



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL  
DEPARTAMENTO DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INCLUSIÓN EDUCATIVA Y  
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

**TRABAJO DE TITULACIÓN  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN INCLUSIÓN EDUCATIVA Y  
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

**TEMA**

**GAMIFICACIÓN DIGITAL PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES CON ALTO  
RENDIMIENTO ACADÉMICO**

**Autor:**

**Kerly Michelle Torres Tircio**

**Tutor:**

**Msc. Ángel Morán Ochoa**

**GUAYAQUIL-ECUADOR  
2022**



REPOSITARIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
<b>TÍTULO Y SUBTÍTULO:</b> GAMIFICACIÓN DIGITAL PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES CON ALTO RENDIMIENTO ACADÉMICO		
<b>AUTOR/ES:</b> KERLY MICHELLE TORRES TIRCIO	<b>REVISORES O TUTORES:</b> MSC. ÁNGEL MORÁN OCHOA	
<b>INSTITUCIÓN:</b> Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil	<b>Grado obtenido:</b> Magíster en Educación mención Inclusión Educativa y Atención a la Diversidad	
<b>FACULTAD:</b> Maestría en Educación Mención Inclusión Educativa y Atención a la Diversidad	<b>COHORTE:</b> VI	
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b> 12 DE SEPTIEMBRE 2022	<b>N. DE PAGS:</b> 141	
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b> Educación Inclusiva		
<b>PALABRAS CLAVE:</b> Digitalización, capacidad, Inclusión social, estrategias educativas, manual del profesor.		
<b>RESUMEN:</b> La gamificación digital, se ha abierto campo durante los últimos tiempos en los ámbitos educativos, pues su carácter motivante e innovador, se ha demostrado que genera aportaciones valiosas y contribuye a renovar la praxis educativa. Para quienes presentan alto rendimiento académico, muchas veces las clases tradicionales, les llenan de aburrimiento y desmotivación, por lo que es necesario ofrecerles estrategias con las cuales responder pertinentemente a sus necesidades y demandas educativas. Todo ello, llevó a la realización del presente trabajo de investigación, el cual tuvo como fin principal analizar la contribución de las herramientas de gamificación digital en la atención en el aula de estudiantes con alto rendimiento académico, para lo cual se llevó a cabo un estudio bajo un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo, cuyo campo de investigación fue la unidad educativa nuestra señora del Carmen de la ciudad de guayaquil, en donde se aplicaron diversos instrumentos y cuyos resultados, generaron la necesidad de proponer como alternativa de solución una guía de recursos de gamificación digital para trabajar en el aula con estudiantes con alto rendimiento académico.		
<b>N. DE REGISTRO (en base de datos):</b>	<b>N. DE CLASIFICACIÓN:</b>	
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>		
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<b>SI</b> <input type="checkbox"/>	<b>NO</b> <input type="checkbox"/>
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b> KERLY MICHELLE TORRES TIRCIO	<b>Teléfono:</b> 0996040526	<b>E-mail:</b> <a href="mailto:ktorrest@ulvr.edu.ec">ktorrest@ulvr.edu.ec</a>

**CONTACTO EN LA  
INSTITUCIÓN:**

PhD Eva Guerrero López Teléfono: 4 259 6500 Ext. 170 E-mail:  
eguerrerol@ulvr.edu.ec directora del Departamento de Posgrado MSc.  
Santa Elizabeth Véliz Araujo Teléfono: 4 259 6500 Ext. 160  
E-mail: sveliza@ulvr.edu.ec Coordinadora de Maestría

## **AGRADECIMIENTO**

Quisiera agradecer inmensamente a todos quienes han contribuido con que este logro, pudiese finalmente materializarse y ser ya una realidad.

A la Universidad Vicente Rocafuerte de Guayaquil, por haberme abierto las puertas y brindado la oportunidad de realizar esta maestría, lo que era un proyecto personal muy importante para mí.

A mi tutor, Msc. Ángel Morán Ochoa, quien me brindó todo su conocimiento, para poder realizar de la mejor forma este trabajo final de grado y cuyas enseñanzas agradezco infinitamente.

A todos mis profesores, quienes en cada clase dieron lo mejor de sí para dejarme conocimientos que aplicaré en mi desempeño profesional y por lo que los recordaré con especial afecto.

Al personal y estudiantes de la Unidad Educativa Nuestra Señora del Carmen de la ciudad de Guayaquil, por haberme colaborado durante todo este proceso de investigación y sin quienes este trabajo de grado no hubiese sido posible.

A todos, infinitas gracias.

**Kerly Torres.**

## **DEDICATORIA**

A Dios todo poderoso, en quien confío plenamente y quien ha guiado cada uno de mis pasos, esa fuerza que sé que me acompaña donde quiera que voy y me protege día a día.

A mis padres, Esteban Torres y Bélgica Tircio, quienes desempeñaron con amor la tarea de formarme y a quienes debo todo cuanto soy, mis guías incondicionales y quienes aún desde el cielo, continúan acompañándome día a día.

A mis compañeros de clases, con quienes compartí hermosas experiencias durante este proceso y quienes me apoyaron en muchas oportunidades, dándome ánimos para continuar.

A todos, gracias por ser parte de mi vida...

**Kerly Torres.**

# CERTIFICADO DE SIMILITUDES

Torres Tircio, Morán Ochoa

## INFORME DE ORIGINALIDAD

8%	8%	1%	2%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://intef.es">intef.es</a> Fuente de Internet	2%
2	<a href="http://usmp-aprendizaje.blogspot.com">usmp-aprendizaje.blogspot.com</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="http://www.educapeques.com">www.educapeques.com</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="http://indesvirtual.iadb.org">indesvirtual.iadb.org</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="http://luciarodriguezchinga.blogspot.com">luciarodriguezchinga.blogspot.com</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="http://cdd.udd.cl">cdd.udd.cl</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="http://incansableaspensor.wordpress.com">incansableaspensor.wordpress.com</a> Fuente de Internet	1%

Excluir citas  Activo  
Excluir bibliografía  Activo

Excluir coincidencias  < 1%



**Firma:**  
**Msc. Ángel Morán Ochoa**  
**CI: 0921304259**

## CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Guayaquil, 26 de agosto de 2022

Yo, KERLY TORRES, declaro bajo juramento, que la autoría del presente trabajo me corresponde totalmente y me responsabilizo con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedo mis derechos de autor a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establecido por las normativas Institucionales vigentes.



Firma:

**Lcida. Kerly Michelle Torres Tircio**  
**C.I. 0931440366**

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DE LA TESIS

Guayaquil, 24 de agosto del 2022

Certifico que el trabajo titulado “GAMIFICACIÓN DIGITAL PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES CON ALTO RENDIMIENTO ACADÉMICO” ha sido elaborado por; KERLY MICHELLE TORRES TIRCIO, bajo mi tutoría, y que el mismo reúne los requisitos para ser defendido ante el tribunal examinador que se designe al efecto.



**Firma:**  
**Msc. Ángel Morán Ochoa**  
**CI: 0921304259**

## RESUMEN EJECUTIVO

La gamificación digital, se ha abierto campo durante los últimos tiempos en los ámbitos educativos, pues su carácter motivante e innovador, se ha demostrado que genera aportaciones valiosas y contribuye a renovar la praxis educativa. Para quienes presentan alto rendimiento académico, muchas veces las clases tradicionales, les llenan de aburrimiento y desmotivación, por lo que es necesario ofrecerles estrategias con las cuales responder pertinentemente a sus necesidades y demandas educativas. Todo ello, llevó a la realización del presente trabajo de investigación, el cual tuvo como fin principal analizar la contribución de las herramientas de gamificación digital en la atención en el aula de estudiantes con alto rendimiento académico, para lo cual se llevó a cabo un estudio bajo un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo, cuyo campo de investigación fue la unidad educativa nuestra señora del Carmen de la ciudad de guayaquil, en donde se aplicaron diversos instrumentos y cuyos resultados, generaron la necesidad de proponer como alternativa de solución una guía de recursos de gamificación digital para trabajar en el aula con estudiantes con alto rendimiento académico.

**Palabras clave:** Gamificación digital, alto rendimiento académico, educación inclusiva, guía de estrategias.

## EXECUTIVE SUMMARY

Digital gamification has opened field in recent times in educational fields, since its motivating and innovative character has been shown to generate valuable contributions and contribute to renewing educational praxis. For those who present high academic performance, traditional classes often fill them with boredom and demotivation, so it is necessary to offer them strategies with which to respond appropriately to their educational needs and demands. All this led to the realization of this research work, whose main purpose was to analyze the contribution of digital gamification tools in the attention in the classroom of students with high academic performance, for which a study was carried out. under a mixed, qualitative and quantitative approach, whose field of research was the educational unit Nuestra Señora del Carmen in the city of Guayaquil, where various instruments were applied and whose results generated the need to propose a resource guide as an alternative solution. of digital gamification to work in the classroom with students with high academic performance.

**Keywords:** Digital gamification, high academic performance, inclusive education, strategy guide.

## ÍNDICE GENERAL

	<b>p.p</b>
Repositorio .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Dedicatoria .....	iv
Impresión Informe Antiplagio .....	v
Certificación De Autoría Y Cesión De Derechos De Autor .....	vi
Certificación Del Tutor De La Tesis .....	vii
Resumen Ejecutivo .....	viii
Executive Summary .....	ix
Lista De Tablas .....	xiii
Lista De Figuras .....	xiv
Lista de Anexos .....	xv

### CAPÍTULOS

#### 1 MARCO GENERAL DE INVESTIGACIÓN

Tema .....	1
Planteamiento del problema .....	1
Formulación del problema .....	5
Sistematización del problema .....	5
Delimitación del problema de investigación .....	6
Línea de investigación .....	6
Objetivo general.....	7
Objetivos específicos .....	7
Justificación de la Investigación .....	7
Idea a defender .....	8
Variables .....	8

#### 2 MARCO TEÓRICO

Antecedentes investigativos .....	9
Referentes teóricos .....	13
Superdotación .....	13
Concepciones basadas en capacidades o aspectos psicométricos .....	16
Concepciones basadas en aspectos cognitivos .....	17
Concepciones basadas en el rendimiento .....	18
Concepciones basadas en aspectos socioculturales .....	20
Características de los estudiantes con superdotación .....	23
Necesidades educativas especiales y superdotación .....	25
Aprendizaje en los estudiantes con superdotación .....	26
Gamificación digital .....	27

Aportes de la gamificación en el campo educativo .....	28
La gamificación como estrategia para la atención de estudiantes con superdotación .....	29
Marco Conceptual .....	31
Marco legal .....	34
Constitución de la República del Ecuador .....	34
Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) .....	34
Código de la Niñez y la Adolescencia .....	35
Acuerdos ministeriales .....	35

### **3 METODOLOGÍA/ANÁLISIS DE RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Enfoque de la Investigación .....	37
Tipo de investigación .....	37
Métodos y técnicas utilizados .....	38
Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	39
Población .....	39
Muestra .....	40
Presentación y análisis de los resultados .....	40
Encuesta aplicada a docentes .....	40
Cuestionario aplicado a representantes legales .....	51
Entrevista realizada a personal directivo y del DECE .....	61
Guía de observación .....	65
Triangulación de resultados .....	67
Discusión de resultados.....	71

### **4 PROPUESTA**

Título de la Propuesta .....	72
Introducción .....	72
Descripción general de la propuesta .....	73
Justificación .....	75
Objetivos de la propuesta .....	76
Objetivo general .....	76
Objetivos específicos .....	76
Recursos .....	76
Materiales .....	76
Humanos .....	76
Ambientales .....	77
Beneficios .....	77
Alcances de la propuesta .....	77
Desarrollo de la propuesta .....	78
Principios .....	79
Recomendaciones generales para el abordaje en el aula de estudiantes con alto rendimiento académico .....	79

Recursos de gamificación digital para trabajar en el aula con estudiantes que presentan alto rendimiento académico .....	80
Recurso 1. Educaplay.....	83
Actividad 1. Sopa de letras .....	85
Recurso 2. Kahoot .....	87
Actividad 2. Cuestionario .....	89
Recurso 3. Trivinet .....	90
Actividad 3. Trivia .....	91
Recurso 4. Wordwall .....	92
Actividad 4. Banco de imágenes .....	93
Recurso 5. Quizizz .....	93
Actividad 5. Cuestionario y preguntas .....	95
Recurso 6. Quizlet .....	95
Actividad 6. Creación de clase .....	97
Recurso 7. Genially .....	98
Actividad 7. Infografía .....	99
Recurso 8. MOBBYT .....	99
Actividad 8. Videojuego .....	101
Recurso 9. Liveworksheets .....	101
Actividad 9. Fichas interactivas .....	103
Recurso 10. Liveworksheets .....	103
Actividad 10. Creación de diapositiva .....	104
Resultados esperados .....	104
Validación de la propuesta .....	105
Factibilidad de la propuesta .....	105
Conclusiones de la propuesta .....	
 <b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	
Conclusiones .....	107
Recomendaciones .....	108
 <b>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS</b> .....	109
 <b>ANEXOS</b> .....	112

## LISTA DE TABLAS

<b>TABLAS</b>	<b>Pág.</b>
1 Delimitación del problema .....	6
2 Población y muestra .....	40
3 Ítem 1. Encuesta a los Docentes .....	41
4 Ítem 2. Encuesta a los Docentes .....	42
5 Ítem 3. Encuesta a los Docentes .....	43
6 Ítem 4. Encuesta a los Docentes .....	44
7 Ítem 5. Encuesta a los Docentes .....	45
8 Ítem 6. Encuesta a los Docentes .....	46
9 Ítem 7. Encuesta a los Docentes .....	47
10 Ítem 8. Encuesta a los Docentes .....	48
11 Ítem 9. Encuesta a los Docentes .....	49
12 Ítem 10. Encuesta a los Docentes .....	50
13 Ítem 1. Cuestionario aplicado a Representantes Legales .....	51
14 Ítem 2. Cuestionario aplicado a Representantes Legales .....	52
15 Ítem 3. Cuestionario aplicado a Representantes Legales .....	53
16 Ítem 4. Cuestionario aplicado a Representantes Legales .....	54
17 Ítem 5. Cuestionario aplicado a Representantes Legales .....	55
18 Ítem 6. Cuestionario aplicado a Representantes Legales .....	56
19 Ítem 7. Cuestionario aplicado a Representantes Legales .....	57
20 Ítem 8. Cuestionario aplicado a Representantes Legales .....	58
21 Ítem 9. Cuestionario aplicado a Representantes Legales .....	59
22 Ítem 10. Cuestionario aplicado a Representantes Legales .....	60
23 Guía de Observación .....	65
24 Triangulación de resultados .....	68

## LISTA DE FIGURAS

<b>FIGURAS</b>		<b>Pág.</b>
1	Pregunta 01 de la Encuesta a los Docentes .....	41
2	Pregunta 02 de la Encuesta a los Docentes .....	42
3	Pregunta 03 de la Encuesta a los Docentes .....	43
4	Pregunta 04 de la Encuesta a los Docentes .....	44
5	Pregunta 05 de la Encuesta a los Docentes .....	45
6	Pregunta 06 de la Encuesta a los Docentes .....	46
7	Pregunta 07 de la Encuesta a los Docentes .....	47
8	Pregunta 08 de la Encuesta a los Docentes .....	48
9	Pregunta 09 de la Encuesta a los Docentes .....	49
10	Pregunta 10 de la Encuesta a los Docentes .....	50
11	Pregunta 01 del Cuestionario aplicado a Representantes Legales ...	51
12	Pregunta 02 del Cuestionario aplicado a Representantes Legales ...	52
13	Pregunta 03 del Cuestionario aplicado a Representantes Legales ...	53
14	Pregunta 04 del Cuestionario aplicado a Representantes Legales ...	54
15	Pregunta 05 del Cuestionario aplicado a Representantes Legales ...	55
16	Pregunta 06 del Cuestionario aplicado a Representantes Legales ...	56
17	Pregunta 07 del Cuestionario aplicado a Representantes Legales ...	57
18	Pregunta 08 del Cuestionario aplicado a Representantes Legales ...	58
19	Pregunta 09 del Cuestionario aplicado a Representantes Legales ...	59
20	Pregunta 10 del Cuestionario aplicado a Representantes Legales ...	60
21	Flujograma de la Propuesta .....	74
22	Actividad 1. Sopa de letras .....	84
23	Actividad 2. Cuestionario .....	88
24	Actividad 3. Trivia .....	90
25	Actividad 4. Banco de imágenes .....	92
26	Actividad 5. Cuestionario y preguntas .....	94
27	Actividad 6. Creación de clase .....	96
28	Actividad 7. Infografía .....	98
29	Actividad 8. Videjuego .....	100
30	Actividad 9. Fichas interactivas .....	102
31	Actividad 10. Creación de diapositiva .....	103

## LISTA DE ANEXOS

<b>ANEXOS</b>	<b>Pág.</b>
1 ENCUESTA APLICADA A DOCENTES .....	113
2 ENCUESTA APLICADA A REPRESENTANTES LEGALES .....	117
3 ENTREVISTA REALIZADA AL PERSONAL DIRECTIVO Y ENCARGADO DEL DECE .....	120
4 GUÍA DE OBSERVACIÓN .....	122
5 VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA .....	124

## **CAPÍTULO 1**

### **MARCO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN**

Cuando se realiza un trabajo de investigación, es importante estudiar a fondo la situación o problemática, a fin de establecer los pasos que se llevarán a cabo para poder contribuir con posibles soluciones. En este primer epígrafe, se describirá detalladamente el problema observado, su delimitación, los objetivos que se pretenden alcanzar, de qué manera se justifica la investigación e igualmente, las variables que fueron abordadas, a fin de ofrecer un panorama general que oriente al lector en torno a los aspectos más generales de la temática tratada.

#### **1.1.Tema**

Gamificación digital para la atención de estudiantes con alto rendimiento académico.

#### **1.2.Planteamiento del problema**

Los modelos, parámetros y patrones utilizados a nivel mundial para medir la inteligencia, han cambiado y evolucionado a medida del pasar del tiempo. Es así que, en la actualidad, se define de acuerdo con Sanz Chacón, (2020) que la inteligencia puede ser considerada como una capacidad mental que poseen los seres humanos y que entre algunas otras cosas “implica habilidades para el razonamiento, la planificación, la resolución de problemas, pensar de una manera abstracta, ser capaz de comprender ideas consideradas complejas y aprender de manera rápida y de la experiencia” (p.2) por lo que es importante entender que, para su medición, es necesario tomar en cuenta múltiples aspectos.

En las últimas décadas, se han utilizado pruebas estandarizadas, como las de Lewis Terman o Stanford-Binet, entre otras, las cuales miden el cociente intelectual en las personas; este cociente, indicaría que la mayoría, se sitúan en el medio, puntuados entre 90 y 110 pero un 2% aproximadamente de la población mundial, estaría por encima de los 120, siendo considerados personas con altas capacidades intelectuales o superdotación, condición que sale de los parámetros que pueden ser considerados estándares y que en consecuencia, generan una necesidad educativa especial.

Hablar de altas capacidades intelectuales o superdotación, de manera superficial, pudiese considerarse una cualidad excepcional; sin embargo, el poseer un cociente intelectual

superior al de la mayoría de las personas, trae como consecuencias para quienes lo poseen, diversas dificultades a nivel social e incluso emocional, por lo que desde hace muchos años se determinó la necesidad de brindar atención diferenciada a este tipo de estudiantes, que forman parte de la diversidad, pero que muchas veces no llegan a ser identificados a fin de brindarles una atención educativa oportuna. Es importante resaltar que, aunque el término mayormente utilizado durante este trabajo de investigación es alto rendimiento académico, siendo una de las variables, se hace alusión a terminologías referidas a la misma condición, tales como altas capacidades o superdotación pues así ha sido denominada por diversos teóricos y su uso dependerá del autor referido.

En Estados Unidos, desde 1900, existe educación especializada para personas consideradas superdotadas, año en el cual, en la ciudad de Nueva York, en varios recintos escolares del Estado Norteamericano, se llevó a cabo el establecimiento de clases adaptadas para lograr el progreso y desarrollo de estos estudiantes y actualmente, todos sus estados cuentan con colegios, academias y departamentos en casi todas las universidades para la atención de personas con esta característica.

En Europa, por su parte, a partir de 1930, por dictámen del gobierno de España, se empieza a atender de forma diferenciada a estos estudiantes, realizándose clases diferenciadas e individualizadas para estudiantes diagnosticados con esta condición en escuelas de las ciudades más grandes de España, como Valencia y Madrid. No obstante, en Latinoamérica, es desde décadas mucho más recientes que se han desarrollado iniciativas para la atención educativa de esta población; incluso, se desconoce con exactitud en qué país y centro se inició con la atención puntual de esta población estudiantil. Sin embargo, se puede acotar por lo que se refleja en forma general un desconocimiento bastante evidente en torno a la mejor manera de brindar oportunidades educativas para estas personas.

Ecuador particularmente, recién desde el año 2016, cuenta con una normativa emanada por el Ministerio de Educación, según el acuerdo ministerial número 295-13, referente a la normativa referente a la atención de estudiantes con necesidades educativas especiales en establecimientos de educación ordinaria o en instituciones educativas de educación especializada, según la cual estas personas, pertenecen al grupo de estudiantes con necesidades educativas especiales no asociadas a la discapacidad, instrumento en el cual se determina, que a los alumnos con estas características, se les deben realizar adaptaciones curriculares. A pesar de esto, el apartado no es claro y no especifica entre otras cosas, cuántos aceleramientos o

avances a grados superiores por pruebas y evaluaciones son permitidos y en forma general, no llega a ofrecer una guía clara a directivos y docentes sobre cómo abordar oportunamente este tipo de casos en las aulas.

La Organización Mundial de la Salud (OMS), calcula que, en todo el mundo, alrededor de un 2% de los estudiantes en las aulas cumplen con los requisitos para ser considerados estudiantes con altas capacidades intelectuales, siendo Singapur, Corea del Sur y Japón, quienes lideran en el rango de países con mayor número de estudiantes con esta condición. En Ecuador, particularmente, de acuerdo a estadísticas suministradas por la Subsecretaría de Educación inclusiva, para el año 2018, se habían identificado 31 casos de estudiantes superdotados, con solo 6 casos de aceleración. Sin embargo, hay que acotar que, dentro de la educación inclusiva, ha sido uno de los grupos con menor atención.

Estas personas, enfrentan día a día el hecho de que su situación no es tomada en cuenta como una necesidad educativa especial, quizá debido a que tal como lo expresan Sastre y Acereda (1998), la mayoría de las personas, suelen sentir obligaciones morales de ayudar a quienes presenten una discapacidad palpable, que se considere que les impida o limite desenvolverse dentro de la cotidianidad. A pesar de esto, nadie llega a sentir esa misma obligación por aquellos que la sociedad etiqueta de personas con suerte o aventajados y que, de acuerdo a los estereotipos sociales, no necesitarían ningún tipo de ayuda, lo que ocasiona que no se les brinde una educación que responda a sus necesidades e intereses.

Consecuentemente, lo que ocurre es que pueden presentar en el aula problemas como el aburrimiento, la monotonía, desinterés y apatía, pérdida rápida de la atención, dificultades a nivel social, problemas conductuales y en muchos casos, algunos presentan una tendencia a ocultar sus capacidades para evitar ser rechazados por sus pares, dificultades a las que se une el hecho de que cuando estos casos no han sido diagnosticados, muchos docentes y autoridades, por desconocimiento, pueden llegar a juzgar sus conductas o etiquetarlos inadecuadamente, causando que se sientan incomprendidos, frustrados y en algunos casos incluso pueden llegar a la deserción escolar.

En la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de la ciudad de Guayaquil, se han evidenciado cuatro casos de estudiantes cursantes del nivel de educación básica elemental, que demuestran una mayor capacidad intelectual y presentan claras ventajas frente a otros estudiantes de su misma edad, reflejado por informes entregados por docentes de aula al

departamento de consejería estudiantil (DECE) solicitando la respectiva evaluación, pero que no han sido diagnosticados. Estos alumnos, asimilan los contenidos en forma muy rápida y se muestran aburridos o desinteresados en las clases, desviando su atención y en algunos casos, no socializan adecuadamente con el resto de sus compañeros.

El personal docente de dicha institución, ha manifestado desconocer la forma idónea de abordar estos casos, lo que se ha podido constatar por el DECE y en consecuencia, no son realizadas las adaptaciones curriculares pertinentes, a fin de brindar una educación oportuna a estas personas. Ante esto, se corre el riesgo tanto de que no puedan desarrollar todo el potencial que poseen, como de que sus problemas a nivel conductual y social se vuelvan mayores, ocasionando que el entorno educativo, no llegue a ser un sitio del cual puedan sentirse parte.

Dicha problemática es importante de abordar, siendo necesario encontrar alternativas de solución en las cuales los docentes puedan ofrecer estrategias didácticas con las cuales atender de manera oportuna las necesidades educativas especiales de estos estudiantes y ayudarles a desarrollar el potencial que poseen, sin que esto sea un problema para ellos, sino que, por el contrario, puedan aprovecharlo al máximo, equilibrando a su vez su área socioemocional.

Durante los últimos tiempos, han surgido muchas herramientas que han permitido innovar los procesos de enseñanza y aprendizaje, entre los que ha venido implementándose cada vez con más auge la gamificación digital, que surge como una manera de combinar la mecánica de los videojuegos con el área educativa, generando resultados positivos e incidiendo en aspectos relevantes al momento de aprender, tales como la motivación.

A pesar de que en los últimos tiempos y sobre todo, luego de haberse generado procesos de educación desde los hogares motivado a la pandemia del Covid-19 se ha incrementado el uso de la tecnología en todos los planteles educativos del país y especialmente en la Unidad Educativa Nuestra Señora del Carmen, los docentes no necesariamente conocen cómo utilizar estas herramientas de gamificación para mejorar la atención de estudiantes con alto rendimiento académico o cuáles pudiesen ser pertinentes para esta población estudiantil. Debido a esto, se hace necesario generar una alternativa de solución con la cual se pueda orientar al personal docente en cuanto a qué recursos se pueden utilizar con estos estudiantes y cómo aplicarlos en beneficio de brindarles una mejor atención educativa.

### **1.3. Formulación del problema**

¿Cómo los recursos de gamificación digital, pudiesen contribuir a mejorar la atención de las necesidades educativas especiales de los estudiantes con alto rendimiento académico pertenecientes al nivel de educación básica elemental de la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de la ciudad de Guayaquil?

### **1.4. Sistematización del problema**

- ¿Cuáles son los antecedentes investigativos y postulados teóricos que abordan la utilización de la gamificación digital para la atención de estudiantes con alto rendimiento académico?
- ¿Qué instrumentos legales contemplan la atención educativa a estudiantes con alto rendimiento académico?
- ¿Quiénes son los estudiantes que pueden considerarse con alto rendimiento académico?
- ¿Cuáles son las características particulares que posee esta población estudiantil y qué tipo de necesidades educativas especiales presentan?
- ¿Qué aspectos debe contemplar la atención educativa para la atención de estudiantes con alto rendimiento académico?
- ¿Qué adaptaciones curriculares debe realizar el personal docente para la atención de las necesidades educativas especiales de esta población estudiantil?
- ¿Cuál es el nivel de preparación que posee el personal docente de la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de la ciudad de Guayaquil para la atención de estudiantes con alto rendimiento académico?
- ¿Qué es la gamificación digital y cuáles son sus aportes en el ámbito educativo?
- ¿Cómo contribuyen los recursos de gamificación digital con la atención oportuna en el aula de estudiantes con alto rendimiento académico?
- ¿Qué alternativa de solución pudiese proponerse para contribuir mediante recursos de gamificación con una mejor atención a los estudiantes con alto rendimiento académico del nivel de educación básica elemental en la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de la ciudad de Guayaquil?

### 1.5. Delimitación del problema de investigación

La presente investigación, fue llevada a cabo en la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de la ciudad de Guayaquil, durante el período lectivo 2021-2022, en la cual se encuentran estudiantes cursantes del nivel de básica elemental que presentan alto rendimiento académico.

**Tabla 1**

*Delimitación del problema*

<b>Campo</b>	Educativo pedagógico
<b>Campo de interés</b>	Estudiantes con alto rendimiento académico del nivel de educación básica elemental de la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”.
<b>Área de investigación</b>	Educación inclusiva.
<b>Aspecto</b>	Atención pedagógica de estudiantes con alto rendimiento académico en el nivel de Educación Básica.
<b>País-región</b>	Ecuador-costa.
<b>Provincia-ciudad</b>	Guayas-Guayaquil.
<b>Lugar</b>	Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen
<b>Nivel</b>	Educación Básica
<b>Alcance</b>	Una institución educativa.
<b>Delimitación temporal</b>	Año lectivo 2021-2022.

**Elaborado por: Torres (2022)**

### 1.6. Línea de investigación

Este trabajo de investigación, contribuye a la línea institucional “Formación integral, atención a la diversidad y educación inclusiva”, a través de la línea de investigación de la facultad de Educación “Inclusión socio educativa, atención a la diversidad”, y la sublínea de investigación “Desarrollo de la infancia, adolescencia y juventud”.

### 1.7. Objetivos de la investigación

#### 1.7.1. Objetivo general

- Analizar la contribución de las herramientas de gamificación digital para la mejora en la atención educativa a los estudiantes con alto rendimiento académico del nivel de educación

básica elemental en la Unidad Educativa Nuestra Señora del Carmen” de la ciudad de Guayaquil.

### **1.7.2. Objetivos específicos**

- Analizar los antecedentes investigativos y postulados teóricos relacionados con la utilización de recursos de gamificación digital para la atención de estudiantes con alto rendimiento académico.
- Diagnosticar la calidad de la atención educativa que se ofrece a estudiantes con alto rendimiento académico en la Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen” de la ciudad de Guayaquil.
- Elaborar una guía de recursos de gamificación digital que contribuya con el mejoramiento en la atención en el aula a estudiantes con alto rendimiento académico.

### **1.8. Justificación del trabajo de investigación**

En el desarrollo del niño, el juego siempre ha tenido una relevancia significativa, ya que permite que el infante lleve el mundo a su nivel y comience a comprenderlo de una mejor manera; pero tal como las sociedades evolucionan y demandan nuevas cuestiones, el juego también lo ha hecho. En la sociedad actual, el niño no juega con los mismos elementos, ni de la misma forma que lo harían anteriormente sus padres porque la tecnología ha abarcado muchos campos de la vida y el juego, no ha escapado a ello. Hoy en día, los videojuegos acaparan la atención de los niños y jóvenes formando parte de su cotidianidad.

La educación como ciencia, dentro de su evolución, ha tratado de adaptarse a las demandas de una sociedad que avanza vertiginosamente y se han incorporado a las aulas, diversos recursos digitales, con la posibilidad de que los niños, mediante herramientas de gamificación digital, jueguen a medida que aprenden.

Los estudiantes con altas capacidades intelectuales, necesitan motivación constante puesto que, al asimilar los contenidos rápidamente, necesitan llenar su tiempo dentro del aula, por lo que la gamificación, ofrece diversas alternativas que los pueden llevar a ocupar su tiempo dentro de las horas clase de una manera significativa.

Por todo ello, la autora decide llevar a cabo el presente trabajo de investigación, con el propósito de orientar al docente en el uso de herramientas de gamificación digital, para que puedan utilizarlas con los estudiantes y contribuir a que desarrollen mejor su potencial, a la vez que ocupan mejor su tiempo dentro de la institución y se mejore el clima en el aula.

Este aporte, aspira ser una contribución significativa desde el ámbito teórico, al ser una fuente de consulta importante, pues también se toman en cuenta antecedentes y postulados teóricos importantes, relacionados con esta temática. Igualmente, aporta desde el punto de vista pedagógico, al ofrecer soluciones prácticas y dinámicas que contribuirán a mejorar la praxis docente y finalmente, en cuanto al aspecto social, podría ayudar a incidir en que los niños con altas capacidades puedan aprovechar de mejor manera su tiempo dentro de las horas clases, a la vez que socializan de manera más asertiva con el resto de sus compañeros.

Así mismo, es importante acotar que además se considera un proyecto con factibilidad en su aplicación, puesto que los recursos necesarios tanto humanos como materiales y de espacio, se encuentran disponibles en la institución mencionada.

### **1.9. Idea a defender**

Los recursos didácticos de gamificación digital como videojuegos, aplicaciones para dispositivos móviles, plataformas web, entre otras, contribuyen a brindar una mejor atención educativa a los estudiantes con alto rendimiento académico del nivel de educación básica elemental de la Unidad Educativa Nuestra Señora del Carmen.

### **1.10. Definición de las variables**

- Variable 1: Gamificación digital.
- Variable 2: Atención de estudiantes con alto rendimiento académico.

## CAPÍTULO 2

### MARCO TEÓRICO

A continuación, en este segundo apartado, se busca responder al planteamiento de la autora en el primer objetivo específico del presente trabajo, para lo que, en principio, se expondrán aquellos trabajos que aportan a la temática planteada y que fueron considerados como antecedentes de la presente investigación, para luego analizar los postulados de diversos teóricos en torno a las temáticas relacionadas con las dos variables de investigación. Finalmente se analizarán los instrumentos legales que sustentan desde el punto de vista jurídico este trabajo de investigación.

#### **2.1. Antecedentes**

El alto rendimiento académico, ha sido conceptualizado por diversos autores con terminologías como superdotación o altas capacidades y su uso y referencia en este epígrafe, dependerá del uso del autor; en tal sentido, la forma en que ha sido analizado el rendimiento académico ha cambiado a lo largo del tiempo, entendiéndose hoy como una necesidad educativa especial que requiere atención y que requiere de estrategias pertinentes para su abordaje. Por otra parte, la gamificación, dentro de los entornos educativos se abre un camino importante en los últimos tiempos, pues la educación se ha adaptado a las demandas de una sociedad que cada vez se actualiza mucho más, lo que ha despertado el interés de numerosos investigadores, cuyos aportes han permitido entender más cómo la gamificación pudiese incidir en mejorar la atención de estos estudiantes. A continuación, se presentan aquellos trabajos que, por sus aportes y contribución, fueron considerados antecedentes de la presente investigación.

El primer trabajo que se consideró relevante y que abordaba la temática del presente estudio fue el de Galarza (2021) el cual tituló “Percepción del docente respecto a las altas capacidades en instituciones educativas del cantón Cuenca”, para lo que se propuso analizar el concepto de altas capacidades en relación con el marco normativo ecuatoriano, desde la percepción del docente y revelar posibles aciertos y mitos respecto a esta condición, aplicando un enfoque fenomenológico interpretativo, en el que se describió y analizó la percepción de 26 docentes de tres escuelas públicas.

Sus contribuciones fueron importantes para el desarrollo de esta investigación, debido a que analiza el marco normativo ecuatoriano con relación a la atención de las necesidades educativas especiales y cómo el personal docente lo percibe y aplica, desarrollando un análisis muy pertinente sobre los instrumentos legales vigentes y su aplicación para la atención de estudiantes superdotados en las aulas.

Los resultados arrojados, le permitieron llegar a la conclusión de que los docentes, presentan ideas equivocadas sobre las altas capacidades, quienes a la vez consideran que el marco normativo ecuatoriano debe mejorar en relación con lo que plantea sobre esta necesidad educativa especial.

Hernández, (2020) llevó a cabo la investigación titulada “Propuesta de intervención en el aula de infantil para alumnado con altas capacidades intelectuales”, en la cual expone una propuesta con la cual se plantea responder a las necesidades que presenta el alumnado con altas capacidades intelectuales en educación infantil, para lo cual diseña una serie de actividades que proponen hacer del aula un espacio lleno de estímulos y recursos para poder favorecer los intereses, habilidades y capacidades de los estudiantes con esta necesidad educativa especial.

Una de las contribuciones más relevantes de esta tesis y por lo que se consideró un antecedente importante para el presente trabajo, es que no solo aborda los aspectos pedagógicos y metodológicos que debe tener en cuenta el docente al momento de trabajar con estos estudiantes, sino que remarca el trabajo que debe realizar el formador con las familias, para poder orientarles en el proceso y así trabajar de manera conjunta, generando entonces una propuesta que promueve la creación de espacios educativos incluyentes, en los que se considera esta diversidad como un factor enriquecedor del grupo.

La investigadora, pudo concluir que cuando el docente convierte el espacio de clases en un entorno agradable, motivante e interesante, despierta el interés de los estudiantes con superdotación, aumentando sus niveles de atención, despertando su interés por la clase y, además, contribuyendo a que socialicen de una mejor forma con el resto del grupo.

También Estévez, Chenet, et al (2020) realizaron un artículo científico cuyo título es “Estilos de aprendizaje para la superdotación del talento humano de estudiantes universitarios”, en el cual se propusieron identificar los indicadores más comunes de alta capacidad de los

estudiantes considerados superdotados, para lo que llevaron a cabo un análisis heurístico, que les permitió estimar estilos de aprendizaje en estos grupos.

Su trabajo, dejó contribuciones que se consideran importantes, puesto que analizaron desde una perspectiva teórica las relaciones existentes entre estilos de aprendizaje, talento y superdotación intelectual y el valor metodológico que esto posee, para perfeccionar la labor formativa, por lo que fue considerado un antecedente importante.

En su análisis pudieron concluir que, en los estilos de aprendizaje, es necesario que se apliquen procesos de razonamiento y pragmatismo en la formación y que las universidades, no se encuentran preparadas para acoger jóvenes talentosos, no obstante, la tutoría diferenciada, resulta una alternativa viable para subsanar esta problemática.

Así mismo, Gómez (2020), llevó a cabo una investigación que lleva por título “Actitudes y cambios en las actitudes de los docentes extremeños hacia las altas capacidades, a través de la formación en el tratamiento educativo de estos alumnos”, en la cual se planteó demostrar cómo la formación específica que reciben los formadores en relación al alumnado con altas capacidades intelectuales, es capaz de modificar favorablemente las creencias y actitudes previas hacia estos alumnos, que no optimizan la atención educativa que requieren y para ello, desarrolla un estudio descriptivo en el que participaron 568 maestros y profesores, con un método cuasiexperimental.

Se consideró que sus planteamientos contribuían al presente trabajo, debido a que realiza un análisis reflexivo, en el cual explica cómo cuando el docente conoce las características de estos alumnos y es capaz de entender sus necesidades educativas especiales, consigue mejorar las actitudes hacia ellos y, en consecuencia, dar mejores respuestas educativas.

La autora luego de su investigación pudo concluir que efectivamente, la formación es capaz de modificar favorablemente algunas actitudes que presentan los docentes en cuanto a la opinión subjetiva que tienen en torno a los alumnos tras la formación, hacia el rechazo que se les tiene al principio a los mismos y su dificultad para tener relaciones sociales asertivas.

Igualmente, Maecha y Casalla (2019), desarrollan el trabajo denominado “Uso de estrategia didáctica apoyada en la gamificación, para el desarrollo en habilidades en el

planteamiento y resolución de problemas aritméticos, en instituciones educativas rurales”, en el cual se encaminaron hacia el diseño de unas estrategias didácticas, que contribuyese a mejorar las competencias para el desarrollo de habilidades en el planteamiento y resolución de problemas aritméticos, en instituciones educativas rurales con modalidad multigrado, apoyadas en la gamificación.

Su aporte para el presente trabajo, se determina en la forma cómo las estrategias didácticas apoyadas en recursos matemáticos de gamificación, enfocadas en las demandas y necesidades educativas actuales pueden utilizarse para mejorar los entornos educativos, en lugares donde diversas problemáticas como el atender en una misma aula a estudiantes de diferentes grados y en consecuencia edades, generan dificultades al docente al momento de planificar y atender a todo el alumnado, pudiéndose generar un cambio en el aprendizaje que se desarrolla en el aula de clases.

En los resultados de su investigación, las autoras exponen que el uso de la gamificación, puede ser considerado un recurso útil al momento de atender a un estudiantado diverso, pues con el juego, congenian de una mejor forma y a su vez, resulta para ellos más interesante aprender, convirtiéndose el entorno educativo en un espacio transformador y motivante.

Finalmente, se consideró un antecedente importante el trabajo de Roa (2018), quien desarrolla la investigación denominada “Las altas capacidades intelectuales en el ámbito educativo de la comunidad autónoma del País Vasco, creencias, valores y actitudes de docentes y estudiantes de educación doctoranda”, en la cual se propuso conocer y analizar la superdotación intelectual y las altas capacidades, mediante la elaboración de una investigación multifocal, que aspiró examinar una realidad palpable, irregular y no siempre estable, ahondando en el estado de estudiantes con estas características, desde la evolución histórica, las legislaciones vigentes hasta los planteamientos a futuro.

Se consideró un antecedente muy relevante para el presente trabajo, ya que realiza un análisis exhaustivo acerca de la visibilización que han tenido los docentes sobre las personas que presentan superdotación, explorando la formación del profesorado para la atención de este alumnado, investigando sus creencias, valores y actitudes y estereotipos con relación a las altas capacidades intelectuales y la superdotación.

Lo investigado por la autora, refleja las creencias tergiversadas que se han tenido a lo largo del tiempo con relación a esta temática y cómo con el pasar del tiempo, se ha ido logrando entender mejor esta situación en los entornos áulicos, faltando aún desde su punto de vista un trabajo importante del profesorado y las autoridades en relación a la formación que debe tener el personal docente para la atención oportuna de estos estudiantes.

## **2.2. Referentes teóricos**

En torno a la superdotación y las herramientas de gamificación, son variados los postulados teóricos que se han venido desarrollando durante los últimos años. A continuación, se expondrán aquellos que, por su notable relevancia y significativo aporte, han servido de base para el presente trabajo, analizando la importancia de ambos conceptos y además cómo se pudiesen relacionar entre sí.

Puntualmente en cuanto a la superdotación, es importante aclarar que no siempre ha sido denominada de la misma forma y múltiples teóricos se han referido a esta condición con acepciones diversas, tales como altas capacidades, talento superior, capacidades excepcionales, o genialidad entre otros, que aunque son enunciados con palabras distintas, en su esencia se refieren a esta condición, que constituye una de las variables de esta investigación, postulados citados por su gran aportación para comprender el concepto de esta condición y todo cuanto implica.

### **2.2.1. Superdotación**

La visión que se ha tenido en relación a la superdotación, ha cambiado en las sociedades con el devenir del tiempo y es que la óptica con la cual ha sido vislumbrado este concepto, ha guardado mucha relación con las concepciones sobre lo que es la inteligencia, que se han venido desarrollando en las diversas sociedades a través del tiempo. Peña (2001) indica que, hasta hace pocas décadas atrás, “en los entornos educativos, bastaba con establecer una valoración del cociente intelectual de un estudiante, para poder determinar si sus capacidades intelectuales se encontraban por encima de la media y poder incluirle en el grupo de los llamados superdotados” (p.14).

Hoy en día, se ha comprobado en cambio que, a pesar de que no se pueden hacer a un lado este tipo de evaluaciones pues constituyen un referente bastante significativo, la evaluación

de la inteligencia y específicamente de la condición de superdotación, acarrea la necesidad de que estas pruebas estandarizadas, deban complementarse con otras, que guarden relación con aspectos importantes como la personalidad del individuo o sus talentos específicos, por ejemplo. Martínez y Otero (2004) conceptualizan la superdotación como “un entramado de cualidades bastante complejo, que abarcan los aspectos tanto cognitivos, como motivacionales y personales, que dan cuenta del elevado potencial de un determinado sujeto y cuyas características particulares dependerán en forma significativa del entorno que lo rodee” (p.41).

En definitiva, la forma en que la persona pueda llevar esta condición en su día a día, estará influenciada notablemente por las condiciones que se generen a su alrededor, pudiendo ser esto una ventaja positiva en muchos aspectos, o bien una dificultad para la interacción con otros. Hablar de superdotación, es entonces, saber que es un concepto determinado muchas veces por la visión que se ha tenido acerca de lo que se considera que es la inteligencia y, por ende, han surgido con el devenir de los años, algunas concepciones basadas en aspectos diversos.

Los estudiantes con superdotación, aunque en su individualidad, como cualquier otra persona, son únicos y tendrán características propias que los definen a cada uno como individuo, presentan algunas características de modo general, con las que se podrían identificar; de acuerdo con el Ministerio de Educación del Ecuador, (2012), los estudiantes superdotados, podrían presentar algunas de las siguientes características:

- Poseen un amplio desarrollo del lenguaje, utilizando el mismo en niveles más avanzados y con recursos gramaticales superiores a los de sus pares.
- Se caracterizan por presentar un funcionamiento intelectual alto, con capacidades de rendimiento notable en diversas áreas del conocimiento.
- Muestran facilidad para el análisis y la resolución de problemas, tanto simples como de alta complejidad.
- Sienten preferencias por establecer relaciones sociales, con personas o compañeros de edades más avanzadas a las de ellos.
- Suelen ser altamente ingeniosos y con niveles de creatividad elevados, más de lo que podría esperarse en niños de su edad.

- Poseen niveles altos de competitividad.
- Se evidencia en ellos, niveles altos de motivación por todo cuanto implique el hecho de aprender.
- Muestran muy poca tolerancia frente al ritmo de aprendizaje de sus compañeros.
- Manifiestan constantemente su curiosidad por explorar temas nuevos.
- Suelen presentar niveles de conocimiento más amplios y profundos que el resto de sus compañeros. (Ministerio de Educación, 2012, p. 85).

Cada una de estas características, hacen que puedan tener un rendimiento óptimo e incluso superior en el aspecto académico; no obstante, mayormente se ven afectados en la parte social, lo que incide en su convivir diario con sus pares; según lo expresado por la UNESCO,

Los niños con superdotación, a menudo, se encuentran caracterizados por poseer niveles elevados de recursos y, además, capacidades cognitivas que pueden considerarse elevadas, en relación a otros niños pertenecientes a su mismo grupo de edad, presentando aptitudes intelectuales tales como razonamiento lógico, gestión perceptiva, capacidad de memorización, razonamiento matemático y verbal avanzados, además de una elevada aptitud espacial y altos niveles de creatividad. (UNESCO, 2016, p. 12).

Por tanto, se puede inferir que estas características, que los hacen excepcionales, deben ser canalizadas, con el fin de que sus altas capacidades puedan ser aprovechadas al máximo y no lleguen a convertirse contrariamente en un tropiezo en su desarrollo como personas, sino que les sirvan tanto para su crecimiento, como para contribuir a la sociedad de la cual forman parte.

#### **2.2.1.1. Concepciones basadas en capacidades o aspectos psicométricos**

Quienes aportaron ideas en este sentido, consideraban importante medir la inteligencia y las aptitudes intelectuales, por lo que sus postulados se conocen como modelos psicométricos,

en los cuales las puntuaciones arrojadas en diversos test, son considerados un criterio elemental para poder diagnosticar la superdotación.

En tal sentido, Cordero (1985), indicaba que “la medición de la inteligencia, tal como de cualquier otro aspecto a nivel psicológico, lleva a ser bastante prudente, pues es indirecta, al igual que incompleta y estadística con un carácter probabilístico y comparativo” (p.14). Por lo general, estos test miden el cociente intelectual de las personas, un concepto introducido por William Lewis, en el cual establece una relación entre la edad mental y la cronológica, visión que ha sido criticada por muchos, debido a que presenta un carácter bastante estático en la evaluación.

Desde lo que se plantea con esta visión, la identificación de personas superdotadas, estaría determinada por asignar un elevado cociente intelectual a los sujetos, luego de valorar el rendimiento de estos en las pruebas aplicadas, visión que comenzó a ser cuestionada durante la segunda mitad del siglo XX, sin embargo, no hay que dejar de reconocer sus aportes, pues se llevaron a cabo esfuerzos para objetivar la superdotación, lo que marcó el punto de partida a partir del cual, luego, se empezase a optar por otros modelos en los que se tomaron en cuenta aspectos abarcadores de los ámbitos de la personalidad, o la motivación.

Las pruebas psicométricas que han sido utilizadas a lo largo del tiempo para medir la inteligencia e identificar a estudiantes con superdotación, son las escalas de Weschler para niños (WPPSI-IV y WISC-V), los test de Kaufman (K-ABC), las escalas de inteligencia de Stanford-Binet (SB-V) y las Matrices Progresivas de Raven. Según lo indicado por

El CI o cociente intelectual, que es lo que principalmente miden este tipo de pruebas, es una de las inmensas barreras con las que deben luchar los profesionales de atención a las altas capacidades, pues mientras que antes el número de corte se encontraba por los 130 puntos, para que un estudiante pudiese considerarse con altas capacidades, los estudios actuales de psicometría, dejan evidencias claras de que este número no es determinante pues hay múltiples aspectos que no se miden con este tipo de análisis. (Benito, moro, et al, 2018, p. 32)

Y es que, en definitiva, aspectos específicos de la personalidad, el ámbito artístico, los niveles de socialización o incluso la adaptación al medio que rodea a la persona, aspectos que

también inciden en el desempeño diario de un individuo, no están abarcados por dichos instrumentos de medición.

### **2.2.1.2. Concepciones basadas en aspectos cognitivos**

A diferencia de la perspectiva anterior, los teóricos en este caso, se interesan por aquellos cambios mentales que ocurren durante la actividad inteligente, cuestionándose acerca de los recursos que utilizan las personas para adquirir, registrar, conservar y recuperar la información; así pues, “los teóricos cognitivos, van a destacar por encima de otros aspectos, los procesos que se implican en la atención selectiva, aprendizaje, razonamiento, solución de problemas y toma de decisiones” (Sternberg, 1992, p.75), lo que abarca sin duda un espectro mucho más amplio al momento de valorar la superdotación.

Este teórico, formula la teoría triárquica para 1988, en la cual identifica tres dimensiones, enfocadas en comprender la inteligencia, las cuales son componencial, experiencial y contextual, de las cuales se desprenden otras subteorías, las cuales posibilitan abordar el concepto de superdotación, desde una amplia perspectiva en la cual, los componentes internos de lo que se considera inteligencia, se interrelacionan con la experiencia tanto individual como del contexto de las personas.

Sternberg, también, formula la teoría pentagonal implícita de la superdotación, desarrollada en 1993 y en la cual explica que para que un estudiante pueda considerarse superdotado, es necesario que se den cinco condiciones.

Las mismas, son: excelencia, por la cual la persona es superior a sus contemporáneos en algún aspecto, rareza, por la cual el individuo presenta atributos en un alto nivel extraordinario en comparación a sus semejantes, productividad, traducida en una productividad real o potencial valiosa desde el punto de vista social, demostrabilidad, referida a que la superdotación pueda validarse con pruebas confiables y valor, que indica la estimación tanto personal como social de los aspectos en los que destaca la persona considerada superdotada.

La inteligencia entonces, vista desde el enfoque cognitivo, responde a una concepción en la cual puede ser considerada como

Ese conjunto de habilidades cognitivas o intelectuales, que llegan a ser necesarias para poder obtener conocimientos y alcanzar la capacidad de utilizar los mismos en forma asertiva, con

el propósito de poder darle solución a problemas, que tengan tanto objetivos como metas bien descritos. (Equipo de expertos en educación de la Universidad de Valencia, 2018, sp)

En tal sentido, se puede acotar que la inteligencia se encuentra influenciada tanto por el análisis, como por el procesamiento de la información, la misma que proviene del sistema cognitivo que poseen los seres humanos, un sistema que evidentemente en las personas con superdotación, se encuentra en un nivel de desarrollo más elevado.

### **2.2.1.3. Concepciones basadas en el rendimiento**

Desde esta visión, el elevado rendimiento, es considerado como una manifestación medible y además observable de una alta capacidad, la cual se relaciona con otras características de las personas como lo son la motivación o la creatividad, lo que hace que destaquen de entre sus semejantes, siendo los aportes más significativos dentro de esta perspectiva, la teoría de los tres anillos de Renzulli (1978) y el modelo diferenciado de dotación y talento de Gagné (2013).

Renzulli (1978), considera que la superdotación, surge como un resultado de tres componentes o anillos, los cuales son: la capacidad superior, relacionada con las capacidades cognitivas del sujeto, el compromiso con la tarea realizada o motivación, que no es más que la disposición o perseverancia de la persona para ejercer acciones concretas y la creatividad del sujeto, que da cuenta de la curiosidad, flexibilidad y originalidad del pensamiento; estos tres componentes deben estar presentes para que puedan existir niveles de productividad que puedan ser considerados altos en distintas esferas de la vida de los individuos.

Gagné (2013) en cambio, diferencia entre los conceptos de dotación y talento, haciendo una distinción importante entre ambas terminologías, ampliando el panorama de lo que antes se consideraba en torno a esto.

El teórico, se refiere a la dotación como “la posesión y utilización de aquellas capacidades naturales que destacan en la persona y se consideran altas capacidades, en por lo menos un área o dominio de capacidad, situando a la persona en un 10% por encima de sus pares” (Gagné, 2013, p.21), mientras que el talento lo conceptualiza como “ese dominio en las capacidades que destaca de manera sistemática consideradas competencias, en al menos un campo de actividad, situando a la persona al menos en un 10% superior en relación a sus pares” (Gagné, 2013, p.27).

El modelo diferenciado de dotación y talento de Gagné, plantea que el proceso de desarrollo del talento, se efectúa mediante una transformación progresiva de dones que posee la persona, en talentos. Consta de cinco componentes, los cuales son: los dones o capacidades naturales que posee la persona, los resultados de ese proceso de desarrollo del talento conocidos como talentos, el proceso en sí de desarrollo del talento, los factores físicos y psicológicos que posee el sujeto, que podrán o bien favorecer o bien inhibir el talento y finalmente los ambientales, formados por el contexto que rodea al individuo. De allí entonces, que la inteligencia, desde esta mirada

Se compone de diversas aptitudes específicas, que parecieran estar agrupadas en campos cognitivos de niveles elevados, pero para lo que no solo el potencial que posee la persona, sino el ambiente que lo rodea, llegará a ser determinante en el modo en el cual emplee y aplique estas capacidades, para mostrar su rendimiento en distintos campos y esferas. (Rodini, 2020, p. 5)

De acuerdo a todo lo expuesto en este enfoque, entonces, el desarrollo de la inteligencia, puede decirse que se encuentra altamente influenciado por las condiciones tanto sociales, como ambientales y de diversa índole que rodean al individuo, siendo las mismas un aspecto bastante determinante para que la superdotación se desarrolle como un aspecto favorable en la vida de la persona, o para que, por el contrario, se convierta en una barrera.

#### **2.2.1.4. Concepciones basadas en aspectos socioculturales**

En este caso, los teóricos basados en este enfoque, hicieron un énfasis bastante importante en la trascendencia de aquellas condiciones tanto del ámbito cultural, como del social, al momento de realizar concepciones acerca de la superdotación.

La fueron entendiendo entonces como ese fenómeno que es susceptible o bien de desarrollarse, o por el contrario bloquearse en diferentes grados, de acuerdo a cómo se suscite la interrelación entre los factores tanto individuales como socioculturales que abarcan a la persona, por lo que para quienes defienden estas concepciones, va a ser determinante el contexto tanto social, como político, e igualmente el cultural o educativo entre otros, tal como lo enfatiza Peña (2002) quien expone que:

Cada persona se desarrolla y vive en una realidad sociocultural particularmente concreta y va a recibir las influencias directas tanto de su familia, el contexto escolar que le corresponda y, en definitiva, un ambiente social particular, aspectos que constituirán sin duda variables que van a condicionar a cada persona con superdotación, de manera positiva o negativa. (Peña, 2002, p.31).

Por ende, es claro que ese ambiente que rodea al superdotado, también, presenta muchas barreras a las cuales se tendrá que enfrentar, impidiendo que en muchas ocasiones lleguen a ser atendidas en forma idónea y en muchas otras ni siquiera llegan a ser reconocidos, como cuando pertenecen a estratos socioeconómicos en desventaja, o son parte de un contexto cultural particular, incluso por presentar algún tipo de discapacidad y hasta por discriminaciones de género, estas personas no son reconocidas como superdotados y en consecuencia, ello se vuelve muchas veces en su contra.

Entre los aportes más relevantes basados en esta visión sociocultural de la superdotación, es importante destacar a Tannebaum (1997), teórico que defendió la idea de que la superdotación, se da como un resultado de una interacción entre cinco factores, los cuales son: una capacidad general superior que posee el individuo, unas aptitudes elevadas específicas que ya trae consigo, los factores facilitadores no intelectivos tales como la motivación o el autoconcepto, las influencias del ambiente y el entorno escolar y finalmente, considera la suerte o fortuna.

Para Tannebaum, entonces, la persona durante el transcurrir de la vida posee factores tanto internos, que trae consigo, como externos, que va encontrando en el camino y que se relacionan con los anteriores, surgiendo esta condición de superdotación. Esta característica si cuenta con la oportunidad de ser atendida puntualmente, tendrá resultados muy favorables, mientras que, si no posee esta suerte, le podrá causar algunas consecuencias desfavorables, tales como las dificultades en la socialización, intolerancia frente al ritmo de aprendizaje de sus pares o el aislamiento y la desmotivación por sentir que no pertenecen al espacio donde se encuentran, entre otras.

De la misma forma, la superdotación fue entendida desde un enfoque sociocultural por Mönks y Van Boxtel (1988) quienes diseñaron el modelo sobre la interdependencia triádica de la superdotación, realizando una revisión del modelo que había sido propuesto por Renzulli y

lo que hacen es que a los tres anillos propuestos anteriormente como lo eran alta capacidad, motivación y creatividad. Ellos, añaden lo que denominaron una triada ambiental, con los componentes escuela, familia y compañeros de la escuela o grupo de pares, con lo que reconocen sin duda el potencial intrínseco que posee la persona, pero además agregan que los componentes ambientales, van a poseer una relevancia altamente significativa.

Entienden, entonces, que la superdotación ocurre porque la persona posee condiciones excepcionales, pero también porque, además existirá un entorno en el cual el individuo se desarrolla y que contribuirá, dotándole de elementos tanto sociales como culturales propios, que lo acercarán o no a que la superdotación se desarrolle como un potencial.

Entre los defensores del enfoque sociocultural de la superdotación, finalmente es importante citar a Garner (1988) quien formuló la teoría de las inteligencias múltiples y para quien “cada ser humano, posee una combinación única de inteligencia” (p.26).

En su teoría, expone la existencia de 9 tipos de inteligencias, las cuales son: lingüística, dada por la capacidad para hacer uso del lenguaje en diversas manifestaciones y expresiones; musical, capacidad para poder expresarse artísticamente mediante formas musicales o percibir las; lógico matemática, capacidad para poder resolver fácilmente cálculos matemáticos y poder poner en práctica el razonamiento lógico; corporal cinestésica, capacidad para llegar a expresar eficazmente tanto sentimientos como ideas mediante el cuerpo; espacial, capacidad para llegar a percibir el entorno espacial y visual para poder transformarlo; intrapersonal, capacidad para poder llegar a desarrollar un autoconocimiento profundo; interpersonal, capacidad para poder relacionarse con las demás personas, desarrollando empatía e interacción social y; naturalista, capacidad para analizar, observar y entender los elementos que conforman la naturaleza.

Esta visión amplia de la inteligencia, ha permitido que durante los últimos años, se planteen en los planteles educativos el valorar cuestiones como las aptitudes relacionadas con la personalidad, los dones y talentos en diversos campos, o las capacidades para desarrollar relaciones sociales, aspectos que van más allá de lo netamente académico, para valorar elementos como las aptitudes intra e interpersonales, por ejemplo; relacionando esto con la superdotación, es pertinente citar a Llor et al, quienes opinan que:

La teoría de las inteligencias múltiples, ofrece un marco teórico pertinente para poder estudiar el talento y la superdotación, debido a que reconocen distintas formas tanto de enseñar como de aprender y además propone procedimientos que se muestran muy dinámicos, para poder evaluar ese potencial cognitivo en los estudiantes (Llor et al, 2012, p.38).

Es un aporte sumamente importante para entender la superdotación desde un enfoque social, pues como bien expresa Peña (2004) “en esta teoría, sin dejar a un lado la parte genética, va a tener gran importancia el contexto que rodea al individuo para su funcionamiento intelectual” (p.12), pudiéndose inferir entonces, que la superdotación puede manifestarse en diversas áreas y la persona pudiese destacar de forma relevante en aspectos distintos.

Analizando cada una de estas visiones, se puede notar cómo a lo largo del tiempo, la superdotación ha pasado de entenderse como un aspecto medible únicamente desde la forma cuantitativa y en áreas específicas como el cálculo o las lenguas, a convertirse en un fenómeno social abarcador de múltiples dimensiones y campos, en el que el entorno que rodea al individuo, tendrá una influencia notable. Además, ha pasado de considerarse más que una genialidad, una condición que amerita atención pertinente, a fin de que la persona pueda llegar a desarrollar su potencial, sin que ello le afecte en otras áreas de su personalidad o en sus relaciones con quienes lo rodean.

### **2.2.2. Características de los estudiantes con superdotación**

El proceso de reconocimiento de los estudiantes con superdotación, no es una tarea fácil, lo que obedece a múltiples aspectos. Para empezar, no hay una homogeneidad en cuanto a entender la noción de superdotación y, por otra parte, el haber sido por mucho tiempo la superdotación estudiada, explorada y diagnosticada mediante pruebas psicométricas, ha hecho que por mucho tiempo se haya tenido un concepto bastante cerrado acerca de lo que es la inteligencia; así que, como manifiesta Pomar:

El proceso de identificación de los estudiantes con superdotación, no constituye actualmente un fin en sí mismo como tal, sino más bien es un medio para llegar a proporcionarles esa educación que requieren y poder favorecer de esta forma, el que lleguen a desarrollar todas y cada una de sus potencialidades. (Pomar, 2004, p.6).

Por ello, las instituciones educativas, tienen una gran responsabilidad, en el sentido de proporcionar ambientes idóneos para que estos estudiantes puedan tener oportunidades de que su trayecto escolar sea idóneo y no se desmotiven. En tal sentido, es importante citar a Martínez y Otero, quienes opinan:

Hay que insistir en que la superdotación, al momento de ser evaluada, tal cual como ocurre con diversas realidades psicopedagógicas, tiene que sobrepasar el ámbito cuantitativo y debe ser completada con valoraciones a nivel cualitativo, de ser posible, dentro de un marco de exploración que sea bastante amplio, en el cual se tomen en cuenta, aspectos como el contexto y todos los aspectos multidimensionales inherentes al individuo, en el que se consideren tanto los procedimientos como los resultados, todas las personas involucradas en el proceso educativo y en general, las comunidades. (Martínez & Otero, 2009, p.102).

El Ministerio de Educación del Ecuador (2011) contempla la superdotación dentro del grupo de las necesidades educativas especiales no asociadas a la discapacidad e indica que estos estudiantes “poseen un elevado nivel de recursos, capacidades cognitivas y aptitudes intelectuales, entre las que destacan el razonamiento lógico, la gestión perceptiva, la gestión de la memoria, el razonamiento verbal y matemático, la aptitud espacial o una alta capacidad creativa” (p.81). De igual manera, detalla que pueden presentar algunas de las siguientes características:

- Amplio desarrollo del lenguaje: Podrían hacer uso de un mayor número de palabras del que sus pares utilizarían y en ocasiones incluso, emplear cotidianamente palabras más técnicas al momento de expresar sus ideas o realizar explicaciones.
- Funcionamiento intelectual amplio: Podrían ser personas cuyas funciones ejecutivas superiores se encuentran más desarrolladas que el de otros individuos con su misma edad, demostrándolas en sus acciones cotidianas.
- Facilidad para analizar y resolver problemas: Por lo general, son estudiantes que podrían tomarse un tiempo mucho menor en analizar y darle solución a problemas de diversa índole, actuando en forma más rápida que sus semejantes para realizar las tareas.

- Facilidad para relacionarse con estudiantes mayores que sus pares: Una de las problemáticas que presentan, es que podrían sentir que no tienen temas de conversación con personas de su misma edad, por tener conocimientos más amplios e intereses de otro tipo, por lo que buscarán interactuar con personas mayores que se puedan adaptar a sus temas de interés.
- Altamente creativos e ingeniosos: Sus altas capacidades, los pueden hacer destacar en diversas áreas, en las que pueden llegar a crear e ingeniar cuestiones sorprendentes para su nivel o edad.
- Alto nivel de competitividad: La sed de aprender constantemente, podría generar en ellos la necesidad de competir y desarrollar recursos que les permitan llevar más ventaja.
- Óptimo rendimiento académico: Muchos de estos estudiantes, tendrán un alto rendimiento académico, pues poseerán competencias para desarrollar eficazmente los contenidos curriculares, lo que podrá ocurrir siempre y cuando no se desmotiven, pues podrían también tener un rendimiento bajo si no desean realizar las tareas por considerarlas aburridas.
- Alta motivación para el aprendizaje: Mostrarán un interés constante por aprender e ir más allá, desarrollando en muchos casos la autoformación en algunos campos.
- Poca tolerancia frente al ritmo de aprendizaje del otro: Podrían sentir que sus pares no se encuentran a su nivel y les podría muchas veces costar entender que los demás no aprenden de la misma forma acelerada que ellos.
- Curiosidad e interés por temas nuevos: Son personas que una vez saciada su curiosidad en torno a un tema, buscarán aprender cosas nuevas y mostrarán un deseo constante por ello.
- Conocimiento más amplio y profundo que el resto de sus compañeros: Son estudiantes cuyas capacidades intelectuales los llevan a aprender de manera más rápida y avanzada, por lo que se encontrarán en un nivel superior al conocimiento de los contenidos que les corresponden en el currículo de acuerdo a al grado que cursan. (Ministerio de Educación, 2011, p.82).
-

### **2.2.3. Necesidades educativas especiales y superdotación**

Hasta hace algún tiempo atrás, se pensaba que la educación inclusiva debía enfocarse en aquellos estudiantes que presentan algún tipo de discapacidad, visiblemente aparente. Hoy en día en cambio, se reconoce dentro del estudiantado, que existe diversidad y por tanto, hay la presencia de alumnos que, a pesar de no contar con una condición que genere discapacidad, presentan características por las cuales requieren una atención puntual, como quienes tienen dificultades en el aprendizaje, problemas de conducta, incluso por pertenecer a grupos sociales susceptibles de exclusión e igualmente, aquellos que presentan superdotación, condición que se aborda directamente en este trabajo de investigación.

El Ministerio de Educación del Ecuador (2013) define las necesidades educativas especiales no asociadas a la discapacidad, como “aquellas necesidades educativas especiales que presentan quienes, sin tener una condición de discapacidad, necesitan por otras causas, que se adecúe el currículo a sus necesidades puntuales”. (p.14). Por tanto, se entiende que quienes presentan superdotación, pertenecen a este grupo y requerirán la adecuación pertinente, a fin de que puedan desarrollar su potencial sin que ello genere otras dificultades o consecuencias.

Las necesidades educativas especiales, de acuerdo al Ministerio de Educación, deben ser atendidas según la normativa vigente por medio de lo que se conoce como adaptaciones curriculares, que, en el caso de los estudiantes con superdotación, serían no asociadas a la discapacidad, definidas estas como:

Las modificaciones que se realizan a los elementos del currículo y que son aplicadas a estudiantes que debido a otro tipo de causas tales como trastornos graves de conducta, altas capacidades intelectuales, integración tardía en el sistema educativo o dificultades en el aprendizaje, no pueden acceder al currículo que les corresponde por edad en igualdad de condiciones a las del resto de estudiantes, con el fin de que puedan hacerlo. (Ministerio de Educación, 2013, p. 14).

Por ende, los estudiantes con superdotación, se entiende que no pueden acceder igual que cualquier otro alumno al currículo que les corresponde por edad, pues para ellos más bien es inferior en muchas ocasiones para sus conocimientos, por lo que se deben realizar adaptaciones en los contenidos o incluso en algunos casos, se llega a contemplar la aceleración, siendo importante generar condiciones educativas favorables que le permitan a estos estudiantes

continuar su trayecto escolar y que su condición pueda ser manejada de tal forma, que se desarrolle todo su potencial sin que le afecte en otras áreas como la socioemocional.

#### **2.2.4. Aprendizaje en los estudiantes con superdotación**

Los estudiantes con alto rendimiento académico, presentan por lo general, ritmos de aprendizaje más acelerados que los de sus pares y los mismos “muestran un nivel de curiosidad por temas nuevos, mostrando muchas veces intolerancia frente al ritmo de aprendizaje de los otros y aburrimiento por los temas del nivel en el que se encuentran” (Ministerio de educación, 2012, p. 85), por lo que en muchas oportunidades requerirán que se les realicen adaptaciones curriculares con contenidos de años superiores o sean realizadas aceleraciones.

Para Tannebaum (1997), el aprendizaje en estas personas, surge como una consecuencia del entorno que los rodea y sus capacidades innatas, debiendo atenderse de manera puntual, pues al aprender a ritmos acelerados, es necesario abordar esta situación pertinentemente y de manera oportuna, ya que esta forma que puede ser muchas veces precipitada de adquirir los conocimientos, puede hacer que no encajen en los contextos en los que les corresponde interactuar.

#### **2.2.5. Gamificación digital**

Con la llegada del siglo XXI, la educación sufrió modificaciones bastante significativas, pasando de ser tradicional, a usar otros medios alternativos, tales como los tecnológicos, a fin de llevar a cabo procesos de enseñanza y aprendizaje más dinámicos y motivantes, que se adaptasen además a las demandas de una sociedad. Esta situación, se acrecentó de manera mucho más acelerada desde el año 2020, debido a la pandemia mundial del Covid-19 que generó la necesidad de llevar la educación a los entornos virtuales.

Con este nuevo auge, han surgido conceptos tales como el del término aprendizaje basado en juegos, que se conoce igualmente como *game based learning*, perspectiva en la cual un juego, es “un sistema en el cual varios jugadores, generan participación dentro de lo que se conoce como un conflicto a nivel artificial, que se define mediante reglas y es traducido posteriormente en un resultado cuantificable”. (Salen & Zimmerman, 2004, p.80).

Por su parte, de acuerdo con el proyecto Proactive (2011), desarrollado por la Asociación Espiral, Educación y Tecnologías, con el propósito de ofrecer tecnologías de

innovación para generar cambios en la praxis docente, los videojuegos o juegos digitales, son definidos como “cualquier juego que pueda ser utilizado mediante la utilización de un computador e igualmente una pantalla proyectora de video” (p.7).

El gusto de los niños de las últimas generaciones por los videojuegos, ha generado la necesidad de trasladarlos a los ambientes educativos, por lo que surge entonces la gamificación digital, como una nueva oportunidad para que los estudiantes, realizando una actividad por la cual sienten placer, puedan continuar aprendiendo. Esta, es definida por Plass, Homer, Kinzer (2015) como la aplicación de juegos que generalmente, son considerados juegos digitales y que presentan rasgos tanto cognitivos, como motivacionales, afectivos o socioculturales” (p.31) por lo que no es más que trasladar la mecánica de los videojuegos, hacia las esferas educativas, con el propósito de incentivar a los estudiantes y que se generen en consecuencia, resultados positivos en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para Fernández (2015), la gamificación es “ese proceso cuya ciencia se basa en aplicar conceptos y dinámicas que son propias del juego, en escenarios escolares, para generar estimulación y hacer que la interacción del alumno llegue a ser más atractiva en el proceso de aprendizaje. (sp), por lo que, mediante esta, se busca entonces que el entorno educativo se vuelva atractivo para el estudiante y se genere una oportunidad lúdica que además de entretenerlo, le posibilite aprender.

Por su parte, Johnson et al (2013) indican que “la gamificación da la noción de que la mecánica de los videojuegos, es posible que pueda ser aplicable a todo tipo de actividades que sean productivas en el aula de clases o el entorno educativo” (p.23). Por ende, se puede inferir que la gamificación, puede ser una herramienta didáctica sumamente útil, pues genera en los estudiantes el deseo por aprender con formas más atractivas y dinámicas.

En la sociedad actual, la realidad lleva a que tengan que usarse las herramientas digitales, pues el mundo cada vez más utiliza la tecnología en todos los contextos y el campo educativo, no puede escapar de ello, sino que, por el contrario, debe utilizarla a su favor y la gamificación, puede ser una herramienta eficaz para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, al ser un incentivo importante para los estudiantes.

En relación a los aportes que pudiese generar la gamificación en la atención de estudiantes con superdotación, se considera que pueden llegar a ser muchos, debido a que

principalmente y como se ha evidenciado en postulados teóricos de los párrafos anteriores, favorece la motivación, además de generar espacios para la competencia sana y así mismo, favorecer la socialización entre compañeros, aspectos que guardan relación con muchas de las afectaciones y barreras con las que se enfrentan los estudiantes superdotados.

### **2.2.6. Aportes de la gamificación en el campo educativo**

La educación actual, debe responder a las exigencias de una sociedad que cada vez se vuelve más tecnológica y por ello, es necesario que las tecnologías de la información y comunicación, estén presentes en los entornos áulicos. De esta manera, la gamificación como herramienta didáctica, ha generado resultados muy positivos en los últimos tiempos, pues no es un secreto que los niños y jóvenes de hoy en día, tienen una tendencia a sentir gusto por los videojuegos y el trasladarlos a los procesos de enseñanza y aprendizaje, genera el que puedan sentir un mayor deseo al momento de aprender.

Berrota et al (2013) indican que los principios de la gamificación, aportan notablemente al campo educativo, pues esta, genera la posibilidad de:

- Aprender mediante un goce intenso y divertido.
- Generar motivación intrínseca.
- Fomentar la autenticidad.
- Promover la independencia.
- Generar niveles de autonomía y aprendizaje experimental. (Berrota et al, 2013, p.24).

La gamificación entonces, genera importantes contribuciones en los entornos educativos, pues genera en los estudiantes el deseo por aprender en formas que se adaptan más a sus gustos y preferencias y deja a un lado el tradicionalismo, pudiendo convertir la clase en un momento de diversión.

### **2.2.7. La gamificación como estrategia para la atención de estudiantes con superdotación**

Como se ha planteado en párrafos anteriores, la superdotación es una condición que debe ser atendida en las instituciones educativas de manera puntual, pues de lo contrario, estos estudiantes podrían tener consecuencias negativas que afectarían tanto su trayecto escolar como su desenvolvimiento en otras esferas sociales.

Para Genovard y González (1999) “los superdotados, ameritan de una intervención educativa especial, en la que se establezca el cómo, cuándo y el con qué actuar, por medio de programas apropiados” (p.38) por lo que el papel del docente, es fundamental y debe entonces este, buscar estrategias que propicien el que estos estudiantes se sientan parte de la clase, participen en ella junto a sus compañeros y se sientan motivados por el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Para Huelgas Hazas, lo primero será definir un objetivo claro. Es decir, definir cuál es el objetivo antes de empezar a diseñar el juego y establecer qué conocimientos se quiere que los alumnos adquieran o practiquen mediante el juego, para lo cual se debe:

- Plasmar el proceso de aprendizaje tradicional en una propuesta lúdica y divertida.
- Centrarse en un reto concreto y que sea motivador. Los alumnos deben saber que hay un objetivo específico y lo que tienen que hacer para conseguirlo. Deben tenerlo presente antes, durante y después del desarrollo del juego.
- Crear unas normas claras que sirvan para reforzar el objetivo del juego. Se debe observar que estas normas sean cumplidas por todos los participantes.
- La dificultad del juego debe ir adaptándose al dominio que van adquiriendo los alumnos. Es decir, la dificultad irá en aumento para 21 mantener la motivación y las ganas de superación de los participantes.
- Es indispensable que la competencia sea sana. Optar por juegos cooperativos en los que los participantes tengan que colaborar para lograr la recompensa final.
- Mecánica de juego en el ámbito escolar Según el autor (CeCarm, 2016), se trata de ofrecer un contenido lectivo en base a un juego. La parte lúdica puede servir para facilitar la comprensión de un conocimiento, potenciar alguna capacidad o gratificar alguna actuación. Utilizando estas técnicas se suele conseguir una mayor motivación por parte del alumnado.
- Acumulación de puntos: se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realiza.

- Escalado de niveles: se define una serie de niveles que el alumno debe ir superando para llegar al siguiente.
- Obtención de premios: a medida que el estudiante consigue diferentes objetivos se van entregando premios a modo de “colección”.
- Regalos: bienes que se dan al estudiante de forma gratuita al conseguir el objetivo.
- Clasificaciones: clasificar a los estudiantes en función de puntos u objetivos logrados, destacando los mejores en una lista o ranking.
- Desafíos: competiciones entre estudiantes, el mejor obtiene los puntos o el premio.
- Misiones o retos: conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.

Según Romo (2018) la gamificación permite “trabajar en equipo, cooperar, pedir ayuda, ayudar a los demás, seguir instrucciones, manejar emociones, entender el punto de vista de otra persona, negarse de manera apropiada, ser crítico y ser justo” (p.12). En otras palabras, con el juego, el ser humano logra un desarrollo cognitivo, emocional y social, más si es un niño, por tanto, la estrategia de la gamificación es un aporte muy importante en el desarrollo cognitivo de los chicos. Actualmente, los videojuegos han sido considerados como una opción más de entretenimiento. Sin embargo, hay también algunas iniciativas que están explorando su potencial como herramienta de trabajo en otros campos y en la atención de estudiantes con superdotación, sin duda pueden constituir un elemento que los ayude tanto a seguir desarrollando su potencial, como a desarrollarse con sus pares de una mejor manera.

Romo (2018), indica que los beneficios de la gamificación se pueden plantear como oportunidades con relación al aprendizaje, ya que afianza la motivación intrínseca del actuante, puede elegir, controlar, colaborar, sentir el desafío y conseguir un resultado o logro. Se relaciona con el desarrollo cognitivo en la medida que se desarrollan habilidades para tomar decisiones, resolver problemas y para la autodeterminación.

La motivación del alumno siempre ha sido un factor que los docentes buscan y por años se han usado diferentes metodologías para llegar a este fin. Pero en la era digital con alumnos que son nativos digitales es mucho más difícil llevar a cabo esa labor. Por eso los docentes se

ven en la ardua tarea de buscar estrategias para lograr un buen ambiente de aula y proporcionar los conocimientos necesarios sin que se torne aburrido.

La gamificación es una metodología reciente pero poderosa en cualquier nivel educativo y no solo que potencia la concentración, sino que favorece el involucramiento de los estudiantes de forma social reduciendo significativamente la falta de compromiso ya que el alumnado estará trabajando objetivos y contenidos comunes; los estudiantes con superdotación, requieren ser motivados pues necesitan sentir que los entornos educativos, suplen sus demandas y necesidades y la gamificación puede constituir un buen aporte ya que le permite continuar desarrollando su potencial cognitivo, a la vez que fomenta su interacción social.

### 2.3.Marco conceptual

- **Altas Capacidades:** Personas de alta capacidad son aquellas que demuestran un nivel de aptitud sobresaliente (definido como una capacidad excepcional para razonar y aprender) o competencia (desempeño documentado o rendimiento que los sitúe en el 10% superior, o por encima, respecto al grupo normativo) en uno o más dominios. Los dominios incluyen cualquier área de actividad estructurada con su propio sistema simbólico (las Matemáticas, la Música, la Lengua...) o su propio conjunto de destrezas sensorio motrices (la Pintura, la Danza, los Deportes...) (Revistas AEST, 2018, sp).
- **Coefficiente intelectual:** Desde el punto de vista científico se define este término como la capacidad de procesar información en diferentes niveles cognitivos, estableciendo una medida de inteligencia o manera de resolución de problemas determinados, basado en el grado de evolución de desarrollo del individuo, aplicado al potencial académico de desarrollo; esto da como resultado una evaluación que indique algún tipo de alteración cerebral o nivel de inteligencia al que se conoce como C.I. (Arreguín, Cabrera, & Ayala, 2017). Es un número que resulta de la realización de una evaluación estandarizada que permite medir las habilidades cognitivas de una persona en relación con su grupo de edad. Este resultado se abrevia como CI o IQ, por el concepto inglés de intelligence quotient.
- **Gamificación:** "La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una

vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora" Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes Imma Marín y Esther Hierro.

- **Inclusión educativa:** Este concepto se sustenta en el enfoque de aplicar el curriculum educativo de manera universal, que se basa en el principio de la diversidad social como principal característica que se debe aprovechar para beneficio de sus participantes, por lo que todos los programas educativos deben apegarse a este principio, con el fin de reconocer y ser capaces de responder a cada necesidad que se valla presentando, de acuerdo a las características y necesidad individuales de los estudiantes (Mendoza, 2017).
- **Inteligencia:** Las características que asociamos con el concepto de inteligencia, como capacidad de solucionar problemas, de razonar, de adaptarse al ambiente, han sido altamente valoradas a lo largo de la historia. Desde los griegos hasta hoy se ha pensado que este conjunto de características que distingue positivamente a las personas les brinda un lugar especial en la sociedad. Esto se ha considerado incluso antes de que se comenzara a estudiar científicamente el concepto de inteligencia y su medición. Hoy se conoce que la inteligencia (o inteligencias) existe en todas las personas en mayor o menor grado, y también en los animales no humanos. (Equipo de psicólogos infantiles de Madrid, 2018, sp)
- **Necesidades educativas especiales:** Las Necesidades Educativas Especiales están relacionadas con las estrategias y los recursos que se proporcionan a determinados estudiantes que, por diferentes causas, enfrentan barreras para su proceso de enseñanza-aprendizaje. Es decir, cuando se evidencia dificultades específicas para acceder al currículo nacional y requiere, para compensarlas, adaptaciones en los diferentes elementos de la propuesta curricular. (Ministerio de Educación, 2020, pág.8)
- **Superdotación:** La configuración cognitiva de la superdotación se caracteriza por la disposición de un nivel bastante elevado de recursos de todas las aptitudes intelectuales. La evolución de la superdotación es lenta y compleja, siendo difícil que se manifiesten los procesos e interacciones más sofisticados antes del final de la adolescencia. A pesar de ello, las aptitudes básicas, tal y como se miden a través de los tests de inteligencia, se pueden

evaluar a partir de los 12 años. La inteligencia social, motriz o emocional también forma parte de la superdotación. Éstas deberían ser evaluados con tests apropiados (Castelló, 2002).

- **Talento:** Es una capacidad especial que poseen las personas, desde el punto de vista intelectual o aptitudinal, para poder aprender diversas cuestiones con facilidad o para desarrollar actividades con habilidades notables. (Economipedia, 2022, sp).
- **Tecnologías educativas:** Conjunto de técnicas y elementos, desarrollados con el propósito de mejorar la transmisión y la comunicación de conocimientos en diversas áreas del saber, utilizando tecnologías innovadoras para promover la innovación en el campo educativo. (Tecnomagacine, 2022, sp).

## **2.4.Marco legal**

A nivel legal, existen varios reglamentos y normativas, que amparan lo planteado en este trabajo de investigación; seguidamente, se muestran aquellos que contemplan la atención de estudiantes con superdotación y el uso de la tecnología en los entornos educativos, lo que mostrará la congruencia entre lo planteado y el marco legal ecuatoriano.

### **2.4.1. Constitución de la República del Ecuador**

En los artículos 26, 27 y 28, el documento deja clara la visión del Estado acerca del derecho que tienen todas las personas bajo cualquier condición a gozar de la misma, debiéndose centrar en el ser humano, respetando todos sus derechos y garantizando la participación de todos, respondiendo además a intereses públicos y no individuales.

Así mismo, en los artículos 277, 340 y 368, se promueve el que todas las personas cuenten con una vida saludable, debiendo potenciar todas sus capacidades para un desarrollo integral, promoviendo la ciencia y la tecnología como elementos que contribuyen a alcanzar el buen vivir, existiendo un Sistema Nacional de Inclusión y Equidad Social, que debe velar porque estos derechos se cumplan.

Las personas con superdotación, por ser parte de un estudiantado diverso entonces, se incluyen en los grupos contemplados en este instrumento como merecedores de estos derechos y, en consecuencia, se establece para ellos una educación que deba ser de calidad, considerando las herramientas tecnológicas como parte de ello, por lo que la gamificación digital, podrá ser contemplada como parte de estas mejoras e innovaciones que requieren en sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

#### **2.4.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)**

En este instrumento legal, se puntualizan en los artículos 2 y 5, los principios y fines de la educación en el país, debiendo responder a fines democráticos, inclusivos y de no discriminación, e igualmente se puntualizan los deberes del Estado para dar cumplimiento al derecho de todos a contar con una educación en igualdad de condiciones y oportunidades.

De igual forma en el artículo 47, se hace mención del derecho que tienen todas las personas a la educación, puntualizando el derecho que poseen quienes presentan necesidades educativas especiales a contar con servicios de calidad y la garantía del Estado de generar condiciones para que ello se cumpla.

Por su parte en el artículo 48, de manera puntual, se hace énfasis en la educación a personas con dotación superior, indicando que deben establecerse condiciones para una educación especializada acorde con sus necesidades.

En cuanto al ámbito tecnológico, en el artículo 87, se dictaminan las atribuciones de la subsecretaría de educación, de velar por la innovación tecnológica en los establecimientos educativos.

#### **2.4.3. Código de la Niñez y la Adolescencia**

Este tercer instrumento legal ecuatoriano que se cita contempla en su artículo 26, el derecho de todos los niños a gozar de una vida digna, con las condiciones necesarias para su desarrollo integral y el artículo 46, el derecho que tienen quienes poseen condiciones diferentes a gozar de igualdad en las oportunidades.

Igualmente, en los artículos 38 y 42, se establecen los objetivos que deben perseguirse con la educación para niños bajo cualquier condición y el derecho de todos sin discriminación alguna a recibir la orientación necesaria para desarrollar sus potenciales.

#### **2.4.4. Acuerdos ministeriales**

### **NORMATIVA PARA LA REGULARIZACIÓN DE LOS PROCESOS DIFERENCIADOS DE GESTIÓN Y ATENCIÓN EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS ESPECIALIZADAS**

En este acuerdo ministerial, se puntualizan de manera específica, todos los procedimientos que deberán seguirse tanto en establecimientos públicos como privados, que atiendan bajo la modalidad de educación regular o educación especializada, para garantizar una educación de calidad para las personas que presenten cualquier condición que genere necesidades educativas especiales.

Específicamente y para los intereses de este trabajo de investigación particularmente, se contemplan las necesidades educativas especiales no asociadas a la discapacidad, grupo en el que se incluye a los estudiantes con superdotación, para los que igualmente se destaca la atención dentro de los planteles de educación regular, sugiriendo la realización de adaptaciones curriculares para responder a sus necesidades y demandas.

Como es evidente, el marco normativo legal ecuatoriano, garantiza el derecho de los estudiantes con superdotación, a gozar de una educación de calidad, en igualdad de condiciones, con programas que garanticen el desarrollo de todas y cada una de sus potencialidades, debiendo ser el sistema educativo, un lugar de oportunidades para ellos.

No obstante, la problemática surge en el cumplimiento de lo establecido en dichos instrumentos, pues es evidente que a pesar de que en los últimos años han surgido iniciativas y se han realizado bastantes esfuerzos para cumplir con los fines de una educación inclusiva y en igualdad de condiciones y oportunidades, la realidad en muchos casos se aleja bastante del deber ser establecido en las leyes y reglamentos.

Por ende, es importante desarrollar estrategias que contribuyan con el cumplimiento y aplicación en los entornos educativos de estos dictámenes, para lo que, en el siguiente apartado, se presenta una propuesta, que, en consonancia con lo establecido en el marco legal analizado en párrafos anteriores, busca un acercamiento con esa educación de calidad a la cual tienen derecho los estudiantes con superdotación.

## **CAPÍTULO 3**

### **METODOLOGÍA, ANÁLISIS DE RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

El tercer epígrafe de los que conforman el presente trabajo de investigación está dedicado a explicar la metodología llevada a cabo durante este proceso, para lo cual, en los párrafos subsiguientes, inicialmente se detallan cada uno de los métodos y técnicas que fueron utilizados, para luego describir la población y muestra objeto del presente trabajo y finalmente, mostrar los resultados obtenidos durante la investigación, con su correspondiente análisis.

#### **3.1. Enfoque de la investigación**

Para llevar a cabo la investigación del presente trabajo, fue necesario realizar el proceso bajo un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo, lo que obedece a que en el campo de estudio, el cual fue la Unidad Educativa Nuestra Señora del Carmen de la ciudad de Guayaquil, se ameritaba recoger datos tanto cuantitativos, que permitieran contabilizar algunos aspectos en forma clara, rápida y precisa, como otros en forma cualitativa, que requerían más bien un análisis más profundo y explicativo, destacando aspectos que las estadísticas puras no pudiesen detallar.

#### **3.2. Tipo de investigación**

De acuerdo con su alcance, el presente trabajo es considerado una investigación de tipo descriptiva, debido a que se pudo observar la situación problemática, evidenciando las dificultades presentadas por estudiantes con alto rendimiento académico, dentro de la Unidad Educativa Nuestra Señora del Carmen, que sirvió como campo de investigación, siendo descritas a fin de poder llegar a comprender el origen del problema y la relación existente entre las variables de investigación, que en este caso fueron gamificación digital y atención de estudiantes con alto rendimiento académico.

Por otra parte, en lo que tiene que ver con la fuente de investigación de este proyecto, la misma fue de campo, ya que en la Unidad Educativa Nuestra Señora del Carmen, fue posible estudiar la situación problemática directamente, pudiendo obtener información de primera mano, con cada uno de los actores educativos que sirvieron como muestra durante este proceso;

personal directivo y del DECE, docentes, representantes legales y estudiantes con alto rendimiento académico.

En cuanto a la finalidad de la investigación llevada a cabo, se puede indicar que la misma es de tipo aplicada, debido a que después de analizarse la situación problemática y estudiar las dificultades que enfrentan los estudiantes con alto rendimiento académico dentro de los entornos áulicos en esta institución educativa, se propone una alternativa con la que se pretende contribuir a mejorar la situación problemática evidenciada.

En relación con el control de variables, esta investigación se puede considerar no experimental, puesto que, en ningún momento, se llegaron a manipular, controlar o alterar a los sujetos objetos de estudio, sino que más bien se llevó a cabo un análisis basado en las observaciones realizadas, lo que posibilitó poder interpretar los datos obtenidos.

Igualmente, de acuerdo con la toma de datos que se realizó, el diseño de investigación en este caso fue transversal, ello debido a que el proceso estuvo conducido dentro de un período de tiempo específico, pudiendo observarse las variables en una población que presentaba características comunes, generándose la posibilidad de recaudar datos precisos y puntuales que dieron lugar al planteamiento de una alternativa de solución al problema.

### **3.3. Métodos y técnicas utilizados**

A lo largo del transcurso investigativo, fueron empleados varios métodos, tanto de naturaleza teórica, como de naturaleza empírica e igualmente estadística, los cuales se detallan a continuación.

- Métodos teóricos: Se emplearon el análisis, síntesis, inductivo-deductivo, los cuales dieron a la investigadora la oportunidad de descubrir durante la investigación, cualidades específicas y aspectos considerados fundamentales, que no era posible llegar a detectar mediante la sensorpercepción, sino que más bien requerían de un análisis más profundo.

- Métodos empíricos: En relación con estos, fue aplicada la observación directa, siendo determinante el uso de esta, ya que, gracias a ella, fue posible obtener datos directamente de la muestra seleccionada.
- Métodos matemáticos/estadísticos: Fueron utilizados tanto gráficos como tablas, con los que fue posible organizar los datos de forma precisa, permitiendo un mejor y más práctico análisis de estos.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Como técnicas empleadas para recolectar los datos, se utilizaron la observación directa, por la cual se pudo evidenciar la situación problemática suscitada en la Unidad Educativa Nuestra Señora del Carmen, con relación a estudiantes que presentan alto rendimiento académico, la entrevista, con la cual permitió indagar a fondo y conocer la opinión del personal directivo y del DECE y la encuesta, con la que fue posible obtener datos relevantes por parte de docentes y representantes legales.

Como instrumentos para recolectar los datos, fueron utilizados dos (2) cuestionarios, uno al personal docente y otro a representantes legales de niños que presentan alto rendimiento académico, (Ver anexos 1 y 2), una guía de preguntas para entrevista estructurada, aplicada a personal directivo y del DECE de la institución educativa campo de estudio, (Ver anexo 3) y una guía de observación, en la cual se vaciaron aspectos evidenciados en relación a los estudiantes con alto rendimiento académico en los entornos áulicos, (Ver anexo 4).

### **3.5. Población**

Para el desarrollo de esta investigación, la población estuvo conformada por diez (10) docentes que brindan sus servicios profesionales en la Unidad Educativa Nuestra Señora del Carmen en el nivel de educación básica, un (1) personal directivo del plantel, un (1) psicólogo del DECE, cuatro (4) representantes legales de estudiantes que presentan alto rendimiento académico y cuatro (4) estudiantes con dicha condición, dos de los cuales ya han sido evaluados, mostrando en pruebas alto rendimiento académico y los dos restantes en espera de evaluación, por solicitud del personal docente y encargados del DECE, quienes han observado

características que indican un alto rendimiento académico, muy por encima del de sus pares, para un total de 20 personas.

### 3.6. Muestra

En esta oportunidad, la población era inferior a 100 personas y con características puntuales que la hacían fácil de manejar, por lo que se pudo trabajar con la totalidad de esta, no siendo necesario extraer sujetos de esta para seleccionar muestra.

**Tabla 2**

*Población y muestra*

<b>SUJETOS EN ESTUDIO</b>	<b>POBLACIÓN</b>	<b>MUESTRA</b>	<b>%</b>	<b>TIPO DE MUESTREO</b>
Personal docente	10	10	<b>100%</b>	No se selecciona muestra
Personal directivo	1	1	<b>100%</b>	No se selecciona muestra
Psicólogo del DECE	1	1	<b>100%</b>	No se selecciona muestra
Representantes legales	4	4	<b>100%</b>	No se selecciona muestra
Estudiantes con alto rendimiento académico	4	4	<b>100%</b>	No se selecciona muestra
Total	20	20	<b>100%</b>	No se selecciona muestra

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”  
Elaborado por: Torres (2022)

### 3.7. Presentación y análisis de los resultados

A continuación, se presentan los resultados que pudieron obtenerse luego de aplicar los instrumentos a los sujetos que conformaron la muestra en la presente investigación con su correspondiente análisis, lo que sirvió como base para tener una visión clara de la situación problemática y en base a ello, poder plantear una alternativa de solución.

#### 3.7.1. Encuesta aplicada a docentes

El primer instrumento en aplicarse, fue una encuesta dirigida al personal docente, que atiende a estudiantes del nivel de educación básica elemental en la Unidad Educativa Nuestra Señora del Carmen; esta tuvo la finalidad de conocer por parte de este personal, sus

conocimientos en cuanto a herramientas de gamificación digital, uso en las horas clase de recursos de este tipo por parte de los mismos y las estrategias utilizadas para la atención en el aula de estudiantes con alto rendimiento académico, siendo encuestados en total diez (10) docentes, a los cuales se les entregó el instrumento en físico para que pudiesen responderlo; seguidamente, se muestran los resultados obtenidos luego de la aplicación de dicho instrumento.

**Pregunta 1. ¿Ha atendido o atiende actualmente en el aula a estudiantes con alto rendimiento académico?**

**Tabla 3**

*Pregunta 1 de la encuesta aplicada a docentes*

ALTERNATIVA	F/%
Si.	7/70%
No	0/0%
No estoy seguro/a	3/30%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

**¿Ha atendido o atiende actualmente en el aula a estudiantes con alto rendimiento académico?**

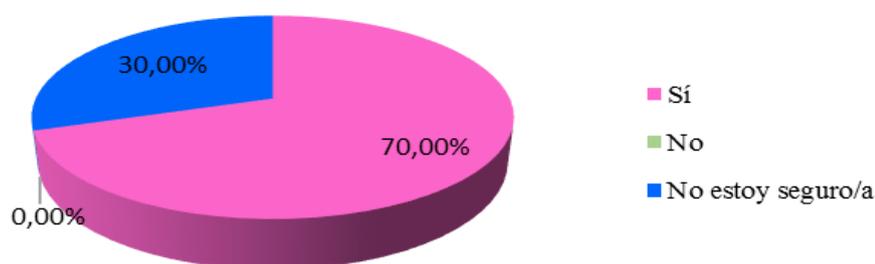


Figura 1: Pregunta 1. Aplicada a los docentes

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

La mayoría, manifiesta haber atendido o atender actualmente a estudiantes con alto rendimiento académico; no obstante, hay un porcentaje importante representado por un poco menos de la tercera parte de la muestra que indica no estar seguro, lo que podría obedecer a la falta de diagnósticos que se presenta en muchas ocasiones, pues hay casos en los que no se han realizado las evaluaciones correspondientes.

**Pregunta 2.** ¿Cuáles de las siguientes características se asemeja más a las que presentan los alumnos que ha atendido con esta condición?

**Tabla 4.**

*Pregunta 2 de la encuesta aplicada a docentes*

ALTERNATIVA	F/%
Alta capacidad y motivación para aprender, dificultades a nivel social y aburrimiento en clases cuando ya conoce los temas	8/80%
Aprendizaje a ritmo normal, motivación durante toda la jornada escolar y tolerancia frente al ritmo de aprendizaje de sus pares.	0/0%
Conocimientos elevados, altamente sociables y empáticos y con motivación constante por los temas abordados en clases	2/20%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

**¿Cuáles de las siguientes características se asemeja más a las que presentan los alumnos que ha atendido con esta condición?**

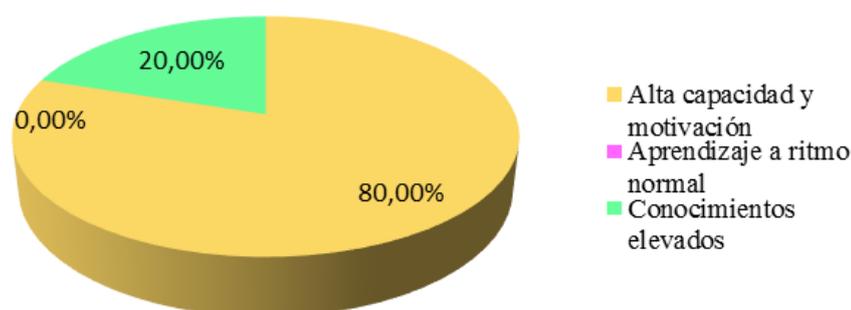


Figura 2: Pregunta 2. Aplicada a los docentes

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

En su mayoría, coinciden en considerar que estos estudiantes, se caracterizan entre otras cosas por presentar alta motivación por aprender, dificultades a nivel social y conocimientos elevados, no teniendo en cambio tolerancia frente al ritmo de aprendizaje de los demás y careciendo muchas veces de motivación durante la jornada escolar.

### Pregunta 3. ¿Cómo considera que es su preparación para la atención en el aula de estudiantes con alto rendimiento académico?

**Tabla 5.**

*Pregunta 3 de la encuesta aplicada a docentes*

ALTERNATIVA	F/%
Considero estar en total capacidad para la atención de estos estudiantes y en mi labor docente he podido brindarles todas las estrategias y herramientas necesarias para satisfacer sus necesidades educativas especiales.	2/20%
No considero estar preparado para ello, puesto que desconozco estrategias para su atención, adaptaciones curriculares adecuadas para ellos y siento que me esfuerzo, pero no consigo satisfacer sus necesidades educativas especiales	5/50%
Considero tener ciertos conocimientos y aplico muchas estrategias y adaptaciones curriculares en función de cubrir sus necesidades educativas especiales, sin embargo, considero que me falta más conocimiento al respecto, para poder satisfacer todas sus demandas educativas	3/30%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

### ¿Cómo considera que es su preparación para la atención en el aula de estudiantes con alto rendimiento académico?

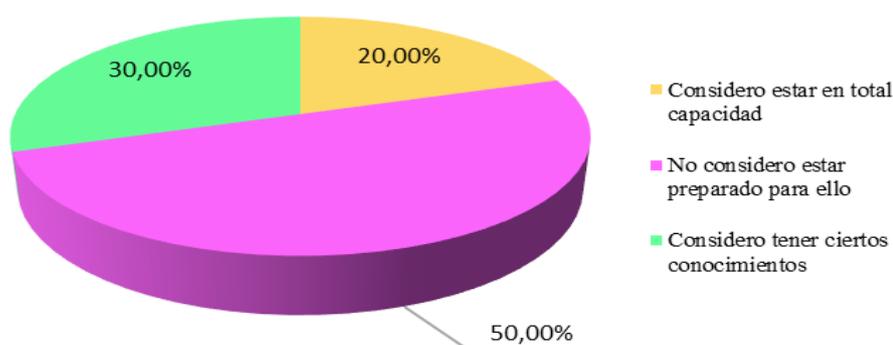


Figura 3: Pregunta 3. Aplicada a los docentes

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

En este aspecto, es notable destacar que solo una pequeña minoría de los docentes manifiesta estar preparado para la atención oportuna de estos estudiantes, mientras que la gran mayoría o bien indican mostrar desconocimiento al respecto o sentir que realizan esfuerzos y tienen ciertos conocimientos, pero le falta preparación al respecto, lo que pudiese causar el que no se realicen adaptaciones curriculares pertinentes.

**Pregunta 4.** ¿Cuáles son las mayores dificultades a las que se ha enfrentado al momento de brindar atención en el aula a estudiantes con esta condición?

**Tabla 6**

*Pregunta 4 de la encuesta aplicada a docentes*

ALTERNATIVA	F/%
El no poder siempre satisfacer sus demandas educativas, mediar el aspecto social entre ellos y sus pares y el mantenerles motivados en las horas clase	6/60%
El no lograr que realicen las actividades, mediar sus problemas de comportamiento y que mantengan relaciones empáticas con sus compañeros.	2/20%
No he enfrentado dificultades al momento de atender a estos estudiantes, lejos de las que puedan suscitarse con cualquier otro estudiante	2/20%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

¿Cuáles son las mayores dificultades a las que se ha enfrentado al momento de brindar atención en el aula a estudiantes con esta condición?

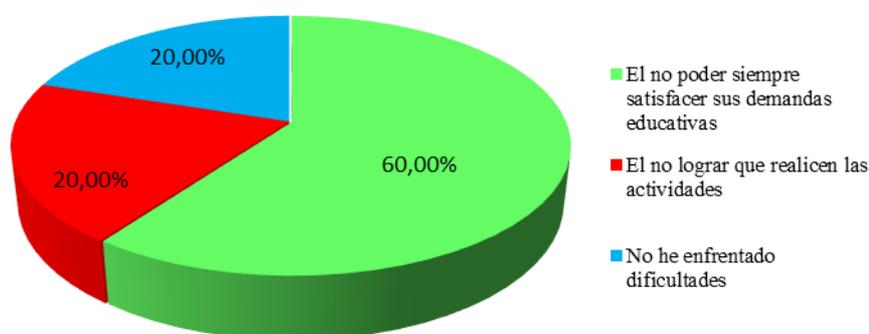


Figura 4: Pregunta 4. Aplicada a los docentes

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

Los resultados reflejan que solo una quinta parte de los encuestados manifiesta no haber tenido dificultades en la atención a estos estudiantes, mientras que la gran mayoría indica haber enfrentado problemas tanto para mediar conductas, como en lo que tiene que ver con el área social y algunos aspectos académicos como desmotivación o falta de realización de actividades, lo que evidencia que aunque a nivel intelectual rinden por encima de lo esperado, presentan otras dificultades que ameritan atención puntual.

### **Pregunta 5. ¿Qué tipo de apoyo ha recibido por parte de la institución educativa para brindar una mejor atención educativa a esta población estudiantil?**

**Tabla 7.**

*Pregunta 5 de la encuesta aplicada a docentes*

ALTERNATIVA	F/%
He recibido talleres o programas de formación continua relacionados con el tema y la colaboración permanente del DECE para la realización de las adaptaciones curriculares para ellos	0/0%
No he recibido ninguna formación al respecto, sin embargo, el DECE cuando es necesario y tengo alguna consulta me brinda orientación	6/60%
Considero que no he recibido ningún tipo de ayuda por parte de la institución que me ayude a brindar una mejor atención en el aula a estos estudiantes	4/40%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

### **¿Qué tipo de apoyo ha recibido por parte de la institución educativa para brindar una mejor atención educativa a esta población estudiantil?**

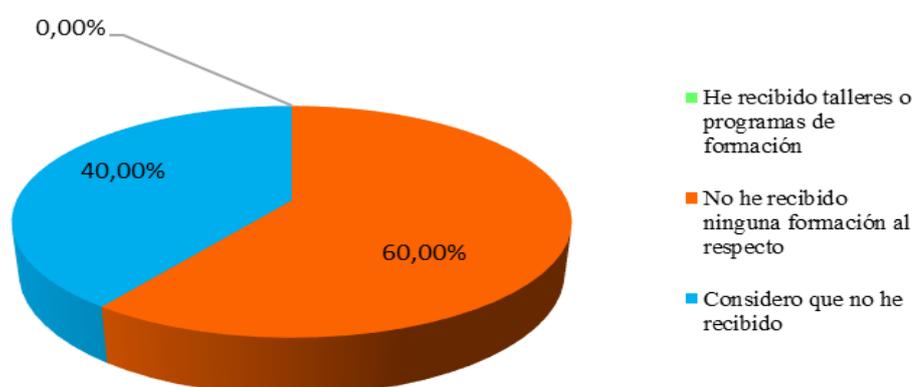


Figura 5: Pregunta 5. Aplicada a los docentes

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

Ninguno de los docentes encuestados, indica haber recibido formación al respecto, algunos consideran recibir orientaciones por parte del DECE pero un porcentaje bastante importante, manifiesta no haber recibido ningún tipo de ayuda por parte de la institución para el manejo de estos casos, lo que pudiese ser una de las raíces principales de la falta de estrategias pertinentes para satisfacer las necesidades educativas de estos alumnos.

### Pregunta 6. ¿Qué tanto cree conocer sobre gamificación digital?

**Tabla 8**

*Pregunta 6 del cuestionario aplicado a docentes*

ALTERNATIVA	F/%
Lo suficiente	2/20%
Tengo ciertos conocimientos al respecto, mas no una formación tan amplia en el tema	5/50%
Conozco muy poco o casi nada sobre esta temática	3/30%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres, K. (2022)

### ¿Qué tanto cree conocer sobre gamificación digital?

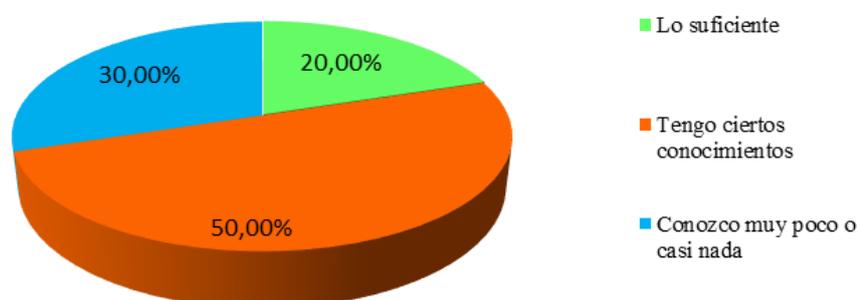


Figura 6: Pregunta 6. Aplicada a los docentes

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

La mitad de los encuestados indica tener ciertos conocimientos en cuanto a la gamificación digital, mientras que un porcentaje también importante correspondiente casi a la tercera parte, manifestó no tener conocimientos al respecto y es una minoría la conoce claramente acerca del tema, indicativos de que estas herramientas novedosas, no son utilizadas en la actualidad todavía por algunos docentes.

### Pregunta 7. ¿Con qué frecuencia ha aplicado herramientas de gamificación en sus horas clase?

**Tabla 9.**

*Pregunta 7 del cuestionario aplicado a docentes*

ALTERNATIVA	F/%
Las aplico constantemente	4/40%
Las aplico con poca frecuencia	3/30%
No las aplico	3/30%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

### ¿Con qué frecuencia ha aplicado herramientas de gamificación en sus horas clase?

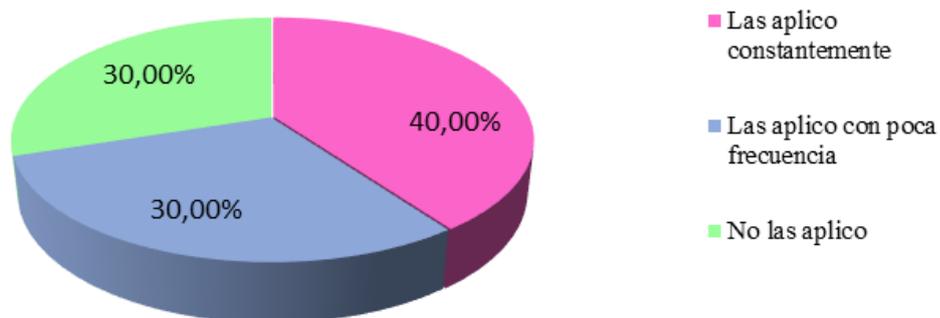


Figura 7: Pregunta 7. Aplicada a los docentes

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

Las respuestas, indican que son pocos los profesores que aplican herramientas de gamificación digital constantemente en sus horas clases, mientras que la mayoría o bien las aplica muy poco o bien no las utiliza, por lo que cabría analizar si ello se debe al poco o escaso conocimiento que poseen algunos en cuanto a esto.

### Pregunta 8. ¿Qué tan beneficiosas considera que pueden ser las herramientas de gamificación digital en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

**Tabla 10**

*Pregunta 8 del cuestionario aplicado a docentes*

ALTERNATIVA	F/%
Altamente beneficiosas, pues motivan a los estudiantes y les generan un mayor interés por aprender	7/70%
Considero que, si contribuyen en cierto modo, sin embargo, no las considero altamente beneficiosas, pues generan adicción y eliminan el interés de los estudiantes por otras actividades	2/20%
No considero que contribuyan a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje y estoy en desacuerdo con su utilización	1/10%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”  
Elaborado por: Torres (2022)

### ¿Qué tan beneficiosas considera que pueden ser las herramientas de gamificación digital en los procesos de enseñanza y aprendizaje?

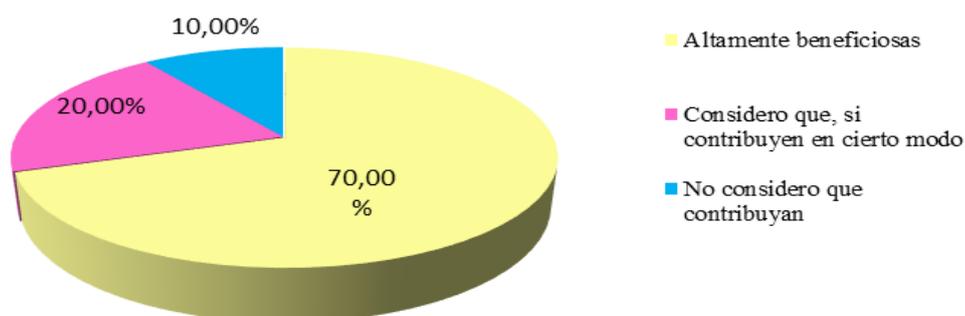


Figura 8: Pregunta 8. Aplicada a los docentes  
Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”  
Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

La mayoría de docentes, reconoce muchos beneficios de la gamificación para la mejora de los procesos educativos; no obstante, hay un grupo que aún muestra resistencia ante esto, considerando que no aportan tantos beneficios y una minoría indica no estar de acuerdo con su uso.

**Pregunta 9. ¿Ha utilizado herramientas de gamificación digital para el trabajo con estudiantes que presentan alto rendimiento académico?**

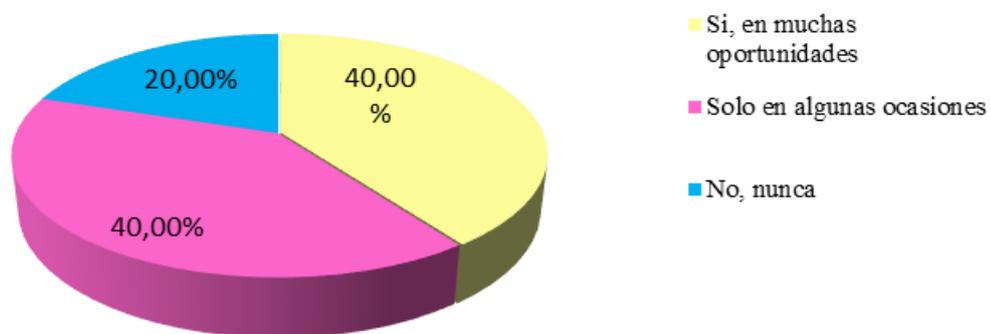
**Tabla 11**

**Pregunta 9 del cuestionario aplicado a docentes**

ALTERNATIVA	F/%
Si, en muchas oportunidades	4/40%
Solo en algunas ocasiones	4/40%
No, nunca	2/20%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

**¿Ha utilizado herramientas de gamificación digital para el trabajo con estudiantes que presentan alto rendimiento académico?**



Elaborado por: Torres (2022)

Figura 9: Pregunta 9. Aplicada a los docentes  
Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”  
Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

De acuerdo con los resultados, se puede observar una división bastante importante de opiniones, en las que dos mayorías significativas indican haber utilizado estos recursos para el trabajo con estudiantes con alto rendimiento académico o bien en muchas ocasiones o al menos en algunas y una minoría, pero también importante, indica no haberlo hecho nunca, lo que indica que son recursos que no han sido empleados tanto con esta población estudiantil.

**Pregunta 10. ¿Analizando los aportes que pudiese generar la gamificación digital y las características particulares de sus estudiantes con alto rendimiento académico, considera que pudiesen estas contribuir a mejorar las dificultades que presentan estos en el aula?**

**Tabla 12.**

*Pregunta 10 del cuestionario aplicado a docentes*

ALTERNATIVA	F/%
Considero que si, ya que les causa motivación y se generan oportunidades de satisfacer sus demandas educativas y contribuir en el aspecto social	7/70%
Creo que solo en cierta medida pues no creo que ofrezcan estas herramientas suficientes ventajas para satisfacer sus necesidades educativas	2/20%
Considero que no son herramientas que aporten beneficios para la atención a estudiantes con esta condición	1/10%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

¿Analizando los aportes que pudiese generar la gamificación digital y las características particulares de sus estudiantes con alto rendimiento académico, considera que pudiesen estas contribuir a mejorar las dificultades que presentan estos en el aula?

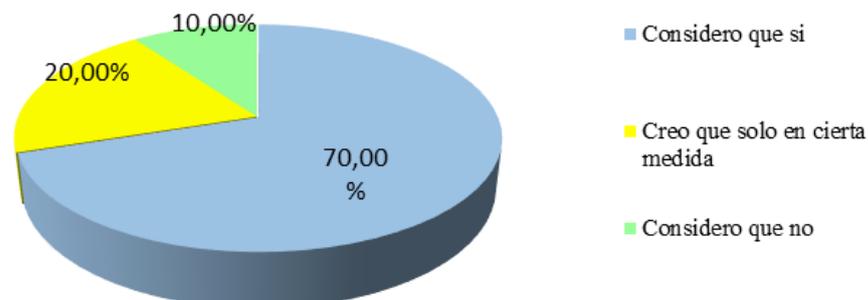


Figura 10: Pregunta 10. Aplicada a los docentes

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

En este caso, las respuestas reflejan que la mayoría consideran que pueden ser recursos beneficiosos para mejorar las dificultades de estos estudiantes en el aula, mientras que es una minoría la que no confía en ello o no las considera del todo eficientes, lo que muestra que a pesar de que muchos no las han utilizado tal vez hasta el momento, si creen que aportarían.

### 3.7.2. Cuestionario aplicado a representantes legales

El segundo instrumento en ser aplicado, consistió en un cuestionario aplicado a representantes legales de estudiantes con altas capacidades intelectuales, el cual tuvo como propósito conocer su visión acerca de la atención de las necesidades educativas de sus hijos en la institución e igualmente indagar en relación a su punto de vista en cuanto a la gamificación digital, siendo entrevistados un total de cuatro (4) representantes, a quienes se les envió el cuestionario mediante la herramienta de cuestionarios de Google para que pudiesen responderlo, resultados que se presentan a continuación.

#### Pregunta 1. ¿Es su representado un estudiante con altas capacidades intelectuales?

**Tabla 13**

*Pregunta 1 del cuestionario aplicado a representantes legales*

ALTERNATIVA	F/%
Si	3/75%
No	0/0%
No estoy seguro	1/25%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

#### ¿Es su representado un estudiante con altas capacidades

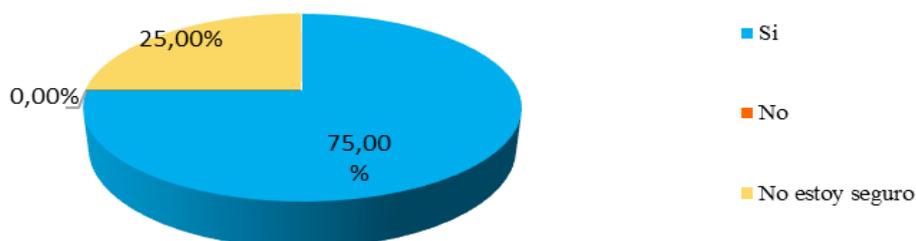


Figura 11: Pregunta 1. Aplicada a los Representantes Legales

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

La mayoría de padres y representantes, reconocen que su representado posee altas capacidades intelectuales, mientras que una minoría indica no estar seguro, lo que puede obedecer al igual que se comentó en la encuesta anterior, a la falta de evaluaciones diagnósticas.

### Pregunta 2. ¿Cómo considera que son las capacidades intelectuales de su representado?

**Tabla 14**

*Pregunta 2 del cuestionario aplicado a representantes legales*

ALTERNATIVA	F/%
Más elevadas de lo normal	3/75%
Se encuentran en el rango normal	0/0%
En algunos campos sobresale bastante, pero en otros normal	1/25%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

### ¿Cómo considera que son las capacidades intelectuales de su representado?

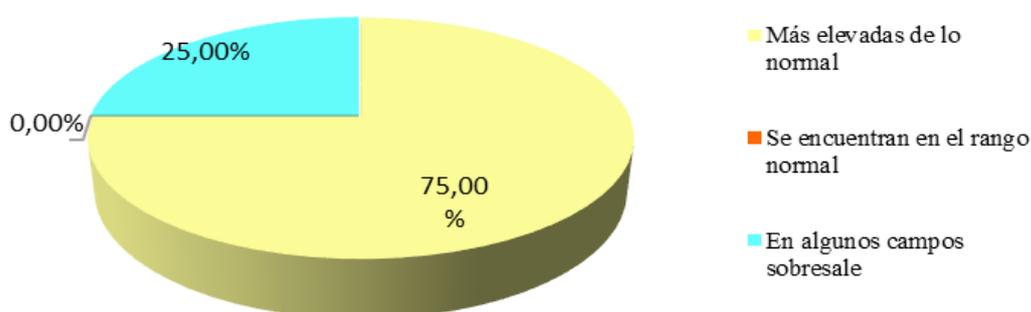


Figura 12: Pregunta 2. Aplicada a los Representantes Legales

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

Los resultados arrojan que la mayoría considera que las capacidades intelectuales de sus representados se encuentran por encima del rango normal, mientras que un porcentaje bastante minoritario indica que sobresale en algunos campos y en otros, normal, porcentajes que coinciden con los de la pregunta anterior.

**Pregunta 3.** ¿A qué dificultades considera que se pudiese enfrentar su representado en el entorno escolar?

**Tabla 15**

*Pregunta 3 del cuestionario aplicado a representantes legales*

ALTERNATIVA	F/%
Se desmotiva constantemente, siempre necesita aprender más y le cuestan las relaciones sociales con sus compañeros	2/50%
Se distrae con facilidad, tiene problemas en su comportamiento y no cumple con lo exigido en la jornada escolar	1/25%
No presenta ninguna dificultad en el entorno escolar, solo las dificultades cotidianas que pudiese enfrentar cualquier otro estudiante	1/25%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

**¿A qué dificultades considera que se pudiese enfrentar su representado en el entorno escolar?**

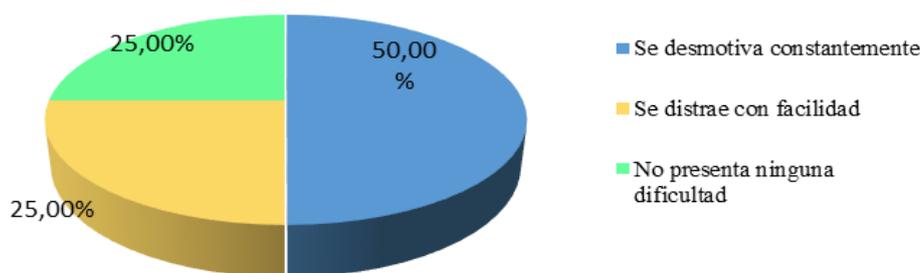


Figura 13: Pregunta 3. Aplicada a los Representantes Legales

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

La mayoría de representantes, reconocen que estos estudiantes enfrentan diversas dificultades en el entorno escolar, las cuales van desde la desmotivación hasta la falta de realización de algunas actividades o dificultades en la interacción con sus compañeros mientras que una minoría indica no considerar que enfrenten dificultades más allá de las cotidianas de cualquier otro estudiante.

**Pregunta 4. ¿En qué medida considera que son atendidas en la institución educativa las demandas educativas de su representado?**

**Tabla 16**

*Pregunta 4 del cuestionario aplicado a representantes legales*

ALTERNATIVA	F/%
Considero que son atendidas en su totalidad	0/0%
Creo que, si satisfacen ciertos aspectos, pero no llegan a cubrirse del todo	2/50%
En mi opinión no son atendidas y siempre muestra que en la escuela no tiene nada que aprender	2/50%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

**¿En qué medida considera que son atendidas en la institución educativa las demandas educativas de su representado?**

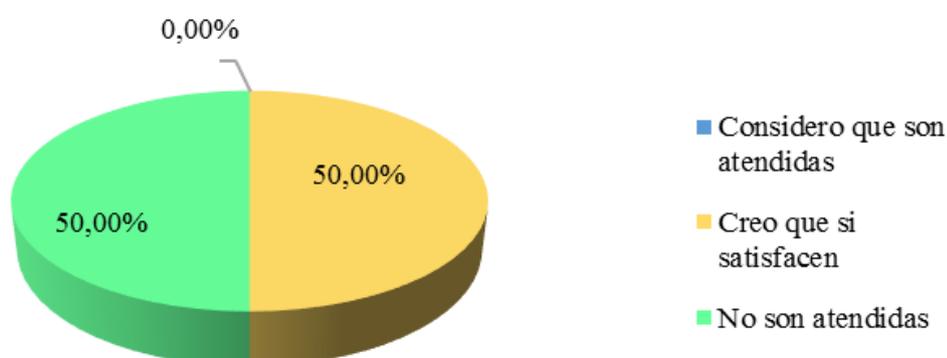


Figura 14: Pregunta 4. Aplicada a los Representantes Legales

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

Para ninguno de los encuestados, son atendidas del todo las necesidades educativas de su representado, mientras que la mitad piensa que en forma parcial y la otra mitad, que no son atendidas, mostrándose con ello una falta de aplicación de estrategias oportunas que motiven a estos estudiantes y suplan sus necesidades puntuales.

**Pregunta 5. ¿Se han llevado a cabo reuniones por parte de la institución con usted para abordar las capacidades intelectuales de su representado y la forma en la que son canalizadas?**

**Tabla 17**

*Pregunta 5 del cuestionario aplicado a representantes legales*

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>F/%</b>
Si, con frecuencia	0/0%
En alguna oportunidad	2/50%
No, nunca	2/50%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

**¿Se han llevado a cabo reuniones por parte de la institución con usted para abordar las capacidades intelectuales de su representado y la**



Figura 15: Pregunta 5. Aplicada a los Representantes Legales

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

En este caso, ninguno de los representantes manifiesta que se realicen con frecuencia reuniones para hablar acerca de la condición de su representado, mientras que la mitad indica que solo en alguna ocasión y la otra mitad, manifestó que nunca, lo que refleja que esta es una necesidad educativa especial que muchas veces no es tomada en cuenta como ocurre con otros casos.

### Pregunta 6. ¿Conoce usted lo que es la gamificación digital o ha escuchado hablar de ello?

**Tabla 18**

*Pregunta 6 del cuestionario aplicado a representantes legales*

ALTERNATIVA	F/%
Si, entiendo perfectamente de qué se trata.	0/0%
He escuchado hablar de el tema, pero no conozco mucho al respecto	2/50%
No, no sé de qué se trata	2/50%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

### ¿Conoce usted lo que es la gamificación digital o ha escuchado hablar

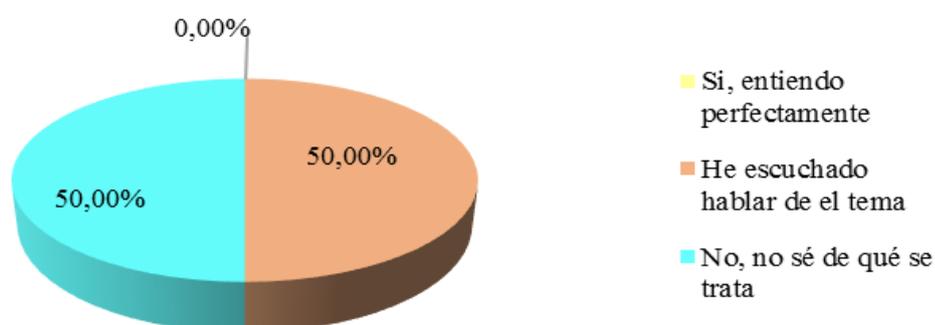


Figura 16: Pregunta 6. Aplicada a los Representantes Legales

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

Ningún representante, reconoció conocer plenamente lo que es la gamificación, mientras que la mitad indicó haber escuchado acerca del tema y el resto, no conocer de qué se trataba, lo que muestra que a pesar de ser algo novedoso, es desconocido por muchas personas y más aún fuera del ámbito educativo.

### Pregunta 7. ¿Qué tanta motivación siente su representado por los videojuegos?

**Tabla 19**

*Pregunta 7 del cuestionario aplicado a representantes legales*

ALTERNATIVA	F/%
Una alta motivación	3/75%
Lo motivan en un rango normal	1/25%
No siente motivación hacia eso	0/0%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

### ¿Qué tanta motivación siente su representado por los videojuegos?

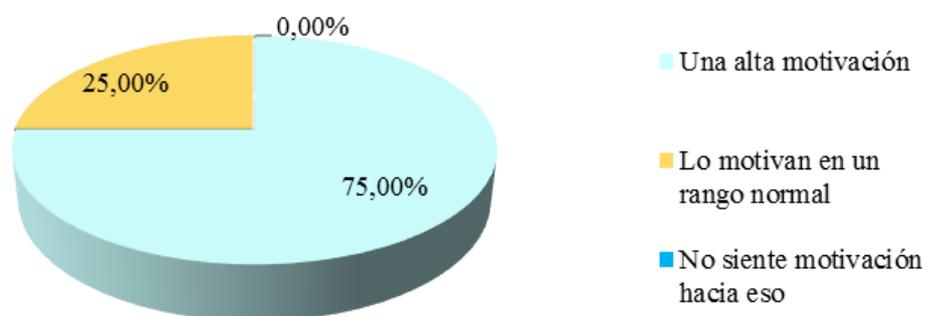


Figura 17: Pregunta 7. Aplicada a los Representantes Legales

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

La mayoría, manifestó que su representado sentía una alta motivación por los juegos, una minoría que lo motivaban en un rango normal y ninguno indicó que no los motivasen, lo que refleja que, aunque a algunos niños y jóvenes les puedan motivar los juegos digitales en mayor o menor medida, a la mayoría le atraen estos.

### **Pregunta 8. ¿Tiene conocimientos acerca de si en la institución han utilizado herramientas de gamificación en el trabajo con su representado?**

#### **Tabla 20.**

*Pregunta 8 del cuestionario aplicado a representantes legales*

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>F/%</b>
Si	<b>1/25%</b>
No	<b>0/0%</b>
No estoy seguro	<b>3/75%</b>

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”  
Elaborado por: Torres (2022)

### **¿Tiene conocimientos acerca de si en la institución han utilizado**

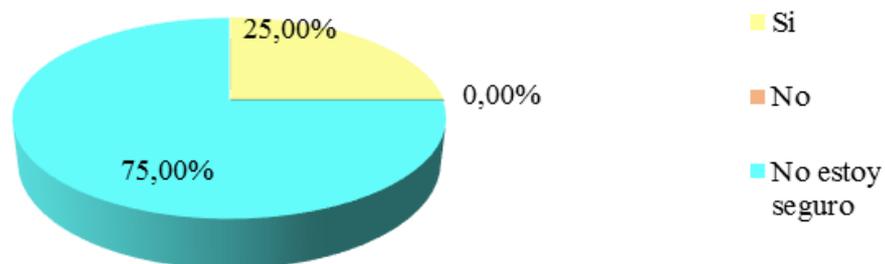


Figura 18: Pregunta 8. Aplicada a los Representantes Legales  
Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”  
Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

La mayoría de representantes indicó que no estaban seguros de saber si se aplicaban herramientas de gamificación en las clases con su representado mientras que solo una minoría indicó que sí, lo que muestra o bien la falta de aplicación de las mismas o el desconocimiento de los padres al respecto.

### Pregunta 9. ¿Cree usted que sería beneficioso para su representado el utilizar juegos digitales relacionados con contenidos educativos?

Tabla 21

Pregunta 9 del cuestionario aplicado a representantes legales

ALTERNATIVA	F/%
Si, pues podrían generarle mayor motivación	4/100%
No estoy seguro pues no se qué tanto le pudiesen ayudar	0/0%
Considero que no sería una buena herramienta para trabajar con mi representado	0/0%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

### ¿Cree usted que sería beneficioso para su representado el utilizar juegos digitales relacionados con contenidos educativos?

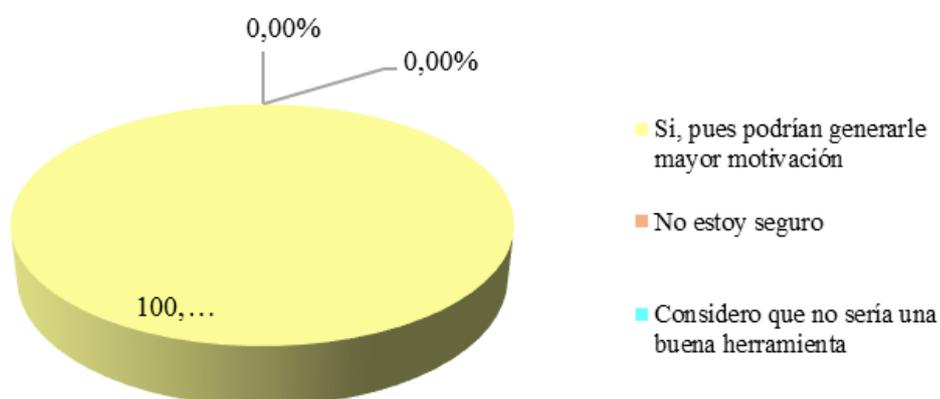


Figura 19: Pregunta 9. Aplicada a los Representantes Legales

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

## Análisis

Los encuestados en su totalidad, estuvieron de acuerdo en considerar que el combinar los juegos digitales con los contenidos educativos, pudiese ser una herramienta útil para sus representados, pues podría contribuir a motivarles.

**Pregunta 10.** Las herramientas de gamificación digital, combinan los videojuegos, con los contenidos educativos; ¿Estaría de acuerdo usted con que se aplicaran este tipo de recursos permanentemente en las actividades escolares?

**Tabla 22**

*Pregunta 10 del cuestionario aplicado a representantes legales*

ALTERNATIVA	F/%
Si, totalmente de acuerdo	3/75%
No, en desacuerdo	0/0%
No estoy seguro	1/25%

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

### ¿Estaría de acuerdo usted con que se aplicaran este tipo de recursos

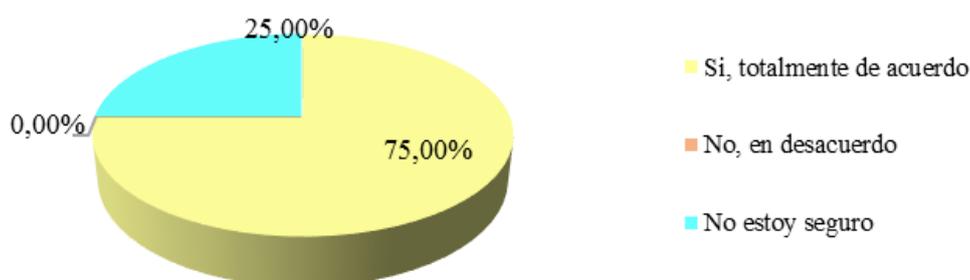


Figura 20: Pregunta 10. Aplicada a los Representantes Legales

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

## **Análisis**

La mayoría de padres, mostraron estar de acuerdo con que se puedan aplicar herramientas de gamificación de manera permanente durante las clases, mientras que solo un porcentaje minoritario indicó no estar seguro, pero ninguno indicó estar en desacuerdo.

### **3.7.3. Entrevista realizada a personal directivo y del DECE**

El tercer instrumento en aplicarse durante este proceso de investigación, consistió en una entrevista estructurada, cuyo propósito fue conocer desde el lado institucional, las acciones que se llevan a cabo para la atención de estudiantes con alto rendimiento académico y la utilización de herramientas de gamificación digital, la cual fue realizada en forma directa a un personal directivo de la institución y un psicólogo del DECE, con preguntas abiertas, cuyas respuestas se muestran a continuación.

#### **Pregunta 1. ¿Hay dentro de los estudiantes de la institución casos de alumnos que presenten alto rendimiento académico?**

**R. directivo:** Si, se atienden actualmente algunos casos; unos tienen diagnóstico de superdotación y otros están esperando para ser evaluados.

**R. Psc DECE:** Si, son muy pocos en relación a otras necesidades educativas especiales que hay, pero si.

## **Análisis**

Ambos encuestados, afirman que, dentro de la institución, sí hay casos de estudiantes que presentan alto rendimiento académico.

#### **Pregunta 2. Cuando hay un caso de esos, ¿Qué acciones se desarrollan dentro de la institución para la atención de sus necesidades educativas especiales?**

**R. directivo:** Se canaliza la evaluación con el DECE y se trabaja con los docentes.

**R. Psc DECE:** Cuando los docentes manifiestan que puede existir uno de estos casos, se conversa con los padres, se mandan a realizar las evaluaciones correspondientes y si se requiere, se brinda orientación al docente.

### **Análisis**

Ambos indican que el protocolo a seguir es tramitar la evaluación del estudiante y si fuese necesario, brindar orientación mediante el DECE, por lo que se evidencia que no existen programas específicos establecidos para la atención de esta necesidad educativa especial no asociada a la discapacidad.

**Pregunta 3. ¿Qué tanto nivel de preparación considera que tenga el personal de la institución para la atención oportuna de estos estudiantes?**

**R. directivo:** Si falta preparación al respecto, pues no son casos comunes, sin embargo, se realizan todos los esfuerzos por brindar la mejor atención.

**R. psc DECE:** La verdad el personal docente desconoce estrategias para suplir las necesidades educativas de estos alumnos y esto ocurre porque son necesidades educativas especiales poco tomadas en cuenta como tal sino que se asumen como inteligencia únicamente.

### **Análisis**

Ambos encuestados coinciden en que el personal de la institución, carece de todos los conocimientos necesarios para brindar una atención oportuna a estudiantes con alto rendimiento académico.

**Pregunta 4. ¿Qué acciones se han llevado a cabo por medio de la institución para la preparación del personal en relación a la atención de estudiantes con altas capacidades intelectuales?**

**R. directivo:** El personal del DECE brinda las orientaciones necesarias a los docentes para la atención de estos casos.

**R. psc DECE:** Desde el departamento del DECE, se brinda apoyo tanto al personal docente, como atención a estos estudiantes en la parte psicológica cuando se amerita de ello.

## **Análisis**

Las respuestas de ambos encuestados indican que las acciones llevadas a cabo a nivel institucional, han estado enmarcadas en las orientaciones generadas por el DECE hacia el personal docente o el abordaje psicológico de estos estudiantes.

### **Pregunta 5. ¿Qué dificultades considera que hubiesen podido presentarse en el marco de la atención educativa dentro de la institución a estudiantes con esta condición?**

**R. directivo:** Que muchas veces por tener un coeficiente intelectual mucho más elevado, se aburren con los contenidos trabajados.

**R. psc DECE:** Hay algunos problemas que se presentan con estos estudiantes, como la desmotivación constante, o el que no realizan las actividades o por el contrario las hacen muy rápido y se distraen con otras cuestiones y lo más difícil, las relaciones con sus compañeros que a veces se tornan con algunas dificultades.

## **Análisis**

En las respuestas de ambos, se evidencia que sí se presentan algunas dificultades en diversos aspectos con estudiantes que presentan esta condición.

### **Pregunta 6. ¿Considera que la gamificación digital aporta beneficios en el ámbito educativo?**

**R. directivo:** Si, por supuesto; las tecnologías en general aportan muchísimo dentro de los procesos educativos.

**R. psc DECE:** Considero que si, ya que estos recursos generan mucho interés y sobre todo, motivación en los estudiantes.

## **Análisis**

En las respuestas de los dos encuestados, se evidencia que consideran que la gamificación aporta al campo educativo significativamente.

**Pregunta 7. ¿Se emplean herramientas de gamificación digital dentro de la institución educativa?**

**R. directivo:** Si, los docentes en su afán de innovar, han venido utilizando juegos para el desarrollo de sus clases.

**R. psc DECE:** Si, sobre todo desde que hubo educación en casa motivada a la pandemia, los docentes comenzaron a utilizar bastante este tipo de recursos.

#### **Análisis**

De acuerdo con la opinión de ambos, dentro de la institución, los docentes aplican herramientas de gamificación digital.

**Pregunta 8. ¿Se han generado procesos de formación y recursos para los docentes de la institución en materia de gamificación digital?**

**R. directivo:** Si se han desarrollado algunas actividades en las cuales se les han dado a conocer algunos recursos.

**R. psc DECE:** Durante la pandemia, el Ministerio de Educación generó algunos cursos en línea y muchos docentes también buscaron autoformarse en este aspecto.

#### **Análisis**

En las respuestas a esta interrogante, se indica que los docentes si han tenido cierta información en torno a la utilización de recursos digitales de gamificación.

**Pregunta 9. ¿Conoce si se han empleado recursos de gamificación digital para el trabajo en la institución con estudiantes que presentan alto rendimiento académico?**

**R. directivo:** Entiendo que los docentes los han aplicado con todos los estudiantes, por lo que ellos se incluyen.

**R. psc DECE:** Si se han utilizado dentro de las clases, pero no con programas específicos o adaptaciones para atender a este tipo de alumnos.

## Análisis

En las respuestas se refleja que se han trabajado, pero sin una planificación o adaptación específica para la atención de las necesidades educativas de los estudiantes con alto rendimiento académico.

**Pregunta 10. ¿Cree que la gamificación podría mejorar las dificultades presentadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje con estudiantes que presentan alto rendimiento académico?**

**R. directivo:** Si, creo que podrían ser una buena opción.

**R. psc DECE:** Si, por supuesto, siempre y cuando sean un recurso bien empleado por el docente, pueden llegar a aportar muchos beneficios con estos estudiantes.

## Análisis

Ambos están de acuerdo en que las herramientas de gamificación, pueden contribuir a mejorar las dificultades que enfrentan los estudiantes con alto rendimiento académico dentro de las aulas.

### 3.7.4. Guía de observación

Fue aplicada una guía de observación, a fin de contrastar lo reflejado en los instrumentos anteriores, con la observación directa a los educandos; seguidamente se muestra esta tabla, en la que se señalan cada uno de los aspectos y los números que reflejan la cantidad de estudiantes de los 4 que fueron observados, que responden a los diversos indicadores.

**Tabla 23**

*Guía de Observación*

Indicadores	Parámetros		
1. Comportamiento de los estudiantes durante las clases	Bueno (2)	Regular (1)	Inadecuado (1)
2. Realización de las actividades durante la jornada escolar	Realiza todas (1)	Solo realiza algunas (2)	Realiza muy pocas o ninguna (1)

3. Resistencia a realizar actividades	Siempre (1)	Algunas veces (3)	Nunca (0)
4. Motivación durante las horas clase	Alta (0)	Media (2)	Baja (2)
5. Relaciones sociales	Asertivas (1)	Se reflejan algunas dificultades (1)	Se evidencian muchas dificultades en el aspecto social (2)
6. Empatía entre estos estudiantes y sus compañeros	Si se evidencia (1)	Se evidencian algunas dificultades (2)	No se evidencia (2)
7. Participación del estudiante en estrategias lúdicas con sus compañeros	Si (2)	No (1)	Algunas veces (1)
8. Nivel de competitividad que demuestra	Alto (4)	Medio (0)	Bajo (0)
9. Empleo de herramientas de gamificación en las horas clases	Con bastante frecuencia (1)	Con poca frecuencia (3)	No se emplean (0)
10. Motivación del estudiante frente a las herramientas de gamificación digital	Alta (4)	Media (0)	Baja (0)

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”

Elaborado por: Torres (2022)

Con el fin de contrastar la información suministrada por los encuestados con la realidad evidenciada con los estudiantes que presentan alto rendimiento académico, fue llenada una guía de observación, realizando durante las horas clase, una observación directa en la que se identificaron algunos aspectos, que se detallan seguidamente, luego de haber estado presente en las clases de cuatro estudiantes con alto rendimiento académico.

- **Comportamiento de los estudiantes durante las clases:** Por lo general es bueno, pero a veces muestran desmotivación, lo que causa que no presten atención o se dediquen a otras actividades.
- **Realización de las actividades durante la jornada escolar:** Las realizan o bien muy rápido o bien no sienten deseos de realizarlas pues no las consideran necesarias.

- **Resistencia a realizar actividades:** Ocurre con cierta frecuencia pues las ismas no les motivan.
- **Motivación durante las horas clase:** Es escasa, por el contrario, muestran aburrimiento.
- **Relaciones sociales:** Muestran algunas dificultades e intolerancia frente al ritmo de aprendizaje de los demás.
- **Empatía entre estos estudiantes y sus compañeros:** Se evidencia en forma escasa y con algunas dificultades en este aspecto.
- **Participación del estudiante en actividades lúdicas con sus compañeros:** Si participan mostrando deseos de competir.
- **Nivel de competitividad que demuestran:** Se evidencia un alto nivel de competitividad presente en estos estudiantes.
- **Empleo de herramientas de gamificación en las horas clases:** Se observa en pocas oportunidades y herramientas bastante básicas y sencillas.
- **Motivación del estudiante frente a las herramientas de gamificación digital:** Si muestran una alta motivación al momento de utilizar las mismas.

### **3.8. Triangulación de resultados**

A continuación, se presenta un cuadro con los aspectos más relevantes obtenidos luego de aplicar cada uno de los instrumentos, lo que posibilita contrastar las respuestas de los sujetos de estudio.

**Tabla 24***Triangulación de resultados*

<b>ASPECTO</b>	<b>DOCENTES</b>	<b>REPRESENTANTES LEGALES</b>	<b>PERSONAL DIRECTIVO Y DEL DECE</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
Estudiantes con alto rendimiento académico en la institución	Indican haber trabajado o trabajar en la actualidad con este tipo de estudiantes	Reconocen en su mayoría que sus representados poseen alto rendimiento académico	Indican que sí hay casos en la institución de estudiante con superdotación	Se evidencian en las aulas algunos casos de estudiantes con características que aluden a esta condición
Atención de las necesidades educativas y demandas de los estudiantes con alto rendimiento académico dentro de la institución	Indican no poseer los conocimientos necesarios para atender todas sus demandas, no habiendo recibido formación para ello, únicamente algunas orientaciones del DECE	Indican que sus representados no reciben todas las adaptaciones necesarias para suplir sus necesidades, no cubriéndose del todo lo que se requiere para una atención pertinente	Indican que al personal le falta formación en torno al tema y que desde el DECE se brindan las orientaciones necesarias al docente y el apoyo a los estudiantes.	Se evidencia que las estrategias que se les aplican no atienden de manera puntual cada una de sus necesidades y demandas.
Dificultades que enfrentadas por esta población estudiantes en los entornos educativos	Indican que presentan dificultades a nivel social, así como desmotivación, falta de empatía entre otros	Mayormente reconocen que pueden enfrentar problemas de interacción con sus compañeros, aburrimiento en clases y desmotivación	Manifiestan que enfrentan dificultades en las relaciones interpersonales, la falta de motivación e intolerancia frente al ritmo de aprendizaje de sus pares	Se muestran desmotivados en algunos momentos, con resistencia a la realización de algunas actividades y dificultades en el aspecto social y la interacción con sus compañeros

<b>ASPECTO</b>	<b>DOCENTES</b>	<b>REPRESENTANTES LEGALES</b>	<b>PERSONAL DIRECTIVO Y DEL DECE</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>
Conocimientos en torno a la gamificación digital	Mayormente si conocen de qué se trata, aunque no todos aplican constantemente este tipo de recursos	Desconocen bastante en torno al tema y algunos no se muestran seguros de qué tan beneficiosa pudiese ser	Reconocen de qué se trata e indican que se aplican herramientas de este tipo dentro de la institución	Se aplican muy pocas herramientas de gamificación y cuando se les utiliza, las mismas son básicas y sencillas
Utilización de herramientas de gamificación digital para el trabajo con estudiantes que poseen alto rendimiento académico	Solo en algunas ocasiones las han empleado para el trabajo con estos estudiantes	No están seguros de si se han utilizado este tipo de recursos con sus representados	Indican que sí se utilizan en general con todos los estudiantes, pero no se han realizado adaptaciones como tal para su utilización con fines de atender a estudiante con superdotación	No se observa que se empleen herramientas de gamificación dentro de las horas clases para el trabajo con estos estudiantes
Expectativas en torno al aporte que pudiesen brindar las herramientas de gamificación digital para mejorar la atención a estudiantes con alto rendimiento académico	Consideran que pudiese contribuir notablemente	Indican que podrían ser de gran ayuda y están de acuerdo con su uso	Indican estar de acuerdo en que pueden aportar numerosos beneficios para afrontar las dificultades que atraviesan estos estudiantes	Se observa que estos estudiantes sienten motivación por las herramientas de gamificación digital

ASPECTO	DOCENTES	REPRESENTANTES LEGALES	PERSONAL DIRECTIVO Y DEL DECE	OBSERVACIÓN
<p>Luego de haber aplicado cada uno de estos instrumentos, se pudo observar que, en líneas generales, existe un escaso conocimiento por parte del personal de la institución para la atención de las necesidades educativas especiales de los estudiantes con alto rendimiento académico, siendo muchas veces no tomada en cuenta como tal, lo que ha ocasionado una falta de atención puntual.</p> <p>Por otra parte, se destaca que estos estudiantes se enfrentan a numerosas dificultades, que, de continuar suscitándose, podrían acarrear consecuencias mayores.</p>				

Fuente: Unidad Educativa “Nuestra Señora del Carmen”  
 Elaborado por: Torres (2022)

### **3.9. Discusión de Resultados**

Luego de haber aplicado cada uno de estos instrumentos, se puede concluir que, en líneas generales, existe un desconocimiento en relación con la atención de estudiantes con alto rendimiento académico, lo que acarrea en que no sean atendidas puntualmente sus necesidades educativas y demandas, generándose algunas problemáticas que, de seguirse suscitando, le traerían consecuencias negativas a futuro.

Por otra parte, es importante destacar que una de las raíces principales de esta problemática, es el desconocimiento que existe por parte del personal docente en torno a la manera adecuada de generar estrategias y adaptaciones que suplan dichas necesidades de manera asertiva.

Así mismo, se evidencia que la gamificación es utilizada con poca frecuencia, sin embargo, estos estudiantes sienten motivación hacia estas herramientas, por lo que deberían utilizarse con mayor frecuencia.

En tal sentido y considerando todos los aspectos que generan esta situación problemática, se presenta en el epígrafe siguiente, una alternativa de solución, que se espera, pueda contribuir con que estos estudiantes desarrollen más su potencial y enfrenten menores dificultades en su trayecto escolar.

## **CAPÍTULO 4**

### **PROPUESTA**

El cuarto y último apartado de este trabajo de investigación, contiene la alternativa de solución que la autora consideró promover luego de haber realizado el análisis de resultados que arrojó el proceso investigativo; dicha propuesta, espera contribuir a solventar la problemática encontrada durante el estudio, con la finalidad de aportar en el campo docente y dejar una contribución que beneficie a aquellos estudiantes que presentan alto rendimiento académico, los cuales, como se analizó en los epígrafes anteriores, no siempre reciben la atención educativa oportuna.

#### **4.1. Título de la propuesta**

Guía de recursos de gamificación digital para la atención en el aula de estudiantes con alto rendimiento académico.

#### **4.2. Introducción**

En la sociedad actual, es común observar cómo la tecnología se introduce a pasos vertiginosos en todos y cada uno de los campos, en la vida de cada persona y el campo educativo, no escapa a ello, por lo que cada vez más se afianza la necesidad de utilizar las tecnologías de la comunicación y la información dentro de los entornos áulicos con diversos fines tanto didácticos, como administrativos e incluso prácticos y motivacionales.

La gamificación, ha sido utilizada durante los últimos años y en Ecuador particularmente con un notable énfasis luego del tiempo de pandemia, proporcionando valiosos aportes dentro de las horas clase, pues genera interés en los estudiantes, a la vez que se ha demostrado que les ayuda al trabajo en equipo, la motivación por el aprendizaje y el trazarse metas así mismos, con resultados sumamente positivos.

Los estudiantes que presentan alto rendimiento académico requieren de clases dinámicas, motivantes y que les generen interés por estar en el entorno áulico, además de necesitar estrategias con las cuales fortalecer su área social y trabajar sus relaciones interpersonales, aspectos con los cuales la gamificación digital, contribuye de forma significativa.

Por todo lo expuesto anteriormente y luego de haber analizado los resultados obtenidos durante el proceso de investigación del presente trabajo, se decidió proponer una guía de recursos de gamificación digital para el trabajo en el aula con estudiantes que presentan alto rendimiento académico, a fin de contribuir con el personal docente al orientarlo y sugerirle herramientas, a la vez que se genera el hecho de que los estudiantes con esta condición, puedan recibir una mejor atención educativa.

Para ello se plantea esta propuesta, la cual contiene orientaciones para el trabajo en el aula con este tipo de alumnado, descripción de algunas herramientas de gamificación digital para el trabajo con los mismos y una serie de actividades propuestas con el uso de estos recursos, guía que pretende llegar a ser un aporte significativo que contribuya a solventar la problemática encontrada en el campo de investigación.

#### **4.3. Descripción general de la propuesta**

La guía que a continuación se presenta, contiene en un principio la justificación, los objetivos que se pretenden alcanzar con su aplicación en las materias básicas, así como los beneficiarios y recursos necesarios para su implementación; posteriormente, se presenta el desarrollo de la propuesta, la cual contiene orientaciones generales para el trabajo con estudiantes que presentan alto rendimiento académico y que ellos obtener un nivel alto de atención ,además de la descripción de algunas herramientas de gamificación y una serie de actividades propuestas con el uso de las mismas que nos ayudarán a favorecer la concentración y el entusiasmo en nuestras clases con niños con altas capacidades.

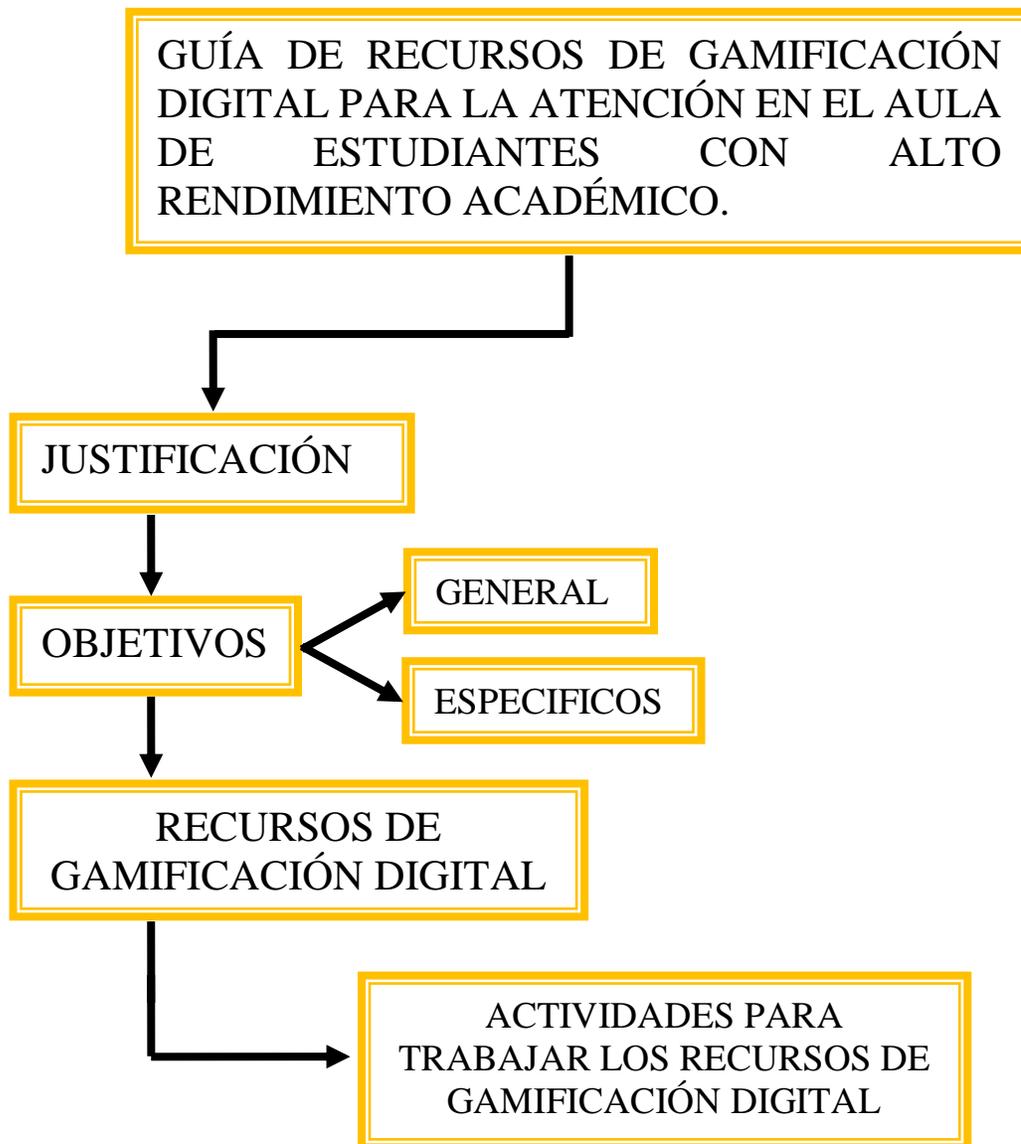


Figura 21. Flujograma de la Propuesta  
Elaborado por Torres (2022)

#### **4.4. Justificación**

La gamificación digital, se ha demostrado durante los últimos años, que aporta numerosos beneficios en los entornos áulicos, ya que los estudiantes sienten atracción por la mecánica de los videojuegos y los recursos digitales, por lo que trasladar esto a los ambientes educativos, despierta interés y motivación, a la vez que contribuye a generar aprendizajes significativos en los estudiantes.

Quienes presentan alto rendimiento académico, necesitan de clases dinámicas, que les generen interés por continuar en el entorno áulico y a la vez, estrategias que contribuyan a trabajar su área social, a fin de fortalecer las relaciones interpersonales con sus compañeros de clases, por lo que se considera que la gamificación digital, genera aportes importantes para el logro de estos fines.

Tomando en cuenta que una de las mayores debilidades encontradas durante el proceso de investigación era la falta de conocimiento del personal docente acerca de estrategias para el trabajo con estudiantes que presentasen esta condición, se consideró oportuno proponer esta guía, la cual constituye un recurso didáctico que sin duda aportará a generar mejores praxis en los entornos educativos; es aplicable a todas y cada una de las asignaturas y áreas, por lo que puede emplearla la totalidad de los docentes y quienes presentan alto rendimiento académico podrán beneficiarse sobre todo en aquellas asignaturas cuyos contenidos conocen más y por ende, muestran desmotivación.

Por otra parte, es importante resaltar que la contribución de este instrumento no solo abarca la parte pedagógica, sino que posee un importante alcance social, al generar bienestar y motivación en una población estudiantil cuya condición muchas veces es invisibilizada, lo que les causa frustración, aburrimiento, desmotivación por ir a la escuela y algunos conflictos a nivel social, por lo que el ofrecer aportes que incidan en el hecho de darles mejores experiencias educativas, les ayudará a que su trayecto escolar transcurra de una mejor forma y puedan aprovechar al máximo todo el potencial que poseen sin que se convierta en un obstáculo.

Así mismo, es importante recalcar que se cuenta con los recursos necesarios para poder implementarse, por lo que es considerada una propuesta factible de aplicar, que además, podría beneficiar no solo a la institución educativa objeto de la presente investigación, sino a otros planteles educativos que pudiesen estar atravesando por problemáticas similares.

#### **4.5. Objetivos de la propuesta**

##### **4.5.1. Objetivo general**

Ofrecer a los docentes, una guía de recursos de gamificación digital para el trabajo en el aula con estudiantes que presenten alto rendimiento académico.

##### **4.5.2. Objetivos específicos**

- Brindar orientación al docente en torno al trabajo en el aula con estudiantes que presentan alto rendimiento académico.
- Describir recursos de gamificación digital que puedan contribuir a mejorar las clases con estudiantes que presenten esta condición.
- Proponer actividades con el uso de recursos de gamificación digital que favorezcan el trabajo en el aula con estudiantes con alto rendimiento académico.

#### **4.6. Recursos**

##### **4.6.1. Materiales**

- Recursos tecnológicos: Equipos de computación, proyector de imágenes, equipos celulares o tablets.
- Materiales de papelería: Papelotes, marcadores de colores, carteleras.
- Material impreso: Rúbricas y formularios de evaluación.

##### **4.6.2. Humanos**

- Personal docente.

- Estudiantes
- Padres y representantes.

#### **4.6.3. Ambientales**

- Salón de clases.
- Biblioteca virtual.

#### **4.7. Beneficiarios**

- Beneficiarios directos: Docentes y estudiantes con alto rendimiento académico de la Unidad Educativa Nuestra Señora del Carmen de la ciudad de Guayaquil.
- Beneficiarios indirectos: Otros estudiantes sin esta condición, representantes legales, docentes y estudiantes de otras instituciones educativas que puedan presentar problemáticas similares.

#### **4.8. Alcances de la propuesta**

Lo que principalmente se aspira con esta propuesta, es que la misma pueda ser aplicada y llegue a contribuir a mejorar la praxis docente, incidiendo en el hecho de que quienes tienen la tarea de formar, desarrollen mejores estrategias para la atención en el aula de estudiantes con alto rendimiento académico, trayendo como consecuencia que los mismos, sientan mayor motivación durante las horas de clases y mejoren tanto su área social como otros aspectos, que les permitan aprovechar al máximo las capacidades que poseen.

Esto, podrá generar como consecuencia, que, en su trayecto escolar, reciban una atención más oportuna, que les ayude a que su condición pueda ser aprovechada al máximo y no se convierta en un inconveniente que les cause dificultades de diversa índole, generándoles sensaciones de armonía y bienestar.

Igualmente, si su aplicación genera resultados satisfactorios, podría convertirse en un recurso que pueda compartirse a otras instituciones educativas cuya problemática pueda ser similar, a fin de generar un mayor alcance y beneficiar con ello a un número más amplio de personas.

### 4.3.2 Desarrollo de la propuesta



***GUÍA DE RECURSOS DE GAMIFICACIÓN  
DIGITAL PARA LA ATENCIÓN EN EL  
AULA DE ESTUDIANTES CON ALTO  
RENDIMIENTO ACADÉMICO***



## **Principios**

Esta guía de recursos didácticos fue diseñada y se espera que se aplique, tomando en cuenta los siguientes principios:

1. Presenta características de adaptabilidad: Los recursos que aquí se proponen, podrán ser utilizados y adaptado su uso de acuerdo con el nivel de conocimientos que presenten los estudiantes y acordes con las necesidades educativas que se deban suplir para generar en ellos motivación e interés.
2. Consideración a las diferencias individuales: cada estudiante forma un ser único e irrepetible, por lo que, al momento de aplicar cualquier estrategia, se deberán tener en cuenta las características individuales de cada uno a fin de tratar de atender a sus necesidades puntuales y hacer del momento de enseñanza y aprendizaje una experiencia única que le genere aprendizajes significativos.
3. Posee un carácter inclusivo: Si bien es cierto, esta propuesta está diseñada con el fin de contribuir con el trabajo en el aula con estudiantes que presentan alto rendimiento académico, se recomienda que sean aplicadas a todo el universo estudiantil, a fin de generar procesos de interacción social, en los que se fortalezcan las relaciones interpersonales y el trabajo cooperativo.

## **Recomendaciones generales para el abordaje en el aula de estudiantes con alto rendimiento académico**

1. Atender a las particularidades de cada estudiante con alto rendimiento académico: en ellos, existe la ausencia de lo que podría considerarse un patrón único en los perfiles de conducta, emociones o el área cognitiva, por lo que el docente deberá tomar en cuenta sus características peculiares.

2. Preparar actividades con suficiente nivel de reto y una metodología de aprendizaje personalizado: Será importante considerar que, al momento de diseñar estrategias pedagógicas, se deberá considerar el nivel de conocimiento que posea el estudiante a fin de suplir sus necesidades de aprendizaje.
3. Potenciar los talentos del estudiante: Es importante considerar que los talentos que posea deben llegar a potenciarse al máximo y generar estrategias en las cuales los aplique con eficacia.
4. Enseñarle a utilizar sus fortalezas: Deberá orientársele en cómo estas fortalezas deberá utilizarlas con el fin de solventar los déficit o carencias que pueda llegar a tener en cualquier índole.
5. Desligar la edad de la capacidad o competencia: Se deben ofrecer respuestas educativas oportunas, que contribuyan a suplir las necesidades del estudiante y los conocimientos que requiere adquirir, aún y cuando estén muy por encima de su grado o nivel.

### **Recursos de gamificación digital para trabajar en el aula con estudiantes que presentan alto rendimiento académico**

- **Recurso 1. Educaplay**

#### **¿Qué es Educaplay?**

Es una plataforma gratuita para la creación de actividades educativas multimedia y a su vez un catálogo de actividades ya creadas a las cuales se puede acceder y que se caracterizan por sus resultados atractivos y profesionales.

#### **¿Para qué sirve?**

Sirve para crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.

Permite el acceso de carácter universal, ya que permite en acceso a todo tipo de usuarios además de docentes.

### **¿Cómo funciona?**

Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, con posibilidades variadas para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases. Ofrece acceso en 3 idiomas, inglés, francés y español

### **Características y requerimientos**

El uso de Educaplay, es sencillo e intuitivo y contiene tutoriales multimedia que ayudan a quien encuentre alguna dificultad en su uso la primera vez. Se trabaja en línea. No hace falta instalación ya que se puede acceder desde cualquier navegador. Requerimientos mínimos:

- Plugin de Flash (gratuito para descargar)
- Navegador de internet (Explorer, Firefox, Opera, Chrome, etcétera).

### **Ventajas y desventajas de la herramienta**

#### **Ventajas:**

- Actividad atractiva y fácil de manejar.
- Se puede insertar imágenes y archivo de audio (para niños no lectores y personas con discapacidad).
- No se necesita instalar ningún programa en el ordenador basta con el plugin de Flash.
- Ofrece su contenido en tres idiomas: español, francés e inglés.

#### **Desventajas:**

- Para la actividad del dictado es necesario tener micrófono y parlantes.
- Al ser un programa estándar, al momento del uso cualquier pequeño error del teclado le baja puntos en el resultado final.

- Una vez que se descarga el recurso ya no se pueden modificar.
- Algunas actividades son limitadas en su uso.

### **¿Qué tipo de contenidos puedo generar con esta herramienta?**

Esta aplicación permite crear distintos tipos de actividades interactivas con orientación educativa, según las necesidades del proceso de enseñanza aprendizaje, tales como:

- Froggy Jumps
- Adivinanzas.
- Completar.
- Crucigrama.
- Diálogo.
- Dictado.
- Ordenar letras.
- Ordenar palabras.
- Ordenar letras.
- Test.
- Mapas.
- Sopa.
- Video Quiz.
- Presentación
- Relacionar

### **¿Cómo buscar, descargar e instalar la herramienta?**

Registro y uso de EDUCAPLAY

1. Abra el explorador de su preferencia.
2. Digite en el buscador la dirección <http://www.educaplay.com/> y de Enter.

3. El buscador realizará una exploración y mostrará los resultados de esa palabra; seguidamente, presione la tecla Enter para ingresar en la página oficial de la herramienta. Registrar o crear una cuenta para poder utilizar la plataforma EDUCAPLAY.
4. Se puede registrar con su red social favorita o bien con un correo electrónico.
5. Se puede tener una versión Premium para obtener otras funcionalidades, sino le dices No gracias y tienes tu versión gratuita.

### **Actividad 1. Sopa de letras**

**Objetivo:** Buscar palabras en diversas direcciones de acuerdo al tema en estudio

#### **Desarrollo**

1. Dar clic en Crear actividad.
2. Seleccionar el tipo de actividad que se desea realizar, en este caso en la actividad llamada Sopa de letras. Seguidamente se escoge el idioma, se anota un título para la actividad. En este caso se llamará Figuras Geométricas. (no debe de pasar más de 20 letras). Posterior a eso le puedes dar una descripción a la actividad que se realiza.
3. Se clasifica la actividad.  
Bajamos la página hasta la sección: Clasifica la actividad. Se visualizan cuatro secciones.
  - Sistema Educativo: se refiere al país.
  - Curso: donde pone el nivel según su grado (Preescolar, Primaria Secundaria, Bachillerato).
  - Asignatura: según su especialidad.
  - Área de conocimiento: según su objetivo a evaluar.
4. Cuando se finaliza, el llenado del encabezado de la actividad, dar clic en Siguiente para continuar con la creación de la actividad.
5. Al darle Siguiente, la herramienta Educaplay brinda un tutorial para guiar paso a paso, hasta el producto final.
6. Para crear la Sopa de letras, en la ventana siguiente te mostrará tres secciones: Botón de ayuda, Datos Generales y Palabras.

7. En la sección de Botón de ayuda al dar clic en el botón Editar, ubicado al lado derecho de la pantalla, se despliega una ventana, donde indica lo que se quiere hacer visible (el botón de ayuda estará disponible) o la opción de ocultar (el botón de ayuda no estará disponible para encontrar su actividad)  
Recomendación dejar la opción visible para cualquier actividad. Dar clic en “enviar”
8. En la sección Datos generales y dar clic en el botón Editar que está al lado derecho de la pantalla. La ventana siguiente permite configurar los datos generales:
  1. Mostrar pistas – no mostrar pistas – mostrar asteriscos – mostrar palabras.
  2. Direcciones para las palabras
  3. Límite de tiempo (No – Si)
 Cuando finalice la configuración, hacer clic en el botón Enviar
9. En la ventana siguiente se debe incluir las palabras que se desea mostrar.  
Una vez incluidas todas las palabras dar clic en el botón Enviar
10. Al incluir más palabras, se eleva la calidad de la actividad. Al terminar, dar clic en Publicar Actividad (recuadro verde)
11. Una vez publicada, diríjase al perfil y ahí visualizará sus actividades
12. Dentro de su perfil, puede visualizar sus actividades, donde tendrá diferentes opciones para compartirla con sus estudiantes.

## Cierre

Compartir la actividad con los estudiantes, generar las estadísticas de resultados e indicarle a los mismos su posición al momento de realizar la misma.



**Figura 22. Sopa de Letras**

**Fuente: Tomado del buscador de videos de youtube.**

- **Recurso 2. Kahoot**

### **¿Qué es Kahoot?**

Kahoot es una herramienta online, que permite fomentar la participación de los alumnos durante su sesión virtual mediante evaluaciones interactivas.

Destinada a profesores y estudiantes.

### **¿Para qué sirve?**

Sirve para reforzar contenidos a través de entretenidas evaluaciones, permitiendo aprender y repasar conceptos de forma muy entretenida, ya que funciona como si se tratara de un concurso. Permite la creación de juegos de aprendizaje, o elegir entre los ya creados, para comenzar a trabajar un tema, revisar y reforzar contenidos e incluso realizar evaluaciones. La motivación de nuestros alumnos aumenta con el uso de esta herramienta.

### **¿Cómo funciona?**

Kahoot! tiene dos páginas: la primera está creada para el acceso de los profesores/ as, Kahoot.com, y la segunda, Kahoot.it, será el sitio desde donde podrán acceder los/las estudiantes.

La interacción con la herramienta es en tiempo real y permite la creación de evaluaciones interactivas (entre las opciones gratuitas están las de tipo cuestionario y las de verdadero/falso).

Se puede usar en los centros docentes, en el trabajo y en casa disponiendo de un ordenador, una tablet o un móvil.

Existe la posibilidad de acceder a diferentes planes de pago para ajustarse a las necesidades que cada uno necesite. Para un uso educativo, tenemos la posibilidad de tres planes: Básico, Pro y Prima. Con la versión gratuita tenemos suficiente para el uso que proponemos.

No es necesario instalarla en ningún dispositivo, pero sí se necesita conexión a Internet. Se accede directamente desde cualquier buscador, aunque también funciona con una app gratuita disponible para Android o iOS. Por tanto, puedes usarla en smartphones o en tablets sin coste alguno.

## **Ventajas**

- No necesita software previo, ni conocimiento ni manejo del mismo.
- Las preguntas se pueden hacer en muy poco tiempo y con poca complejidad técnica.
- Se pueden incluir imágenes en las preguntas.
- Fomenta el aprendizaje social y profundiza el impacto pedagógico.
- Es una herramienta digital, de uso sencillo, con la que los profesores pueden trabajar los diferentes temas académicos con sus estudiantes, innovando el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula de clase.
- Ayuda a integrar el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula fomentando la autonomía y la cooperación del estudiante.
- Autoevaluación en equipo

## **Beneficios**

- Incrementa la motivación.
- Permite conocer la retención de los contenidos en tiempo real.
- Mejora la atención. Integra el juego a la sala de clases.
- Se puede adaptar a cualquier contenido.
- Su uso es sencillo.

Kahoot tiene el potencial de motivar a los alumnos, ya que cuanto antes se conteste, más puntos se pueden ganar si la respuesta elegida es la acertada. Cada alumno/a debe tener su dispositivo si queremos jugar de forma individual para que la pueda marcar en él. Si lo hacemos de forma grupal, cada equipo tendrá el suyo. Ambos métodos potencian el carácter competitivo, algo que les divierte muchísimo.

La pregunta y quién va ganando aparecerá en la pantalla que estemos usando (PDI, pantalla de proyección) y la respuesta se va registrando en el Kahoot que estemos haciendo. Cuando termine el tiempo marcado para responder, cada uno verá en su pantalla si ha acertado

o no. Esto nos dará la oportunidad de establecer un diálogo con ellos/as y así ir comprobando qué han respondido.

Para acceder a la herramienta debes registrarte como profe (<https://kahoot.com/>) y una vez allí elegirás o crearás el cuestionario. Los cuestionarios nos pueden servir para múltiples aspectos tales como:

- Evaluar conocimientos previos, introducir nuevos conceptos o previsualizar contenido. Reforzar contenidos ya trabajados.
- Recoger opiniones o intereses de los alumnos/as sobre diferentes aspectos. Generar debates.
- Plantear tareas, ya que los alumnos/as pueden jugar desde cualquier lugar y en cualquier momento en sus propios dispositivos.

Una vez dentro de la aplicación, cuando ya se está registrado, se busca el contenido a trabajar y aparecerán los cuestionarios relacionados con el tema.

Crearnos una cuenta a través de su página web

Seleccionar el rol de profesor

Una vez registrados, podemos utilizar uno de estos cuestionarios ya creados o elaborar nuestro propio Kahoot.

## **Actividad 2. Cuestionario**

**Objetivo:** Generar preguntas para ser respondidas en forma interactiva.

### **Procedimiento:**

1. Vamos a la opción de crear Kahoot
2. Accedemos al panel de control y decidimos qué tipo de Kahoot crear. Se puede elegir entre: Quiz y verdadero o falso en caso de la versión gratuita.
3. Una vez que seleccionas el tipo de Kahoot, en este caso un quiz, le debes agregar el título, la descripción (esta debe contener los elementos básicos o etiquetas para que pueda ser encontrada como tema, nivel o materia) y una imagen relacionada. También puedes incluir

un video a modo de introducción e ir añadiendo preguntas y posibles respuestas. No debes olvidar marcar la opción u opciones válidas, así como los puntos que valdrá la pregunta de 0 a 2000 y el tiempo que pueden tardar en contestar, que va desde los 5 segundos hasta los 4 minutos

4. En las preguntas puedes añadir texto, números, fórmulas, imágenes y vídeos.

### **Cierre**

Una vez creado, hacemos clic en guardar y luego en jugar. Nos arrojará un código que es con el que los estudiantes van a participar.

Finalmente, la actividad comenzará. Los/las estudiantes podrán ver las preguntas y alternativas, a través del proyector de la sala, y en su celular o computador deberán escoger la alternativa que crean correcta.

Puedes descargar los resultados en formato Excel o guardarlos en Google Drive con el fin de hacerle un seguimiento a los/las estudiantes.

Cuando el test haya terminado, Kahoot mostrará algunos datos sobre el ejercicio como, por ejemplo, cuántas personas seleccionaron cada alternativa.



**Figura 23. Cuestionario**

**Fuente : Tomado del buscador de imágenes de Google**

### ▪ **Recurso 3. Trivinet**

#### **¿Qué es Trivinet?**

Trivinet es una plataforma de juegos de trivia online gratuita, que se puede aplicar tanto al ámbito educativo como a la vida diaria dentro de juegos en línea. Se puede jugar online o en los smartphones Android, descargando la App.

Trivinet también constituye una herramienta de entretenimiento que puede emplearse en casa, es decir, que una vez que te encuentres registrado en la página web de la plataforma podrás competir de forma directa con tus amigos o compañeros de clases.

Los juegos de trivial puedes enfocarlos en la temática que desees, dándote la posibilidad de tener acceso a un juego de preguntas y respuestas con distintas dificultades y de cualquier temática que resulte interesante.

El hecho de que en Trivinet los niños puedan encontrar también un mundo de entretenimiento, se debe a que el proceso de enseñanza a través de este, es muy diferente al que implica el uso del lápiz y el papel, los cuales pueden resultarles un tanto tediosos.

#### **Beneficios para el alumnado:**

- Es una herramienta tecnológica que les permita conocer sus puntos fuertes y débiles en el proceso de aprendizaje.
- Cuentan con una plataforma para el repaso y estudio de diferentes contenidos.
- Pueden armar un grupo, participando en una misma trivia, junto a su maestro y al resto de la clase, logrando así el trabajo en equipo, estimulando la sana competencia.

#### **Para los docentes:**

- Pueden brindar a sus alumnos una herramienta tecnológica, en la que pueden aprender y reforzar conocimientos a través del juego.
- Permite detectar carencias dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de forma grupal.
- Permite detectar fallas en el proceso de aprendizaje y enseñanza de forma individual.

## **Ingreso**

El primer paso es que el maestro se registre en la plataforma trivinet.com allí encontrarás un botón que dice «Acceder» para ingresar a la opción de «Registro», luego debes llenar un formulario donde se te solicitan algunos datos, confirma el correo electrónico que te será enviado y listo estarás registrado en Trivinet.

## **Actividad 3. Trivia**

**Objetivo:** Proponer un juego grupal en el cual se puedan realizar repasos de diversos contenidos.

### **Procedimiento**

1. El docente debe encargarse de seleccionar un grupo por cada asignatura y hacer que los alumnos se unan al grupo.
2. Mientras los alumnos juegan, tanto las preguntas como los porcentajes de acierto se irán actualizando, esta será una forma útil de ir detectando las carencias del alumnado y a su vez generar un historial con sus respuestas.

### **Cierre:**

Los maestros podrán consultar el progreso de sus alumnos a través de el ítem de gestión de panel de control, ingresando a la actividad y haciendo clic en “Más opciones”, “Clasificación actual”.



**Figura 24. Trivia**

**Fuente:** Tomado de la página “Computer hoy”

## ▪ **Recurso 4. Wordwall**

### **¿Qué es Wordwall?**

Aunque Wordwall es pago le permite crear sin cargo ni publicidad cinco recursos y acceder a una gran variedad de plantillas interactivas e imprimibles.

### **Ventajas**

Los recursos creados pueden reproducirse en la computadora, tablet y teléfono celular. Los imprimibles se pueden descargar en formato pdf.

### **Comenzar a usar Wordwall**

Para acceder al sitio se debe abrir el navegador web y en la barra de direcciones escribir [www.wordwall.net](http://www.wordwall.net), en la barra superior y a la derecha de la pantalla encontrará la opción para cambiar el idioma del sitio web, también observará el icono para iniciar sesión (log in). En el menú **inicio** encontrará un breve resumen de lo que puede hacer, comentarios de usuarios y recursos creados por los mismos y que usted podrá reproducir.

Para crear un recurso debe ingresar al sitio utilizando una cuenta Google o registrándose. Cuando ingresa notará que en la barra superior de menú se agregan nuevas opciones, características: encontrará allí una explicación breve de lo que puede realizar y cómo hacerlo. También encontrará el menú mis actividades, mis resultados y crear actividad, durante el desarrollo del tutorial les mostraré para que se utiliza cada opción.

## **Actividad 4. Banco de imágenes**

**Objetivo:** Generar recursos gráficos para una mejor comprensión visual.

### **Procedimiento**

1. Para crear un recurso debe ingresar al sitio utilizando una cuenta Google o registrándose. Cuando ingresa notará que en la barra superior de menú se agregan nuevas opciones,

- características: encontrará allí una explicación breve de lo que puede realizar y cómo hacerlo. También encontrará el menú mis actividades, mis resultados y crear actividad.
2. Debe hacer clic en crear actividad y aparecerá en pantalla una grilla con las plantillas de recursos interactivos disponibles para crear e información adicional como la cantidad de recursos creados.
  3. Seleccionar la plantilla, como por ejemplo la plantilla de las correspondencias, en la siguiente pantalla deben colocar el nombre que identifique la actividad y comenzar a editar.
  4. Aparecerá un cuadro que le permitirá realizar la búsqueda de imágenes a través de internet o buscarla en su PC.
  5. En el recuadro siguiente encontrará la opción definición, allí deberá colocar la respuesta.
  6. Recuadro amarillo: le permite agregar una nueva línea a la actividad
  7. Recuadro verde: presenta tres opciones: copiar una línea y pegarla en la línea siguiente haciendo clic en el mismo botón; permite además intercambiar las posiciones y eliminar la línea.

### Cierre

Cuando haya finalizado la creación de la actividad haga clic en listo.

Seguidamente aparecerá en la pantalla la actividad lista para ser ejecutada y/o compartida.

Desde allí también podrá cambiar la plantilla y generar los imprimibles.



Figura 25. Banco de Imágenes

Fuente: Tomado de la página "Word wall".

- **Recurso 5. Quizizz**

### **¿Qué es Quizizz?**

Es una web/app gratuita que permite crear cuestionarios online de manera lúdica y divertida, que los estudiantes pueden responder de tres maneras distintas: En un juego en directo, como tareas, o de manera individual. Esta herramienta es usada en todos los niveles educativos y aprovechada también en procesos de capacitación en el trabajo.

### **Ventajas**

Como recurso educativo, Quizizz permite a los docentes promover espacios para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, proporcionar una retroalimentación inmediata a las respuestas entregadas por los estudiantes, y de gamificar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje generados en un curso.

Es compatible con todos los dispositivos y ordenadores. Cuenta con una versión en línea y una aplicación para celulares.

### **Cómo ingresar**

- Ingresa a la página de Quizizz (<https://quizizz.com/>), y haz clic en el botón Empieza.
- Tienes dos opciones de registro: Con una cuenta de Google, o con algún correo electrónico.
- A continuación, elige la opción at a school, relacionada al ámbito educativo.
- Finalmente, elige la opción Profesor, relacionada al ámbito educativo.

## **Actividad 5. Cuestionario y preguntas**

**Objetivo:** Generar interrogantes que los estudiantes puedan responder en un tiempo determinado.

### **Procedimiento**

1. En la ventana escribe un nombre para tu cuestionario.
2. Elige el campo del conocimiento relacionado.
3. Haz clic en Siguiente.
4. Elige el tipo de pregunta de acuerdo a tu requerimiento.

5. Luego selecciona la alternativa que será la correcta. También puedes añadir más alternativas y establecer si habrá un tiempo para responder la pregunta. Cuando finalices, haz clic en Guardar.

### **Cierre**

En el Panel de tu cuestionario, puedes añadir una imagen alusiva al tema sobre el que estás preguntando, seleccionar el idioma y elegir si estará disponible para la visualización de todos los usuarios de Quizizz o será privado. También podrás editar el nombre del cuestionario. Cuando hayas configurado los detalles finales de tu cuestionario, haz clic en Terminar.

Si vas a la sección My library del menú principal, verás tu cuestionario elaborado, listo para ser enviado a tus estudiantes.



**Figura 26. Cuestionario y Preguntas**  
**Fuente: Tomada del buscador de youtube.**

### **Recurso 6. Quizlet**

#### **¿Qué es Quizlet?**

QUIZLET es una aplicación que puede ser utilizada para estudiar y aprender contenido creado por otros usuarios, o para crear sus propias unidades de estudio. También permite compartir unidades con amigos, compañeros de clase o estudiantes.

### **Ventajas**

- Prepararse para las pruebas con el modo de Aprendizaje.
- Probar su memoria con el modo de Escribir.
- Jugar contra reloj con el modo Combinar.
- Compartir fichas educativas con amigos, compañeros de clase o estudiantes.
- Escuchar los textos pronunciados correctamente en 18 idiomas.
- Mejorar su estudio con sus propias imágenes y audio.

### **Cómo ingresar**

- Acceder a la página web de Quizlet <https://quizlet.com/es/teachers>
- Cuando abra la página podrá elegir el idioma que quiere usar.
- Debe indicar que es un maestro, esta opción aparecerá una vez indique su fecha de nacimiento

## **Actividad 6. Creación de clase**

**Objetivo:** Generar una clase interactiva para el grupo de estudiantes.

### **Procedimiento**

1. Elegir la opción crear una clase propia: Nombre de la clase, descripción y escuela.
2. Seleccione desde la página general la unidad de estudio que desea practicar con sus alumnos y agréguela a su propia clase.
3. Su propia clase incluirá ahora unidades de estudio que podrá proporcionar a sus alumnos con el enlace de la clase.

### **Cierre**

Para agregar a los alumnos a su clase puede enviarles el link por Email o escribirlo en la pizarra.

También puede permitir que los estudiantes busquen su propio nombre de usuario y envíen una solicitud a la clase correspondiente. Así usted podrá decidir por sí mismo quién puede convertirse en miembro de su clase.



**Figura 27. Creación de Clase**

**Fuente:** Tomado del buscador de imágenes de Google.

- **Recurso 7. Genially**

### ¿Qué es Genially?

Genially es una herramienta para creaciones de recursos digitales muy fácil de usar. Con ella podrás diseñar infografías, animaciones, recursos interactivos y presentaciones para tu curso virtual.

Su editor es muy amigable: Del lado izquierdo encontrarás varios botones con los que puedes añadir elementos como texto, recursos gráficos y multimedia, fondo, animación, imágenes desde tu computador, enlaces a URL y otros más.

Genial.ly ofrece cuatro opciones de interactividad: tendrás las opciones con las cuales todos estamos familiarizados como deshacer una acción, copiar, pegar y eliminar.

Genially es una herramienta sumamente valiosa para la creación de contenidos. Te ahorra tiempo y dinero. Te puedo garantizar que será divertido utilizarla.

### **Ventajas**

Una de las principales ventajas es que podrás crear cualquier recurso que necesites, fácilmente y en el mismo lugar.

Otra ventaja importante es el costo, en la versión gratuita podrás crear recursos educativos y obtendrás un link si quieres compartirlo en tus redes o insertarlo en tu plataforma educativas o páginas web. Sin embargo, en este plan no podrás descargar ni eliminar el logotipo de Genial.ly, que aparecerá en todos los recursos creados. Por solamente \$1.49 al mes podrás acceder al plan

de estudiante en el que podrás descargar PDF y JPG y tener acceso a 10 plantillas Premium al año. Por \$ 5.84 al mes accedes al plan profesional y por \$20.82 al mes tienes el plan master.

### **Cómo ingresar**

Como en todas las aplicaciones, el primer paso será crearnos una cuenta. Para ello entramos en la dirección web: <https://www.genial.ly/> y encontraremos una pantalla con este aspecto:

### **Actividad 7. Infografía**

**Objetivo:** Generar recursos visuales atractivos para favorecer el aprendizaje por medio del sentido de la vista.

#### **Procedimiento**

1. Seleccionar la opción de crear una infografía: una representación visual de cierta información que queramos trasladar a alguien.
2. elegir la plantilla que creamos más apropiada para nuestro trabajo como mapa mental, diagrama entre otros.
3. Añadir los elementos de texto o imágenes necesarios.
4. Guardar la imagen.

#### **Cierre**

Se puede compartir la infografía mediante enlace, enviarlas por correo electrónico a los estudiantes o compartirlas en redes sociales.



**Figura 28. Infografía**

Fuente: Tomado del buscador de imágenes de Google.

- **Recurso 8. MOBBYT**

### **¿Qué es MOBBYT?**

La Plataforma Mobbyt es un recurso web destinado a docentes y alumnos. La misma permite crear videojuegos educativos de manera muy sencilla para ser aprovechados en clase y disponer de todo el potencial formativo de estos recursos.

### **Ventajas**

- Es simple de utilizar.
- Su uso es gratuito.
- Es segura para los menores: los contenidos son moderados por administradores.
- No requiere instalación para ser utilizada.
- Es multiplataforma: tanto la herramienta como los juegos creados pueden ser visualizados en cualquier dispositivo.
- Cuenta con diferentes tipos de juegos para crear.
- Permite crear juegos de varios niveles combinando las mecánicas disponibles.
- Posee un portal que reúne los juegos creados para que puedan ser utilizados por toda la comunidad.
- Organiza los juegos en categorías temáticas (Geografía, Historia, Matemáticas, Medioambiente, entre otros).
- Permite crear aulas y espacios virtuales.

### **Cómo ingresar**

- Entrar a la plataforma.
- Registrarse con un correo o entrar desde alguna red social.

### **Actividad 8. Videojuego**

**Objetivo:** Crear videojuegos interactivos con los contenidos educativos desarrollados en clases.

### **Procedimiento**

- Registrarse en el sitio de manera gratuita.
- Elegir una plantilla.
- Personalizarla con las imágenes, textos e información educativa que se quiere trabajar con los estudiantes.

### **Cierre**

Active la opción compartir y envíe el enlace a sus estudiantes, para una vez que usted lo indique, comiencen a jugar.



**Figura 29. Videojuego**

**Fuente:** Tomado del buscador de imágenes de Google.

## ▪ **Recurso 9. Liveworksheets**

### **¿Qué es Liveworksheets?**

Liveworksheets es un portal web ideado para estudiantes y profesores, que permite la realización de fichas imprimibles tradicionales o fichas interactivas online. Su fuerte es, por tanto, la creación de estas fichas interactivas como herramienta más atractiva entre sus usuarios.

### **Ventajas**

Con la ayuda de Liveworksheets se puede agregar sonidos, vídeos, ejercicios interactivos de arrastrar y soltar... También unir con flechas, selección múltiple y hasta ejercicios hablados a través de un micrófono. Se puede realizar todo esto en los formatos doc, pdf, jpg, entre muchos más según tus necesidades. Podrás incluso añadirlos a tu web o blog.

### **Cómo ingresar**

- Para acceder a todas las herramientas de Liveworksheets es necesario registrarse de forma totalmente gratuita en su página web oficial; para ello, tan solo es necesario desplegar el menú Acceso profesores y seleccionar Registrarse.
- Aparecerá una ventana en la que introducir los datos personales como un usuario o email y la contraseña, además de la propia opción Registrarse.
- Con todos los campos completados, pulsa sobre Registrarse para recibir un correo electrónico con el que completar el proceso.

## **Actividad 9. Fichas interactivas**

### **Objetivo:**

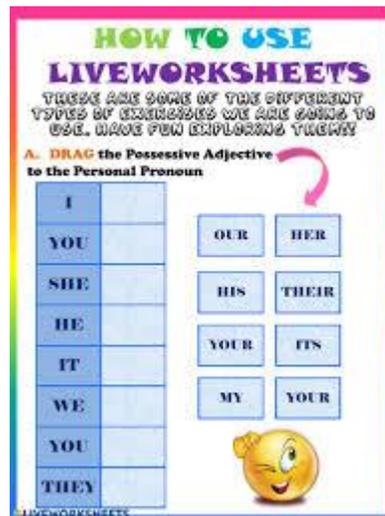
Diseñar fichas interactivas para trabajar en línea, compartir o imprimir.

## Procedimiento

- Abre el Liveworksheets Maker.
- Elige un archivo doc, docx, pdf, jpg o png en tu ordenador y elige la opción “Enviar”.
- Dibuja cuadros de texto en tu ficha.
- Introduce las respuestas correctas pertinentes en el resto de cuadros de texto.

## Cierre

- En el botón “previsualizar”, podrás tener una vista previa de tu ficha para comprobar su funcionamiento.
- Guarda tu ficha en el botón “Guardar”.



**Figura 30. Fichas Interactivas**

Fuente: Tomado de la página “trucos”.

## ¿Qué es Liveworksheets?

Es una plataforma que permite a docentes crear, compartir o descargar presentaciones interactivas multimedia.

## Ventajas

- Permite compartir lecciones y controlar la actividad de los estudiantes en tiempo real.
- Los estudiantes pueden interactuar y emitir respuestas a través de sus equipos para luego medir los resultados

## Cómo ingresar

- Para comenzar seleccionar la opción Join Session.
- Se debe crear una cuenta o bien iniciar sesión ingresando con una cuenta Nearpod, Google u Office365.

### **Actividad 10. Creación de diapositiva**

**Objetivo:** Generar presentaciones multimedia como recurso docente para el trabajo con los estudiantes

#### **Procedimiento**

- Elegir la opción nueva diapositiva.
- Agregar los elementos de texto, imagen y video necesarios.
- Elegir la opción guardar.

**Cierre:** En la opción mis diapositivas, podrá visualizar todas las realizadas por usted, debe elegir el botón compartir para poder enviar el enlace a sus estudiantes.



**Figura 31. Diapositivas**

**Fuente:** Tomado del buscador de imágenes de Freepik.

## **Resultados Esperados**

Se espera que este instrumento, sea socializado con el personal docente de la “Unidad Educativa Nuestra Señora del Carmen de la ciudad de Guayaquil, a fin de que puedan estudiarlo y aplicar las estrategias y actividades propuestas con sus estudiantes que presentan alto rendimiento académico y luego de constatar su viabilidad y eficacia, puedan compartirla con otros planteles educativos, a fin de contribuir a mejorar las oportunidades educativas para estudiantes con alto rendimiento académico.

Así mismo, se aspira incidir en que tanto el personal directivo, como los encargados del DECE y el personal docente, tomen conciencia de la importancia de ofrecer recursos de gamificación digital que contribuyan a mejorar las experiencias de aprendizaje para estos estudiantes.

### **4.10. Validación de la propuesta**

A fin de constatar que esta propuesta pudiese ser factible de aplicar y además comprobar que estuviese apta para cumplir con los resultados y alcances que se esperan, la misma fue analizada y evaluada por tres personas considerados expertos, pues poseen la experiencia suficiente de acuerdo con la temática planteada, los cuales fueron:

Osmei Zuraima Torrealba Torrealba, licenciada en educación integral, licenciada en psicología clínica, magister en inclusión educativa, técnica de proyectos en la Fundación Inclusión Activa, segunda delegada por Ecuador ante el Consejo Internacional para la Educación de las Personas con Discapacidad Visual (ICEVI) y capacitadora para la Red Hibernoamericana de Organizaciones no Gubernamentales de las Personas con Discapacidad y sus Familias (RIADIS)

Mariana Paola Quiroga Toapanta: Licenciada en psicología de la educación, licenciada en psicología social, magister en gerencia educativa, ex coordinadora del Ministerio de Inclusión Económica y Social región Galápagos, directora del Centro de Desarrollo Infantil Galápagos.

Beatriz Aquino Asencio: Licenciada en ciencias de la educación, magister en planificación educativa, docente del Centro de Desarrollo Infantil Guagua Kids.

#### **4.11. Factibilidad de la propuesta**

Esta propuesta, se considera viable y además factible de aplicar, ya que, en primer lugar, se cuenta con todos los recursos necesarios para ello, tanto materiales, como humanos requeridos para la aplicación de cada una de las actividades que fueron propuestas.

Así mismo, hay que destacar que se encuentra en relación con lo estipulado con el Ministerio de Educación y las políticas para la educación inclusiva.

Finalmente, es necesario recalcar que las actividades propuestas, son adaptables a cualquier institución educativa que atienda a estudiantes con esta condición, por lo que su aplicación es factible tanto en la institución objeto de estudio del presente trabajo, como en otras que cuenten con problemáticas similares.

#### **4.12. Conclusiones de la propuesta**

Luego de desarrollar esta alternativa de solución, se puede concluir que:

- Es una propuesta totalmente factible y viable de aplicar, ya que se cuenta con todos los recursos requeridos para ello.
- Tanto los estudiantes con alto rendimiento académico, como sus docentes y familiares, podrán beneficiarse con la aplicación de la misma, al poder esto incidir en una mejora en la atención educativa de esta población.

- Lo planteado, pudiese servir de ejemplo de buena práctica y ser aplicado en otras instituciones que cuenten con problemáticas similares, siendo una mayor cantidad de personas las beneficiadas.
- Lo propuesto genera beneficios tanto a nivel pedagógico al mejorar las competencias docentes, como a nivel social, al contribuir con una mejora en la calidad de vida de estas personas y sus familias.

## CONCLUSIONES

Luego de haber llevado a cabo todo el proceso de investigación, los resultados obtenidos, permitieron que se pudiese llegar a las siguientes conclusiones:

Los recursos de gamificación digital, contribuyen de manera significativa en la atención en el aula a estudiantes que presentan alto rendimiento académico, ya que les generan motivación, a la vez que se despierta dinamismo dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que trae como consecuencia que muestren un mayor interés por las actividades realizadas durante la jornada escolar.

Los resultados obtenidos, muestran coincidencia con investigaciones previas en torno a la temática y postulados teóricos relacionados con el tema de investigación, al haber podido demostrarse que la gamificación digital, contribuye a solventar algunos de los inconvenientes y barreras que atraviesan estos estudiantes dentro del aula, a la vez que dan la oportunidad al personal docente de ofrecer experiencias de aprendizaje más atractivas y dinámicas.

La calidad educativa ofrecida a estudiantes con alto rendimiento académico en la unidad educativa nuestra señora del Carmen de la ciudad de guayaquil, carece de adaptaciones curriculares pertinentes, lo que se debe principalmente al desconocimiento del personal docente en torno a cómo abordar a este tipo de estudiantes en el aula, por lo que dichos alumnos muestran entre otras dificultades falta de interés y desmotivación.

La guía de herramientas de gamificación digital para trabajar en el aula con estudiantes que presentan alto rendimiento académico propuesta, podría constituir una posible alternativa de solución a la problemática evidenciada, ya que aporta orientaciones al personal docente, sin embargo, es importante que se generen talleres de formación para los mismos en los cuales se les ofrezcan orientaciones pertinentes para el abordaje de estos casos.

## RECOMENDACIONES

Con el fin de mejorar la situación problemática analizada en el presente trabajo de investigación, se sugieren las siguientes recomendaciones:

Utilizar durante las horas clase herramientas de gamificación para el trabajo con estudiantes que presentan alto rendimiento académico, en actividades inclusivas que involucren además al resto de estudiantes, a fin de aportar dinamismo a las clases, lo que pudiese generar un mayor interés y a su vez contribuir con la mejora de relaciones interpersonales y trabajo colaborativo.

Realizar investigaciones periódicas, círculos de estudio y revisión de informaciones diversas y bibliografía que puedan contribuir con generar un mayor conocimiento en el personal docente para el abordaje oportuno de estudiantes que presentan alto rendimiento académico y ofrecerles una mejor calidad educativa.

Llevar a cabo procesos de formación para el personal docente y planes de seguimiento a fin de que el abordaje de estos estudiantes, pueda llevarse a cabo de una manera mucho más pertinente.

Aplicar la guía de recursos de gamificación digital para trabajar en el aula con estudiantes que presentan alto rendimiento académico propuesta en el presente trabajo de investigación, a fin de generar experiencias de aprendizaje más dinámicas y motivantes y favorecer el área social en estos alumnos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Benito, Y. Moro, J. et al. (2018) Test para alumnos con altas capacidades. Centro Español de ayuda para el superdotado. Madrid, España. Recuperado de: <https://www.eurotalent.org> > Ideaccion33.
- Código de la Niñez y adolescencia. (2015). Registro Oficial 737. Quito. Obtenido de <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). Registro Oficial 449 de 20-oct-2008. Obtenido de [http://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.PDF](http://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.PDF)
- Estévez, C. Chenet, M. et al. (2020) Estilos de aprendizaje para la superdotación del talento humano de estudiantes universitarios. Redalib. 28063431018.
- Equipo de expertos de la Universidad de Valencia. (2016) ¿Qué se entiende por inteligencia cognitiva? Valencia, España. Recuperado de: <https://www.universidadviu.com>.
- GAGNÉ, François. La transformación de los dones en talentos: el desarrollo del talento de acuerdo con el MDDT. En Tourón, Javier: Porque el talento que no se cultiva, se pierde, 2013. Disponible en: <<https://www.javiertouron.es/francoys-gagne-en-my-friends-corner/>> Acceso en: 28 abr. 2018
- Galarza, M. (2021) Percepción del docente respecto a las altas capacidades en instituciones educativas del cantón Cuenca. Universidad del Azuay. Tesis de maestría. Cuenca, Ecuador. Obtenido de: <https://dspace.uazuay.edu.ec> > bitstream > datos
- GARDNER, Howard. Inteligencias múltiples. Barcelona: Paidós, 1988.
- Gómez, C. (2020) Actitudes y cambios en las actitudes de los docentes extremeños hacia las altas capacidades, a través de la formación en el tratamiento educativo de estos alumnos. Universidad de Extremadura. Tesis doctoral. Extremadura, España. Obtenido de:
- Hernández, C. (2020) Propuesta de intervención en el aula de infantil para alumnado con altas capacidades intelectuales. Universidad de Zaragoza. Tesis de maestría. Zaragoza, España. Obtenido de:
- Hopkins, J. (2019) Niños superdotados, no todo es logros y satisfacción. El Universo. El Universo. Guayaquil, Ecuador. Obtenido de:
- LLOR, Laura; FERRANDO, Mercedes; FERRÁNDIZ, Carmen; HERNÁNDEZ, Daniel; SAINZ, Marta; PRIETO, María Dolores; FERNÁNDEZ, María C. Aula Abierta. v. 40, n. 1, p. 27-38, 2012.

- Maecha, H. & Casalla, L. (2019) Uso de estrategia didáctica apoyada en la gamificación, para el desarrollo en habilidades en el planteamiento y resolución de problemas aritméticos, en instituciones educativas rurales. Universidad Cooperativa de Colombia. Tesis de maestría. Bogotá, Colombia. Obtenido de:
- MARTÍNEZ-OTERO, Valentín. Comunidad educativa. Claves psicológicas, pedagógicas y sociales. Madrid: CCS, 2006.
- MARTÍNEZ-OTERO, Valentín. Propuestas educativas derivadas de la teoría de la inteligencia unidiversa. Revista Iberoamericana de Educación, n. 50 (1), p. 1-11, 2009.
- MARTÍNEZ-OTERO, Valentín. Psicopedagogía de la superdotación. Educación y Futuro (versión digital), p. 1-10, 2004.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2013). Acuerdo ministerial 0295-13. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/08/ACUERDO\\_295-13.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/08/ACUERDO_295-13.pdf)
- MÖNKS, Franz y VAN BOXTEL, Herman. Los adolescentes superdotados: una perspectiva evolutiva. En J. Freeman (Dir.). Los niños superdotados. Aspectos psicológicos y pedagógicos. Madrid: Santillana, 1988.
- PEÑA, Ana María. Concepto de superdotación. Aspectos psicológicos, personales y sociales. Aula Abierta, n. 77, p. 59-76, 2001.
- PEÑA, Ana María. Las teorías de la inteligencia y la superdotación. Aula Abierta, n. 84, p. 2338, 2004.
- PEÑA, Ana María. Superdotación: factores culturales y barreras sociales. XXI, Revista de Educación, v. 4, p. 261-269, 2002.
- POMAR, Carmen M. Identificación del superdotado. Faisca: Revista de Altas Capacidades, n. 1, p. 26-48, 1994.
- RENZULLI, Joseph. What makes giftedness? Reexamining a definition. Phi Delta Kappan, v. 60, n. 3, p. 180-184, 1978.
- Roa, M. (2018) Las altas capacidades intelectuales en el ámbito educativo de la comunidad autónoma del País Vasco, creencias, valores y actitudes de docentes y estudiantes de educación doctoranda. Universidad de Murcia. Tesis doctoral. Donostia, San Sebastián.
- Rodini, A. (2020) La inteligencia, un conjunto de competencias o una habilidad unitaria. Centro de Psicología Madrid. Madrid, España. Recuperado de: <https://psisemadrid.org> > la-inteligencia-según-wechsler

- Sanz Chacón C. y colaboradores. (2020) Informe nacional sobre la educación de los superdotados. Desde el fracaso escolar a la excelencia educativa. Comunidad autónoma. Registro de la propiedad intelectual. Barcelona, España. Obtenido de:
- Sastre, S. y Acereda, A. (1998) El conocimiento de la superdotación en el ámbito educativo formal. *Faisca: Revista de altas capacidades*. 1136-8136. N° 6. Obtenido de:
- STERNBERG, Robert Jeffrey. The concept of ‘giftedness’: a pentagonal implicit theory. En Bock, Gregory; Ackrill, Kate (Eds.). *The origins and development of high ability*. Chichester: John Wiley y Sons, 1993.
- STERNBERG, Robert Jeffrey. *The triarchic mind: A new theory of human intelligence*. New York: Viking, 1988.
- STERNBERG, Robert Jeffrey. Un esquema para entender las concepciones de la inteligencia. En Sternberg, Robert Jeffrey; Detterman, Douglas (coords.): *¿Qué es la inteligencia?* Madrid: Pirámide, 1992.
- Subsecretaría de Educación. (28 de enero de 2016). Instructivo para la evaluación y promoción de estudiantes con necesidades educativas especiales. Quito: Educar Ecuador. Obtenido de [https://educarecuador.gob.ec/anexos/ayuda/sastre/instructivo\\_de\\_evaluacion\\_de\\_estudiantes\\_con\\_nee.pdf](https://educarecuador.gob.ec/anexos/ayuda/sastre/instructivo_de_evaluacion_de_estudiantes_con_nee.pdf)
- TANNENBAUM, Abraham. The Meaning and Making of Giftedness. En N. Colangelo y A. Davis, (Eds.). *Handbook of gifted education*. Boston: Allyn and Bacon, 1997.
- UNESCO, (2016) La educación de los superdotados. Unesco digital library. Recuperado de: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/>pf0000262351\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/>pf0000262351_spa)

## **ANEXOS**

**ANEXO 1**  
**ENCUESTA APLICADA A DOCENTES**

**Datos generales:**

**Institución educativa:** \_\_\_\_\_

**Nivel educativo:** \_\_\_\_\_ **Jornada:** \_\_\_\_\_

**Fecha y hora de la encuesta:** \_\_\_\_\_

**Cargo o función del encuestado:** \_\_\_\_\_

**Nombre del encuestado:** \_\_\_\_\_

**Objetivo:** Obtener información sobre el conocimiento que poseen los docentes sobre estrategias de gamificación digital y atención a estudiantes con alto rendimiento académico.

**Orientaciones de la encuesta:**

Estimado docente: Esta encuesta está dirigida para conocer su opinión sobre la aplicación de herramientas de gamificación digital y cómo lleva a cabo la atención a estudiantes con alto rendimiento académico.

Su opinión es muy importante para avanzar en el conocimiento del tema, por lo cual se le solicita muy amablemente, contestar de manera veraz cada pregunta. No hay respuestas correctas ni incorrectas. Se le solicita total sinceridad

Le agradecemos anticipadamente por su participación y por el tiempo que nos dedica.

1. ¿Ha atendido o atiende actualmente en el aula a estudiantes con alto rendimiento académico?
  - A) Si.
  - B) No.
  - C) No estoy seguro/a.
  
2. ¿Cuáles de las siguientes características se asemeja más a las que presentan los alumnos que ha atendido con esta condición?

- A) Alta capacidad y motivación para aprender, dificultades a nivel social y aburrimiento en clases cuando ya conoce los temas.
  - B) Aprendizaje a ritmo normal, motivación durante toda la jornada escolar y tolerancia frente al ritmo de aprendizaje de sus pares.
  - C) Conocimientos elevados, altamente sociables y empáticos y con motivación constante por los temas abordados en clases.
3. ¿Cómo considera que es su preparación para la atención en el aula de estudiantes con alto rendimiento académico?
- A) Considero estar en total capacidad para la atención de estos estudiantes y en mi labor docente he podido brindarles todas las estrategias y herramientas necesarias para satisfacer sus necesidades educativas especiales.
  - B) No considero estar preparado para ello, puesto que desconozco estrategias para su atención, adaptaciones curriculares adecuadas para ellos y siento que me esfuerzo, pero no consigo satisfacer sus necesidades educativas especiales.
  - C) Considero tener ciertos conocimientos y aplico muchas estrategias y adaptaciones curriculares en función de cubrir sus necesidades educativas especiales, sin embargo, considero que me falta más conocimiento al respecto, para poder satisfacer todas sus demandas educativas.
4. ¿Cuáles son las mayores dificultades a las que se ha enfrentado al momento de brindar atención en el aula a estudiantes con esta condición?
- A) El no poder siempre satisfacer sus demandas educativas, mediar el aspecto social entre ellos y sus pares y el mantenerles motivados en las horas clase.
  - B) El no lograr que realicen las actividades, mediar sus problemas de comportamiento y que mantengan relaciones empáticas con sus compañeros.
  - C) No he enfrentado dificultades al momento de atender a estos estudiantes, lejos de las que puedan suscitarse con cualquier otro estudiante.
5. ¿Qué tipo de apoyo ha recibido por parte de la institución educativa para brindar una mejor atención educativa a esta población estudiantil?

- A) He recibido talleres o programas de formación continua relacionados con el tema y la colaboración permanente del DECE para la realización de las adaptaciones curriculares para ellos.
  - B) No he recibido ninguna formación al respecto, sin embargo, el DECE cuando es necesario y tengo alguna consulta me brinda orientación.
  - C) Considero que no he recibido ningún tipo de ayuda por parte de la institución que me ayude a brindar una mejor atención en el aula a estos estudiantes.
6. ¿Qué tanto cree conocer sobre gamificación digital?
- A) Lo suficiente.
  - B) Tengo ciertos conocimientos al respecto, mas no una formación tan amplia en el tema.
  - C) Conozco muy poco o casi nada sobre esta temática.
7. ¿Con qué frecuencia ha aplicado herramientas de gamificación en sus horas clase?
- A) Las aplico constantemente.
  - B) Las aplico con poca frecuencia.
  - C) No las aplico.
8. ¿Qué tan beneficiosas considera que pueden ser las herramientas de gamificación digital en los procesos de enseñanza y aprendizaje?
- A) Altamente beneficiosas, pues motivan a los estudiantes y les generan un mayor interés por aprender.
  - B) Considero que si contribuyen en cierto modo, sin embargo no las considero altamente beneficiosas, pues generan adicción y eliminan el interés de los estudiantes por otras actividades.
  - C) No considero que contribuyan a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje y estoy en desacuerdo con su utilización.
9. ¿Ha utilizado herramientas de gamificación digital para el trabajo con estudiantes que presentan alto rendimiento académico?
- A) Si, en muchas oportunidades.

- B) Solo en algunas ocasiones.
- C) No, nunca.

10. ¿Analizando los aportes que pudiese generar la gamificación digital y las características particulares de sus estudiantes con alto rendimiento académico, considera que pudiesen estas contribuir a mejorar las dificultades que presentan estos en el aula?

- A) Considero que si, ya que les causa motivación y se generan oportunidades de satisfacer sus demandas educativas y contribuir en el aspecto social.
- B) Creo que solo en cierta medida pues no creo que ofrezcan estas herramientas suficientes ventajas para satisfacer sus necesidades educativas.
- C) Considero que no son herramientas que aporten beneficios para la atención a estudiantes con esta condición.

## ANEXO 2

### ENCUESTA APLICADA A REPRESENTANTES LEGALES

**Datos generales:**

**Institución educativa:** \_\_\_\_\_

**Nivel educativo:** \_\_\_\_\_ **Jornada:** \_\_\_\_\_

**Fecha y hora de la entrevista:** \_\_\_\_\_

**Es representante de un estudiante con altas capacidades intelectuales o no el entrevistado:**

**Nombre del entrevistador:** \_\_\_\_\_

**Objetivo:** Obtener información sobre cómo consideran que es en la institución la atención a niños con alto rendimiento académico.

**Orientaciones al entrevistado:**

Estimado representante: Esta entrevista está dirigida para conocer su opinión sobre la atención a estudiantes con alto rendimiento académico en la institución educativa.

Su opinión es muy importante para avanzar en el conocimiento del tema, por lo cual se le solicita muy amablemente, contestar de manera veraz cada pregunta. No hay respuestas correctas ni incorrectas. Se le solicita total sinceridad

Le agradecemos anticipadamente por su participación y por el tiempo que nos dedica.

1. ¿Es su representado un estudiante con superdotación?
  - a. Si.
  - b. No.
  - c. No estoy seguro.
  
2. ¿Cómo considera que son las capacidades intelectuales de su representado?
  - a. Más elevadas de lo normal.
  - b. Se encuentran en el rango normal.
  - c. En algunos campos sobresale bastante, pero en otros normal.

3. ¿A qué dificultades considera que se pudiese enfrentar su representado en el entorno escolar?
  - a. Se desmotiva constantemente, siempre necesita aprender más y le cuestan las relaciones sociales con sus compañeros.
  - b. Se distrae con facilidad, tiene problemas en su comportamiento y no cumple con lo exigido en la jornada escolar.
  - c. No presenta ninguna dificultad en el entorno escolar, solo las dificultades cotidianas que pudiese enfrentar cualquier otro estudiante.
  
4. ¿En qué medida considera que son atendidas en la institución educativa las demandas educativas de su representado?
  - a. Considero que son atendidas en su totalidad.
  - b. Creo que, si satisfacen ciertos aspectos, pero no llegan a cubrirse del todo.
  - c. En mi opinión no son atendidas y siempre muestra que en la escuela no tiene nada que aprender.
  
5. ¿Se han llevado a cabo reuniones por parte de la institución con usted para abordar las capacidades intelectuales de su representado y la forma en la que son canalizadas?
  - a. Si, con frecuencia.
  - b. En alguna oportunidad.
  - c. No, nunca.
  
6. ¿Conoce usted lo que es la gamificación digital o ha escuchado hablar de ello?
  - a. Si, entiendo perfectamente de qué se trata.
  - b. He escuchado hablar de el tema, pero no conozco mucho al respecto.
  - c. No, no sé de qué se trata.
  
7. ¿Qué tanta motivación siente su representado por los videojuegos?
  - a. Una alta motivación.
  - b. Lo motivan en un rango normal.

- c. No siente motivación hacia eso.
8. ¿Tiene conocimientos acerca de si en la institución han utilizado herramientas de gamificación en el trabajo con su representado?
- a. Si.
  - b. No.
  - c. No estoy seguro.
9. ¿Cree usted que sería beneficioso para su representado el utilizar juegos digitales relacionados con contenidos educativos?
- a. Si, pues podrían generarle mayor motivación.
  - b. No estoy seguro pues no se qué tanto le pudiesen ayudar.
  - c. Considero que no sería una buena herramienta para trabajar con mi representado.
10. Las herramientas de gamificación digital, combinan los videojuegos, con los contenidos educativos; ¿Estaría de acuerdo usted con que se aplicaran este tipo de recursos permanentemente en las actividades escolares?
- a. Si, totalmente de acuerdo.
  - b. No, en desacuerdo.
  - c. No estoy seguro.

### ANEXOS 3

#### ENTREVISTA REALIZADA AL PERSONAL DIRECTIVO Y ENCARGADO DEL DECE

**Datos generales:**

**Institución educativa:** \_\_\_\_\_

**Nivel educativo:** \_\_\_\_\_ **Jornada:** \_\_\_\_\_

**Fecha y hora de la entrevista:** \_\_\_\_\_

**Cargo o función del entrevistado:** \_\_\_\_\_

**Nombre del entrevistador:** \_\_\_\_\_

**Objetivo:** Obtener información sobre las estrategias metodológicas aplicadas en la institución para la atención a estudiantes con alto rendimiento académico.

**Orientaciones al entrevistado:**

Estimado funcionario: Esta entrevista está dirigida para conocer su opinión sobre la aplicación de metodologías a estudiantes con alto rendimiento académico dentro de la institución educativa.

Su opinión es muy importante para avanzar en el conocimiento del tema, por lo cual se le solicita muy amablemente, contestar de manera veraz cada pregunta. No hay respuestas correctas ni incorrectas. Se le solicita total sinceridad

Le agradecemos anticipadamente por su participación y por el tiempo que nos dedica.

1. ¿Hay dentro de los estudiantes de la institución casos de alumnos que presenten alto rendimiento académico?
2. Cuando hay un caso de esos, ¿Qué acciones se desarrollan dentro de la institución para la atención de sus necesidades educativas especiales?
3. ¿Qué tanto nivel de preparación considera que tenga el personal de la institución para la atención oportuna de estos estudiantes?

4. ¿Qué acciones se han llevado a cabo por medio de la institución para la preparación del personal en relación a la atención de estudiantes con altas capacidades intelectuales?
5. ¿Qué dificultades considera que hubiesen podido presentarse en el marco de la atención educativa dentro de la institución a estudiantes con esta condición?
6. ¿Considera que la gamificación digital aporta beneficios en el ámbito educativo?
7. ¿Se emplean herramientas de gamificación digital dentro de la institución educativa?
8. ¿Se han generado procesos de formación y recursos para los docentes de la institución en materia de gamificación digital?
9. ¿Conoce si se han empleado recursos de gamificación digital para el trabajo en la institución con estudiantes que presentan alto rendimiento académico?
10. ¿Cree que la gamificación podría mejorar las dificultades presentadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje con estudiantes que presentan alto rendimiento académico?

**ANEXO 4**  
**GUÍA DE OBSERVACIÓN**

**Datos generales:**

Escuela\_ Grado Nivel \_\_\_\_\_

Fecha y hora de la observación \_\_\_\_\_

Objetivo:

Orientaciones al observador: El docente encargado de aplicar la presente ficha de observación tendrá que contar con los conocimientos necesarios acerca de Estimulación cognitiva en el proceso de lectoescritura y discapacidad intelectual \_\_\_\_\_

Se le solicita total fidelidad a lo observado, para de esta manera tomar apuntes veraces y seleccionar la opción correcta según lo observado.

<b>Indicadores</b>	<b>Parámetros</b>		
1. Comportamiento de los estudiantes durante las clases	Bueno	Regular	Inadecuado
2. Realización de las actividades durante la jornada escolar	Realiza todas	Solo realiza algunas	Realiza muy pocas o ninguna
3. Resistencia a realizar actividades	Siempre	Algunas veces	Nunca
4. Motivación durante las horas clase	Alta	Media	Baja
5. Relaciones sociales	Asertivas	Se reflejan algunas dificultades	Se evidencian muchas dificultades en el aspecto social
6. Empatía entre estos estudiantes y sus compañeros	Si se evidencia	Se evidencian algunas dificultades	No se evidencia

---

7.	Participación del estudiante en estrategias lúdicas con sus compañeros	del en	Si	No		Algunas veces
8.	Nivel de competitividad que demuestra	de que	Alto	Medio		Bajo
9.	Empleo de herramientas de gamificación en las horas clases	de de en las	Con bastante frecuencia	Con poca frecuencia		No se emplean
10.	Motivación del estudiante frente a las herramientas de gamificación digital	del a las de	Alta	Media		Baja

---

## ANEXO 5



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE  
GUAYAQUIL  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INCLUSIÓN  
EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

### Validación de la Propuesta

**Tema:** GAMIFICACIÓN DIGITAL PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES CON ALTO RENDIMIENTO ACADÉMICO

**Datos de validador:**

**Título(os):** Mgtr. en Inclusión Inclusiva. Licenciada en Educación, Integral, Licenciada en Psicología Clínica

**Cargo:** Técnica de Proyectos

**Lugar de trabajo:** Fundación Inclusión Activa

### INTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

1. Lea detenidamente la propuesta.
2. Marque con un visto ( √ ) la opción correspondiente.
3. Las nomenclaturas utilizadas para la validación son las siguientes:  
MDA: Muy de acuerdo / DA: De acuerdo / DS: Desacuerdo.

CRITERIO	MDA	DA	DS	OBSERVACIÓN
La propuesta es una buena alternativa, es funcional.	X			
El contenido es pertinente para el mejoramiento de la problemática.	X			
Existe coherencia en su estructuración.	X			
Su aplicabilidad dará cumplimiento a los objetivos propuestos.	X			

**Validado por:**

<b>Apellidos y Nombres:</b> Torrealba Torrealba, Osmey Zurayma	<b>Cédula de Identidad:</b> 175855137-6
<b>Cargo:</b> Técnica de Proyectos	<b>Lugar de trabajo:</b> Fundación Inclusión Activa
<b>Teléfono:</b> 099572139	<b>Firma:</b>
<b>Fecha:</b> 15/08/2022	



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE  
GUAYAQUIL  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INCLUSIÓN  
EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

**Validación de la Propuesta**

**Tema:** GAMIFICACIÓN DIGITAL PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES CON ALTO RENDIMIENTO ACADÉMICO

**Datos de validador:**

**Título(os):** Licda. En Psicología de la educación, Licda. En psicología social, Mgtr. En Gerencia Educativa.

**Cargo:** Docente

**Lugar de trabajo:** Centro de desarrollo infantil Galápagos.

**INTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

1. Lea detenidamente la propuesta.
2. Marque con un visto (  $\sqrt{\quad}$  ) la opción correspondiente.
3. Las nomenclaturas utilizadas para la validación son las siguientes:  
MDA: Muy de acuerdo / DA: De acuerdo / DS: Desacuerdo.

CRITERIO	MDA	DA	DS	OBSERVACIÓN
La propuesta es una buena alternativa, es funcional.	X			
El contenido es pertinente para el mejoramiento de la problemática.	X			
Existe coherencia en su estructuración.	X			
Su aplicabilidad dará cumplimiento a los objetivos propuestos.	X			

**Validado por:**

<b>Apellidos y Nombres:</b> Quiroga Toapantan, Mariana Paola	<b>Cédula de Identidad:</b> 2000054557
<b>Cargo:</b> Docente	<b>Lugar de trabajo:</b> Centro de desarrollo infantil Galápagos.
<b>Teléfono:</b> 0987691709	<b>Firma:</b>
<b>Fecha:</b> 15/08/2022	



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE  
GUAYAQUIL  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INCLUSIÓN  
EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

**Validación de la Propuesta**

**Tema:** GAMIFICACIÓN DIGITAL PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES CON ALTO RENDIMIENTO ACADÉMICO

**Datos de validador:**

**Título(os):** Mgtr. En planificación educativa, Licda. En educación Parvularia

**Cargo:** Docente

**Lugar de trabajo:** Centro de desarrollo infantil Guagua Kids

**INTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

1. Lea detenidamente la propuesta.
2. Marque con un visto ( √ ) la opción correspondiente.
3. Las nomenclaturas utilizadas para la validación son las siguientes:  
MDA: Muy de acuerdo / DA: De acuerdo / DS: Desacuerdo.

CRITERIO	MDA	DA	DS	OBSERVACIÓN
La propuesta es una buena alternativa, es funcional.	X			
El contenido es pertinente para el mejoramiento de la problemática.	X			
Existe coherencia en su estructuración.	X			
Su aplicabilidad dará cumplimiento a los objetivos propuestos.	X			

**Validado por:**

<b>Apellidos y Nombres:</b> Aquino Asencio Beatriz	<b>Cédula de Identidad:</b> 0908003981
<b>Cargo:</b> Docente	<b>Lugar de trabajo:</b> Centro de desarrollo infantil Guagua Kids
<b>Teléfono:</b> 0961350333	<b>Firma:</b>
<b>Fecha:</b> 15/08/2022	