

Universidad Nacional de Costa Rica
Facultad de Ciencias Sociales
Escuela de Secretariado Profesional

Diseño de una propuesta de estrategias didácticas digitales con gamificación para la innovación del proceso de aprendizaje en la especialidad técnica Secretariado Ejecutivo, en el Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y Colegio Técnico Profesional Santa Lucía en el 2022

Proyecto de Graduación para optar por el grado de Licenciatura de Educación Comercial

Postulantes:

Carolina de los Ángeles Navarro Ovares
Karina Dayana Mora Varela

Campus Omar Dengo
Heredia, 2024

Tabla de Contenidos

AGRADECIMIENTO	6
DEDICATORIA	8
RESUMEN EJECUTIVO	9
I CAPÍTULO:	4
INTRODUCCIÓN	4
PRESENTACIÓN	11
CONTEXTO DE INVESTIGACIÓN	12
ANTECEDENTES	13
JUSTIFICACIÓN	18
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	20
<i>Pregunta de Investigación</i>	23
<i>Objetivo General</i>	23
<i>Objetivos Específicos</i>	23
<i>Alcances</i>	24
<i>Limitaciones</i>	24
<i>Consideraciones éticas y Consentimiento Informado</i>	26
II CAPÍTULO	24
MARCO TEÓRICO	29
EDUCACIÓN TÉCNICA	29
<i>Especialidad Técnica Secretariado Ejecutivo</i>	32
Comunicación Empresarial y Servicio al Cliente Inclusivo	34
Destrezas digitales para el procesamiento y archivo de la información en físico y electrónico	34
Gestión Corporativa Comercial	34
English Oriented to Executive Secretary (Inglés Orientado a Secretariado Ejecutivo)	34
<i>Competencias del Estudiante de Técnica Secretariado Ejecutivo</i>	35
<i>Desafíos de la enseñanza y aprendizaje del Técnico Secretariado Ejecutivo</i>	36
<i>Incorporación de herramientas digitales en el campo del Técnico Secretariado Ejecutivo</i>	37
INNOVACIÓN EDUCATIVA	38
<i>Tipos de innovación educativa</i>	38
<i>Componentes actuales en la innovación educativa</i>	40
<i>Aplicación de la tecnología en la innovación educativa</i>	42
ESTRATEGIAS DIDÁCTICA DIGITALES	43
<i>Herramientas Digitales Educativas</i>	46
<i>Diseño de Actividades Digitales Educativas</i>	47
EDUCACIÓN CON GAMIFICACIÓN	48
<i>Principios de la Educación con Gamificación</i>	49
<i>Beneficios de la Educación con Gamificación</i>	52
<i>Ejemplos de la Educación con Gamificación</i>	54
ESTRATEGIAS DIGITALES CON GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN	56
<i>Diseño de Estrategias Didácticas Digitales con Gamificación</i>	57
<i>Efectividad de las estrategias digitales con gamificación</i>	61
III CAPÍTULO	63
MARCO METODOLÓGICO	64
PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN	64

ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	65
TIPO DE INVESTIGACIÓN	66
FUENTES DE INFORMACIÓN	66
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	67
<i>Proceso de elaboración de los instrumentos.....</i>	<i>67</i>
<i>Cuestionario</i>	<i>68</i>
<i>Proceso de validación de los instrumentos</i>	<i>69</i>
<i>Proceso de aplicación de los instrumentos</i>	<i>71</i>
IV CAPÍTULO	73
PRESENTACIÓN DE INFORMACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS DE DIAGNÓSTICO APLICADO	74
SISTEMAS DE CATEGORÍAS	75
<i>Categoría 1. Estrategias Didácticas.....</i>	<i>76</i>
<i>Categoría 2. Estrategias Didácticas Digitales.....</i>	<i>77</i>
<i>Categoría 3. Gamificación.....</i>	<i>80</i>
<i>Categoría 4. Técnica Secretariado Ejecutivo</i>	<i>84</i>
<i>Categoría 5. Evaluación en Técnica Secretariado Ejecutivo mediante juegos</i>	<i>87</i>
V CAPÍTULO.....	89
PROPUESTA DE LA PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICA DIGITAL CON GAMIFICACIÓN.....	90
PLATAFORMA DIDÁCTICA.....	90
ESTRUCTURA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA DIGITAL	91
DISTRIBUCIÓN DEL TEMARIO DE LA UNIDAD CENTRO CORPORATIVO SECRETARIAL Y DE SERVICIO AL CLIENTE	98
<i>Primer Resultado de Aprendizaje</i>	<i>98</i>
Contenidos de aprendizaje.	99
Indicadores de Aprendizaje.....	99
Distribución en herramientas digitales.....	99
<i>Segundo Resultado de Aprendizaje.....</i>	<i>106</i>
Contenidos de aprendizaje.	106
Indicadores de Aprendizaje.....	107
Distribución de herramientas digitales.....	107
<i>Tercer Resultado de Aprendizaje.....</i>	<i>111</i>
Contenido de Aprendizaje.....	111
Indicadores de Aprendizaje.....	112
Distribución de herramientas digitales.....	112
VI CAPÍTULO	120
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	121
CONCLUSIONES	121
RECOMENDACIONES.....	123
REFERENCIAS	126
LISTA DE ANEXOS	138
ANEXOS.....	139

Lista de Tablas

TABLA 1 ESPECIALIDADES TÉCNICAS DEL MEP	31
TABLA 2 SUBÁREA DE LA ESPECIALIDAD TÉCNICA SECRETARIADO EJECUTIVO	34
TABLA 3 TIPOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA	39

Lista de Figuras

FIGURA 1 COMPONENTES DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA	41
FIGURA 2 DISEÑO DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA DIGITAL CON GAMIFICACIÓN	58
FIGURA 3 CATEGORÍAS PARA EL DISEÑO DE ESTRATEGIAS DIGITALES CON GAMIFICACIÓN	59
FIGURA 4. SISTEMA DE CATEGORÍAS	75
FIGURA 5 ACTIVIDADES DIGITALES	79
FIGURA 6 CLASES DESARROLLADAS CON JUEGOS	82
FIGURA 7 TIPO DE PREFERENCIAS DE CLASE	84
FIGURA 8 TEMA DESARROLLADO CON JUEGOS	85
FIGURA 9 LA INSTITUCIÓN CUENTA CON INTERNET	86
FIGURA 10 LA INSTITUCIÓN CUENTA CON COMPUTADORAS	86
FIGURA 11 LA ISLA PIRADA INICIO	93
FIGURA 12 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO LA ISLA DE LOS PIRATAS	94
FIGURA 13 INDICACIONES DEL JUEGO LA ISLA DE LOS PIRATAS	95
FIGURA 14 INDICACIONES ESPECÍFICAS DEL I MUNDO	96
FIGURA 15 INDICACIONES ESPECÍFICAS DEL II MUNDO	96
FIGURA 16 INDICACIONES ESPECÍFICAS DEL III MUNDO	97
FIGURA 17 MAPA DE LOS MUNDOS DE LA ISLA DEL PIRATA	98
FIGURA 18 DIGITACIÓN	100
FIGURA 19 IMPRESIÓN Y ENCUADERNACIÓN	101
FIGURA 20 APOYO EN SISTEMAS DE ARCHIVO	102
FIGURA 21 INVENTARIOS	103
FIGURA 22 REGISTRO DE INGRESOS Y EGRESOS	104
FIGURA 23 EQUIPO TECNOLÓGICO	105
FIGURA 24 SEGUIMIENTO AL II MUNDO	106
FIGURA 25 VALORES Y PRINCIPIOS	107
FIGURA 26 TÉCNICAS DE NEGOCIACIÓN Y TOMAS DE DECISIONES	108
FIGURA 27 ATENCIÓN AL CLIENTE	109
FIGURA 28 HÁBITOS DE TRABAJO Y GESTIÓN DEL TIEMPO	110
FIGURA 29 SEGUIMIENTO AL III MUNDO	111
FIGURA 30 OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE	113
FIGURA 31 BUENAS PRÁCTICAS AMBIENTALES	114
FIGURA 32 OFICINA VERDE, LEY 7554	115
FIGURA 33 AUTOCUIDADO, ASEO E HIGIENE PERSONAL	116
FIGURA 34 ETIQUETA AL VESTIR	117
FIGURA 35 CONTEXTO SOCIOCULTURAL Y ECONÓMICO DE LA REGIÓN	118
FIGURA 36 FINALIDAD DE JUEGO	119

Hoja de Aprobación

Este trabajo final de graduación fue presentado el día 11 de noviembre de 2024, como requisito para optar por el grado de Licenciatura en Educación Comercial de la Escuela de Secretariado Profesional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional.

MIEMBROS DEL TRIBUNAL EXAMINADOR

M.Sc. Marcos Andrey Arce Cascante
Representante del Decano
Facultad de Ciencias Sociales



M.Ed. María Eugenia Ugalde Villalobos
Directora
Escuela de Secretariado Profesional




M.Ed. Fabián Rojas Ramírez
Tutor
División de Educología




M.Sc. Giselle Nurinda Montoya
Lectora
División de Educología




M.Ed. Alba Canales García
Lectora
División de Educología



Bach. Carolina Navarro Ovarés
Postulante
Educación Comercial



Bach. Karina Mora Varela
Postulante
Educación Comercial



Agradecimiento

Agradezco a Dios por ser una profesional dedicada y esforzada en mi trabajo, agradezco a la Universidad Nacional que por mucho tiempo me abrió las puertas de cada uno de sus departamentos para aprender de proyectos de recreación, ejecución, ambiental, social y educación; agradezco a mi compañera de trabajo Karina Mora Varela que a pesar de las adversidades de la vida pudo trabajar conmigo. Además, agradezco al tutor Fabián Rojas Ramírez, a las lectoras Alba Canales García y a Giselle Ñurinda Montoya por su tiempo, compartir sus conocimientos y acompañarnos a este proceso educativo que fue tan valioso.

Carolina de los Ángeles Navarro Ovares

Agradezco a Dios por permitirme concluir mis estudios en el área de Educación Comercial, por permitirme la salud, paciencia y la capacidad de llegar hasta el grado de licenciatura. También a la Universidad Nacional que me ayudó económicamente durante mi carrera, me orientó y me regaló mucho conocimiento por lo que gracias a eso logré estudiar; agradezco a mi compañera de trabajo de graduación, Carolina Navarro Ovares, quien me acompañó y trabajó conmigo en todo el proceso; de igual manera al profesor Fabián Rojas Ramírez, a las lectoras Alba Canales García y a Giselle Ñurinda Montoya, por la orientación que nos brindaron en este proceso.

Karina Dayana Mora Varela

Dedicatoria

Dedico este final de trabajo de graduación a mi madre Rosa Elena Ovarés Aguirre, a mi padre William Navarro Chacón, a mi hermano David Navarro Ovarés y a mi novio Leonardo Rojas Leiva, que me han ayudado en crecer en lo personal y profesional. Por sus consejos, he podido seguir en la universidad y dejar una huella con este trabajo de investigación. Además, dedico este trabajo a todos los docentes que son del área de Secretariado y que les importa a los estudiantes, que construyen con esfuerzo su material para tener un aprendizaje y enseñanza óptimo.

Carolina de los Ángeles Navarro Ovarés

Dedico este trabajo de graduación primeramente a mi madre Johanna Varela Ramírez, quien ha sido la persona que me impulsa, me apoya y me entiende siempre, a mi abuela Sonia Ramírez Araya, quien fue mi fuente de inspiración para convertirme en docente y quien siempre me ha apoyado de una manera incondicional, también quisiera dedicar este trabajo a todos nuestros compañeros de carrera, quienes de una manera u otra, han estado en este proceso y han compartido y creado su conocimiento en conjunto con mi persona.

Karina Dayana Mora Varela

Resumen Ejecutivo

El presente trabajo final de graduación tiene como propósito diseñar una propuesta de estrategias didácticas digitales con gamificación para la innovación del proceso de enseñanza y aprendizaje en la especialidad técnica Secretariado Ejecutivo, lo anterior ubicado en el Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y Colegio Técnico Profesional Santa Lucía durante el año 2022.

Los objetivos específicos abordados en este trabajo de investigación son Identificar las estrategias didácticas digitales que los docentes utilizan en la población de técnica Secretariado Ejecutivo en las instituciones de educación técnica”, “Analizar datos de las estrategias didácticas digitales que los docentes utilizan en la población de técnica Secretariado Ejecutivo en las instituciones de educación técnica”, “Indagar sobre estrategias digitales con gamificación, útiles para docentes de técnica Secretariado Ejecutivo en instituciones de educación técnica”, para “Construir una propuesta de las estrategias didácticas digitales con gamificación para la subárea de Destrezas Digitales para el Procesamiento y Archivo de la Información en Físico y Electrónico de la unidad de estudio Centro Corporativo Secretarial y Servicio al Cliente”

En cuanto al tipo de investigación es descriptiva, ya que se visualiza una falta de comprensión en elaboración de estrategias didácticas con gamificación, se recopila la información teórica necesaria para sustentar el trabajo. Al mismo tiempo, se crea el marco teórico, para posteriormente realizar dos visitas institucionales con el fin de aplicar un cuestionario para conseguir información esencial, para el cumplimiento del objetivo del proyecto.

Continuamente, se realizó la construcción de los instrumentos que se utilizarán para la recopilación del resto de la información y para la aplicación de las muestras de los recursos que se elaboraron como producto de las estrategias digitales con gamificación, estas mismas se desarrollaron con base en los temas establecidos por el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica.

Después se realizó la aplicación de muestras en donde se recolectó la información necesaria por medio de los instrumentos; seguidamente, se pasó al análisis de los datos y producción de conclusiones y recomendaciones.

Se crearon actividades por medio de gamificación que ayudaron a la implementación de la metodología para el desarrollo de los temas de la Especialidad técnica de Secretariado Ejecutivo, con lo que se demostró que realmente sí se pueden aplicar en la carrera y que además brindan beneficios tanto a estudiantes como a docentes.

Este trabajo se enfocó exclusivamente en la creación de las estrategias didácticas digitales con gamificación; es decir, la implementación y evaluación de su impacto no se desarrollan en esta ocasión y quedan para un posterior estudio, este material y enfoque colabora con la metodología que el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica propone, además de brindar herramientas a los profesores y profesoras de Secretariado Ejecutivo. Por otra parte, se crean las estrategias digitales con gamificación con un diseño propio, apoyadas en las orientaciones de los autores García et al. (2021) y Gamero (2022) se elaboraron con la propuesta didáctica en este trabajo.

I CAPÍTULO
INTRODUCCIÓN

Presentación

El proyecto de investigación brinda una propuesta de estrategias didácticas digitales con gamificación para el proceso de aprendizaje en la especialidad técnica Secretariado Ejecutivo. Esta propuesta se sitúa en el colegio técnico Profesional Roberto Evans Saunders y colegio técnico Profesional Santa Lucía en el periodo 2022. Para la elaboración, se tomaron en cuenta aspectos para determinar la metodología de enseñanza que se desea utilizar a la hora de desarrollar contenidos, ya que es de suma importancia para que se logre un aprendizaje significativo, aspectos como la relación entre la metodología que se elige y los objetivos de enseñanza, también la experiencia del docente con el grupo, y de los contenidos ya que de esto depende que tan viable sea el uso de una metodología en las lecciones de la especialidad de Secretariado Ejecutivo.

Este trabajo se realiza mediante la investigación teórica de la Gamificación; seguidamente, se determina cuáles estrategias didácticas digitales son las que se implementan en el proceso educativo actual, por medio de entrevistas a estudiantes y docentes. De acuerdo con la información que se analizó, se diseñó una propuesta didáctica digital con gamificación, con el fin de facilitar el aprendizaje de los contenidos de la especialidad técnica Secretariado Ejecutivo.

Este estudio se realiza mediante la modalidad de proyecto, según el reglamento de Trabajos Finales de Graduación para el Grado de Licenciatura de la Escuela de Secretariado Profesional, de la Universidad Nacional. Además, interviene una línea de investigación basada en las tecnologías de comunicación y de información en Educación Comercial.

Es importante mencionar que para realizar este proyecto se trabajó con una población de estudiantes y docentes pertenecientes a la especialidad técnica Secretariado Ejecutivo de los centros educativos, colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y colegio Técnico Profesional Santa Lucía, específicamente cursantes del grado de décimo correspondiente al año 2022. Se realizó un estudio acerca de las estrategias didácticas digitales actualmente utilizadas en los colegios, lo que permitió realizar una propuesta con gamificación en relación con los contenidos de la carrera; lo anterior con el fin de lograr una mayor motivación tanto en docentes como en estudiantes, así como una mejora en los resultados académicos de la población.

Todo lo anteriormente expresado se sistematiza y se muestra en los distintos capítulos de este informe, el cual se estructura de la siguiente manera: el primer capítulo se conforma por el planteamiento del problema; es decir, los antecedentes, la justificación, el problema de investigación, el objetivo general y los objetivos específicos del estudio. En el segundo capítulo se presentan los fundamentos teóricos que lo sustentan por medio del marco teórico. El siguiente está compuesto por los elementos metodológicos de la investigación que responden al paradigma de investigación, el enfoque de investigación, el tipo de estudio, los sujetos informantes y los instrumentos utilizados para la recolección de información. En el cuarto se muestra el análisis de resultados que se encontraron, gracias a la recolección de información por medio de instrumentos. En el quinto, se explica el desarrollo de la elaboración de la propuesta de estrategias didácticas digitales, lo anterior por medio de la gamificación que se plantea. Por último, se exponen las conclusiones y las recomendaciones que se obtienen gracias al desarrollo de este proyecto y las fuentes consultadas.

Contexto de Investigación

En este apartado, se considera el entorno físico en que se desarrolló el proyecto, a su vez, la explicación de las circunstancias de tiempo y el lugar que se realiza la investigación. Con base en el contexto físico, se encuentra las herramientas tecnológicas de cada persona estudiante y de la institución.

En el Colegio Técnico Profesional Santa Lucía está ubicado en Llanos de Santa Lucía de Paraíso de la provincia de Cartago, se inspecciona que efectivamente tenía computadoras para los estudiantes, se aporta el acceso del internet todo el tiempo en el aula asignada para la materia Destrezas Digitales para el Procesamiento y Archivo de la Información en Físico y Electrónico; asimismo, un proyector y un espacio cerrado con aire acondicionado llamándole laboratorio de Secretariado Ejecutivo, tiene mesas destinadas para las computadoras y sillas sin la ergonomía necesaria. Dado a lo anterior, este es un sitio medianamente adaptado para las condiciones que debe tener un laboratorio en función de Secretariado. Los instrumentos para la recolección de los datos de las personas estudiantes se aplicaron por medio de un enlace, en formulario de Google (cuestionario digital).

En el Colegio Técnico Profesional Padre Roberto Evans Saunders está ubicado en el centro de Siquirres, provincia de Limón; no tiene las condiciones necesarias para impartir la

materia Destrezas Digitales para el Procesamiento y Archivo de la Información en Físico y Electrónico, ya que contenía computadoras, pero no el acceso del internet. El problema anterior se debe a la incapacidad de señal de la zona de Siquirres; además, tienen espacio para las computadoras, tienen un proyector multimedia, tienen aire acondicionado, pero no tienen mesas y sillas ergonómicas, por lo que las condiciones del sitio son limitadas para enseñar esta subárea. Por consiguiente, para alcanzar la recolección de datos se realiza la impresión de los cuestionarios para los estudiantes (cuestionarios físicos).

Cabe destacar que una de las razones por las que se decide evaluar a estos dos colegios, es debido a que uno cuenta con los recursos para llevar a cabo cualquier actividad de tipo tecnológico y el otro colegio no cuenta con los recursos; por lo que se decide hacer una comparación entre ambos.

Antecedentes

El presente apartado se centra en abarcar antecedentes con respecto a la evolución y aplicación de las estrategias didácticas digitales, con especial énfasis en la gamificación. La construcción de esta parte se realiza en tres divisiones: Histórico, Teórico y Metodológico; lo anterior se da en cada una de las divisiones, se agrega primero a nivel internacional y después a nivel nacional para su mejor lectura.

A través de una revisión detallada de estudios y teorías, se examina cómo la gamificación que inicialmente surgió en el mundo empresarial y luego se adaptó a la educación, ha transformado la forma en que los estudiantes interactúan con el material didáctico. Se discute la importancia de la gamificación en el contexto educativo y se destaca su capacidad para aumentar la motivación, facilitar la comprensión de conceptos complejos y promover la resolución de problemas.

Por otro lado, la información se presenta siguiendo un orden específico, en primer lugar, los antecedentes históricos en donde se indica cómo el término "gamificación" ha evolucionado desde su uso en el mundo empresarial en la década de 1980 hasta su incorporación en la educación en 2014. Esta sección establece el marco histórico del tema, proporcionando una visión general de su desarrollo y evolución, lo que aporta mucho valor a este trabajo ya que establece la base teórica del estudio, lo que permite analizar cómo la

gamificación se ha adaptado y evolucionado, con el fin de satisfacer las necesidades específicas de la educación. En segundo lugar, se presentan los antecedentes teóricos en donde se enfatiza en las teorías motivacionales subyacentes a la gamificación, como la teoría de expectativas, la teoría de fijación de metas y la teoría de la autodeterminación; esta información brinda valor a este trabajo, ya que las teorías proporcionan una base conceptual para entender cómo la gamificación puede influir en el comportamiento de los estudiantes y mejorar el proceso de aprendizaje. En tercer lugar, se presenta el área metodológica, detallando cómo se ha abordado la gamificación en la investigación y la práctica educativa. Se mencionan estudios específicos y metodologías utilizadas para explorar el impacto de la gamificación en el aprendizaje, lo que proporciona a este trabajo datos empíricos valiosos que permiten analizar casos de éxito y fracaso, identificar mejores prácticas y desarrollar estrategias didácticas más efectivas.

La gamificación es un término que, desde su origen en el mundo empresarial hasta su implementación en el ámbito educativo, ha demostrado ser una herramienta poderosa para estimular el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes. La gamificación ha transformado el proceso de enseñanza y aprendizaje, integrando elementos de juego junto a dinámicas interactivas en el proceso educativo, con respecto a esto los autores Flores y Fernández (2021) aluden que el termino:

Gamificar fue empleado en la década 1980 en el mundo empresarial, después el término cayó en desuso, pero se vuelve a mencionar gamificación en el año 2003 como la forma de definir videojuegos, pero este lo utilizan como estrategias de marketing en las empresas, después se incorpora la gamificación en la educación en el 2014 que consiste en utilizar las mecánicas y dinámicas de los juegos, la estética y pensamiento de juego que involucra la estimulación del aprendizaje y resolución de problemas (p. 384).

La gamificación se utiliza debido a la falta de motivación en las empresas, por lo que el término ayuda a fortalecer el ambiente a las entidades que lo desean ejecutar, este le da una importancia sobre la estimulación que manifiesta esta estrategia para los empleados y clientes; así fue como se empeñó a ganar una cierta funcionalidad la gamificación en el ámbito empresarial.

Por otro lado, en España, Malvido (2019) menciona que la estrategia de gamificación inicia en el sector empresarial, luego se expande en diferentes ámbitos como lo es la educación; el profesor Malone desarrolló la gamificación durante la enseñanza y aprendizaje a sus estudiantes, en donde se demostró que tuvo éxito en su formación, ya que incrementó la motivación y facilita la interiorización de conceptos. Además, determina la funcionalidad de la experiencia lúdica como una necesidad para la concentración, la diversión y las emociones.

Además, gracias a los avances tecnológicos en el mundo, se logra una mejor comprensión de la utilización de los elementos del juego para espacios educativos, con respecto a esto Montanero (2019) comparte que:

La gamificación está basada en los juegos así mismo explica que estas estrategias se empezaron aplicando sobre todo con materiales didácticos convencionales, impresos y manipulativos, que puntualmente incorporaban recursos digitales de Internet. En los últimos años, la poderosa industria del videojuego educativo se ha lanzado a la creación de juegos serios enteramente digitales que están poco a poco transformando el aprendizaje y la gestión de la interacción entre el profesorado y el alumnado en las aulas (p. 23).

Por tanto, la evolución en juegos digitales orientados a la educación ha promovido una transformación que permite una mayor interacción entre profesores y alumnos, lo cual enriquece el proceso de enseñanza y aprendizaje en las aulas.

El tema de la gamificación orientada a la educación también ha sido abordado teóricamente en los últimos años ya que logra unir las TIC (Tecnología de la Información y Comunicación) con los juegos digitales, por lo que resulta de muy buen recibir por parte de los estudiantes; esto ha logrado combatir la deserción estudiantil manteniendo la motivación y desarrollando aprendizajes significativos, con base a esto Ferreira et al. (2019) afirma que:

Por su parte, la gamificación puede considerarse una estrategia que adopta las dinámicas y mecánicas de los videojuegos para facilitar la asimilación de procesos que no son propiamente lúdicos, y disminuir la complejidad de los aprendizajes, y así lograr la promoción de la socialización e interacción entre los estudiantes,

promoviendo la colaboración y la competencia, al permitir comparar sus alcances, y motivarlos hacerles conscientes de sus propios avances. (pp. 215-216)

Se considera, que la incorporación de dinámicas lúdicas y motivadoras fomentan la participación, la colaboración y también la sana competencia entre los estudiantes; incentivando la superación de límites propios y la valoración de sus logros.

Así mismo, Noriega (2017) afirma que: “La gamificación es el uso de mecánicas de juego para presentar materiales didácticos y mantener la motivación del participante. La gamificación permite a la vez desarrollar lecciones centradas en el estudiante porque desarrollan autonomía y curiosidad en los estudiantes” (p. 1) Por lo que concuerda con el autor anterior en cuanto a que estas estrategias con gamificación promueven y mantienen la motivación; además, permiten la creación de lecciones específicamente orientadas a la población estudiantil.

Análogamente se determina que la gamificación es una estrategia didáctica utilizada para motivar al estudiante, centralizar su aprendizaje autónomo y fomentar la creatividad; logrando que las clases sean más llamativas y espontáneas, al mismo tiempo que promueva la obtención no solo de conocimientos; sino también de habilidades que cumplan con las expectativas de la sociedad actual.

Por otro lado, se investiga sobre los antecedentes de la teoría a nivel nacional, en donde el Ministerio de Educación Pública (MEP, 2019) menciona que:

Es una técnica de enseñanza-aprendizaje que traslada las dinámicas de los juegos a la educación, para mejorar los resultados: sirve para trabajar con saberes específicos, habilidades, destrezas para recompensar acciones concretas... Se ha convertido en una tendencia muy extendida, sobre todo en entornos digitales y educativos. (p. 2)

Se entiende que es una estrategia que logra convertir los juegos en una herramienta educativa, lo cual responde a una estrategia innovadora ya que siempre se ha conocido que el estudiar es lo contrario a jugar y divertirse; con esta propuesta se pretende lograr un cambio de mentalidad ya que se combinan estrategias de aprendizaje y lúdicas, lo que convierte la educación en un juego y así cambia la forma de percepción del estudiante hacia la materia.

La gamificación se ha abordado metodológicamente, a nivel internacional en diferentes investigaciones del campo de la educación, se publicó el artículo *Gamificación en*

educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión, en donde Ortiz et al. (2018) realizan un análisis acerca de varios estudios en donde se desarrollan experiencias con gamificación, en el periodo del año 2011 al 2015, gracias a este análisis se concluye que en todos los estudios se destacan los niveles de motivación alcanzados, gracias a la gamificación, así como la implicación del profesorado en el diseño de las actividades con gamificación.

Asimismo, el Banco Interamericano de Desarrollo (BID, 2019) publicó un estudio llamado *¿Funciona la gamificación en la educación?: Evidencia experimental de Chile*, donde se realizó un proceso experimental, el cual consistió en la aplicación de una plataforma online con gamificación, con el fin de trabajar ejercicios de matemática. El estudio demostró que se obtuvieron efectos positivos en el aprendizaje de los contenidos y aumentó la preferencia de los alumnos a utilizar la tecnología. Por otra parte, se encontró que la aplicación de dicha plataforma aumentó la ansiedad asociada a estudiar matemática y redujo el interés en el trabajo en equipo por parte de los alumnos.

En este ámbito también se encontró que los autores Ferreira et al. (2019) realizaron un análisis de diversas experiencias con gamificación; las cuales se implementaron plataformas tecnológicas y entornos virtuales de aprendizaje que demostraron que la gamificación promueve la motivación en los estudiantes, promueve el mejoramiento de rendimientos a nivel académico y que previene la deserción, así como otras habilidades de importancia para el desarrollo de una persona. A pesar de que el estudio no se orienta a la especialidad técnica de Secretariado, sí se logra demostrar que la gamificación puede ser utilizada en diferentes ámbitos para promover habilidades y desarrollar comportamientos positivos en la población estudiantil, dichas habilidades son las mismas que se desean promover con la realización de este proyecto.

Por otro lado, las estrategias didácticas digitales se han desarrollado metodológicamente de manera internacional en múltiples estudios; por ejemplo, Montes y Pereida (2019) desarrollan un estudio para el que se elabora y se implementa una estrategia didáctica de enseñanza mediada por la tecnología en una asignatura de un programa de posgrado. Lo anterior se da con el objetivo de demostrar que resultan favorecedoras para dinamizar el aprendizaje de los estudiantes. Gracias a dicho estudio, se logra aumentar el interés de los estudiantes por los contenidos del programa, disminuir la reprobación y

dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje, todo ello mediante la estrategia Aprendizaje Móvil Electrónico.

A nivel nacional Badilla y Nunes (2018), hicieron un trabajo en donde realizaron una investigación de tipo exploratoria por medio de la consulta de bibliografía existente y la realización de observaciones de aula e implementación de cuestionarios. A partir de lo anterior, se encontró que la gamificación promueve la motivación y que se logran mejores resultados que con los métodos tradicionales. Esta investigación a pesar de que no está relacionada con secretariado sí relaciona la gamificación con la educación, por lo que genera relación con este proyecto.

Por último, no se encuentran estudios en donde se desarrolle la gamificación como una estrategia didáctica digital para la especialidad técnica Secretariado Ejecutivo en específico; sin embargo, como se demuestra anteriormente, son numerosos los estudios en donde se utiliza como promotora de habilidades y destrezas de suma importancia en contextos educativos. Las habilidades que se desarrollan en la población estudiantil por medio de la gamificación son habilidades necesarias para el desarrollo de una persona; lo anterior se da sin importar la materia en el que se aprendan estas, por lo que ayudarían a la persona a estar preparada para las situaciones de la vida cotidiana.

Justificación

Este proyecto de investigación brinda estrategias didácticas digitales por medio de la gamificación, para la enseñanza y el aprendizaje de los docentes y estudiantes de décimo año de la especialidad técnica de Secretariado Ejecutivo del Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y el Colegio Técnico Profesional Santa Lucía. Lo anterior se da mediante material didáctico interactivo, lo que es fundamental debido a que brinda nuevas opciones de actividades digitales para el desarrollo de las lecciones impartidas; lo anterior permite al docente ahorrar tiempo en investigación y adaptación de los temas, ya que se sabe que la carga de trabajo de los docentes es alta.

Para los estudiantes es de gran significado e importancia, ya que con estas prácticas se promueve la motivación, se mejora el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades útiles para la vida de una persona; además de que se obtienen mejores formas de

aprender y desarrollar habilidades cognitivas y tecnológicas, se aprende de una manera más divertida e interactiva, las clases serán menos agotadoras, estructuradas y complicadas. Lo anterior facilitará la obtención de conocimientos significativos y la capacidad de relacionarse con la sociedad de su entorno.

En este sentido este proyecto beneficia a los Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y al Colegio Técnico Profesional Santa Lucía, brindando nuevas alternativas de estrategias didácticas por medio de gamificación, gracias a la recopilación de información que se realiza para la elaboración de esta investigación.

Por tanto, esta investigación también beneficia a cualquier profesional que imparta lecciones de técnicas de Secretariado Ejecutivo, ya que las propuestas que se realizan pueden ser utilizadas por cualquier docente que desee implementar la gamificación como metodología para el desarrollo de lecciones.

Además, este estudio tiene como objetivo contribuir con la sociedad mediante las estrategias didácticas digitales, permitiendo promover la inclusión de todos los estudiantes. Esto no solo fomentara la permanencia de los estudiantes en las aulas, sino también facilitara el desarrollo de habilidades que son fundamentales para el crecimiento personal y profesional de los estudiantes.

Por lo tanto, se analizan las estrategias didácticas digitales que se utilizan en la actualidad con el propósito de determinar cuáles son y si se emplean estrategias con gamificación, con el fin de crear una propuesta y determinar si se puede utilizar como metodología para el desarrollo de la especialidad de técnica Secretariado Ejecutivo, particularmente en el Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y el Colegio Técnico Profesional Santa Lucía.

Todo esto se da con el objetivo de construir conocimiento significativo de una manera motivadora para atraer a los estudiantes a las aulas, por medio de estrategias novedosas y atractivas que conviertan el aula en un espacio agradable para aprender y permanecer; al mismo tiempo, se pretende fomentar la utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación entre los jóvenes de estas zonas.

Este proyecto se desarrolla en los colegios anteriormente mencionados, ya que las profesoras encargadas de los grupos tienen la disponibilidad de colaborar con las actividades que se deben ejecutar para llevar a cabo el proyecto, por lo que se cuenta con el visto bueno

docente. Por ende, lo anterior permite las visitas para recolectar la información de estrategias digitales, las cuales actualmente se desarrollan para las clases de los estudiantes con el fin de analizar y presentar los resultados de la información recolectada, conforme a esto se crea la propuesta de estrategias didácticas con gamificación con el fin de solucionar las necesidades actuales.

Por tanto, se adjunta (ver anexo A). Carta de Aceptación de Colegio Técnico Profesional Santa Lucía y (ver anexo B). Carta Aceptación del Colegio Técnico Profesional Roberto Saunders Evan; además, se determina que cada cambio de estrategias que el docente quiera realizar, debe comunicarlo con el grupo de investigación para atender a las actividades que se requieran acorde con la materia pertinente.

Planteamiento del problema

La problemática se origina en la necesidad de que las personas docentes adquieran conocimientos en la elaboración de estrategias didácticas digitales con gamificación centradas en el estudiante, ya que debido al constante cambio en las tecnologías es necesaria también la constante capacitación para estar a la vanguardia y poder ofrecer al estudiante material novedoso. El fin de este material es promover al uso de dichas estrategias y combata la falta de interés por parte de los estudiantes en las carreras técnicas secretariales, con respecto a esto, Prendes y Cerdán (2021) mencionan que:

Esta diversidad tecnológica supone un nuevo reto, que es el de facilitar la capacitación tecnológica en todos los ámbitos de la educación. La rapidez con que cambia la tecnología hace necesario investigar nuevos modelos y estrategias de enseñanza-aprendizaje que faciliten al individuo la asimilación en el menor tiempo posible de los cambios tecnológicos y lo capaciten para las nuevas demandas del mercado laboral. (p. 38)

Cabe destacar que el problema que se presenta también a raíz del poco interés en los estudiantes ha sido un tema que viene tomando relevancia; sin embargo, no se ha logrado disminuir considerablemente, por lo que se ha llegado a determinar que no se trata realmente de ellos, sino más bien en la forma en la que se imparte la educación, Solís (2022) comenta que:

En un mundo en constante cambio donde la tecnología avanza con rapidez, es indispensable mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje con el fin de enfrentar los retos que estos traen, en especial, que están relacionados con las destrezas computacionales. Los profesionales de la Educación Comercial deben ser capaces de afrontar y resolver todo tipo de situaciones para responder a las exigencias de la sociedad. (p. 7)

Del texto anterior, se puede interpretar que es de suma importancia el mejorar los procesos de enseñanza y mejor aún si se hace por medio de la tecnología, cada actualización que realicen los docentes en su forma de enseñar va a brindar un buen resultado en la enseñanza del estudiante, la cual responde al eje fundamental para la enseñanza y aprendizaje, Gómez et al. (2019) mencionan que:

Y es por esto por lo que se exigen cambios en la acción de los docentes, estudiantes y padres de familia con el fin de que el proceso de enseñanza y aprendizaje y su evaluación deje de ser una simple transmisión y repetición de contenidos y se oriente al desarrollo de competencias ciudadanas, laborales y cognitivas, a la construcción del conocimiento y al aprendizaje significativo para la vida. (párr. 7)

Es importante tomar en cuenta que los estudiantes son el eje fundamental para realizar el trabajo docente, sin el estudiantado no se puede ejercer y continuar con la formación; por ende, es importante que el estudiantado también se sienta atraído por su materia y que al igual que el docente se encuentre motivado, con el objetivo de ver la funcionalidad de ser un profesional del área de Secretariado Ejecutivo.

Con la inclusión de la estrategia de gamificación para el desarrollo de los contenidos de la especialidad de secretariado, se promueve modificar la forma de impartir lecciones en un salón de clase y se fomentan valores como el dinamismo, igualdad, interacción, creatividad, innovación y empatía, debido a que brinda la posibilidad a las personas de tener mayor acceso y participación; lo anterior ocasiona un aumento de motivación para la población estudiantil en la especialidad, Cordero y Núñez (2018) afirman que:

La gamificación introduce en el salón de clase distintas acciones, comportamientos, técnicas y mecanismos que crean experiencias atractivas y que convierten un juego

en una actividad de aprendizaje, incrementando de esta manera la motivación y el compromiso de la comunidad estudiantil mediante la consecución de objetivos. (p. 272)

Asimismo, sirve para exhibir el comportamiento del individuo, creación de sentimientos de dominio, autonomía, atracción y motivación para asistir a clases; sobre todo para cualquier estudiante que tenga situaciones personales o familiares que desmotivan la participación, vinculación e interacción en el entorno educativo.

Por esta razón, se realiza la investigación, con el objetivo de crear una propuesta de estrategia didáctica digital con gamificación, que pueda servir para construir un aprendizaje significativo en la población estudiantil de la especialidad, al mismo tiempo que sirva como material de apoyo para los docentes, buscando una multifuncionalidad en el desarrollo del aprendizaje y el ejercicio de la práctica docente.

Para llevarla a cabo, se evalúa un perfil de estudiante que cumpla con las siguientes características:

- Estar en la especialidad técnica de Secretariado Ejecutivo.
- Ser de la modalidad de Comercio y Servicios.
- Ser un estudiante del Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y/o del Colegio Técnico Profesional Santa Lucía.
- Cursar el décimo año.

Las anteriores características son necesarias para evaluar el perfil, ya que la investigación está orientada a mejorar una necesidad correspondiente a esa población en específico. Por eso, es tan importante que se cumpla con las características necesarias para que se logren los objetivos, con la práctica y el desarrollo de la gamificación.

Como anteriormente se menciona esta investigación, así como la propuesta de las estrategias, también está dirigida a la construcción de material de apoyo para docentes, por lo que se evalúa un perfil que cumpla con las siguientes características:

- Ser docente de la especialidad técnica de Secretariado Ejecutivo.
- Ser de la modalidad de Comercio y Servicios.
- Ser docente del Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y/o del Colegio Técnico Profesional Santa Lucía, impartir el décimo año.

Pregunta de Investigación

¿Cuáles estrategias didácticas digitales con gamificación pueden mejorar el proceso de aprendizaje en la especialidad técnica Secretariado Ejecutivo, en el Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y Colegio Técnico Profesional Santa Lucía en el 2022?

Objetivo General

El objetivo general de este trabajo de investigación es el siguiente:

Diseñar una propuesta de estrategias didácticas digitales con gamificación para la mejora del proceso de aprendizaje en la especialidad técnica Secretariado Ejecutivo, en el Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y Colegio Técnico Profesional Santa Lucía en el 2022.

Objetivos Específicos.

Asimismo, se muestra los objetivos específicos que son los siguientes:

1. Identificar las estrategias didácticas digitales que los docentes utilizan en la población de técnica Secretariado Ejecutivo en las instituciones de educación técnica.
2. Analizar datos de las estrategias didácticas digitales que los docentes utilizan en la población de técnica Secretariado Ejecutivo en las instituciones de educación técnica.
3. Indagar sobre estrategias digitales con gamificación útiles para docentes de técnica Secretariado Ejecutivo en instituciones de educación técnica.
4. Construir una propuesta de las estrategias didácticas digitales con gamificación para la subárea de Destrezas Digitales para el Procesamiento y Archivo de la Información en Físico y Electrónico de la Unidad de estudio Centro Corporativo Secretarial y de Servicio al Cliente.

Para llevar a cabo este trabajo se tuvo la guía del M.Ed. Fabián Rojas Ramírez como tutor de División de Educología, además con la MSc. Giselle Ñurinda Montoya como lectora de División de Educología, asimismo con la M.Ed. Alba Canales García como lectora de División de Educología.

Alcances

Uno de los alcances de este proyecto es como se proporcionan propuestas novedosas de estrategias didácticas digitales en el área de secretariado ejecutivo, ya que, al integrar la tecnología digital en el proceso educativo, se desarrollan experiencias de aprendizaje más interactivas y atractivas. Esto implica el uso de herramientas digitales que faciliten el acceso a información y recursos educativos, mejorando así la comprensión y el compromiso de los estudiantes con el material de estudio. Además, el diseñar actividades y ejercicios que incorporen elementos de juego por medio herramientas digitales, permite la adaptación de actividades a diferentes áreas de estudio, lo que amplía mucho más el alcance de este proyecto el cual brinda opciones novedosas en todas las áreas de estudio.

Otro de los alcances de este trabajo es la disminución de la deserción de los estudiantes en la especialidad de Secretariado Ejecutivo ofreciendo opciones de aprendizaje personalizadas, las cuales se pretenden adaptar a las necesidades individuales de cada estudiante, lo que puede reducir la sensación de desafío y aumentar la probabilidad de éxito; al mismo tiempo que mejora la retención de los estudiantes, por lo que proporciona un entorno de aprendizaje en línea que ofrece soporte y retroalimentación constante.

Finalmente, la promoción de aprendizaje autónomo en los estudiantes mediante la incorporación de mecanismos de autoevaluación y reflexión dentro de las actividades. Esto genera en los estudiantes una toma de conciencia de sus fortalezas y áreas de mejora, donde se fomenta el aprendizaje autodirigido, lo que facilita el acceso a una variedad de recursos adicionales y permite a los estudiantes profundización en temas de interés.

Limitaciones

Es un obstáculo significativo en la educación de hoy, el no tener información sobre el uso de las herramientas digitales y su uso en las estrategias didácticas en la educación, por lo cual es fundamental conocer sobre la ejecución en las clases y enfatizar una forma más dinámica para las personas estudiantes; además, el personal docente tiene la responsabilidad de investigar sobre este tema ya que se proporciona alternativas educativas con tecnológicas. Al tener falta de conocimiento sobre las herramientas digitales y su uso, se disminuye el

aprendizaje y enseñanza, lo cual aumenta el uso de los métodos tradicionales educativos y conlleva a deserción estudiantil.

Los recursos tecnológicos son de gran importancia ya que proporcionan herramientas para un aprendizaje y enseñanza, en la especialidad técnica Secretariado Ejecutivo. Es necesario una computadora, impresora, video beam, tablet, celular, fotocopidora para ejemplificar lo que se debe hacer en un ambiente laboral. Lo anterior responde a una necesidad con base en el desarrollo de habilidades secretariales; por ende, en las instituciones solo tienen computadoras, pero no un equipo tecnológico completo para el aprendizaje y enseñanza adecuados.

La falta de recursos económicos es notoria, ya que desde que se cambia el programa de estudios del 2020, deben tener un espacio adecuado con todo el equipamiento de una oficina; por ende, se visualiza que las instituciones no completan la visión de fortalecer las habilidades y destrezas secretariales por falta de capital.

Una de las instituciones en estudio, no cuenta con internet porque las compañías de telefonía e internet no tienen señal en el lugar, por el cual no se puede obtener, aunque la institución lo solicite. Es una limitante de la zona de Siquirres. A raíz de ello, los estudiantes necesitan internet para aplicar herramientas digitales con gamificación, junto a la aplicación de una forma diferente de aprendizaje y enseñanza.

En el trabajo, se analiza que las personas docentes tienen una disminución de discernir sobre las herramientas digitales y las estrategias didácticas digitales; estas necesitan un espacio de capacitación para fortalecer las habilidades y explotarlas, ya que proporcionan una amplitud de aprendizaje y enseñanza que colabora con el futuro de las personas estudiantes.

Se sugiere que los métodos de enseñanza no son variados ni dinámicos, lo que puede llevar a una experiencia educativa menos efectiva y más monótona. Lo anterior se da a raíz de que las metodologías utilizadas son repetitivas, hay una falta de interactividad en las clases, se realizan pocas actividades prácticas y se dedica mucho tiempo a la teoría.

Consideraciones éticas y Consentimiento Informado

Durante todo el proceso de aplicación de instrumentos, se garantizó a los participantes el respeto por la dignidad y la privacidad asegurando que la información sería tratada en plena garantía de sus derechos y trato discrecional, de manera que no se divulgara ninguna información sensible que pueda comprometer su integridad. Además, se les brindó a los participantes la opción de retirarse en cualquier momento, sin ningún tipo de consecuencia adversa para ellos, ya que se especificó que la participación era completamente voluntaria.

Es importante resaltar que el consentimiento informado fue fundamental en esta investigación, ya que se les proporcionó a los participantes toda la información relevante sobre el estudio, los objetivos y los procedimientos que se estarían llevando a cabo. Se les dio la oportunidad de hacer preguntas y aclarar cualquier duda antes de decidir si deseaban participar o no.

Finalmente, se informó a los participantes que los resultados de la investigación se utilizarán únicamente con fines académicos y que se respetará su confidencialidad en todo momento. Se enfatizó la importancia de proteger su información personal y se garantizó que cualquier dato que no sea relevante, será eliminado de forma segura y definitiva.

II CAPÍTULO

MARCO TEÓRICO

Marco Teórico

En el siguiente apartado se proporciona un marco teórico del tema en estudio acorde a los objetivos específicos de la investigación, se analiza y se definen términos en relación con las estrategias digitales con gamificación en la enseñanza, además del aprendizaje de los estudiantes.

La intención de este apartado es proveer los fundamentos que sustentan y permiten comprender el tema en estudio y la base para el análisis de los datos. En esta sección se muestra los siguientes conceptos: educación técnica, especialidad técnica Secretariado Ejecutivo, subáreas, competencias del estudiante de técnico Secretariado Ejecutivo, retos de la enseñanza y aprendizaje Secretariado Ejecutivo, incorporación de herramientas digitales en el campo del Secretariado Ejecutivo, innovación educativa que conlleva los tipos, componentes y aplicaciones de la tecnología; además, la educación con gamificación.

Por otro lado, se habla de los principios, beneficios y ejemplos, las estrategias didácticas que se componen de herramientas digitales educativas, diseño de actividades digitales educativas; a su vez, de las estrategias digitales con gamificación en la educación con base en la conformación, junto al diseño y evaluación de la efectividad de las estrategias. Ahora bien, se contextualiza en un espacio educativo donde se desarrollará este trabajo, lo anterior se establece de manera paulatina y jerárquica.

Educación Técnica

Un primer elemento contextual es la educación técnica, la cual busca brindar un conocimiento y capacidades en distintas áreas a las personas estudiantes; lo anterior se da como una opción rápida de estudio, con el fin de que logren acceder al mercado laboral en un tiempo menor en comparación con la educación superior, acerca de esto Alvarado y Mora (2020) agregan que:

La educación técnica es una herramienta de estudio para capacitar a los estudiantes de forma que puedan ingresar en el mercado laboral, ya que orienta la enseñanza y

aprendizaje, con base al estudiante con conocimientos que se pueden defender en la demanda del mercado. (p. 8)

Lo anterior enfatiza la importancia de la educación técnica para preparar a los estudiantes hacia el mercado laboral, ya que esta modalidad está dirigida en proporcionar conocimientos y habilidades que sean demandadas en el sector laboral; al mismo tiempo, se orienta hacia el desarrollo de competencias específicas para aplicar en el trabajo lo que a su vez, debe ser lineal con las tendencias actuales en la industria y el mercado, donde se buscan competencias técnicas específicas, además de la capacidad de adaptarse a las nuevas tecnologías.

Esta modalidad de educación representa un gran aporte para la sociedad costarricense y para la economía del país, ya que brinda oportunidad de ingresar al mercado laboral a personas que no cuentan con la capacidad de costear cursos adicionales, el MEP (2020) diserta que:

La educación técnica profesional (ETP) es un subsistema del sistema educativo formal. Constituye un pilar en la preparación de técnicos, que promueve el desarrollo social y económico del país a través de una oferta educativa flexible y dinámica. Proporciona igualdad de oportunidades en términos de acceso equitativo y no discriminatorio; y ofrece dirección en dos sentidos: exploración vocacional ubicada en el Tercer ciclo de la Educación General Básica (III Ciclo EGB) y formación en una especialidad técnica seleccionada por el estudiante en el nivel de la Educación Diversificada. (p. 13)

A su vez, la educación técnica tiene como manejo especialidades que se componen por áreas de trabajo, que sean competentes en entorno de cada lugar que tienen un colegio técnico entonces, el MEP (2022) tiene como especialidades las siguientes:

Tabla 1*Especialidades Técnicas del MEP*

Agropecuaria	Comercial y Servicios.	Industrial
Producción Agrícola y Pecuaria	Organización de operaciones y servicios de alimentos y bebidas	Gestión de Calidad
Riego y Drenaje	Desarrollo de aplicaciones móviles.	Electromecánica
Agroindustria Alimentaria con Tecnología Pecuaria	Ciberseguridad	Reparación de los sistemas de vehículos livianos
Agroindustria Alimentaria con Tecnología Agrícola	Configuración y Soporte a Redes de Comunicación y Sistemas Operativos.	Instalación y mantenimiento de sistemas eléctricos industriales
Agro jardinería	Mercadeo.	Gestión de la producción
Agroecología	Operaciones de Empresas de Alojamiento	Dibujo y modelado de edificaciones
	Inteligencia artificial	Productividad y Calidad
	Ejecutivo Comercial y de Servicio al Cliente	Refrigeración y Aire Acondicionado
	Ecoturismo	Mecánica Naval
	Desarrollo Web	Mecánica General
	Contabilidad y control interno.	Mecánica de Precisión
	Administración Logística y Distribución	Mantenimiento Industrial
	Turismo Rural	Electrotecnia
	Turismo y Hotelería	Impresión Offset
	Turismo en Alimentos y Bebidas	Electrónica Industrial
	Turismo Ecológico	Electrónica en Telecomunicaciones
	Turismo Costero	Electrónica en Reparación de Equipos de Cómputo
	Secretariado Ejecutivo	Electromecánica
	Salud Ocupacional	Diseño y Construcción de Muebles y Estructuras
	Logistics Administration and Distribution Program	Diseño y Confección de Modas
	Informática en Programación	Diseño Publicitario
	Informática en Desarrollo de Software	Diseño Gráfico
	Informática Empresarial	Dibujo Técnico
	Executive Service Centers	Dibujo Arquitectónico
	Ejecutivo para Centros de Servicios	Construcción Civil
	Diseño y Desarrollo Digital	
	Contabilidad y Finanzas	
	Contabilidad y Costos	
	Contabilidad y Auditoría	

Contabilidad
Computer science in Software
Development
Computer Networking
Bilingual Secretary
Banca y Finanzas

Administración y Operación
Aduanera

Accounting

Nota. Datos de elaboración propia con base a la información obtenida del Ministerio de Educación Pública, especialidades técnicas del MEP. (párr. 1)

Por ende, se remite en la tabla 1. todas las especialidades disponibles en el MEP, pero en este trabajo se enfoca en el área secretarial, por lo cual se utiliza la especialidad de técnica Secretariado Ejecutivo que se imparte en el MEP.

Especialidad técnica Secretariado Ejecutivo

Es una especialidad que se imparte por tres años (décimo, undécimo y duodécimo) en algunos colegios técnicos del país, lo anterior con el fin de fortalecer las capacidades y habilidades de las personas que quisieran y necesiten el conocimiento sobre la especialidad técnica Secretariado Ejecutivo, el MEP (2020) explica que:

La especialidad de Secretariado Ejecutivo tiene como propósito formar técnicos en el nivel medio en el área comercial y de servicios como apoyo a las labores administrativas, de comunicación y logística de las empresas, organizaciones e instituciones públicas o privadas, sean estas nacionales o internacionales. El secretario (a) Ejecutivo (a) gestionará las actividades de la oficina, según normativa vigente y políticas organizacionales con ética en las funciones que desempeña y en la solución de problemas mediante una comunicación respetuosa, asertiva y propositiva. Entre sus funciones brindará servicios profesionales ejecutando labores de oficina y de atención al cliente con asertividad. Además, administrará los archivos de gestión en formato físico o electrónico, según los procedimientos y métodos estándar; utilizará el software archivístico y aplicaciones tecnológicas, adaptándose a la legislación

costarricense y los lineamientos definidos por la empresa o institución donde labore.
(p.15)

Por consiguiente, la especialidad técnica Secretariado Ejecutivo ofrece mucho a la sociedad ya que brinda conocimientos en administración de oficinas y conocimientos sobre las normas vigentes de las organizaciones empresariales que hay en el país, forma a los estudiantes como personas con habilidades de asertividad y ética profesional ejemplar.

La especialidad se conforma de varias subáreas: Comunicación Empresarial y Servicio al Cliente Inclusivo está estructurada por unidad de expresión y comunicación oral; además de redacción de comunicación escrita.

Otra subárea es la Destrezas Digitales para el Procesamiento y Archivo de la Información en Físico y Electrónico que está adaptada por las siguientes unidades destrezas digitales para elaborar, procesar y organizar información; por otro lado, está el Internet, ciberseguridad y herramientas, de igual forma se encuentra el centro corporativo secretarial y de servicio al cliente.

Por otro lado, la subárea es Gestión corporativa Comercial que se compone de las unidades administración de oficinas y gestión de la calidad, estadísticas descriptivas, junto a la contabilidad para empresas de servicio.

Por último, “English Oriented to Executive Secretary” (Inglés Orientado a Secretariado Ejecutivo) con las unidades “We are part of a team”, “Good Service is Good Business”, “Hold the line”, “Be careful at work and Writing to communicate effectively” (Somos parte de un equipo, un buen servicio es un buen negocio, mantén la línea, ten cuidado en el trabajo y escribe para comunicarte de manera efectiva).

También el MEP (2020) detalla las subáreas de la especialidad técnica de Secretariado Ejecutivo, de la siguiente manera:

Tabla 2*Subárea de la Especialidad Técnica Secretariado Ejecutivo*

Subárea	Descripción
Comunicación Empresarial y Servicio al Cliente Inclusivo	Se desarrolla conocimientos, habilidades y destrezas en procesos relacionados con la comunicación oral, escrita y la redacción de documentos con técnicas de redacción y comunicación oral ⁶ , reglas gramaticales y ortográficas, y el desarrollo de conocimientos y actitudes para brindar un servicio al cliente inclusivo (p.84).
Destrezas digitales para el procesamiento y archivo de la información en físico y electrónico	Se desarrolla las habilidades y destrezas digitales para la presentación de tipos documentales utilizados en la oficina. Se abordan los principios del ciudadano digital compartir información de internet (p.97).
Gestión Corporativa Comercial	Aplica conocimientos relacionados con calidad en el ámbito empresarial, mediante la gestión de procesos de medición y control de la calidad, funciones ejecutivas y buenas prácticas ambientales (p.116).
English Oriented to Executive Secretary (Inglés Orientado a Secretariado Ejecutivo)	Se desarrolla habilidades lingüísticas en inglés es un elemento esencial para que los jóvenes costarricenses se integren exitosamente a la sociedad, aprovechen nuevas oportunidades y mejoren su empleabilidad) (p. 132).

Nota. Datos de elaboración propia con base a la información obtenida del MEP (2020).

En esta ocasión, se explican las Destrezas Digitales para el Procesamiento y Archivo de la Información en Físico y Electrónico que es una materia específica de técnica Secretariado Ejecutivo con la Unidad de estudio centro corporativo secretarial y de servicio al cliente. Esta subárea comprende un eje político educativo de la educación para el desarrollo sostenible que tiene como impacto la destreza de la atención al cliente, con eficiencia y

habilidad con el uso de la tecnología; además, la capacidad de la negociación fomenta la importancia de los principios morales y éticos, a su vez con toma de decisiones y administración de recursos. A manera de síntesis, el MEP (2020) menciona que el estudiante desarrolla capacidades para la ejecución de labores secretariales mediante el uso de equipo tecnológico, la comercialización de bienes y servicios que les permita interactuar con la comunidad docente, administrativa y estudiantil de la institución a través de servicios profesionales.

Por estas razones, esta unidad de estudio es crucial para el desarrollo de los estudiantes en su preparación para la incorporación al mundo laboral, este tema de gran importancia debe ser abordado con amplitud y precisión, para el desarrollo de competencias del estudiantado.

Competencias del estudiante de técnica Secretariado Ejecutivo

Durante el desarrollo de los tres años, la persona estudiante adquiere una serie de competencias que le permiten desenvolverse en el ámbito laboral de la oficina; por ende, esta especialidad mantiene un conocimiento emergente, tal y como menciona el MEP (2020) acerca de la competencia en general “Gestionar las actividades de oficina, según normativa vigente y políticas organizacionales, con ética en las funciones que desempeña y en la solución de problemas mediante una comunicación respetuosa, asertiva y propositiva” (p. 31). Lo que quiere decir que ejecuta un enseñanza y aprendizaje en desarrollar una administración de oficinas adecuada, solventar problemas administrativos para una organización de una empresa.

Además, el MEP (2020) propone el desarrollo de “competencias específicas en atender al cliente interno y externo utilizando diversos medios de comunicación, además, administrar y elaborar archivos de gestión en soporte físico y electrónico, y, por último, realizar el trabajo de oficina y la tramitología organizacional, según las normativas vigentes y políticas organizacionales” (p. 31).

Por lo que los contenidos de la especialidad se actualizan con frecuencia para la formación actual, ya que las normas y reglamentos de cómo funciona una empresa son

cambiantes; por ende, cada año el docente debe investigar el material para solventar la vida cotidiana de una empresa.

Por otro lado, se extienden las competencias genéricas que propone el MEP (2020) que son Identificar y elabora planes de negocios para la creación de empresas destinadas para el compromiso local, social y ambiental; asimismo, utilizando herramientas tecnologías digitales. Por otro lado, aplica mantenimiento preventivo y correctivo en equipo, maquinaria y herramientas con normas técnicas. Con base en las competencias para el desarrollo humano, se definen también las labores como el autocontrol, compromiso ético, discernimiento, juicio moral o de actuación y responsabilidad; de igual importancia, propone soluciones a los problemas y principios de atención al cliente usando la proactividad y asertividad.

A pesar de las diversas especialidades que imparte el MEP, la especialidad técnica Secretariado Ejecutivo tiene habilidades por desarrollar que son minuciosas, todo ello con el fin de que la persona estudiante pueda convertirse en un empresario o en un administrador de oficinas autentico y creativo. Esta ocupación tiende a fortalecer la capacidad de un administrador, líder, empresario o empresaria y publicista; o sea, es integral, pero para que se desarrolle una competencia en el área de Secretariado Ejecutivo se deben afrontar retos para solucionar situaciones en la vida real, por lo que las personas enseñantes deben afinar estos desafíos en sí mismos, para transmitir a los estudiantes.

Desafíos de la enseñanza y aprendizaje del técnico Secretariado Ejecutivo

Los desafíos en la enseñanza y el aprendizaje están influenciados por el desarrollo de la sociedad. A medida que las personas enfrentan desafíos, mejoran en su trabajo; por lo tanto, los desafíos son importantes tanto en la vida real como en el ámbito educativo.

Uno de los desafíos del proceso, es la creación de estrategias de enseñanza y aprendizaje que se efectúan en el aula; con respecto a esto el MEP (2020) menciona que las estrategias y técnicas de instrucción son responsables de formular las actividades que los profesores utilizan para los estudiantes. Por ende, tienen oportunidad de convertirse en un escenario y entorno de aprendizaje más enriquecedor entre el espacio físico o virtual, la duración de la actividad, el tipo y el número de participantes; los recursos o materiales son

los más importantes elementos para lograr el objetivo de enseñar y aprender con resultados óptimos.

En otras palabras, para que el aprendizaje sea efectivo y satisfactorio, es crucial que los profesores elijan las estrategias y técnicas adecuadas, teniendo en cuenta estos elementos, para crear un ambiente de aprendizaje enriquecedor y atractivo para los estudiantes.

El esfuerzo del docente hace parte de una buena enseñanza y aprendizaje, para que las lecciones sean significativas para el estudiante y que tenga un buen resultado, la parte cognitiva y creativa del proceso educativo hace que tanto la persona profesional y la persona educanda satisfagan lo enseñado; además, el MEP (2020) deduce que: “La metodología docente es el conjunto de las estrategias, técnicas y actividades educativas (conferencias, resolución de problemas, prácticas de laboratorio, trabajo cooperativo, seminarios, visitas a empresas, entre otras) utilizadas por los docentes y las personas estudiantes en el proceso educativo.” (p. 43)

Asimismo, las personas docentes tienen el deber de estudiar y formarse de la manera más competente posible, solventar las necesidades educativas de las personas estudiantiles actuales y así fortalecer sus habilidades lingüísticas, estrategias educativas y finanzas; ahora bien, lo mejor sería que el docente tenga experiencia en estas áreas, estar en capacitaciones constantes y guiar a las personas estudiantes en el proceso educativo.

Incorporación de herramientas digitales en el campo del técnico Secretariado Ejecutivo

Ahora bien, en la incorporación de herramientas digitales en el campo del Secretariado Ejecutivo está basado en promover la agilidad y habilidades para el manejo del área laboral, asimismo proporciona a la subárea de Destrezas Digitales para el Procesamiento y Archivo de la Información en Físico y Electrónica conocimientos sobre la formalidad que se le aplica a los documentos físicos y electrónicos; por lo cual, en esta subárea se aplica la tecnología y herramientas digitales tanto que se debe impartir en un laboratorio de cómputo para la mejor enseñanza y aprendizaje, el MEP (2020) interpreta que en la materia de Centro Corporativo Secretarial, se construye una unidad que corresponde al desarrollo de capacidad

de las labores de oficina, sobre el uso del equipo de tecnología que permite proporcionar un servicio eficiente en la empresa.

Esta subárea propone un aprendizaje y enseñanza fortaleciendo habilidades con las herramientas que la sociedad necesita para llevar el mundo digitalizado que ayude a incrementar oportunidad de trabajo y proporciona conocimientos para la elaboración de documentos y recursos administrativos y legales de manera precisa. Por otro lado, están las herramientas digitales como parte de las estrategias de enseñanza y aprendizaje que colaboran con la innovación educativa.

Innovación Educativa

Eventualmente, una innovación educativa está basada en una necesidad estudiantil, los cambios sirven para proponer nuevos métodos enseñanza y aprendizaje, para que sea un sistema de conciencia y de calidad. La innovación es fundamental, así como la implementación de nuevas alternativas y cambios estrictos para la enseñanza y aprendizaje, ya que esto ayuda a que sea más eficiente el estudio, además de ser conveniente para los estudiantes. Al respecto Macanchí et al. (2020) indica que “la innovación se determina como el arte de aplicar en condiciones nuevas, con objetivos precisos, que por lo cual introduce una particularidad nueva de algún tema, que produce mejora o avance que se delibera de una persona que lo cambia” (p. 397).

Por eso, es tan importante la innovación en la educación, porque sustenta la teoría de cambios, pensamientos nuevos que colabora con la enseñanza y el aprendizaje; ya que los estudiantes no aprenden igual, sino que todos tienen sus métodos de aprendizaje y el docente tiene la obligación de darle diferentes alternativas para aprender eficientemente, por lo que así la enseñanza es de calidad y eficacia.

Tipos de innovación educativa

La innovación está determinada como una funcionalidad para cualquier tiempo de ámbito como lo es en la educación, pero esto conlleva a diferenciar los tipos, ya que cada uno se puede determinar con el tiempo y aplicar adecuadamente para esto, Vidal et al. (2022) define los siguientes tipos de innovación educativa de la siguiente manera:

Tabla 3*Tipos de Innovación Educativa*

Tipos de Innovación educativa	Descripción
Innovación disruptiva	Se define como la propuesta que tiene el potencial de impactar a todo el contexto educativo. Dicho impacto permite que la evolución lineal de un método, una técnica o un proceso de enseñanza-aprendizaje cambie drásticamente, lo que altera su marcha en el contexto educativo y modifica permanentemente la forma en la que se relacionan los actores del contexto, los medios y el entorno mismo.
Innovación revolucionaria	Muestra la aplicación de un nuevo paradigma y se revela como un cambio fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje y significativo en las prácticas existentes. Su aporte al proceso de enseñanza-aprendizaje es tan importante que no tiene contexto previo en el sector educativo.
Innovación incremental	es un cambio que se construye sobre la base de los componentes de una estructura ya existente, dentro de una arquitectura o un diseño ya establecidos. Es decir, refina y mejora un elemento, una metodología, una estrategia, un proceso, un medio de entrega o un procedimiento existente.
Mejora continua	se proponen cambios que afectan parcialmente a alguno de los elementos de innovación educativa sin alterar de forma relevante el proceso; por ejemplo, una eficiencia de operación, entrega o procedimiento.

Nota. Datos de elaboración propia con base a la información obtenido por Vidal et al. (pp. 2-3)

La innovación educativa está relacionada con la pedagogía y la didáctica para la funcionalidad de la enseñanza y aprendizaje para alcanzar una educación de calidad y significativo, que conlleva un proceso de cambio de innovación y de estrategias que

colaboren con la participación de los estudiantes, por eso es importante los tipos de innovación que se puede presentar y aplicar en las clases.

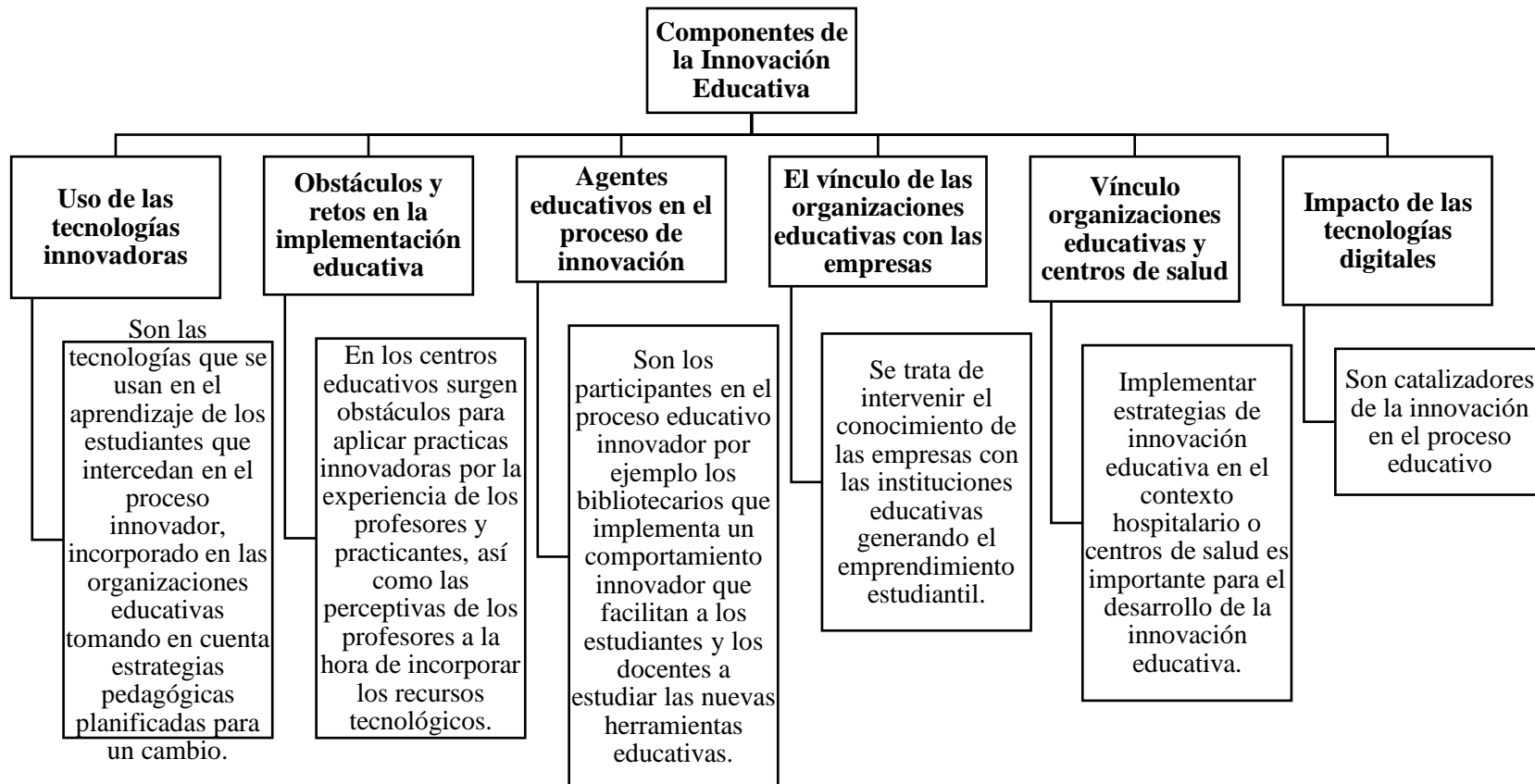
Componentes actuales en la innovación educativa

La innovación educativa se manifiesta a través de diversas tendencias que impactan el contexto educativo. Dichas tendencias se relacionan con la innovación y generan un auténtico cambio que mejora la vida cotidiana de los profesionales. Además, se interpreta como una sostenibilidad de un ambiente tecnológico para todas las áreas ya sea empresarial, educativa, de salud y ambiental, ya que la tecnología colabora con eficiencia y eficacia para la enseñanza y aprendizaje real y actual.

La forma en que la innovación tecnológica ha marcado la vida de las personas es brillante, promueve la construcción de un aprendizaje autónomo y ayuda al desarrollo junto a la potencialidad del ser humano; por eso al aplicar la tecnología en la educación es tan llamativo ahora en día, ya que solventa las necesidades educativas y fuerzan a las personas a cambiar la perspectiva y funcionar más ágil. Lo anterior propone un avance continuo en la sociedad. En relación con ello, Ramírez (2020) expone seis componentes de la innovación Educativa en la figura 1:

Figura 1

Componentes de la Innovación Educativa



Nota. La figura explica seis componentes de la innovación. Fuente: Datos de elaboración propia con base a la información de Ramírez (2020).

Aplicación de la tecnología en la innovación educativa

En la aplicación de la tecnología se puede decir que ha proporcionado habilidades en el desarrollo de la educación, con base en la enseñanza y aprendizaje ha fomentado un bien común entre las personas estudiantes y las personas docentes; ahora bien, Cáceres y Freire (2023) plantean que:

Las personas, el conocimiento, los procesos y la tecnología son elementos fundamentales en la innovación educativa debido a su relevancia y contribución en el proceso de transformación educativa. Las personas, tanto estudiantes como docentes, son los protagonistas del proceso de aprendizaje y su participación activa y comprometida es esencial para impulsar la innovación. (p. 26)

Así que, con lo anterior, se interpreta que los elementos fundamentales para aplicar las herramientas digitales o la tecnología es el docente que guía, enseña y propone un estudio de los estudiantes, donde los representan la interacción más directa de la tecnología en la educación, por lo que aplican para aprender.

Asimismo, como son los protagonistas de la ejecución debe tener la mayor responsabilidad de utilizar estas herramientas en beneficio de la educación, proporcionando un correcto uso de estas. Se pasa a emplear como las tecnologías de información y comunicación las llamadas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) Cámara y Hernández (2022) explican que:

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje que se apoyan con las tecnologías de información comunicación proporcionan la interacción entre el estudiantado y docentes, lo cual influye la evaluación, asimismo, la gestión que un docente realiza al encontrar herramientas que colaboran a impartir el contenido fácilmente e influye en la motivación. (pp. 44-45)

El agregar las TIC en los procesos educativos ha desarrollado la necesidad de conocer acerca de otras descripciones, como lo son las TEP (Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación) y las TAC (Tecnologías de Aprendizajes y Conocimientos).

TEP: Este determinado grupo de usuarios que se encuentra en las diferentes plataformas virtuales comparten pensamientos, intereses y propuestas en beneficio de un objetivo común dentro de una comunidad virtual; al mismo tiempo, es aprovechada por los docentes y estudiantes para compartir sus experiencias, conocimientos, reflexiones, análisis, errores, junto a la retroalimentación entre los usuarios de la comunidad educativa. (Panza et al., 2023, p. 34).

TAC: Son parte fundamental de los ambientes virtuales para el aprendizaje que están presentes en su desarrollo, en sus contenidos y en sus productos, con elementos didácticos que brindan a los alumnos oportunidad de obtener nuevos conocimientos, así como desarrollar sus competencias y actitudes (Alcívar et al., 2023, p. 980).

Las nuevas tecnologías corresponden a un uso correcto a las herramientas digitales para un desarrollo cognitivo adecuado, sin las tecnologías no se avanza, las TIC, TAC y TEP llegan a proponer un mundo instrumento para facilitar al docente en su labor y para que el aprendiz sea más fluido; por ende, una nueva tecnología en la educación se puede decir que está en el proceso de innovación y en la aplicación de las nuevas herramientas digitales. Ahora bien, para tener una mayor eficiencia de las tecnológicas, los docentes deben estar capacitados y desarrollar la habilidad del manejo y control, con el fin de adquirir buenas experiencias en el aula. Para ello nace la gamificación como estrategia educativa e innovadora para el uso adecuado de la tecnología, pero jugando junto con un aprendizaje de por medio.

Estrategias Didáctica Digitales

Una estrategia didáctica es el conjunto de elementos como la explicación y desarrollo del tema, las actividades prácticas y teóricas que se realizan como reforzamiento del tema y por último la evaluación y autoevaluación, todos por medio de herramientas que en complemento forman la estrategia didáctica; además para su creación se debe tomar en cuenta el contexto, los recursos y el tiempo en el que se desarrolla el aprendizaje, con el objetivo de que se pueda adaptar a la población, Montes y Pereida (2019) mencionan que:

Las estrategias didácticas dirigen el proceso educativo como las actividades que el docente y las personas estudiantes realizan, además la organización del trabajo, contexto,

recursos y el tiempo junto con la evaluación que sea de un aprendizaje significativo, para solucionar distintas necesidades del educando. (p. 16)

A lo que se entiende es que también son el conjunto de actividades organizadas por las personas docentes para impartir una clase, en donde se incluyen actividades y la evaluación acorde, lo que forma parte de una misma estrategia.

Tienen como finalidad cumplir un objetivo en específico, por lo que se realiza un sistema con un conjunto de prácticas y evaluaciones, destinadas específicamente al cumplimiento del objetivo en gestión, con respecto a esto Rovira (2018) propone que: “Las estrategias didácticas son construidas por un programa organizado y formalizado orientado por objetivos específicos, está basado en la elaboración de un docente para un sistema de aprendizaje” (párr. 4).

Para la elaboración, es importante tomar en cuenta tanto el contexto, como los recursos en los que se desarrolla el aprendizaje, así como también es importante establecer el o los objetivos a cumplir, para que de esta manera sea una estrategia organizada destinada a la obtención de conocimientos y cumplimiento de objetivos.

Por otra parte, la comunicación entre el docente y el estudiante es de suma importancia y se puede incrementar o disminuir dependiendo de la metodología de las clases tal, esto lo plantea Reynosa et al. (2020):

Las estrategias didácticas deben establecer una relación de diálogo constante entre educadores, educandos y metodologías, para lograr esto, el docente debe cuestionarse permanentemente: ¿para qué estoy educando? La respuesta reflexiva a esta pregunta debe conllevar a permanentes ajustes en la metodología, que le permita optimizar el aprendizaje mediante el cual formará una persona capaz de desempeñarse eficazmente en los diferentes contextos socioculturales. (p. 20)

Tal y como se menciona en el párrafo anterior, la implementación de estas estrategias es eficaz, para establecer una relación de diálogo constante entre educadores y educandos, siempre y cuando el docente ajuste constantemente la metodología determinando, cuáles son las estrategias que lo llevarán al cumplimiento de objetivos y tomando en cuenta los

contextos socioculturales. Lo anterior se da con el objetivo de que se optimice el aprendizaje y se formen personas capaces de desempeñarse eficazmente en los diversos contextos socioculturales, lo que contribuye a la creación de un entorno de aprendizaje dinámico y relevante, este se adapta a las necesidades cambiantes de los estudiantes y de la sociedad en general.

Asimismo, se manifiesta que las estrategias digitales que se basan en la tecnología ayudan a un mejor acceso a la información, multiplicando las posibilidades de acceso a esta. Con respecto a esto, Telefónica (2023) propone que representan un gran soporte para los docentes, permitiendo la creación y utilización de contenidos más atractivos; de igual forma lo anterior brinda una oportunidad de compartirlo a través de dispositivos electrónicos con el fin de brindar un mayor acceso y mayor motivación.

Se interpreta que la aplicación de estrategias digitales motiva al estudiante, ya que para nadie es un secreto que a los jóvenes les encanta experimentar con la tecnología y además brinda una posibilidad de acceso a la información ilimitada, lo cual aumenta la posibilidad de enseñanza y aprendizaje; además de fortalecer las habilidades tecnológicas de los estudiantes, que es de suma importancia en el mundo actual.

También, si un docente realiza la investigación de esos factores con respecto a la población estudiantil, puede elaborar estrategias de enseñanza aptas para el estudiante, ya que aporta al proceso de aprendizaje y, por ende, a la construcción de conocimientos, además es necesario hacer referencia a la importancia que representa para la labor docente, el mantenerse en constante actualización en cuanto a las estrategias digitales, ya que es una responsabilidad del profesor al elegir las estrategias indicadas para su población.

En consecuencia, una mala elección de estrategias puede entorpecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que se puede llegar a cometer errores como una mala elección de materiales, lo que conllevaría a una incorrecta aplicación de la estrategia y eso podría crear confusiones en los estudiantes. Además, es responsabilidad del docente seleccionar estrategias que sean apropiadas para el contenido, teniendo en cuenta las necesidades del estudiantado y los recursos disponibles. Además, Cambroner et al. (2017) plantea que las estrategias didácticas digitales:

Son ejecutadas por el agente de enseñanza de forma inteligente y creativa para mejorar los conocimientos adquiridos en las clases, es una forma de encarar las

prácticas del aula, la persona estudiante al dominar las estrategias produce su propio aprendizaje siempre y cuando la persona docente tenga prudencia en hacer las estrategias de acuerdo con la población y a los contenidos. (pp. 40-41)

Para mejorar la interacción con las estrategias didácticas digitales, deben recurrir a ciertas herramientas digitales educativas con el fin de fortalecer la educación y fomentar los recursos adecuados.

Herramientas Digitales Educativas

Ahora bien, para poder realizar una estrategia didáctica digital, primero se deben utilizar herramientas digitales para crear actividades. Con respecto a esto, Padilla (2021) menciona que las herramientas digitales, “son aplicaciones diversas que contribuyen al desarrollo de actividades didácticas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y que además posibilita trabajar en línea mediante el Internet” (p. 20).

Por lo que se comprende que son todas las aplicaciones o programas que se utilizan por medio de internet y que se usan para la creación de actividades orientadas a la educación, también esta cita explicita la transformación de la educación por medio de las herramientas digitales. Estas herramientas no solo facilitan la organización junto a la distribución de materiales, sino también fomentan un aprendizaje interactivo y personalizado, adaptándose a los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Por lo consiguiente, también es una tecnología diversificada para utilizarla en recursos de la educación, por ejemplo, una computadora es una herramienta, pero si se le instala una aplicación como Google Chrome, ambas se convierten en una herramienta digital, y si se ingresa a Classroom, es ya una herramienta digital educativa. Ahora bien, ¿qué se puede extraer positivamente de estas herramientas digitales educativas?, con respecto a esto Padilla (2021) propone que:

Fomenta el trabajo colaborativo, ya que intercambian ideas, debido a esto solucionan dificultades y toman decisiones, por otro lado, se propician el aprendizaje cooperativo por lo que permite compartir actividades hechas por los mismos educandos, también, se puede dar un seguimiento de progreso individual y grupal por medio de

herramientas que aporten información sobre el acceso, por tanto reforzar de manera oportuna e inmediata, luego, promueve el fácil acceso a materiales didácticos, mediante bases de datos online, simulaciones, entre otros que ayuda al estudiante aprender de manera personalizada y flexible. (p. 21)

Por tanto, la integración de herramientas digitales en el proceso educativo ofrece ventajas que van desde el fomento del trabajo colaborativo y cooperativo hasta el seguimiento individualizado del progreso del estudiante; ya que por medio de ellas se crean actividades que permiten y facilitan la comunicación entre el estudiantado, lo que retroalimenta inmediatamente; también, el acceso a la información se vuelve más simple contribuyendo a un aprendizaje más flexible.

Diseño de Actividades Digitales Educativas

Ahora bien, para reforzar las lecciones con actividades coherentes, de tal forma que se pueda manejar un buen contenido. Primeramente, es importante pensar acerca del diseño de las actividades; con respecto a esto la editorial Elearning (2021) menciona 6 pasos a seguir: Primero, analizar los contenidos, alumnado, objetivo, medios; segundo, componer la base teórica y práctica del curso; tercero, revisión ortotipografía y adaptación pedagógica; cuarto, producción de todos los recursos audiovisuales y la elaboración de recursos con gamificación; quinto digitalización final del contenido y sexto, Implementación y medición.

Dado a lo anterior, el diseño de las actividades debe efectuarse em estos pasos anteriores para que se obtenga claridad en la elaboración; asimismo, para que la actividad sea eficiente y se pueda concluir correctamente, esto hace que verdaderamente tenga un aprendizaje significativo al estudiante. Asimismo, ayuda al docente con ser más organizado y fortalecer sus habilidades; por otra parte, para que el estudiante tenga mejor conexión con estas actividades digitales no hay mejor manera que jugando, cuando las personas estudiantes se mantienen jugando con contenidos de clase se asegura que se aplica la educación con gamificación.

Educación con Gamificación

En un mundo cada vez más digital y conectado, la educación no se escapa de buscar formas innovadoras de captar la atención y motivación de los estudiantes, por lo que la diversión y los juegos se convierten en protagonistas en las aulas y es ahí, donde entra en juego la gamificación en la educación, tomando en cuenta que esto significa mucho más que simplemente añadir elementos de juego en el contexto educativo; ya que esta poderosa herramienta busca transformar el proceso de aprendizaje, convirtiéndolo en una experiencia dinámica y atractiva.

Se puede interpretar que la gamificación es una técnica que se utiliza para trasladar e incluir juegos como fuentes de enseñanza en el aprendizaje, con el fin de conseguir mejores resultados en el conocimiento y así mejorar las habilidades junto a las destrezas en el estudiantado, de manera en que se sienta motivado a realizar las prácticas y actividades que potencian sus saberes, Cornellà et al (2020) mencionan que:

La gamificación que se basa en utilizar elementos de juego para diseñar experiencias de aprendizaje que podrían tener lugar sin gozar del componente lúdico, pero que, al ser planificadas siguiendo las pautas que caracterizan esta metodología, las convierte en propuestas atractivas y motivadoras para los estudiantes. (párr. 2)

Como se menciona, la gamificación es cuando se aplican características de juegos a situaciones tradicionales, logrando una motivación en el estudiante, la cual se da a partir de la interacción con las actividades para lograr el objetivo final de buscar una mejora en el aprendizaje.

Además, es el proceso con el que se convierten actividades monótonas y normales en actividades lúdicas e interesantes, tal y como menciona Ramírez (2020) “Gamificar es aplicar estrategias, mecánicas y reglas de juegos y videojuegos en entornos no jugables, cotidianos” (p.25). Lo que convierte esos espacios cotidianos en espacios didácticos interactivos que colaboran en la construcción de aprendizaje significativo; la resolución de problemas, así como otras habilidades que se pueden desarrollar por medio de este tipo de metodologías, son de suma importancia para el enriquecimiento del estudiante, para su desarrollo personal y profesional, ya que le permite desarrollar también habilidades de comunicación y crítica.

Por otro lado, el hecho de que se deseen incluir valores de los juegos en la educación no quiere decir que se va a convertir la educación en un juego, sino más bien lo que se desea es incluir los valores positivos para el desarrollo de metodologías educativas, así como menciona Coello y Gavilanes (2019) “Gamificación es un conjunto de técnicas de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos en el ámbito educativo. Este método requiere que los estudiantes se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego” (p. 10).

Con lo anterior, se logra una armonía entre ambas actividades que sean incluidas para el desarrollo de algún tema en específico; ahora bien, se necesita saber los principios de la educación con gamificación para saber cómo utilizarlo adecuadamente, ya que en un método tan novedoso se debe ser bien aplicado para que de buenos resultados y que la educación sea significativa.

Principios de la Educación con Gamificación

Los principios de la educación gamificada son aspectos que se toman en cuenta para darle una mejor funcionalidad a la aplicación de gamificación como estrategia educativa, por lo cual se presentan los objetivos y metas claras que son los resultados que se requiere alcanza; por otro lado, puntos y niveles de la actividad ya que es importante para evaluar su desempeño, también recompensa y reconocimientos que sobrelleva las actividades por su buen trabajo y la retroalimentación para la aclaración del tema y que se comprenda mejor. Todo esto conlleva a una explicación de objetivos y metas claras.

Objetivos y metas claras: En la gamificación, así como en los juegos, los participantes deben cumplir un objetivo definido y metas claras; es así como se fijan metas, lo que da un sentido de propósito y dirección, según el Ministerio de Educación Pública (2019) se “aplica dinámicas de competición donde se procuren incluir saberes, habilidades, destrezas e inteligencias diferentes, para estudiantes con diferentes capacidades tengan oportunidad de sobresalir al menos en una parte” (p.4). Por lo que se entiende, que al aplicar la gamificación en alguna estrategia es importante conocer el objetivo a cumplir para que de esta manera se puedan orientar la estrategia al cumplimiento de objetivos específicos.

Además, se puede decir que gracias a esto también se logra captar la atención de los estudiantes y se logra persuadirlos, de manera en que aprenden sin darse cuenta, ya que se encuentran jugando; lo anterior logra que el estudiante tenga una mayor predisposición al proceso de enseñanza; asimismo, el desempeño tiene una percepción deseo para ganar, en donde se visualiza el mejoramiento con base un puntaje y etapas.

Puntos y niveles: En este tipo de estrategias, la asignación de puntos y niveles se puede considerar como uno de los elementos de la gamificación en la educación, ya que a medida en que se avanza y se completan las tareas o actividades, se fijan recompensas, que ayudan avanzar y mejorar, con respecto a esto Ministerio de Educación Pública (2019) “Si utiliza juegos realizados en otros países u instancias, verifique que los contenidos y el abordaje sean compatibles con sus planes de estudio objetivos. Para despertar mayor interés por el juego, puede incluir algún tipo de recompensa” (p.4). Por lo que, en ese artículo, se sustenta un poco como el asignar metas alcanzables ayuda a motivar el aprendizaje, al mismo tiempo se comprueba que el recompensar al estudiante por alcanzar objetivos también motiva al estudiante a terminar tareas de manera más eficiente.

Recompensas y reconocimientos en la gamificación pueden incluir premios virtuales, insignias, certificados, avatares personalizables... entre otros; que se otorgan a los estudiantes cuando alcanzan metas asignadas, aunque este tipo de recompensas forman parte de la motivación sin obtener incentivo, lo que realmente se busca es que por medio de estos pequeños estímulos extrínsecos se cree una motivación, logrando que el estudiante se divierta y se enamore del proceso. Como menciona Manzano (2021), las experiencias lúdicas van más allá de los premios o de los puntos obtenidos, se trata de motivar a aprender y divertirse al mismo tiempo, en donde la simbolización de la recompensa sería el aprendizaje obtenido.

Por tanto se deja claro que con este tipo de premios, a pesar de que son extrínsecos motiva al estudiante a alcanzar los objetivos por medio de motivación externa, lo que realmente se busca es crear una motivación propia, la cual proviene desde el deseo interno del estudiante, con el fin de alcanzar metas para cumplir sus propios objetivos; por ejemplo, podría ser líder el grupo, pero al final este deseo se construye a lo largo del proceso de enseñanza y se identifica como motivación intrínseca, con respecto a esto Vásquez (2020) adiciona que:

La motivación extrínseca se relaciona con las recompensas recibidas por el usuario, en este caso, el estudiante, por avanzar a través de los contenidos que le son presentados. En su forma básica, dicha motivación está basada en la tríada puntos, insignias, y tablas de liderazgo, pero existen otros elementos que generan mayor motivación, como veremos al estudiar los elementos de juego a considerar. Es importante que para que la motivación extrínseca cumpla su labor, tiene que satisfacerse la motivación intrínseca, sin pena de caer en el aburrimiento. (p. 125)

Lo anterior aporta a este trabajo un gran valor ya que la estrategia que se desarrolla contiene elementos de recompensa y premiación; en esos textos se comprueba cómo estos elementos aportan a la motivación, lo cual se debe tomar en cuenta para la elaboración y aplicación de estrategias en el aula.

Retroalimentación por medio de las actividades con gamificación son de suma importancia para que los estudiantes puedan identificar áreas de mejora y trabajar en ellas, según menciona Ordóñez (2021): La gamificación educativa colabora el compromiso con el aprendizaje y ayuda con la motivación de las personas estudiantes, permite una retroalimentación constante entre docente y el estudiantado, fija la retención memorística al estimular las emociones y crea un aprendizaje autónomo. (párr. 3)

Dado a lo anterior, la retroalimentación fomenta el aprendizaje autónomo por parte de los estudiantes, lo que es de gran valor en un proceso de aprendizaje. La gamificación utiliza esta técnica como uno de sus elementos, con el objetivo de desarrollar la imaginación y como se mencionó anteriormente, crear una relación emocional con los contenidos; además de que también orienta con relación a los objetivos por cumplir.

Así que, al implementar los anteriores elementos de la gamificación en el aula, se potencia la participación de los estudiantes, quienes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje. Mediante el uso de elementos como premios, desafíos, niveles y competiciones, se crea una atmósfera motivadora que impulsa a superarse y alcanzar sus objetivos académicos, los cuales son planteados desde el inicio con una buena narrativa y de igual manera retroalimentando instantánea y constantemente, además de identificar sus puntos de mejora; por otro lado, saber los beneficios es fundamental para que la persona

educanda esté segura de esta forma de impartir lecciones, por eso se remite los beneficios de la educación con gamificación en la siguiente parte.

Beneficios de la Educación con Gamificación

La gamificación en la educación construye una estrategia de clase funcional para una alternativa novedosa para que esta sea más inspiradora al estudiante, ya que se busca que el estudiante genere conocimiento, habilidades de un aprendizaje significativo, pueda proporcionar una serie de beneficios tanto para los estudiantes como para los educadores, los cuales incluyen:

Mayor motivación: la gamificación en la educación puede ayudar a aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes, ya que los desafía y los involucra de manera activa en el proceso de aprendizaje. Los elementos de juego, como los puntos y las recompensas, pueden hacer que las tareas educativas sean más interesantes y atractivas, lo que a su vez, aumenta el compromiso de los estudiantes; con respecto a esto García et al. (2021) proponen dos tipos de motivación con la aplicación de la gamificación: La motivación extrínseca es la que por ejemplo, resulta de la aprobación de los familiares y está contemplada en una educación tradicional, pero no es la más adecuada ya que construye fracasos y deserciones; también, se encuentra estudiantes con la motivación intrínseca, en la cual la persona toma sus propias decisiones, tiene interés propio en cumplir con sus objetivos y se motiva a mejorar siempre sin necesidad de una persona exterior.

Por tanto, con la gamificación se busca obtener motivación intrínseca, la cual no requiere de terceros para sentirse motivado o motivada, ya que ese interés viene de la curiosidad propia de aprender y avanzar, esto se logra con el desarrollo de la ejecución; por otro lado, se encuentra una mejora del rendimiento académico.

Mejora del rendimiento académico: Al aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, la gamificación en la educación puede facilitar un mejor rendimiento académico, ya que los juegos educativos pueden hacer que los conceptos y las habilidades sean más accesibles y fáciles de entender, lo que ayuda a los estudiantes a retener y aplicar los conocimientos de manera más efectiva. Manzano (2021) indica que los estudiantes incrementados en el sistema con gamificación mejoran el rendimiento académico, la velocidad de lectura, el vocabulario, las habilidades de aprendizaje y la resolución de

problemas. Asimismo, la utilización de la estrategia con gamificación refuerza el crecimiento del aprendizaje e interacción con la población porque crea un ambiente estable, confortable y divertido; por lo cual, el estudiantado está más anuente a un desarrollo de habilidades y competencias.

Desarrollo de habilidades y competencias: como se viene mencionando, incluir la gamificación en las clases puede ayudar a desarrollar una amplia variedad de habilidades y competencias como resolución de problemas, trabajo en equipo, toma de decisiones, pensamiento crítico... entre otras, ya que de igual manera que en los juegos, este tipo de estrategia suelen requerir que los estudiantes utilicen estas habilidades de manera activa y práctica, lo que les enseñara a enfrentar la vida real en un futuro; Liberio (2019) propone que “La gamificación es considerada como estrategia didáctica y motivacional que sirve para obtener comportamientos adecuados en los estudiantes fomentando ambientes atractivos donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorables” (p.394). Por lo que, gracias a la implementación de este tipo de estrategias, se fomentan comportamientos que ayudan al individuo a enfrentar la vida de manera inteligente y así, poder retroalimentar el conocimiento que tiene durante el juego.

Retroalimentación más efectiva: La gamificación proporciona una retroalimentación inmediata y detallada a los estudiantes, lo que les permite evaluar su desempeño y comprender cómo mejorar en tiempo real, esto permite corregir errores rápidamente y a consolidar su aprendizaje de manera más efectiva. Gracias a esto es que se da una retroalimentación inmediata, lo que aporta de manera positiva a la orientación del proceso de enseñanza y aprendizaje de manera en que se conozca que se debe mejorar para continuar, Montenegro et al. (2022) mencionan en el artículo llamado *App de gamificación para la retroalimentación formativa en estudiantes de secundaria* que el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación se pueden realizar en las lecciones para la retroalimentación, porque permite crear objetivos interactivos en donde los estudiantes refuerzan y corrigen el aprendizaje con la evaluación del docente.

La retroalimentación es de suma importancia en el proceso, ya que si se da de manera adecuada permite al estudiantado tener conocimiento acerca de la información que ya se maneja; de la misma manera permite identificar y reforzar los contenidos que se necesiten, por lo que fomenta a recuperar y mejorar el rendimiento académico.

Mejora del ambiente de aprendizaje: La gamificación en la educación puede hacer que el ambiente de aprendizaje sea más divertido, interactivo y dinámico, ya que al incorporar elementos de juego se fomenta un espacio más colaborativo y participativo entre los estudiantes, lo que puede crear un ambiente de aprendizaje más positivo y enriquecedor. Montenegro et al. (2022) menciona: la gamificación es una estrategia que despierta el interés y la persuasión de los estudiantes para aprender más; además, el docente le permite evaluar y estudiar sus clases, con el fin de realizar lecciones dinámicas, motivadoras y con espacios eficientes.

Gracias a la comunicación que estas estrategias fomentan entre estudiantes y docentes, se generan ambientes apropiados que permiten una educación significativa y enriquecedora, lo cual es de suma importancia para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Ejemplos de la Educación con Gamificación

Como se menciona anteriormente entre los beneficios que la gamificación proporciona a la educación, se encuentra que promueve métodos de enseñanza más atractivos y dinámicos, lo que aumenta la participación junto al compromiso de los estudiantes. Por eso, es importante incluir en este trabajo algunos ejemplos en donde se muestra como puede ser utilizada, todo ello con el fin de crear un ambiente de aprendizaje virtual dinámico y motivador, que también promueve el desarrollo de habilidades de liderazgo y aprendizaje autónomo.

A continuación, se presentan algunos estudios como ejemplos para demostrar que la gamificación sirve para motivar a los estudiantes, captar la atención y propiciar ambientes sanos para procesos de aprendizaje; Montenegro et al. (2022) describe la herramienta *Educaplay* como una de más eficientes en el ambiente de aprendizaje virtual, ya que realiza clase dinámica y motivadora, al mismo tiempo que crea un desarrollo de habilidades de liderazgo y aprendizaje autónomo, aspectos que el rendimiento académico sea una mejoría.

Gracias a este estudio, se demuestra como la gamificación también ayuda al estudiante a tener una mejora en el rendimiento académico debido a la motivación que estas estrategias generan, además otros estudios demuestran que la gamificación también genera mejoras desde el punto de vista psicológico tal y como se plantea en el estudio realizado

acerca de una aplicación llamada *Las Leyendas de Elendor*, que se basa en llevar a los usuarios a través de una serie de aventuras emocionantes en un reino de fantasía, centrándose en la narrativa e interactividad pero también incluyendo elementos de juegos de mesa. Manzano (2021) afirma que se puede obtener una mejora cualitativa en cuanto a la disposición educativa desde lo psicológico; ya que se basa en motivación, compromiso y rendimiento académico, todo esto sin distinción de género. Además, afirma que la aplicación logró mejoras sustanciales en procesos de lectura, aprendizaje progresivo y rendimiento académico en secundaria y también, se logró comprobar que la gamificación favorece la cooperación, la evaluación formativa y la retroalimentación.

Tal y como se explica anteriormente, la realización de este estudio brindó resultados que demuestran estadísticamente que hubo una mejora académica en los participantes; gracias a la implementación de la aplicación y tomando en cuenta que la población era adolescente, se puede afirmar que estas técnicas si funcionan en este tipo de población.

Otro ejemplo que prueba que la gamificación puede ser utilizada en ambientes educativos, es el uso de la técnica como “storytelling”, la cual es un ejemplo que se basa en la narrativa para captar la atención de los estudiantes y que se relacionen de manera más emocional con los contenidos, Curay y Ramón (2021) explican que el “storytelling” gracias a su interesante narrativa se convierte en una estrategia educativa motivadora de transmedia, esta se encuentra integrada por dos elementos: contar una historia y despertar emociones tanto en el receptor como en el emisor. Esto posibilita el desarrollo de la imaginación, el contacto con diferentes contextos, el incremento de vocabulario, el trabajo colaborativo y el uso de herramientas digitales para su creación y difusión. Por lo tanto, el “storytelling” favorece la mejora de los ambientes de aprendizaje.

Esta técnica permite generar un contexto que motive a los estudiantes y los involucre de manera más participativa en las actividades, lo que también proporciona al estudiante una visión de lo que se espera del para el cumplimiento de los objetivos de la clase y mejora la comunicación, tanto entre el estudiantado como entre el estudiantado y el docente; también permite desarrollar habilidades clave en los estudiantes, como la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Además, fomenta el desarrollo de la creatividad y la autonomía, elementos esenciales en el mundo actual.

Los estudios anteriormente presentados demuestran que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. Herramientas como *Educaplay* y técnicas como el “storytelling”, las cuales utilizan elementos de juego y narración, son eficaces en este sentido ya que no solo mejoran la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino también promueven el desarrollo de habilidades clave como la cooperación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Estrategias Digitales con Gamificación en la Educación

Las estrategias didácticas digitales y la gamificación se relacionan de manera complementaria en el ámbito educativo, ya que ambas se centran en mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, pero lo hacen desde diferentes perspectivas, por ejemplo, las estrategias didácticas digitales se refieren a la integración de la tecnología en la enseñanza y el aprendizaje, para que el proceso sea más interactivo y atractivo para el estudiantado, mientras que la gamificación es una estrategia que aplica elementos de juego para aumentar la motivación y participación por parte del estudiantado. Ahora bien, ya que se comprende que las estrategias didácticas digitales y la gamificación se pueden complementar, es importante destacar que en este trabajo se unen ambas para crear una estrategia didáctica digital con gamificación, por lo que es importante conocer el concepto y el proceso que conlleva la creación de una Estrategia Didáctica Digital con Gamificación.

Se deduce que el éxito de la aplicación de estas estrategias está, en la creación de una metodología, que proponga, estrategias pedagógicas novedosas y motivadoras y es acá donde entra la Gamificación, Picón (2019) considera que la gamificación encuentra diferentes formas de aplicación, dependiendo del nivel académico y que como se ha visto, la tendencia es que cuanto más elevado es el nivel académico, más predisposición existe hacia la utilización de estrategias con gamificación.

Entonces, la gamificación presenta diversas formas de aplicación, dependiendo del nivel académico, por lo que se entiende que cuanto más elevado es el nivel académico, más predisposición existe hacia la utilización de estas estrategias, que pueden ser una herramienta efectiva para mantener a los estudiantes motivados en contextos de aprendizaje más

complicados. Además, puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración en equipo, ya que proporciona una gran alternativa de estudio que busca el bien docente y el bien estudiante, formando una conciencia de que la persona estudiante juega pero aprende con recursos tecnológicos que se pueden incorporar en la educación con facilidad en la actualidad, Iquise y Rivera (2020) resaltan la función principal, que es motivar y proporcionar un aprendizaje más emotivo, ya que la gamificación es efectiva gracias al impacto emocional que genera.

Por tanto, concuerda, en que, gracias a la implementación de la gamificación en estrategias didácticas digitales, se logra captar la atención de los estudiantes y se logra persuadirlos de manera en que aprenden sin darse cuenta. Además, Iquise y Rivera (2020): “La gamificación en la educación por ser una tendencia reciente tiene poca experiencia utilizando esta estrategia, es por ellos que al utilizar gamificación se trata de hacer la clase mucho más atractiva” (p.16). Por lo que se entiende que al aplicar la gamificación en alguna estrategia también es importante conocer el objetivo a cumplir, para orientar la estrategia al cumplimiento de objetivos específicos.

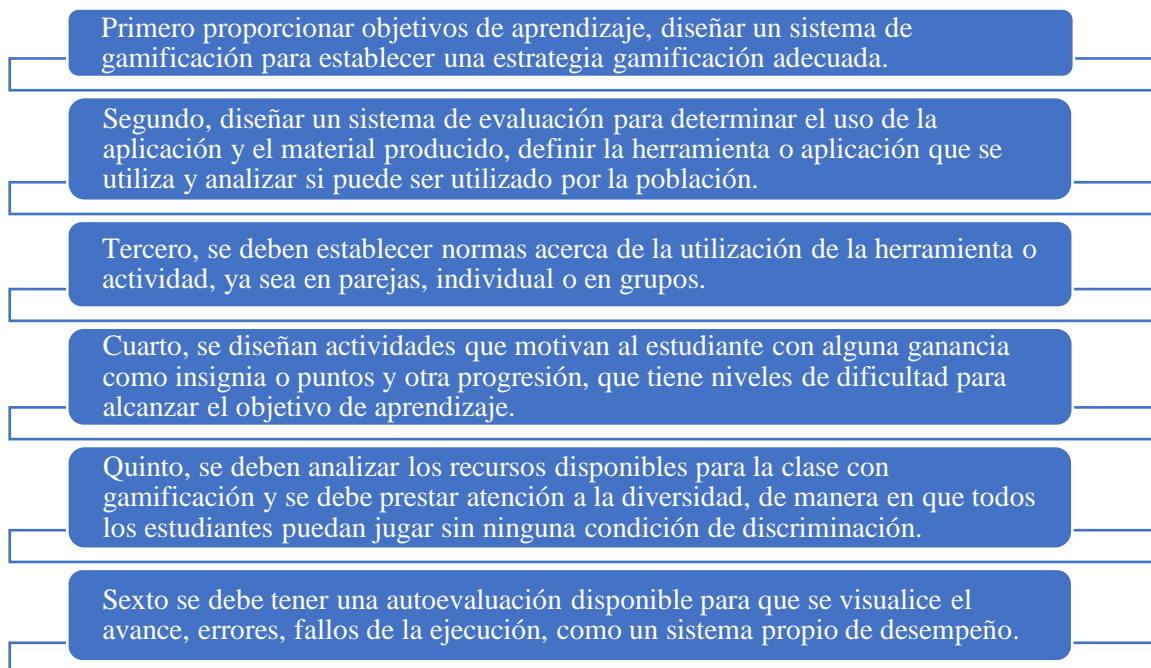
Diseño de Estrategias Didácticas Digitales con Gamificación

Como se menciona con anterioridad en el texto, el objetivo de este trabajo es la creación de una Estrategia Didáctica Digital con Gamificación, por lo que es importante incluir autores que en su teoría proporcionan consejos, etapas y elementos útiles para la elaboración e implementación de estas en las aulas, para lo que ya se encuentran definidos elementos que se deben implementar para la creación y diseño.

Por ejemplo, figura 2., García et al. (2021) indican una propuesta sobre la elaboración:

Figura 2

Diseño de Estrategia didáctica Digital con Gamificación



Nota: La figura muestra una propuesta de diseño de estrategia didáctica digital con gamificación en 2021. Fuente: García (2022)

La definición de objetivos, el análisis de actitudes al estudiante, elección de elementos de gamificación a utilizar, el diseño de sistema de evaluación tomando en cuenta el contexto del estudiante, la organización de equipos, diseño de actividades y la autoevaluación son elementos necesarios para la creación de una estrategia didáctica digital con gamificación.

Los elementos anteriores responden a partes fundamentales que debe contener un reglamento para una estrategia con gamificación en el aula, para mantener claras las normas y respetarlas durante la actividad; lo que contribuye con el orden y el desarrollo de la disciplina, además se puede notar como existe una relación entre lo expuesto por los autores anteriores, lo que conlleva a pensar que esos son elementos que en definitiva son indispensables para la creación de una estrategia didáctica digital con gamificación. Siguiendo en el mismo hilo, el Ministerio de Educación Pública (2019) menciona que los juegos deben ser verificados para que los contenidos sean de los planes de estudios y objetivos, sea los que se necesitan; además, para despertar el interés puede remitir

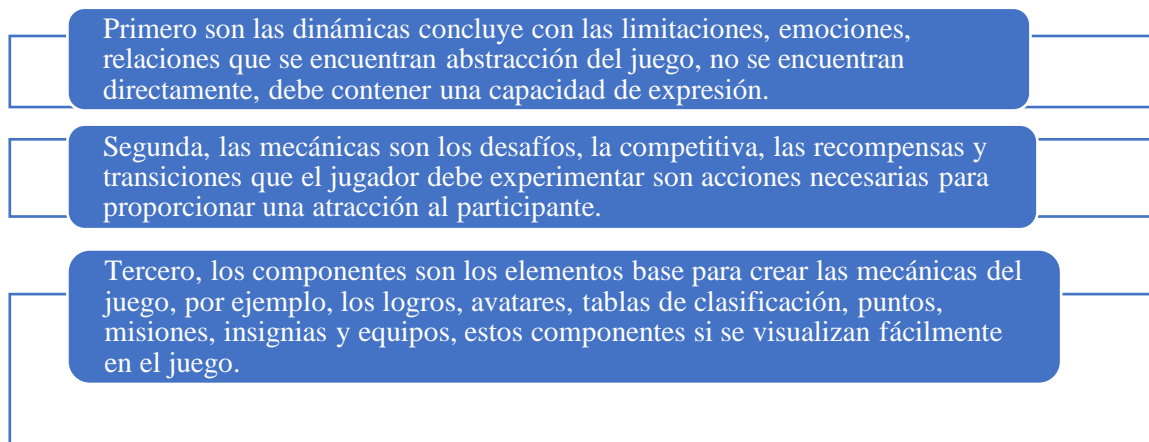
recompensas, adicionalmente se puede aplicar la competitividad con saberes, habilidades y destrezas diferentes; asimismo, las indicaciones deben ser aclaradas antes de jugar, por otra parte, debe ser motivador y divertido.

Por lo que, si se siguen las recomendaciones anteriores, se puede crear una estrategia didáctica con gamificación que facilite el acceso a la información por medio de herramientas tecnológicas, que fomente la inclusión de la población y desarrolle la motivación y habilidades como la resolución de problemas, además del trabajo colaborativo para aumentar las habilidades tecnológicas de los estudiantes, orientándolos a tener una mejor inserción en la vida profesional y social del mundo actual.

Por otro lado, para la creación de las actividades es importante contemplar aspectos importantes, ya que la forma en que se diseña el juego puede o no ser eficiente en el aprendizaje por eso en el diseño eficiente, Gamero (2022) considera importante tres categorías fundamentales:

Figura 3

Categorías para el diseño de estrategias digitales con gamificación



Nota: La figura muestra las categorías de un diseño de estrategia didáctica digital con gamificación en 2022. Fuente: Gamero (2022).

La figura 3 refleja que para la creación de una actividad se requiere una comprensión clara de estas tres partes: las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Cada una de estas

partes juega un papel crucial en la experiencia general del jugador y en la forma en que interactúan con el juego. Además, debe tomarse en cuenta lo siguiente, según Picón (2019):

En el juego, debe existir transparencia en cuanto a la ganancia y la pérdida de puntos u otro tipo de recompensa: debe estar claro desde el inicio de la clase, cuántos puntos se adquieren en cada actividad, cuántos puntos tiene en cada momento cada alumno y para qué pueden utilizarlos (p.18).

Este punto es muy importante, porque la claridad de las indicaciones en las actividades es necesaria, para que las estrategias tengan éxito y los estudiantes no se sientan confundidos y perdidos en el proceso, entonces es de igual importancia la forma en que se redacta el texto de las indicaciones, deben ser sencillos y claros ya que le da más claridad y permite una mejor comprensión.

Además, Gamero (2022) propone seis pasos conocidos como los *6D* dado que cada uno comienza con la letra D, definir los objetivos, delinear los comportamientos, describir a sus jugadores, diseñar ciclos de actividad, divertirse y, por último, despliegue de las herramientas adecuadas.

Cada uno de estos pasos, son útiles para la elaboración de la actividad, ya que al definir los objetivos se está fijando un camino a cumplir. Con la delineación de los comportamientos, se decide qué acciones tomarán los participantes, cómo interactuarán entre sí y cómo será el progreso de la actividad; gracias a la descripción de los jugadores se puede adaptar el juego a las necesidades y capacidades de cada uno. Con el diseño de ciclos de actividad, los cuales podrían incluir la resolución de problemas, la exploración de un entorno o incluso la participación en actividades, se pueden fomentar habilidades de importante impacto en la vida de los estudiantes de una manera divertida y diferente. Por último, el despliegue de las herramientas adecuadas es indispensable ya que se debe garantizar el cumplimiento de la actividad, asegurándose de que se cuenta con las herramientas y materiales necesarias.

Por tanto, el diseño de las estrategias con gamificación debe ser preciso para un resultado óptimo, la estructura debe tener un objetivo para fundamentar una guía al estudiantado y al profesorado; además, conocer los retos y las recompensas para colaborar con la conexión que debe tener el jugador con el juego. Asimismo, saber utilizar las herramientas digitales es proporcionar una enseñanza y aprendizaje innovadora, ya que él y

la docente le da más amplitud al ambiente digital en el aula. Ahora bien, se podría decir que las estrategias digitales con la gamificación son efectivas, pero en el siguiente apartado se expone por qué son tan eficientes.

Efectividad de las estrategias digitales con gamificación.

Para conocer la efectividad de las estrategias digitales con gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se debe investigar sobre los resultados de otros estudios; por ende, Gamero (2022) declara que: “al momento de implementar la estrategia gamificada diseñada, los estudiantes evidenciaron una mejoría notable en todos los aspectos: atención, motivación, participación y comprensión de los temas abordados en la secuencia didáctica” (p.105). Hace referencia a que su aplicación fue exitosa, la forma en que se genera la clase con las estrategias es positiva y complementaria para construir capacidades notorias.

Recíprocamente, es una innovación para la educación, ya que cambia su forma de enseñanza y aprendizaje; se dejan las pizarras de tiza por pantallas electrónicas para un mundo digital, ahora bien, Cáceres y Freire (2023) “tienen un impacto positivo en todos los aspectos de innovación, la propuesta de gamificación influye directamente en las personas (estudiantes), así también en el conocimiento adquirido, mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de tecnología” (p.32). Esto requiere de atención para todos los profesores de la especialidad técnica Secretariado Ejecutivo, porque proporciona amplitud de conocimientos e interés.

Por otro lado, Coello y Gavilanes (2019) menciona: “que el juego es una metodología fundamental, porque ayuda al desarrollo íntegro y es eficiente para el desarrollo del aprendizaje, por lo que es necesario llevarlo a cabo en las unidades educativas, porque solo así se tendrá una educación calidad” (p.21), por ende, la educación está complementando sus estrategias educativas con los juegos didácticos que interviene en una mayor motivación para las personas docentes y las personas estudiantes.

Por consiguiente, en la apertura de los juegos en la educación Prieto, et. al (2021) sustenta que “en el ámbito educativo, la gamificación se ha ganado un importante espacio de reflexión y análisis, al ser empleada, cada vez más, como estrategia para motivar al estudiantado en su proceso de aprendizaje” (p.2). Siendo este una ventaja para la armonía en

el aula; además de brindar a las personas educadoras satisfacción de su trabajo como motivador también a ellos y ellas.

Asimismo, corresponde explicar que es una gran garantía que la gamificación se ha extendido hacia muchas partes del mundo que para Cáceres y Freire (2023) explica que:

La gamificación también ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades importantes, como la resolución de problemas, la colaboración y la toma de decisiones, también mejora los conocimientos adquiridos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al mismo tiempo, la gamificación proporciona a los educadores una forma más efectiva de evaluar el progreso de los estudiantes y ajusta sus estrategias de enseñanza en consecuencia. (p.33)

Para la educación, al extraer las habilidades blandas del estudiantado se convierte en una calidad precisa para el mundo actual, en donde las capacidades son más importantes para un mejor desempeño laboral, ya que las empresas modernas lo necesitan, por eso los educadores deben saber que se educa para la vida y no solo para el aula.

Ahora bien, para Prieto et al. (2021) señala que “La gamificación es una estrategia que beneficia positivamente en educación por las posibilidades que tiene de mejora de la calidad educativa a través de su influencia sobre la motivación y sobre el rendimiento académico” (p.17). Por otra parte, aplicar estrategias de gamificación podría ser un desafío ya que implica tiempo y destreza digital que muchas personas deben tener; por lo cual, las personas que desean ejecutar este método deben ser de un pensamiento actualizado o moderno, con el fin de que no se deje caer por la monotonía o la cotidianidad.

III CAPÍTULO

Marco Metodológico

Marco Metodológico

En esta sección presentamos la metodología del trabajo de investigación, se detallan los siguientes apartados: primeramente, se encuentra la explicación y relación del paradigma fenomenológico con el proyecto; además, la fundamentación del enfoque cualitativo que se utiliza. Por otro lado, el tipo de investigación descriptivo que lo caracteriza, asimismo el contexto de investigación en donde se menciona la reseña histórica de los colegios participantes, además se describen los sujetos primarios y secundarios, así como fuentes de información. Por otra parte, se determina las técnicas e instrumentos para la recolección de datos, se incluye la presentación de los instrumentos y su respectiva validación por los docentes y estudiantes participantes.

De igual forma, se añade en este marco metodológico el diseño del sistema de categorías, ya que en él se visualiza la operatividad del rango que se deben investigar.

Paradigma de investigación

El paradigma de una investigación se conceptualiza por la estructura de un estudio, así lo plantea Finol y Vera (2020) “el paradigma se define como un modelo, sistema de convicción, creencias que posee el investigador con el componente ontológico, axiológico, epistemológico y metodológico, lo cual conlleva a la búsqueda del camino o vía de acceso a la generación de conocimiento científico” (p.6). Por lo cual el paradigma es una guía para el investigador que cita una serie de normas y reglas para que el estudio sea ordenado de cierta forma, en el caso de este estudio en particular el paradigma que se presenta es fenomenológico. Además, Villalobos (2021) indica que:

La fenomenología es una tradición filosófica cuyo referencial teórico- metodológico está siendo desarrollado y aplicado en las últimas décadas de forma fértil en la investigación social. Su valor fundamental reside en su posibilidad de acceder mediante la investigación social a la comprensión profunda de la experiencia humana en las diversas disciplinas sociales. (p.337)

En otra mención: “la fenomenología tiene como énfasis primario comprender hechos sociales cuya naturaleza y estructura característica únicamente pueden ser conocidos desde las vivencias de las personas” (p.339).

La razón por el cual se decide realizar la investigación sobre este tema es por su afectación en el mundo educativo y que el fenómeno de la gamificación en la educación ha sido de cambios. Por eso, se da el interés del tema Estrategias Didácticas Digitales con Gamificación, la cual actualmente se desarrolla en las instituciones, ya que es de gran importancia las vivencias que han tenido sobre este tema, por lo que se utiliza la Fenomenológico como paradigma.

Enfoque de la investigación

En esta parte se presenta la descripción del enfoque de la investigación, en él se forja el camino que debe llevar, es un rumbo de interés y necesidades. Villalobos (2021) “enfoques de investigación, que constituyen el modo en que el equipo investigador enfoca un problema de investigación y la forma como busca solución” (p.15). En este estudio, se desarrolla desde un enfoque cualitativo, se decide utilizar debido a sus categorías las cuales son de carácter cualitativas, dado que estas definen características; concretamente, conocer la percepción de los estudiantes respecto al uso de la gamificación como apoyo a su aprendizaje. Por lo cual, Villalobos (2021)

El punto de partida de la investigación cualitativa es la vida de los seres humanos y se enfoca en la forma como el fenómeno es percibido, aprendido, concebido o vivido por las personas participantes. Este carácter propio que la investigación cualitativa identifique la conducta humana, lo que las personas dicen y hacen, desde su propia definición de mundo. (p.241)

También, Villalobos (2021) afirma que “con una investigación cualitativa se profundiza el fenómeno social como sus relaciones, estructuras dinámicas con nivel operativo, utiliza la intersubjetividad para acceder al conocimiento y va a reivindicar la vida cotidiana como escenario básico para comprender la realidad social” (p.252).

Debido a esto, la presente investigación corresponde a un enfoque cualitativo por su interacción con los y las estudiantes, la interacción de sus pensamientos y cualidades,

asimismo lo que viven en su realidad con base en las estrategias didácticas digitales que implementan los docentes en la actualidad. Los datos recolectados se interpretan para crear y diseñar la propuesta de estrategia, con base en las necesidades que se identifican en la población.

Tipo de investigación

El tipo de investigación es el que describe la realización, las actitudes, los comportamientos u otras particularidades de un grupo de sujetos. En este trabajo, se determina el tipo descriptivo debido a las características y a la finalidad a la que se quiere llegar, tomando en cuenta los objetivos planteados, analizado y enfatizado en áreas en las que se realizan estudios relacionados, lo anterior con el fin de obtener información precisa y detallada que colabore con la construcción de esta indagación. Según Guevara et al. (2020) la investigación de “... tipo descriptivo se encarga de puntualizar las características de la población que está estudiando” (p.166). Por otro lado, Villalobos (2021) describe que:

El objetivo central de los estudios descriptivos está en proveer un buen registro de los tipos de hechos sociales que tiene lugar dentro de una realidad social y que la definen o caracterizan sistemáticamente. Por lo tanto, su principal fortaleza es que posibilita identificar una situación, describirla y servir de base para investigaciones que requieren de mayor profundidad. (p.203)

Por tanto, en la presente investigación se analiza las estrategias didácticas que se utilizan en la actualidad en los colegios técnicos, en la búsqueda de comprender la incidencia de estas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del área.

Fuentes de información

Las fuentes de información son todas aquellas personas-participantes que atribuyen información valiosa para la continuidad de la investigación, a su vez se dividen en dos fuentes: primarias y secundarias. “Una fuente primaria hace referencia a cuando una

institución, empresa o persona, utiliza para su estudio, datos estadísticos, no recogidos por ella, sino provenientes de una fuente primaria y luego las publica o difunde, esa nueva publicación será una fuente secundaria” (Gómez, 2018, p. 38).

En este estudio las fuentes primarias corresponden a las personas participantes: 15 estudiantes de décimo y un docente técnico del Secretariado Ejecutivo del Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y 15 estudiantes décimos y 15 docentes técnicos del Secretariado Ejecutivo del Colegio Técnico Profesional Santa Lucía, (solo una profesora de este colegio es de los estudiantes participantes a esta investigación).

Técnicas e Instrumentos para la Recolección de la Información

En el presente trabajo se utilizaron cuatro instrumentos de recolección de información, en donde se divide en dos cuestionarios para los docentes, uno para Colegio Técnico Profesional Santa Lucía y el otro para el Colegio Técnico Profesional Roberto Saunders Evans y dos para los estudiantes de décimo año que es uno para los estudiantes del Colegio Técnico Profesional Santa Lucía y el otro para el Colegio Técnico Profesional Roberto Saunders Evans.

Por consiguiente, Artavía (2021) analiza el concepto de técnica: “Técnica son las formas específicas de hacer algo. Están presentes en cada una de las etapas de un método. En el campo de la investigación, existen técnicas para recolectar datos, técnicas de muestreo y técnicas para el análisis de información” (p.181). Asimismo, Artavía (2021) deduce “Los instrumentos son medios que se elaboran con el propósito de obtener información” (p. 181).

Por ende, la técnica está ligada con los instrumentos, ya que se necesita saber cuál sería la técnica que se utiliza en el estudio para formar los instrumentos, de tal forma sea coherente para la investigación.

Proceso de elaboración de los instrumentos

El instrumento de tipo cuestionario recolecta la información necesaria para identificar las necesidades de los estudiantes y la percepción de ellos en cuanto a las estrategias con gamificación que eventualmente se hallan desarrollado en las clases de Técnica Secretariado Ejecutivo del Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y

Colegio Técnico Profesional Santa Lucía, para la creación de la propuesta que facilite los procesos de Enseñanza y Aprendizaje.

Cuestionario

El cuestionario es un recurso que fundamenta la exploración de las ideas y aspectos de la realidad, contando con unas técnicas de campo real, que determina la opinión de la población. También Pozzo et al. (2018) mencionan que el uso de los cuestionarios permite una aproximación amplia a esta diversidad de contextos y realidades en la que se torna necesario reflexionar sobre esta dimensión al encarar estudios que vayan más allá del análisis de un caso. Teniendo en cuenta esa información, el alcance que brindan constituye una herramienta valiosa. Entre otras ventajas, permiten obtener información de sujetos que pertenecen a tribus

Además, se aplica al inicio del proceso tanto a la docente colaboradora como a los estudiantes, incluye un conjunto de preguntas abiertas y cerradas que permite identificar las necesidades de la población para poder desarrollar estrategias didácticas digitales con gamificación, que promuevan la participación del estudiante.

Asimismo, el cuestionario de los estudiantes es de 28 preguntas y el de los docentes es de 18. Para ingresar a los cuestionarios de los estudiantes se utiliza el siguiente enlace: <https://forms.gle/ixbYkF6Aq9YmVDXY9>, asimismo, se visualiza en anexo. 3. Cuestionario para los Estudiantes de Décimo Año de Técnico Secretariado Ejecutivo.

Por otro lado, para ingresar a los cuestionarios de los docentes se utiliza el siguiente enlace <https://forms.gle/dQZyY2BpusxTUoEk6>, igualmente, se visualiza en el anexo. 4. Cuestionario para Docentes de Décimo Año de técnica Secretariado Ejecutivo.

Se encuentra con las indicaciones y explicación del propósito de esta técnica. Seguidamente se pregunta sobre datos más personales como lo es el correo para el seguimiento del proceso, residencia para saber dónde viven, el género y en el colegio en donde estudian o trabajan.

Consecutivamente, se expone las preguntas sobre Actividades Didácticas Digitales para los estudiantes, se agrega la definición porque el término puedan que no lo conozcan, también se escribe este término porque a los estudiantes a transmitirse un vocabulario

sencillo y óptimo para que la información sea clara y concisa, pero ya para el cuestionario de los docentes se habla sobre las Estrategias Didácticas Digitales, que también se agrega la definición para que no se tenga confusión, ya que este término es más técnico.

Después se agrega preguntas sobre el tema de gamificación en la educación, pero a los docentes se les agrega el termino gamificación; no obstante, a los estudiantes se les habla de juegos ya que se emplea con palabras sencillas.

Las preguntas son determinadas por las categorías de este trabajo como lo son estrategias digitales didácticas, gamificación, técnica Secretariado Ejecutivo, educaciones técnicas y para los estudiantes se aplica actividades digitales didácticas y juegos.

El principal propósito fue la de recolectar la información necesaria para identificar las necesidades de los estudiantes y la percepción de ellos en cuanto a las estrategias con gamificación, estas eventualmente se hallan desarrollado en las clases de técnica Secretariado Ejecutivo del Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y Colegio Técnico Profesional Santa Lucía con el fin de dar paso a la creación de la estrategia con gamificación que facilite los procesos de Enseñanza y Aprendizaje.

Proceso de validación de los instrumentos

El instrumento para los docentes fue validado por los profesores de educación superior y un docente de educación secundaria que muy amablemente colaboró en la validación del instrumento, Anexo 5. Cuestionarios de Validación del Instrumento para los docentes y Anexo 6. Cuestionario de Validación del Instrumento para los estudiantes.

Los instrumentos fueron validados por medio de la escala de validación, por parte de tres docentes de la Universidad Nacional, el profesor Fabián Rojas Ramírez, tutor del proyecto en cuestión de División de Educología de la Universidad Nacional; la profesora Alba Canales García, de División de Educología de la Universidad Nacional; la profesora Giselle Ñurinda Montoya, de División de Educología de la Universidad Nacional; además, por el profesor Leonardo Rojas Leiva, de Educación Secundaria y la profesora de Ciencias Diana Arias, de Educación Secundaria. Además de ello, 15 estudiantes participantes del Colegio Profesional de Santa Lucía.

Se utilizaron dos rúbricas de validación: uno para el cuestionario de docentes y otro para el de estudiantes de los dos colegios, con los cuales se valida un total de dos cuestionarios; asimismo, dos cuestionarios por institución. Cabe destacar que las preguntas son las mismas en los cuestionarios de ambas instituciones, para los estudiantes y para docentes.

El cuestionario fue enviado por la aplicación de “WhatsApp” mediante un enlace que lleva a un formulario de Google, también por correo electrónico; igual manera se envió la rúbrica de validación para que fuera completada por cada uno de los participantes. Dicha escala se adjunta en el anexo F. Cuadros de validación de instrumento por criterio de experto.

Primero se enviaron los documentos con la intención de que los docentes colaboradores y los estudiantes evaluaran si era necesario corregir los cuestionarios en el área de redacción y gramática; al mismo tiempo, se aplicaron las recomendaciones de redacción y luego se pasó al proceso de validación.

Por lo tanto, en la primera etapa se obtuvieron recomendaciones acerca de la gramática de las preguntas de ambos cuestionarios, las cuales fueron tomadas en cuenta; por otro lado, se corrigieron los cuestionarios de acuerdo con las recomendaciones de los docentes que participaron en la validación.

Una vez corregido la gramática y redacción del cuestionario, se continúa con el proceso de validación. La información se recolectó individualmente, por medio de la rúbrica de validación, en la cual se incluyeron criterios generales para la valoración de ambos cuestionarios, en donde la persona encargada debía marcar con una X la valoración que deseaba aportar.

En el documento de valoración se incluyen preguntas que se adecuan al proyecto de investigación, abordando aspectos como la estructura del cuestionario, la presencia de faltantes o repeticiones de interrogantes, la formulación de las preguntas, las alternativas propuestas, la función de cada pregunta en el cuestionario, la coherencia general y la relación entre las preguntas y el objetivo de la investigación. Se preguntó acerca de si el cuestionario era entendible tanto para los estudiantes como para los docentes, también si el cuestionario recoge la información necesaria para la investigación y, por último, se pregunta si el cuestionario tiene un vocabulario, contenido y formato adecuado entendible para los

estudiantes. Debido a esta valoración, todas las observaciones fueron aplicadas al instrumento definitivo.

Proceso de aplicación de los instrumentos

Los instrumentos se aplican en dos etapas. Durante la primera etapa, se aplican los cuestionarios a los y las estudiantes del Colegio Técnico Profesional de Santa Lucía y luego al Colegio Técnico Profesional Padre Roberto Evans Saunders, así como a los docentes.

Durante esta primera etapa, los instrumentos fueron aplicados al grupo de décimo año de la especialidad de técnica Secretariado Ejecutivo, los cuales son una población de 15 estudiantes del CTP Padre Roberto Evans Saunders y 15 del CTP Santa Lucía.

El instrumento se aplicó con la plataforma de “Google formulario”, de manera en que se envió el enlace del formulario por medio de un grupo de “WhatsApp” que tienen para la clase, cabe destacar que una de las investigadoras encargada del presente proyecto, guio de forma presencial en ambos colegios, por lo que se encontraba disponible para cualquier consulta que se presentará en el momento de aplicación.

En el caso de los docentes que participaron, se les hizo llegar el formulario de “Google Formulario” vía “WhatsApp” para que fuera rellenado y se logra obtener un total de seis respuestas entre docentes tanto del colegio Técnico Profesional de Santa Lucía, como del colegio Técnico Padre Roberto Evans Saunders. De igual forma se brindaron los correos electrónicos de las estudiantes encargadas del proyecto, esto en caso de que surgieran dudas con respecto a los instrumentos.

En conclusión, a lo largo de este capítulo se desarrolló la metodología del trabajo de investigación y se detallaron ampliamente los siguientes apartados: explicación y relación del paradigma Fenomenológico con el proyecto; además, la fundamentación del enfoque cualitativo que se utilizó, el tipo de investigación descriptivo que lo caracteriza. Asimismo, el contexto de investigación en donde se mencionó, el por qué se eligieron los colegios participantes, se describieron los sujetos primarios y secundarios, así como fuentes de información.

También se determinan las técnicas e instrumentos para la recolección de datos, se incluyeron también la descripción de los instrumentos y datos correspondientes a 30

estudiantes participantes y 16 docentes participantes de los colegios Técnicos Colegio Técnico Profesional de Santa Lucía y del Colegio Técnico Profesional Padre Roberto Saunders Evans.

IV Capítulo

Presentación de Información y

Análisis de Resultados del

Diagnóstico Aplicado

Presentación de información y análisis de resultados de diagnóstico aplicado

En este capítulo se presentan los datos. Primero, se recolectan por medio de los instrumentos y seguidamente se realiza un análisis que generan los resultados. Un análisis de resultados según Villalobos (2021): “Esta selección está mediada por los objetivos de la investigación. Con este proceso se pretende reducir, transformar e interpretar el dato cualitativo textual capturado la complejidad de la realidad social que se quiere comprender” (p.350). Por lo cual, en esta investigación se realiza un cuestionario y los datos son descriptivos e inferenciales; es importante agregar que estos son de estudio cualitativo, los cuales se realizan por medio de una descripción con base en las respuestas que presenta el participante y se menciona la interpretación de las respuestas. En algunos casos, se visualiza un gráfico interpretativo y texto aclaratorio de la interpretación del gráfico, además se encuentra una referencia textual.

Se les pregunta acerca de la institución para la que laboran, ya que es fundamental conocer el lugar en donde se están aplicando las Estrategias Didácticas, los docentes del Colegio Técnico Profesional de Santa Lucía y el Colegio Técnico Profesional Padre Roberto Evans Saunders.

Para la presentación de figuras o información pertinente de la investigación, se establece las siglas CTP SL para referirse al Colegio Técnico Profesional de Santa Lucía y CTP PRES para el Colegio Técnico Profesional Padre Roberto Evans Saunders, ya que esto nos permite minimizar escritura en los gráficos.

Se obtuvo que 5 docentes (83,3%), de la población docente que completaron el cuestionario, pertenece al Colegio Técnico Profesional de Santa Lucía, un docente (16,7%) al Colegio Técnico Profesional Padre Roberto Evans Saunders; por ende, no todos los docentes son los profesores de la población de estudiantes en estudio.

En este caso de los estudiantes, se obtiene una cantidad de quince que seleccionan que estudian en el Colegio Técnico Profesional de Santa Lucía, lo cual equivale un (50%) y quince estudiantes del Colegio Técnico Profesional Padre Roberto Evans Saunders, lo que es equivalente a un (50%) de la población a la que se le aplica el instrumento.

Sistemas de categorías

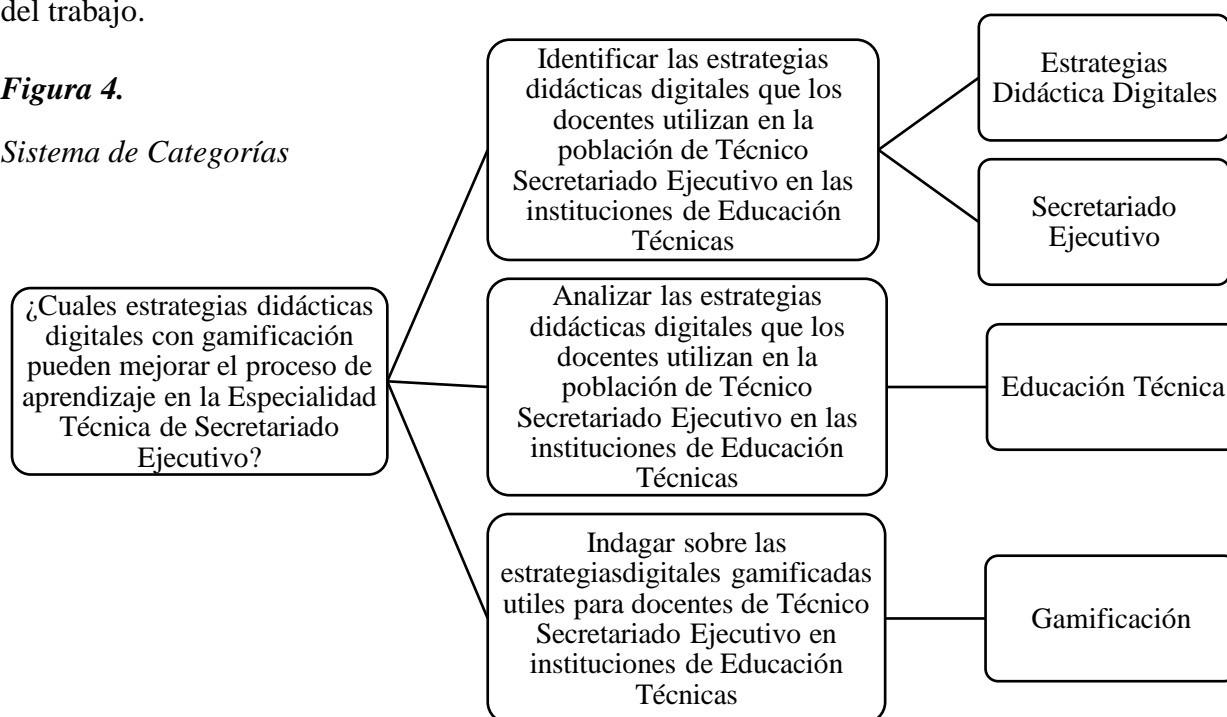
En esta sesión se describen los sistemas de categorías que corresponde al estudio de las estrategias didácticas digitales con la gamificación, por lo cual se visualiza un esquema. Villalobos (2021) define que: “las categorías de análisis son los ejes de información del hecho investigado que surgen a partir de los datos que se analizan” (p.284). Por otra parte, Villalobos (2021) determina

Se hace primer planteamiento de las categorías de análisis de la investigación, deduciéndolas de los objetivos específicos. Recuérdese que el análisis de las crónicas puede confirmar el planteamiento inicial de las categorías de análisis o que algunas nuevas aparezcan o que algunas desaparezcan; por lo tanto, esta sección es flexible y se le harán los ajustes correspondientes durante el desarrollo de la investigación. (p.348)

Por conocimiento en esta investigación, se visualiza en la figura 4 las diferentes categorías que se identificaron por medio de los objetivos específicos y por la interrogante del trabajo.

Figura 4.

Sistema de Categorías



Nota: La figura muestra el sistema de categorías con base en los objetivos específicos del trabajo de investigación. Fuente: Elaboración propia (2022)

Asimismo, se explica cada categoría por medio de los datos que se recolectaron con los instrumentos.

Categoría 1. Estrategias Didácticas

Para la educación son necesaria las estrategias didácticas, ya que propone un orden a las lecciones con base en las herramientas, temas, estilos de aprendizaje y demás, por lo cual Rovira (2018) determina que:

La utilización de las estrategias didácticas en el día a día del aula posee numerosos beneficios a la hora de conseguir un aprendizaje mucho más eficaz. En un primer momento, estas técnicas favorecen una mayor implicación, tanto del profesor como del alumno, en los procesos de enseñanza-aprendizaje, generando además dinámicas de interacción en las que el profesor y el grupo de alumnos trabajan unidos en la construcción del aprendizaje. (párr. 22)

Por eso las estrategias didácticas tiene una función muy importante en la educación. Ahora bien, para este trabajo se escribe la pregunta sobre la utilización de estrategias didácticas y según los docentes participantes mencionan como estrategias didácticas: videos, *Canva*, *Microsoft Teams*, lluvia de ideas, exposiciones, debates, *Kahoot*, *Classroom*, crucigramas digitales, cuestionarios digitales, juegos didácticos, mapa conceptual, estudios de casos y *Padlet*, estos fueron mencionado solo una vez.

Por consiguiente, se menciona que los actuales docentes no identifican el concepto de estrategias didácticas, por lo que es importante destacar que se logra determinar una confusión en el concepto de las estrategias didácticas, herramientas y actividades didácticas, ya que lo que los docentes mencionan son herramientas digitales y no estrategias, aunque bien es cierto que las herramientas son un elemento de las estrategias; sin embargo, no es lo mismo.

Además, al existir una confusión entre el concepto de estrategias y herramientas didácticas, puede que el resultado de esta pregunta sea distinto; por ejemplo, el mapa conceptual es una herramienta no una estrategia, menciona que “El mapa conceptual no es una estrategia, es una herramienta, toda la cantidad de procedimientos, acciones y otros instrumentos y recursos que implementemos, debidamente planificados, es lo que es la

estrategia” (Romero, 2021, minuto 1. 06 segundos), además, Rovira (2018) determina que: “Las herramientas y actividades llevadas a cabo dentro de las estrategias didácticas deben resultar atractivas e interesantes para los alumnos, asegurándonos así que estos mantengan su atención a lo largo de la clase” (párr. 21).

Por lo tanto, se logra distinguir que realmente los docentes no conocen la diferencia entre los conceptos, ya que a la hora de preguntarle sobre las estrategias respondieron acerca de herramientas y actividades, ningún docente pudo interpretar bien el concepto que se le proporcionó en el cuestionario; por lo que se evidencia que los docentes no conocen los conceptos y se evidencia la importancia que tiene la educación de los docentes en este ámbito, la necesidad de conocimiento y recursos para estrategias y teniendo el concepto redactado en el cuestionario, por lo cual es una investigación emergente.

Categoría 2. Estrategias Didácticas Digitales

Las estrategias didácticas digitales por medio de las Tecnologías de Comunicación e Información son importantes según Real (2019) porque:

Se observan indicios de mejora en los resultados de aprendizaje y en la motivación de los estudiantes debido, sin duda, a un tipo de enseñanza más interactiva y un aprendizaje más significativo, pues las TIC ayudaron a diseñar actividades didácticas que contribuyeron a implicar a los estudiantes, quienes mostraron una gran predisposición a participar en actividades colaborativas, generando un ambiente de comunicación entre sus compañeros, y a difundir sus resultados en las redes sociales. Hemos comprobado una vez más cómo la interacción social favorece el aprendizaje. (p. 24)

Por consiguiente, las estrategias didácticas digitales son las estrategias didácticas apoyadas en medios digitales, son un conjunto de actividades para el desarrollo del aprendizaje en las que se incluyen el desarrollo del tema, prácticas y evaluación por medio de herramientas tecnológicas, las cuales ayudan a hacer el proceso de enseñanza más fácil e interactivo, gracias a la implementación de la tecnología.

Asimismo, se presenta la pregunta sobre la utilización de estrategias didácticas digitales y los docentes mencionan: videos, *Canva*, cuestionarios, foros, TIC, multimedios, cuestionarios digitales, revista digital una vez de cada una; además, *Microsoft Teams*, *Kahoot* lo mencionan dos veces cada una.

Con respecto a la relación tan importante que hay entre las estrategias y actividades didácticas digitales, con la Tecnologías de Información se puede decir que la integración de tecnologías promueve un desarrollo del aprendizaje en donde existe una colaboración entre el docente y el estudiante, para el cumplimiento de objetivos, tal y como menciona Vargas (2020):

La integración de las Estrategias Educativas y las Tecnologías de Información y Comunicación promueven el trabajo activo, colaborativo e interactivo de educadores y educandos, todo esto con el propósito de alcanzar objetivos académicos, a partir, de esta combinación surgen escenarios críticos reflexivos donde el docente y estudiante fortalecen el proceso enseñanza y aprendizaje. (párr.33)

El autor propone que las utilizaciones de estrategias en conjunto con las tecnologías de información promueven también espacios para la crítica y la reflexión, los cuales intensifican el proceso de enseñanza; por lo cual es de suma importancia en la búsqueda del aprendizaje.

Se pregunta acerca de las estrategias que utilizan en sus clases, se obtiene que 6 docentes, lo cual equivale al 100% de la población participante si utilizan estrategias digitales en el desarrollo de las clases, con lo que se confirma la importancia de contar con opciones para que los docentes cuenten con herramientas para elaborar esta clase.

A la hora de realizar las preguntas para los estudiantes, se decide no preguntar acerca de estrategias digitales, ya que es un concepto muy complejo para los estudiantes, por lo que se decide preguntar acerca de actividades didácticas digitales, lo cual es un concepto más sencillo para esta población.

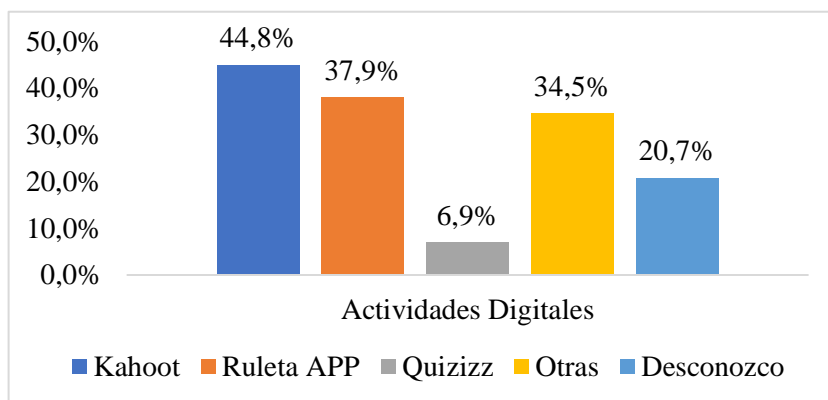
Se realiza una pregunta con la intención de conocer si los estudiantes perciben que los docentes aplican las actividades didácticas digitales, en donde se obtiene que 30 estudiantes afirman que los docentes aplican estas actividades para el desarrollo de las clases, lo que es equivalente al (100%) de la población de estudio actual, afirmando que si se utilizan actividades en el desarrollo de las lecciones. También se desea conocer, cuáles actividades

perciben los estudiantes que los docentes utilizan para tener una idea de las actividades más utilizadas por los docentes y así determinar qué tan frecuentemente se desarrollan actividades digitales en las lecciones. Lo anterior con el fin de innovar a la hora de buscar actividades para la elaboración de la propuesta de la estrategia y que no sean siempre las mismas actividades ya conocidas.

Debido a las respuestas del cuestionario visualizado en la figura 5, se logra determinar que la actividad más utilizada por los docentes es mediante la herramienta *Kahoot* ya que un (44,8%) de la población marcó esta opción; seguida por el juego de la ruleta, la cual fue seleccionada por un (37,9%) de la población. En tercer lugar, se encuentran otras actividades no mencionadas en el cuestionario, cuya opción fue seleccionada por el (34,5%) de la población y, por último, el (6,9%) marcó la opción de Juego por medio de *Quizizz*, la cual ocuparía el cuarto lugar en ser utilizada por los docentes normalmente, también es importante destacar que un (20,7%) de la población indicó que desconocen acerca de actividades utilizadas por los docentes.

Figura 5

Actividades Digitales



Nota: La figura muestra la selección de actividades digitales en el año 2022. Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 5 del cuestionario de los docentes de Secretariado Ejecutivo (2022).

Se desea conocer acerca de la motivación que experimentan los estudiantes a la hora de realizar actividades didácticas digitales, ya que es un punto que mueve mucho esta investigación, se busca combatir la deserción e incrementar el rendimiento académico de los estudiantes por medio de la implementación de estas en donde se promueva la motivación. Por eso, se pregunta cuál es el grado de motivación que los estudiantes sienten a la hora de

realizar este tipo de actividades. Un (3,3%) de la población total se siente extremadamente motivada, un (26,7%) suele sentirse muy motivada, el (63,3%) se siente motivado, el (3,3%) se siente poco motivada, y el 3,3% se siente nada motivado. En la figura 6, se determina que la mayor parte de la población se motiva gracias a estas actividades y deja en claro que se podrían utilizar para combatir la deserción y aumentar el rendimiento académico de los estudiantes en estudio.

Categoría 3. Gamificación

Por otro lado, se pregunta sobre si conocen la descripción de gamificación y los 6 docentes participantes responden, pero su respuesta fue que un 50% no conoce el concepto y el otro 50% si lo conocen; por ende, se les pregunta su descripción de gamificación y responde lo siguiente: técnicas de aprendizaje a través de juegos donde él o la docente da los pasos a seguir para la consecución del aprendizaje, se establecen retos, recompensas, aspectos motivacionales entre otros. Además, usar las Tic para realizar trabajo colaborativo e integrar una participación total de los estudiantes y, por último, es la implementación de juegos digitales en la educación.

Por lo consiguiente, se les pregunta sobre el gusto de enseñar con estrategias gamificadas y se tienen como resultado que una persona no le gusta (16,7%), dos personas si les gusta (33,3%) y tres personas con un tal vez (50%) desean enseñar con estrategias de gamificación. Sin embargo, la mayoría de la población está dudosa de enseñar con esta alternativa.

Asimismo, la forma en que los docentes deben crear actividades con gamificación se atribuye a una información que por Ortiz et al. (2018) destacan que los ejercicios con gamificación deben tener tres niveles: la creación del juego, la modificación del juego y el análisis de juego que deben estar impregnados de un diseño interactivo. El maestro o maestra debe prestar atención a las actividades gamificadas ya que los estudiantes tienen más interés.

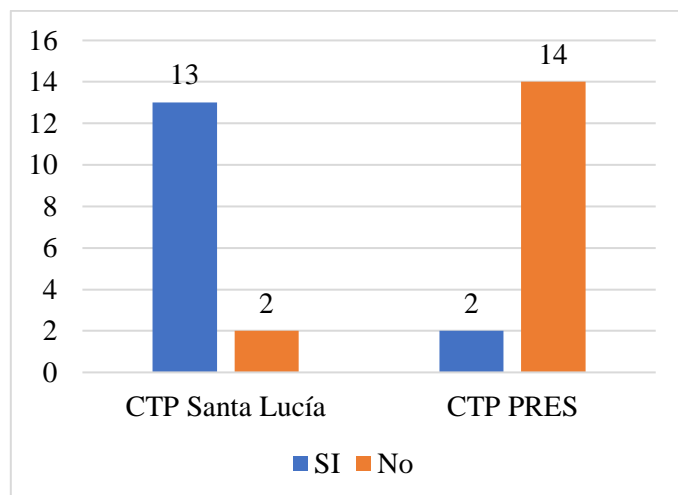
Es importante que la persona docente posea la información necesaria, así como recurso y bien propuestas de estrategias con gamificación, ya que como bien se sabe el tiempo del docente es limitado y contar con material ya elaborado, el cual solo se tenga que adaptar a temas determinados puede ser de gran utilidad, tanto para el docente como para el estudiante, en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se les consulta que, si han desarrollado un tema o una clase mediante un juego, se obtiene que el total de 6 personas, lo que responde al (100%) de la población docente participantes, sí ha desarrollado un tema, o bien, una clase mediante un juego, lo que ayuda a identificar que realmente los docentes actuales tienen un conocimiento en cuanto a la integración de juegos para el desarrollo de temas.

En esta categoría, de igual manera, se decide no preguntar acerca de gamificación en específico, ya que es un concepto muy técnico para los estudiantes. En este caso, se decide preguntar acerca de juegos digitales el cual es un concepto más fácil de interpretar para la población estudiantil en estudio.

Además, se pregunta si han recibido alguna clase en donde se desarrollen juegos digitales como forma de promoción del aprendizaje, porque es importante conocer si es una práctica que se desarrolla habitualmente, con el objetivo de determinar qué tan novedoso puede ser la creación de la propuesta para esta población. A raíz de lo anterior, se obtiene que un 53,3% de la población nunca ha recibido una clase con juegos didácticos digitales y el 46,7% sí, pero por lo que se determina que la propuesta de estrategia que se realiza gracias a esta investigación va a significar un avance en innovación tanto en docentes como en estudiantes, debido a que más de la mitad de la población nunca ha recibido una clase bajo estas condiciones.

Se puede visualizar en la figura 6, que las respuestas que se obtienen determinan que la mayoría de los estudiantes del Colegio Técnico Profesional Padre Roberto Evans Saunders nunca han participado en una clase en donde se desarrollen juegos digitales, ya que solo un estudiante afirmó haber vivido la experiencia de una clase bajo estas condiciones a diferencia del Colegio Técnico Profesional de Santa Lucía en donde la mayoría de los estudiantes afirmaron que sí han vivido la experiencia de experimentar una clase con juegos digitales y solo dos alumnos afirman que no.

Figura 6*Clases desarrolladas con juegos*

Nota: La figura muestra la selección de las clases desarrolladas con juegos en el año 2022.

Fuente: Elaboración propia con base al ítem 13 del cuestionario de estudiantes de décimo Secretariado Ejecutivo 2022.

De lo anterior, se puede deducir que para los estudiantes y docentes del CTP Padre Roberto Evan Saunders, la implementación de la estrategia didáctica digital que se crea como objetivo de esta investigación, va a significar un aporte importante y, a la vez, una motivación para el colegio de adquirir los materiales tecnológicos para promover la educación innovadora de sus estudiantes, así mismo como en el Colegio Técnico Profesional de Santa Lucía en donde sí cuentan con los materiales para poder llevar a cabo la aplicación de estrategia una vez entregada, se impulsara la utilización de las TIC y también la promoción de la innovación en la creación de aprendizaje.

Además, se consulta que, si ha notado un cambio en el aprendizaje de los estudiantes a la hora de implementar actividades mediante un juego y asimismo responden las 6 personas docentes, mencionan que sí es posible impartir clases por medio de juegos; también, que sí han visto el cambio y, por último, el cambio ha sido positivo. Por lo tanto, el ambiente educativo se demuestra que los juegos tecnológicos han llegado a cambiar la educación en una nueva era, según Gamero (2020):

Se demuestra que la gamificación es una técnica pedagógica innovadora que combina los elementos del juego para que el estudiante interiorice el conocimiento y viva el aprendizaje como una experiencia positiva y satisfactoria, aportando información

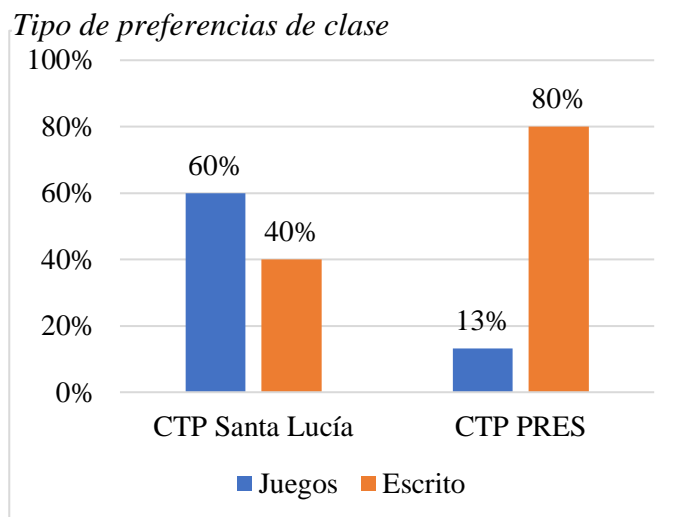
relevante al presente proyecto sobre los efectos positivos de la aplicación de la gamificación en la educación (p.27)

Se hace esta pregunta con la intención de conocer la percepción docente acerca de la posibilidad de impartir lecciones que se desarrollen, por medio de juegos tecnológicos en las clases, ya que no todos los docentes y centros cuentan con los recursos para el desarrollo de las clases con esta técnica. Por lo que también se demuestra que la utilización de actividades de este tipo promueve una mejora en los resultados del aprendizaje, así como también una mejora en el proceso ya que lo transforma y se logra una formación natural e incentivando la motivación.

Así mismo se desea conocer la percepción de los estudiantes con respecto a las clases desarrolladas con juegos digitales, debido a que es importante determinar qué tan aceptada puede ser la aplicación de la estrategia didáctica digital y determinar el grado de participación que puede protagonizar un estudiante en respuesta de la aplicación.

Los resultados de la pregunta se visualizan en la figura 7, que la mayoría de los estudiantes del CTP de Santa Lucía prefieren clases desarrolladas mediante juegos digitales, opción seleccionada por el 60% de la población; sin embargo, es importante destacar que un 40% afirma que prefiere las clases en donde se desarrollan presentaciones y actividades escritas.

Mientras que en el CTP Padre Roberto Evan Saunders, la mayoría afirma que aprende más con la realización de presentaciones y actividades escritas, ya que el 80% de la población marcó esa opción y apenas el 13,13% seleccionó las actividades con juegos digitales. Se cree que esto se debe a la falta de material tecnológico, que sufre el colegio por lo que los estudiantes casi no han experimentado los juegos digitales como desarrollo de clase, por lo que se cree que tal vez no se tiene la noción de lo entretenido que puede ser la aplicación de este tipo de actividades.

Figura 7

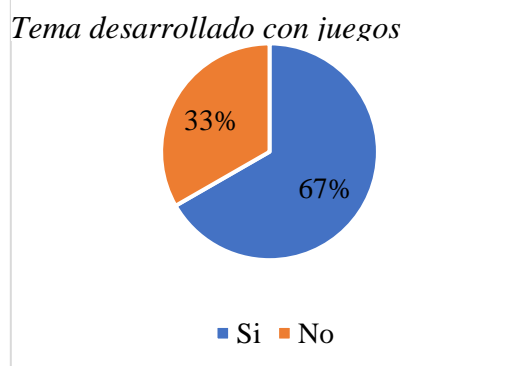
Nota: La figura muestra tipos de referencias de clases en el año 2022. Fuente: Elaboración propia con base a ítem 15 del Cuestionario de estudiantes, 2022

Por tanto, se determina que la aplicación de la estrategia puede ser de percepción positiva por parte de los estudiantes, así como por parte de los docentes, ya que en algunos casos de estudiantes es algo completamente nuevo y los otros que sí han experimentado actividades con tecnología, en su mayoría afirmaron que prefieren los juegos tecnológicos.

Categoría 4. Técnica Secretariado Ejecutivo

Como se mencionó anteriormente, una estrategia se conforma de desarrollo de temas, de actividades y evaluaciones; por tanto, se pregunta acerca del desarrollo de temas en específico para conocer si es una práctica que los docentes realizan actualmente.

Una cantidad de 4 docentes responden afirmativamente, indicando que, si han explicado temas mediante juegos digitales, lo cual equivale a un (66,7%) de los docentes y 2 docentes respondieron de manera negativa indicando que no han explicado temas de la especialidad técnica Secretariado Ejecutivo mediante un juego, lo que es igual al (33,3%) de la población, inclinándose la mayoría a la respuesta afirmativa. Para la anterior pregunta, se menciona en forma de pregunta abierta qué juegos utilizan en las clases de los docentes participantes y se realiza un listado de los juegos representativos en la siguiente figura 8.

Figura 8

Nota: La figura muestra la selección de desarrollar un tema con juegos en el año 2022.

Fuente: Elaboración propia con base al ítem 14 del Cuestionario de docentes Técnicos de Secretariado Ejecutivo.

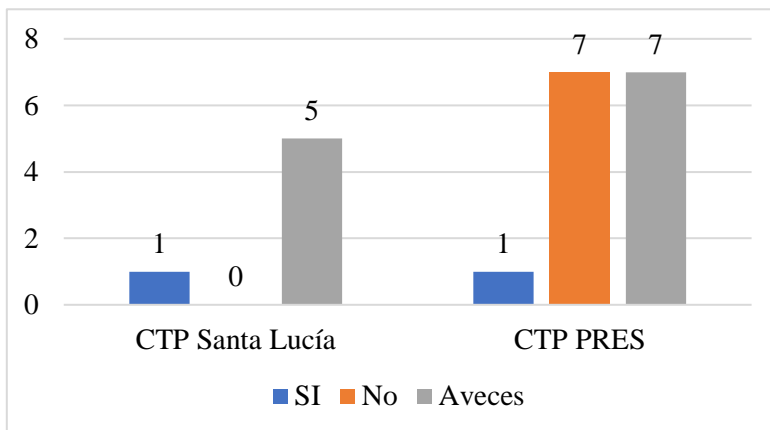
Además, se pregunta sobre los nombres de los juegos que han utilizado en clases de técnica Secretariado Ejecutivo y escriben: simposio, mesas redondas, creación y ejecución de panfletos, juicios educativos, visitas virtuales, navegación por distintas páginas por internet, rompecabezas, crucigramas digitales, sopa de letras, adivinanzas, *Padlet* aprendizaje del teclado al digitar se alude una vez, pero *Kahoot*, sopa de letras se citan dos veces.

A los estudiantes se les pregunta acerca de si el colegio les proporciona los recursos tecnológicos como el internet o un laboratorio tecnológico, así como la utilización del teléfono celular en algunas actividades.

Se descubre en la figura 9, que el CTP de Santa Lucía sí cuenta con computadoras e internet para el desarrollo de las clases de la especialidad de Secretariado Ejecutivo; sin embargo, el CTP Padre Roberto Evan Saunders cuenta con computadoras, pero el internet solo a veces lo habilitan para el uso estudiantil como lo muestra en la figura 10. En cuanto al celular, la mayoría de los estudiantes de ambos colegios cuenta con uno, a excepción de dos estudiantes que uno afirma que cuenta con un celular a veces y uno que afirma que no cuenta con celular.

Figura 9

La institución cuenta con internet



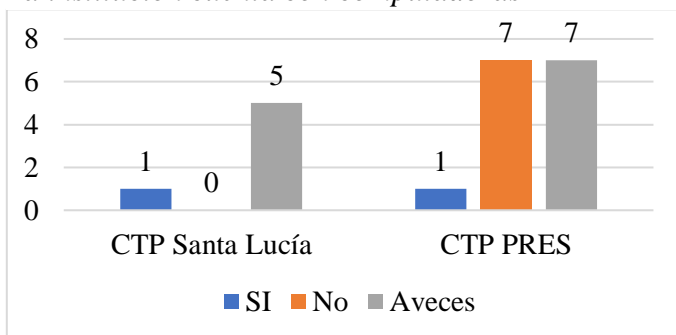
Nota: La figura muestra la selección de que si la institución cuenta con internet en el año 2022. Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 18 del cuestionario de estudiantes de décimo (2022)

Por tanto, se comprueba que:

En caso de falta de computadoras, los estudiantes podrían realizar las actividades en un celular, contribuyendo con el acceso a los recursos para toda la población.

Figura 10

La institución cuenta con computadoras



Nota: La figura muestra que la institución sí cuenta con computadoras en el año 2022. Fuente: Elaboración propia con base en el ítem 17 del cuestionario de estudiantes de décimo (2022)

Categoría 5. Evaluación en Secretariado Ejecutivo mediante juegos

Es importante también conocer si los docentes actualmente aplican evaluaciones mediante juegos, ya que bien se sabe que, si del MEP se trata, puede que no se permita este tipo de evaluación; por lo tanto, este dato es de importancia y relevancia para la propuesta de investigación.

De la investigación se obtiene, que cuatro de los docentes sí ha evaluado algún contenido de la especialidad mediante un juego, lo que es igual a un (66,7%) del total de la población y dos docentes no ha realizado este tipo de evaluaciones, lo que equivale a (33,3%).

Al mismo tiempo se pregunta cuáles son los juegos que se han utilizado para las evaluaciones, por lo cual escriben dibujo colectivo, rompecabezas por equipos, palabras encadenadas, construcciones de objetos cuestionarios se menciona una vez, pero el *Kahoot* se menciona dos veces en las respuestas de las personas docentes.

Es importante destacar que la evaluación de contenidos por medio de juegos es una práctica que va en aumento, la cual va en conjunto con la implementación de estrategias didácticas digitales con gamificación, por lo que es de suma importancia la educación de los docentes en este tema. DeLuca (2018) menciona lo siguiente:

A medida que las pedagogías basadas en el juego ocupan un lugar cada vez más destacado en las clases como modo principal de instrucción para cumplir con los estándares del currículo, es cada vez más importante que se realice investigación en la intersección de la evaluación con la educación basada en el juego (p.35)

Asimismo, busca conocer acerca del interés de los docentes por contar con propuestas de temas, prácticas y evaluaciones desarrolladas mediante juegos tecnológicos, como un tipo material de consulta; ya que ese es el objetivo final del proyecto el cual consiste en elaborar justo una propuesta como material de apoyo a los docentes.

Con respecto a lo anterior, se obtienen cinco respuestas afirmativas, en donde se indica que, si les gustaría contar con este tipo de material, lo que es igual al 83,3% de la población y se obtiene 1 respuesta en donde se indica que tal vez le gustaría contar con la propuesta y equivale a 16,7%.

Asimismo, una propuesta de estrategias didácticas digitales es fortalecer la educación, ya que García (2019) menciona que: “Somos conscientes que la educación debe evolucionar con la sociedad para captar la atención de los alumnos. Por ello, es necesario que el docente efectúe tareas innovadoras, utilizando herramientas y estrategias didácticas actualizadas, donde el estudiante sea el centro del proceso educativo” (p.74)

Por ello, es importante una propuesta para que entre los docentes en formación y los actuales se pueda colaborar y tener material, actividades y evaluaciones con las estrategias didácticas digitales con gamificación; lo anterior con el fin de que las clases sean más interactivas y funcionales para los estudiantes y los docentes.

Es importante conocer si los estudiantes perciben la evaluación por medio de juegos digitales en las clases, para hacer una comparación en relación con las respuestas de los docentes y determinar si existe alguna discrepancia entre las respuestas de docentes y estudiantes, por lo cual se les pregunta a los estudiantes si se les han realizado evaluación de algún tema mediante juegos, para lo cual se obtiene que la mayoría de estudiantes con un 93,3% del total de la población nunca ha sido evaluado de esta forma y tan solo un 6,7% sí.

También se desea conocer si ha sido evaluado algún examen mediante los juegos y un 100% de la población responde que no, por último, se pregunta si se han realizado tareas mediante juegos para lo que se obtiene que un 96,7% de la población no ha experimentado esto y solo un estudiante indica que sí.

Por tanto, en comparación con las respuestas que se recolectan de los docentes con respecto a este tema de evaluación, se puede deducir que no concuerdan con las respuestas de los grupos de estudiantes, porque no todos los docentes que se cuestionaron son los educadores de los grupos de estudiantes.

V CAPÍTULO

Presentación de la Propuesta

Propuesta de la propuesta de Estrategias Didáctica Digital con Gamificación

Este trabajo de graduación tiene como objetivo general construir una propuesta de estrategia didáctica digital con gamificación, en la cual se desarrolla con herramientas digitales y con un enfoque de aprender jugando. Por consiguiente, es de ayuda para todos los docentes de Secretariado Ejecutivo que imparten la subárea de Destrezas Digitales para el Procesamiento y Archivo de la Información en Físico y Electrónico de la unidad de estudio Centro Corporativo Secretarial y de Servicio al Cliente.

Las estrategias didácticas digitales con gamificación son alternativas en las que se crea un ambiente de aula de forma digital, que el aprendizaje sea por medio de juegos interactivos para motivar a los estudiantes en seguir aprendiendo y fortalecer la concentración del querer aprender sobre el tema dado.

Además, los criterios que se debe tomar en cuenta para realizar una estrategia didáctica con gamificación son empático con la población estudiantil, herramientas digitales, material congruente con los indicadores del Ministerio de Educación Pública e interactiva.

Plataforma didáctica

La plataforma principal en donde se realiza la gamificación es en *Wix*, que se puede encontrar en el enlace <https://naova27.wixsite.com/centro-corporativo-s>, la cual es una herramienta digital que se expande en su creación, no solo para crear una página web sino también gamificación, como lo menciona Flexas (2018) “Wix es una herramienta web que te permite la creación de páginas webs para cualquier ámbito, y que desde la comunidad de gamificadores la utilizamos para que nuestros alumnos sigan la experiencia de una forma atractiva desde una página web” (párr. 2). Esta plataforma pretende aumentar la comunicación visual e influir de forma positiva, por medio de una experiencia gratificante e interactivo mejorando en la comunicación en la educación. Por otro lado, Cordero (2021) explica que:

Una buena opción será combinarlos con otras herramientas y reunirlos todas juntas en Wix haciendo, por ejemplo, paisajes de aprendizaje o UDIs. Nos permite integrar elementos como videojuego, una sopa de letras Online y en general cualquier otra herramienta que nos ofrezca un código HTML o una simple URL. Siendo un aula virtual podemos utilizarla para todas las materias. Solo tendremos que prestar atención a la pedagogía de utilizar un sistema híbrido o un Flipped Classroom ya que la inclusión de contenidos es más limitada y lo que se busca es más el desarrollo competencial del alumnado. (p.4)

Por la experiencia que se obtuvo, se puede decir que es sencillo de usar e intuitivo para la persona docente y para las personas estudiantes; además, la participación social en forma digital se expande por un entorno de aprendizaje en línea, diferente y entusiasta, asimismo, es accesible para todos sin realizar ningún pago adicional. Por otro lado, es una plataforma que se puede vincular con otras herramientas digitales, se puede utilizar para organizar las clases de forma digital, producción una lección estable y formativa.

Estructura de la estrategia didáctica digital

Con base esos criterios, las estrategias también tiene las siguientes características: una introducción en cada clase debe tener una introducción en donde la persona docente debe elegir con determinación conceptos, características, funciones, importancia o dejar que las personas estudiantes presenten sus conceptos y lo que saben de ese tema sin evaluación; asimismo un desarrollo es presentar el tema con herramienta digitales, atractivos, con audio y con ilustración, conjuntamente, una conclusión: que determine el aprendizaje de las personas estudiantes. De igual manera, la persona docente debe guiarse con los indicadores de logros para evaluar el aprendizaje con un juego, ya que cada clase se debe determinar los indicadores de logros que el MEP estipula para que el aprendizaje y enseñanza sea correcto.

Es fundamental mencionar que todo el material abordado en esta estrategia ha sido aprobado por cuatro profesoras de Secretariado Ejecutivo que actualmente están laborando que son Claudia Serrano Anexo G, Caroline Pereira Anexo H, Tatiana Méndez Anexo I, Diana Campos Anexo J.

El tema del diseño de la estrategia está compuesto por una isla pirata Figura 11, en donde proporciona colores llamativos y plantillas de un paisaje de viaje en el mar; además, se plasma una forma de distribución de los temas sencillas y fáciles de comprender para las personas estudiantes, en donde se visualiza tres mundos (tres resultados de aprendizaje) y tiene niveles (contenidos de aprendizaje), cada nivel se encuentra un tema a tratar; el primer mundo tiene 6 niveles, el segundo tiene 4 niveles y el tercero tiene 6 niveles. Cada nivel integra una presentación para introducir el tema, después se visualiza el juego o actividad por realizar, también hay botones de seguimiento de la plataforma, para que se pueden seguir en el camino de los mundos.

Es importante aclarar que en esta propuesta de estrategia didáctica digital con gamificación se utiliza plantilla gratuita de *Wix*, por lo cual los fondos e imágenes como el barco, monedas, sombreros de piratas, cofres con diamantes palas, palmeras rocas caraberas y el mar lo proporciona la plataforma *Wix*; por otro lado, las imágenes de pirata masculino y pirata femenino fue diseñado por Mora, E. (2024) diseñador gráfico nacional.

En el inicio se observa el nombre del título del juego, además se obtiene un botón llamado Iniciar para que las personas estudiantes tengan acceso a la siguiente sección:

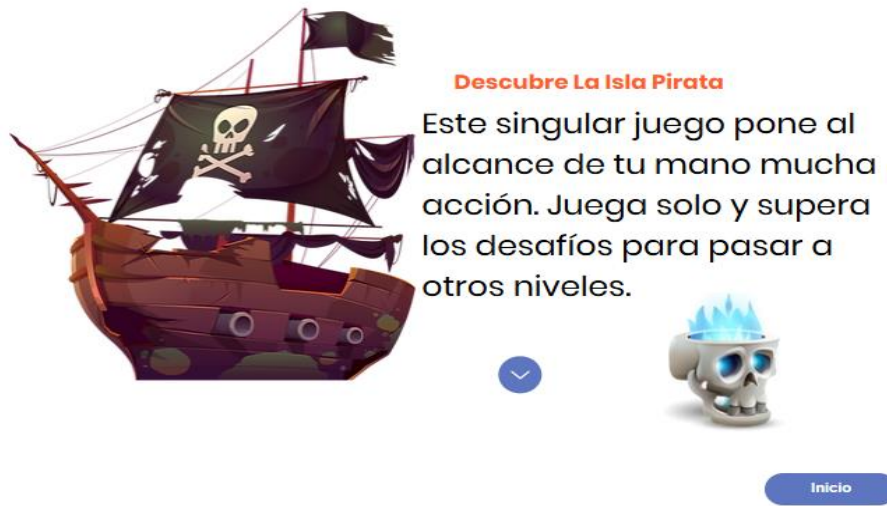
Figura 11*La Isla Pirada Inicio*

Nota: La figura muestra el inicio de la pantalla en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en Wix con material didáctico validado (2024)

Se realiza una sección de describir el juego la Isla de los Piratas y junto a otro botón para que se pueden transferir al apartado de las indicaciones como se visualiza en la Figura 12.

Figura 12

Descripción del juego la Isla de los Piratas



Nota: La figura muestra la descripción de la pantalla en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en Wix con material didáctico validado (2024)

Se describe brevemente la función de los botones presentes en cada página como se observa en la figura 13 para que los estudiantes puedan utilizarlos de la mejor manera y no se pierdan en la página.

Figura 13 Significado de íconos



Nota: La figura muestra las indicaciones del juego de la pantalla en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en Wix con material didáctico validado (2024)

Se escribe brevemente las indicaciones generales como se observa en la figura 13 para que los estudiantes puedan aclarar las dudas sobre cómo se genera el juego; además de la evaluación, también se crea un botón a transferir a las personas estudiantes a la siguiente sección y otro botón a inicio, por si desean empezar de nuevo.

Figura 14

Indicaciones del juego la Isla de los piratas



Nota: La figura muestra las indicaciones del juego de la pantalla en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en *Wix* con material didáctico validado (2024)

Después, se diseña tres secciones explicando como se muestra en las figuras 14, 15 y 16 sobre cómo se verán los temas de aprendizaje en los mundos. En cada Resultado de Aprendizaje, es decir, cada objetivo de aprendizaje es un mundo; cada mundo tiene un tema en el cual se visualiza los contenidos específicos.

Figura 15*Indicaciones específicas del I mundo*

Nota: La figura muestra las indicaciones específicas del I mundo de la pantalla en el 2024.

Fuente: Elaboración propia, generado en Wix con material didáctico validado (2024)

Figura 16*Indicaciones específicas del II Mundo*

Nota: La figura muestra las indicaciones específicas del II mundo de la pantalla en el 2024.

Fuente: Elaboración propia, generado en Wix con material didáctico validado (2024)

Figura 17*Indicaciones específicas del III Mundo*

Nota: La figura muestra las indicaciones específicas del III mundo de la pantalla en el 2024.

Fuente: Elaboración propia, generado en *Wix* con material didáctico validado (2024)

Estos mundos están diseñados para que tanto la persona docente como la persona estudiante, como se observa la figura 17, se guía a la hora de utilizar la herramienta. Además, se tiene un botón para ingresar al mapa que se utiliza para ver los niveles y un botón para ir al inicio.

Figura 18*Mapa de los mundos de la Isla del Pirata*

Nota: La figura muestra el mapa de los mundos de la pantalla en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en *Wix* con material didáctico validado (2024)

Ahora bien, cuando esté en el mapa cada número es un botón que lleva al participante a contenido de aprendizaje.

Distribución del temario de la Unidad Centro Corporativo Secretarial y de Servicio al Cliente

La distribución del temario lo proporciona el Ministerio de Educación Pública (2020) en el cual se presenta el resultado de aprendizaje, contenidos e indicadores de aprendizaje esperado en la enseñanza y aprendizaje del estudiantado.

Primer Resultado de Aprendizaje

1. Aplicar conocimientos, habilidades, destrezas, en la atención al cliente y el quehacer secretarial mediante el uso del equipo tecnológico del Centro corporativo secretarial y de servicio al cliente.

Contenidos de aprendizaje.

Centro corporativo secretarial y de servicio al cliente.

Servicios de:

- Digitación
- Impresión
- Encuadernación
- Apoyo en sistemas de archivo
- Venta de suministros escolares
- Inventario
- Registro de ingresos y egresos
- Otros relacionados con la especialidad
- Equipo tecnológico: Computadoras, tablets, impresora multifuncional, fotocopidora, sumadora, calculadora, softwares y aplicaciones computacionales.

Indicadores de Aprendizaje.

- Identifica el equipo e insumos requeridos para la venta de servicios secretariales.
- Explica detalladamente los tipos de servicio que brinda el profesional técnico del campo disciplinar del secretariado ejecutivo.
- Asiste al cliente considerando sus necesidades y requerimientos según protocolo de servicio al cliente.
- Brinda servicios secretariales a la comunidad estudiantil y administrativa de la institución.
- Aplica técnicas de mercadeo y principios de contabilidad en la comercialización de servicios secretariales y suministros escolares.
- Utiliza la tecnología al brindar servicios secretariales según reglamento y procedimientos del Centro corporativo secretarial y de servicio al cliente.

Distribución en herramientas digitales

Digitación

En el siguiente apartado, se encuentra el material en el cual se trabaja el tema de digitación que contiene una presentación, infografía de los juegos, un botón para regresar al mapa y otro al inicio, lo cual ayuda para que pueda tener un seguimiento de las actividades por hacer como lo muestra la figura 18.

Figura 19*Digitación*

Nota: La figura muestra los pasos a seguir del tema digitación en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en *Wix* con material didáctico validado (2024)

Enlaces**Presentación****canva**[https://www.canva.com/design/DAF-](https://www.canva.com/design/DAF-UCxamL8/TWGCzhObGbwmJ9mUX7IpfA/watch?utm_content=DAF-UCxamL8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)[UCxamL8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor](https://www.canva.com/design/DAF-UCxamL8/TWGCzhObGbwmJ9mUX7IpfA/watch?utm_content=DAF-UCxamL8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)[UCxamL8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor](https://www.canva.com/design/DAF-UCxamL8/TWGCzhObGbwmJ9mUX7IpfA/watch?utm_content=DAF-UCxamL8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)**Infografía**[https://www.canva.com/design/DAEqrAdy-](https://www.canva.com/design/DAEqrAdy-u4/hSRPqInl9K0SIL9dVB_WTQ/watch?utm_content=DAEqrAdy-u4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)[u4/hSRPqInl9K0SIL9dVB_WTQ/watch?utm_content=DAEqrAdy-](https://www.canva.com/design/DAEqrAdy-u4/hSRPqInl9K0SIL9dVB_WTQ/watch?utm_content=DAEqrAdy-u4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)[u4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor](https://www.canva.com/design/DAEqrAdy-u4/hSRPqInl9K0SIL9dVB_WTQ/watch?utm_content=DAEqrAdy-u4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)**Juego****Kahoot** [https://create.kahoot.it/share/digitacion/e9109e41-84a2-4214-b8f2-](https://create.kahoot.it/share/digitacion/e9109e41-84a2-4214-b8f2-d7df9283ded2)[d7df9283ded2](https://create.kahoot.it/share/digitacion/e9109e41-84a2-4214-b8f2-d7df9283ded2) y Gimkit <https://www.gimkit.com/view/65f10d4b7b45c2002d3cacb9>

Impresión y Encuadernación

En el siguiente apartado, se encuentra el material en el cual se trabaja el tema de impresión y encuadernación como se demuestra en la Figura 19, esta contiene dos presentaciones, dos juegos y una actividad de resolver, un botón para regresar al mapa y otro al inicio, esto ayuda que pueda tener una organización.

Figura 20

Impresión y Encuadernación



Nota: La figura muestra los pasos a seguir del tema Impresión y encuadernación en el 2024.

Fuente: Elaboración propia, generado en Wix con material didáctico validado (2024)

Enlaces

Presentación Canva https://www.canva.com/design/DAF9YQc-vIA/S6Hsf7BC8Htqj2rYXAXp_A/watch?utm_content=DAF9YQc-vIA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Juego Gimkit <https://www.gimkit.com/view/65f2605c52320b0032b2b718>
Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18482635-encuadernacion_e_impresion.html

Prezzi <https://prezi.com/view/YAv1OgrhTAh4viqMrKHF/>

Apoyo en sistemas de archivo

En la siguiente sección se encuentra el material en el cual se trabaja el tema de Apoyo en Sistemas de Archivo como se observa la Figura 20, la cual contiene una presentación, un juego, un botón para regresar al mapa y otro al inicio; lo cual ayuda a tener un seguimiento del juego.

Figura 21

Apoyo en sistemas de archivo



Nota: La figura muestra los pasos a seguir del tema apoyo en sistemas de archivo en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en *Wix* con material didáctico validado (2024)

Enlaces

Presentación

Canva

[https://www.canva.com/design/DAF-](https://www.canva.com/design/DAF-UCxamL8/TWGCzhObGbwmJ9mUX7IpfA/watch)

[UCxamL8/TWGCzhObGbwmJ9mUX7IpfA/watch](https://www.canva.com/design/DAF-UCxamL8/TWGCzhObGbwmJ9mUX7IpfA/watch)

Juego Quizziz <https://quizziz.com/embed/quiz/65fa236c1c4055b1a0260913>

Inventario

En el siguiente apartado, se encuentra el material en el cual se trabaja el tema de Inventarios como se muestra en la Figura 21 que contiene una presentación, un juego, un botón para regresar al mapa y otro al inicio, lo cual colabora para tener la organización del juego.

Figura 22

Inventarios



Nota: La figura muestra los pasos a seguir del tema inventario en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en *Wix* con material didáctico validado (2024)

Enlace

Presentación canva https://www.canva.com/design/DAF-mE1BeF4/U0D0QEF-6dZHDJgDVVuVIg/watch?utm_content=DAF-mE1BeF4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Juego Quizizz <https://quizizz.com/embed/quiz/65fcc65c50507c4af514491e>

Registro de Ingresos y egresos

En el siguiente apartado se encuentra el material en el cual se trabaja el tema de Registro de ingresos y egresos como lo indica en la Figura 22 que contiene una presentación, un juego, un botón para regresar al mapa y otro al inicio, esto colabora que pueda tener la organización del juego.



Figura 23 Registro de Ingresos y Egresos

Nota: La figura muestra los pasos a seguir del tema registro de ingresos y egresos en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en Wix con material didáctico validado (2024)

Enlaces

Presentación https://www.canva.com/design/DAF-sz9jiRA/_58kinsOYpJUFCsaTmzrQw/watch?utm_content=DAF-sz9jiRA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Juego Gimkit <https://www.gimkit.com/view/65fe2c8f9b9d11002e0e05e4>

Para los estudiantes <https://www.gimkit.com/host?id=66118229754b47002c3fd1b1>

Equipo tecnológico: Computadoras, tablets, impresora multifuncional, fotocopidora, sumadora, calculadora, softwares y aplicaciones computacionales.

El siguiente apartado muestra el material en el cual se trabaja el tema de Equipo Tecnológico como lo enseña la Figura 23, que contiene una presentación, dos juegos, un botón para regresar al mapa y otro al inicio, lo cual colabora para tener la organización del juego.

Figura 24

Equipo Tecnológico



Nota: La figura muestra los pasos a seguir del tema equipo tecnológico en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en *Wix* con material didáctico validado (2024)

Enlaces

Presentación: Emaze <https://www.emaze.com/@ALLZLITCR/equipo-tecnologica?autoplay&hidebuttons>

Juego: Kahoot <https://kahoot.it/solo/?quizId=19fecbdb-df06-47af-b346-d260652e5680>

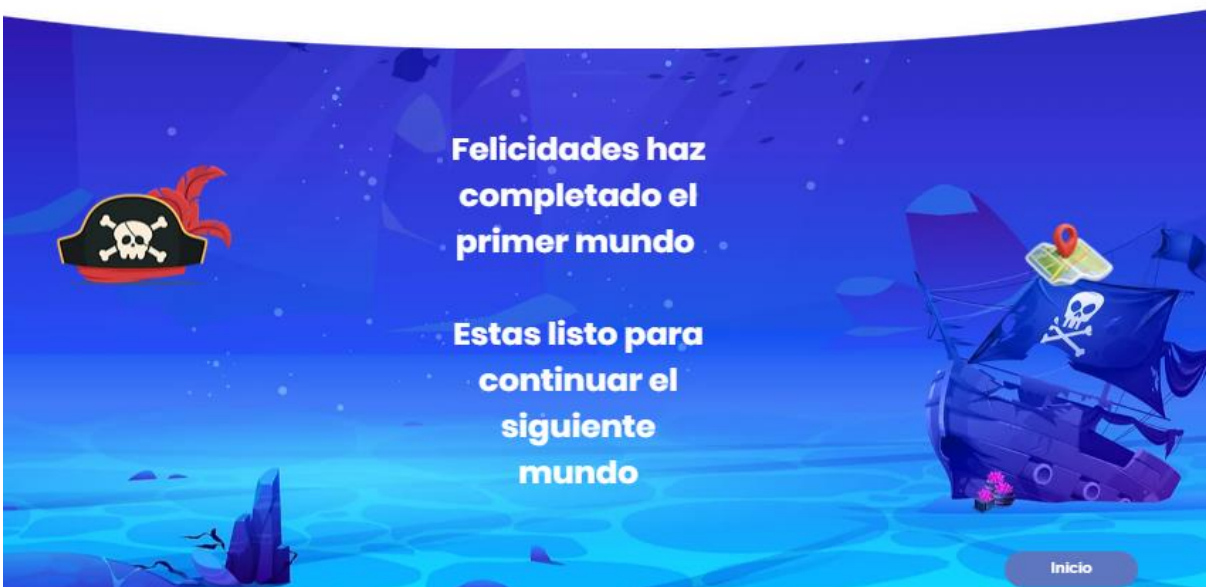
Gimkit <https://www.gimkit.com/view/65e8cf9cf4665002eb202c9>

Para los estudiantes <https://www.gimkit.com/host?id=661182bb7d0f8d00323e22e8>

Asimismo, para un seguimiento del juego se crea una sección de felicitación a la persona estudiante por realizar los niveles anteriores y para continuar con el Mundo II como se representa la Figura 24.

Figura 25

Seguimiento al II Mundo



Nota: La figura muestra el seguimiento al mundo II en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en Wix con material didáctico validado (2024)

Segundo Resultado de Aprendizaje

2. Desarrollar capacidad de negociación para la comercialización de bienes y servicios propios del área de formación técnica aplicando los valores de respeto y tolerancia.

Contenidos de aprendizaje.

- Principios morales y valores Respeto, Tolerancia
- Técnicas de negociación
- Atención al cliente
- Hábitos de trabajo
- Gestión del tiempo
- Administración de los recursos
- Toma de decisiones

Indicadores de Aprendizaje

- Reconoce la importancia del respeto y tolerancia cuando se atiende el cliente.
- Explica la importancia de la gestión del tiempo y la administración de los recursos durante la atención al cliente.
- Aplica las técnicas de negociación con los docentes, administrativos y estudiantes basadas en el respeto y la tolerancia.

Distribución de herramientas digitales

- **Valores Respeto, Tolerancia y Principios morales**

El siguiente apartado se encuentra el material en el cual se trabaja el tema de Valores y principios como se refleja en la Figura 25 que contiene una presentación, un juego, un botón para regresar al mapa y otro al inicio, esto colabora que pueda tener la organización del juego.

Figura 26

Valores y Principios



Nota: La figura muestra los pasos a seguir del tema valores y principios en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en Wix con material didáctico validado (2024)

Enlaces

Presentación Canva https://www.canva.com/design/DAF-wolapsE/iOy_EXAR2wkPOoODqDOcDA/watch?utm_content=DAF-wolapsE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Juego Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18407315-principios_morales_y_valores_desde_el_ambito_laboral_comercial_o_servicios_al_cliente.html

- **Técnicas de negociación y Toma de decisiones**

El siguiente apartado muestra el material en el cual se trabaja el tema de técnicas de negociación. Contemple la Figura 26 que contiene una presentación, dos juegos, un botón para regresar al mapa y otro al inicio, por ende, colabora para tener la organización del juego.

Figura 27

Técnicas de Negociación y Tomas de decisiones



Nota: La figura muestra los pasos a seguir del tema técnicas de negociación y toma de decisiones en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en *Wix* con material didáctico validado (2024)

Enlaces

Presentación Emaze <https://www.emaze.com/@ALLZTRICI/prestigious-organization>

Juego Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18416743-tecnicas_de_negociacion.html

<https://view.genial.ly/660736c56df3a300152f9a03/presentation-toma-de-decisiones>

- **Administración de Recursos y Atención al Cliente**

En el siguiente apartado se encuentra el material en el cual se trabaja el tema de Administración de Recursos y Atención al Cliente como se representa en la Figura 27 que contiene dos presentaciones, dos juegos, un botón para regresar al mapa y otro al inicio, lo que colabora para tener la organización del juego.

Figura 28

Atención al Cliente



Nota: La figura muestra los pasos a seguir del tema administración de recursos y atención al cliente en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en *Wix* con material didáctico validado (2024)

Enlaces

Presentación Canva

https://www.canva.com/design/DAF_XZKGUbY/rJww9L2J0eroW7KtUNTWKA/view?utm_content=DAF_XZKGUbY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Genial.ly <https://view.genial.ly/65f1356967c132001478d190/presentation-atencion-al-cliente>

Juego Kahoot <https://kahoot.it/solo/?quizId=b5e3ebd0-56f1-4619-8d78-bbfadb1dfa20>

Juego Gitmkit <https://www.gimkit.com/view/6604e8f306b7dd002c1c0247>

Para los estudiantes <https://www.gimkit.com/host?id=66118626754b47002c3fe0e0>

- **Hábitos de trabajo y Gestión del tiempo**

En el siguiente apartado, se encuentra el material en el cual se trabaja el tema de Hábitos de Trabajo y Gestión del Tiempo como se visualiza en el Figura 28 que contiene una presentación, un juego, un botón para regresar al mapa y otro al inicio, que colabora para tener la organización del juego.

Figura 29



Hábitos de Trabajo y Gestión del Tiempo

Nota: La figura muestra los pasos a seguir del tema hábitos de trabajo y gestión del tiempo en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en *Wix* con material didáctico validado (2024)

Enlaces

Presentación

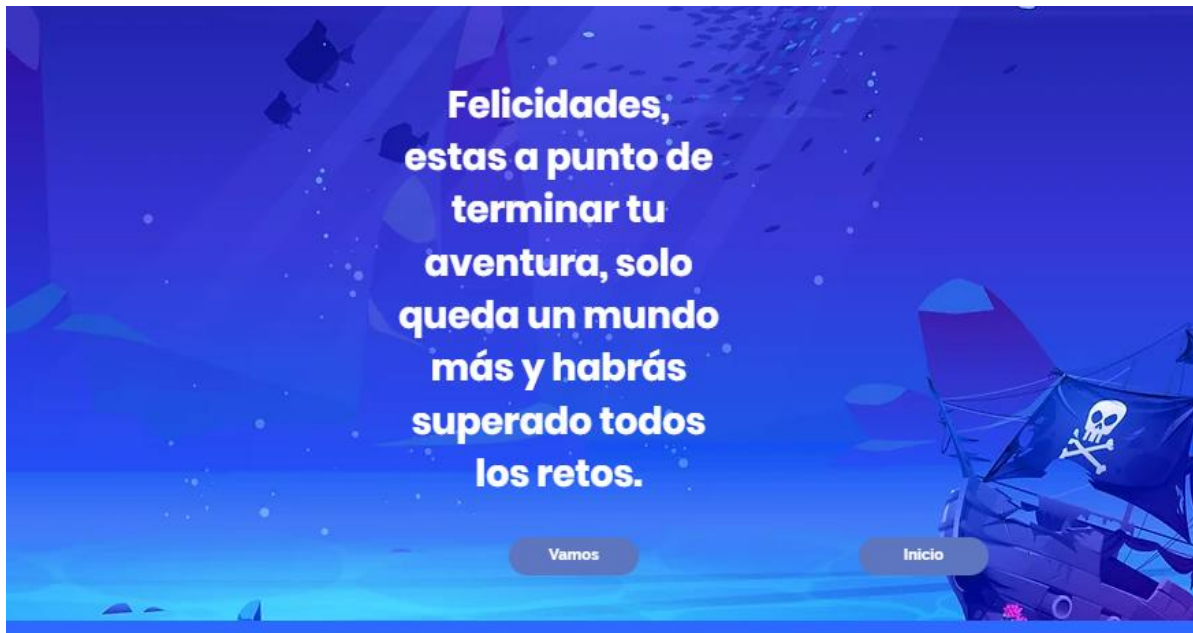
https://www.canva.com/design/DAF_E9zsmLE/HOHdqPt0KcBs3OdcpxNbnqQ/watch?utm_content=DAF_E9zsmLE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Juego Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18457388-habitos_de_trabajo.html

Por otra parte, para un seguimiento del juego se crea una sección de felicitación a la persona estudiante por realizar los niveles anteriores y para continuar con el Mundo III como se representa la Figura 29.

Figura 30

Seguimiento al Mundo III



Nota: La figura muestra el seguimiento al mundo III en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en *Wix* con material didáctico validado (2024)

Tercer Resultado de Aprendizaje

3. Proporcionar orientaciones y metas claras de la vida sostenible para la protección del planeta según buenas prácticas ambientales vigentes.

Contenido de Aprendizaje.

- Objetivos de desarrollo sostenible, agenda 2030
- Buenas prácticas ambientales
- Oficina verde (eco amigable)
- Consumo responsable de recursos
- Cambio climático
- Biodiversidad

- Autocuidado, aseo e higiene personal, Etiqueta al vestir.
- Ley orgánica del ambiente N° 7554, Principios y fines

- Contexto socio cultural y económico de la región.

Indicadores de Aprendizaje.

- Reconoce los objetivos del desarrollo sostenible según la agenda 2030.
- Identifica buenas prácticas de sostenibilidad ambiental según legislación vigente.
- Aplica buenas prácticas ambientales en la oficina usando racionalmente los materiales, equipos,

que propicien la protección el ambiente según legislación vigente.

- Propone metas de consumo responsable para la protección del planeta según normativa vigente.
- Desarrolla modos de vida austeros, y saludables según el contexto sociocultural y económico.

Distribución de herramientas digitales

- **Objetivos de desarrollo sostenible, agenda 2030**

El siguiente apartado contiene el material en el cual se trabaja el tema de Objetivos de Desarrollo Sostenible, agenda 2030 como se representa en el Figura 30 que contiene una presentación, un juego, un botón para regresar al mapa y otro al inicio, que ayuda para tener la organización del juego.

Figura 31*Objetivos de Desarrollo Sostenible*

Nota: La figura muestra los pasos a seguir del tema objetivos del desarrollo sostenible, agenda 2030 en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en *Wix* con material didáctico validado (2024)

Enlaces**Presentación canva**

https://www.canva.com/design/DAF8meMJzXs/DKGXleR4ikGW27aHESg4-Q/view?utm_content=DAF8meMJzXs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Juego Cerebriti <https://www.cerebriti.com/juegos-de-ciencias/desarrollosostenible/>

Buenas prácticas ambientales

El siguiente apartado muestra el material en el cual se trabaja el tema de buenas prácticas ambientales como se refleja en el Figura 31, que contiene una presentación, un juego, un botón para regresar al mapa y otro al inicio, lo cual colabora para tener un seguimiento del juego.

Figura 32*Buenas Prácticas Ambientales*

Nota: La figura muestra los pasos a seguir del tema buenas prácticas ambientales en el 2024.

Fuente: Elaboración propia, generado en *Wix* con material didáctico validado (2024)

Enlaces

Presentación <https://view.genial.ly/65d034abd25c9c001402b977/presentation-presentacion-sostenible>

Juego <https://quizizz.com/admin/activity/classic/661187d233861b13425551ee>

- **Oficina verde (eco amigable), Consumo responsable de recursos, Cambio climático, Biodiversidad y Ley orgánica del ambiente N° 7554, Principios y fines**

En el siguiente apartado se encuentra el material en el cual se trabajan los temas Oficina verde (eco amigable), Consumo responsable de recursos, Cambio climático, Biodiversidad y Ley orgánica del ambiente N° 7554, Principios y fines como se visualiza en el Figura 32 que contiene una presentación, dos juegos, un botón para regresar al mapa y otro al inicio, esto colabora en tener un seguimiento del juego.

Figura 33

Oficina Verde, Ley 7554



Nota: La figura muestra los pasos a seguir del tema oficina verde ley 7554 en el 2024.

Fuente: Elaboración propia, generado en *Wix* con material didáctico validado (2024)

Enlaces

Presentación <https://prezi.com/view/ixLHIRMwyY4eDcVRbaGQ/>

Juego Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17990028-proteccion_medio_ambiente.html y

<https://quizizz.com/embed/quiz/65da6a15c697410568ec49ba>

- **Autocuidado, aseo e higiene personal**

El siguiente apartado posee el material en el cual se trabajan los temas Autocuidado, aseo e higiene personal como se visualiza en el Figura 33 que contiene una presentación, un juego, un botón para regresar al mapa y otro al inicio, que colabora en tener un seguimiento del juego.

Figura 34

Autocuidado, aseo e higiene personal



Nota: La figura muestra los pasos a seguir del tema *autocuidado*, aseo e higiene personal en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en Wix con material didáctico validado (2024)

Enlaces

Presentación

Canva

https://www.canva.com/design/DAF_ETdxNj8/nxpUSsWma21ORK5wxBmpLg/view?utm_content=DAF_ETdxNj8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Juego Quizizz <https://quizizz.com/embed/quiz/65f0eba435a667342e6fb5dd>

- **Etiqueta al vestir**

El siguiente apartado tiene el material en el cual se trabaja el tema Etiqueta al vestir como se visualiza en el Figura 34 que contiene una presentación, un juego, un botón para regresar al mapa y otro al inicio, que colabora en tener un seguimiento del juego.

Figura 35

Etiqueta al vestir



Nota: La figura muestra los pasos a seguir del tema etiqueta al vestir en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en *Wix* con material didáctico validado (2024)

Enlaces

Presentación Powtoon <https://www.powtoon.com/c/emY5XNCQI1i/1/m>

Juego Gimkit <https://www.gimkit.com/view/65f140273f34c2002c505ec0>

Para los estudiantes <https://www.gimkit.com/host?id=661188b70001a8002c51bbb9>

- **Contexto Sociocultural y económico de la región**

En la siguiente sección, se encuentra el material en el cual se trabaja del tema contexto sociocultural y económico de la región como se muestra en el Figura 35 que contiene una presentación, una actividad digital, un botón para regresar al mapa y otro al inicio, esto colabora en tener un seguimiento del juego.

Figura 36

Contexto Sociocultural y económico de la región



Nota: La figura muestra los pasos a seguir del tema contexto sociocultural y económico de la región en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en *Wix* con material didáctico validado (2024)

Enlaces**Infografía**

Canva

https://www.canva.com/design/DAF_EG8oKck/BoTppKamnFqBbzjomdkXsg/watch?utm_content=DAF_EG8oKck&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Juego

padlet <https://padlet.com/naova27/contexto-sociocultural-y-econ-mico-7xeu0p5f10y8b7ps>

Por último, se presenta una sección que felicita a los participantes y contiene un botón de Inicio.

Figura 37

Finalidad de juego



Nota: La figura muestra la finalidad del juego en el 2024. Fuente: Elaboración propia, generado en *Wix* con material didáctico validado (2024)

En esta sección, se concluye que en cada recurso didáctico se debe proporcionar los enlaces e indicaciones de cómo se realiza la dinámica para que sea efectivamente y que se tenga un seguimiento correcto para las personas estudiantes; al mismo tiempo, se pretende que el personal docente tenga claro lo que se debe realizar durante la clase.

Esta es una forma de establecer una dinámica digital que sea divertida y motivadora para el docente y que tenga un resultado de aprendizaje positivo, autentico y fácil de utilizar, además la propuesta genera una sencilla manera de proporcionar el aumento del manejo de las tecnologías tanto para el docente como para el estudiante.

VI CAPÍTULO

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones y Recomendaciones

En este capítulo, se detallan las conclusiones y recomendaciones que se determinan en el trabajo de investigación con base en los objetivos específicos y el objetivo general, asimismo por el análisis de estudio por la teoría investigada. Por lo consiguiente, se empieza con las conclusiones.

Conclusiones

Con base en el objetivo uno, se concluye que las estrategias didácticas digitales con gamificación son determinadas como un tipo de estrategia educativa, a su vez, es innovador. Por otro lado, se establece una didáctica, en un ámbito digital y por medio de un juego. Por ende, se trabaja con la enseñanza y aprendizaje.

Asimismo, en el análisis de datos del trabajo se identifica una confusión con el término estrategia, ya que los docentes confunden el significado de una estrategia didáctica digital con gamificación, con las herramientas digitales; por lo cual, se necesita clarificar el concepto para poder tener una experiencia óptima sobre la educación en el mundo digital, lo cual se puede llevar a cabo con una ardua capacitación a los docentes respecto al tema de estrategias didácticas digitales.

Ahora bien, de acuerdo con el objetivo específico dos, se concluye que los temas que el MEP tiene en la especialidad Secretariado Ejecutivo son accesibles para tomar en cuenta en el diseño de las estrategias didácticas digitales con gamificación, ya que son temas accesibles a la información y comprensibles para los y las docentes. Lo anterior responde a que en el programa de estudio de cada nivel se detallan los saberes. A los objetivos generales, se les llaman resultados de aprendizaje, a la metodología de clase se le llama estrategia de mediación y, por último, a los objetivos específicos se les llaman indicadores de aprendizaje.

Por lo tanto, basándose en el objetivo específico tres, para convertirse en un docente competente con excelentes prácticas pedagógicas, es necesario investigar las últimas estrategias de enseñanza y aprendizaje. Dado que todo cambia constantemente y la humanidad evoluciona, la educación también debe adaptarse; por ello, el educador debe actuar como un investigador, ya que buscar estrategias de mediación o estrategias didácticas es crucial para cualquier profesionalista en el campo de la educación.

Así mismo para la implementación de estrategias didácticas digitales con gamificación, es necesario realizar un estudio previo acerca de la población y el contexto en el que se va a trabajar. Lo anterior con el fin de realizar actividades acordes que logren cumplir los objetivos, de lo contrario, se puede perjudicar el proceso de enseñanza y aprendizaje porque se pueden producir confusiones en los estudiantes a causa de una metodología mal orientada.

Además, la construcción de planeamientos claros y determinados para cada grupo es fundamental, debido a que todos los grupos de estudiantes son diferentes y no trabajan de la misma forma, por lo que el docente debe estar capacitado para realizar sus planes didácticos de acuerdo con su población, de manera que los estudiantes tengan un eficiente aprendizaje; además, deben tener tiempo para cumplir con los objetivos.

Por otro lado, si las estrategias con gamificación no se adaptan a las necesidades y preferencias de las personas estudiantes, o si está listo para aprobarse los juegos o actividades no son atractivos o relevantes para la población, se puede causar una disminución en la motivación y el compromiso de las personas estudiantes, lo que puede afectar negativamente su participación en actividades y disminuir el rendimiento académico.

Otro rasgo de la investigación es que el personal docente debe tener presente que la motivación y el compromiso de las clases debe ser uno de los valores que debe ser transmitido siempre, las personas estudiantes necesitan ver la educación como una forma de ver el mundo diferente, lo que les pueda permitir aprender disfrutando tanto del proceso como del conocimiento que se adquiere.

En relación con el objetivo cuatro se destaca que un elemento de suma importancia para la construcción de estrategias didácticas es tomar en cuenta la evaluación de la eficacia de la aplicación de la estrategia, lo que puede representar un desafío, especialmente si no se consideran los diversos factores del contexto y la población en los que se implementan. Por lo que, si la estrategia no está bien diseñada o no se adapta al contexto específico en la que se desarrolla el proceso, se puede dificultar la medición del impacto y efectividad, lo que dificulta la identificación de áreas de mejora y la optimización de las estrategias.

Con la construcción de esta propuesta se descubre que existen muchas herramientas digitales que ayudan al docente a ahorrar tiempo en la creación de actividades, lo que es de suma importancia para enfrentar la falta de tiempo de los docentes; sin embargo, es necesaria más capacitación para que se den a conocer estas herramientas en el personal docente.

Por último, a lo largo del desarrollo de este trabajo se demuestra que la implementación de estrategias didácticas digitales con gamificación brinda conocimientos en áreas específicas y también en utilización de las TIC y acceso a información; además, promueve la formación de habilidades, como el aprendizaje autónomo, resolución de problemas y promueve la motivación, lo que puede ser de gran ayuda en el futuro de las personas jóvenes

Recomendaciones

En recomendación para la Escuela de Secretariado Profesional, se sugiere implementar en la metodología de enseñanza y aprendizaje de la carrera de Educación Comercial, las estrategias didácticas digitales con gamificación como un curso completo ya que esto fomenta la mentalidad creativa e imaginación entre los estudiantes y futuros profesores, quienes deben contar con ejemplos prácticos sobre cómo integrar la gamificación en sus lecciones.

Así mismo, en la carrera de Educación Comercial se aconseja fortalecer la enseñanza de estrategias didácticas de los docentes de Secretariado Ejecutivo, ya que como ejemplo, en una clase de Destrezas Digitales para el Procesamiento y Archivo de la Información en Físico y Electrónico se debería enfocar en cómo se puede transmitir el conocimiento ejerciendo buenas prácticas pedagógicas; o sea, como enseñar Destrezas Digitales para el Procesamiento y Archivo de la Información en Físico y Electrónico, no solamente de forma teórica, ya que al realizar el trabajo se observaron deficiencias conceptuales en aspectos de la didáctica del Secretariado Ejecutivo.

A la División de Educología de la Universidad Nacional, se sugiere la integración en los cursos en didáctica que se incluyan estrategias didácticas digitales con gamificación, para desarrollar habilidades en los futuros docentes con respecto a las TIC, TEP Y TAC y para promover la innovación continua en los procesos.

También, los futuros docentes necesitan más ejercicios pedagógicos que ayuden a comprender que las estrategias de enseñanza y aprendizaje son importantes y que con ellas pueden cambiar la perspectiva de los estudiantes; por lo tanto, se recomienda brindar profundidad en este tema al impartir los cursos.

Dada la reciente actualización del programa de estudios en el año 2020 por parte de la especialidad, se sugiere que las instalaciones de ambos colegios, el Colegio Técnico Profesional

Santa Lucía y el Colegio Profesional Roberto Evans Saunders, sean adaptadas, para cumplir con los nuevos requisitos establecidos por el MEP. Es fundamental que toda la especialidad cuente con un laboratorio adecuado, dado que los recursos tecnológicos son cruciales para la impartición efectiva de clases.

Por ejemplo, entre los elementos necesarios se incluyen un proyector Video Beam en cada aula, computadoras disponibles tanto para docentes como para estudiantes, audífonos para los estudiantes, micrófonos para los docentes, pizarras interactivas y un acceso de alta calidad a Internet. Estas mejoras garantizarán que los estudiantes puedan beneficiarse plenamente de las últimas innovaciones en educación y prepararse adecuadamente para el mundo laboral moderno.

Además, es crucial capacitar a los docentes en la elaboración de estrategias didácticas con gamificación; este enfoque no solo mejora el rendimiento académico sino también el desarrollo de habilidades blandas esenciales como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la toma de decisiones y la creatividad. Los juegos didácticos resultan atractivos y motivadores para los estudiantes, fomentando así su participación y compromiso con el proceso de aprendizaje.

A los docentes del Colegio Técnico Profesional Santa Lucía y del Colegio Profesional Roberto Evans Saunders, se les invita a que adquieran conocimientos en la creación de lecciones utilizando las nuevas estrategias didácticas digitales con gamificación. Esta metodología estimula diversos estilos de aprendizaje y ofrece experiencias visuales, auditivas y cinestésicas, lo cual sirve como una valiosa herramienta y complemento para la educación.

Así mismo se recomienda que, antes de realizar la aplicación de cualquier estrategia didáctica, se haga un estudio acerca del contexto de la población en la que se desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje, con el fin de poder orientar adecuadamente la estrategia y obtener los resultados esperados.

A los estudiantes de la especialidad Secretariado Ejecutivo, se les anima a adoptar una mentalidad abierta y receptiva hacia el uso de medios tecnológicos y estrategias didácticas con gamificación. Estas herramientas no solo contribuyen con el desarrollo de habilidades tecnológicas, sino también brindan una ventaja competitiva en el mercado laboral. La utilización de tecnología permite fortalecer y actualizar los conocimientos relacionados con las nuevas herramientas y tendencias tecnológicas.

También se invita al estudiante a analizar y cuestionar las estrategias didácticas empleadas por el docente, preguntar acerca del proceso en el que se está participando para tener claridad, debido a que al ser un estudiante comprometido con el aprendizaje puede ayudar a obtener mejores resultados.

Referencias

- Abreu, O., Rhae, S., Arciniegas, G., y Rosero, M. (2018). Objeto de Estudio de la Didáctica: Análisis Histórico Epistemológico y Crítico del Concepto. *Form. Univ. vol.11 no.6 La Serena*
https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062018000600075&script=sci_arttext
- Alcívar, E., García, C., Zambrano, D., Cedeño, L. Segovia, M. (2023). Tecnologías de aprendizaje y conocimiento (TAC) en el proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Juan Antonio Vergara Alcívar”. *Pol. Con. (Edición núm. 83) Vol. 8, No 6. Junio 2023, pp. 977-994* <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9152462.pdf>
- Alvarado, G., Mora, R. (2020). Educación Técnica secundaria pública en Costa Rica: 1950-2014. *Actualidades Investigativas en Educación, Volumen 20, Número 2, 240-277.*
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v20n2/1409-4703-aie-20-02-240.pdf>
- Artavía, A. (2021) *Fundamentos de investigación cuantitativa en educación*. Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Badilla, D. C., & Núñez, M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas, N.º 28, 2018 / 269-291* <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/34777/34329>

Banco Interamericano de Desarrollo (2019). ¿Funciona la gamificación en la educación?: Evidencia experimental de Chile., *Departamento de Investigación y Economista Jefe Banco Interamericano de Desarrollo, Editorial BID.*
https://publications.iadb.org/publications/spanish/viewer/Informe_anual_del_Banco_Interamericano_de_Developmento_2019_Rese%C3%B1a_del_a%C3%B1o.pdf

Barrantes, R. (2016). *Investigación: un camino al conocimiento Un enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto.* Universidad Estatal a Distancia

Cáceres, M. y Freire, T. (2023) Gamificación para la innovación educativa: Una revisión sistemática de la literatura. *Volumen 5, N2 / Julio - Diciembre 2023*
http://perspectivas.esPOCH.edu.ec:8081/index.php/RCP_ESPOCH/article/view/198/140

Cambronero, D., Arce, L., Arias, P. (2017) *Estrategias didácticas para la sub-área de Destrezas Computacionales de Ejecutivo para Centros de Servicio y Secretariado Ejecutivo de los Colegios Técnicos Profesionales del Este, Santa Ana y Puntarenas; para los estudiantes con adecuación curricular no significativa, período 2015 y 2016.* Universidad Nacional.
<https://repositorio.una.ac.cr/items/46a13eb8-f573-46ff-989c-73dd0c86ec1e>

Cámara, N. y Hernández, C. (2022). El uso de las herramientas digitales para la enseñanza en educación superior durante la pandemia por COVID-19: Un estudio piloto. *Eduscientia. Divulgación de la ciencia educativa. Año V, Núm. 9, febrero-julio 2022*
<https://www.uv.mx/coil/files/2022/06/El-uso-de-las-herramientas-digitales-para-la-ensenanza-en.pdf>

Coello, L. y Gavilanes, B. (2019). La Gamificación del Proceso de Enseñanza y Aprendizaje Significativo. Diseño de Aplicación Lúdica.
<https://rraae.cedia.edu.ec/Author/Home?author=Gavilanes+Aray%2C+Betsabeth+Eufrasia>

Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders. (2014-2018). *Plan Quinquenal. Enviado por correo electrónico.*

Cordero, C. (2021). *Wix. Un todo en un uno para el aula.* Ministerio de Educación y Formación Profesional <https://intef.es/wp-content/uploads/2021/08/Wix.pdf>

Cordero, D.; Núñez, M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas. N.º 28, 2018 / 269-291* <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/34777/34329>

Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28(1), 5-19.*
<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>

Curay, P. y Ramón, P. (2021). El storytelling en la gamificación: Planificación de una guía didáctica. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso), vol. 6, núm. 2, pp. 101-113, 2021.*
<https://redalyc.org/journal/6731/673171217008/movil/>

DeLuca, C. (2018). *La Evaluación en el Aprendizaje Basado en el juego*. Enciclopedia Sobre el Desarrollo de la Primera Infancia. <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/aprendizaje-basado-en-el-juego>

Editorial Elearning. (2021). *Creación de Contenidos Digitales: que es, Fases y Recomendaciones. Digitalización de contenidos*. Editorialelearning.com <https://editorialelearning.com/blog/creacion-de-contenidos-digitales/>

Ferreira, A., Souza A. y Cavalcante, F. (2019) *Transformações do Presente: Experiências com a tecnologia para a educação do futuro*. Editora CRV. <http://repositorio.uts.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/346/Cap%C3%ADtulo%20de%20libro%20sobre%20simuladores%20Brasil.pdf?sequence=1>

Finol, M. y Vera, J. (2020) Paradigmas, enfoques y métodos de investigación: análisis teórico. *Vol. 3 – Núm. 1. Enero – Junio 2020* <https://drive.google.com/file/d/1vI7S1dPpkES8zUwyfenm0Jn6PmzAsKMO/view>

Flexas, M. (2018). El potencial de Wix en Gamificación. Miquelflexas.com <https://www.miquelflexas.com/post/el-potencial-de-wix-en-gamificaci%C3%B3n>

Flores, G. y Fernando, J. (2021). Gamificación. *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*, pags. 382-399. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8303804>

- Gamero, W. (2022). *La Gamificación como Estrategia para el Fortalecimiento de Competencias del Componente Celular en los Estudiantes de Sexto Grado de la Institución Educativa Técnica Manuela Beltrán de Soledad*. Universidad Autónoma de Bucaramanga. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/17472/2022_Tesis_Wilmer_Jose_Gamero_Meza.pdf?sequence=1
- García, C. Cara, M, Martínez, S. y Cara, M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte, 2021, 1(2), 43-52*. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
- Guevara, G., Verdesoto, A, y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). Revista científica mundo de la investigación y el conocimiento. *Saberes del Conocimiento, Recimundo Vol. 4 N° 3* <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>
- Gómez, M. (2018). *Elementos de Estadística Descriptiva*. EUNED. <http://www.geocities.ws/estadistica/archivos/miguel2.pdf>
- Iquise, M. y Rivera, L. (2020) *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Universidad San Ignacio Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content>

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (s.f.) *Las Estrategias y Técnicas Didácticas en el Rediseño*. Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo
http://sitios.itesm.mx/va/dide/documentos/inf-doc/Est_y_tec.PDF

Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392-397. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Macanchí, M. L., Bélgica, O. C., y Campoverde, M. A. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la Educación Superior. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 396-403. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-396.pdf>

Malvido, A. (2019) *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*. Cursosfemxa.com
<https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa#:~:text=Se%20trata%20de%20un%20pr%C3%A9stamo,revoluci%C3%B3n%20que%20estaba%20reprogramando%20la>

Manzano, A. (2021). *Gamificación educativa y su influencia en la motivación y rendimiento académico del alumnado de educación secundaria*. Universidad de Almería.
<http://repositorio.ual.es/handle/10835/12336>

Ministerio de Educación Pública. (2019). *Explorando Tecnologías Digitales*.
<https://recursos.mep.go.cr/2019/cientec-exploratorio/contenido/gam.pdf>

Ministerio de Educación Pública. (2020). *Secretariado Ejecutivo*. <https://www.mep.go.cr/programa-estudio/secretariado-ejecutivo>

Ministerio de Educación Pública, (2022). *Especialidades Técnicas*. <https://detce.mep.go.cr/programas-estudio>

Montanero, M. (2019). Teoría de la Educación. *Revista Interuniversitaria* : 31, 1, 2019. 1-191
<https://www.torrossa.com/en/resources/an/4485905#>

Montes, M. y Pereida, M. (2019). *Estrategias Didácticas Digitales*. United Academia Journals
https://www.researchgate.net/publication/339032415_Estrategias_Didacticas_Digitals

Montenegro, N., Hernández, B., Serrano, M., & Lule, M. (2022). App de gamificación para la retroalimentación formativa en estudiantes de secundaria. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(26), 2019-2030.
<http://portal.amelica.org/ameli/journal/466/4663734032/html/>

Mundo App Rd. (2023) Descubriendo al genio detrás de la creación de la aplicación Genially: ¡Conoce quién está detrás de este éxito! Mundoapprd.com <https://mundoapprd.com/quien-creo-la-aplicacion-genially/>

Municipalidad de Siquirres. (2019) *Sembremos Seguridad. Estrategia Integral de Prevención para la Seguridad Pública*.

https://www.seguridadpublica.go.cr/ministerio/sembremos_seg/informes/sembremos_seguridad/2019/siquirres/inf_final_siquirres.pdf

Noriega, A. (2017). Gamificación y el aprendizaje centrado en el estudiante. XVIII Encuentro Internacional Virtual. <https://www.coursesidekick.com/arts-humanities/4101645>

Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad Reflexión. Año 16, N° 44, San Salvador, El Salvador, Centroamérica. Revista Semestral Julio-Diciembre 2016* <http://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>

Ordóñez, G y Molina, V. (2020). Metodología de enseñanza en la formación profesional de los estudiantes de la carrera secretariado ejecutivo de la Universidad Técnica de Manabí-Ecuador. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (marzo 2020)*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/03/metodologia-ensenanza-secretariado.html>

Organización de Investigación Judicial. (2019). *OIJ Cartago desarticula banda relacionada al narcotráfico*. <https://sitiooj.poder-judicial.go.cr/index.php/comunicacion/noticias/avisos-y-noticias-policiales/item/15334-oij-cartago-desarticula-banda-relacionada-al-narcotrafico>

Ortiz, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018) Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui., São Paulo, v. 44, e173773, 2018. 1* <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf>

- Padilla, D. (2021). Herramientas digitales educativas en el aprendizaje de ciencias naturales para estudiantes de séptimo de básicas B de la Unidad educativa Santo Domingo de Guzmán, año lectivo 2020-2021. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21556/1/UPS-CT009478.pdf>
- Panza Cajamarca, M. I. ., Pichazaca Tenesaca, J. R. ., Patiño Astudillo, M. N. ., & Guaman Muñoz, C. M. (2023). Las tecnologías del empoderamiento y la participación como alternativa del proceso de aprendizaje-enseñanza. *Sinergia Académica*, 6(3), 31-40. <https://doi.org/10.51736/sa.v6i3.142>
- Picón, A. (2019). Ludificación y Gamificación en el Aula de Secundaria. Universidad de Burgos. https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/5208/Pic%c3%b3n_Ib%c3%a1%c3%bl ez-tfm.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pozzo, M; Borgobello, A y Pierella, M. (2018). Uso de cuestionarios en investigaciones sobre universidad: análisis de experiencias desde una perspectiva situada. *Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales* 2018, vol. 8, nro. 2, e046. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.9347/pr.9347.pdf
- Prendes E, & Cerdán C. (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. *RIED-Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 24(1), 35-53. <https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/28415/22008>

- Prieto, J., Gómez, J. y Said, E. (2021) Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal) Vol. 26(1) ENERO-ABRIL, 2022: 1-23.* <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v26n1/1409-4258-ree-26-01-251.pdf>
- Ramírez, L. (2020). *Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Scilibro <https://rclibros.es/producto/gamificacion-mecanicas-de-juegos-en-tu-vida-personal-y-profesional-2>
- Real Torres, C. (2019). Materiales Didácticos Digitales: un recurso innovador en la docencia del siglo XXI. *3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 8(2), 12-27.* https://3ciencias.com/wp-content/uploads/2019/06/3C-TIC-ED.-29_VOL.-8_N%C2%BA-2_art1-1.pdf
- Reynosa, E., Serrano, E., Ortega, A., Navarro, O., Cruz, J. y Salazar, E. (2020) Estrategias didácticas para investigación científica: relevancia en la formación de investigadores. *Universidad y Sociedad vol.12 no.1 Cienfuegos ene.-feb. 2020 Epub 02-Feb-2020* http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100259
- Romero, P. (11 de Agosto 2020). *Diferencias entre estrategia, actividad y herramienta*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ctKbPZFNI3s&t=618s>
- Rovira, I. (2018). *Estrategias didácticas: definición, características y aplicación*. Psicología y mente. [https://psicologia y mente.com/psicologia y mente.com/desarrollo/estrategias-didacticas](https://psicologia y mente.com/psicologia y mente.com/psicologia y mente.com/desarrollo/estrategias-didacticas)

Solís, B, (2022) *Análisis de estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la competencia de digitación de textos en la computadora, con el propósito de elaborar una propuesta didáctica en el ámbito de la Educación Comercial*. Universidad Nacional, Costa Rica.
<https://repositorio.una.ac.cr/handle/11056/23407>

Telefónica. (2023, julio). *7 ventajas y desventajas de las TIC en la educación*. Telefónica.com
<https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/ventajas-desventajas-tic-educacion/>

Vargas, G. (Julio 2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuad. - Hosp. Clín. vol.61 no.1 La Paz jul. 2020*.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010

Vázquez, A. y Manassero, M. (2017) Juegos para enseñar la naturaleza del conocimiento científico y tecnológico. *Educar 2017, vol. 53/1 149-170*
<https://raco.cat/index.php/Educar/article/view/v53-n1-vazquez-manassero/407369>

Vásquez, J. (18 de noviembre de 2020). Gamificación en Educación: Una revisión del Estado Actual de la Disciplina. *Areté. Revista Digital del Doctorado en Educación de la Universidad Central de Venezuela. Vol. 7, N° 13, 117 – 139, enero – junio, 2021*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8293878>

Vidal, M., Miralles, E., Morales, I., y Gari, M. (2022). Innovación educativa. *Educación Médica Superior*, 2022;36(3):e3508. Recuperado de <https://ems.sld.cu/index.php/ems/article/view/3508/1385>

Villalobos, L. (2021) *Enfoques y Diseños de Investigación Social: Cuantitativos, Cualitativos y Mixtos*. EUNED.

Lista de anexos

ANEXO 0.A CARTA DE ACEPTACIÓN DEL COLEGIO TÉCNICO PROFESIONAL SANTA LUCÍA	140
ANEXO 0.B COLEGIO TÉCNICO PROFESIONAL PADRE ROBERTO EVANS SAUNDERS.....	141
ANEXO 0.C CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE SECRETARIADO EJECUTIVO	142
ANEXO 0.D CUESTIONARIO PARA DOCENTE DE DÉCIMO AÑO DE SECRETARIADO EJECUTIVO.....	152
ANEXO 0.E CUESTIONARIO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO PARA DOCENTES.....	158
ANEXO 0.F CUESTIONARIO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO PARA LOS ESTUDIANTES	160
ANEXO 0.G APROBACIÓN DEL MATERIAL DIDÁCTICO DE LA PROFESORA DE SECRETARIADO CAROLINE PEREIRA..	162
ANEXO 0.H APROBACIÓN DEL MATERIAL DIDÁCTICO DE LA PROFESORA DE SECRETARIADO CLAUDIA SERRANO...	162
ANEXO 0.J APROBACIÓN DEL MATERIAL DIDÁCTICO DE LA PROFESORA DE SECRETARIADO DIANA QUIRÓS.....	163
ANEXO 0.I APROBACIÓN DEL MATERIAL DIDÁCTICO DE LA PROFESORA DE SECRETARIADO TATIANA MÉNDEZ.....	163
ANEXO 0.K CARTA DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR FABIÁN ROJAS RAMÍREZ.....	164
ANEXO 0.L CARTA DE ACEPTACIÓN DE LA LECTORA ALBA CANALES GARCÍA	165
ANEXO 0.M CARTA DE ACEPTACIÓN DE GISELLE ÑURINDA MONTOYA.....	166
ANEXO 0.N CARTA DE RENUNCIA DE EMMANUEL TREJOS TREJOS.....	167

Anexos

Anexo 0.A Carta de aceptación del Colegio Técnico Profesional Santa Lucía

Ministerio de Educación Pública
Dirección Regional de Educación de Cartago
Supervisión Circuito 05
Colegio Técnico Profesional Santa Lucía-Código 6534
"Educar para una nueva ciudadanía"



Viernes 8 de abril 2022
OFCTPSLDiur-0150-2022

Comisión Escuela de Secretariado
Facultad de Ciencias Sociales
Universidad Nacional

Estimados señores:

Un cordial saludo, por este medio me permito indicarle mi plena aprobación para que los estudiantes Carolina Navarro Ovares, Karina Mora Varela y Emmanuel Trejos Trejos de la Universidad Nacional pueda realizar el proyecto de graduación de Licenciatura denominado: Estrategias didácticas digitales por medio de la gamificación, en las instalaciones del Colegio Técnico Profesional Santa Lucía, sección nocturna.


MSc. Anabel Vargas Calderón
Directora CTP Santa Lucía
HRVIAVC
Cc. archivo

Anexo 0.B Colegio Técnico Profesional Padre Roberto Evans Saunders

MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA
DIRECCIÓN REGIONAL DE LIMÓN
Colegio Técnico Profesional Padre Roberto Evans Saunders de Siquirres
Circuito 04



De: MSc. Juan Luis Garro Acosta
Director de la Institución

Para: Escuela de Secretariado Profesional, Facultad de Ciencias Sociales Universidad Nacional

Estimados señores

Cordial saludo, por este medio me permito indicar mi plena aprobación para que la estudiante Carolina Navarro Ovares de la Universidad Nacional pueda realizar el proyecto de graduación de Licenciatura denominado *Alternativas para estudiantes de Secretariado Ejecutivo o Ejecutivo para Centros de Servicios con estrategias didácticas digitales, por medio de la gamificación*, en las instalaciones del Colegio Técnico Profesional Padre Roberto Evans Saunders, según nota presentada por la discente con fecha de 30 de agosto de 2021.

Sin más por el momento, se despide

Se extiende, a solicitud del interesado a los 22 días del mes de octubre del 2021.

MSc. Juan Luis Garro Acosta
Director de La Institución



Correo electrónico: ctp.padrerobertoevans@mep.go.cr teléfono: 2768-8093, dirección 300 metros sur de la oficina de correos de Costa Rica

Elaborado por: jcmf

Anexo 0.C Cuestionario para estudiantes de décimo año de Secretariado Ejecutivo

Sección 1 de 6

Cuestionario para estudiante de Décimo año de Secretariado Ejecutivo

Estimados y Estimadas estudiantes:

Se les solicita muy respetuosamente su colaboración para completar este instrumento, el cual pretende profundizar el proceso investigativo del tema: "Diseña una propuesta de estrategias didácticas digitales con gamificación para la innovación del proceso de aprendizaje en la Especialidad Secretariado Ejecutivo, en el Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y Colegio Técnico Profesional Santa Lucía en el 2022."

La aplicación del cuestionario la llevarán cabo los estudiantes Carolina Navarro Ovares y Karina Mora Varela de la carrera de Educación Comercial, Universidad Nacional

La información que se proporciona será únicamente para fines educativos y es de uso confidencial. En caso de dudas o consultas pueden contactarnos a los correos carolina.navarro.ovares@est.una.ac.cr, y al karinamora0726@gmail.com. Muchas gracias por cada uno de sus aportes.

Instrucciones generales:

El instrumento consta de 28 preguntas.

Marque la respuesta que crea correcta y brinde argumentos claros e información real en los casos que se solicite.

Realice el cuestionario de manera individual.

Cualquier pregunta o duda levante la mano y será atendido por la persona encargada de la aplicación del cuestionario.

Sección 2 de 6

I Parte: Preguntas Generales



Se realizarán las preguntas generales de la población.

1. Lugar de residencia

Texto de respuesta larga

.....

2. Género

- Femenino
- Masculino
- Otra...

3. Identifique el Colegio en el estudio

- Colegio Técnico Profesional Santa Lucía
- Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders

Sección 3 de 6

II Parte: Actividades Didáctica Digitales



A continuación encontrará una serie de preguntas relacionadas con el tema de Actividades Didácticas Digitales.

Concepto de actividad didácticas digitales

Actividades didácticas digitales: es una actividad que se realiza en la clase para fortalecer su aprendizaje y conocimiento de un tema.

4. Realizan actividades didácticas digitales en las lecciones del docente de Secretariado Ejecutivo.

- Si
- No

5. De las siguientes actividades, seleccione las que se desarrollan en las lecciones que recibe.

- Preguntas por medio de Kahoot
- Juego por medio de Quizizz
- Crucigrama por medio de Educaplay
- Juego con la ruleta AppSorteo
- Alguna otra actividades realizada
- La desconozco

6. ¿Qué tan motivado se siente con el uso de actividades didácticas digitales?

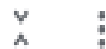
- Nada motivado
- Poco motivado
- Motivado
- Muy motivado
- Extremadamente motivado

Después de la sección 3 Ir a la siguiente sección



Sección 4 de 6

III Parte Desarrollo del tema



Seleccione la alternativa que corresponda según cada pregunta.

7. Durante el desarrollo de la clase, el o la docente realizan una explicación introductoria del tema con un juego.

- Si
- No

8. Si en la pregunta anterior la respuesta fue sí mencione cuales juegos se utilizaron.

Texto de respuesta larga

9. En el desarrollo de los contenidos el / la docente utiliza juegos?

Si

No

10. Durante el desarrollo de la clase, el o la docente explica o realiza una conclusión del tema con un juego tecnológico.

Si

No

11. Si su respuesta fue afirmativa en la pregunta anterior mencione cuales juegos tecnológicos utilizaron.

Texto de respuesta larga

Sección 5 de 6

IV Parte Gamificación



En este apartado se menciona un conjunto de preguntas sobre la gamificación en la educación.

Concepto de gamificación

Noriega (2017) afirma que:

La gamificación es el uso de mecánicas de juego para presentar materiales didácticos y mantener la motivación del participante. La gamificación permite a la vez desarrollar lecciones centradas en el estudiante porque desarrollan autonomía y curiosidad en los estudiantes. (p. 1)

Gamificación: es el uso de juego para incrementar la material en aprender jugando

12. Si tuvieras una clase con juegos tecnológicos, ¿Cómo le gustaría que fuera?

- Grupal
- Individual
- Ambas
- No me gustaría

13. Alguna vez ha recibido una clase en donde se ha desarrollado juegos tecnológicos para promover el aprendizaje

- Sí
- No

14. Si en la pregunta anterior la respuesta fue sí. Mencione algunos ejemplos de juegos tecnológicos han utilizado en las lecciones?

Texto de respuesta larga

.....

15. ¿Con qué tipo de actividades considera que aprende más?

- En las clases en las que el docente realiza presentaciones y aplica actividades de escritura.
- En las clases que se desarrollan de manera interactiva y el docente aplica actividades por medio de jueg...
- Otra, por favor describa la actividad.

16. Mencione el tipo de actividad que considera que aprende más

Texto de respuesta larga

.....

17. La institución educativa les facilita computadoras en la Especialidad Secretariado.

- Si
- No
- A veces

18. Cuenta con internet en el Centro Educativo.

Sí

No

A veces

19. ¿Cuenta con celular propio para desarrollar una actividad digital?

Sí

No

A veces

Sección 6 de 6

V Parte Evaluación



Es un apartado indica preguntas sobre las evaluaciones correspondientes con juegos digitales.

20. El docente ha evaluado un diagnóstico utilizando un juego digital

Sí

No

21. De ser afirmativo la pregunta anterior, mencione el nombre del juego:

Texto de respuesta corta

.....

22. ¿En cuál materia realiza el diagnóstico con un juego?

Texto de respuesta larga

.....

23. El docente ha evaluado un examen utilizando juegos?

Si

No

24. De ser afirmativo la pregunta anterior, mencione el nombre del juego:

Texto de respuesta corta

.....

25. ¿En cuál materia realiza el examen jugando?

Texto de respuesta larga

.....

26. El docente ha evaluado una tarea utilizando juegos?

Sí

No

27. De ser afirmativo la pregunta anterior, mencione el nombre del juego:

Texto de respuesta corta

.....

28. ¿En cuál materia realiza la tarea jugando?

Texto de respuesta larga

.....

Anexo 0.D Cuestionario para docente de décimo año de Secretariado Ejecutivo

Sección 1 de 3

Cuestionario para docente de Décimo año de Secretariado Ejecutivo



Estimados docentes:

Se les solicita muy respetuosamente su colaboración para completar este instrumento, el cual pretende profundizar el proceso investigativo del tema: "Diseña una propuesta de estrategias didácticas digitales con gamificación para la innovación del proceso de aprendizaje en la Especialidad Secretariado Ejecutivo, en el Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y Colegio Técnico Profesional Santa Lucía en el 2022."

La aplicación de dicho cuestionario la llevará cabo los estudiantes Carolina Navarro Ovares y Karina Mora Varela de la carrera Licenciatura de Educación Comercial, Universidad Nacional

La información que se proporciona será únicamente para fines educativos y es de uso confidencial. En caso de dudas o consultas pueden contactarnos a los correos carolina.navarro.ovares@est.una.ac.cr y karinamora0726@gmail.com. Muchas gracias por cada uno de sus aportes.

Instrucciones generales:

El instrumento consta de 18 preguntas.

Seleccione la respuesta que crea correcta y brinde argumentos claros e información real en los casos que se solicite.

Realice el cuestionario de manera individual.

Cualquier pregunta o duda levante la mano y será atendido por la persona encargada del cuestionario o bien envíe sus consultas por correo electrónico a cualquiera de los correos anteriormente mencionados.

Correo *

Correo válido

Sección 2 de 3

Información personal



Descripción (opcional)

1. Mencione su lugar de residencia *

Texto de respuesta larga

2. Género *

- Femenino
- Masculino
- Prefiero no decirlo
- Otra...

3. Seleccione la institución para la que labora *

- Colegio Técnico Profesional Santa Lucía
- Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders
- Otra

Sección 3 de 3

Preguntas sobre Estrategias y Actividades Didácticas Digitales



En esta sección se incluyen preguntas acerca de las Estrategias y Actividades Didácticas Digitales.

4. Las estrategias didácticas digitales o bien las estrategias didácticas apoyadas en medios digitales son un conjunto de actividades para el desarrollo del aprendizaje en las que se incluyen, el desarrollo del tema, prácticas y evaluación por medio de herramientas tecnológicas, que ayudan a hacer el proceso de enseñanza más fácil y más interactivo gracias a la implementación de la tecnología. Elaboración propia (2022). Mencione 3 ejemplos de estrategias didácticas.

Texto de respuesta corta

.....

5. Como docente aplica Estrategias Didácticas Digitales en sus clases? *

Sí

No

6. Mencione las estrategias didácticas digitales que usted utiliza durante el desarrollo de sus lecciones como docente. Si su respuesta anterior fue no, escriba no en esta pregunta.

Texto de respuesta larga

.....

7. ¿Sabe que es una actividad gamificada? *

- Sí
- No
- Tal vez

8. Defina con sus propias palabras que cree que es una actividad gamificada. Si su respuesta anterior fue no, * escriba no en esta pregunta.

Texto de respuesta larga

.....

9. ¿Le gusta enseñar con estrategias de gamificación? *

- Sí
- No
- Tal vez

10. Alguna vez ha desarrollado una clase o un tema mediante un juego. *

- Sí
- No

11. Cuando ha utilizado actividades mediante un juego en sus clases, ¿ha notado un cambio en el aprendizaje de sus estudiantes? *

Sí

No

12. Cuando ha utilizado actividades mediante un juego tecnológico en sus clases, ¿ha notado un cambio en el aprendizaje de sus estudiantes?

Positivo

Negativo

13. Cree que es posible impartir lecciones que se desarrollen con actividades por medio de juegos tecnológicos en su clase? si su respuesta es no, pase a la pregunta 18 *

Sí

No

14. ¿Ha explicado temas de la especialidad de Secretariado Ejecutivo mediante juegos tecnológicos?

Sí

No

15. ¿Cuáles juegos ha utilizado para explicar un tema de la Especialidad de Secretariado ejecutivo, mencione todos los que recuerde o haya utilizado ?

Texto de respuesta larga

16. ¿Ha evaluado contenidos de la especialidad de Secretariado Ejecutivo mediante juegos tecnológicos?

Sí

No

17. ¿Cuáles juegos tecnológicos han utilizado para evaluar contenidos de la especialidad de Secretariado Ejecutivo, mencione todos los que recuerde o haya utilizado?

Texto de respuesta larga

18. Le gustaría contar con propuestas de estrategias didácticas digitales, que incluyan, desarrollo de temas, *
prácticas y evaluaciones mediante juegos tecnológicos?

Sí

No

Tal Vez

Anexo 0.E Cuestionario de Validación de Instrumento para docentes

Cuestionario de validación del instrumento para los docentes

Estimada docente le solicito su valiosa colaboración en hacer una revisión crítica del cuestionario anexo, tanto desde el punto de vista metodológico como sobre la temática de este.

El propósito de este cuestionario es profundizar el proceso investigativo del tema: Diseña una propuesta de estrategias didácticas digitales con gamificación para la innovación del proceso de aprendizaje en la Especialidad Técnica Secretariado Ejecutivo, en el Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y Colegio Técnico Profesional Santa Lucía en el 2022.

Objetivo General

Diseñar una propuesta de estrategias didácticas digitales con gamificación para la innovación del proceso de aprendizaje en la Especialidad Técnica Secretariado Ejecutivo, en el Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y Colegio Técnico Profesional Santa Lucía en el 2022.

Objetivo Específicos

1. Identificar las estrategias didácticas digitales que los docentes utilizan en la población de Técnica Secretariado Ejecutivo en las instituciones de educación técnica.
2. Estudiar datos de las estrategias didácticas digitales que los docentes utilizan en la población de Técnica Secretariado Ejecutivo en las instituciones de educación técnica.
3. Indagar sobre estrategias digitales gamificadas útiles para docentes de Técnica Secretariado Ejecutivo en instituciones de educación técnica.
4. Analizar los resultados de las estrategias didácticas digitales gamificadas sobre para la subárea de Destrezas Digitales para el Procesamiento y Archivo de la Información en Físico y Electrónico de la Unidad de estudio Destrezas Digitales para Elaborar, Procesar y Organizar Información de Técnica Secretariado Ejecutivo.

Por favor anotar sus recomendaciones (anote con toda libertad sus observaciones):

Revisar detalles de congruencia gramatical y ortografía, faltan algunas tildes, signos de puntuación y pregunta.

FECHA:

Nombre de la persona que valido:

Otros criterios para complementar su valoración:

Criterios	Si	No	Observaciones
1. Las preguntas son adecuadas al propósito de la investigación.			
2. Existencia una estructura y disposición general equilibrada y armónica.			
3. Se detecta la falta de alguna pregunta o elemento clave.			
4. Hay reiteración de preguntas, o existencia de alguna superflua. Verificar la adecuación de la longitud.			
5. Comprobación de cada ítem por separado: carácter, formulación, alternativas, función en el cuestionario, etc.			
6. Coherencia de las preguntas.			
7. Hay relación entre el objetivo de Investigación y las preguntas			
8. El instrumento es entendible para los docentes			
9. El instrumento recoge la información necesaria para el trabajo de investigación			
10. El formato del instrumento es adecuado			

Anexo 0.F cuestionario de Validación del Instrumento para los Estudiantes

Cuestionario de validación del instrumento para los estudiantes

Estimados y estimadas estudiantes y docentes, les solicito su valiosa colaboración en hacer una revisión crítica del cuestionario anexo, tanto desde el punto de vista metodológico como sobre la temática de este.

El propósito de este cuestionario es profundizar el proceso investigativo del tema: Diseña una propuesta de estrategias didácticas digitales con gamificación para la innovación del proceso de aprendizaje en la Especialidad Técnica Secretariado Ejecutivo, en el Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y Colegio Técnico Profesional Santa Lucía en el 2022.

Objetivo General

Diseñar una propuesta de estrategias didácticas digitales con gamificación para la innovación del proceso de aprendizaje en la Especialidad Técnica Secretariado Ejecutivo, en el Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y Colegio Técnico Profesional Santa Lucía en el 2022.

Objetivo Específicos

1. Identificar las estrategias didácticas digitales que los docentes utilizan en la población de técnica Secretariado Ejecutivo en las instituciones de educación técnica.
2. Estudiar datos de las estrategias didácticas digitales que los docentes utilizan en la población de técnica Secretariado Ejecutivo en las instituciones de educación técnica.
3. Indagar sobre estrategias digitales gamificadas útiles para docentes de Técnica Secretariado Ejecutivo en instituciones de educación.
4. Analizar los resultados de las estrategias didácticas digitales gamificadas sobre para la subárea de Destrezas Digitales para el Procesamiento y Archivo de la Información en Físico y Electrónico de la Unidad de estudio Destrezas Digitales para Elaborar, Procesar y Organizar Información de técnica Secretariado Ejecutivo.

Por favor anotar sus recomendaciones (anote con toda libertad sus observaciones):

Revisar detalles de congruencia gramatical y ortografía, faltan algunas tildes, signos de puntuación y pregunta.

FECHA:

Nombre de la persona que valido:

Otros criterios para complementar su valoración:

Criterios	Si	No	Observaciones
1. Las preguntas son adecuadas al propósito de la investigación.			
2. Existencia una estructura y disposición general equilibrada y armónica.			
3. Se detecta la falta de alguna pregunta o elemento clave.			
4. Hay reiteración de preguntas, o existencia de alguna pregunta innecesaria.			
6. Hay coherencia de las preguntas.			
7. Hay relación entre el objetivo de Investigación y las preguntas			
8. El instrumento es entendible para los estudiantes			
9. El instrumento recoge la información necesaria para el trabajo de investigación			
10. El contenido del instrumento es apto para el estudiante.			
11. El vocabulario es adecuado para el estudiante.			
12. El formato del instrumento es adecuado			

Anexo 0.H Aprobación del Material Didáctico de la profesora de Secretariado Claudia Serrano

El lun, 5 jun 2023 a las 18:29, claudia serrano (<cleot07@gmail.com>) escribió:

¿Usted considera que los temas son acordes a lo planteado en el programa del MEP?

Sí, está muy bien estructurado. El contenido está muy bien argumentado, es decir, con sustento bibliográfico.

Con este material, ¿Se podría realizar estrategias didácticas digitales?

¿Usted cree que se debe añadir algún material?

Tal vez algunas notas para autogestión, como por ejemplo, alguna página o video donde se explique proceso de inventario, cierre de caja chica. Ya que, se va de la mano con diferentes metodologías de aprendizaje y sería más enriquecedor tener videos, algún juego interactivo que ya esté creado y facilite su uso.

Sería interesante tener una propuesta de actividades didácticas para cada tema.

¿ Es claro y preciso el material para estudiantes de décimo año de colegio?

Sí, ya que se puede evidenciar la importancia de aplicar formato APA, y la redacción es de fácil comprensión.

¿Cuales serían sus observaciones generales y específicas?

- Al impartir la clase, el material dado al estudiante va a depender en parte no solo de la metodología, también con la actividad que se pretende realizar para la comprensión del tema.

Anexo 0.G Aprobación del Material Didáctico de la profesora de Secretariado Caroline Pereira



→ Caroline Isbeth Pereira Sanchez <caroline.pereira.sanchez@mep.go.cr>
para mí ▾

jue, 1 jun 2023, 14:04



Buenas tardes

Por este medio le saludo señorita Navarro y adjunto las respuestas pertinentes:

¿Usted considera que los temas son acordes a lo planteado en el programa del MEP?

Sí, porque cada tema del programa esta explicado con detalle en el material. Además, se visualiza los indicadores correspondientes de la Unidad de Centro Corporativo Secretarial y de Servicios al Cliente de la subárea de Destrezas digitales para el procesamiento y archivo de la información en físico y electrónico.

Con este material, ¿Se podría realizar estrategias didácticas digitales?

Sí, porque se construye con material informativo que se puede relacionar en cualquier aplicación, programa o cualquier herramienta digital.

¿Usted cree que se debe añadir algún material?

Si me parece que se debe acomodar mejor el documento, se debe tomar en cuantas que los temas deben estar compuesto con el mismo contenido, por ejemplo, si tiene el concepto, historia de digitación que igual lo tengo fotocopiado e impresión, o quitar la historia de digitación.

¿Es claro y preciso el material para estudiantes de décimo año de colegio?

El material es entendible para los chicos y chicas de décimo año ya que tiene palabras simples.

¿Cuáles serían sus observaciones generales y específicas?

Que se motiven para realizar más trabajos como este, que puedan ayudarles cuando tengan que trabajar en el campo educativo.

Anexo 0.J Aprobación del Material Didáctico de la profesora de Secretariado Tatiana Méndez



→ **Tatiana Méndez Fuentes** <tatiana.mendez.fuentes@mep.go.cr>
para mí ▾

jue, 1 jun 2023, 9:19 ☆ ↶ ⋮

Buenos días Carolina!

He revisado el material y contesto las preguntas indicadas.

¿Usted considera que los temas son acordes a lo planteado en el programa del MEP? He revisado el material y me parece muy completo y atinente a los contenidos del Plan de estudios de Destrezas Digitales, en la unidad de estudio de Centro Corporación Secretarial de décimo.

Con este material, ¿Se podría realizar estrategias didácticas digitales? Absolutamente si. El material se presta para aplicar diferentes estrategia didácticas digitales como exposiciones con apoyo audiovisual, videos explicativos, producción digital de infografías, afiches, trípticos, smartart, etc.

¿Usted cree que se debe añadir algún material? Complementaría la información del teléfono con contenido relacionado al funcionamiento y utilización de la Central Telefónica, ya que es un activo de uso cotidiano en las empresas, y al no existir este equipo en el colegio, el material bibliográfico, apoyado en videos didácticos sobre el tema, será de gran ayuda a los estudiantes que vallan a usarlas en sus empleos.

¿ Es claro y preciso el material para estudiantes de décimo año de colegio? Considero que si.

¿Cuales serían sus observaciones generales y específicas? Recomiendo que el material sea complementado con anexos, en términos de videos de referencia sobre los temas, así como prácticas o ejercicios de aplicación.

Además de esto las felicito por el trabajo realizado, ya que me parece excelente su elaboración.

Anexo 0.I Aprobación del Material Didáctico de la profesora de Secretariado Diana Quiros

Re: Revisión del material Externo > Recibidos x



→ **Diana Quiros** <dianaquiros777@gmail.com>
para mí ▾

mié, 31 may 2023, 20:38 ☆ ↶ ⋮

Buenas Carolina, disculpa por la demora, considero que el materia suministrado es correcto, los temas mantienen referencias necesarias para cumplir con los indicadores de la unidad didáctica de Centro Corporación Secretarial del nivel décimo año en la especialidad de secretariado, del cuál, la persona docente puede crear estrategias didácticas digitales para ayudar en la enseñanza y aprendizaje.

Se les sugiere expandir el tema de servicios de encuadernado y la importancia de un centro corporativo desde la vista del cliente.

Anexo 0.K Carta de aceptación del Tutor Fabián Rojas Ramírez

Heredia, 09 de diciembre de 2021


Señores
Comisión de Trabajos de Graduación
Escuela de Secretariado Profesional
Universidad Nacional

Estimables señores:

Hago del conocimiento de ustedes que me desempeñaré como tutor ad Honoren del proyecto de graduación denominado "*Estrategias didácticas digitales para estudiantes de Secretariado Ejecutivo por medio de la gamificación, en el CTP Roberto Evans Saunders en el 2022*", que están realizando las estudiantes Carolina Navarro Ovares, Emmanuel Trejos Trejos y Karina Mora Varela.

Cordialmente,

FABIAN ALONSO
ROJAS RAMIREZ
(FIRMA)



Digitally signed by FABIAN
ALONSO ROJAS RAMIREZ
(FIRMA)
Date: 2021.12.10 05:04:06
-05'00'

Fabián Rojas Ramírez, M.Ed; Ed.D.
Profesor

cc. archivo

Anexo 0.L Carta de aceptación de la Lectora Alba Canales García

9 de diciembre de 2021

Señoras
Comisión de Trabajos de Graduación
Escuela de Secretariado

Estimadas señoras:

Cordial saludo, espero se encuentren muy bien y sus familias, les comunico que seré una de las lectoras del proyecto de las estudiantes y el estudiante, Carolina Navarro Ovares, Karina Mora Varela y Emmanuel Trejos Trejos, titulado *"Estrategias didácticas digitales para estudiantes de Secretariado Ejecutivo por medio de la gamificación, en el CTP Roberto Evans Saunders en el 2022"* para optar por el grado de Licenciatura en Educación Comercial con énfasis en la Docencia.

Cordialmente,

Alba Canales García

M.Ed. Alba Canales García
Académica
División de Educología

Anexo 0.M Carta de aceptación de Giselle Ñurinda Montoya

Heredia, 16 de marzo de 2022

Señores
Comisión de Trabajos de Graduación Escuela
de Secretariado Profesional
Universidad Nacional

Estimables señores:

Hago del conocimiento de ustedes que me desempeñaré como lectora ad Honoren del proyecto de graduación denominado *“Estrategias didácticas digitales para estudiantes de Secretariado Ejecutivo por medio de la gamificación, en el CTP Roberto Evans Saunders en el 2022”*, que están realizando las estudiantes Carolina Navarro Ovares, Emmanuel Trejos Trejos y Karina Mora Varela.

Cordialmente,

GISELLE ANGELICA
ÑURINDA MONTOYA
(FIRMA)

Firmado digitalmente por GISELLE
ANGELICA ÑURINDA MONTOYA
(FIRMA)
Fecha: 2022.04.07 10:41:55 -06'00'

MPM. Giselle Ñurinda Montoya
Académica

cc. archivo

Anexo 0.N Carta de renuncia de Emmanuel Trejos Trejos

27 de junio de 2022

Comisión de Trabajos Finales de Graduación
Escuela de Secretariado Profesional
Universidad Nacional

Estimados encargados:

ASUNTO: Renuncia al trabajo final de graduación.

Esperando que se encuentre bien, les menciono que mi persona desea renunciar al siguiente trabajo final de graduación: **"Diseña una propuesta de estrategias didácticas digitales con gamificación para la innovación del proceso de aprendizaje en la Especialidad Secretariado Ejecutivo, en el Colegio Técnico Profesional Roberto Evans Saunders y Colegio Técnico Profesional Santa Lucía en el 2022"**, me retiro ya que no pude seguir con la Universidad por cuestiones de trabajo.

Atentamente,



Emmanuel Trejos Trejos
Estudiante
Universidad Nacional

ett

C. Carolina Navarro Ovares/ Karina Mora Varela