



DOI: <https://doi.org/10.46296/yc.v6i10edespab.0167>

USO DE LAS HERRAMIENTAS VIRTUALES Y EL APRENDIZAJE GAMIFICADO EN LOS ESTUDIANTES DEL 2022

USE OF VIRTUAL TOOLS AND GAMIFIED LEARNING IN STUDENTS IN 2022

Vélez-Sabando María Elena ¹; Chancay-García Leonardo Javier ²;
Zambrano-Acosta Jimmy Manuel ³

¹ Estudiante de la Maestría de Investigación en Pedagogía, mención Docencia e Innovación Educativa. Instituto de Posgrado, Universidad Técnica de Manabí. Portoviejo, Ecuador. Correo: mvelez0878@utm.edu.ec. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-1226-5316>

² Doctor en Informática, Docente del Instituto de Posgrado, Universidad Técnica de Manabí. Portoviejo, Ecuador. Correo: leonardo.chancay@utm.edu.ec. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4090-048X>

³ Doctor en Ciencias de la Educación, Docente Titular del Instituto de Posgrado, Universidad Técnica de Manabí. Portoviejo, Ecuador. Correo: jimmy.zambrano@utm.edu.ec. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9620-1963>

Resumen

Las nuevas Tecnologías en la era digital de la educación virtual en el 2021 poseen características que la diferencian en gran medida de la educación presencial, el proceso enseñanza aprendizaje no puede quedar aislado de los avances tecnológicos ni de los cambios en el proceso educativo. Es importante conocer qué plataformas y programas conocen los estudiantes y qué tipo de problema pueden tener los docentes de la materia de ciencias sociales en la utilización de las diferentes herramientas virtuales. El estudiante tiene una mayor autonomía e independencia, siendo él quien marca su ritmo de trabajo, y es el eje central de su propio proceso de enseñanza aprendizaje. Esta metodología de gamificación lúdica por parte del docente y al estudiante interactuar de diferentes maneras en las materias de estudios sociales como historia, geografía y la convivencia, que el estudiante aprende a través de sus experiencias y el docente se convierte en un orientador, por tanto, entre los principales resultados de la presente investigación se determinan los efectos del uso de las herramientas virtuales en este aprendizaje. Se utilizará las técnicas de encuesta y entrevista para recabar datos a profundidad, como instrumento de recolección de información se utilizó el cuestionario. El resultado de esta investigación demuestra que los estudiantes deberían de ser creativos, tener interés en aprender en este proceso de enseñanza aprendizaje, y los docentes además deberían de fortalecer el uso de las herramientas virtuales, sin embargo, las condiciones suelen ser limitantes. Los docentes consideran que la implementación de esta técnica de gamificación de aprendizaje y la utilización de las herramientas virtuales mejorarían la formación académica, logrando captar mejor el interés del estudiante y la interacción con el docente.

Palabras claves: Nuevas, tecnologías, aula virtual, aprendizaje, gamificación.

Abstract

The new Technologies in the digital era of virtual education in 2021 have characteristics that greatly differ from face-to-face education, the teaching-learning process cannot be isolated from technological advances or changes in the educational process. It is important to know what platforms and programs students know and what kind of problem teachers of social sciences may have in the use of different virtual tools. The student has greater autonomy and independence, being the one who sets his pace of work, and is the central axis of his own teaching-learning

Información del manuscrito:

Fecha de recepción: 24 de enero de 2022.

Fecha de aceptación: 22 de abril de 2022.

Fecha de publicación: 25 de abril de 2022.



process. This playful gamification methodology by the teacher and the student interacts in different ways in the subjects of social studies such as history, geography and coexistence, which the student learns through their experiences and the teacher becomes a counselor, therefore, among the main results of this research, the effects of the use of virtual tools in this learning are determined. Survey and interview techniques will be used to collect in-depth data, the questionnaire was used as an instrument for collecting information. The result of this research shows that students should be creative, have an interest in learning in this teaching-learning process, and teachers should also strengthen the use of virtual tools, however, the conditions are usually limiting. Teachers consider that the implementation of this learning gamification technique and the use of virtual tools would improve academic training, better capturing student interest and interaction with the teacher.

Keywords: New technologies, virtual classroom, learning, gamification.

1. Introducción

Actualmente en la materia de las Ciencias Sociales que se integran diversas áreas que el docente debe impartir, éste se guía para impartir su conocimiento como son la historia, la geografía y la convivencia de los seres humanos, permitiendo un aprendizaje globalizado e integrador de este conocimiento de proceso enseñanza. El autor S Huiza Arancibia, (2022) indica que se caracteriza como la conexión a internet, las plataformas virtuales y las herramientas que inicialmente se han tratado de desarrollar diferentes métodos, con la intención de captar la atención del estudiante.

Autores como, Martínez, F. y Valverde, J. (2002) establecen que los docentes aprovechan mayormente el correo y la pizarra electrónica para impartir sus

conocimientos virtuales. Es propicio, para la unidad educativa continuar con la formación de los docentes para mejorar el manejo de herramientas en las nuevas tecnologías han puesto el conocimiento al alcance de todos, sin embargo, el docente debe cumplir un rol de moderador virtual, no solo fortalecer las habilidades tecnológicas e informáticas; sino también la construcción del conocimiento de forma cooperativa con estudiantes provenientes de diferentes contextos socioculturales.

(Pinya y Roselló; 2013) tienen en el contexto educativo como excepcional e innovador método de aprendizaje, concretamente en el área de Estudios Sociales, (Área y González; 2015; Hung, Sun & Yu, 2015; Rangel, 2015; Arcón, 2016; Contreras, 2016; García, 2016; Cózar y Sáez, 2016), una



coordinación permanente para el desarrollo de esta propuesta será la gamificación destacando la importancia fundamental del juego dentro del aprendizaje. Coincidimos en que al final la gamificación lo que busca es crear ese contexto adictivo que producen los juegos para que los estudiantes aprendan de una manera mucho más creativa y sea capaz de sintetizar mejor su aprendizaje. Por tal motivo la gamificación ayuda al docente y al estudiante a desarrollar sus habilidades en las herramientas virtuales y por ende al desarrollo de las mismas ya que a través de ellas el estudiante puede conocer, interactuar y sustentar creativities lúdicas con diferentes plataformas así mismo no existirá ninguna limitante entre los participantes.

- **El objetivo**

Esta investigación es de analizar la incidencia de la educación virtual en el aprendizaje de los estudiantes del 8vo año de básica superior de la Unidad Educativa Luis A. Martínez de la ciudad de Montecristi, comuna los Bajos de la Palma de la provincia de Manabí, Ecuador.

La innovación de las herramientas virtuales para mejorar la calidad de aprendizaje en la comunidad educativa partiendo de la gamificación en actividades que el docente maneja mediante las plataformas. Es por ello que se hacen las preguntas

¿El maestro sabe manejar las plataformas?

¿Los estudiantes conocen la nueva era digital?

- **Formulación del problema científico**

La U. E. Luis A. Martínez tiene un nuevo reto en la básica superior de 8vo año de básica, es conocer las herramientas virtuales en la materia de ciencias sociales que implica historia, Geografía y la Convivencia, donde el estudiante debe conocer las diferentes maneras de aprender a través de la experiencias que el docente está impartiendo en la nueva era digital ya que se convierte el docente en un orientador, es por ello que manejando esta nuevas formas de aprender y enseñar, se está innovando a la comunidad educativa y por ende este conocimiento motiva a aprender las



tecnologías para impartir aprendizaje, habilidades y destrezas de cada ser humano; por ello, es necesario incrementar en nuestro entorno estas nuevas formas de enseñanza de aprendizaje por medio de plataformas en las ciencias sociales.

- **Objetivo General**

Analizar el aprendizaje en la materia de ciencias sociales de su entorno social utilizando los recursos existentes y las habilidades para manejar estas tecnologías en la comunidad educativa por medio de la propuesta innovadora de la gamificación.

- **Objetivos Específicos**

Identificar las diferentes estrategias de los docentes en el método de enseñanza aprendizaje para los estudiantes que cursan el 8vo año de básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez en las herramientas virtuales.

Analizar el grado de conocimiento y dominio de las herramientas virtuales en la comunidad de la Unidad Educativa Luis A. Martínez por medio de las encuestas.

Comprobar el grado de interés y satisfacción de aprendizaje de las herramientas virtuales en comunidad de la unidad educativa Luis A. Martínez.

- **La problemática y el contexto**

En la básica superior de la unidad educativa Luis A. Martínez en la materia Ciencias Sociales se integran diversas áreas en el texto del Ministerio de Educación, que el docente se guía para impartir su conocimiento como son la historia, la Geografía y la Convivencia de los seres humanos, permitiendo un aprendizaje globalizado e integrador de este conocimiento en la materia; es por ello, necesario incorporar las herramientas virtuales a las nuevas formas de enseñar que están innovando al docente al padre de familia y por ende al estudiante al conocer y manipular y aprender las tecnologías para impartir conocimientos, habilidades y destrezas de cada estudiante y mejorar la calidad de conocimiento mediante la gamificación.



2. Metodología

Los fundamentos teóricos se fundamentaron, en las teorías de aprendizaje para la educación actual, el autor Atkinson, et al. 2013, indica que, la gamificación es una tendencia como estrategia de aprendizaje en diversos ámbitos educativos que se caracteriza por entornos tecnológicos digitales; la propuesta de gamificar y combinar la plataforma con un aprendizaje para mejorar el desempeño académico de los estudiantes en la materia de ciencias sociales y las competencias en la metodología didáctica, en la materia de ciencias sociales en la era digital del entorno del estudiante. Ya que, tiene como estrategia la didáctica. Requena y Díaz. (2017), indica la utilización de las denominadas tecnologías emergentes en los centros educativos son una realidad que día a día cobran mayor relevancia. En este sentido, la Realidad Virtual es la conjunción de aprendizaje y cooperación entre estudiantes y docentes, en un aprendizaje basado en el juego, educación inclusiva, con la implementación de las TIC'S en las aulas formando creatividad e innovación de la gamificación que

facilita la entrega de tareas a base de, competencias necesarias que el docente de básica superior genere en conocimiento Caldwell, (2007).

Aunque la gamificación en las aulas no es un método nuevo, cuando se fusiona con la tecnología, se convierte en un poderoso enfoque de enseñanza y aprendizaje para las generaciones acostumbradas a utilizar Internet, los aspectos del sistema gamificación, deben orientarse, a una relación con los efectos, motivaciones y deseos de aprender que se pretenden generar en el estudiante ya que existen varios tipos de dinámicas, entre las cuales destacan Restricciones del juego, que son las posibilidades de resolver tareas de la materia de ciencias sociales y las emociones como la curiosidad y la competitividad que surgen al enfrentarse a un reto del juego, que permitirá dar una idea general del juego y su aprendizaje en la materia de ciencias sociales. Indica Rodríguez & Santiago, (2015). Es una generación acostumbrada a jugar en cualquier momento y en cualquier lugar y el aumento de la motivación de los estudiantes y el desarrollo de la competencia de



trabajo en equipo y la mejora de los resultados de tareas por que presenta estudiante como creador de sus propios conocimientos.

Tipos de la investigación

Esta investigación es de método científico por ser riguroso, sistemático y confiable en la obtención y procesamiento de datos que es descriptiva, deductiva por la comprensión del aula, es el análisis del aprendizaje y la motivación en el rendimiento escolar de los estudiantes con el propósito de descubrir herramientas virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que es relevante la investigación del problema que planteamos.

Diseño de la investigación

Se utilizó el diseño no experimental transversal descriptivo y educativo que está basado con las técnicas de entrevista y encuestas que se aplicaron en la investigación para obtener la información por cuestionarios y guía de observación que sirvió para efectuar una triangulación de datos propias de esta muestra.

Caracterización del contexto de la unidad educativa

La institución para la investigación es la Unidad Educativa Luis A. Martínez ubicada en la ciudad de Montecristi de la comuna de los Bajos y está conformada por dos jornada matutina y vespertina. Las actividades son las siguientes:

Pedir autorización de la máxima autoridad

Pedir autorización de los representantes.

Tabla 1: *Cuerpo administrativo*

Rector	1
Vice- rectores	2
Inspectores generales	2
Sub inspectora	1
Docentes	30
Dece	1

Fuente: *Autores de la Investigación*

Población

La población considerada para esta investigación está constituida por 700 estudiantes y 15 docentes de la U.E. Luis A. Martínez del cantón de Montecristi de la comuna de los Bajos de las Palmas.



Tabla 2: Población objeto de estudio.

Docentes	N°	Estudiantes	N°
Varones	11	Varones	320
Mujeres	21	Mujeres	380
Dece	1	-----	
Total	33	-----	700

Fuente: Autores de la Investigación.

Muestra

En este presente trabajo está conformado por 33 estudiantes del 8vo año básico superior de la unidad educativa y 1 docente que imparten clases de estudios sociales en la básica superior.

Tipo de muestreo

Se realizó un muestreo no probabilístico por que debido a la pandemia del Covid-19 se incrementó en esta era digital donde los estudiantes del 8vo año de básica superior han ido perfeccionando cada una de las herramientas virtuales para tener un aprendizaje significativo en el aula virtual es por ello mejorar esta tecnología con una gamificación lúdica donde el estudiante no se aburra de la clase.

Método de la investigación científica

En esta investigación científica se utilizó el método teórico empírico, inductivo y analítico debido a que ayuda a resolver el problema científico del enfoque cualitativo mixto que se está usando como método en esta investigación de la cual el método estadístico ayudará a interpretar los resultados.

Método de Inducción

Este método es para adquirir conocimientos de acuerdo a la investigación del procedimiento que hoy se denomina razonamiento inductivo, que habría de convertirse en el principio fundamental de todas las ciencias específicas aplicando las reglas de la lógica de la investigación.



Método Analítico

Es el resultado final de la investigación con el mismo nombre, desarrollados por el grupo de investigación y sus aplicaciones en las ciencias sociales y humanas. Para la evaluación de algunas características de una población. En muchas investigaciones, se requiere de un estudio previo al método científico.

Técnicas

Esta investigación se hará con la recolección de datos con la utilización de las Técnicas:

La encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Luis A. Martínez

La entrevista a los docentes de la Unidad Educativa Luis A. Martínez

Instrumentos

Como instrumentos se utilizaron:

Encuesta utilizando la herramienta de formularios de Google, se estructuraron preguntas cerradas a 33 estudiantes.

Entrevista por medio de la aplicación zoom, a modo entrevista no estructurada a los docentes que

imparten la materia de ciencias sociales en la básica superior.

Variables

Esta variable de investigación tiene como metodología causa y efecto las mismas que se utilizarán para medir el grado de manejo de las herramientas virtuales en la enseñanza virtual con una mejora de la gamificación que el estudiante sea más creativo.

Variables independientes

Identificar las diferentes estrategias de los docentes en el método de enseñanza aprendizaje para los estudiantes que cursan el 8vo año de básica de la Unidad Educativa Luis A. Martínez en las herramientas sincrónicas y asincrónicas.

Variable dependiente

Analizar el grado de conocimiento y dominio de las herramientas sincrónicas y asincrónicas en la comunidad de la Unidad Educativa Luis A. Martínez por medio de las encuestas.

Variable ajenas o extrañas

Son aquellas que pueden incidir sobre la variable dependiente



provocando cambios sobre ésta no
deseados.

Situaciones de pago de plataforma.

Situaciones de falta de internet.

3. Resultados y discusión

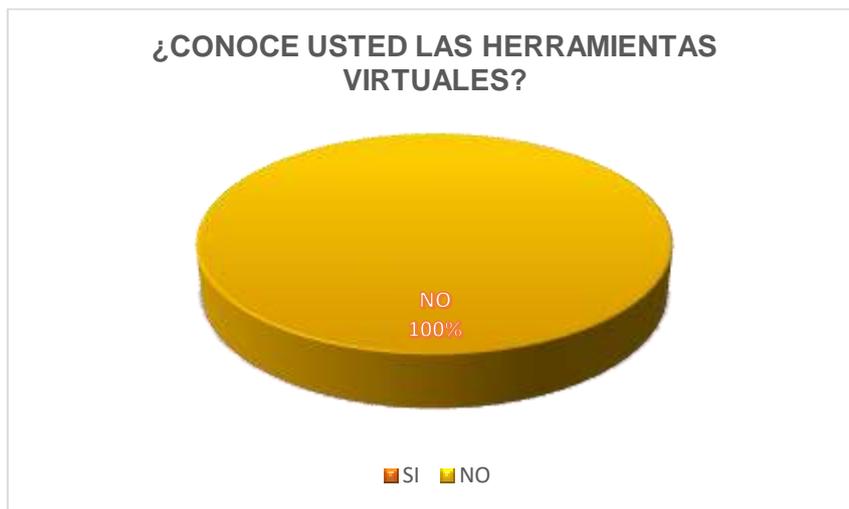
Situación de daño de dispositivos.

3.1 Figuras y Tablas

Gráficos de la encuesta a estudiantes

PREGUNTA 1

Figura 1: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 1



Fuente: Autores de la investigación.

PREGUNTA 2

Figura 2: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 2.

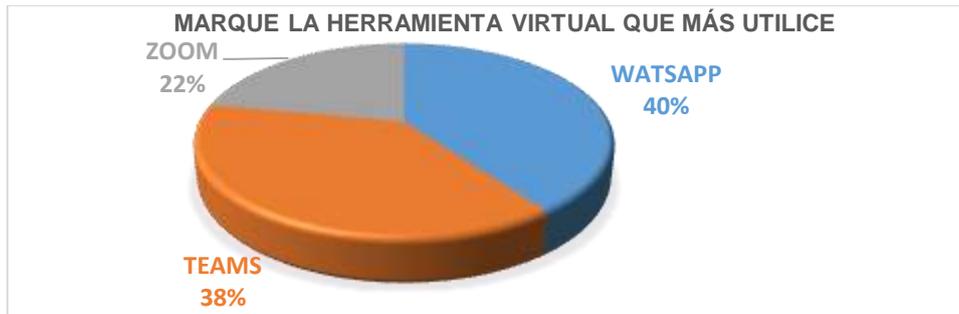


Fuente: Autores de la investigación.



PREGUNTA 3

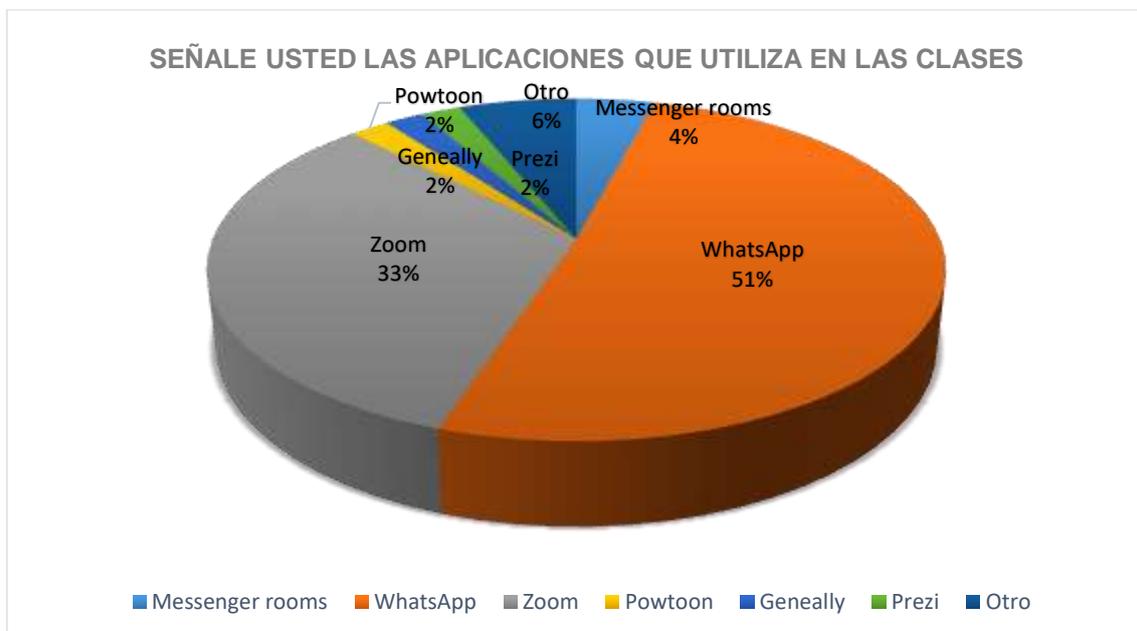
Figura 3: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 3.



Fuente: Autores de la investigación

PREGUNTA 4

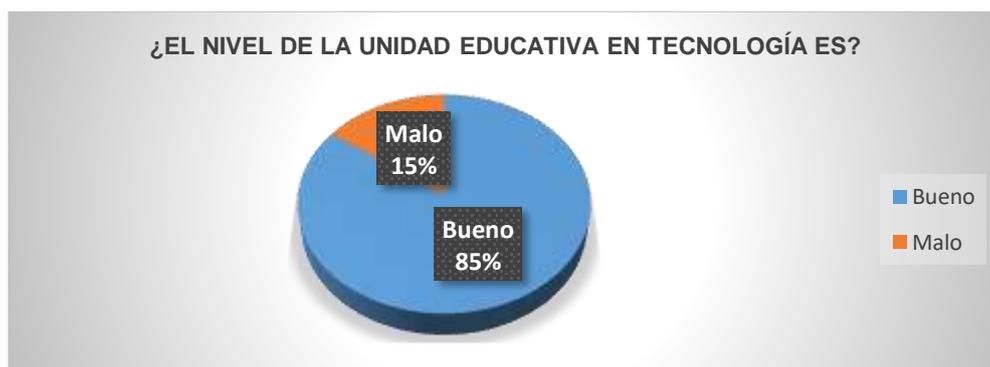
Figura 4: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 4.



Fuente: Autores de la investigación.

PREGUNTA 5

Figura 5: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 5

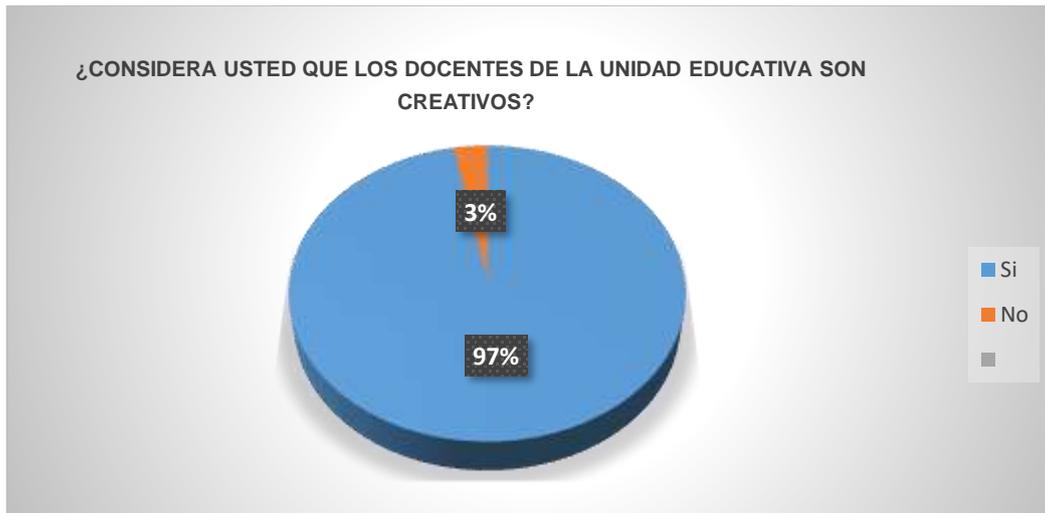


Fuente: Autores de la investigación.



PREGUNTA 6

Figura 6: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 6.



Fuente: Autores de la investigación.

PREGUNTA 7

Figura 7: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 7.



Fuente: Autores de la investigación.

PREGUNTA 8

Figura 8: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 8

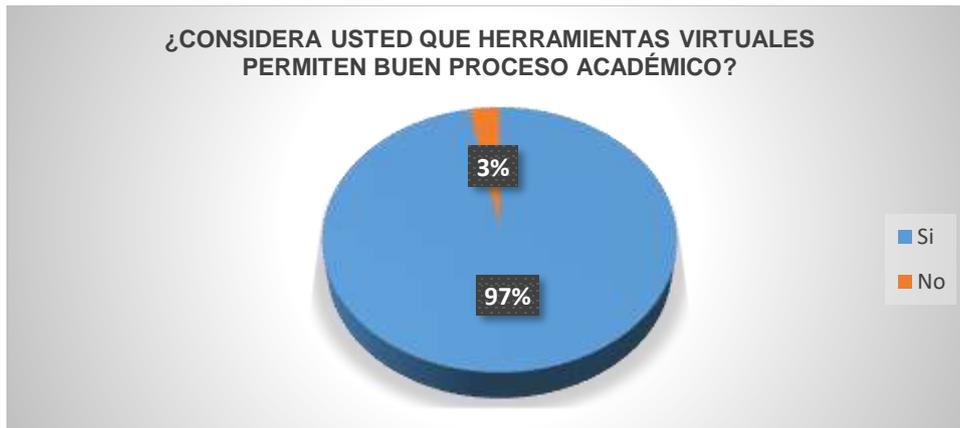


Fuente: Autores de la investigación



PREGUNTA 9

Figura 9: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 9.



Fuente: Autores de la investigación.

PREGUNTA 10

Figura 10: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 10.



Fuente: Autores de la investigación.

PREGUNTA 11

Figura 11: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 11.



Fuente: Autores de la investigación.



PREGUNTA 12

Figura 12: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 12.



Fuente: Autores de la investigación.

PREGUNTA 13

Figura 13: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 13.



Fuente: Autores de la investigación.

PREGUNTA 14

Figura 14: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 14.



Fuente: Autores de la investigación.



PREGUNTA 15

Figura 15: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 15.



Fuente: Autores de la investigación.

PREGUNTA 16

Figura 16: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 16.



Fuente: Autores de la investigación.

PREGUNTA 17

Figura 17: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 17.



Fuente: Autores de la investigación.



PREGUNTA 18

Figura 18: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 18.



Fuente: Autores de la investigación.

PREGUNTA 19

Figura 19: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 19.



Fuente: Autores de la investigación,

PREGUNTA 20

Figura 20: Gráfico estadístico de los resultados de la pregunta 20.



Fuente: Autores de la investigación.



3.2. Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes.

En la realización de la encuesta aplicada en la U.E. Luis A. Martínez de la ciudad de Montecristi comuna los Bajos de la Palma de la provincia de Manabí, Ecuador; muestra que el 8vo año de básica superior de 33 estudiantes conoce la importancia que tienen las herramientas virtuales y la gamificación lúdica en sus conocimientos de aprendizaje en estas nuevas tecnologías en el aula y su influencia en el entorno social, utilizando los recursos existentes y la habilidad para manejar estas tecnologías en el aula virtual.

Podemos observar en la figura 1 que el 100% de los encuestados conoce sobre las herramientas virtuales, lo que deja entrever que los estudiantes están predispuestos a aprender estas tecnologías.

Podemos observar en la figura 2 que los encuestados conocen los medios de estudio, con el 42% en la plataforma Zoom y el 58% la plataforma Teams como medio de aprendizaje.

Podemos observar en la figura 3 que los encuestados conocen las

herramientas virtuales dando a conocer que el 22 % de estudiantes utilizan la plataforma Zoom y el 38 % utilizan la plataforma Teams y el 40% el medio de WhatsApp.

Podemos observar en la figura 4 que de los encuestados conocen la aplicación de Messenger con el 4%, el WhatsApp con el 51%, el Prezi con el 2%, la plataforma Zoom y el 33% y Geneally con el 2% y el Powtoon 2% y otros con el 6% como medio de aprendizaje.

Podemos observar en la figura 5 que los encuestados han manifestado que la unidad educativa en tecnologías es buena con el 85% y malo con el 15% de la tecnología.

Podemos observar en la figura 6 que de los encuestados han manifestado que los docentes son creativos en tecnologías con el 97% y con el 3 % que les falta la creatividad.

Podemos observar en la figura 7 que los encuestados han manifestado que la unidad educativa maneja las herramientas asincrónicas con el 85% que sí y con el 42 % de no manejar las herramientas asincrónicas.



Podemos observar en la figura 8 que de los encuestados han manifestado que la unidad educativa no maneja las herramientas sincrónicas con el 100% de estudiantes.

Podemos observar en la figura 9 que los encuestados han manifestado que las herramientas virtuales tienen un proceso académico con el 97% que sí y con el 3 % de no tener un aprendizaje.

Podemos observar en la figura 10 que de los encuestados han manifestado que la unidad educativa conoce la gamificación con el 33% que sí y con el 67 % de no conocer la gamificación.

Podemos observar en la figura 11 que de los encuestados han manifestado que conoce la gamificación lúdica y permite tener un proceso de enseñanza con el 33% que sí y con el 67 % de no conocer la gamificación como proceso de enseñanza aprendizaje.

Podemos observar en la figura 12 que de los encuestados han manifestado que conoce la gamificación lúdica y permite tener un proceso de enseñanza con el 33% que sí y con el 67 % de no

conocer la gamificación como proceso de enseñanza aprendizaje

Podemos observar en la figura 13 que de los encuestados han manifestado que las herramientas sincrónicas permiten un buen proceso de enseñanza aprendizaje con el 33% que sí y con el 67 % de no se tiene un buen proceso.

Podemos observar en la figura 14 que de los encuestados han manifestado que las herramientas sincrónicas son aburridas con el 33% que sí y con el 67 % de no son aburridas.

Podemos observar en la figura 15 que de los encuestados han manifestado que las herramientas asincrónicas son aburridas con el 100% de no les aburre.

Podemos observar en la figura 16 que de los encuestados han manifestado que la gamificación lúdica son aburridas con el 42% que sí y con el 58% de no es aburrida la gamificación lúdica.

Podemos observar en la figura 16 que de los encuestados han manifestado que la gamificación lúdica son aburridas con el 42% que



sí y con el 58% de no es aburrida la gamificación lúdica.

Podemos observar en la figura 17 que de los encuestados han manifestado que las herramientas virtuales generan gasto con el 42% que sí y con el 58 % de no generar un valor económico.

Podemos observar en la figura 18 que de los encuestados han manifestado que las que la aplicación de gamificación lúdica para los estudios son el WhatsApp con el 40% y mediante la plataforma Zoom con el 22 % y la plataforma Teams con el 38%.

Podemos observar en la figura 19 que de los encuestados les gusta para estudiar en las aplicaciones de Messenger romos, con el 8% el WhatsApp con el 28%, el Prezi con el 6%, la plataforma Zoom con el 33% y Geneally con el 12% y el Powtoon 12% de su afinidad.

Podemos observar en la figura 20 que de los encuestados han manifestado que conocen la plataforma kahoot con el 33 % que sí y con el 67% de no conocer la plataforma.

4. Conclusiones

El uso de la gamificación enriquece la docencia presencial, y semi presencial, así como las interacciones personales entre el profesor los propios estudiantes, lo que, a su vez, permite aumentar la motivación y satisfacción de los estudiantes en un ambiente lúdico. Con metodología didáctica del docente e ir incorporando la materia en una gamificación con ayuda de las herramientas virtuales en las clases presenciales y semi presenciales. Esta investigación ha requerido recoger la idea de mejorar y cambiar las técnicas pedagógicas aplicadas en su práctica docente e incorporar las TIC'S en su día a día ya que es el Siglo 21.

Interrogantes que a partir del estudio se abren como posibilidades de nuevas investigaciones, que se va a llevar a cabo una propuesta de innovación docente las acciones de innovación que al docente de la unidad educativa se le está motivando a utilizar la plataforma Kahoot de la materia de ciencias sociales por sus diferentes temas de Geografía, mapas y conceptos de historia con la convivencia, a base del entorno virtual y una clase



presencial a través de la gamificación en la asignatura de ciencias sociales.

Bibliografía

Alcalá del Olmo Fernández, MJ, Santos Villalba, MJ, & Leiva-Olivencia, JJ (2020). Metodologías activas e innovadoras en la promoción de competencias interculturales e inclusivas en el escenario universitario.

Barrionuevo Apaza, H. D. (2022). Uso de entornos virtuales y el desempeño docente de la Institución Educativa James Clerk Maxwell de Arequipa, 2021.

Barron, A., Schullo, S., Kromrey, J., Hogarty, K., Venable, M., Barros, C., ... & Loggie, K. (2005). Synchronous e-learning: Analyzing teaching strategies. In Society for Information Technology & Teacher Education International.

Basantes-Arias, E. A., Mullo-Sinaluisa, A. M., Yungán-Sinaluisa, S. S., & Once-Guanga, D. N. (2022). The Use of Platforms For Virtual Classes in the English Area During Covid Time, with the Students and Teachers of the Carlos Zevallos Menéndez School. Polo del

Conocimiento, 7(2), 1928-1935.

Cózar-Gutiérrez, R., & Sáez-López, JM (2016). Game-based learning y gamificación en la formación inicial del profesorado de ciencias sociales: un experimento con MinecraftEdu. Revista Internacional de Tecnología Educativa en la Educación Superior, 13 (1), 1-11.

Díaz, M. M., & García, J. I. R. (2022). Gamificación del aula en la enseñanza superior online: el uso de Kahoot. Campus Virtuales, 11(1), 137-152.

Fabregat Gesa, R., Marzo Lázaro, JL, & Peña de Carrillo, CI (2000). Unidades de apoyo a la docencia. En Informática y Educación en el Siglo XXI (pp. 163-174). Springer, Dordrecht.

<http://www.quadernsdigitals.net/index.php>.

Huerto Caqui, E. (2022). Competencias digitales y entornos virtuales en el proceso de enseñanza remota de docentes de una Institución Educativa, EA, 2021.

Jeres Masaquiza, T. A. (2022). La educación virtual y el desempeño académico durante la pandemia por Covid-19, de los estudiantes de Básica Superior de la



- Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Manzanapamba” de la parroquia Salasaca, cantón Pelileo, provincia de Tungurahua (Bachelor's thesis, Carrera de Educación Básica).
- Marín-Díaz, V., Requena, B.E.S., & Gea, E.V. (2022). La realidad virtual y aumentada en el aula de secundaria. *Campus Virtuales*, 11 (1), 225-236.
- Mejía, S. C. (2022). El dilema de la virtualidad en la educación: caso Ecuador. *Kronos–The Language Teaching Journal*, 3(1), 41-52.
- Mendizabal del Águila, N. C. (2022). WebQuest y su relación en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes en una institución educativa de Chorrillos, 2021.
- Ovalle Fernández, S. P. (2022). Usos y beneficios de la realidad virtual como herramienta preventiva de hipoacusia exposicional en docentes virtuales. *Revisión sistemática*.
- Polanco, R. (2022). Reflexiones sobre las limitaciones de la Educación Secundaria respecto a la Virtualización. *Educación en Contexto*, 8(15), 154-171.
- Quispe, G. C., & Castro, N. R. M. V. (2022). Impacto del blog en la producción de textos argumentativos en estudiantes de educación secundaria. *Horizonte de la Ciencia*, 12(22), 93-108.
- Roselló, M. A., & Pinya, C. Diseñar unidades didácticas para fomentar la inclusión educativa. In Ponencia presentada en el XI Congreso Internacional y XXXI Jornadas de Universidades y Educación Inclusiva. Castellón de la Plana, España. Recuperado de
- Salazar, C. V. G. (2022). Limitaciones del conectivismo en el Ecuador: necesidades urgentes para la calidad. *Revista Científica Ciencia y Tecnología*, 22(33).
- Viloria, H., & González, J. H. (2019). Uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje. *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, (140), 367-384.