amplio se aplicó el método inductivo-deductivo. Este método resulta relevante para la investigación, ya que, al diseñar y aplicar el sistema de acompañamiento docente, se extraerá las conclusiones a partir de los resultados observados y aplicarlos a nuevos contextos similares.

**Analítico-sintético:** este método permitirá descomponer el proceso la evaluación del aprendizaje de sus elementos principales, en la integración de *Educaplay*. Luego, se integrarán estos elementos para un análisis global sobre la implementación de *Educaplay* en la mejora de la evaluación, ofreciendo una comprensión coherente y estructura del sistema diseñado.

#### Métodos de nivel empírico

**Observación:** el método se utilizó para el análisis de la interacción entre los docentes y la plataforma *Educaplay*, evaluando en tiempo real, así como su nivel de competencia tecnológica, las estrategias pedagógicas que se implementan en la dinámica en el aula y en los procesos de evaluación.

**Entrevista:** la entrevista permitió obtener la información cualitativa detallada sobre las percepciones y experiencias de los docentes y las autoridades educativas en relación con el uso de la plataforma *Educaplay*.

**Encuesta:** la encuesta se utilizó para recoger información cuantitativa sobre cómo los docentes emplean y perciben la plataforma *Educaplay* en sus procesos de evaluación.

#### Sistematización de experiencias





La sistematización de experiencias permitió reconstruir y analizar críticamente el proceso de implementación del sistema de acompañamiento docente para la integración de *Educaplay* como herramienta de evaluación en la Unidad Educativa Particular Interandino.

### **Consulta a los especialistas**

Se validó la propuesta con el criterio de ocho especialistas mediante una encuesta que les permitió valorar el sistema de acompañamiento docente y sugirieron mejoras para su perfeccionamiento.

### **2.5.2 Métodos matemático-estadísticos**

Para el procesamiento objetivo y riguroso de los datos, se emplearán métodos matemático-estadísticos, lo cuales permitirán el análisis de los datos recopilados durante la investigación. En especial, el análisis porcentual y la interpretación de frecuencias, las cuales son herramientas claves para medir cuantitativamente como se desarrolla el sistema de acompañamiento docente en la integración de *Educaplay*.

**Análisis porcentual:** permite desglosar la información obtenida por medio de las encuestas, además de ofrecer una comprensión clara y accesible de cómo los docentes y estudiantes perciben la herramienta, así como su influencia en el proceso evaluativo.

**Interpretación de frecuencias:** este método es útil para identificar los patrones comunes en las respuestas, ayudando a detectar tanto las fortalezas como las debilidades del sistema implementado. Esto permitirá medir el nivel de aceptación y efectividad al analizar la efectividad de *Educaplay* en diversos ámbitos del proceso evaluativo, especialmente en la facilidad de uso, el nivel de participación de los estudiantes la mejora en el rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año de EGB.

La implementación de estos métodos permitirá realizar comparaciones antes y después de la implementación del sistema de acompañamiento docente, la triangulación de los datos cuantitativos recabados por las encuestas y entrevistas, reforzarán la validez y confiabilidad de los hallazgos, asegurando que las conclusiones obtenidas sean generalizables a otros contextos educativos similares.

### **2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada**

Se emplearon los siguientes instrumentos: guía de observación (anexo 1), guía de entrevista (anexo 2), cuestionario a especialistas (anexo 3). Con la combinación de estos instrumentos se





logrará la triangulación de los datos, enriqueciendo así el análisis brindado con una visión completa y detallada sobre la eficacia del sistema de acompañamiento docente en la integración de *Educaplay*.

Para la recolección sistemática de datos se emplearon diversos instrumentos metodológicamente validados, incluyendo cuestionarios aplicados a docentes que evaluaron aspectos como la percepción de facilidad de uso y utilidad pedagógica de *Educaplay*, rúbricas estructuradas de observación que permitieron medir objetivamente el nivel de integración de los elementos gamificados en las prácticas de aula, y entrevistas semiestructuradas que profundizaron en las experiencias docentes, identificando tanto los beneficios obtenidos como los principales desafíos enfrentados durante el proceso de implementación, lo que proporcionó una visión holística del impacto de la intervención desde múltiples perspectivas.

### **2.7 Delimitación de la población y muestra**

En la presente investigación, la población está conformada por ocho docentes de Lengua y Literatura y cuatro directivos de la Unidad Educativa Particular Interandino, quienes representan el total de los participantes de la institución. Debido a que la muestra seleccionada incluye la totalidad de los profesores, se puede afirmar que esta coincide con el 100% de la población en estudio. Se ha aplicado un muestreo por conveniencia no probabilístico, determinado por la accesibilidad y las condiciones del estudio.

### **2.8 Descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito**

Para el desarrollo de la integración de las plataformas de gamificación en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año de Educación General Básica, se establece la operacionalización de variables para el diseño de instrumentos metodológicos: entrevista y ficha de observación. Una vez elaborados los instrumentos, se procede a su validación con el fin de garantizar la pertinencia de las técnicas en concordancia con el tema y los objetivos del estudio.

Posteriormente, se aplican los instrumentos a la población seleccionada y se identifican las dinámicas de la clase, con el objetivo de generar un proceso de diagnóstico inicial que sirva como base para la propuesta. La metodología se estructura en las siguientes etapas, alineadas con las tareas de investigación:





- Etapa de estudio teórico: Declarada en el capítulo 1, proporciona el marco conceptual que orienta las variables del estudio.
- Etapa de diagnóstico inicial: Permite recopilar información relevante sobre el contexto educativo y las necesidades detectadas.
- Etapa de modelación de la propuesta: Se diseña la propuesta basada en los resultados del diagnóstico inicial.
- Etapa de diagnóstico final o validación: Se evalúa la efectividad de la propuesta, ya sea teórica o empíricamente.

Esta descripción metodológica brinda un soporte claro para el desarrollo del trabajo de titulación, detallando las etapas seguidas y su propósito en el proceso investigativo.

El cuestionario se estructuró de la siguiente manera, haciendo coincidir cada interrogante con el indicador y dimensión correspondiente, según el cuadro de operacionalización de variables, siendo, para la dimensión “Fusión de herramientas digitales y transformación del proceso evaluativo”, lo siguiente:

- a) Indicador: 1.1 Diseño del componente evaluación con los entornos virtuales de aprendizaje
- ¿Con qué frecuencia utiliza plataformas de gamificación en sus clases de Lengua y Literatura?
  - ¿Aplica actividades gamificadas como parte del proceso de evaluación?
  - ¿Ha recibido formación o capacitación sobre el uso de plataformas gamificadas?
  - ¿Considera que cuenta con las competencias digitales necesarias para integrar plataformas de gamificación?
- b) Indicador: 1.2 Diseño de los instrumentos de evaluación del aprendizaje con los entornos virtuales de aprendizaje.
- ¿Cree que las plataformas de gamificación generan un entorno eficaz en sus clases?
  - ¿El uso de estas herramientas transforma su práctica evaluativa?

Y, para la dimensión “Medición del proceso y resultado del aprendizaje”, lo siguiente:





- a) Indicador: 2.1 Determinación de los niveles de proceso de aprendizaje.
- ¿Considera que el uso de plataformas de gamificación mejora el proceso de evaluación en la asignatura de Lengua y Literatura?
  - ¿Ha notado mayor interés y participación por parte de los estudiantes al utilizar actividades gamificadas en la evaluación del aprendizaje?
  - ¿Cree que la gamificación mejora el compromiso del estudiante con su aprendizaje?
- b) Indicador: 2.2 Cumplimiento de objetivos de evaluación en Lengua y Literatura.
- ¿Las plataformas permiten desarrollar una evaluación eficaz en la asignatura de Lengua y Literatura?

La entrevista aplicada corresponde a la variable dependiente del estudio y estuvo dirigida específicamente a los docentes. De esta manera, las respuestas obtenidas permiten evidenciar cómo los docentes articulan sus prácticas de enseñanza con elementos innovadores, al mismo tiempo que revelan las limitaciones y potencialidades que surgen en la aplicación de estas metodologías.

**Tabla 2**

*Entrevista a docentes*

<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta predominante de los docentes</b>
1. ¿Cómo ha diseñado el componente de evaluación considerando su integración con los entornos virtuales gamificados de aprendizaje?	Varios docentes elaboran rúbricas con logros vinculados a insignias o niveles, mientras que otros realizan adaptaciones flexibles sin un diseño formal.
2. ¿Cómo ha diseñado los instrumentos de evaluación del aprendizaje específicamente para su aplicación en entornos virtuales gamificados?	La mayoría recurre a cuestionarios interactivos y juegos de preguntas; algunos continúan utilizando instrumentos tradicionales digitalizados.
3. ¿Cómo determina los niveles del proceso de aprendizaje en su práctica docente,	Se definen con base en los logros alcanzados en actividades gamificadas, aunque varios



especialmente en contextos mediados por entornos virtuales gamificados?

4. ¿Cómo valora el cumplimiento de los objetivos de evaluación en Lengua y Literatura dentro de los entornos virtuales gamificados que utiliza?

reconocen carecer de indicadores claros de seguimiento.

La mayoría considera que los objetivos se cumplen en gran medida, pues aumentan la motivación, aunque algunos señalan logros parciales por limitaciones tecnológicas o de tiempo.

En conclusión, las entrevistas evidencian una apertura favorable hacia la gamificación en los procesos de evaluación, pero también muestran que su implementación aún no es homogénea. La falta de lineamientos institucionales y de formación específica genera diferencias en la forma de diseñar, aplicar y valorar las evaluaciones gamificadas. No obstante, existe consenso en que estas herramientas potencian la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que confirma su potencial como estrategia pedagógica innovadora.

La aplicación de la guía de observación permitió recoger información sobre cómo los docentes integran los entornos virtuales gamificados en la evaluación del aprendizaje de Lengua y Literatura. El propósito fue valorar aspectos como el diseño del componente de evaluación, la pertinencia de los instrumentos aplicados, la determinación de niveles de aprendizaje y el cumplimiento de los objetivos educativos en el aula. A partir de lo observado, se identificaron diferencias importantes en el grado de integración, lo que refleja tanto avances como limitaciones en el uso pedagógico de estas plataformas digitales.

**Tabla 3**

*Observación al proceso de evaluación del aprendizaje en la Lengua y la Literatura*

Ítem	Respuesta predominante observada
1.1 ¿En qué medida el diseño del componente evaluación está integrado con entornos virtuales gamificados?	En la mayoría de los casos se observa una integración parcial del diseño, aunque algunos docentes logran una integración plena y otros no incorporan elementos gamificados.





---

1.2 ¿En qué medida los instrumentos de evaluación del aprendizaje están diseñados para entornos virtuales gamificados?	Predominan los instrumentos parcialmente adecuados a la gamificación, especialmente cuestionarios interactivos, aunque en ciertos casos se mantienen formatos tradicionales.
1.3 ¿En qué medida se determinan los niveles del proceso de aprendizaje en la práctica observada?	Se determinan de manera parcial, con referencia al avance en actividades digitales, aunque sin criterios uniformes que estandaricen los niveles de logro.
1.4 ¿En qué medida se cumplen los objetivos de evaluación en Lengua y Literatura durante el proceso observado?	En la mayoría de las sesiones los objetivos se cumplen de manera parcial, destacándose una mejora en la participación, pero con limitaciones vinculadas al tiempo y a la planificación docente.

---

## 2.9 Conclusiones del diagnóstico

Los resultados de la observación confirman que la gamificación ya se encuentra presente en el proceso de evaluación de Lengua y Literatura, pero aún no se integra plenamente de manera sistemática. Se identifican prácticas positivas en cuanto a la motivación estudiantil y la innovación metodológica, aunque persisten vacíos en la estandarización de criterios y en la coherencia del diseño evaluativo. Esto evidencia la necesidad de fortalecer la capacitación docente y de establecer lineamientos institucionales que orienten la aplicación de la gamificación como estrategia de evaluación.





### **CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

En este capítulo se presentan y analizan los hallazgos obtenidos tras la aplicación de los instrumentos de evaluación utilizados en la investigación. Los datos recolectados mediante observaciones, encuesta y entrevista se evaluaron en relación con los objetivos de la investigación, permitiendo evidenciar el impacto del sistema de acompañamiento docente en la práctica pedagógica en la Unidad Educativa Particular Interandino.

#### **3.1 Fundamentación**

La presente propuesta se fundamenta en la necesidad de innovar los procesos de evaluación del aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes de quinto año de Educación General Básica, mediante la integración de plataformas de gamificación. Esta iniciativa surge como respuesta a los desafíos identificados en el diagnóstico inicial, donde se evidenció que los métodos tradicionales de evaluación no siempre logran motivar a los estudiantes ni reflejar de manera integral sus competencias lingüísticas y literarias.

Desde un enfoque pedagógico, la gamificación se sustenta en teorías del aprendizaje basadas en la motivación, la autonomía y el refuerzo positivo (Acosta, 2022), las cuales favorecen la participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Además, se alinea con los principios del constructivismo, al promover un aprendizaje significativo a través de la interacción y la retroalimentación inmediata.

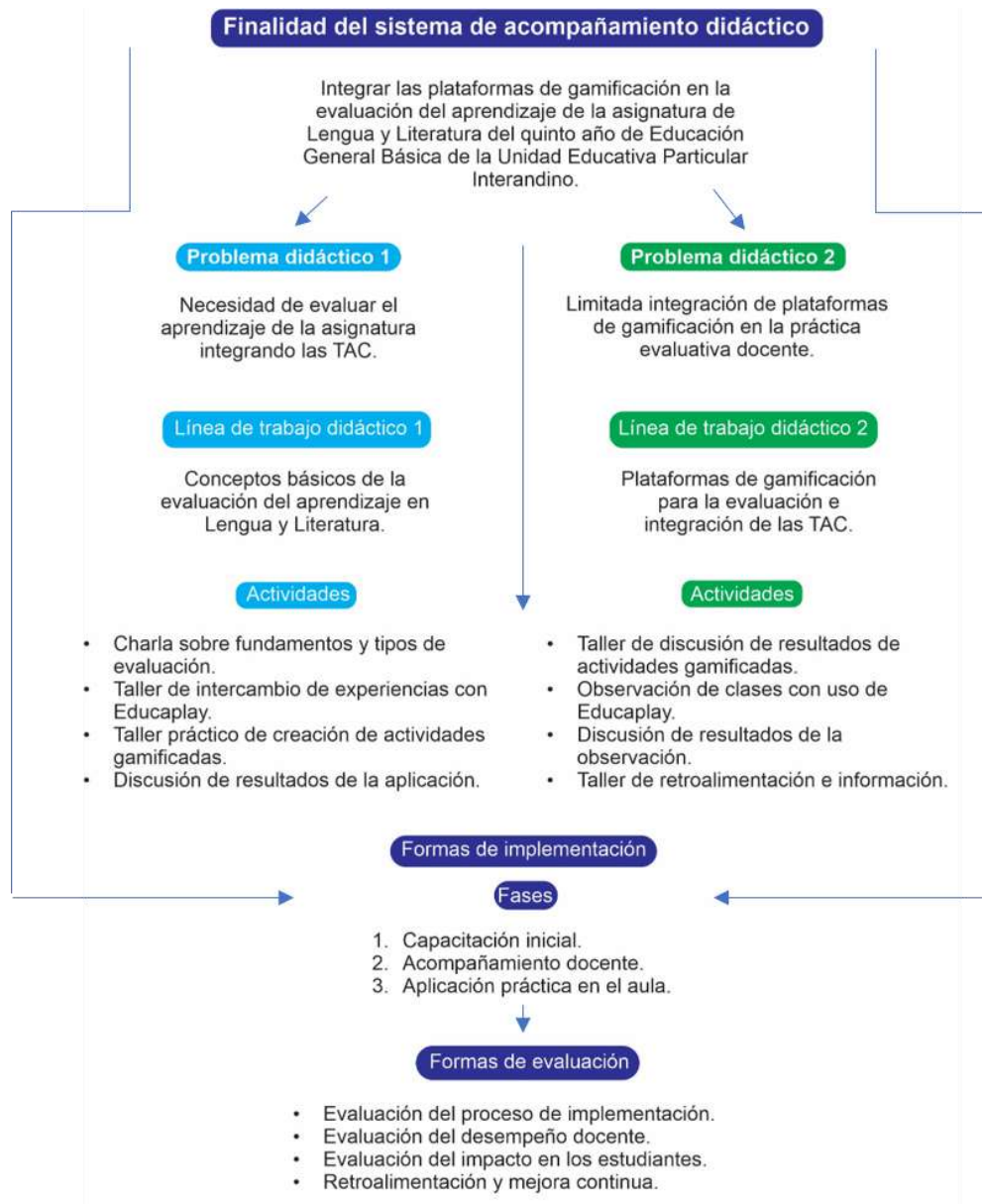
A nivel curricular, la propuesta se enmarca en los lineamientos del Ministerio de Educación, que fomentan el uso de tecnologías digitales para enriquecer los procesos educativos. Asimismo, se apoya en estudios recientes que demuestran que la gamificación mejora el rendimiento académico y la retención de contenidos (Castañeda, et al., (2019), especialmente en áreas que requieren práctica constante, como la Lengua y la Literatura.

En síntesis, esta propuesta se justifica por su potencial para transformar la evaluación en un proceso dinámico, inclusivo y alineado con las necesidades de los estudiantes del siglo XXI, contribuyendo así a la mejora de la calidad educativa.



**Figura 2**

*Complemento a la estructura del sistema de acompañamiento.*



*Nota:* elaboración propia, en complemento al esquema de Santos y Armas (2020).

### 3.2 Propósitos u objetivos generales y específicos:

#### 3.2.1 Finalidad del sistema de acompañamiento

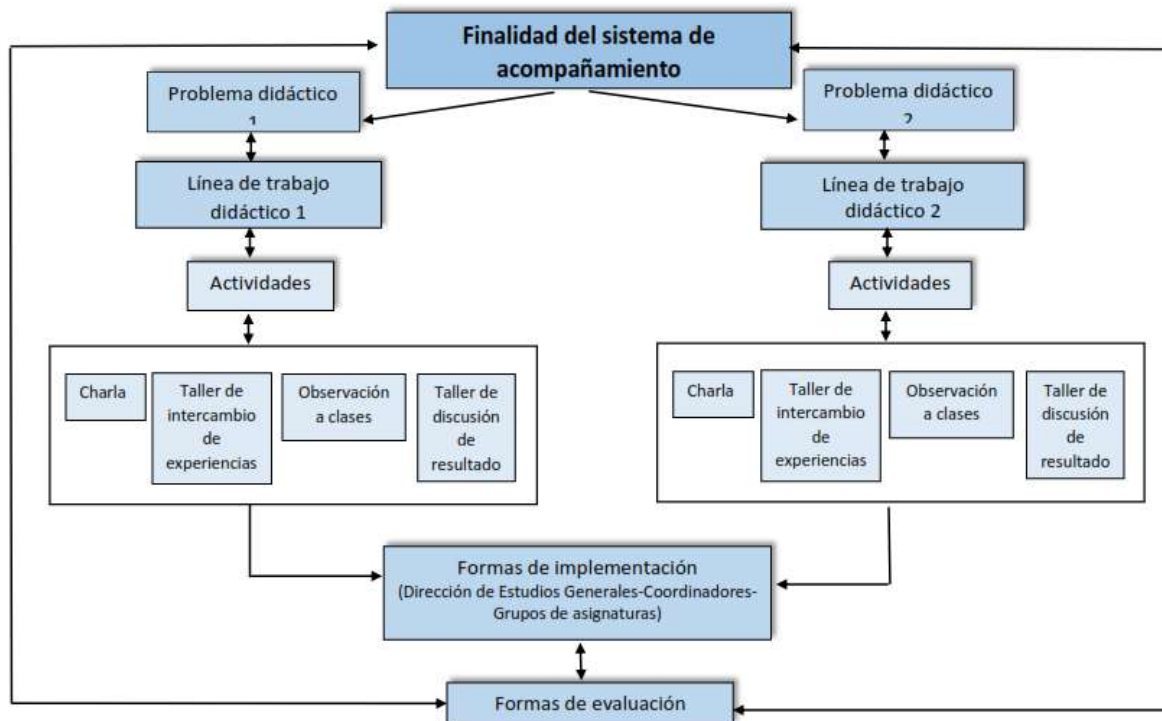
Integrar las plataformas de gamificación, en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Interandino.

### 3.3 Características

#### 3.3.1 Estructura y dinámica de sus componentes

Figura 3

Estructura del sistema de acompañamiento



Nota: esquema tomado de Santos y Armas (2020).

Así, unificando con los criterios de Santos y Armas (2020), se complementa el esquema por ellos propuesto con la información adicional de la propuesta a desarrollar, incluyendo la finalidad, los



problemas didácticos, las líneas de trabajo, las actividades, y, las formas de implementación y evaluación, tal y como se muestra en la Figura 3.

### **3.3.2 Problema didáctico**

Se consideran las carencias o dificultades que se manifiestan en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la presente investigación el problema didáctico lo constituye la necesidad de “evaluar el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año integrando las TAC”.

### **3.3.3 Líneas de trabajo didáctico**

Las líneas de trabajo didáctico constituyen los ejes temáticos y conceptuales sobre los cuales se estructuran las actividades del sistema de acompañamiento docente. Estas líneas están orientadas a fortalecer las competencias pedagógicas y digitales del profesorado, en el marco del uso de plataformas digitales como herramientas para la evaluación del aprendizaje. Cada línea responde a un componente clave del proceso formativo y tiene como propósito brindar un sustento teórico-práctico que facilite la integración de estrategias innovadoras, como la gamificación, en el proceso evaluativo.

### **3.3.4 Exigencias que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance**

A continuación, se detallan las tres líneas de trabajo didáctico definidas para esta propuesta:

- **Conceptos básicos de la evaluación del aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año de Educación General Básica**

Esta línea aborda los fundamentos esenciales de la evaluación educativa, con énfasis en su aplicación dentro del área de Lengua y Literatura. Se profundiza en temas como los tipos de evaluación (diagnóstica, formativa y sumativa), las formas de evaluación (individual, grupal, autoevaluación, coevaluación), así como en los instrumentos y técnicas que permiten valorar el progreso y logro de los resultados del aprendizaje. El objetivo es que los docentes asimilen criterios claros y actualizados sobre cómo evaluar de forma integral, objetiva y coherente con los estándares curriculares vigentes.



- **Plataformas de gamificación para la evaluación del aprendizaje**

Esta línea está orientada al conocimiento y análisis de diversas plataformas digitales que incorporan elementos de gamificación para dinamizar los procesos de evaluación. Se examinan las funcionalidades, ventajas y limitaciones de herramientas como *Educaplay*, *Kahoot*, *Quizizz*, entre otras. Asimismo, se promueve la reflexión sobre cómo estas tecnologías pueden motivar a los estudiantes, fomentar la participación activa y proporcionar retroalimentación inmediata en el proceso de aprendizaje.

- **Integración de las plataformas de gamificación como Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)**

En esta línea se estudia la incorporación de las plataformas gamificadas en el entorno pedagógico mediante un enfoque metodológico y tecnológico, entendiendo estas herramientas como parte de las TAC. Se busca que los docentes reconozcan el potencial transformador de estas tecnologías no solo como recursos complementarios, sino como estrategias didácticas integradas al currículo. Además, se promueve la planificación de actividades gamificadas en correspondencia con los objetivos de aprendizaje, permitiendo una evaluación más significativa, interactiva y centrada en el estudiante.

Estas líneas de trabajo se encuentran articuladas entre sí y están diseñadas para responder a las necesidades específicas detectadas en el diagnóstico institucional. Su implementación busca no solo actualizar las prácticas evaluativas, sino también generar un cambio estructural en la cultura pedagógica mediante el acompañamiento reflexivo, la práctica colaborativa y el uso pedagógico de las TIC.

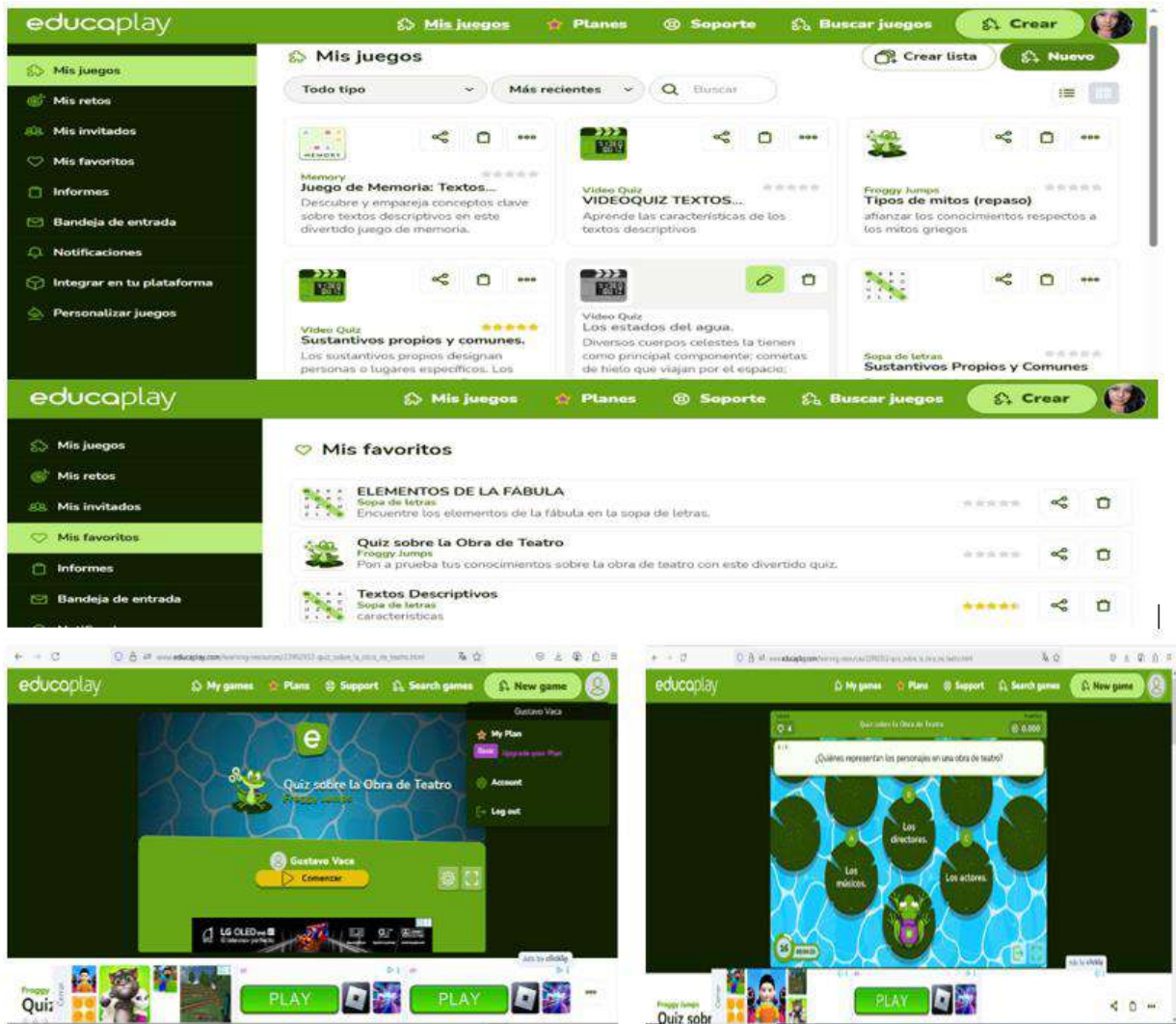
### ***3.3.5 Ejemplos de las actividades gamificadas***

La Figura 3 muestra la interfaz principal de la plataforma *Educaplay*, punto de acceso para docentes y estudiantes. Su diseño intuitivo facilita el ingreso y uso de la herramienta, permitiendo crear, explorar o aplicar actividades gamificadas. Esta facilidad de acceso contribuye a su integración efectiva en el aula y marca el inicio de una experiencia evaluativa innovadora y participativa.



Figura 4

Ingreso a Educaplay y aplicación del juego



### 3.3.6 Actividades

Las actividades constituyen el eje operativo del sistema de acompañamiento docente. Representan la aplicación práctica de las líneas de trabajo didáctico, respondiendo directamente al problema identificado y en correspondencia con la finalidad general de la propuesta. Su propósito es propiciar espacios de formación, reflexión y aplicación contextualizada que



fortalezcan las competencias profesionales de los docentes, particularmente en lo relacionado con la evaluación del aprendizaje y el uso de plataformas digitales como herramientas didácticas. Cada actividad ha sido diseñada con un enfoque participativo y experiencial, procurando la articulación entre teoría y práctica, así como el intercambio de saberes entre docentes. A continuación, se detallan las actividades principales que integran el sistema:

- **Charla**

**Tema:** Conceptos básicos de la evaluación del aprendizaje y la integración de plataformas gamificadas en la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año de Educación General Básica.

**Objetivo:** Caracterizar los elementos fundamentales del proceso evaluativo en el área de Lengua y Literatura, enfatizando los tipos, formas e instrumentos de evaluación aplicables al contexto del quinto año de EGB. Asimismo, se abordará la integración de las plataformas gamificadas a la evaluación del aprendizaje, destacando su aporte para dinamizar los procesos evaluativos.

**Contenido:**

Tipos de evaluación: diagnóstica, formativa, sumativa. Formas de evaluación: individual, grupal, autoevaluación, coevaluación. Instrumentos de evaluación: rúbricas, listas de cotejo, portafolios y pruebas objetivas.

**Métodos y procedimientos:**

Exposición dialogada para facilitar la comprensión conceptual. Dinámicas de preguntas y respuestas para activar conocimientos previos. Debate guiado con participación activa del auditorio para confrontar perspectivas.

**Medios:**

Plataforma *Educaplay* Presentación en diapositivas (PowerPoint o similar). Proyector y computador portátil. Guía impresa o digital para los participantes.

**Desarrollo de la charla:**

Se dará inicio con una contextualización sobre la importancia de la evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, seguida de la presentación de los conceptos teóricos fundamentales. Luego, se abordarán ejemplos prácticos de aplicación en el aula y se abrirá un espacio de diálogo para el intercambio de experiencias y dudas entre los docentes participantes.



**Preguntas para el debate:**

- ¿Qué tipo de evaluación predomina en su práctica docente?
- ¿Qué limitaciones ha identificado en el uso de los instrumentos tradicionales?
- ¿Cómo considera que las TAC y las plataformas gamificadas pueden mejorar el proceso evaluativo?
- ¿En qué medida sus estrategias de evaluación responden a los estilos y ritmos de aprendizaje de sus estudiantes?

**Evaluación:**

Se aplicará una rúbrica de participación para valorar el nivel de comprensión, la interacción en el debate y la pertinencia de las intervenciones. Asimismo, se entregará una ficha de reflexión individual para identificar aprendizaje significativo y proyecciones para su práctica profesional.

**Taller de Intercambio de experiencias**

**Tema:** Evaluación del aprendizaje en Lengua y Literatura utilizando la plataforma *Educaplay*.

**Objetivo:** Fortalecer la práctica docente mediante la socialización y análisis de experiencias sobre el uso de *Educaplay* como herramienta para la evaluación gamificada del aprendizaje.

**Contenido:**

Diseño de actividades evaluativas con *Educaplay* (test, crucigramas, relacionar columnas, sopa de letras, etc.), ejemplos prácticos de planificación y aplicación en el aula y ventajas y desafíos identificados por los docentes.

**Métodos y procedimientos:**

Trabajo colaborativo en equipos, análisis de casos prácticos presentados por los propios docentes y discusión plenaria orientada a generar conclusiones comunes y sistematizar buenas prácticas.

**Medios:**

Computadoras con conexión a internet, acceso a la plataforma *Educaplay* y plantillas de planificación y fichas de observación.

**Desarrollo del taller:**

Los participantes trabajarán en grupos pequeños para compartir experiencias concretas de aplicación de *Educaplay* en sus clases. Cada grupo seleccionará una experiencia representativa



para exponerla al plenario. A partir de estas exposiciones, se generará un diálogo crítico sobre las estrategias utilizadas, sus resultados y posibilidades de mejora. El taller concluirá con la elaboración de una propuesta conjunta de buenas prácticas para la evaluación con gamificación.

**Preguntas para el debate en plenario:**

- ¿Qué experiencias emergieron a partir del uso de *Educaplay*?
- ¿Qué resistencias o dificultades enfrentó en la implementación de la plataforma?
- ¿Cómo respondió el estudiantado a las actividades gamificadas?
- ¿Qué ajustes considera necesarios para mejorar la evaluación con TIC?

**Evaluación:**

Se utilizará una lista de cotejo para valorar la participación en el trabajo grupal, la claridad en la exposición de la experiencia y la capacidad de reflexión crítica. Además, cada docente completará una autoevaluación sobre el grado de aplicabilidad de lo aprendido a su contexto educativo.

Estas actividades han sido concebidas no solo como instancias formativas, sino también como momentos de transformación pedagógica. Al propiciar el diálogo profesional y la experimentación práctica, el sistema de acompañamiento docente busca generar una cultura institucional de evaluación innovadora, participativa y centrada en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

**Observación a clases**

**Tema:** Aplicación práctica de la evaluación mediante *Educaplay* en el aula de Lengua y Literatura.

**Objetivo:** Observar críticamente el desempeño docente durante una clase implementada con *Educaplay*, a partir de buenas prácticas, aspectos a mejorar y el grado de integración de la herramienta digital al proceso evaluativo.

**Descripción:**

Esta actividad tiene como finalidad valorar en contexto real cómo se lleva a cabo el proceso de evaluación del aprendizaje utilizando *Educaplay*. Para ello, se seleccionará una clase de Lengua y Literatura del quinto año de Educación General Básica en la que participen todos los docentes



involucrados en el acompañamiento. La observación se realizará utilizando la **guía de observación** previamente validada en el proyecto, que contempla dimensiones como: planificación de la clase, uso de recursos digitales, interacción pedagógica, participación estudiantil, uso didáctico de *Educaplay* y retroalimentación.

**Procedimiento:**

Se seleccionará una clase representativa para la observación, que será impartida por uno de los docentes del grupo, los demás docentes, junto con el equipo de acompañamiento, asistirán como observadores no participativos, cada observador utilizará la guía para registrar datos sobre el desarrollo de la sesión, enfocados en los criterios pedagógicos y tecnológicos definidos y se recopilarán las observaciones individuales para su posterior análisis grupal.

**Medios y recursos:**

Guía de observación impresa o digital, cuaderno o dispositivo para toma de notas y ambiente adecuado para el desarrollo normal de la clase.

**Evaluación:**

La información recopilada será sistematizada en una matriz de observación compartida, que permitirá establecer patrones comunes, logros evidentes y oportunidades de mejora.

**Taller de discusión de resultados**

**Tema:** Valoración crítica de la clase observada y retroalimentación docente colaborativa.

**Objetivo:** Analizar de forma grupal los resultados de la observación a clases, con énfasis en la identificación de fortalezas y aspectos por mejorar relacionados con el uso didáctico de *Educaplay* y la evaluación del aprendizaje.

**Descripción:**

Esta actividad se concibe como un espacio de retroalimentación grupal donde todos los docentes participantes podrán compartir sus percepciones sobre la clase observada. El objetivo principal es promover una cultura de mejora continua basada en la reflexión crítica y colaborativa. Se valorarán elementos como la planificación, la estrategia evaluativa, la gestión del aula, la pertinencia de las actividades realizadas en *Educaplay* y la participación de los estudiantes.

**Procedimiento:**





Se conformará un círculo de diálogo con todos los docentes participantes, cada observador presentará de forma breve los hallazgos registrados en su guía. Se abrirá un espacio de discusión dirigido, donde se reflexione sobre los logros del docente observado y las áreas que podrían fortalecerse. El docente observado tendrá la oportunidad de compartir su autoevaluación y comentar sobre su experiencia y percepción del proceso. Se consolidará una lista de recomendaciones prácticas que serán incluidas como parte del informe final del acompañamiento.

#### **Enfoque metodológico:**

Técnica de retroalimentación apreciativa (centrada en lo que funciona). Análisis colaborativo de evidencias. Elaboración de compromisos de mejora.

#### **Medios**

Matriz de resultados de observación. Grabación de video de la clase (si se cuenta con autorización). Fichas para recopilación de aportes. Rúbrica para valoración del desempeño docente (opcional).

#### **Evaluación:**

El taller culminará con la elaboración conjunta de un informe de retroalimentación, que será entregado al docente observado como herramienta para fortalecer su práctica profesional. Este informe también será insumo para evaluar la eficacia del sistema de acompañamiento implementado.

### **3.4 Formas de implementación**

La implementación del sistema de acompañamiento docente se organiza en tres fases progresivas, diseñadas para garantizar una apropiación efectiva de la herramienta *Educaplay* en la evaluación del aprendizaje de Lengua y Literatura. Estas fases están estructuradas de forma coherente y articulada, permitiendo un tránsito gradual desde la capacitación inicial hasta el uso autónomo y reflexivo de la plataforma.

**Fase 1. Capacitación inicial:** En esta etapa se desarrollan talleres teórico-prácticos dirigidos a todos los docentes participantes. Los contenidos incluyen el manejo técnico de *Educaplay*, la creación de actividades gamificadas, y la planificación de evaluaciones digitales en correspondencia con los objetivos curriculares. Se enfatiza el uso didáctico de la plataforma, más





allá de su funcionalidad técnica, y se promueve el diseño de instrumentos de evaluación integradores y participativos.

**Fase 2. Acompañamiento docente:** Una vez finalizada la fase formativa, se inicia el proceso de acompañamiento continuo mediante sesiones de mentoría quincenal, observaciones de clases y asesoría personalizada. Durante estas sesiones se revisan las planificaciones, se ofrecen sugerencias didácticas y se realiza un seguimiento del uso de *Educaplay* en las aulas. Además, se crean espacios colaborativos para compartir experiencias, resolver dificultades y fortalecer la práctica reflexiva entre pares.

**Fase 3. Aplicación práctica:** En esta última etapa, los docentes integran de forma autónoma la plataforma *Educaplay* en su práctica evaluativa. Se espera que las actividades diseñadas se apliquen en el aula, y que se recojan evidencias del proceso mediante productos estudiantiles, registros de participación y retroalimentación directa de los estudiantes. Esta fase permite valorar el impacto real del sistema de acompañamiento en el aula.

### 3.5 Formas de evaluación

La evaluación del sistema de acompañamiento se concibe como un proceso formativo, sistemático y continuo, centrado en medir tanto la eficacia de la intervención como su repercusión en la práctica docente y el aprendizaje estudiantil. Para ello, se implementan diversos instrumentos que permiten recolectar, analizar y utilizar la información de forma reflexiva y orientada a la mejora.

#### **Evaluación del proceso de implementación:**

Se emplean listas de cotejo y rúbricas para valorar la participación y el nivel de dominio alcanzado por los docentes en los talleres. Las sesiones de mentoría incluyen una bitácora de seguimiento donde se documentan avances, ajustes y observaciones relevantes.

#### **Evaluación del desempeño docente:**

Mediante la **guía de observación de clases**, se analiza el uso pedagógico de *Educaplay*, la pertinencia de las actividades diseñadas, y la interacción didáctica con los estudiantes. Se aplica una **rúbrica específica de integración de TIC en la evaluación**, que mide criterios como creatividad, alineación curricular, motivación estudiantil y uso de retroalimentación.

#### **Evaluación del impacto en los estudiantes:**





Se recogen evidencias a través de encuestas de satisfacción estudiantil, análisis del rendimiento académico (antes y después de la intervención), y observaciones del nivel de participación en las actividades gamificadas. Se contempla también la valoración cualitativa del impacto a través de entrevistas a estudiantes y análisis de productos generados durante las clases.

**Retroalimentación y mejora continua:** Toda la información recopilada se sistematiza y se comparte con los docentes mediante informes individuales y colectivos. Este proceso promueve una cultura de mejora continua basada en la evidencia y facilita la toma de decisiones informadas para la sostenibilidad y replicabilidad del sistema.

### 3.6 Recursos de la propuesta

La ejecución efectiva del sistema de acompañamiento docente requiere de una combinación equilibrada de recursos tecnológicos, pedagógicos y humanos, que permitan garantizar su operatividad, sostenibilidad y pertinencia en el contexto educativo. Estos recursos han sido seleccionados considerando la naturaleza de la propuesta, el perfil de los participantes y las exigencias del currículo vigente en la asignatura de Lengua y Literatura para el quinto año de Educación General Básica.

Entre los recursos tecnológicos, destaca como herramienta principal la plataforma *Educaplay*, que permite el diseño y aplicación de actividades interactivas gamificadas para la evaluación del aprendizaje. Esta se complementa con:

Guías didácticas estructuradas, que orientan el uso pedagógico de la herramienta. Videotutoriales explicativos, elaborados para facilitar el aprendizaje autónomo del manejo técnico de la plataforma. Un repositorio digital colaborativo, que almacena y organiza actividades gamificadas diseñadas por los docentes participantes, promoviendo el intercambio de buenas prácticas, la innovación compartida y el trabajo en red.

En cuanto a los recursos didácticos, se contemplan materiales de apoyo como rúbricas de evaluación, formatos de planificación integradora, guías de observación de clases y fichas de autoevaluación docente. Estos instrumentos fortalecen el proceso formativo y permiten una retroalimentación sistemática tanto para el acompañamiento docente como para el análisis de los resultados en el aula.



Los recursos humanos incluyen el equipo de facilitadores o mentores responsables del acompañamiento técnico-pedagógico, así como la participación activa de los docentes beneficiarios, quienes desempeñan un rol central en la planificación, ejecución y reflexión sobre las prácticas evaluativas implementadas.

Los principales beneficiarios de esta propuesta son los docentes y estudiantes del quinto año de Educación General Básica, quienes se integran en un entorno de evaluación más dinámico, interactivo y significativo. A través de esta propuesta, se fomenta la retroalimentación inmediata, permitiendo ajustes en tiempo real al proceso de enseñanza-aprendizaje. En consecuencia, se potencia tanto el desarrollo profesional docente como la mejora del rendimiento académico estudiantil, alineando la propuesta con los principios de calidad, inclusión e innovación educativa.

El sistema de acompañamiento docente diseñado para la integración de *Educaplay* en la evaluación del aprendizaje se estructura en seis componentes interrelacionados: finalidad, problema didáctico, líneas de trabajo didáctico, actividades, formas de implementación y formas de evaluación.

Cada componente cumple una función específica dentro del proceso formativo:

- **Finalidad:** Promover la incorporación de plataformas gamificadas en la evaluación de Lengua y Literatura mediante estrategias pedagógicas activas e inclusivas.
- **Problema didáctico:** La limitada integración de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en las prácticas evaluativas.
- **Líneas de trabajo didáctico:** Conceptos básicos de evaluación, plataformas de gamificación y su integración como TAC.
- **Actividades:** Charlas formativas, talleres de intercambio, observación a clases y talleres de discusión de resultados, orientados a la reflexión y mejora continua.
- **Formas de implementación:** Se desarrolla en tres fases —capacitación inicial, acompañamiento docente y aplicación práctica— garantizando la apropiación gradual de la herramienta.
- **Formas de evaluación:** Comprende la observación de desempeño, encuestas, rúbricas y mesas técnicas, con retroalimentación permanente.





La dinámica del sistema es progresiva y cíclica: inicia con la formación teórica, continúa con la práctica acompañada y culmina con la aplicación autónoma y evaluación continua. Esto asegura que el acompañamiento no sea un evento aislado, sino un proceso institucionalizado de mejora continua.

### **Exigencias, requisitos, condiciones y criterios de la propuesta**

Para su adecuada implementación, el sistema de acompañamiento docente debe cumplir con los siguientes criterios:

- **Pertinencia pedagógica:** Las actividades deben estar alineadas con el currículo de Lengua y Literatura del Ministerio de Educación del Ecuador.
- **Disponibilidad tecnológica:** La institución debe garantizar acceso a internet, dispositivos y cuentas activas en *Educaplay*.
- **Formación docente continua:** Los docentes participantes deben asistir a todas las fases de capacitación y acompañamiento.
- **Enfoque inclusivo:** Las actividades deben considerar la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.
- **Evaluación sistemática:** Toda acción formativa deberá registrar evidencias y resultados mediante instrumentos validados.
- **Coherencia institucional:** El sistema debe articularse con el plan anual de mejora institucional (PAM) y las políticas de innovación pedagógica.
- **Sostenibilidad:** Se recomienda designar un comité o mentor responsable de dar continuidad y actualización periódica al acompañamiento docente.

### **Objetivo general:**

Implementar un sistema de acompañamiento docente para integrar *Educaplay* como herramienta de evaluación en la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año de Educación General Básica.

### **Objetivos específicos:**

1. Fortalecer las competencias digitales y pedagógicas de los docentes mediante actividades de capacitación y acompañamiento.





2. Promover el uso de la gamificación como estrategia para dinamizar los procesos evaluativos.
3. Evaluar el impacto del sistema en la motivación, participación y rendimiento de los estudiantes.
4. Generar un modelo replicable en otras asignaturas o niveles educativos.

### 3.7 Validación de la propuesta

La validación de la propuesta se realizó mediante el método de sistematización de experiencias, el cual permitió analizar, organizar y documentar de manera ordenada el proceso de implementación del sistema de acompañamiento docente para la integración de *Educaplay* en la evaluación de la asignatura de Lengua y Literatura. Este método no solo facilitó la reconstrucción crítica del proceso vivido, sino que también permitió extraer experiencias que enriquecen la propuesta y abren la posibilidad de replicabilidad en otros contextos educativos similares.

#### 3.7.1 Objeto de sistematización

El objeto de sistematización estuvo constituido por la integración de las plataformas de gamificación, en la evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Interandino. Se integró la plataforma de gamificación *Educaplay* en la evaluación del aprendizaje mediante el acompañamiento docente articulado con el modelo TPACK y se integró de manera práctica en el proceso de planificación, ejecución y evaluación del aprendizaje.

#### 3.7.2 Estrategia de sistematización.

La estrategia de sistematización incluyó las siguientes fases:

- Planificación e implementación del acompañamiento docente.
- Observación directa del uso de *Educaplay* en el aula.
- Recolección de evidencias mediante encuestas, entrevistas y guías de observación.
- Análisis reflexivo del impacto pedagógico y técnico del proceso.

Los objetivos específicos de la sistematización fueron:

- Identificar los logros y dificultades en la integración de *Educaplay* en la evaluación del aprendizaje.





- Reflexionar sobre las transformaciones en la práctica pedagógica derivadas del acompañamiento docente.
- Extraer lecciones útiles para futuras intervenciones similares.

### 3.7.3 Eje de sistematización

La sistematización de la experiencia implementada en la Unidad Educativa Particular Interandino tiene como eje de sistematización ¿Cómo los docentes reflexionan, valoran críticamente y participan en la integración de *Educaplay* como herramienta de evaluación del aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Interandino?

Este eje permitió reconstruir, interpretar y valorar la aplicación del sistema de acompañamiento docente orientado a la integración de la plataforma *Educaplay* como recurso de evaluación gamificada en correspondencia con los postulados de Jara (2018), se articuló en fases planificadas que comprendieron:

- La implementación progresiva del acompañamiento pedagógico.
- La observación directa del uso de la herramienta en contextos reales de aula.
- La recolección de evidencias mediante técnicas mixtas como encuestas, entrevistas semiestructuradas y guías de observación.
- El análisis reflexivo del impacto técnico y pedagógico del proceso.

Los objetivos que guiaron esta sistematización fueron:

- Identificar los logros y dificultades emergentes durante la incorporación de *Educaplay* en los procesos evaluativos.
- Reflexionar sobre los cambios generados en la práctica pedagógica a partir del acompañamiento docente.
- Extraer aprendizajes significativos que sirvan como referentes para futuras intervenciones basadas en tecnologías educativas.

Para la reconstrucción del proceso vivido, se recurrió a fuentes documentales y a fuentes empíricas (observaciones de clase, fotografías de las sesiones evaluativas, descripciones



narrativas y percepciones docentes). Este enfoque permitió triangular información cuantitativa y cualitativa, conforme a los principios de validación cruzada (Flick, 2015).

El análisis permitió organizar las acciones realizadas, visibilizar las transformaciones pedagógicas impulsadas por el uso de *Educaplay*, y contrastar los resultados alcanzados con las expectativas iniciales. En consecuencia, el proceso sistematizador no solo documentó prácticas exitosas, sino que también facilitó la identificación de desafíos estructurales y pedagógicos.

### 3.7.4 Vías para la reconstrucción del proceso

Para reconstruir el proceso vivido, se emplearon múltiples fuentes:

- Registros de planificación docente y rúbricas de evaluación.
- Productos generados en talleres de capacitación (videotutoriales, actividades gamificadas).
- Observaciones de clase, fotografías y descripciones de las sesiones evaluativas.
- Percepciones docentes, recogidas mediante encuestas y entrevistas semiestructuradas.

Este conjunto de evidencias permitió ordenar cronológicamente las acciones desarrolladas, documentar los resultados y contrastar las expectativas iniciales con los resultados obtenidos.

### 3.7.5 Procedimientos a aplicar en la sistematización de experiencia y posibles resultados

Los hallazgos más relevantes fueron:

- Alta motivación y participación estudiantil durante el uso de actividades evaluativas con *Educaplay*.
- Mejora en la planificación e innovación docente a partir del acompañamiento recibido.
- Incremento en el uso de recursos TIC, especialmente entre docentes que previamente mostraban resistencia.
- Reconocimiento de *Educaplay* como una herramienta accesible, útil y pertinente para la evaluación en Lengua y Literatura.



### 3.7.6 Análisis e interpretación crítica del proceso de sistematización de experiencias

El análisis del proceso de sistematización permitió identificar logros, desafíos y tensiones derivadas de la implementación del sistema de acompañamiento docente para integrar *Educaplay* en la evaluación del área de Lengua y Literatura. Los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados (encuestas, entrevistas semiestructuradas y observaciones) evidenciaron transformaciones significativas en la práctica pedagógica, así como necesidades estructurales que deben ser atendidas para fortalecer la sostenibilidad de la propuesta.

En cuanto a los resultados de la encuesta aplicada a los ocho docentes participantes, se identificó que el 75 % manifestó haber logrado integrar *Educaplay* en sus evaluaciones, mientras que el 66.67 % señaló que no había recibido capacitación previa sobre el uso de herramientas de gamificación. Estos datos, analizados mediante el método porcentual descrito en el Capítulo II, muestran que el acompañamiento docente fue clave para fomentar la apropiación de la herramienta, superando barreras iniciales de carácter técnico o metodológico.

Desde el análisis cualitativo de las entrevistas semiestructuradas, los docentes expresaron que el acompañamiento ofrecido resultó útil para implementar nuevas formas de evaluar y que permitió compartir experiencias pedagógicas entre colegas. Estas valoraciones fueron consistentes con las observaciones realizadas en el aula, donde se evidenció mayor participación del estudiantado durante las actividades evaluativas diseñadas en *Educaplay*, en comparación con los métodos tradicionales.

No obstante, también se identificaron limitaciones importantes, como la necesidad de infraestructura tecnológica más adecuada y de mayor tiempo para la planificación conjunta, aspectos señalados por los docentes durante las entrevistas y confirmados en el análisis reflexivo del proceso. Estas condiciones fueron mencionadas como factores que dificultan la aplicación sostenida de herramientas digitales en el contexto institucional.

En conjunto, el análisis permitió identificar que:

- La integración de *Educaplay* transformó positivamente la dinámica evaluativa.





- Los docentes valoraron el acompañamiento como un espacio de formación práctica, colaborativa y contextualizada.
- Se requieren mejoras en infraestructura tecnológica y más tiempo para planificación conjunta.
- El enfoque de sistematización permitió visualizar no solo los logros, sino también las tensiones, ajustes y adaptaciones necesarias durante el proceso.

### 3.7.7 Lecciones aprendidas

- La gamificación mejora la motivación y el aprendizaje significativo.
- El acompañamiento docente debe ser continuo, no solo puntual.
- Es clave institucionalizar prácticas exitosas y promover la reflexión crítica como parte de la cultura docente.

### 3.8 Análisis de los resultados del diagnóstico final

La sistematización del proceso de implementación del sistema de acompañamiento docente permitió no solo evidenciar los logros alcanzados, sino también realizar una reflexión crítica sobre las prácticas desarrolladas, los desafíos enfrentados y el aprendizaje construido de manera colectiva.

Uno de los resultados más importantes fue constatar que la integración de herramientas digitales como *Educaplay* transforma positivamente las prácticas evaluativas cuando va acompañada de un proceso de formación y acompañamiento docente contextualizado. La disposición del docente para innovar se potencia cuando cuenta con espacios de orientación práctica, materiales de apoyo y una comunidad que comparte experiencias.

Desde el punto de vista institucional, se aprendió que la innovación educativa requiere planificación colaborativa y continuidad. Si bien la propuesta fue bien recibida, también se identificaron limitaciones como la necesidad de mayor tiempo para el diseño de actividades y el fortalecimiento de las competencias digitales en algunos docentes.

El proceso también permitió valorar la importancia de la reflexión crítica docente como herramienta para la mejora continua. Las entrevistas y los espacios de diálogo revelaron que los



docentes no solo adquirieron habilidades técnicas, sino que también replantearon sus enfoques sobre la evaluación, reconociendo su valor formativo más allá del control o la calificación.

Finalmente, la experiencia reafirmó que la sistematización es un recurso valioso para visibilizar, ordenar y capitalizar el conocimiento generado en la práctica educativa, brindando insumos útiles para la toma de decisiones, la mejora institucional y la construcción colectiva de saber pedagógico.

### **3.9 Análisis del cuestionario**

El cuestionario entregado a la Facultad de Lengua y Literatura arrojó datos cuantitativos sobre el uso de plataformas de gamificación en el proceso de evaluación. Los resultados mostraron que, aunque existe una inclinación positiva hacia el uso de estas herramientas, aún hay considerables brechas en su uso, lo que sugiere una etapa de apropiación parcial. En general, la mayoría de los docentes se sitúan en niveles medios a altos de uso, aunque hay un grupo que cita barreras en el uso de la gamificación en sus prácticas evaluativas.

En este sentido, a continuación se desglosan detalladamente las respuestas por cada pregunta formulada:

La formulación de esta pregunta se orienta a indagar el nivel de integración de herramientas digitales en el diseño del componente de evaluación, entendido como el indicador principal de la variable dependiente del estudio. Al explorar la manera en que los docentes incorporan elementos como puntos, insignias, niveles, misiones y tablas de clasificación, se busca comprender hasta qué punto estas prácticas de gamificación han sido asimiladas en los procesos de evaluación del aprendizaje. Este enfoque permite analizar no solo la presencia de dichas estrategias, sino también su grado de consolidación, diferenciando entre experiencias completas, parciales o ausentes dentro del contexto educativo examinado.

#### **Pregunta 1**

**¿Cuál es el nivel de fusión de herramientas digitales que incorporan puntos, insignias, niveles, misiones y tablas de clasificación en la evaluación del aprendizaje?**

El análisis de esta primera pregunta permite constatar que la incorporación de elementos de gamificación en la evaluación todavía presenta un panorama heterogéneo. Una parte importante de los docentes ya ha logrado fusionar plenamente herramientas que integran insignias, puntos,





niveles y tablas de clasificación, lo que refleja un avance hacia metodologías innovadoras y centradas en la motivación estudiantil. Sin embargo, otro grupo significativo las utiliza únicamente de forma parcial, lo cual evidencia que la apropiación de estas estrategias no ha sido completa y probablemente dependa de la iniciativa personal o de experiencias aisladas de formación. Finalmente, existe un sector de docentes que todavía no ha incorporado este tipo de recursos, lo que puede estar asociado a limitaciones tecnológicas, falta de capacitación o resistencia al cambio.

**Tabla 4**

*Pregunta 1*

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
a) Se fusionan herramientas digitales... (Alto – 3)	15	41,7%
b) Se fusionan parcialmente dichas herramientas digitales (Medio – 2)	12	33,3%
c) No se fusionan dichas herramientas digitales (Bajo – 1)	9	25,0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

En conclusión, los datos sugieren que, aunque la tendencia general apunta hacia la integración de la gamificación en las prácticas evaluativas, todavía no existe una apropiación uniforme en todo el cuerpo docente. Esto abre la necesidad de fortalecer los programas de formación continua, de manera que todos los educadores puedan dominar la aplicación de estas herramientas y convertirlas en un recurso sostenido dentro de sus estrategias pedagógicas.

**Pregunta 2**

**¿Cuál es el nivel de transformación del proceso evaluativo tradicional hacia una experiencia más dinámica, motivadora y centrada en el estudiante?**

Los hallazgos evidencian que un número considerable de docentes reconoce que la gamificación ha permitido transformar significativamente la forma en que conciben y aplican la evaluación. En este grupo, se observa un desplazamiento claro desde enfoques tradicionales hacia estrategias dinámicas, que no solo motivan a los estudiantes, sino que también los colocan en el centro del proceso de aprendizaje. No obstante, un porcentaje también importante manifiesta que la





transformación ha sido solo parcial, lo que indica que, aunque se perciben cambios, estos no han logrado consolidarse como prácticas estables ni han sustituido del todo las metodologías convencionales. Por último, aún se mantiene un grupo reducido que no percibe transformación alguna, lo que refleja barreras de implementación.

### Tabla 5

#### Pregunta 2

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
a) El proceso se transforma completamente (Alto – 3)	18	50,0%
b) El proceso se transforma parcialmente (Medio – 2)	12	33,3%
c) El proceso no se transforma (Bajo – 1)	6	16,7%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Este panorama permite afirmar que, aunque la gamificación se percibe en gran medida como un recurso de innovación que reconfigura la evaluación, todavía existen espacios de mejora. Es indispensable acompañar a los docentes con formación práctica y marcos institucionales que les permitan aplicar estas estrategias de manera sistemática y sostenida, garantizando así una verdadera transformación pedagógica.

### Pregunta 3

#### ¿Qué nivel de dificultades teórico-metodológicas se expresan en la evaluación del aprendizaje?

Los resultados de esta pregunta muestran que las dificultades en el plano teórico-metodológico son una realidad presente en el ejercicio docente al momento de aplicar la gamificación. Una parte de los encuestados manifiesta enfrentar dificultades mínimas, lo cual revela un dominio considerable de los fundamentos conceptuales y de las estrategias para articularlos en la práctica. No obstante, la mayoría de los docentes reconoce que enfrenta dificultades moderadas, lo que evidencia que, si bien existe conocimiento, todavía hay vacíos en el diseño instruccional, en la planificación de actividades gamificadas y en la adaptación de estas a distintos niveles educativos. Finalmente, un grupo de docentes indica que presenta dificultades significativas, lo que sugiere la necesidad de apoyo urgente en cuanto a formación y acompañamiento.



**Tabla 6**

*Pregunta 3*

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
a) Se expresan mínimas dificultades (Alto – 3)	10	27,8%
b) Se expresan dificultades moderadas (Medio – 2)	17	47,2%
c) Se expresan dificultades significativas (Bajo – 1)	9	25,0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

En consecuencia, los hallazgos sugieren que el nivel de dominio metodológico todavía no es homogéneo. Para avanzar, se requiere una formación docente que combine teoría y práctica, permitiendo reducir gradualmente las dificultades percibidas y garantizando una aplicación más efectiva de la gamificación en la evaluación.

**Pregunta 4**

**¿Qué nivel de afectación se observa en la formación integral del estudiante?**

Los resultados reflejan que la mayoría de los docentes considera que la gamificación tiene un impacto positivo en la formación integral, al punto de que la afectación se percibe como mínima. Este hallazgo es relevante, ya que confirma que el uso de estrategias lúdicas en la evaluación no interfiere con el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y actitudinales de los estudiantes, sino que más bien las potencia. Sin embargo, un grupo reconoce que existe una afectación moderada, lo que podría estar vinculado a la aplicación parcial o deficiente de estas metodologías. Finalmente, un porcentaje menor percibe una afectación significativa, lo cual alerta sobre posibles riesgos en el diseño y la implementación de las actividades gamificadas cuando no se ajustan adecuadamente al currículo.



**Tabla 7**

*Pregunta 4*

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
a) La afectación es mínima (Alto – 3)	20	55,6%
b) La afectación es moderada (Medio – 2)	10	27,8%
c) La afectación es significativa (Bajo – 1)	6	16,6%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

En conclusión, los datos evidencian que, en general, la gamificación no representa un obstáculo para la formación integral del alumnado, sino una oportunidad de enriquecerla. No obstante, es necesario seguir afinando las estrategias metodológicas para evitar que, en casos puntuales, genere efectos negativos.

**Pregunta 5**

**¿Qué nivel de claridad presentan las pautas metodológicas del acompañamiento docente?**

El análisis muestra que existe una percepción diversa respecto a la claridad de las pautas metodológicas diseñadas para orientar el acompañamiento docente. Una proporción relevante de los encuestados afirma que las pautas son claras y coherentes, lo que facilita la implementación de prácticas gamificadas. Otro grupo manifiesta que estas son solo parcialmente claras, lo que implica dificultades al momento de comprender cómo deben aplicarse en la práctica. Finalmente, algunos docentes consideran que las pautas son poco claras o incoherentes, lo que refleja una brecha importante entre la teoría y la práctica en el acompañamiento institucional.

**Tabla 8**

*Pregunta 5*

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
a) Claras y coherentes (Alto – 3)	14	38,9%
b) Parcialmente claras (Medio – 2)	13	36,1%
c) Poco claras o incoherentes (Bajo – 1)	9	25,0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>



Estos resultados ponen de manifiesto la necesidad de mejorar la comunicación y la estructuración de las pautas metodológicas, de modo que todos los docentes cuenten con lineamientos uniformes y prácticos para aplicar la gamificación con confianza.

### Pregunta 6

#### ¿Qué nivel de materialización tienen las pautas metodológicas en las actividades del acompañamiento docente?

Los hallazgos señalan que las pautas metodológicas, en algunos casos, logran materializarse de manera plena en las actividades de acompañamiento, lo que constituye un indicador positivo. Sin embargo, un grupo importante manifiesta que estas se concretan solo de forma parcial, lo que implica que, aunque existen lineamientos, su aplicación no siempre se refleja en la práctica cotidiana. Finalmente, algunos docentes reconocen que las pautas no se materializan, lo que limita la efectividad del acompañamiento y reduce el impacto esperado en los procesos de evaluación gamificada.

### Tabla 9

#### Pregunta 6

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
a) Se materializan plenamente (Alto – 3)	16	44,4%
b) Se materializan parcialmente (Medio – 2)	12	33,3%
c) No se materializan (Bajo – 1)	8	22,3%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Este panorama evidencia la necesidad de asegurar que las pautas metodológicas no solo queden en el papel, sino que se traduzcan en acciones concretas que acompañen de manera efectiva la labor docente.

### Pregunta 7

#### ¿Qué nivel de reducción se logra en los problemas de evaluación del aprendizaje detectados en el diagnóstico?

Los resultados indican que una parte importante de los docentes percibe que los problemas de evaluación han sido reducidos de manera significativa tras la incorporación de estrategias



gamificadas. Otro grupo manifiesta que la reducción ha sido solo parcial, lo que sugiere que algunas dificultades persisten, probablemente por falta de uniformidad en la aplicación. Finalmente, algunos docentes consideran que no ha habido reducción, lo cual refleja que todavía existen limitaciones en ciertos contextos o asignaturas.

### Tabla 10

#### Pregunta 7

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
a) Reducción significativa (Alto – 3)	15	41,7%
b) Reducción parcial (Medio – 2)	14	38,9%
c) No se logra reducción (Bajo – 1)	7	19,4%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

En síntesis, aunque los resultados son alentadores y confirman que la gamificación contribuye a resolver problemas evaluativos, aún se requiere reforzar la sistematización y el acompañamiento para garantizar que todos los docentes obtengan beneficios similares.

#### Pregunta 8

##### ¿Qué nivel de efectividad tiene la charla como estrategia de acompañamiento docente?

El análisis muestra que la estrategia de charlas es valorada de forma diversa por los docentes. Una parte la considera altamente efectiva, pues permite introducir conceptos y generar reflexiones en torno a la práctica pedagógica. Otro grupo la califica como medianamente efectiva, lo que indica que, si bien aporta, no logra generar un impacto sostenido. Finalmente, un sector menor la percibe como poco o nada efectiva, lo cual puede deberse a que las charlas no siempre se adaptan a las necesidades específicas del profesorado.



**Tabla 11**

*Pregunta 8*

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
a) Altamente efectiva (Alto – 3)	13	36,1%
b) Medianamente efectiva (Medio – 2)	15	41,7%
c) Poco o nada efectiva (Bajo – 1)	8	22,2%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

En conclusión, aunque la charla es un recurso útil, se recomienda complementarla con metodologías participativas que fortalezcan el aprendizaje práctico y colaborativo.

**Pregunta 9**

**¿Qué nivel de efectividad tienen los talleres de intercambio de experiencias?**

Los talleres de intercambio de experiencias son valorados de manera positiva por la mayoría de los docentes, quienes los consideran espacios altamente efectivos para compartir buenas prácticas y aprender de la experiencia de otros colegas. Otro grupo los percibe como medianamente efectivos, lo que refleja que la metodología de los talleres no siempre asegura aprendizajes significativos. Finalmente, algunos docentes los consideran poco efectivos, lo cual puede estar vinculado a la falta de sistematización de estos espacios.

**Tabla 12**

*Pregunta 9*

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
a) Altamente efectivos (Alto – 3)	18	50,0%
b) Medianamente efectivos (Medio – 2)	12	33,3%
c) Poco o nada efectivos (Bajo – 1)	6	16,7%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

En general, los resultados confirman que los talleres constituyen una estrategia valiosa para el fortalecimiento docente, aunque requieren de planificación y seguimiento para maximizar su impacto.



### Pregunta 10

**¿Qué nivel de utilidad tiene la observación a clase como estrategia de acompañamiento docente?**

La observación a clase es considerada por muchos docentes como una estrategia muy útil, ya que permite identificar fortalezas y áreas de mejora directamente en la práctica pedagógica. Otro grupo la percibe como medianamente útil, lo que sugiere que no siempre se acompaña de retroalimentación clara o de un proceso sistemático. Finalmente, algunos la consideran poco útil, lo cual puede deberse a la falta de criterios estandarizados o a la percepción de que se trata de un ejercicio de control más que de acompañamiento.

**Tabla 13**

*Pregunta 10*

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
a) Altamente útil (Alto – 3)	17	47,2%
b) Medianamente útil (Medio – 2)	12	33,3%
c) Poco o nada útil (Bajo – 1)	7	19,5%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Estos resultados ponen de relieve la necesidad de fortalecer la metodología de observación de clases, de modo que se convierta en un recurso pedagógico de mejora continua y no en una práctica meramente administrativa.

### Pregunta 11

**¿Qué nivel de profundidad se logra en el taller de discusión de resultados?**

Los resultados muestran que la valoración de los talleres de discusión de resultados es diversa. Una parte de los docentes considera que se alcanza una alta profundidad en el análisis, lo que permite reflexionar críticamente sobre los hallazgos y proyectar mejoras en las prácticas pedagógicas. Sin embargo, otro grupo percibe que la profundidad es solo moderada, lo cual sugiere que, en algunos casos, las discusiones pueden quedarse en un nivel descriptivo sin llegar a la interpretación crítica o a la toma de decisiones concretas. Finalmente, un sector reducido



señala que estos talleres tienen baja o nula profundidad, lo que refleja debilidades en la metodología empleada o en la participación de los asistentes.

**Tabla 14**

*Pregunta 11*

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
a) Alta profundidad (Alto – 3)	14	38,9%
b) Profundidad moderada (Medio – 2)	15	41,7%
c) Baja o nula profundidad (Bajo – 1)	7	19,4%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

En conclusión, aunque los talleres de discusión son percibidos como espacios valiosos, es necesario fortalecer su diseño metodológico para asegurar que todas las sesiones logren un nivel de análisis profundo y orientado a la mejora continua.

**Pregunta 12**

**¿Qué nivel de diversidad presentan las variantes de aplicación del sistema de acompañamiento docente (capacitaciones, investigación-acción, mentorías entre pares)?**

El análisis evidencia que muchos docentes valoran positivamente la diversidad de las modalidades implementadas en el sistema de acompañamiento, ya que les permite acceder a diferentes recursos y estrategias formativas. Sin embargo, un grupo las considera solo parcialmente diversas, lo que indica que la oferta no siempre responde a todas las necesidades o que existe una repetición de formatos. Finalmente, un porcentaje menor opina que las variantes son escasas o poco pertinentes, lo cual sugiere que en algunos contextos el acompañamiento aún es limitado.



**Tabla 15**

*Pregunta 12*

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
a) Diversas y pertinentes (Alto – 3)	16	44,4%
b) Parcialmente diversas y pertinentes (Medio – 2)	14	38,9%
c) Escasas o poco pertinentes (Bajo – 1)	6	16,7%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Estos resultados confirman que la diversidad en las variantes de aplicación es clave para atender la heterogeneidad docente, por lo que se recomienda ampliar y diversificar aún más la oferta de acompañamiento.

**Pregunta 13**

**¿En qué medida la variante aplicada corresponde con el cumplimiento de la finalidad del sistema de acompañamiento docente?**

Los hallazgos muestran que una parte significativa de los docentes reconoce que las variantes aplicadas corresponden plenamente con los objetivos del sistema de acompañamiento, lo cual refleja coherencia entre la planificación y la práctica. Otro grupo considera que la correspondencia es solo parcial, lo que indica que en algunos casos las actividades no logran alinearse del todo con la finalidad prevista. Finalmente, un sector más reducido afirma que no existe correspondencia, lo que señala deficiencias en el diseño o implementación.

**Tabla 16**

*Pregunta 13*

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
a) Corresponde plenamente (Alto – 3)	17	47,2%
b) Corresponde parcialmente (Medio – 2)	12	33,3%
c) No corresponde (Bajo – 1)	7	19,5%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>





En síntesis, los resultados reflejan avances importantes en la coherencia entre las variantes aplicadas y los fines del acompañamiento, aunque todavía existen desafíos para garantizar que esta correspondencia sea plena en todos los casos.

#### **Pregunta 14**

**¿Qué nivel de claridad presentan las vías que permiten determinar en qué medida se ha alcanzado el fin del sistema de acompañamiento (rúbricas mixtas, mesas técnicas quincenales)?**

Los resultados de esta pregunta muestran que una parte de los docentes percibe las vías de evaluación como claras y funcionales, lo que permite dar seguimiento al cumplimiento de los fines del sistema. Sin embargo, otro grupo opina que estas vías son solo parcialmente claras, lo cual puede deberse a limitaciones en la comunicación o en la práctica de las herramientas. Finalmente, un porcentaje menor considera que las vías son poco claras o ineficaces, lo que refleja la necesidad de mejorar la transparencia y la eficacia de los mecanismos de seguimiento.

#### **Tabla 17**

##### *Pregunta 14*

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
a) Vías claras y funcionales (Alto – 3)	15	41,7%
b) Vías parcialmente claras (Medio – 2)	14	38,9%
c) Vías poco claras o ineficaces (Bajo – 1)	7	19,4%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Este panorama sugiere la importancia de fortalecer los instrumentos de seguimiento y de retroalimentación, garantizando que sean accesibles, claros y útiles para toda la comunidad docente.

#### **Pregunta 15**

**¿En qué medida se articula el sistema de acompañamiento docente con el plan de mejoras y la actualización de sus componentes?**

El análisis de esta última pregunta refleja que una parte considerable de los docentes reconoce que existe una articulación plena entre el acompañamiento y el plan de mejoras, lo que asegura





coherencia institucional. Otro grupo manifiesta que la articulación es parcial, lo cual sugiere que, aunque existe un vínculo, no siempre se logra una integración total. Finalmente, un porcentaje menor señala que no existe articulación, lo que constituye un llamado de atención sobre la necesidad de fortalecer los mecanismos de coordinación.

**Tabla 18**

*Pregunta 15*

Opción de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
a) Articulación plena (Alto – 3)	16	44,4%
b) Articulación parcial (Medio – 2)	13	36,1%
c) Sin articulación (Bajo – 1)	7	19,5%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

En conclusión, aunque la articulación entre el acompañamiento y el plan de mejoras es reconocida en la mayoría de los casos, se requiere avanzar hacia un vínculo más consistente, que permita consolidar procesos de actualización permanente y de mejora continua.

El análisis de las entrevistas realizadas al profesorado permitió identificar percepciones diversas en torno a la integración de las plataformas de gamificación en el proceso de evaluación de Lengua y Literatura. Los docentes señalaron que el diseño de los componentes de evaluación y de los instrumentos gamificados depende, en gran medida, de su experiencia y capacitación en el uso de entornos virtuales. Mientras algunos han desarrollado rúbricas y cuestionarios interactivos con elementos lúdicos, otros mantienen enfoques más tradicionales que solo trasladan a plataformas digitales. En cuanto a la determinación de niveles de aprendizaje, la mayoría se apoya en el progreso mostrado en las actividades gamificadas, aunque reconocen la falta de indicadores claros para estandarizar el seguimiento. Finalmente, respecto al cumplimiento de objetivos de evaluación, se destaca que la gamificación ha incrementado la motivación y participación del estudiantado, aunque su efectividad plena se ve limitada por factores como la conectividad y el tiempo de planificación docente.

La información obtenida fue organizada en tablas que mostraron frecuencias y porcentajes. Esto facilitó el análisis de la fusión de herramientas digitales y evaluación, los desafíos metodológicos



cualitativos, la claridad de las guías instruccionales, la eficacia de las estrategias complementarias y su alineación con los planes de mejora. El análisis cuantitativo sirvió para este propósito y se utilizó posteriormente para contrastar las percepciones de los docentes con los resultados cualitativos.

### **3.10 Análisis de la entrevista**

Se consideró el criterio de los docentes sobre la gamificación de la evaluación a partir de la entrevista semiestructurada. En base a los testimonios recolectados, existe un avance en la técnica de gamificación, especialmente respecto a los componentes e instrumentos. Sin embargo, la falta de capacitación y sistematización se notó como un obstáculo importante.

La mayor parte de los entrevistados cree que los entornos gamificados aumentan la motivación y el interés de los estudiantes. En cambio, el impacto de estos factores se ve contenido por la falta de lineamientos institucionales y la brecha en el acceso a la tecnología. En la evaluación adaptada, algunos docentes aplican cambios de manera flexible, mientras que la mayoría se aferra a los lineamientos tradicionales con pocos elementos lúdicos. La síntesis de los testimonios señala a la gamificación como una estrategia efectiva de motivación a la que se le debe agregar un curso práctico de implementación y normas claras que regulen su uso a todos los niveles y asignaturas.

### **3.11 Validación por criterio de especialistas**

La validación de los instrumentos se completó basada en las opiniones de expertos que evaluaron los cuestionarios desarrollados a partir de los indicadores de la variable dependiente. Este procedimiento determinó la relevancia, consistencia y claridad de cada ítem en relación con los objetivos delineados, obteniendo la validez de contenido del instrumento. La aportación de los expertos fue crucial para refinar las preguntas y captar las dimensiones establecidas, lo que mejoró el rigor metodológico de la investigación.



## CONCLUSIONES

1. La integración de plataformas digitales como *Educaplay* responde a una tendencia internacional que potencia el proceso de evaluación mediante estrategias activas, participativas y centradas en el estudiante. Estudios recientes, como, Santos & Armas (2020) y Jurado (2022) demuestran la importancia de las TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además del propio acompañamiento docente. No obstante, su aplicación requiere una base pedagógica en correspondencia con la planificación curricular y la formación docente continua.
2. Se constató mediante el diagnóstico causal que, previo al acompañamiento docente, la integración de plataformas gamificadas en la evaluación del aprendizaje era limitado, debido a una escasa capacitación tecnológica, baja disponibilidad de recursos digitales y falta de experiencias previas de aplicación. Solo el 33.33 % de los docentes había recibido formación específica en herramientas como *Educaplay* al igual que, la mayoría utilizaba estrategias tradicionales de evaluación. Esta situación evidenció la necesidad de implementar un sistema de acompañamiento docente que propiciara la integración de esta TAC en la evaluación del aprendizaje.
3. El sistema de acompañamiento docente propuesto, fundamentado en el modelo TPACK, incorporó fases de formación teórico-práctica, acompañamiento técnico en el aula y aplicación autónoma. Esta estructura permitió a los docentes desarrollar competencias digitales y pedagógicas contextualizadas, favoreciendo la integración de *Educaplay* como TAC para la evaluación del aprendizaje. El enfoque participativo y colaborativo del sistema de acompañamiento docente fortaleció la confianza en el docente y facilitó la incorporación de esta en la actividad profesional del docente de forma gamificada.
4. Los resultados de la validación obtenidos tras la implementación del sistema de acompañamiento docente reflejaron una adopción positiva entre los especialistas, con mejoras visibles en la planificación, ejecución y evaluación del aprendizaje. Las encuestas a especialistas evidenciaron su pertinencia en el contexto de la EGB.



### RECOMENDACIONES

1. Se recomienda fortalecer la formación docente en la integración de plataformas gamificadas como *Educaplay*, mediante programas de capacitación continua, contextualizados por asignatura, orientados al diseño e implementación de actividades gamificadas, fundamentadas en el modelo TPACK y acompañamiento práctico supervisado.
2. Asegurar la disponibilidad de recursos básicos para la integración efectiva de la gamificación, tales como conexión a internet estable, dispositivos funcionales para docentes y estudiantes, y espacios equipados para el trabajo colaborativo.
3. Consolidar grupos de trabajo entre docentes que permitan compartir experiencias, recursos y estrategias de evaluación mediadas por TAC, propiciando así la innovación pedagógica y el aprendizaje grupal.
4. Generalizar de forma contextualizada la implementación del sistema de acompañamiento docente a otras asignaturas y niveles educativos, mediante el seguimiento, evaluación y la mejora continua en este proceso.





## Referencias

- Acosta, J. (2022). Importancia de Evaluación Formativa desde la Perspectiva del Estudiante: Caso Colegio Educar. *Tse'De*, 5(3), 130-146. Obtenido de <http://tsachila.edu.ec/ojs/index.php/TSEDE/article/view/136>
- Altamirano, M., Guaña, E., Arteaga, Y., Patiño, L., Chipuxi, L., & Flores, P. (2022). Uso de las herramientas digitales en la educación virtual en Ecuador. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*(E54), 194-202. Retrieved from <https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/handle/123456789/3446>
- Arras, A., Bordas, J., Porras, D., & Gutiérrez, M. d. (2021). Evolución en el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y competencias de los docentes de la Universidad Autónoma de Chihuahua (México), durante la pandemia. *Formación universitaria*, 14(6), 183-192. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062021000600183>
- Asamblea Nacional. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*.
- Asamblea Nacional. (31 de Marzo de 2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. *Ley*. Quito, Pichincha, Ecuador. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley\\_Organica\\_de\\_Educacion\\_Intercultural\\_LOEI\\_codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf)
- Basurto-Mendoza, S. T., Moreira-Cedeño, J. A., Velásquez-Espinales, A. N., & Rodríguez-Gámez, M. (2021). Autoevaluación, Coevaluación y Heteroevaluación como enfoque innovador en la práctica pedagógica y su efecto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(3), 828-845. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926891>
- BAUNAM. (2024). El Informe Horizon 2024. *BAUNAM1020*(222), 1-7. Obtenido de <https://boletin1020.bunam.unam.mx/pdf/222.pdf>
- Castañeda, C., Espejo, T., Zurita, F., & Fernández, A. (2019). La formación de los futuros docentes a través de la gamificación, tic y evaluación continua. *Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte*, 8(2), 55-64. doi:<https://doi.org/10.6018/sportk.391751>
- Flick, U. (2015). *Introducción a la investigación cualitativa* (5 ed.). México: Morata.





- Flores, M., Ortega-Navas, M., & Sánchez-Fuster, M. (2021). Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 29-42. doi:<https://doi.org/10.6018/reifop.406051>
- Galarza, C. (2020). Los alcances de la investigación. *Ciencia América*.
- Jara, O. (2018). *Para sistematizar experiencias: Una propuesta teórica y práctica*. Caracas: ACEP.
- Jiménez, D., Alarcón, P., Noriega, J., & Andrade, V. (2024). Incidencia de Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de metacognición en lengua y literatura para básica superior. *Ciencia Digital*, 8(4), 23-37. doi:<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i4.3204>
- Jurado, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2), 165-182. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000200012&script=sci\\_abstract&tlng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000200012&script=sci_abstract&tlng=pt)
- Ministerio de Educación. (2021). *Agenda Educativa Digital 2021-2025*.
- ODS. (25 de septiembre de 2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. Obtenido de Naciones Unidas: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>
- Páez, C., & Infante, R. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Cátedra*, 5(1), 32-46. doi:<https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>
- Paniagua, E. (2023). Competencias tecnológicas en los docentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 7628-7654. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i3.6751](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6751)
- Peralta, L., Gaona, M., Luna, M., & Dávila, O. (2022). Herramientas digitales e indagación científica en estudiantes de educación secundaria: una revisión de la literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), 989-1006. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i2.1933](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.1933)





- Reyes, Y., Cañizares, R., Vargas, K., & García, M. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 13(6), 158-178. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590288>
- Ríos, B. (2020). *Tecnología Aplicada a la Didáctica* (primera ed.). Panamá: Editorial F.E.M. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/490607137.pdf>
- Rodríguez, M., & Cubilla, M. (2024). Integración del modelo TPACK-ADDIE en el Diseño Instruccional para los Cursos B-Learning en Educación Superior. *Ciencia Latina*.
- Rojas, C. O., & Campbell, L. (2023). Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) para mejorar los procesos de enseñanza en educación virtual. *EduSol*, 23(85), 115-125. Epub 05 de octubre de 2023. Recuperado . *EduSol*.
- Santos, J., & Armas, C. (2020). Sistema de acompañamiento docente desde un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje. *Mendive*, 48-63. Obtenido de <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1751>
- Serna, R., & Alvites, C. (2021). Plataformas educativas: herramientas digitales de mediación de aprendizajes en educación. *HAMUT'AY*, 8(3), 66-74. doi:<http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v8i3.2347>
- UNESCO. (22 de marzo de 2023). *Tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en la educación*. Obtenido de unesco: <https://learningportal.iiep.unesco.org/es/fichas-praticas/mejorar-el-aprendizaje/tecnologias-de-la-informacion-y-la-comunicacion-tics-en-la>





## ANEXOS

### Anexo 1 Guía de entrevista

#### Estimado/a docente,

Reciba un cordial saludo de parte de los estudiantes Gustavo Vaca y Nicole Díaz. El objetivo de la entrevista es diagnosticar la integración de las plataformas de gamificación en el proceso de evaluación de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, a través de un análisis e características y elementos que influyen en el fenómeno.

A través de sus respuestas, buscamos obtener una comprensión más profunda sobre la integración de las plataformas de gamificación en la educación. Su participación es fundamental para el éxito de esta investigación, y le garantizamos confidencialidad sobre la información proporcionada.

Le agradecemos de antemano su colaboración y el tiempo dedicado.

1. ¿Cómo ha diseñado el componente de evaluación considerando su integración con los entornos virtuales gamificados de aprendizaje?
2. ¿Cómo ha diseñado los instrumentos de evaluación del aprendizaje específicamente para su aplicación en entornos virtuales gamificados?
3. ¿Cómo determina los niveles del proceso de aprendizaje en su práctica docente, especialmente en contextos mediados por entornos virtuales gamificados?
4. ¿Cómo valora el cumplimiento de los objetivos de evaluación en Lengua y Literatura dentro de los entornos virtuales gamificados que utiliza?





## Anexo 2

### Guía de observación

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

**Propósito del instrumento:** Observar y valorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en relación con la integración de **entornos virtuales gamificados** en la evaluación del aprendizaje, específicamente en el área de Lengua y Literatura.

### Escala de valoración:

- a) Alto (3): El indicador está próximo al nivel deseado.
- b) Medio (2): El indicador está medianamente próximo al nivel deseado.
- c) Bajo (1): El indicador está más lejano al nivel deseado.

**Instrucciones:** Durante la observación, marque una sola opción por ítem según lo evidenciado en la práctica docente. Luego, si lo considera pertinente, registre observaciones cualitativas que complementen la valoración.

### Ítems de observación

#### Ítem 1.1

¿En qué medida el diseño del componente evaluación está integrado con entornos virtuales gamificados de aprendizaje?

- a) El diseño del componente evaluación se integra plenamente con entornos virtuales gamificados (Alto – 3)
- b) El diseño del componente evaluación se integra parcialmente con entornos virtuales gamificados (Medio – 2)
- c) El diseño del componente evaluación no se integra con entornos virtuales gamificados (Bajo – 1)





**Observaciones cualitativas:**

---

---

---

**Ítem 1.2**

¿En qué medida los instrumentos de evaluación del aprendizaje están diseñados para entornos virtuales gamificados?

- a) Los instrumentos están plenamente adecuados a los entornos virtuales gamificados (Alto – 3)
- b) Los instrumentos están parcialmente adecuados a los entornos virtuales gamificados (Medio – 2)
- c) Los instrumentos no están adecuados a los entornos virtuales gamificados (Bajo – 1)

**Observaciones cualitativas:**

---

---

---

**Ítem 1.3**

¿En qué medida se determinan los niveles del proceso de aprendizaje en la práctica observada?

- a) Se determinan claramente los niveles del proceso de aprendizaje (Alto – 3)
- b) Se determinan parcialmente los niveles del proceso de aprendizaje (Medio – 2)
- c) No se determinan los niveles del proceso de aprendizaje (Bajo – 1)

**Observaciones cualitativas:**

---

---

---





**Ítem 1.4**

¿En qué medida se cumplen los objetivos de evaluación en Lengua y Literatura durante el proceso observado?

- a) Se cumplen plenamente los objetivos de evaluación en Lengua y Literatura (Alto – 3)
- b) Se cumplen parcialmente los objetivos de evaluación en Lengua y Literatura (Medio – 2)
- c) No se cumplen los objetivos de evaluación en Lengua y Literatura (Bajo – 1)

**Observaciones cualitativas:**

---

---

---





**Anexo 3** *Cuestionario a los especialistas*

**CUESTIONARIO PARA VALIDACIÓN POR CRITERIO DE ESPECIALISTAS**

Propósito del instrumento: Validar el sistema de acompañamiento docente para la integración de *Educaplay* como herramienta de evaluación en la Unidad Educativa Particular Interandino.

Escala de valoración:

- a) Alto (3): El indicador está próximo al nivel deseado.
- b) Medio (2): El indicador está medianamente próximo al nivel deseado.
- c) Bajo (1): El indicador está más lejano al nivel deseado.

Instrucciones: Estimado especialista marque una sola opción por pregunta, según su criterio profesional. Luego, si lo considera pertinente, puede escribir una recomendación o sugerencia de mejora relacionada con ese indicador. Muchas gracias.

Pregunta 1

¿Cuál es el nivel de fusión de herramientas digitales que incorporan puntos, insignias, niveles, misiones y tablas de clasificación en la evaluación del aprendizaje?

- a) Se fusionan herramientas digitales que incorporan puntos, insignias, niveles, misiones y tablas de clasificación (Alto – 3)
- b) Se fusionan parcialmente dichas herramientas digitales (Medio – 2)
- c) No se fusionan dichas herramientas digitales (Bajo – 1)

Recomendación o sugerencia de mejora:

---

---

---

Pregunta 2

¿Cuál es el nivel de transformación del proceso evaluativo tradicional hacia una experiencia más dinámica, motivadora y centrada en el estudiante?

- a) El proceso se transforma completamente (Alto – 3)
- b) El proceso se transforma parcialmente (Medio – 2)





c) El proceso no se transforma (Bajo – 1)

Recomendación o sugerencia de mejora:

---

---

---

Pregunta 3

¿Qué nivel de dificultades teórico-metodológicas se expresan en la evaluación del aprendizaje?

a) Se expresan mínimas dificultades (Alto – 3)

b) Se expresan dificultades moderadas (Medio – 2)

c) Se expresan dificultades significativas (Bajo – 1)

Recomendación o sugerencia de mejora:

---

---

---

Pregunta 4

¿Qué nivel de afectación se observa en la formación integral del estudiante?

a) La afectación es mínima (Alto – 3)

b) La afectación es moderada (Medio – 2)

c) La afectación es significativa (Bajo – 1)

Recomendación o sugerencia de mejora:

---

---

---

Pregunta 5

¿Qué nivel de claridad presentan las pautas metodológicas del acompañamiento docente?

a) Las pautas son claras y coherentes (Alto – 3)

b) Las pautas son parcialmente claras (Medio – 2)





c) Las pautas son poco claras o incoherentes (Bajo – 1)

Recomendación o sugerencia de mejora:

---

---

---

Pregunta 6

¿Qué nivel de materialización tienen las pautas metodológicas en las actividades del acompañamiento docente?

a) Se materializan plenamente (Alto – 3)

b) Se materializan parcialmente (Medio – 2)

c) No se materializan (Bajo – 1)

Recomendación o sugerencia de mejora:

---

---

---

Pregunta 7

¿Qué nivel de reducción se logra en los problemas de evaluación del aprendizaje detectados en el diagnóstico?

a) Se logra una reducción significativa (Alto – 3)

b) Se logra una reducción parcial (Medio – 2)

c) No se logra reducción (Bajo – 1)

Recomendación o sugerencia de mejora:

---

---

---

Pregunta 8

¿Qué nivel de efectividad tiene la charla como estrategia de acompañamiento docente?





- a) Altamente efectiva (Alto – 3)
- b) Medianamente efectiva (Medio – 2)
- c) Poco o nada efectiva (Bajo – 1)

Recomendación o sugerencia de mejora:

---

---

---

Pregunta 9

¿Qué nivel de efectividad tienen los talleres de intercambio de experiencias?

- a) Altamente efectivos (Alto – 3)
- b) Medianamente efectivos (Medio – 2)
- c) Poco o nada efectivos (Bajo – 1)

Recomendación o sugerencia de mejora:

---

---

---

Pregunta 10

¿Qué nivel de utilidad tiene la observación a clase como estrategia de acompañamiento docente?

- a) Altamente útil (Alto – 3)
- b) Medianamente útil (Medio – 2)
- c) Poco o nada útil (Bajo – 1)

Recomendación o sugerencia de mejora:

---

---

---

Pregunta 11

¿Qué nivel de profundidad se logra en el taller de discusión de resultados?





- a) Alta profundidad (Alto – 3)
- b) Profundidad moderada (Medio – 2)
- c) Baja o nula profundidad (Bajo – 1)

Recomendación o sugerencia de mejora:

---

---

---

Pregunta 12

¿Qué nivel de diversidad presentan las variantes de aplicación del sistema de acompañamiento docente (capacitaciones, investigación-acción, mentorías entre pares)?

- a) Diversas y pertinentes (Alto – 3)
- b) Parcialmente diversas y pertinentes (Medio – 2)
- c) Escasas o poco pertinentes (Bajo – 1)

Recomendación o sugerencia de mejora:

---

---

---

Pregunta 13

¿En qué medida la variante aplicada corresponde con el cumplimiento de la finalidad del sistema de acompañamiento docente?

- a) Corresponde plenamente (Alto – 3)
- b) Corresponde parcialmente (Medio – 2)
- c) No corresponde (Bajo – 1)

Recomendación o sugerencia de mejora:

---

---

---





Pregunta 14

¿Qué nivel de claridad presentan las vías que permiten determinar en qué medida se ha alcanzado el fin del sistema de acompañamiento (rúbricas mixtas, mesas técnicas quincenales)?

- a) Vías claras y funcionales (Alto – 3)
- b) Vías parcialmente claras (Medio – 2)
- c) Vías poco claras o ineficaces (Bajo – 1)

Recomendación o sugerencia de mejora:

---

---

---

Pregunta 15

¿En qué medida se articula el sistema de acompañamiento docente con el plan de mejoras y la actualización de sus componentes?

- a) Articulación plena (Alto – 3)
- b) Articulación parcial (Medio – 2)
- c) Sin articulación (Bajo – 1)

Recomendación o sugerencia de mejora:

---

---

---

Puede escribir en este espacio otras recomendaciones o mejoras sugeridas para el perfeccionamiento del sistema de acompañamiento docente propuesto

