



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ

**Vicerrectoría de Investigación y Postgrado
Facultad de Ciencias de la Educación**

Trabajo de Grado para Optar por el Título de Magíster

en

Maestría en Didáctica

**“EL USO DE LA APLICACIÓN LIVEWORKSHEETS, PARA LA ENSEÑANZA
DE LA GRAMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DEL CENTRO
EDUCATIVO GUILLERMO ENDARA GALIMANY”**

Presentado por: Vásquez López, Javier Antonio

C.I.P.8-772-1473

Profesor Asesor:

José Félix Prado

Panamá, República de Panamá

2021

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
ÍNDICE DE CUADROS.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICAS.....	ix
DEDICATORIA.....	x
AGRADECIMIENTO.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	xiv
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1 Identificación y planteamiento del problema.....	2
1.2. Antecedentes del problema.....	6
1.3. Justificación.....	14
1.4. Hipótesis general.....	17
1.5 Objetivos generales y específicos.....	17
1.5.1. Objetivo general.....	17
1.5.2. Objetivos específicos.....	18
1.6. Alcance y limitaciones.....	18
1.6.1 Alcance.....	18
1.6.2 Limitaciones.....	19
1.7. Línea de investigación.....	19
1.8. Aportes.....	20

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2. Antecedentes.....	23
2.1. La gamificación.....	24
2.2. La gamificación en los espacios virtuales de aprendizajes.....	27
2.3. Concepto de gamificación según autores.....	30
2.4. Gamificación en la educación.....	33
2.4.1. Beneficios de la gamificación en los procesos educativos...	34
2.5. Función de la gamificación.....	36
2.6. Características de la gamificación.....	37
2.7. La gramática.....	39
2.7.1. Niveles de la gramática.....	41
2.8. Uso e implementación de la aplicación Liveworksheets.....	42
2.8.1. ¿Qué es Liveworksheets?.....	43
2.8.2. Ventajas del uso de Liveworksheets.....	44
2.8.3. Desventajas del uso de Liveworksheets.....	45
2.8.4. Uso y aplicación de Liveworksheets.....	47
2.8.5. Respuestas de las fichas en Liveworksheets.....	48
2.8.6. Impresiones de Liveworksheets.....	50

2.8.7. Pasos para la creación de las fichas interactivas.....	50
2.8.8. Capacitaciones de Liveworksheets.....	52
2.9. El Centro educativo tecnológico.....	53
2.9.1. Laboratorios.....	53
2.9.2. Interactividad docente.....	55
2.9.3. Red estudiantil.....	56
2.9.4. Escuela para padres innovadores.....	57
2.9.5. Comunidad de aprendizaje profesional.....	59

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación.....	64
3.2. Fuentes de información.....	65
3.2.1 Materiales.....	66
3.2.2 Humanos.....	66
3.3 Sistemas de hipótesis.....	66
3.3.1 Hipótesis de trabajo.....	66
3.3.2 Hipótesis nula.....	66
3.3.3 Hipótesis alternativa.....	67

3.4. Sistema de variable.....	67
3.5 Población y muestra.....	69
3.5.1 Población.....	69
3.5.2 Muestra.....	69
3.6 Descripción de instrumento.....	70
3.7 Tratamiento de la información.....	71
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	
4.1 Análisis de los resultados del cuestionario a los docentes.....	73
4.2 Prueba de hipótesis.....	73
4.2.1. Hipótesis de trabajo (H_a)	74
4.2.2. Hipótesis nula (H_o)	74
4.2.3. Uso de la fórmula chi – cuadrado calculado.....	74
4.2.4. Análisis de los datos.....	75
4.2.5. Instrumento de evaluación.....	78
4.2.6. Gráfica.....	81
4.2.7. Análisis de las preguntas.....	82

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN QUÉ CONSISTE

5.1 Justificación.....	93
5.2 Diseño de la propuesta.....	94
5.3. Introducción.....	98
5.4 Objetivo de la propuesta.....	99
5.4.1 Objetivo general.....	99
5.4.2 Objetivos específicos.....	100
5.5 Descripción de la propuesta.....	100
5.6 Implementación e interpretación de la metodología.....	101
5.7 Presupuesto.....	102
5.7.1 Recursos humanos.....	103
5.7.2 Recursos materiales.....	103
5.7.3 Recursos financieros.....	103
CONCLUSIONES.....	104
RECOMENDACIONES.....	105
BIBLIOGRAFÍA.....	106
ANEXOS.....	110

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1. ¿Utiliza plataformas digitales para actividades académicas en la asignatura de español?.....	82
Cuadro N° 2. ¿Maneja herramientas de la web para el desarrollo de competencias en el proceso de la gramática?.....	83
Cuadro N° 3. ¿Considera que las herramientas digitales se ajustan a todos los contenidos curriculares?.....	84
Cuadro N° 4. ¿Pueden las plataformas digitales ejercer las funciones de talleres, prácticas y ejercicios?.....	85
Cuadro N° 5. ¿Durante el desarrollo de los contenidos curriculares, en sus clases son puestas en prácticas plataformas propuestas por estudiantes?.....	86
Cuadro N° 6. ¿Maneja usted el procedimiento de cómo transformar una plantilla de PDF a una plantilla digital e interactiva?.....	87
Cuadro N° 7. ¿Conoce usted las funciones educativas que posee la aplicación Liveworksheets?.....	88
Cuadro N° 8. ¿Podría incorporar en sus clases estrategias digitales?.....	89
Cuadro N° 9. ¿Considera usted, que existen contenidos que pueden evaluarse de manera digital?.....	90
Cuadro N° 10. ¿Considera usted, qué es posible promover la gramática y la lecto - escritura con el uso de plataformas digitales e interactivas?.....	91

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica N° 1. ¿Utiliza plataformas digitales para actividades académicas en la asignatura de español?.....	82
Gráfica N° 2. ¿Maneja herramientas de la web para el desarrollo de competencias en el proceso de la gramática?.....	83
Gráfica N° 3. ¿Considera que las herramientas digitales se ajustan a todos los contenidos curriculares?.....	84
Gráfica N° 4. ¿Pueden las plataformas digitales ejercer las funciones de talleres, prácticas y ejercicios?.....	85
Gráfica N° 5. ¿Son puestas en prácticas plataformas digitales por los estudiantes?.....	86
Gráfica N° 6. ¿Cómo transformar una plantilla de PDF a una plantilla digital e interactiva.....	87
Gráfica N° 7. ¿Conoce usted las funciones educativas que posee la aplicación Liveworksheets?.....	88
Gráfica N° 8. ¿Incorpora en sus clases estrategias digitales?.....	89
Gráfica N° 9. ¿Considera usted, que existen contenidos que pueden evaluarse de manera digital?.....	90
Gráfica N° 10. ¿Es posible promover la gramática y la lecto - escritura con el uso de plataformas digitales e interactivas?.....	91

DEDICATORIA

Dedico esta investigación a todos los docentes que buscan la manera de hacer cambios que profundicen y dejen legados en el sistema educativo, para servir de aportes a las futuras generaciones cuyos ideales se identifican con el uso y manejo de plataformas digitales que abren las brechas hacia un aprendizaje novedoso y moderno.

Los exhortó a plantear dentro de los centros educativos, los cambios que trae la tecnología, pues estos fomentan la motivación que se requiere dentro y fuera de las aulas; involucrarnos en este tipo de pedagogía lleva el poder alcanzar los cambios significativos, que dan como resultado aprendizajes para la vida, formando a jóvenes con las competencias innovadoras que exige la sociedad actual.

A mi querida madre, Ada Noriz, por ser la luz que guía mi camino, aconsejándome y siendo mi aliento para tener la motivación que necesito dentro de este mundo, para no desistir y dejar huellas positivas que sean cambios para la niñez que viene creciendo, la cual requiere de nuevos enfoques que les brinden oportunidades de aprender y hacer.

A mi padre, Javier Vásquez Pinilla, por la tenacidad de enfocarme en el trabajo y dedicación para lograr alcanzar los objetivos que me propongo, siempre indicando que con fuerza y perseverancia a toda meta se puede llegar.

Gracias, a todos, por ser inspiración en cada una de mis acciones.

Javier A. Vásquez L.

AGRADECIMIENTO

A mi asesor, el profesor José Félix Prado, por guiarme paso a paso en la redacción de esta investigación, ayudándome a perfeccionar cada detalle, para que sirva de guía e inspiración hacia otros docentes y a los estudiantes, el objetivo de brindarles nuevas estrategias de aprendizajes, enfocadas en la interacción permanente y continua a través de las plataformas digitales.

El lograr culminar esta etapa de estudio, representa, una oportunidad de superación y esmero que eh deseado desde hace mucho tiempo, con el propósito de poder abarcar dentro de un futuro, un nuevo nivel académico para la enseñanza a nivel universitario, para fomentar en los futuros docentes, una enseñanza moderna y diferentes, donde el pensamiento crítico y reflexivo sea parte fundamental para la evaluación de los nuevos resultados que se esperan que logren los estudiantes dentro y fuera de las aulas.

Concienciar a las nuevas generaciones de docentes, que el uso de la interacción digital es un nuevo mecanismo para la enseñanza y formación en aprendizaje, garantizando mayor alcance e interés de la mayoría de estudiantes, por lo que brindarles esta asesoría, les será de grandes beneficios para sus clases.

Javier A. Vásquez L.

RESUMEN

La presente investigación muestra cómo una propuesta pedagógica, dirigida a los docentes y estudiantes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany, ubicado en el Distrito de La Chorrera, Provincia de Panamá Oeste, puedan contar con herramientas digitales a través de la plataforma Liveworksheets, la cual busca a través de comandos fáciles y sencillos dar movimientos, estilos, puntajes y dinamismo a las evaluaciones que comúnmente se suele utilizar en hojas regulares de papel.

Por ello, al utilizar una herramienta como esta en la que la tecnología aporta la motivación principal hacia el estudiante se dirige a favorecer la gramática en la asignatura de español, para estudiantes de 5to grado. Realizando plantillas digitales que fomenten este tipo de enseñanza y aprendizaje brindará mayor confianza y aliciente para leer desde los primeros años de enseñanza previa. Recordando que la lectura juega un papel fundamental para el desarrollo lingüístico de cada persona, al fomentarla a menudo las capacidades de alcanzar una mejor gramática se incrementan obteniendo así, mayores competencias en áreas como: la comunicación oral y escrita, estructuras de la lengua, comprensión lectora, apreciación y creación literaria.

De esta manera, se busca concienciar al personal docente, administrativo y educando que existen nuevas estrategias atractivas a los alumnos, profundizando en esta cultura generacional en la que la tecnología ha de ser parte de sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

ABSTRACT

This research is shown as a pedagogical proposal, aimed at teachers and students of the Guillermo Endara Galimany Educational Center, located in the District of La Chorrera, Province of West Panama, so that it can have digital tools through the Liveworksheets platform, which seeks through easy and simple commands to give movements, styles, scores and dynamism to the evaluations that we commonly use on regular sheets of paper.

Therefore, when using a tool like this in which technology provides the main motivation for the student; we focus on favoring grammar in the subject of Spanish, for 5th grade students. Making digital templates that encourage this type of teaching and learning, will provide greater confidence and encouragement to read from the first years of previous teaching. Let's remember that reading plays a fundamental role for the linguistic development of each person, by encouraging it more often our abilities to achieve better grammar will increase, thus obtaining greater skills in areas such as: oral and written communication, language structures, comprehension reading, appreciations and literary creations.

In this way we seek to educate the teaching, administrative and educating staff that there are new attractive strategies for students, delving into this generational culture, in which technology must be part of their teaching and learning processes.

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia la educación panameña ha pasado por muchas transformaciones en las que todos los que forman parte de una comunidad educativa han tenido que ajustarse a estas nuevas modalidades, mencionando por ejemplo las acontecidas a raíz de la pandemia, donde las plataformas digitales empezaron a ser el principal mecanismo de comunicación entre docentes y estudiantes, por ello, se dio paso a una “era tecnológica”, que años atrás era conocida y manejada por muchos, sin embargo, desconocida por otros que no la requerían o simplemente por quienes no le era necesario debido a la presencialidad de las clases, en las que a través del docente todo era tangiblemente ejecutado con material impreso o concreto para la ejecución del proceso llamado proceso de enseñanza y aprendizaje.

Hoy se recobran aquellos aprendizajes adquiridos por medio de las plataformas digitales, en las que se ajustan al uso de Liveworksheets, esta trae de manera interactiva, didáctica y motivadora el proceso de enseñanza de la gramática con la confección de plantillas interactivas en las que el estudiante recibe las indicaciones, las desarrolla y entregan a sus docentes, recibiendo una calificación automática de acuerdo a sus respuestas. Todos estos puntajes se registran dentro de un consolidado en el que se va llevando el registro de desarrollo de todas las actividades que se les envíen a los grupos estudiantiles.

Es por ello, que dentro de la presente investigación titulada: “El uso de la aplicación Liveworksheets, para la enseñanza de la gramática en los estudiantes de quinto grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany”, se enfoca en desarrollar dentro de sus capítulos, los siguientes aspectos a mencionar:

El capítulo primero, presenta el problema de la investigación. Se desarrolla la identificación y planteamiento del problema, antecedentes del problema, justificación, hipótesis general, entre algunos aspectos por mencionar. Posteriormente está el segundo capítulo que comprende el marco teórico el cual contiene los antecedentes, la gamificación, los espacios virtuales, conceptos de gamificación según autores, funciones de la gamificación, por mencionar algunos puntos. Un tercer capítulo que señala la metodología de la Investigación, aquí se plantea, el tipo de investigación, las fuentes de información, materiales, humanos, sistema de hipótesis, hipótesis de trabajo, hipótesis nula, hipótesis alternativa y los sistemas de variables, entre otros. Enseguida el cuarto capítulo análisis de resultado, donde encuentran las respuestas de los encuestados para el desarrollo de esta investigación. Un quinto capítulo hace mención a la propuesta que se ha elaborado para la implementación de esta investigación.

Por último, se hace referencia a las conclusiones, recomendaciones, bibliografías y anexos que hacen parte fundamental para las culminaciones y veracidad de esta investigación, ya que comprende la importancia del uso de una plataforma educativa llamada "Liveworksheets".

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Identificación y planteamiento del problema

La enseñanza de la lecto-escritura se ha convertido en un reto para los docentes en la actualidad. El bajo nivel de comprensión lectora que presentan los estudiantes, en su proceso educativo, se demuestra como realidad inminente, que requiere la atención prioritaria, y la búsqueda de estrategias metodológicas que favorezcan el aprendizaje significativo, tomando como referencia que la gramática es fundamental en el desarrollo cognitivo de los alumnos.

En la medida en que un estudiante aprenda a leer, escribir y analizar; logrará comprender y asimilar los contenidos desarrollados en las diversas asignaturas. La enseñanza tradicional utilizada por muchos docentes, quienes, a pesar de haber recibido una gran cantidad de capacitaciones enfocadas en la utilización de estrategias metodológicas innovadoras y competitivas; continúan impartiendo clases, carentes de motivación y técnicas de estudio que fomenten el interés del estudiantado.

La comprensión lectora es un elemento fundamental en el aprendizaje de los estudiantes; ya que la misma se relaciona con el desarrollo cognitivo y su crecimiento integral. En los últimos años, se ha evidenciado que los niveles de comprensión lectora en los estudiantes panameños se encuentran por debajo del rango establecido. A pesar, que las bases macro, han realizado una gran inversión en planes de capacitación a nivel nacional, el flagelo continúa, lo que probablemente pueda deberse a la falta de motivación que carece en el sistema educativo panameño donde los incentivos hacia al estudiando deben nacer de organizaciones propias del docente y no del país.

El Centro Educativo Guillermo Endara Galimany perfila una categoría de escuela de excelencia educativa, sin embargo, no escapa a esta realidad, evidenciando la problemática de las dificultades que presentan los estudiantes de quinto grado en el área de la gramática que les obstaculiza lograr mejores resultados en su proceso de enseñanza y aprendizaje. Se aprecia un notable arrastre de deficiencias lingüísticas que involucran temas de ortografía, escritura, análisis y comprensión lectora que requieren la implementación de un proyecto didáctico lúdico y competitivo que motive a los estudiantes hacia el logro de un aprendizaje significativo.

A pesar de contar con diversas herramientas tecnológicas los docentes omiten la implementación de las mismas, manteniendo un ritmo de aprendizaje tradicional que merma e imposibilita el avance académico de los estudiantes privándolos de una educación competitiva, moderna y futurista. La generación del siglo XXI lleva ante un escenario estudiantil que ostenta la habilidad del manejo efectivo y constante de la tecnología. Por tal razón, los docentes requieren hacer uso de las TIC, y mantenerse a la vanguardia en temas relacionados al uso de estrategias metodológicas, técnicas de estudio y plataformas educativas; que le ayude a innovar en su labor y lograr despertar el interés y la motivación de los estudiantes en las clases de español.

El fomentar el aprendizaje a través de estas herramientas, brindará confianza y una mayor preparación a quienes hoy día deben estar un paso delante de la vanguardia, por ello, las constantes capacitaciones entre facilitadores que conozcan de las mismas familiarizará a gran parte de los docentes que probablemente aún sientan el temor, impotencia o debilidad ante apps.

Constantemente surgen Apps para que el proceso de enseñanza tenga otras connotaciones de motivación e inspiración a las nuevas generaciones que hoy están en las aulas.

Arancibia (2020) ha afirmado lo siguiente:

“Que profesores/as y estudiantes no tienen la preparación formal para actuar en entornos virtuales de educación. Esto ocurre aun cuando en los espacios educativos de formación, donde se tiene como base las TIC, pero orientadas específicamente a la educación, desde finales del siglo pasado se viene utilizando el concepto de TICE (Tecnología de la Información y Comunicación en Educación)”. (p. 147)

Actualmente el uso de la tecnología va a la par con de la educación, mediante la aplicación adecuada de todas las herramientas y recursos que esta posee; por tal razón; se ha convertido en una parte fundamental de las actividades diarias, ya que cuando se aplica de manera correcta puede ser determinante para incidir en el conocimiento y aprendizaje de los discentes.

Si bien es cierto, la realidad apunta indiscutiblemente a la falta de interés del estudiante cuando se trata de realizar actividades relacionadas a la gramática en general; sobre todo, por la metodología empleada por los docentes, quien a su vez, continúan empleando las mismas técnicas de estudios, prevaeciente durante décadas; sin tomar en cuenta, que urge romper la barrera tradicional de un aprendizaje rezagado que conduce hacia la falta de motivación y el bajo rendimiento académico de los estudiantes que forman parte de una generación tecnológica y futurista del siglo XXI.

Todas estas condiciones conllevan a fomentar, como docentes, en las tendencias que marcan el interés de los estudiantes, basándose en las aplicaciones que generan el interés mediante los estímulos de sonido, forma e imágenes.

Las estadísticas nacionales presentadas por el Ministerio de Educación enfatizan el déficit obtenido en la asignatura de español en los niveles escolares desde primaria hasta la media académica, convirtiéndose así, en un flagelo preocupante por ser una materia clave para el aprendizaje de sus diversas áreas.

A diario se cuestiona el uso de la tecnología por presentar la misma gran cantidad de entretenimiento, por la cual, para muchos docentes, sólo representa una herramienta de juegos en línea para los estudiantes, restando importancia a la utilidad que representa al aplicarla en la pedagogía probablemente este llamado de atracción se deba a la motivación que ejercen con los factores competencia - recompensa.

En base a las situaciones presentadas por los estudiantes del quinto grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany surge la interrogante de ¿cómo utilizar adecuadamente las TIC, como herramientas tecnológicas que permitan despertar el interés y la motivación en los alumnos y disminuir el déficit presentado en la asignatura de español?. Planteando como alternativa el uso de la gamificación, como una herramienta de estudio, que permite a los docentes emplear diferentes recursos virtuales la cual a través de sus plantillas podrán ser viables para los estudiantes y profesores por su fácil y cómodo uso, ajustándose a dispositivos prácticos y comunes de cada estudiante, enfocándolos en los siguientes parámetros:

¿De qué manera incide la gamificación en el aprendizaje significativo en la asignatura de español para los estudiantes de quinto grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany?

¿Cómo puede implementar el Centro Educativo Guillermo Endara Galimany herramientas digitales para los estudiantes?

¿Cuántos estudiantes serán beneficiados con la implementación de la plataforma Liveworksheets?

¿Qué tipo de plantillas digitales, son las más oportunas para el desarrollo de aprendizaje en los estudiantes de quinto grado?

1.2. Antecedentes del problema

Existe una necesidad apremiante en el país de mejorar la calidad de la educación en todos los niveles en tiempos de una gran crisis educativa, donde las estadísticas nacionales reflejan la baja calidad académica en que se encuentran los estudiantes en relación a sus conocimientos básicos. Sobre todo, en las materias básicas: español y matemática que por generaciones estas han contado con la terrible descripción negativa de incidencias descalificativas en gusto y ejecuciones propias, que realcen el talento e interés. En base a ello, se pudo comprobar a través de las pruebas internacionales aplicadas ERCE (Estudio Regional Comparativo y Explicativo) 2019, en el nivel primario y la prueba PISA (Programa Internacional de Evaluación de Alumnos) 2018, en el nivel Premedia y Media, cuyos resultados fueron deficientes, evidenciando la baja calidad de aprendizaje que reciben los estudiante en los diferentes planteles del país.

UNESCO, ERCE (2019) realizó la investigación que indica:

“En 6° grado, en la prueba de Lectura, los estudiantes de Panamá alcanzaron 652 puntos en promedio. Desde un punto de vista estadístico, este puntaje es menor al puntaje promedio de los estudiantes de la región. La comparación de estos resultados con el TERCE 2013, indica que los estudiantes de Panamá mostraron un rendimiento que es estadísticamente inferior al de los estudiantes del país que fueron evaluados en la medición anterior”. (p. 15)

El arrastre de la baja calidad educativa que presentan los estudiantes en el país, ha sido planteado en diversos escenarios educativos, sociales y políticos, sin embargo, continúa en aumento la problemática independientemente de los factores que intervienen.

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE)

(2018) muestra que:

“Uno de los hallazgos más importantes que indican los resultados de PISA 2018 es que en Panamá solo el 35% de los estudiantes logran los niveles mínimos de competencias en lectura establecidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible con los cuales se compromete el 2015. En matemática, encontrando que solo el 19% de los estudiantes logran los niveles mínimos de competencia”, Informe presentado por la actual Ministra de Educación Maruja Gorday de Villalobos; en su informe de Resumen Ejecutivo sobre las pruebas PISA aplicadas en el 2018”. (p. 5)

El Ministerio de Educación ha incrementado una gran cantidad de programas y proyectos con miras a disminuir la baja calidad educativa que presentan los estudiantes, sin embargo, los planes y programas de estudio datan de un currículo del año 2014, última vez que fueron revisados y contextualizados.

Ministerio de Educación (2019) presenta:

“El Plan Estratégico que ahora presentamos es una herramienta de planificación que orienta de forma amplia y organizada el desarrollo de los programas y proyectos educativos para alcanzar, entre otros objetivos y metas, el uso racional de los recursos destinados a la educación y la prevención de la improvisación. Responde a los desafíos largamente planteados en nuestro proceso educativo; el mayor y más importante de todos: la obtención de la educación que demanda la sociedad panameña”.
(p. 5)

Relativamente los contenidos, logros y actividades sugeridos, plasmadas en los programas de estudio, se encuentran rezagados en relación al uso de la tecnología e implementación de estrategias metodológicas funcionales para el logro de un aprendizaje significativo situación que quedó al descubierto a inicio de la crisis mundial a causa de la Pandemia del COVID 19, cuando se evidencia las falencias tecnológicas que presentan los docentes y estudiantes panameños en el manejo de la tecnología.

Por otra parte, uno de los factores determinantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje es el docente, como figura principal en el desarrollo cognitivo de sus alumnos y bajo quien recae la mayor responsabilidad.

Sin embargo, las estadísticas reflejan que se requiere mayor compromiso profesional y un alto sentido de pertenencia por parte de los educadores para lograr cambios positivos y disminuir no sólo el fracaso escolar sino aumentar el nivel de conocimientos en cada grado, de manera que, el aprendizaje de los alumnos conlleve una secuencia didáctica congruente a sus necesidades, intereses y capacidades según su nivel de escolaridad. Aquí, la importancia del docente en fomentar distintas estrategias en los periodos de clase, puesto que de ellos la motivación permanente que requieren todas las asignaturas, cabe señalar, que en todas las asignaturas la variedad ha de ser importante, y ello puede darse con cualquier contenido. De tal manera, que se haga valer la secuencia lógica de los contenidos a desarrollar establecidos en los programas de educación y que los mismos cumplan con los estándares internacionales.

A su vez, se encuentra con la problemática de la falta de recursos tecnológicos que requieren las escuelas para garantizar el desarrollo de una educación competitiva acorde a la globalización del siglo XXI.

Ballesteros, (2021) muestra:

“La formación docente es una práctica que necesita de un compromiso activo, debido a que al ser tan dinámica pide una constante actualización, es decir, cada profesor, independiente de si es docente universitario o profesor escolar, debe tener una buena formación y preparación, y contar con una alta capacidad pedagógica, ya que los retos de la enseñanza demandan técnicas actuales para enseñar a personas con distintas formas de entender la información”. (p. 2)

Un ejemplo muy claro puede verse en la enseñanza online, para la cual muchos profesores no estaban preparados y quienes deben ya estar listos para manejar estrategias y plataformas digitales, de manera de cumplir no solo con el material a impartir, sino lograr un interés y una motivación genuinas en los estudiantes”.

No obstante, la falta de herramientas tecnológicas, no debe convertirse en un factor determinante para que un docente implemente y utilice nuevas estrategias gamificadoras que conlleven al bienestar de la educación de sus alumnos. Ya que, en la actualidad la mayoría de los estudiantes gozan de herramientas útiles, como son los celulares, que podrían emplearse de manera efectiva como apoyo al desarrollo de las clases en el aula.

Por su parte, en el Centro Educativo Guillermo Endara Galimany, en sus inicios del año 2013, fue equipada adecuadamente para recibir una población de estudiantes, que gozarán de una educación de escuela modelo, sin embargo, con el pasar de los años se ha dado una sobrepoblación estudiantil, minimizando así, al cuerpo docente en el cumplimiento de los estándares de una educación de calidad.

El deterioro de la infraestructura, los equipos desfasados por la falta de mantenimiento; conllevan a disminuir en gran medida los recursos y herramientas tecnológicas para abastecer a toda la población estudiantil. De igual forma, el bajo nivel de seguimiento y supervisión a los docentes en relación al desarrollo curricular y la implementación de metodologías activas y participativas programadas en su planeamiento, por parte de la administración, queda evidenciada en las falencias presentadas por los estudiantes en su bajo rendimiento académico.

Si bien es cierto, el seguimiento académico de los estudiantes es parte fundamental de una institución educativa; la labor docente es el complemento directo para establecer la calidad de la enseñanza.

Duitama, Caro Luisa (2018) ha afirmado lo siguiente:

“Los docentes se ven enfrentados hoy en día a cumplir no solo con sus obligaciones curriculares como maestros; deben, además, cumplir con otras normas y parámetros que establecen tanto el Estado como las instituciones de educación, enmarcadas dentro de las políticas de alta calidad. Todos estos condicionamientos normalmente se reflejan en la evaluación del desempeño docente, la cual, para directivos y administradores, toma gran importancia y es prioridad en busca de la calidad académica, pero que a la vista de los docentes no tiene tal sentido”. (p. 53)

De no darse un seguimiento constante y una evaluación permanente al desarrollo de las clases que imparten los docentes en sus aulas, así como la observación periódica que debe hacerse al estudiantado a través de pruebas diagnósticas, que evidencien la asimilación de conocimientos adquiridos conlleva al desconocimiento de una situación real y concreta del aprendizaje que reciben los estudiantes en el plantel, quienes en muchos casos, se ven obligados a desertar del plantel al no lograr mantener su estabilidad académica.

Castillo (2012) realizó la investigación que indica:

“El abandono de parte de los educandos y educadores hace referencia a las instituciones educativas, no sólo de las aulas donde se adquieren conocimientos, sino también el abandono de sus sueños y perspectivas de una vida futura provechosa y responsable que los llevaría a invalidar su futuro, el cual no es mañana sino hoy”. (p. 4)

Es aquí, donde la labor educativa y la forma en que enseña un docente es determinante para el aprendizaje de sus estudiantes. Valorar los distintos procesos académicos, por los que atraviesan estudiantes, replantea la responsabilidad que tiene el docente en fomentar nuevas técnicas de estudio y estrategias de enseñanza, que promuevan cambios positivos en el panorama educativo son elementos claves en el desarrollo de este proyecto, tomando en consideración que después de la pandemia vivida, el nivel de problemas de aprendizaje que presentan los estudiantes han aumentado considerablemente acrecentando así, la incertidumbre, y la inseguridad de los estudiantes al sentirse rezagados en el desarrollo de su proceso de enseñanza y aprendizaje .

De igual forma, se manifiesta el descontento en los padres de familia, ante la situación presentada por sus hijos, reflejada en el fracaso escolar y la necesidad de encontrar respuestas efectivas a las deficiencias que presentan en su bajo rendimiento escolar. Todas estas circunstancias deberían enfocar nuevos matices, despertando la empatía de la institución y realizar una evaluación interna sobre las causas y consecuencias que involucra la problemática a corto, mediano y largo plazo.

Establecer políticas internas a nivel institucional que promuevan soluciones que redunden en beneficio del aprendizaje de los estudiantes. Dar seguimiento continuo a la planificación docente, supervisar a través de visitas al aula, las estrategias y metodologías empleadas por los educadores para impartir sus clases y establecer estándares de evaluaciones centradas en las mejoras de la comprensión lectura, a través del uso de la gamificación, como una herramienta virtual efectiva, eficaz y competitiva, que promueve el aprendizaje de los estudiantes, a través de la lúdica y las TIC.

Sacristán (2018) muestra que:

“Una competencia es más que conocimientos y habilidades, es la capacidad de afrontar demandas complejas en un contexto particular, un saber hacer complejo, resultado de la integración, movilización y adecuación de capacidades, conocimientos, actitudes, valores, utilizados eficazmente en situaciones reales, afirma el autor. También, se apoya en el proyecto DeSeCo para definir competencia como "la capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada. Supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores, actitudes, emociones y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz.” (pág- 77 y 78)

1.3. Justificación

Este proyecto está planteado como alternativa a los problemas presentados en la gramática por los estudiantes del quinto grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany, el cual propone la implementación y uso de un instrumento didáctico que favorece la formación de los procesos cognitivos y la correlación a través de la construcción del conocimiento como un medio que facilita y fortalece los aprendizajes que se puedan estructurar a partir de la gamificación y el uso de la plataforma **LIVEWORKSHEETS** , como una herramienta interactiva y estratégica para la planificación de contenidos lúdicos, motivacionales y auto corregibles que brindarán a los estudiantes la oportunidad de aprender a aprender, aprender a hacer y aprender haciendo, de manera divertida y dinámica sus tareas y actividades.

Para el docente, esta herramienta virtual se convierte en una alternativa a la monotonía del diario escolar y le permitirá innovar en sus clases y contenidos a desarrollar; así como se convierte para los padres de familia en modo de apoyo y seguimiento al desarrollo de las clases de sus hijos.

Además de buscar, enriquecer los métodos, técnicas y estrategias metodológicas empleadas por los educadores al momento clave de la planificación y desarrollo de sus clases. Rompiendo los tradicionales métodos utilizados y empapándose del uso e implementación de la tecnología como una herramienta efectiva en el desarrollo de su proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de la gramática.

Emprender nuevas técnicas didácticas atendiendo a la experiencia vivida durante la pandemia de la Covid-19, llevó a enfrentarnos a una realidad desconocida para muchos docentes: “El uso de las TIC”; situación inesperada que puso al descubierto la urgente necesidad de actualización tecnológica que presentaban los educadores, los entes responsables de la educación en las aulas de clase. El uso de distintas plataformas digitales tales como: Educaline, Microsoft Teams, Ester, Edmodo, Moodle, Google Classroom, fueron los escenarios de aprendizaje casi obligado que tuvieron que aprender a utilizar los docentes y estudiantes para lograr encaminar la crisis, de manera que, el regreso a las clases presenciales, deja un gran aprendizaje: “El uso de las TICs, y la puesta en práctica de la Gamificación, favorece el aprendizaje de los estudiantes”.

La Gamificación es una disciplina que se centra en aplicar elementos extraídos de los juegos para introducirlos en contextos diferentes para conseguir un objetivo.

Aunque en el fondo, no es más que diseñar sistemas que aumenten la motivación, felicidad y diversión utilizando elementos de los juegos y así, motivar a los estudiantes en el aprendizaje.

Kim (2000) presenta que:

“La gamificación puede desarrollarse en un espacio físico o en una aplicación móvil mientras involucre a las personas a alcanzar sus metas en la vida real, usando elementos y dinámicas apropiadas de los juegos”. (p. 2)

La creación de vínculos modernos basados en el aprendizaje de la gramática, proporcionará a los estudiantes una mayor autonomía, sentido de responsabilidad y afinidad por las asignaciones y enfatizará la modalidad virtual con la presencial para crear un vínculo de aprendizaje significativo y la puesta de valores como la puntualidad y el compromiso con sus deberes escolares.

Es por ello, que dentro de la didáctica, elaborar programas en formación docente a favor del aprendizaje del estudiantado que fortalezca la *praxis* en el aula y fomente la competitividad de los contenidos a desarrollar, así como a mejorar los nuevos modelos de evaluación, ya sean diagnósticas, formativas o sumativas, de forma contextualizada y acorde a las nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje con las que se puede obtener resultados favorables en los estudiantes y la forma en que perciben y desarrollan los nuevos contenidos de la asignatura de español.

El deber docente debe prevalecer en que la formación del estudiantado ha de iniciar con orientadas observaciones que puedan servir de referencias para conocer el sentir y, a su vez, les permita estructurar pruebas básicas de contenidos previos que estos poseen.

El poder involucrar dentro del proceso de crecimiento y desarrollo las herramientas digitales promoverá un aprendizaje dinámico y constante en el cual la generación millennials han de sentir confianza y familiarización, puesto que, son parte de las rutinas de su entorno por ello, el factor novedoso será transformar los contenidos en actividades interactivas que los lleven a tener la claridad que a través de una debida supervisión controlada.

Las herramientas digitales pueden ofrecer una connotación de aprendizaje variado y enriquecedor, en el que ellos son piezas claves para las etapas de alcances entre los objetivos y logros de aprendizajes, quienes tendrán la ruta trazada de hacia dónde se desea que sus interacciones tengan un verdadero fin pedagógico, con la garantía de que adquieren un aprendizaje significativo y moderno.

1.4. Hipótesis General

H1: La integración de la gamificación a través de la plataforma Liveworksheets en el desarrollo de los contenidos y la planificación curricular incide, de manera positiva, en el desarrollo de las habilidades de la comprensión lectora de los estudiantes fomentando la motivación para un aprendizaje dinámico e innovador.

H0: La integración de la gamificación a través de la plataforma Liveworksheets en el desarrollo de los contenidos y la planificación curricular incide, de manera negativa en el desarrollo de las habilidades de la comprensión lectora de los estudiantes fomentando la motivación para un aprendizaje dinámico e innovador.

Esto lleva a plantear el objetivo general

1.5 Objetivos generales y específicos

1.5.1. Objetivo general

- Comparar el aprendizaje de la gramática con el uso y manejo de la gamificación a través de la plataforma Liveworksheets como una estrategia didáctica, que favorezca el incremento de las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

1.5.2. Objetivos específicos

- Identificar el estado de comprensión lectora en que se encuentran los estudiantes del quinto grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.
- Conocer los intereses de los estudiantes de quinto grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany sobre el aprendizaje de la gramática a través de la gamificación.
- Analizar el impacto de las nuevas estrategias didácticas y técnicas de estudio, que implementen el uso de plataformas digitales que fomenten el proceso de aprendizaje en la asignatura de español en el Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.
- Proponer estrategias didácticas que fortalezcan la enseñanza de la gramática y la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany a través del uso continuo de la plataforma Liveworksheets, permitiendo la interactividad a estudiantes y docentes para el desarrollo efectivo y competitivo de los contenidos a desarrollar.

1.6. Alcance y limitaciones

1.6.1 Alcance

El desarrollo de este estudio se llevará a cabo en el Centro Educativo Guillermo Endara Galimany, ubicado en la Provincia de Panamá Oeste, Distrito de La Chorrera, Barriada La Milagrosa, perteneciente a la Región Educativa de la Zona tres (3), de Panamá Oeste.

Este Centro Educativo cuenta con una matrícula total de 1,850 estudiantes, en donde 988 son estudiantes de primaria y 862 de secundaria, con una planta docente de 114 profesores, dos técnicos docentes, un técnico administrativo y una directora.

El proyecto se lleva a cabo con los estudiantes de 5º grado cuya población asciende a 128 estudiantes y cuatro docentes de grado. Dicha población estudiantil goza con la oportunidad de contar con un centro educativo, que favorece el crecimiento y desarrollo de la población del sector de Panamá Oeste brindando la oportunidad de poder ofrecer una educación basada en la formación en valores desde las etapas de Preescolar hasta Media, ofreciéndoles las herramientas para desempeñarse dentro de una sociedad.

1.6.2 Limitaciones

A lo largo del desarrollo de este proyecto las complicaciones encontradas han sido las múltiples fluctuaciones de luz que se dan en el sector de Panamá Oeste, producto de las lluvias e inclemencias del tiempo, dificultad que limita la conexión continua para la elaboración de las plantillas prediseñadas en la plataforma Liveworksheets.

1.7. Línea de Investigación

Para efecto de esta investigación podrían considerarse los aspectos que profundizan los estudios y las actividades de la Gamificación en las que se sustenta el proyecto, el cual busca incentivar al personal docente y educando en el desarrollo de las habilidades de la lecto-escritura.

Con esta aplicación estarán elaborando plantillas personalizadas, a través de Liveworksheets, donde aprenderán a manejar efectos de movimiento y resoluciones automáticas de respuestas y resultados, colocados por medio de comandos que hacen promover la creatividad y originalidad en la asignatura de español e incluso, sirvan como referencia para otros cursos en los cuales se pueda promover el dinamismo continuo en el proceso de enseñanza aprendizaje. Aun contando con situaciones comunes, suelen haber razones relacionadas como las siguientes:

Factor tiempo, para el desarrollo de la investigación en el tiempo originalmente establecido, el cual pudiera verse afectado en caso de no recibir oportunamente la información necesaria para la selección del contenido correcto.

La falta de conocimiento, manejo y uso de las herramientas tecnológicas, para realizar las elaboraciones de las plantillas.

Falta de recursos económicos por parte del personal docente o estudiantado, para el alcance y desarrollo de estas actividades, puestos que son de usos tecnológicos y se requiere contar con internet o algún dispositivo electrónico.

1.8. Aportes

El Centro Educativo Guillermo Endara Galimany ha basado su pedagogía educativa en reconocer, como primer ente de crecimiento y estudio, el enfoque de aprendizaje basado en la educación integral de todos sus estudiantes, a través de metodologías adaptadas a las condiciones y coeficientes cognitivos de cada uno de sus estudiantes.

Por ello, lo que busca promover, es el aprendizaje basado en el constructivismo, en donde la parte docente juega un papel preponderante a través de las CAP (Comunidad de Aprendizaje Profesionales), es aquí, como se fortalecen y actualizan las constantes técnicas y estrategias que transformaran los contenidos en fuentes de saberes e importancias para el crecimiento continuo de cada uno de sus estudiantes.

Las continuas capacitaciones que se ofrecen en el centro educativo favorecen el alto rendimiento que ha llevado la institución en sus nueve años, posicionándose como uno de los mejores centros educativos del Distrito de La Chorrera.

Por tal motivo, he centrado la atención en la problemática acentuada en los estudiantes, en relación a la falta de comprensión lectora, para buscar alternativas que coadyuven la problemática en estudio. Durante sus nueve años de fundación, las alternativas de incorporar planes didácticos enfocados con talleres que promuevan el pensamiento crítico y reflexivo han llevado a despertar el interés en el estudiantado de querer pertenecer a equipos pedagógicos que destaquen su participación nacional e internacional, dejando en alto a su colegio y aumentando el interés de otros compañeros a formar ser parte de proyectos que resalten su formación en valores y competencias adquiridas para la vida.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2. Antecedente

Para la recopilación de la información y el desarrollo de este trabajo de investigación, accedí a distintos sitios Web, de gran importancia que fueron teórico, como: repositorios digitales, bibliotecas virtuales, entre otros, en los cuales logré encontrar investigaciones que poseían relación con la temática planteada, siendo base y guía para los análisis trazados.

En la actualidad, el Internet, se ha convertido en una valiosa herramienta que alberga innumerables plataformas de streaming que ofrecen a los usuarios las modalidades abiertas de selección de contenido, esto debido a la apertura que ofrecen los navegadores establecidos entre las que perfilan, la ventaja de la variedad, que nos redirigen hacia la información específica que desea tener acceso de un bien o servicio.

En los años 90, se da la apertura a un nuevo avance tecnológico. El inicio de las plataformas digitales, con páginas web, que a su vez, dieron la expansión a renombradas plataformas como Google o Amazon, y se abre paso a nuevas herramientas que complementan el diario vivir en esta era globalizada, facilitando la búsqueda de la información y permitiendo el acceso a la interactividad virtual, favoreciendo así, el camino a la información en el ámbito educativo. Entre las redes sociales más conocidas y utilizadas cabe mencionar a Youtube, WhatsApp, Facebook, Instagram o Tik Tok, que perfilan de una conectividad permanente. Las cuales, no sólo funcionan como medios de comunicación y entretenimiento; sino que, a su vez, tienen accesibilidad a información competente en diversas áreas de investigación educativa.

Jiménez (2016) nos muestra que:

“Las redes sociales en educación proporcionan a los estudiantes una seguridad para relacionarse con sus docentes, ya que estos suelen estar más familiarizados con las plataformas. Además, estas herramientas también les pueden servir para contactar con expertos de otra materias o alumnos de otros centros educativos”. (p. 2)

Con la llegada de la pandemia de la COVID-19 en el 2020, las principales redes mencionadas aumentaron el doble en su consideración por ser la principal herramienta tecnológica de comunicación virtual, que debido al confinamiento permitía a las personas mantener el acceso constante a la información divulgada; sobre temas de relevantes importancias a nivel mundial.

Elsevier (2021) nos indica que:

“La pandemia de la COVID-19 trajo consigo la apropiación por los docentes de las Redes Sociales especializadas y con esto dar continuidad a las actividades lectivas; se evidenció el apoyo de estas redes al proceso educativo sin considerarlas sustitutas de la presencialidad”. (pág- 273 – 277)

2.1. La Gamificación

Conceptualmente, la Gamificación es una técnica o estrategia de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo, con el fin, de conseguir mejores resultados, absorber conocimientos, mejorar habilidades y recompensar acciones concretas que se llevan a cabo dentro del proceso de enseñanza/aprendizaje.

Maricruz (2021) realizó la investigación que indica sobre:

“La educación contemporánea demanda constantemente su transformación para lograr su adaptación a los diferentes procesos de modernización y vinculación entre diferentes sociedades y que tienen influencia en el desarrollo social, educativo, económico e inclusive político de los países”.

(p. 6)

Lo ideal, fuese que todo estudiantado gozara con la oportunidad de herramientas propicias para un aprendizaje innovar, pero la falta de recursos encarece la aproximación de este aprendizaje. Por ello, las escuelas han de estar capacitadas con maquinaria actualizada en sus laboratorios, acordes a lo que se llama innovación y educación moderna, así corresponde ser proactivos como educadores y comunidad educativa y fomentar estos logros.

Gaviria (2021) muestra que:

“En la actualidad es recurrente la aparición de la Gamificación en el ámbito educativo, atribuible en gran medida a la masificación de dispositivos computacionales y al desarrollo exponencial de propuestas visuales, interactivas y gráficas que apelan al entretenimiento y la satisfacción como base para mantener el interés. El término gamificación hace su aparición en el año 2008 y luego se populariza a partir del año 2010. Surge inicialmente en la industria digital de crear juegos que involucren al participante de manera activa, estos elementos de juego son empleados para despertar su creatividad creándole experiencias atractivas y divertidas”. (p. 125)

Rodríguez & Santiago (2015) muestran lo siguiente:

“La gamificación hace que se esté consciente de los mecanismos de la motivación. Un buen día te percatas de que puedes ponerte objetivos a corto plazo, darte tus recompensas, competir... En definitiva, tratar de reproducir el juego en todas las tareas de tú vida. Porque la voluntad se refuerza ante todo conquistando metas, ganando en la lucha diaria por cada objetivo, pero también limando las barreras y haciendo que las tareas sean más fáciles de disfrutar”. (p. 10)

La gamificación empieza a expandirse en primera instancia en el mundo de los negocios, para luego, irse propagando en otros campos, tales como el educativo, en los que se les han adaptados plataformas digitales que favorecen los procesos de enseñanza y aprendizaje, siendo en su gran parte a fines a los ODS, (Objetivos de Desarrollo Sostenible) donde la educación marca la tendencia en integración y calidad.

Gaviria D. (2021) presenta:

“Los orígenes de la Gamificación como método estructurado de motivación se remontan a las primeras prácticas de los Boy Scouts, organización que a principios del siglo XX implementó un sistema de actividades y recompensas tangibles en la forma de parches que aún sigue vigente. Estas medallas permiten dar cuenta de la progresión de un participante dentro de un sistema formativo, al dar fe de que este alcanzó una meta, relacionada generalmente con un aprendizaje significativo o la realización de actividades específicas”. (p. 98)

2.2. La gamificación en los espacios virtuales de aprendizajes

El uso y aplicación de la gamificación en la educación pretende motivar al estudiante en la adquisición de los aprendizajes programados, a través de una experiencia interesante, la cual se planifica como un reto posible de alcanzar, mediante los elementos del juego que, a su vez, fomentan la interacción, la participación y la motivación de los estudiantes en diversas actividades académicas.

A lo largo del desarrollo, el sistema educativo panameño pretende promover e impulsar sistemas autónomos de aprendizaje virtual sincrónico o asincrónico, sin embargo, la realidad es que la demanda sobrepasa la cantidad de infraestructura humana que merece estar en constante capacitación, por lo que, con la gamificación, en el ámbito educativo, se busca lograr convertirla en un estimulante para el proceso de enseñanza-aprendizaje, no sólo de contenidos, sino cohesión, de escucha activa, de atención de flexibilidad y del trabajo cooperativo que requieren las generaciones de estudiantes y docentes del país.

Por años, los juegos tradicionales como: la lata, el congelado, la lleva, el florón o incluso rondas que con el pasar del tiempo, han dejado de practicarse, no por la falta de conocimiento, sino por la falta de tiempo y acompañamiento que hacen que el estudiante junto con su docente puedan fomentar rutinas de aprendizajes nuevas e incorporadas a la gamificación, con herramientas de app que transforman estos procesos y los llevan de lo concreto a lo virtual, creando ambientes de aprendizajes correlacionados y dinámicos, en los que todos pueden participar e involucrarse para aprender.

La búsqueda constante del mejoramiento de la calidad de la educación ha recurrido a nuevas y diversas estrategias metodológicas para lograr el objetivo, es aquí donde la gamificación forma parte estratégica, como una tendencia metodológica en el campo educativo, de hecho las grandes potencias suelen involucrar dentro de sus contenidos una combinación de métodos que parten de lo manuscrito a lo digital y es que la mezcla de ambos factores no puede dejarse a un lado, rezagando a la otra, todo es un conjunto de estrategias que garantizan con el tiempo que existe la comprensión lectora.

Rodríguez & Santiago (2015) ha afirmado lo siguiente:

“Gamificación es un proceso por el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos, para seducir y motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos. Es llevar las distintas mecánicas y técnicas que se encuentran en los juegos a contextos que no tienen nada que ver con ellos para tratar de resolver problemas reales”. (p. 8)

El uso de la gamificación en escenarios virtuales, deberá realizarse de manera consciente, cuyo objetivo es proporcionar aprendizajes significativos, presentando situaciones que fomenten el desarrollo de las competencias.

Espinosa, Ruth (2017) plantea que:

“Utilizar gamificación en las aulas es eficaz siempre y cuando se utilice para animar a los estudiantes a progresar a través de los contenidos de aprendizaje, para influir en su comportamiento o acciones y para generar motivación.

Es posible motivar a los alumnos con la introducción de una metodología que incluya retos, metas, etc.

Estos elementos fomentan la participación o la acción en los seres humanos en general. Sin embargo, hay que tomar en cuenta incluso el contexto cultural o las experiencias previas”. (p. 16)

De aquí donde radica la importancia por parte de los docentes, familiarizarse en el uso de esta técnica de estudio. Para ello, los profesionales de la educación deben conocer y manejar adecuadamente las TIC, con la finalidad de presentar a sus alumnos clases dinámicas y motivadoras al momento de interactuar con sus estudiantes, de manera que les permita aprender significativamente, y lograr establecer en su aula de trabajo un ambiente de experiencias emocionantes y motivadoras, adquiriendo saberes para toda su vida. En términos generales, se puede aseverar que cuando el docente utiliza la técnica de la gamificación, implica una retroalimentación a sus alumnos.

Espinosa, Ruth (2017) expresa que:

“Gamificar es un concepto que nace del aprendizaje que proporcionan los juegos, sus mecánicas, herramientas, desarrollos, afrontamientos y el modo en el que las personas son satisfechas a través de la oferta de recompensas y/o estímulos por tareas desarrolladas de un modo u otro en ámbitos no relacionados necesariamente con juego. Estimulando el cerebro para obtener algo a cambio, diversión por aprendizaje, un aprendizaje práctico y funcional extrapolable y transversal a los aprendizajes teóricos ya arraigados o de nueva incorporación”. (p. 23)

En base a ello, llegar a una conclusión exacta puede resultar complejo, por ello lleva a comprender que el aprendizaje a través de la gamificación adquiere una gran ventaja en las metodologías de formación debido auténtico carácter lúdico que propicia la interiorización de conocimientos de una forma divertida y generando una experiencia positiva en los estudiantes. Cabe destacar, que la enseñanza a través de juego es altamente funcionable, porque consigue motivar a los alumnos.

2.3. Concepto de gamificación según autores

A lo largo de los años la tecnología se ha apoderado de las tendencias educativas, siendo ya parte de la motivación que requieren los estudiantes para que en ocasiones vean lo distinto que pueden ser ejercidas las clases y su desarrollo de contenido.

Cañizález (2016) sustenta:

“La tecnología educativa constituye una disciplina encargada del estudio de los medios, materiales, portales web y plataformas tecnológicas al servicio de los procesos de aprendizaje; en cuyo campo se encuentran los recursos aplicados con fines formativos e instruccionales, diseñados originalmente como respuesta a las necesidades e inquietudes de los usuarios y el estudio del uso de las TIC’S en el proceso de enseñanza y aprendizaje (tanto en contextos formales como no formales), así como el impacto de las tecnologías en el mundo educativo en general a través de las tecnologías educativas. Alega que todo radica en un enfoque socio sistémico, donde ésta siempre analiza procesos mediados con y desde una perspectiva holística e integradora”. (p. 33)

El término “Gamificación” ha ganado popularidad debido al impacto que vivió la población a raíz del Covid-19, donde las clases fueron postergadas.

Díaz (2015) concluye:

“Una alternativa para la enseñanza creativa, señala que: “Hablar hoy de “gamificación educativa”, supone hacerlo de una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje. La gamificación propiamente dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, en este caso de los videojuegos para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos” (p. 1)

Algunas definiciones conceptuales, relacionadas al concepto de la educación:

Figura 1

Próceres de la Gramática para la Educación

Autores	Definición
Según Werbach y Hunter (2012)	Las dinámicas, las mecánicas y los componentes siguiendo una metodología cualitativa basada en el análisis de contenido. Los resultados indican que los procesos de gamificación en educación generan en los alumnos importantes beneficios, no exentos de dificultades en algunos de los trabajos del estudio.

Zichermann (2012)	Añade que, mediante la introducción de mecánicas y planteamientos de los juegos, se busca involucrar a los usuarios.
Burke (2012)	Plantea la gamificación como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo.
Salen y Zimmerman (2004)	Destacan que los ejercicios que se realizan mediante la gamificación deben presentar tres niveles: la creación del juego, la modificación del juego y el análisis de juego que deben estar impregnados de un diseño interactivo.
Perrotta y otros autores (2013)	La gamificación es una técnica o herramienta que puede convertir el aprendizaje en una actividad inmersiva. Perrotta y otros autores (2013) señalan que el hecho de aprender mediante disfrute y diversión puede ser un medio para introducir a los alumnos en un estado de flow.

Nota: Ana M. Ortiz Colón, Juan Jordán, Miriam Agredal (2018). Universidad de Jaén, España. Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión.

2.4. Gamificación en la educación

Los cambios en la educación son constantes y se encuentra intrínsecamente ligado, a la tecnología, la cual proporciona a docentes y alumnos nuevos paradigmas educativos con modernas estrategias de enseñanza y aprendizaje, con herramientas lúdicas que despiertan el interés, la curiosidad y la creatividad de los estudiantes y promueve la planificación activa y participativa del docente en sus clases.

Aviedo (2014) muestra:

“La necesidad de incorporar las TIC al desarrollo profesional de los docentes, ya no se reduce solo a que conozcan y manejen equipos tecnológicos. El actual desafío está, sobre todo, en conseguir que los docentes reflexionen, investiguen y comprendan cómo los estudiantes de hoy están aprendiendo a partir de la presencia cotidiana de la tecnología; cuáles son los actuales estilos y ritmos de aprendizaje de la niñez y la juventud, configurados desde el uso intensivo de las TIC; cuáles son las nuevas capacidades docentes que se requieren para enfrentar adecuadamente estos retos, y qué cambios deben producirse en la cultura escolar para avanzar de acuerdo con los tiempos, con las demandas sociales y con los intereses de los estudiantes”. (p. 3)

Una de estas técnicas o estrategias de estudio aplicada a través de la tecnología es la gamificación, que perfila ser una tendencia, poco conocida y experimentada por los docentes en el país, sin embargo, la motivación continua hacia docentes en formación, de parte de conocedores en el tema garantizará que nuevos docentes se encaminen en el uso y creación de ellas ofreciendo hasta su propia base de datos.

Martínez (2017) presenta que:

“Hoy día existen diferentes estrategias de enseñanzas que buscan la manera eficiente de promover la colaboración, productividad y el aprendizaje en las personas. En este sentido, la utilización de técnicas de juego es una alternativa para lograr enganchar al individuo de una manera entretenida y divertida que contribuyen positivamente al desarrollo de proceso de enseñanza aprendizaje. Este tipo de estrategia está ganando terreno en la metodología de enseñanza por lo que se comienza a hablar del término de Gamificación”. (p. 9)

Esta prometedora herramienta tendría un impacto positivo en las aulas de clases y el desarrollo generalizado del proceso de enseñanza y aprendizaje que requieren los estudiantes como técnica de motivación atractiva e innovadora.

El poder potenciar las diferentes habilidades múltiples que poseen los estudiantes, a través de herramientas incorporadas dentro de la gamificación, se parte hacia nuevos puntos de interés para aquellos estudiantes que aprenden diferente en los que un dispositivo puede resultar más atractivo que un propio tablero de clases.

2.4.1. Beneficios de la gamificación en los procesos educativos.

La gamificación logra conectar al estudiante con el interés y el compromiso por aprender, a través de estrategias lúdicas. Una vez implementadas, el docente puede verificar que el estudiante tiene un mayor nivel de participación, realiza esfuerzos académicos, se vuelve dinámico, activo y se familiariza por alcanzar la eficiencia en su aprendizaje, lo que lleva a comprender los beneficios que se muestran a continuación:

Figura 2

Beneficios de la gamificación



Nota: Esquema de elaboración propia. En base a contenido de (info@flup.es) Mirian Ruiz Baena, Dic 17, 2021. La importancia de la Gamificación en la Educación.

Ramírez Cogollor (2014) explica que:

“Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos”. (P. 27)

En base a esta definición se puede señalar que la gamificación, adopta algunas técnicas proporcionadas en los modelos de juego que facilita la explotación de nuevos diseños y patrones que logran hacer las actividades educativas más interesantes.

2.5. Función de la gamificación

La gamificación se presenta como una estrategia didáctica que va en avance en el contexto educativo. Los docentes por su parte al adentrarse en la técnica de estudio gamificado, encuentra que el desarrollo de la misma se torna divertida, intensiva la motivación de los estudiantes y los conduce hacia la acción y el desarrollo de las diversas actividades planteadas.

En función de la dinámica que se persiga, el profesor deberá explotar más unas u otras. Por ejemplo, si el maestro busca despertar el interés por el juego en el alumno deberá aplicar la dinámica de la recompensa.

Si por otra parte, busca atraer el interés sobre la actividad, el maestro puede aplicar la dinámica de la competición que, aunque no es vista como una cualidad positiva, es un buen instrumento en el ámbito educativo. Una sociedad hoy se enmarca en la necesidad de estar más acorde a las tecnologías que la rodean, por ello en las instituciones las asignaturas de informática o laboratorios de lenguas, por solo mencionar, han de estar en constante comunicación con los docentes de asignaturas básicas, puestos que sus contenidos de aprendizajes pueden correlacionarse perfectamente para mantener una alineación en el desarrollo y temática del aprendizaje con la intención de promover y reforzar teorías o prácticas que incluso pueden estar preestablecidas en plataformas digitales muy relacionadas a los temas, solo es cuestión de una buena comunicación entre colegas.

En el siguiente esquemas se detallan las principales funciones de la gamificación en el contexto educativo.

Figura 3

Próceres de Diseño de la Gamificación



Nota: Gamificación en el Aula; Ludificando espacios de enseñanza aprendizaje presenciales y espacios virtuales.

2.6. Características de las gamificaciones

Uno de los principales objetivos de la gamificación es convertir a través del juego una actividad que pudiera considerarse aburrida en una actividad que motive a las personas a participar en ella, esto debido a la preparación que previamente posee un

facilitador para llevar el ritmo de la actividad de manera, dinámica e interactiva frente a un grupo de estudiantes o personas que requieran empatía para el aprendizaje.

Los componentes que han de estar relacionados para el desarrollo de los contenidos y objetivos van de la mano con material de consultoría que el docente pueda implementar para enriquecer sus temas, no todo puede ser extraído de sitios web o de tutoriales, si bien es cierto, que son una guía, el otro complemento se lo debe dar la creatividad del docente, que a su vez, debe fomentar la del estudiantado.

Suárez Monzón (2017) ha afirmado lo siguiente:

“El desarrollo de la creatividad a través del proceso educativo, favorece potencialidades y consigue una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje. La concepción acerca de una educación creativa parte del planteamiento de que la creatividad está ligada a todas las esferas de la actividad humana y resulta del desarrollo histórico social”. (p. 76)

En tal sentido, el empleo de la gamificación en ciertos ámbitos puede representar grandes beneficios. Véase ahora en que ámbitos la gamificación es beneficiosa:

- Permite potenciar la creatividad e innovación.
- Mejora la imaginación.
- Despierta y mantiene la atención.
- Aumenta la retención de lo aprendido.
- Se mejora la fase de entrenamiento.
- Aumenta la accesibilidad a la formación.

- Genera competencia sana.
- Incide en la consecución de un cambio de comportamiento.
- Motiva la participación activa.
- Enlaza herramientas tecnológicas.
- Expone resultados modernos.

2.7. La gramática

La gramática es la parte de la Lingüística que investiga la estructura y funcionamiento de cada lengua para poder formar palabras y combinarlas en oraciones. La gramática es una tarea de todos aquellos que utilizan el sistema lingüístico, en todas las circunstancias que se les presentan a diario.

En esta tarea, no sólo están involucrados los estudiosos de la Lingüística, sino aquellos que pretenden ser competentes en la comprensión y en la producción de todos los discursos.

Peralta Montecino (2000) muestra que:

“El lenguaje es funcional, en el sentido que sirve a las necesidades comunicativas y a los contextos del entorno comunicativo. La comunicación espera influir en los demás, para que respondan según el desea”. (pág. 55)

Comúnmente, la gramática es considerada como un estudio del buen escribir y el hablar correctamente un idioma y, aunque en parte si hace referencia en ello, estudia más bien la estructura interna de todas las lenguas.

Al poder trabajar las diferentes estructuras que conforman la gramática como su ortografía, abjetivos, puntuaciones y reglas de escritura se puede ayudar a que exista una mejor comprensión lectora en todas las asignaturas.

Al incorporar estas herramientas en plataformas virtuales que lleven al estudiante a sentirse motivado por descubrir, interactuar y compartir se fomenta un aprendizaje novedoso que llevará a muchos de los estudiantes a trabajar de manera crítica y reflexiva, en donde su compromiso recaerá en la búsqueda de aprendizajes modernos.

Figura 4

Partes de la Gramática



Notas: Campos López Ronald (2014). Componentes de la gramática de la lengua española utilizables en la confección de mapas conceptuales (Infografía)

<https://concepto.de/gramatica/utilizables>

2.7.1. Niveles de la gramática

Así como hay ramas o partes de la gramática, éstas determinan los niveles de análisis gramatical, esto es, a cuáles de dichas ramas le presta atención a la hora de observar o estudiar la lengua. Por ejemplo:

Nivel sintáctico-morfológico. De la combinación de la morfología y la sintaxis nace la morfosintaxis, que es la aproximación al lenguaje verbal desde un punto de vista formal-funcional, o sea, de la manera en que las palabras se construyen y se organizan para formar una cadena hablada dotada de un significado lógico.

Nivel léxico-semántico. A este nivel sólo debe importar el significado y su correlación con las palabras, o lo que es lo mismo, el modo en que una palabra puede remitir a diferentes sentidos o viceversa.

Nivel fonético-fonológico. Por su parte, a este nivel se ocupa de los sonidos que componen la lengua, esto es, de los sonidos y los signos que emplea para representarlos.

Nivel pragmático. A este nivel se ocupa la lengua en su contexto comunicativo, tomando en cuenta elementos y usos que no son canónicos, o sea, no están contemplados en las “normas” gramaticales del idioma, pero que sirven de apoyo a la hora de expresar sus contenidos.

La gramática pretende señalar cuales son las reglas que ordenan a cada posibilidad lingüística. No obstante, en ocasiones pueden existir variantes de la misma que intentan dar cuenta de los principios que las regulan a todas.

En cualquier caso, dentro de su importancia sirve como un medio para reflexionar acerca de ese aspecto tan dejado de lado que es el lenguaje humano. En efecto, todos lo utilizan cotidianamente y es por esta misma circunstancia que tiene a considerarlo como poca cosa, siendo, por el contrario, el aspecto distintivo de la humanidad.

2.8. Uso e implementación de la aplicación Liveworksheets.

El mundo gira en torno a la tecnología y, por ende, la educación debe ir acompañada de metodologías que la integren en su contexto. Son innumerables las compañías que persiguen la búsqueda constante de ofrecer alternativas pedagógicas que eleven la calidad de la enseñanza que se brinda a los estudiantes y, sobre todo, que dentro de la praxis los docentes implementen métodos y técnicas acordes al entorno virtual de aprendizaje en que se encuentran los alumnos por ser parte de una generación cibernética.

La era digital transporta la educación hacia un entorno de aprendizaje competitivo e incrementa nuevos horizontes que permiten mejorar la calidad de la enseñanza. En la búsqueda constante se han creado diversas plataformas de apoyo al docente en el desarrollo de su labor. Una de las más recientes plataformas digitales que ha incursionado en el fascinante mundo de la digitalización es la aplicación Liveworksheets, la cual fue creada con el objetivo de permitirle a docentes mejorar su proceso de enseñanza e innovar a través de plantillas digitales fichas imprimibles e interactivas, que se despierte en sus estudiantes el interés y la motivación por aprender.

El uso de los nuevos formatos pedagógicos favorecerá el crecimiento metodológico, implementará el uso de la tecnología y hará valer el proceso de la gamificación en desarrollo de los contenidos.

2.8.1. ¿Qué es Liveworksheets?

Liveworksheets es una web que ofrece una herramienta gratuita y de fácil manejo que permite digitalizar diferentes actividades diseñadas para los estudiantes y convertirlas en interactivas, las cuales pueden desarrollarse en cualquier dispositivo electrónico, a la vez, que amplía las posibilidades de llevar a cabo un proceso enseñanza y aprendizaje de forma presencial o a distancia.

La aplicación Liveworksheets es más que una herramienta útil para los docentes ya que les ha permitido convertir las tradicionales fichas de papel en formato digital imprimible con ejercicios interactivos; que los alumnos pueden rellenar de forma interactiva, las cuales, a su vez, son autocorregibles y pueden enviarles las respuestas a sus docentes. Las denominadas “fichas interactivas”, aprovechan las ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, fomenta en los estudiantes la motivación y a los docentes le ofrece la oportunidad de ahorrar tiempo y organizar en forma secuencial y dinámica sus clases. Esta herramienta digital permite además de transformar los documentos DOC, PDF, JPG y PGN, en ejercicios interactivos, incluir audios, videos, arrastrar y soltar, rellenar espacios, unir con líneas e incluso rellenar ejercicios de pronunciación utilizando el micrófono lo cual se adapta de manera específica en el tema de estudio de la gramática en general facilitando así, la evaluación en el nivel de la comprensión lectora que poseen los estudiantes.

2.8.2. Ventajas del uso de Liveworksheets

Una de las características de la educación panameña ha sido la importancia y prioridad que genera en relación a las capacitaciones y actualizaciones al docente, en el área la planificación curricular, implementación de nuevas estrategias metodológicas y técnicas de estudio que permitan a los educadores mejorar su praxis profesional.

Las capacitaciones que se le brindan periódicamente al personal docente están enfocadas en planificación curricular, la lecto-escritura, recursos didácticos, actualización tecnológica, así como, herramientas pedagógicas que le beneficien dentro del aula para el desarrollo del proceso de cada contenido. Sin embargo, la educación panameña ha quedado rezagada en las capacitaciones enfocadas en el manejo e implementaciones de plataformas digitales que sirvan de complemento para el aprendizaje significativo. Situación reflejada durante la pandemia del COVID-19, que puso al descubierto la necesidad apremiante del mal en efectivo de herramientas tecnológicas en el sistema educativo panameño.

Por ende, reconocer que tienes ventajas para el aprendizaje interactivo, favoreceré el entusiasmo del estudiantado y, sobre todo, de sus creadores, en este caso los docentes, para ello cabe mencionar algunas de sus ventajas como:

Cobo & Moravec (2011) han sustentado:

“Fuera de los establecimientos educativos es otra historia. La tecnología lidera la creación de aquello que los autores llaman una “nueva ecología de aprendizaje y de oportunidades sociales.

Existe un reconocimiento cada vez mayor de las posibilidades de internet y tecnologías de información y comunicación relacionadas, como los juegos electrónicos, que desempeñan un papel cada vez más importante para el aprendizaje y constituyen una educación menos formal". (p.15)

- Es un entorno virtual.
- Optimiza el tiempo.
- Ahorra dinero.
- Gestiona el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Facilita el intercambio de contenido.
- Incorpora herramientas de comunicación.
- Fomenta la creatividad.
- Involucra el pensamiento crítico y reflexivo.
- Recopila el resultado de las actividades automáticamente.
- Pueden realizarse del hogar, el apoyo de padres y tutores.
- Crear cuadernos interactivos.
- Comprobar respuestas y enviar al docente.

2.8.3. Desventajas del uso de Liveworksheets

Las estrategias que utiliza dentro o fuera del aula de clases son cruciales, para que el proceso de enseñanza y aprendizaje prevalezca sobre cualquier inconveniente que suelen darse dentro de este andar, sin embargo, las desventajas con las que se enfrenta el uso de la herramienta Liveworksheets son:

Ricardo Barreto (2017) muestra que:

“En la era de la comunicación y la información, se considera que el aprendizaje será la base para el desarrollo, el crecimiento y el progreso de la sociedad. Por lo tanto, el sistema educativo debe favorecer la formación continua y permanente de los docentes en cda uno de los niveles educativos, afin de responder a las necesidades, los intereses y los retos de la población estudiantil”. (p. 16)

- Falta de socialización y contacto humano.
- Exige acceso permanente a dispositivos electrónicos.
- Requiere electricidad para cualquier dispositivo.
- Necesita acceso a internet.
- No brinda retroalimentación por duda o inquietud.

Bunge Martínez (2010) indica:

“La sociedad, se construye entre todos, en base a los valores, proyectos, compromisos y actuaciones que cada persona pone en juego. Las tecnologías de la información y de la comunicación no determinan cómo deben usarse, pero obliga a renovar los puntos de vista sobre las realidades a las que conducen a las tecnologías, y sobre los futuros que en ellas se proyectan. Internet es la plataforma más económica; sin embargo, ofrece el mejor acceso y puede facilitar la creación de un ser humano nuevo, que no esté limitado por ninguna barrera”. (p. 37)

2.8.4. Uso y aplicación de Liveworksheets

Son muchos los docentes que conocen parte de las herramientas digitales, con las cuales se identifican para emprender sus clases de manera virtual, a través de uso de las mismas; y han evolucionado en la construcción de nuevos aprendizajes que permiten despertar la motivación en el estudiantado, evidenciando así, que el sesenta por ciento de los estudiantes panameños, tiene a mano dispositivos electrónicos, los cuales permiten el flujo de contenido correlacionado a sus conocimientos previos versus los nuevos.

El material que se imparte dentro de la aplicación Liveworksheets, adaptado primeramente por el docente, parte con la selección de contenidos a través de los programas que ofrece el Ministerio de Educación, en el caso de educación básica general, pueden ser extraído de los planes analíticos, como base para partir al desarrollo de aprendizajes modernos e interactivos.

El uso de Liveworksheets promete la innovación y los cambios que el sistema educativo requiere, sobre todo después de un uso de plataformas digitales como rescate para la continuidad de la educación. Todo esto, conlleva a mantener el uso de la misma, como opción de estrategias didácticas, puesto que constantemente son muchas las interrupciones extracurriculares que interceden ante los procesos de formación y crecimiento.

Con Liveworksheets, los docentes pueden crear sus propias fichas interactivas o utilizar las que han creado otros educadores, ya que la plataforma consta de una diversidad y modelos para utilizar en diferentes materias e idiomas disponibles.

El proceso para crear las fichas interactivas básicamente es muy fácil. Una vez elaborado la actividad en documento doc, pdf o jpg; se procede a subir el mismo, el cual será convertida en una imagen donde se procede a dibujar cuadros de texto sobre la página e introducir las respuestas correctas. De igual forma cuenta con comandos que permiten realizar otro tipo de ejercicios como arrastrar y soltar, unir conferencias, ejercicios hablados, entre otros.

En esta aplicación el docente puede crear hasta mil fichas y compartirla a sus estudiantes. También tiene la opción delimitada de mantener 30 fichas privadas. Además, el docente puede crear hasta 100 cuadernos interactivo con 120 páginas cada uno y registrar hasta cien alumnos. De igual forma, se debe cumplir con los términos y condiciones del derecho de autor, por lo cual no se pueden compartir fichas extraídas de otra web, escaneadas de libros o se incluyan algún contenido protegido por derechos de autor.

2.8.5. Respuestas de las fichas en Liveworksheets

Al momento de la creación de las fichas de aprendizaje, ya sea en alguno de los formatos de Pdf, Jpg o Word, el docente, tiene la oportunidad de adjuntar estos archivos a la aplicación de Liveworksheets. A través de la base de datos previamente adjuntada con el listado de los estudiantes se procede a enviar el formulario para que sea desarrollado por todos aquellos a los que se les envía el archivo. Las respuestas de estas plantillas o fichas interactivas son aleatoriamente colocadas en sus respectivos espacios variando de acuerdo al formato de creación, ya sea en, llene los espacios, pareo, selección, desarrollo, pareo, por mencionar algunos.

Existen dos formas para recibir las respuestas de los estudiantes que proceden de la siguiente manera:

- Los estudiantes abren la ficha, realizan los ejercicios, hacen click en “Terminado”, posteriormente eligen “Enviar respuestas al profesor”, e introducen el email o código secreto facilitado por el docente, el cual recibirá una notificación en su correo electrónico y podrá comprobar las respuestas enviadas al buzón por sus estudiantes. No existe un límite del número de fichas que pueden enviar los alumnos, lo que sí está condicionado y especificado que es que las mismas serán eliminadas en 30 días.
- La otra opción es más complicada, pero mucho más efectiva, ya que permite al docente crear sus propios cuadernos interactivos y añadir sus fichas favoritas, ya sean propias o compartidas por otros usuarios, en las cuales procederá a registrar a sus alumnos e inclusive se puede registrar el mismo docente con su código secreto y asignarles sus cuadernos digitales. A partir de este momento, una vez registrados todos los estudiantes tendrán acceso a sus cuadernos digitales con su nombre de usuario y contraseña y podrán realizar todas las actividades o fichas que haya subido su docente.

El docente podrá comprobar en cualquier momento el desarrollo de las asignaciones colocadas en los cuadernos digitales, de igual manera, podrá agregar comentarios, asignar tareas y colocar notas.

Los cuadernos interactivos tienen muchas opciones de personalización que permiten al educador guardar todas las respuestas de los estudiantes para comprobar lo déficit presentado en los contenidos desarrollado y luego brindar la retroalimentación en las falencias encontradas. De tal manera, que esta aplicación es de gran utilidad al docente, ya que a su vez le permite autoevaluarse en relación al desarrollo de sus clases y el logro de aprendizaje que adquieren sus alumnos en los diversos contenidos impartidos.

2.8.6. Impresiones de Liveworksheets

Una vez estén elaborados los pdf y cargados a Liveworksheets se puede acceder e imprimir las fichas elaboradas, listas para ser desarrolladas, si ese fuese el caso para prueba. Sin embargo, la intención es que, la prueba pueda hacerse de manera digital, para que una vez terminada se obtenga la calificación inmediatamente.

2.8.7. Pasos para la creación de las fichas interactivas

La colección de fichas se lleva a cabo con el proceso de redacción del material en cualquiera de los formatos antes mencionados, es por ello, que requerir de un buen equipo, llámese computador o celular, será parte de este gran desafío para crear originales y únicas plantillas con las cuales se podrá dar un giro diferente a las comunes practicas o talleres realizados tradicionalmente por los docentes del siglo pasado.

Figura 5

Proceso para el Liveworksheets



Nota: Vásquez (2022) Los pasos para mi planilla de Liveworksheets.

2.8.8. Capacitaciones de Liveworksheets

Aprender a usar esta aplicación digital no requiere de alto conocimiento en herramientas digitales es simplemente el uso frecuente dentro de ella para familiarizarse con los comandos, los cuales son los medios interactivos que le darán vida o movimiento a la plantilla.

Es ideal que, dentro de los centros educativos, se puedan abrir espacios de perfeccionamiento docente y estudiantil, para la práctica, con jornadas establecidas en periodos cortos para las creaciones de las plantillas y en periodos largos para la ejecución y resolución de ellas. De esta manera, logra medir en porcentajes relacionados a la efectividad o acogida de la herramienta Liveworksheets por los usuarios más frecuentes, ya sean docentes o estudiantes.

Por otro lado, se deberían idear planes en los que se incluya a los padres de familia para el reforzamiento de esta herramienta, las cuales permitirán, apoyo cuantitativo en la continuidad del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes y poder establecer un trabajo colaborativo que incluyan estudiantes, docentes y padres de familia; con la finalidad enfocada en el logro de los aprendizajes específicamente en la materia de español en el área de la gramática para la comprensión y reforzamiento de la lectura, cuyo escenario educativo sea continuo abarcando desde la escuela hasta la casa.

Esto, porque suelen presentarse dudas o inquietudes mientras se trabaja desde casa, sin la supervisión del facilitador.

2.9. El centro educativo tecnológico

Con el pasar del tiempo se observa que la educación online o mejor conocida como virtual, ha profundizado el uso continuo del internet, ya sea en empresas, ministerios o negocios, pero más en las instituciones educativas que se han visto en la necesidad de contextualizar sus planes de estudio y que estos, a su vez, puedan llegar a los hogares de millones de estudiantes, que se han visto rezagados por la falta de aulas seguras, una adecuada infraestructura, falta de equipos tecnológicos y un ambiente desfavorable para su aprendizaje, siendo éste un derecho ineludible para el crecimiento integrar de los niños de este país, y todos los jóvenes estudiantes que aspiran a tener un mejor futuro profesional.

Es por ello, que los centros educativos han de habilitar espacios adecuados con equipos de computadora, impresoras, hardware, software, mobiliario, aire acondicionado y el Internet, que fomenten la adquisición de un aprendizaje actualizado y moderno, digno de todos los estudiantes panameños, sin importar la distinción de una u otra escuela. Se puede ser consciente, que la educación requiere de inversión, por ellos los fondos y distribución de los recursos hacia el sistema educativo deben ser correctamente distribuidos, para mantener los estándares de excelencia educativa que merecen los estudiantes en cada uno de sus niveles.

2.9.1. Laboratorios

Al integrar las ideas de las distintas industrias que promueven el juego, el aprendizaje gamificado o simulación hace que el alumno se divierta y anime más a los distintos desafíos globales.

Esto lleva a la práctica continua para que busquen logros y aprendizajes de acuerdo a su motivación, tiempo e interés que en su mayoría dependerá del que el docente les logre fomentar dentro y fuera de sus aulas. Hoy en día los docentes, al impartir las clases aplican la realización de proyectos o experimentos que fomentan otra realidad del aprendizaje, por ello, es importante complementar virtualmente el esfuerzo – recompensa con la práctica y uso de los laboratorios virtuales en los centros escolares, brinda nuevas estrategias para lograr un aprendizaje significativo en los alumnos.

Es importante reconocer que los laboratorios de informática se vuelven indispensables para cualquier asignatura. La correlación de materias puede ser clave para el desempeño y funcionamiento de ellos, por lo que, trabajar mancomunadamente con los coordinadores o especialistas de estos espacios, promoverá la continuidad del aprendizaje aun cambiando las horas de clase.

El uso frecuente de ellos lleva al estudiantado a tener simulacros más reales fuera de la teoría, despertando en ellos la motivación e interés por la investigación a través de las navegaciones virtuales que ofrecen los sistemas de Google, Bing, DuckDuckGo, Yahoo Search, por mencionar algunos. De ahí, la importancia de que los centros escolares integren en su infraestructura laboratorios tecnológicos que permitan a los estudiantes desarrollar actividades interactivas y, a su vez, mantenerse la vanguardia de acorde a la competitividad existente en la educación a nivel mundial; en muchas ocasiones miran con otras perspectivas las distintas ramas del saber que son impartidas hasta en países europeos suele ayudar a la construcción de nuevas rutas de aprendizajes.

Al aseverar, que las escuelas implementan dentro de su formación el uso de la tecnología podría ser parte de la carencia a que por muchos años dentro de los centros escolares se encuentran los equipos, pero continúan totalmente el rezagado que priva a sus educandos de un crecimiento integral y a una educación competitiva que les abra las puertas para su desarrollo profesional en las futuras generaciones.

Ciertamente el aula tecnológica se convierte para los estudiantes en un espacio lúdico, de aprendizajes significativos que van de acorde a la realidad actual que viven cada uno de ellos, siendo parte de la generación digital del siglo XXI.

Area Moreira (2015) muestra:

“La institución escolar es una construcción de la sociedad moderna porque, entre otras razones, adoptó y se apropió de la tecnología del papel sobre las que se edificó la racionalidad y el pensamiento de la modernidad occidental. Escuela y tecnología impresa se convirtieron en un binomio inseparable hasta la fecha. Las escuelas por un parte, junto a las bibliotecas por otra, fueron los espacios públicos de culto al libro como objeto cultural”. (p. 21)

2.9.2. Interactividad docente

La interactividad para los docentes por años se ha brindado dentro de las aulas, que en algunas ocasiones resulta caer en lo monótono para el aprendizaje y la enseñanza, sin embargo, el docente de vocación aspira a brindar distintas estrategias a través de la interactividad tecnológica, virtual y online, que lleve al estudiantado, ampliando las posibilidades de lograr mayores estrategias de comunicación, expresión y aprendizaje basado en las competencias educativas.

El uso continuo de estos dispositivos fomenta que la función pedagógica del docente se fortalezca dentro y fuera de ella, la interacción y los resultados que estas ofrezcan servirán de medio para tabular los resultados tanto presenciales como virtuales. Si, las constantes comunicaciones que se den entre docente y estudiante llevará al perfeccionamiento de esta práctica como un método de aprendizaje que debe incursionarse como parte de sistemas de evaluación, ya sea diagnóstico, formativo o sumativo.

Quitian Álvarez, Eduard Andrés (2018) expresan:

“En este sentir, los criterios de evaluación educativa deben conformar estructuras epistemológicas a partir de criterios de objetividad y de validez universal que garanticen la fiabilidad de los procesos de enseñanza aprendizaje; más difieren de los dispositivos de control y calificación y todavía más; de los dispositivos de segregación que terminan constituyendo las “evaluaciones” tradicionales”. (p. 8)

2.9.3. Red estudiantil

Los intercambios continuos que se obtienen a través de las redes sociales entre los adolescentes, para la consulta, investigación o comunicación son parte de un resultado que ha ido evolucionando constantemente. Es oportuno mencionar que cada vez la práctica de brindar una educación presencial se ve sujeta a cambios, donde se hace esencial fomentar el intercambio de conocimientos con plataformas que sean acordes a los contenidos, alcances y habilidades cognitivas.

Dentro de este tipo de herramientas es fundamental el trabajo en equipo entre estudiantes, de manera que se fomentan valores como la solidaridad, la responsabilidad y la empatía. Estas interacciones que el estudiante realiza, con su docente, elevan el nivel de aprendizaje, puesto que se lleva a que los contenidos sean asimilados simultáneamente por todos los alumnos, de acuerdo a su ritmo, espacio y tiempo de aprendizaje pretendiendo la flexibilidad en las clases, sin caer en inquietudes por contenidos que suelen ser complejos por la falta de metodología y *praxis*.

Navarro Mosquera (2017) explica:

“La evaluación permite valorar el nivel de desempeño con que el docente realiza dicho proceso, el éxito o fracaso en la formación del estudiante, el cumplimiento de ellos objetivos educacionales. El educador debe contar con los procedimientos e instrumentos idóneas para juzgar el grado en que se dan los cambios en la formación y de desarrollo de los estudiantes, no solo al final sino durante el proceso”. (p. 59)

2.9.4. Escuela para padres innovadores

La escuela tiene como finalidad fomentar el intercambio de comunicación entre padre e hijo ha sido uno de los roles fundamentales para el proceso de enseñanza y aprendizaje en todo el sector educativo de Panamá. Es por ello que, dentro del espacio de preparación académica hacia los estudiantes se toman en cuenta los temas de reflexión del día a día, esto, para sensibilizar a los padres sobre el acontecer que se maneja sobre temas relevantes con los cuales se les busca contribuir a la educación.

El propiciarles contenido e información para el manejo adecuado de sus formaciones como ciudadanos competentes que requiere Panamá, mantiene altamente actualizados al grupo de estudiantados. Las capacitaciones que se llevan a cabo con la escuela para padres fomentan el círculo familiar para mantener la unión, que debe prevalecer en el seno de un hogar.

Al contar con las herramientas principales para un diálogo ameno, placentero y que se fundamente en la realidad se lleva al fortalecimiento de lazos familiares que sirven como guías para la resolución de conflictos o puesta en práctica de proyectos a corto y largo plazo que pueden fomentarse entre los miembros de un hogar.

De esta manera, la comunicación asertiva hará su función relacionando sus contenidos con el entorno que les rodea; sobre todo, a que manejan las redes sociales a cada instante.

Las redes sociales han llegado para quedarse y es deber de cada adulto que rodee un infante proveer que su uso sea, con la mera intención pedagógica para su aprendizaje, puesto que en ellas se logra encontrar informaciones con credibilidad acordes en ocasiones al contenido que se imparten en sus niveles académicos.

Las debidas prevenciones que en su mayoría van guiadas por parte del personal docente, llevando como finalidad la promoción del intercambio de experiencia, reflexión y hábitos para el desarrollo del niño o adolescente, de esta manera se puede dotar de estrategias para la vida, a todos aquellos que requieran las habilidades para desenvolverse dentro y fuera de un grupo o sociedad.

Las formaciones continuas que se ofrecen en la Escuela para Padres, no limitan sus funciones a que sean de manera presencial o en una sola vía, el voluntariado y las experiencias de padres son valiosas para enriquecer de manera didáctica e innovadora el conocimiento de toda una comunidad educativa.

Cano González (2015) sustenta que:

“Cuando la escuela refiere a las instituciones públicas, concertadas y privadas, de Educación Infantil y Primaria, formalmente organizadas, en las que, maestros, alumnos y padres, comparte y participa activamente de un currículo integrado y ajusta los tiempos actuales, se vive, en comunidad, una educación fundamentada en los valores humanos y de convivencia ciudadana propicios para una formación de la persona en todas sus dimensiones”. (p.18)

2.9.5. Comunidad de aprendizaje profesional

La escuela como principal medio de enseñanza en el crecimiento de un individuo ha de requerir de distintos mecanismos que profundicen y den paso continuo a los diversos procesos de enseñanza y aprendizaje que se requieren sin importar los niveles cognitivos, puesto que el aprender es un fenómeno que se da permanentemente.

Dentro de toda institución han de existir la Comunidad de Aprendizaje Profesional, que son el equipo de colaboradores que pertenecen a una determinada institución en este caso educativa, que fomentan las estrategias y técnicas que promueven la adquisición moderna de los contenidos establecidos por los programas.

Esto conlleva a que el equipo se prepare con temas relevantes y que a su vez, presenten de manera creativa la enseñanza de ellos frente a otros colegas que puedan ver durante su ejecución las distintas formas en las que un contenido puede ser transmitido y asimilado por el estudiantado. Es relevante mencionar que, para la conformidad de una comunidad de aprendizaje, no solo se requiere del docente, en la misma pueden participar los estudiantes, amigos, padres de familia, directivos o administrativos que guarden relación o sentido de pertenencia con las mejoras de formación institucional, de ello dependerá el éxito y tradición pedagógica de su funcionamiento.

Las razones principales por las que se establecen estas comisiones dentro de las instituciones son:

Negrón Rivera (2019) explica que:

“Se recomienda a las instituciones universitarias que, si desean estar a las vanguardia tecnológica en su oferta académica de los cursos presenciales, reestructuren su cultura organizacional con relación a la cantidad de trabajos adjuntos a la docencia, las comisiones de trabajo y la carga académica que designan a los docentes”. (p. 76)

- Responden a las necesidades del estudiantado.
- Fomentan el trabajo colaborativo entre docentes.
- Despierta la creatividad para el desarrollo de sus áreas.
- Se ejecuta en espacios extracurriculares.
- Brinda igualdad de oportunidades.

- Crea climas de altas expectativas.
- Mejora el desempeño académico en el estudiantado.

La viabilidad de implementar las Comunidades de Aprendizajes Profesionales, tiene la certeza de unir no solo a los docentes de un colegio u otro, sino de ir más allá del intercambio de contenidos; por lo que, establece relaciones profesionales fuertes y continuas, implementa la socialización entre los estudiantes de igual manera de colegios distintos, fomentan en ellos otros tipos de actividades pedagógicas e interculturales como lo son:

Nemiña (2018) plantea que:

“El contexto escolar, la cultura organizativa y las condiciones de trabajo son elementos centrales en el trabajo de los profesores; conocerlos y comprenderlos es el primer paso hacia una auténtica interacción con los docentes. Conocer el contexto, comprender sus dificultades y posibilidades, el compromiso y la motivación de los participantes hace que el acercamiento a los problemas y las mejoras planteadas se vean de forma distinta”. (p. 269)

- Club de debates.
- Grupos de oratorias.
- Mesa de investigación.
- Club de robóticas.
- Grupos de lecto – escrituras.
- Grupos de deletreo
- Grupos de ajedrez

García Ruíz (2018) presenta que:

“El juego como metodología eficaz en el ámbito educativo adquiere un papel preponderante especialmente en la etapa de Educación Infantil. Las maestras y maestros de esta etapa son conscientes de la relevancia del juego en el aprendizaje infantil, de los beneficios que aporta, de las ventajas que supone en su práctica profesional para dinamizar las experiencias de aula. Pedagogos y expertos en Educación Infantil, como Montessori, Freinet, Magaluzzi, han realizado verdaderas aportaciones al juego como elemento vertebrador del proceso de enseñanza -aprendizaje en las primeras edades”.
(p. 74)

CAPÍTULO 3
METODOLOGÍA DE LA
INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

El uso de la aplicación Liveworksheets para la enseñanza de la gramática en los estudiantes de quinto grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany es basada en una investigación exploratoria, la cual busca de manera holística recopilar toda información necesaria que profundice en resultados viables para un desarrollo eficaz.

Hurtado de Barrera (2000) plantea la idea de:

“Investigar con criterios holístico es prepararse para el esfuerzo, pero es estar también dispuestos a la aventura del descubrimiento. Indagar con criterio holístico es reconocer que tanto la investigación como el conocimiento son continuos de posibilidades, línea abierta hacia realidades, ideas, valores y circunstancias, muchos de los cuales apenas comienzan a perfilarse en historia. Investigar de manera holista significa apreciar el trabajo que todos los investigadores hacen, han hecho y harán para propiciar que cada ser que llegue al mundo pueda adquirir por derecho propio el legado de conocimiento de su tiempo”. (p. 14)

Por tratarse, de darle solución teórica a una problemática a través, de una propuesta novedosa se contextualizó con las características que describen el proyecto, “El uso de la aplicación Liveworksheets, para la enseñanza de la gramática en los estudiantes de 5to grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany”, desarrollando un modelo operativo viable para solucionar las necesidades que posee este grupo de estudiantes.

A partir del diagnóstico de la problemática, se buscó dar respuesta a los estudiantes de quinto grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany, para que conozcan las diferentes estrategias que se pueden implementar con la aplicación Digital Liveworksheets. A través de esta investigación no experimental.

El diseño de investigación no experimental de campo es expresado en esta definición planteada por:

Arias (2016) sustenta:

“La investigación de campo es aquello que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes. De allí su carácter de investigación no experimental”. Para el caso de este estudio la información se recolectará directamente con los estudiantes que poseen el nivel de quinto grado”. (p. 31)

3.2. Fuentes de Información

Esta investigación se profundiza con distintas fuentes que generan comentarios o datos que son relevantes para llevar una secuencia desde inicio hasta fin.

Como fuentes, los docentes y directivos del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany, quienes de manera voluntaria accedieron a responder las preguntas elaboradas en base a las estrategias de la gamificación a través de la aplicación Liveworksheets.

3.2.1 Materiales

Las distintas fuentes de materiales que se implementan en este proyecto se dan por medio de las consultas de libros escritos, libros digitales, infografías y videos.

3.2.2 Humanos

La principal fuente para el desarrollo de esta investigación se da con la intervención de todos los seres humanos que se relacionan con ella dando la validación a la hipótesis de trabajo.

3.3 Sistemas de hipótesis

Las siguientes hipótesis plantean los supuestos actos que puede arrojar la investigación de manera viable o de inconformidad por resultados no esperados.

3.3.1 Hipótesis de trabajo

El uso de estrategias de Gamificación a través de la aplicación Liveworksheets como apoyo a las clases presenciales de la gramática de español, mejora el desempeño académico de los estudiantes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

3.3.2 Hipótesis nula

H0 El uso de estrategias de Gamificación a través de la aplicación Liveworksheets como apoyo a las clases presenciales de la gramática de español, no mejora el desempeño académico de los estudiantes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

3.3.3 Hipótesis alternativa

H1 El uso de estrategias de Gamificación a través de la aplicación Liveworksheets como apoyo a las clases presenciales de la gramática de español, puede mejorar el desempeño académico de los estudiantes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

3.4. Sistema de variable

La interacción que se da para este desarrollo de proyecto, presenta las definiciones de variables para la operacionalización

Operacionalización de variables

Específicos	Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Diagnosticar el estado de comprensión lectora en que se encuentran los estudiantes del 5to grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.	Gramática	Etapas	-Resultados	1,
			-Comprensión	2,
			-Proceso	3,4

Analizar los intereses de los estudiantes de 5to grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany, sobre el aprendizaje de la gramática a través de la gamificación	Uso de Liveworksheets	Elementos	-Propuestas de estudiantes	5,
			-Plantillas Pdf e interactivas	6,
		Aplicación	-Funciones educativas	7,
			-Estrategias didácticas	8,
			-Evaluación digital	9,
			-Promover la lecto - escritura	10.

Analizar el impacto de las nuevas estrategias didácticas y técnicas de estudio, que implementen el uso de plataformas digitales que fomenten el proceso de aprendizaje en la asignatura de español en el Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

Objetivo general: Comparar el aprendizaje de la gramática con el uso y manejo de la gamificación a través de la aplicación Liveworksheets; como una estrategia o herramienta didáctica, que favorezca el incremento de las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de 5to grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

3.5 Población y muestra

El diseño estadístico es esencial para la evaluación de impacto. Este permite definir el esquema que se ha diseñado para la ejecución a cabalidad del mismo.

3.5.1 Población

Una población es la mezcla étnica de personas que suministran información para una investigación. En el contexto de esta investigación se consideró el censo de 1,865 personas de una muestra estratificada o muestreo de cuota aleatoria de 124, ya que se define la población objetivo y se identifican las variables de estratificación a usarse con los estudiantes de quinto grado.

3.5.2 Muestra

Una muestra es la selección cuidadosa de una cantidad específica para ser evaluada. El estudio que se realiza en el Centro Educativo Guillermo Endara Galimany, para la muestra es de 95 estudiantes de quinto grado que son parte del año lectivo 2021, a través de la siguiente fórmula finita:

Nro. De estudiantes de 5to grado 124

Nivel de confianza: 95%

Error de muestra: 5%

Datos:

$n=?$

$N=124$

$E= 5/100 = 0.05$

$Z= 1.96$

$p=?$ Asignamos 50% = $50/100= 0.50$

$q= 1 - p = 1 - 0.50 = 0.50$

$$n = \frac{Z^2 * N * pq}{e^2(N - 1) + Z^2pq}$$

$$n = \frac{1.96^2 * 124 * (0.50 * 0.50)}{[(0.05^2 * (124 - 1) + 1.96^2 * 0.50 * 0.50)]}$$

$$n = \frac{476.3584 * (0.25)}{[(0.05^2 * (124 - 1) + 1.96^2 * 0.50 * 0.50)]}$$

$$n = \frac{119.0896}{[(0.0025(123) + 3.8416 * 0.25)]}$$

$$n = \frac{119.0896}{[(0.3075 + 0.9604)]}$$

$$n = \frac{119.0896}{1.2679}$$

$$n = \frac{119.0896}{1.2679}$$

$$n = 93.9266$$

$$n = 94.00 \text{ Ósea } 95 \text{ encuestas}$$

Muestra estratificada de 95 participantes con un 95% de confianza y un margen de error del 5%.

3.6 Descripción de instrumento

Un instrumento es aquella herramienta que el investigador utiliza para recolectar información, para ello la encuesta utilizada en el proyecto es un procedimiento dentro de los diseños de una investigación descriptiva en el que recopila los datos mediante el cuestionario previamente diseñado a través de un repertorio de preguntas cerradas, en las que mide el conocimiento acerca de la plataforma Liveworksheets, como herramienta de aprendizaje.

3.7 Tratamiento de la información

Planificación que se llevaba a cabo, con la organización que, de respuestas, gracias a la encuesta aplicada la cual brindó la información relevante para el desarrollo de la investigación. Dicha información la procesa en tres etapas:

Codificación: Lleva a ubicar los datos en sus distintas categorías.

Tabulación: Brinda la facilidad de recopilar la información en cuadros, gráficas o tablas.

Análisis e interpretación de los resultados: Gira en torno a la búsqueda de las variables compartidas que permiten la medición de las preguntas, las cuales están planteadas en la encuesta arrojando datos específicos para este fin, por ello se da el nivel de confiabilidad y validez para el proyecto.

La presente investigación gira en torno a la búsqueda de las variables compartidas que permitan la medición del clima, lo cual se conseguirá a través de un instrumento de recolección de datos específico para este fin. Se deberá comenzar por el análisis de confiabilidad y validez de la herramienta. Esto es, el cálculo del coeficiente alfa de Cronbach por variable de tipos de pérdidas auditivas considerado en la encuesta a realizar.

Se deberá realizar el análisis de factores por componentes principales tomando en cuenta todos los ítems de la escala. Se llevarán a cabo análisis de correlación entre las variables y los objetivos planteados.

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Análisis de los resultados del cuestionario a los docentes

Durante el desarrollo de esta etapa se logra observar todos los resultados aplicados a los docentes a través de la encuesta, la cual fue confeccionado para que sus respuestas proporcionen información relevante con la que se han podido crear las evidencias en las cuales se ve reflejado la participación de un equipo de profesionales que labora en un centro educativo, que busca aumentar su calidad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Dentro de este capítulo se observan tablas, cuadros y graficas las cuales reflejan la cantidad de encuestados y sus respuestas como indicadores de porcentajes que ofrecen con exactitud la opinión de cada una de docentes.

A continuación, se muestran los resultados plasmados en los que un grupo de docentes aportan sus conocimientos sobre el uso de la plataforma Liveworksheets.

4.2 Prueba de hipótesis

Procede a demostrar el análisis estadístico utilizando la prueba de chi-cuadrado

La prueba de Chi-Cuadrado es un procedimiento estadístico utilizado para determinar si existe una diferencia significativa entre los resultados esperados y los observados en una o más categorías.

Se trata de una prueba no paramétrica que es utilizada por los investigadores para examinar las diferencias entre variables categóricas en la misma población. También, puede utilizarse para validar o proporcionar un contexto adicional para las frecuencias observadas.

Sabiendo que las hipótesis son:

4.2.1. Hipótesis de trabajo (H_a)

El uso de estrategias de Gamificación a través de la aplicación Liveworksheets como apoyo a las clases presenciales de la gramática de español, mejora el desempeño académico de los estudiantes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

4.2.2. Hipótesis nula (H₀)

H₀ - El uso de estrategias de Gamificación a través de la Plataforma Liveworksheets como apoyo a las clases presenciales de la gramática de español, no mejora el desempeño académico de los estudiantes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

4.2.3. Uso de la fórmula chi – cuadrado calculado:

f_o = frecuencia observada

f_e = frecuencia esperada

$$x_i^2 = \sum_{n=1}^n \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

4.2.4. Análisis de los datos:

Todos los análisis se realizan utilizando la función chi-cuadrado de Excel agrupando los datos obtenidos en satisfactorio y no satisfactorio del tal manera como lo muestra el siguiente cuadro:

Datos Observado agrupados		
Preguntas	satisfactorio	no satisfactorio
1	92	2
2	90	4
3	86	8
4	91	3
5	88	6
6	88	6
7	85	9
8	87	7
9	92	2
10	88	6

De estos resultados se obtiene el porcentaje esperado:

Totales	887	53
Porcentaje	0.943617021	0.056382979

Multiplica el porcentaje obtenido por el valor facilitado para recibir el esperado:

Datos esperados		
Preguntas	Satisfactorio	No Satisfactorio
1	88.7	5.3
2	88.7	5.3
3	88.7	5.3
4	88.7	5.3
5	88.7	5.3
6	88.7	5.3
7	88.7	5.3
8	88.7	5.3
9	88.7	5.3
10	88.7	5.3

Utilizando la fórmula de chi-cuadrado se obtienen los datos de la fórmula:

Datos de la Formula		
Preguntas	Satisfactorio	No Satisfactorio
1	0.122773393	2.054716981
2	0.019052988	0.318867925
3	0.082187148	1.375471698
4	0.059639233	0.998113208
5	0.005524239	0.09245283
6	0.005524239	0.09245283
7	0.154340474	2.583018868
8	0.032581736	0.545283019
9	0.122773393	2.054716981
10	0.005524239	0.09245283

Suma todos los datos para comprobar la hipótesis y desechar la hipótesis nula

satisfactorio	no satisfactorio	chi cuadrado
0.609921082	10.20754717	10.81746825

Usando la fórmula:

$$\text{valor critico} = (n - 1)(t - 1)$$

Donde n es el número de muestras y t el número de comparaciones (10-1)(2-1)

obtén el valor crítico y el alfa que es el nivel de confianza de 0.05

valor crítico	9
alfa	0.05
chi esperado	16.9189776

Ahora comparando el chi cuadrado de la fórmula con el chi cuadrado esperado se demuestra lo siguiente:

chi de la fórmula	10.8174683	<	16.9189776	chi esperado
-------------------	------------	---	------------	--------------

Como el chi esperado es mayor que el chi de la fórmula se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis esperada.

4.2.5. Instrumento de evaluación:



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN DIDÁCTICA

ENCUESTA: APLICADA A DOCENTES SOBRE “EL USO DE LA APLICACIÓN LIVEWORKSHEETS PARA LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO DEL CENTRO EDUCATIVO GUILLERMO ENDARA GALIMANY”.

El Profesor Javier Antonio Vásquez López, investigador principal, de la Maestría en Didáctica de la Universidad de Panamá, lo invita a participar de este estudio.

OBJETIVO:

Estimado/a docente con la finalidad de determinar características importantes del proceso evaluativo. Se lleva a consideración un listado de preguntas cuyas respuestas permitirán un conocimiento sobre el manejo de la gamificación a través de la plataforma Liveworksheets.

INSTRUCTIVO:

Marque con una X según corresponda su respuesta. Recuerde, se trata de un proceso de investigación muy general que no le compromete institucionalmente.

Valor según Escala de Likert

Criterio	Frecuencia	Valor
Siempre	100-81%	3
Algunas veces	80-41%	2
Casi Nunca	40-20%	1
Nunca	0%	0

1. ¿Ha utilizado plataformas digitales para actividades académicas en la asignatura de español?

- Siempre
- Algunas veces
- Casi Nunca
- Nunca

2. ¿Ha manejado herramientas de la web para el desarrollo de competencias en el proceso de la gramática?

- Siempre
- Algunas veces
- Casi Nunca
- Nunca

3. ¿Considera que las herramientas digitales se ajustan a todos los contenidos curriculares?.

- Siempre
- Algunas veces
- Casi Nunca
- Nunca

4. ¿Pueden las plataformas digitales ejercer las funciones de talleres, prácticas y ejercicios?

- Siempre
- Algunas veces
- Casi Nunca
- Nunca

5. ¿Durante el desarrollo de los contenidos curriculares, en sus clases son puestas en prácticas plataformas propuestas por estudiantes?

- Siempre
- Algunas veces
- Casi Nunca
- Nunca

6. ¿Maneja usted el procedimiento de cómo transformar una plantilla de PDF a una plantilla digital e interactiva?

- Siempre
- Algunas veces
- Casi Nunca
- Nunca

7. ¿Conoce usted las funciones educativas que posee la aplicación Liveworksheets?

- Siempre
- Algunas veces
- Casi Nunca
- Nunca

8. ¿Podría incorporar en sus clases estrategias digitales?

- Siempre
Algunas veces
Casi Nunca
Nunca

9. ¿Considera usted, que existen contenidos que pueden evaluarse de manera digital?

- Siempre
Algunas veces
Casi Nunca
Nunca

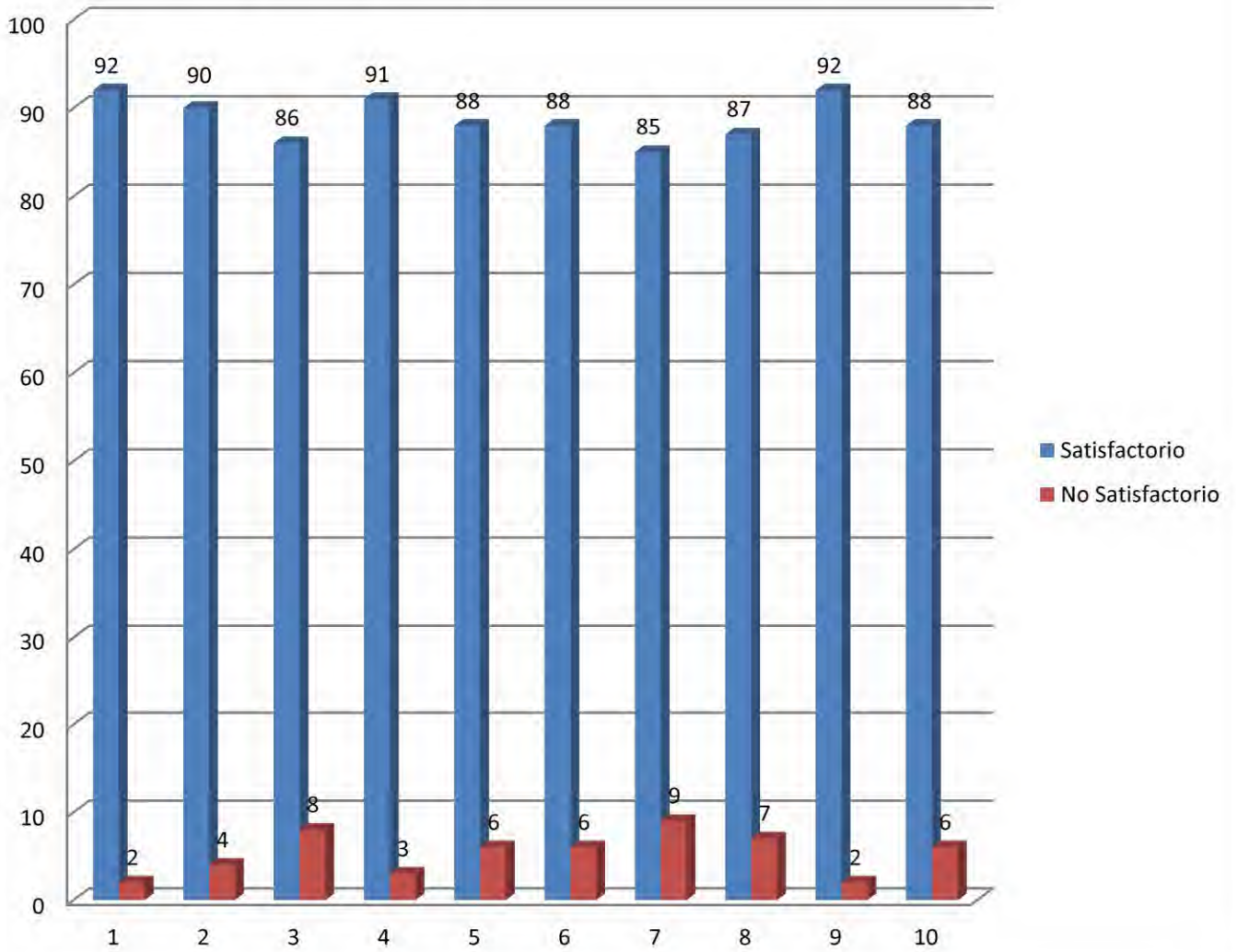
10. ¿Considera usted, que es posible promover la gramática y la lecto – escritura con el uso de plataformas digitales e interactivas?

- Siempre
Algunas veces
Casi Nunca
Nunca

Gracias por su colaboración

4.2.6. Gráfica:

Encuesta: APLICADA A DOCENTES SOBRE “EL USO DE LA APLICACIÓN LIVEWORKSHEETS, PARA LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO DEL CENTRO EDUCATIVO GUILLERMO ENDARA GALIMANY



4.2.7. Análisis de las preguntas

Cuadro N° 1. Utiliza plataformas digitales para actividades académicas en la asignatura de español.

Criterios	N°	%
Siempre	64	68
Algunas veces	28	30
Casi nunca	1	1
Nunca	1	1
Total	94	100

Fuente: Datos obtenidos de los docentes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

Gráfica N° 1

¿UTILIZA PLATAFORMAS DIGITALES PARA ACTIVIDADES ACADÉMICAS EN LA ASIGNATURA DE ESPAÑOL?



Respuesta: De acuerdo a los datos recabados, el 68% de los encuestados, utiliza siempre las plataformas digitales para actividades académicas de la asignatura de español, mientras que el 20%, la utiliza algunas veces, el 7% casi nunca la utiliza y el 5% nunca las utiliza.

Lo que refleja según la escala de Likert 92% de satisfactorio y, 2% de no satisfactorio.

Cuadro N° 2. ¿ Maneja herramientas de la web para el desarrollo de competencias en el proceso de la gramática?.

Criterios	N°	%
Siempre	62	66
Algunas veces	28	30
Casi nunca	2	2
Nunca	2	2
Total	94	100

Fuente: Datos obtenidos de los docentes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

Gráfica N° 2

¿MANEJA HERRAMIENTAS DE LA WEB PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL PROCESO DE LA GRAMÁTICA?



Respuesta: La investigación realizada brinda en esta ocasión que el 66% de los docentes encuestados, siempre manejan las herramientas web para la enseñanza de la gramática, el 30% indica que algunas veces la utilizan, el 2% casi nunca y 2% nunca la utiliza.

Lo que refleja según la escala de Likert 90% de satisfactorio y 4% de no satisfactorio.

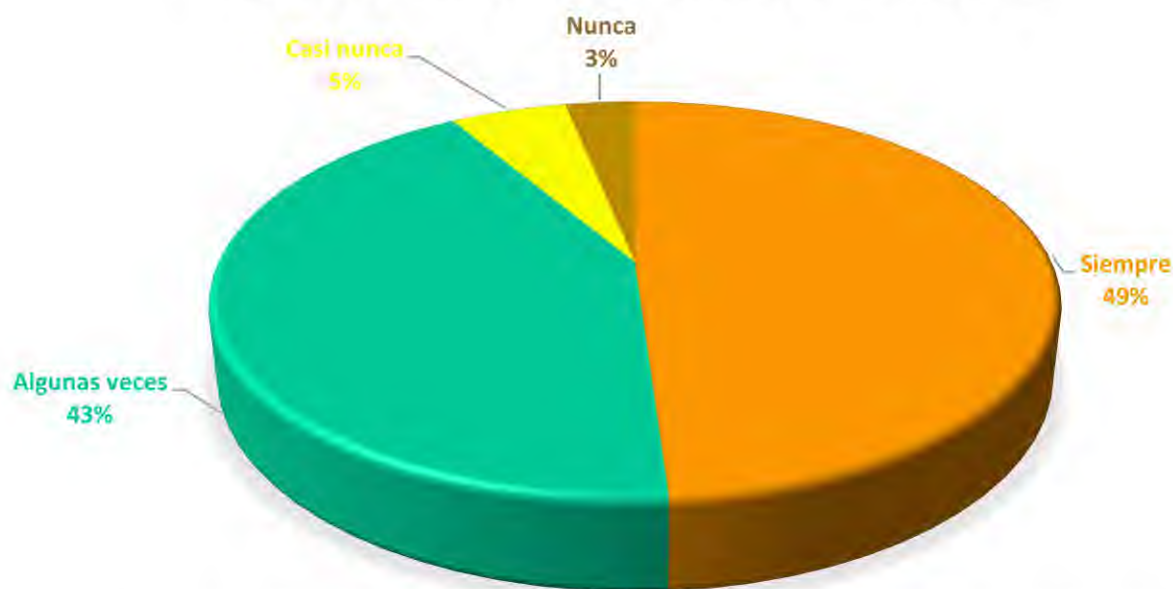
Cuadro N° 3. ¿Considera que las herramientas digitales se ajustan a todos los contenidos curriculares?.

Criterios	N°	%
Siempre	46	49
Algunas veces	40	43
Casi nunca	5	5
Nunca	3	3
Total	94	100

Fuente: Datos obtenidos de los docentes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

Gráfica N° 3

¿CONSIDERA QUE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES SE AJUSTAN A TODOS LOS CONTENIDOS CURRICULARES?



Respuesta: Según los resultados obtenidos, sobre si consideran los docentes que las herramientas digitales se ajustan a todos los contenidos curriculares, el 49% respondió que siempre, entre tanto el 43% respondió que algunas veces, por lo que el 5% respondió que casi nunca y el 3% nunca.

Lo que refleja según la escala de Likert 86% de satisfactorio y 8% de no satisfactorio.

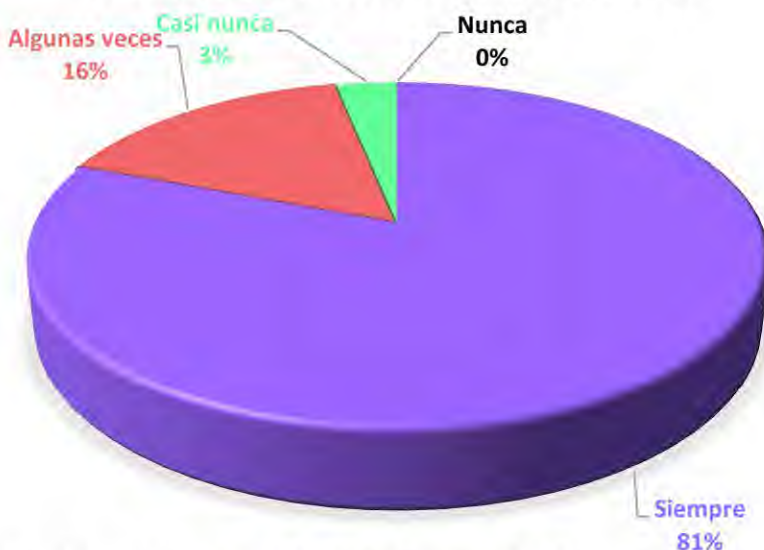
Cuadro N° 4. ¿Pueden las plataformas digitales ejercer las funciones de talleres, prácticas y ejercicios?

Criterios	N°	%
Siempre	76	81
Algunas veces	15	16
Casi nunca	3	3
Nunca	0	0
Total	94	100

Fuente: Datos obtenidos de los docentes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

Gráfica N° 4

¿PUEDEN LAS PLATAFORMAS DIGITALES EJERCER LAS FUNCIONES DE TALLERES, PRÁCTICAS Y EJERCICIOS?



Respuestas: De acuerdo a los datos recabados, si las plataformas digitales ejercen las funciones de talleres, prácticas y ejercicios, el 81% respondió que siempre, el 16% responde que algunas veces, el 3% indican que casi nunca.

Lo que refleja según la escala de Likert 91% de satisfactorio y 3% de no satisfactorio.

Cuadro N° 5. ¿Durante el desarrollo de los contenidos curriculares, en sus clases son puestas en prácticas plataformas propuestas por estudiantes?

Criterios	N°	%
Siempre	40	43
Algunas veces	48	51
Casi nunca	5	5
Nunca	1	1
Total	94	100

Fuente: Datos obtenidos de los docentes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

Gráfica N° 5
¿SON PUESTAS EN PRÁCTICAS PLATAFORMAS DIGITALES POR LOS ESTUDIANTES?



Respuestas: La investigación realizada en esta encuesta brinda la oportunidad de conocer si los contenidos curriculares son puestos en prácticas, por plataformas que eligen los estudiantes, por lo que el 43% respondió que siempre, el 51% que algunas veces, el 5% que casi nunca y 1% nunca.

Lo que refleja según la escala de Likert 88% de satisfactorio y 6% de no satisfactorio.

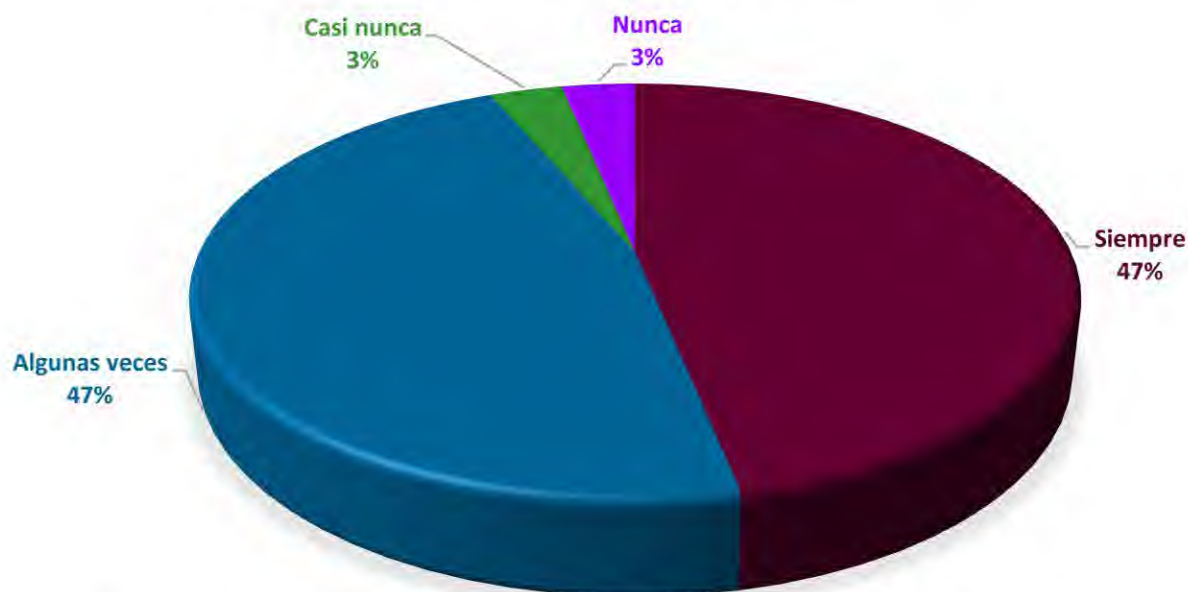
Cuadro N° 6. ¿Maneja usted el procedimiento de cómo transformar una plantilla de PDF a una plantilla digital e interactiva?

Criterios	N°	%
Siempre	44	47
Algunas veces	44	47
Casi nunca	3	3
Nunca	3	3
Total	94	100

Fuente: Datos obtenidos de los docentes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

Gráfica N° 6

¿PROCEDIMIENTO DE CÓMO TRANSFORMAR UNA PLANTILLA DE PDF A UNA PLANTILLA DIGITAL E INTERACTIVA?



Respuestas: Según los resultados obtenidos, sobre si manejan los procedimientos para transformar una plantilla de PDF a una plantilla digital e interactiva, el 47% respondió que siempre, entre tanto el 47% respondió que algunas veces, por lo que el 3% respondió que casi nunca y el 3% nunca.

Lo que refleja según la escala de Likert 88% de satisfactorio y 6% de no satisfactorio.

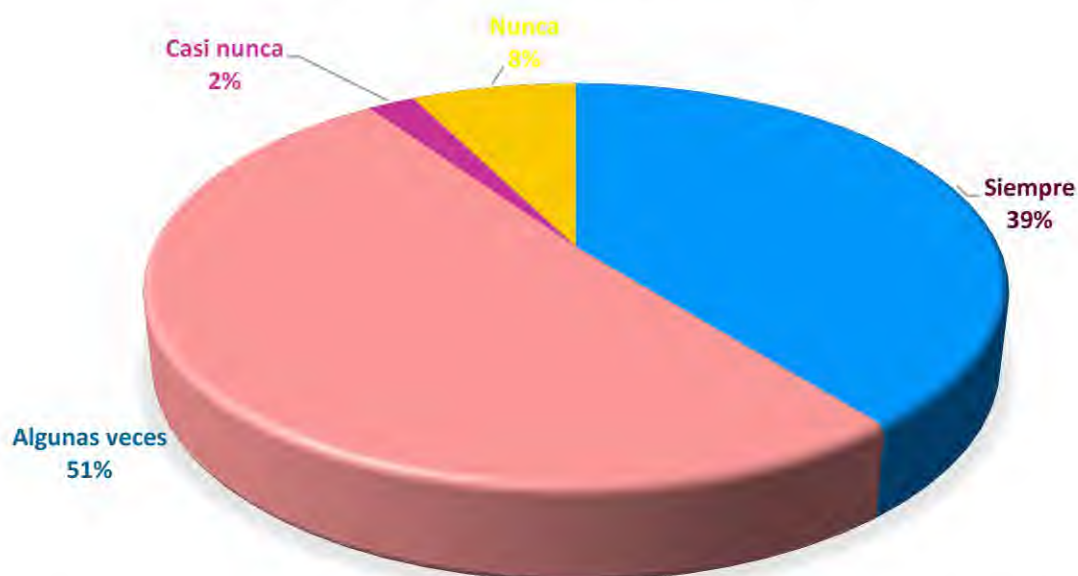
Cuadro N° 7. ¿Conoce usted las funciones educativas que posee la aplicación Liveworksheets?

Criterios	N°	%
Siempre	37	39
Algunas veces	48	51
Casi nunca	2	2
Nunca	7	8
Total	94	100

Fuente: Datos obtenidos de los docentes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

Gráfica N° 7

¿CONOCE USTED LAS FUNCIONES EDUCATIVAS QUE POSEE LA APLICACIÓN LIVEWORKSHEETS?



Respuestas: De acuerdo a los datos recabados, si conocen las funciones de posee la aplicación Liveworksheets, el 39% respondió que siempre, el 51% responde que algunas veces, el 2% indican que casi nunca y el 8% que nunca ha conocido las funciones de la plataforma.

Lo que refleja según la escala de Likert 85% de satisfactorio y 9% de no satisfactorio.

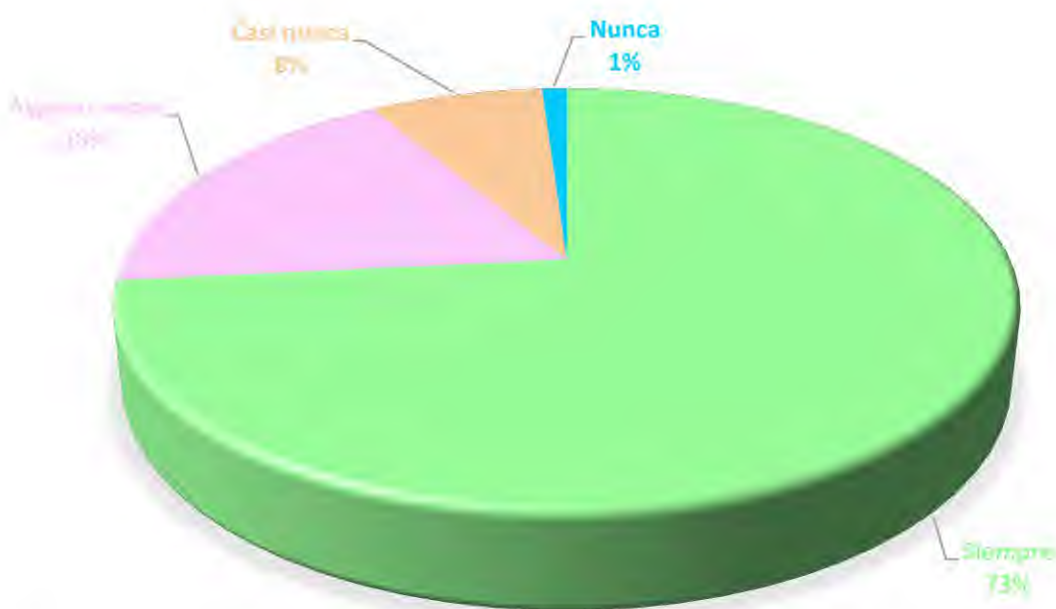
Cuadro N° 8. ¿Podría incorporar en sus clases estrategias digitales?

Criterios	N°	%
Siempre	69	73
Algunas veces	17	18
Casi nunca	7	8
Nunca	1	1
Total	94	100

Fuente: Datos obtenidos de los docentes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

Gráfica N° 8

¿INCORPORA EN SUS CLASES ESTRATEGIAS DIGITALES?



Respuestas: Según los resultados obtenidos, sobre si incorporan en sus clases estrategias digitales, el 73% respondió que siempre, entre tanto el 18% respondió que algunas veces, por lo que el 8% respondió que casi nunca y el 1% nunca.

Lo que refleja según la escala de Likert 87% de satisfactorio y 7% de no satisfactorio.

Cuadro N° 9. ¿Considera usted, que existen contenidos que pueden evaluarse de manera digital?

Criterios	N°	%
Siempre	34	36
Algunas veces	58	62
Casi nunca	1	1
Nunca	1	1
Total	94	100

Fuente: Datos obtenidos de los docentes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

Gráfica N° 9

¿CONSIDERA USTED, QUE EXISTEN CONTENIDOS QUE PUEDEN EVALUARSE DE MANERA DIGITAL?



Respuestas: La investigación realizada en esta encuesta brinda la oportunidad de conocer si consideran que existen contenidos que pueden evaluarse de manera digital, el 36% respondió que siempre, el 62% que algunas veces, el 1% que casi nunca y 1% nunca.

Lo que refleja según la escala de Likert 92% de satisfactorio y 2% de no satisfactorio.

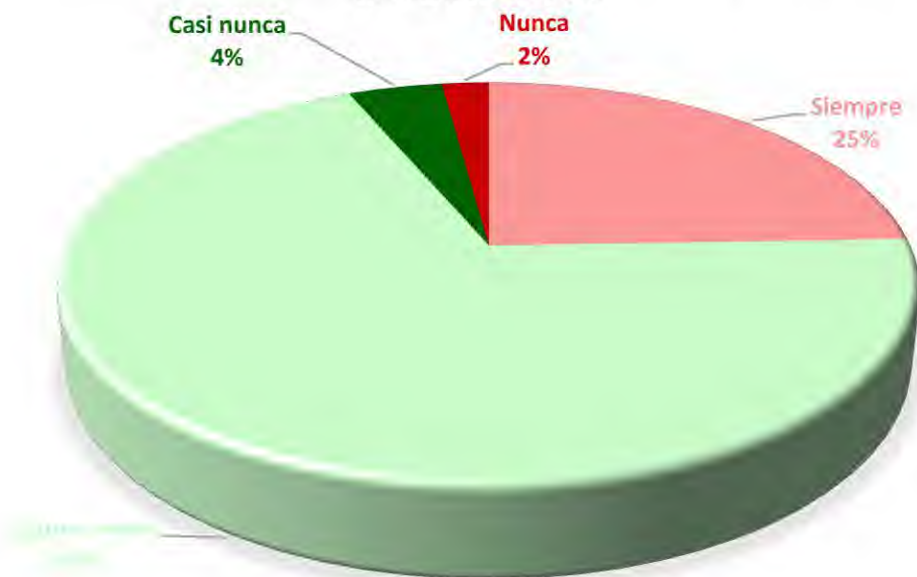
Cuadro N° 10. ¿Considera usted qué es posible promover la gramática y la lecto - escritura con el uso de plataformas digitales e interactivas?

Criterios	N°	%
Siempre	23	25
Algunas veces	65	69
Casi nunca	4	4
Nunca	2	2
Total	94	100

Fuente: Datos obtenidos de los docentes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

Gráfica N° 10

¿ES POSIBLE PROMOVER LA GRAMÁTICA Y LA LECTO - ESCRITURA CON EL USO DE PLATAFORMAS DIGITALES E INTERACTIVAS?



Respuestas: De acuerdo a los datos recabados, sí es posible promover la gramática y la lecto – escritura con el uso de plataformas digitales e interactivas, el 25% respondió que siempre, el 69% responde que algunas veces, el 4% indican que casi nunca y el 2% que nunca.

Lo que refleja según la escala de Likert 88% de satisfactorio y 6% de no satisfactorio.

CAPÍTULO 5
PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA
EN QUÉ CONSISTE

5.1 Justificación

En los últimos años, he observado un crecimiento considerable en la disponibilidad y el uso de las herramientas tecnológicas como una estrategia inclusiva y competitiva para el desarrollo de las clases, las cuales ofrecen una prometedora oportunidad futurista, vinculada al uso e instrumentación de plataformas que facilitan la labor de los docentes y enriquecen el aprendizaje de los estudiantes.

Los alumnos en la actualidad provienen de una generación tecnológica, donde se hace necesario que los docentes se actualicen en las herramientas que facilitan la motivación intrínseca; para el logro de los aprendizajes significativos, de manera que; se fomente la lúdica, haciendo uso de la gama de oportunidades que brindan las Tic's. De acuerdo al tema de investigación, los estudiantes del quinto grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany requieren de la implementación de nuevas estrategias de aprendizajes, siendo estas alternativas que les permitan mejorar el proceso de aprendizaje de la gramática.

El empleo de la aplicación Liveworksheets se presenta como una opción prometedora a gran escala para mejorar el aprendizaje de la gramática de los estudiantes, y a su vez, incursionar en el crecimiento profesional del cuerpo docente al acceder al uso, manejo e implementación de una metodología moderna que facilite el manejo de actividades escolares de forma sincrónica y asincrónica, elevando así, la comunicación del docente con sus estudiantes, elemento imprescindible en la sociedad del conocimiento actual, ya que la formación continua debe estar acorde con los requerimientos exigidos con los adelantos tecnológicos y científicos de la nueva sociedad.

5.2 Diseño de la propuesta

Una de las tareas más importantes de este proyecto es la selección adecuada de una plataforma virtual apta, para los estudiantes, tomando en consideración que la misma marcará y delimitará las metodologías y estrategias pedagógicas según la función de las herramientas que contenga; por tal motivo, es necesario conocer ampliamente las actividades que permite desarrollar en función del aprendizaje de los alumnos y la viabilidad del manejo de la misma, tanto para los docentes como para los estudiantes.

El uso e implementación de la plataforma Liveworksheets permite al docente transformar sus tradicionales fichas impresas en ejercicios y actividades interactivas auto corregibles que fomenta en el estudiantado un aprendizaje dinámico, el cual apunta hacia la gamificación, siendo ésta una estrategia de aprendizaje motivacional y lúdica que favorece ampliamente la enseñanza de la gramática en los estudiantes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

La educación panameña se vio obligada a traspasar las barreras de lo cotidiano y repetitivo, de una enseñanza tradicional por décadas y modificar sus métodos de enseñanza tradicional e implementar el uso de aplicaciones o plataformas virtuales ante emergencia sanitaria mundial a causa del COVID-19.

Este gran acontecimiento que marcó la vida de los docentes a nivel mundial deja huellas sobre la importancia y la necesidad de establecer el uso de las herramientas tecnológicas como una alternativa de gran utilidad para la enseñanza y el aprendizaje en las aulas de clases.

La aplicación Liveworksheets consta de una gama de herramientas que facilitan la enseñanza de la gramática, actividades lúdicas, empleando conocimientos previos y aplicando el desarrollo de nuevos contenidos que le permiten adquirir un aprendizaje significativo. Dicha plataforma, permitirá a los estudiantes resolver actividades interactivas y auto corregibles, las cuales podrán desarrollar tanto en sus entornos hogareño como en su espacio escolar.

La aplicación Liveworksheets es de fácil comprensión y manejo para los docentes al subir sus actividades y los estudiantes al desarrollarlas, ya que la misma posee indicaciones claras y precisas para la ejecución de sus procesos.

El docente puede subir a la plataforma talleres, ejercicios y videos para que sus alumnos desarrollen y fomenten así, el autoaprendizaje, la comprensión lectora, el autoanálisis de aprendizaje de cada estudiante y, a su vez, permite al docente un mejor manejo del tiempo y la calificación de actividades escolares, es por ello, que dentro de la plataforma se utilizan distintos códigos con los que se les da la oportunidad de crear paso a paso estilos y movimientos dinámicos y atractivos, ellos son:

1. Para completar o Fill in the blanks: Se arrastra la crucecita para crear los distintos espacios que se utilizaran.
2. Para respuesta correcta o Multiple Choice: Se utiliza para escribir sobre cuadros, en el que se colocan las respuestas. Con los códigos:
 - Select: yes
 - Select: yes
 - Select: no

3. Unir con flechas o Join the arrows: Puede utilizarse para pareos o semejanzas entre imágenes que guarden relación. Para ello, utilizas los siguientes códigos:
-Join: 1 -Join: 2
-Join: 2 -Join: 1
4. Coge y suelta o drag and drop: Se utiliza para arrastrar imágenes y llevarlas al lugar correcto, para su uso se deben escribir sobre estas imágenes que vayan a guardar relación los siguientes códigos:
-Drag 1 -Drop 1
-Drag 2 -Drop 2
-Drag 3 -Drop 3
5. Distintas respuestas o drop – down: Es utilizada para desplegar diferentes respuestas, pero sobre la que es correcta se escribe el código: *choose, de esta manera se idéntica que la respuesta es la correcta.
6. Sonido o sounds: En esta ocasión la herramienta te permite adjuntar sonidos relacionados a las imágenes, de manera que cuando se le de click a la imagen, éste relacionará el sonido con lo que ve, utilizando el código: listen
Luego, se abre un cuadro a cada dibujo que utilizas para que el niño escriba el nombre dentro de él.
7. Videos: Por medio de este icono, abres un cuadro con el cursor y escribes dentro de él, los siguientes códigos:
-Play.
-Playmp3:
Luego escoges el audio que quieres de tú biblioteca.

Para visualizar un video, abres el cuadro y colocas:

-Link: url

Los estudiantes le dan clic al cuadro resaltando y se les abre al pinchar el cuadrado.

- 8.** Hablando o speaking exercise: Para aplicar las funciones que guardan relación para hacer ejercicios con voz, se realizan los siguientes pasos:

-Creas la pregunta.

-Sitúas una cajita para las respuestas.

-En la cajita creada con el cursor, escribe el código: speak: planeta azul

-Ejemplo de pregunta: ¿Con qué otro nombre es conocido nuestro planeta?

-Se abre una ventana de reconocimiento de voz.

-Escoges el idioma y colocas "Save".

-Al estudiante le sale el icono del micrófono, el niño lo presiona y dice la palabra.

- 9.** Preguntas con respuestas libres o Free answer questions: Para este formato de pruebas o talleres se le da la oportunidad a que escriba su sentir y la cantidad que considere libremente a cada pregunta.

Ejemplo: Escribe todo lo que sepas del meteorito

-Se abre un cuadro con el cursor y lo dejas libre para que el estudiante escriba la cantidad de palabras que considere.

- 10.** Gancho ✓ o Tick: Se utiliza para escoger respuestas, la manera en que se utiliza es de la siguiente forma:

-Lo ideal es pre diseñar los cuadros en tus plantillas hechas en Word o Pdf y sobre esos cuadros escribes el código: -Tick: no -Tick: yes (la correcta)

5.3 Introducción

La necesidad de involucrar a los docentes en el uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo efectivo y eficaz de su labor educativa es algo que no se debe posponer por tiempo, es propicio el momento para tomar la iniciativa y promover el valioso recurso que se tiene al alcance.

Fomentar entre los docentes el uso de la internet y aprovechar la valiosa herramienta tecnológica como es la aplicación Liveworksheets es garantía a futuro de una praxis competitiva que debe ser incluida dentro de las actividades que permiten mejorar la calidad de la enseñanza de la gramática en los estudiantes del quinto grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.

La implementación de la aplicación en la planificación curricular permitirá a los docentes nutrirse de información, conocer e implementar una metodología gamificada en pro de un aprendizaje lúdico, innovador y tecnológico que se adapta adecuadamente al proceso de enseñanza - aprendizaje de la gramática.

La implementación y puesta en práctica de la aplicación Liveworksheets, de una manera sencilla, práctica y eficiente, se convierte en una apropiación de un cúmulo de competencias y herramientas que pueden ser utilizadas por cualquier docente en beneficio de una enseñanza competitiva y significativa en la asignatura de español en el marco también que lleve al alcance de sus otras áreas. El desarrollo de las actividades debe atender a las propias características del contexto, que les permitirá combinar la modalidad presencial y la distancia, empleando la modalidad presencial con un doble desarrollo de los contenidos por tener a su docente presente.

Las actividades diagnósticas y formativas gozan de la variedad de poder desarrollarse en diferentes maneras, a través de la aplicación Liveworksheets, puesto que acortan distancia y ahorran tiempo para la ejecución y resolución de ellas.

Los estudiantes y docentes pueden acceder a la plataforma desde sus dispositivos móviles y sus computadoras facilitando así, la revisión constante de sus actividades interactivas.

En la medida en que simplemente el desarrollo de actividades interactivas despierte la motivación, los estudiantes y maestros adquirirán el hábito y el manejo continuo de la plataforma Liveworksheets, que redundará en beneficio de ambos actores en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

5.4 Objetivo de la propuesta

- Propiciar el uso, manejo e implementación de la aplicación Liveworksheets entre los docentes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany como una herramienta tecnológica y beneficiosa a gran escala, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la gramática.

5.4.1 Objetivo general

- Proponer el uso de la aplicación Liveworksheets en el planteamiento curricular docente, como una herramienta tecnológica, lúdica e innovadora, que permite mejorar el aprendizaje de la gramática a través de sus actividades interactivas.

5.4.2 Objetivo específicos

- Valorar el uso de la aplicación Liveworksheets como una herramienta tecnológica valiosa y útil en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de la gramática de los estudiantes de quinto grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.
- Adquirir las habilidades básicas en el manejo de la aplicación Liveworksheets que permita a docentes, estudiantes y padres de familia acceder al desarrollo de las actividades interactivas.
- Estimular la utilización de la plataforma entre los docentes para fomentar la creatividad y la creación de talleres y tareas escolares dinámicas, lúdicas y de fácil comprensión para el aprendizaje de la gramática en los estudiantes.

5.5 Descripción de la propuesta

La propuesta consiste en presentar una capacitación innovadora a los docentes del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany que permita mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la gramática; a través del desarrollo de actividades interactivas en la aplicación Liveworksheets, de manera que, se rompa la monotonía y el uso de metodologías tradicionales y se incursione en el novedoso mundo de la tecnología y la gamificación; logrando así se logre establecer una educación moderna, lúdica y motivadora que propicie el aprendizaje significativo de la gramática.

La idea principal es romper la barrera de una enseñanza tradicional y hacer uso de las herramientas tecnológicas viables en el internet que facilita la solución a la problemática de las deficiencias presentadas para mejorar el aprendizaje integral.

Esta meta se logrará a través de la capacitación a docentes, estudiantes y padres de familia para familiarizarlos con el uso de la aplicación Liveworksheets y fomentar en las ventajas y componentes esenciales que posee la misma, como un recurso de gran utilidad en la praxis diaria.

Para el desarrollo de esta propuesta se ha considerado los diferentes elementos que envuelven la necesidad de mejorar significativamente el desarrollo de las clases en las aulas y brindar alternativas para el seguimiento continuo del aprendizaje de la gramática de forma presencial y virtual de la enseñanza, de manera que, beneficie a todos los actores involucrados en el proceso educativo.

Este proyecto, pretende eliminar la brecha tecnológica y preparar a los docentes para la implementación y uso de modernas metodologías gamificadas que les permita mejorar el tradicional método de enseñanza y brinden a sus estudiantes una educación de calidad competitiva y futurista.

5.6 Implementación e interpretación de la metodología

Para el desarrollo de esta propuesta se implementa, primeramente, la exploración previa que permitió recopilar los datos de la problemática, analizar la búsqueda de soluciones, lo cual condujo al estudio minucioso de las ventajas del uso de la plataforma Liveworksheets y su efectividad interactiva para el aprendizaje de los estudiantes en el área de la gramática.

Con los datos recopilados se realiza un análisis minucioso de las funcionalidades de esta plataforma y su implementación en el desarrollo de las clases, refiriéndose a los diversos factores que involucra la necesidad de mejorar la calidad de la enseñanza del español, específicamente en la gramática y su relevancia de estudio como base de aprendizaje de todas las asignaturas que conforman el plan escolar.

El uso de la aplicación Liveworksheets brindará a los docentes una técnica de estudio que favorecerá el desarrollo de sus clases y permitirá a los padres de familia un mayor seguimiento al desarrollo académico de sus hijos por ende, para los estudiantes será un proceso innovador que motive su aprendizaje y fortalezca el compromiso.

5.7 Presupuesto

Esta propuesta involucra la participación de todos los actores que conforman la comunidad educativa, dando luego de un análisis se llega a la comprensión que los materiales para el desarrollo de este proyecto son elementos del uso tradicional que la vida de estudiantes, profesores y padres de familia demandan; ya que sólo se necesita tener acceso a un teléfono celular, con computadora y la funcionalidad del acceso al internet.

Recurso	Costo
Internet en casa	B/ 38.00
Internet en escuela	Gratuita

Considerando que estos elementos forman parte de la vida diaria de todos los involucrados, permitiendo así el uso e implementación de la aplicación Liveworksheets en el desarrollo de las clases de los estudiantes.

5.7.1 Recursos humanos

En este proyecto se prevé la participación activa de docentes, administrativos, estudiantes y padres de familia como actores principales para la implementación, desarrollo y utilización de la aplicación Liveworksheets siendo una herramienta tecnológica necesaria para el desarrollo de los aprendizajes con miras hacia la calidad educacional competitiva y significativa.

5.7.2 Recursos materiales

Los involucrados en este proyecto deberán tener acceso a dispositivos móviles y el internet que les permita desarrollar las actividades interactivas, así como dar seguimiento al desarrollo del aprendizaje de sus clases

5.7.3 Recursos financieros

Los recursos financieros para el desarrollo de esta propuesta deberán ser proveídos por cada uno de los actores involucrados (docentes, padres de familia y estudiantes) quienes harán uso de la misma, salvo la capacitación que se brinde a los maestros, padres de familia y estudiantes sobre el uso de la aplicación Liveworksheets deberá ser a coste de la administración del plantel y se llevará a cabo en las instalaciones del mismo con los recursos tecnológicos disponibles.

CONCLUSIONES

- La exploración llevada a cabo sobre la aplicación Liverworksheets, disponible en internet sin costo alguno es ampliamente soportable, siendo así una buena elección que permite desarrollar actividades interactivas, ya que la misma presenta diferentes opciones para el desarrollo de contenidos aptos para la enseñanza de la gramática.
- La utilización de la plataforma permitirá al docente planificar de forma organizada secuencias didácticas dinámicas, lúdicas y motivadoras, para fomentar el aprendizaje de la gramática en los estudiantes de quinto grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany.
- La aplicación es un recurso tecnológico a bajo costo y de fácil utilidad que promueve el desarrollo de la gamificación y rompe con la enseñanza tradicional, permitiendo el acceso a la innovación y al aprendizaje significativo.
- Las actividades que desarrollen con la aplicación son de fácil comprensión para los estudiantes ya que las mismas llevan una secuencia lógica de los pasos a continuar en cada uno de los talleres. Por ende, propicia en la lectura, el análisis y la comprensión de los procesos a seguir en el desarrollo de sus clases.
- El proceso cognitivo de los estudiantes tienen la posibilidad de autoevaluar su propio aprendizaje e identificar los déficits presentados en sus conocimientos adquiridos.

RECOMENDACIONES

- Presentar la aplicación Liverworksheets, como una herramienta tecnológica de gran utilidad para todo el personal docente del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany y, que a su vez, se proyecte en otras instituciones educativas la viabilidad y ventaja que se adquiere con el uso de la misma.
- Formular proyectos a nivel macro sobre la equiparación de aulas virtuales, debidamente equipadas, que permitan el acceso al manejo de herramientas tecnológicas, aplicaciones o plataformas y demás recursos posee la internet, beneficiando el desarrollo integral de los estudiantes.
- La aplicación Liveworksheets abre una ventana de conocimientos tecnológicos y da acceso a una nueva metodología de enseñanza que beneficiará a docentes y estudiantes en el desarrollo del proceso de los aprendizajes.
- Crear espacios dentro de la planificación docente para la apertura a capacitaciones internas dentro del centro educativo, que propicie ventajas a largo plazo donde el personal docente refuerce mutuamente sus conocimientos con el intercambio de estrategias digitales que puedan ser implementadas en el aula para aumentar el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Enseñar al estudiantado que sus evaluaciones en cuanto a talleres, ejercicios o prácticas pueden ser autocalificadas, esto dará la credibilidad de registros académicos que, tanto docentes como estudiantes podrán ir llevando paso a paso para sus futuras evaluaciones trimestrales y finales, puesto que, en cada uno de ellos sus puntajes son visibles ante el alumnado.

BIBLIOGRAFÍAS

- Area Moreira, M. (2015). *De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados*. España: Universidad de La Laguna.
- Aviedo, P. E. (2014). *El docente ante los desafíos del siglo XXI*. Bogotá, Colombia: Kimpres Ltda.
- Ballesteros, N. (2021). "La importancia del docente para los estudiantes". Panamá. Obtenido de <https://www.udelistmo.edu/blogs/la-importancia-del-docente-para-los-estudiantes>
- Cano González, R. (2015). *Escuela y familia. Dos pilares fundamentales para unas buenas prácticas de orientación educativa a través de las escuelas de padres*. España: Universidad de Valladolid.
- Cañizález, P. C. (2017). *Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación*. Venezuela : Educere.
- Castillo, D. (2012). *Deserción Escolar*. Obtenido de <http://repositorio.ucp.edu.pe/handle/UCP/1301>
- Cobo, C., & Moravec, J. (2011). *Aprendizaje Invisible*. España: Edición de la Universidad de Barcelona.
- Díaz, V. M. (2015). *La Gamificación educativa*. (D. métricas, Ed.) Córdoba, España.
- Duitama, C. L. (2018). *El docente ante la paradoja de la evaluación*.
- Educación, M. d. (s.f.). *Plan Estratégico 2014-2019*.

- Elsevier. (2021). *La pandemia de la COVID-19*.
- Espinosa, R. S. (2017). *Experiencias de gamificación en las aulas*. Barcelona, España: Incom umb.
- García Ruíz, R. (2018). *Gamificación en la escuela 2.0 una alianza educativa entre juego y aprendizaje*. España: Universidad de Cantabria.
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación* (Vol. Primera Edición Colombia en su libro). Colombia: Creative Commons.
- Hurtado de Barrera, J. (2000). *Metodología de la Investigación Holística*. Caracas, Venezuela: Fundación Sypal.
- Jiménez, R. (2016). *Instituto oficial de formación pedagógica (MEDAC)*. Granada, España. Obtenido de <https://medac.es/fp-granada/parque-comercial-san-isidro-sn>
- Kim, B. (2000). *La gamificación*. Obtenido de <https://elshowdeaprender.com/portafolio/>
- Maricruz, C. S. (2021). *Gamificación como estrategia correctiva para la interacción lingüística del español en la producción escrita del inglés*. Guayaquil, Ecuador : Grupo Compas.
- Martínez, A. (2017). *Gamificación La enseñanza divertida*. Panamá: Ciditic.
- Navarro Mosquera, N. G. (2017). *El mejoramiento del proceso de evaluación de los estudiantes de la Educación Básica*. Ecuador: Universidad Metropolitana del Ecuador.

- Negrón Rivera, S. (2019). *Influencia de la cultura organizacional universitaria en el uso de las Tics*. Puerto Rico: Pontificia Universidad Católica de Puerto Rico.
- Nemiña, R. E. (2018). *Las comunidades de aprendizajes como estrategia de desarrollo profesional de docentes de Educación Física*. España: Universidad de Santiago de Compostela.
- Peralta Montecino, J. (2000). *Adquisición y desarrollo del lenguaje y la comunicación: Una visión pragmática constructivista centrada en los contextos*. Chile, Universidad de Tarapacá: Límite.
- Quitian Álvarez, Eduard Andrés. (2018). *Evaluación educativa: un enfoque para el aprendizaje humano* . Colombia .
- Ramírez Cogollor, J. (2014). *Gamificación. Macánica de juegos en tu vida personal y profesional* .
- Ricardo Barreto, C. (2017). *Las TICs en la educación superior*. Colombia: Universidad del Norte.
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. (E. O. S.L.U., Ed.) Barcelona, España.
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación, cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. España: Grupo Océano .
- Sacristán, G. (2018). *Educación por competencias*. Madrid, Morata, España.
- Suárez Monzón, N. (2017). *La creatividad del docente para la formación de vivencias afectivas positivas hacia el aprendizaje*. Ecuador: Revista Conrado.

OCDE, O.P. (2018) Panamá.

UNESCO. (ERCE 2019). *Estudio Regional Comparativo y Explicativo* . Panamá.

ANEXOS






Lee detenidamente la siguiente lectura y escoge la respuesta correcta.




EL GRAN MILAGRO

Había una vez un  que se llamaba Nano.
Nano era un  muy torpe, caminaba despacio, se tropezaba en todas las  y siempre se caía.
Un día, cuando llegó el , una gran  cubrió rápidamente el cielo y una gran tormenta cayó.
Nano salió corriendo para irse a su  pero acabó **muy feliz.**




1. ¿De qué insecto se habla en el cuento?

-  De una lombriz
-  De un escarabajo
-  De un gusano




2. ¿Qué nombre tiene el insecto?

-  Pedro
-  Nano
-  Milo




3. ¿Cómo camina Nano?

-  Muy rápido
-  Muy despacio
-  Muy lento

4. ¿Qué cubrió el cielo?

-  Una lluvia
-  Una nube
-  Una estrella

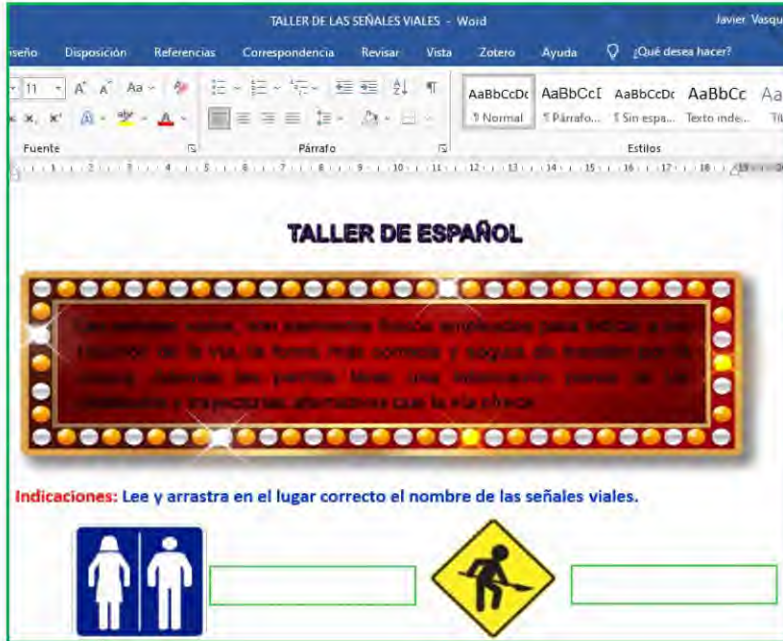
5. ¿Cómo acaba Nano?

-  Enamorado
-  Triste
-  Feliz



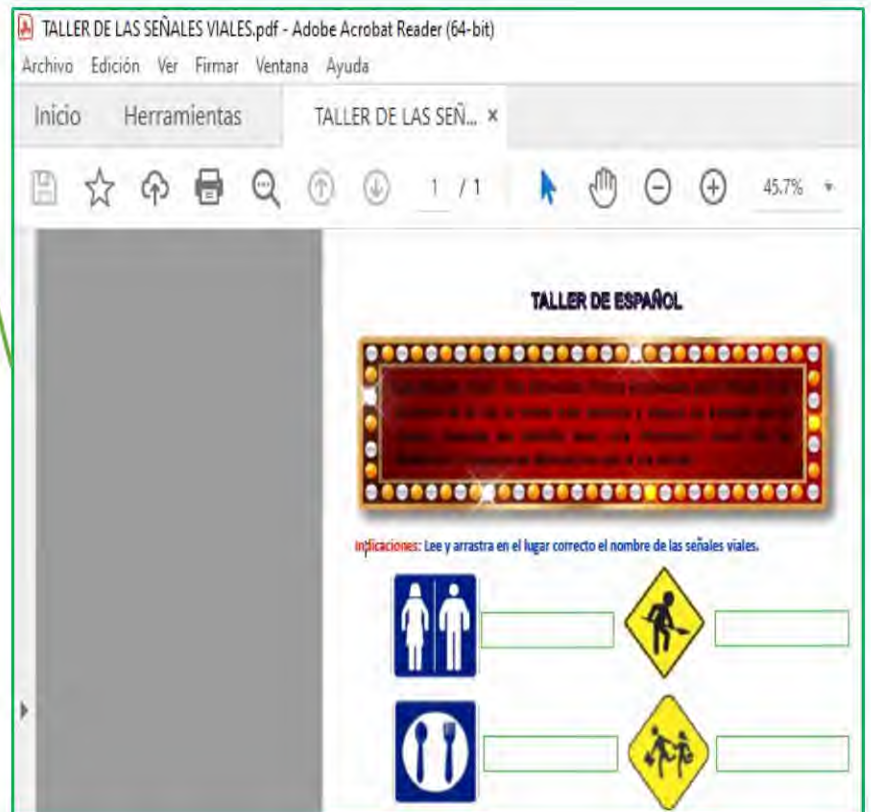
Maestro: Javier Vásquez
Cel: 6980-7276
Correo: Javier.vasquez@meduca.edu.pa


Pasos para elaborar las plantillas digitales en la Plataforma Liveworksheets



Paso: 1
Crea tú plantilla
en Microsoft Word

Paso: 2
Transforma tú
plantilla de Word a
Pdf.



LIVEWORKSHEETS Buscar fichas interactivas Búsqueda avanzada English - Español

Inicio Sobre este sitio Fichas interactivas Crea fichas interactivas Crea cuadernos interactivos Comunidad Ayuda

Acceso alumnos Tutorial Video tutorial Empezar Javisag13

Mis fichas Compartidas / Privadas

Buscar en mis fichas compartidas Ordena

Paso: 3
Le das click crear fichas y luego a empezar

LIVEWORKSHEETS Buscar fichas interactivas Búsqueda avanzada English - Español

Inicio Sobre este sitio Fichas interactivas Crea fichas interactivas Crea cuadernos interactivos Comunidad Ayuda

Acceso alumnos Javisag13

Suscripción actual: Teacher100
You have created 1 of 30 worksheets.

Sube tu ficha

Seleccionar archivo Ninguno archivo selec. Enviar

Formato: pdf, jpg or png Límite de tamaño: 5MB

[Cómo guardar documentos de Word como PDF](#)

Paso: 4
Das Click en el recuadro "Seleccionar archivo", para dirigirte a la ubicación donde guardaste tú plantilla de Pdf.

LIVEWORKSHEETS Buscar fichas interactivas Búsqueda avanzada English - Español

Inicio Sobre este sitio Fichas interactivas Crea fichas interactivas Crea cuadernos interactivos Comunidad Ayuda

Acceso alumnos Javisag13

Suscripción actual: Teacher100
You have created 1 of 30 worksheets.

Sube tu ficha

Seleccionar archivo TALLER ... VIALES.pdf Enviar

Formato: pdf, jpg or png Límite de tamaño: 5MB

[Cómo guardar documentos de Word como PDF](#)

Paso: 5
Sube tú ficha o plantilla a la plataforma, dando click a enviar.

LIVEWORKSHEETS Buscar fichas interactivas Búsqueda avanzada English - Español

Inicio Sobre este sitio Fichas interactivas Crea fichas interactivas Crea cuadernos interactivos Comunidad Ayuda

Acceso alumnos Jarvis13

TALLER DE ESPAÑOL

Indicaciones: Lee y arrastra en el lugar correcto el nombre de las señales viales.

Paso: 6
Una vez arriba la plantilla, elige el formato de resolución que desarrollarán los estudiantes.

LIVEWORKSHEETS Buscar fichas interactivas Búsqueda avanzada English - Español

Inicio Sobre este sitio Fichas interactivas Crea fichas interactivas Crea cuadernos interactivos Comunidad Ayuda

Acceso alumnos Jarvis13

Indicaciones: Lee y arrastra en el lugar correcto el nombre de las señales viales.

Paso: 7
Con el cursor abrimos pequeños recuadros, dando click y estirando los rectángulos, hasta abrir espacio para escribir dentro de ellos las respuestas esperadas por los estudiantes

LIVWORKSHEETS Buscar fichas interactivas Búsqueda avanzada English - Español

Inicio Sobre este sitio Fichas interactivas Crea fichas interactivas Crea cuadernos interactivos Comunidad Ayuda

Acceso alumnos Jarvisag13

	<input type="text" value="aeropuerto"/>		<input type="text" value="Semaforo"/>
	<input type="text" value="Parada prohibida"/>		<input type="text" value="Prohibido estacionarse"/>

Paso: 8

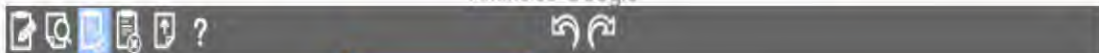
Completa todos los recuadros con las futuras respuestas esperadas por los alumnos.

LIVWORKSHEETS Buscar fichas interactivas Búsqueda avanzada English - Español

Inicio Sobre este sitio Fichas interactivas Crea fichas interactivas Crea cuadernos interactivos Comunidad Ayuda

Acceso alumnos Jarvisag13

Anuncios Google



Paso: 9

Luego de haber escrito todas las respuestas, da click en el icono de guardar.

LIVEWORKSHEETS Buscar fichas interactivas Búsqueda avanzada English - Español

Inicio Sobre este sitio Fichas interactivas Crea fichas interactivas Crea cuadernos interactivos Comunidad Ayuda

Acceso alumnos Jarvisag13

Sí, quiero compartir mi ficha con otros profesores

ADVERTENCIA

Compartir fichas que no son de tu propia autoría (páginas escaneadas, fotocopiables, descargadas de internet, etc.) es una violación de los términos de uso.
Tienes que guardar estas fichas como privadas. De lo contrario tu cuenta podría ser cancelada, y se perdería todo tu trabajo y el de tus alumnos.

No, mantener para uso privado.

Puedes guardar hasta 30 fichas privadas en tu cuenta.
Actualmente tienes 1 fichas privadas.

Por favor, introduce un título para tu ficha

Las señales viales

Paso: 10
Eliges el formato de compartir las plantillas para otros profesores o para uso privado. Si es privado tú selección, solo la pueden realizar, las personas o docentes, a los que le envíes tú enlace. Introduce el nombre de tú ficha

LIVEWORKSHEETS Buscar fichas interactivas Búsqueda avanzada English - Español

Inicio Sobre este sitio Fichas interactivas Crea fichas interactivas Crea cuadernos interactivos Comunidad Ayuda

Acceso alumnos Jarvisag13

Tu ficha ha sido guardada en tu cuenta.

Este es el enlace a tu ficha interactiva:

[Abrir ficha](#)

[Añadir a mis cuadernos](#)

[Cerrar](#)

Paso: 11
Una vez guardada tú ficha o plantilla, con le nombre que escogiste. Se generará un enlace, el cual servirá para la conexión de los futuros alumnos que desarrollen la

Mis fichas

Compartidas / Privadas

Buscar en mis fichas privadas



Ordenar resultados: Más recientes primero



Las señales viales



Partes de las plantas

Paso: 12

Dentro de tú carpeta de "Mis Fichas", le das click a la plantilla generada, de esta manera aseguras que tú trabajo esta guardado.

TALLER DE ESPAÑOL



Indicaciones: Lee y arrastra en el lugar correcto el nombre de las señales viales.




















Lee detenidamente la siguiente lectura y escoge la respuesta correcta.

EL GRAN MILAGRO


Había una vez un  que se llamaba Nano.

Nano era un  muy torpe, caminaba despacio, se

tropezaba en todas las  y siempre se caía.

Un día, cuando llegó el , una gran  cubrió

rápido el cielo y una gran tormenta cayó.

Nano salió corriendo para irse a su  pero acabó

muy feliz.

1. ¿De qué insecto se habla en el cuento?



De una lombriz



De un escarabajo



De un gusano

2. ¿Qué nombre tiene el insecto?



Pedro



Nano



Milo

3. ¿Cómo camina Nano?



Muy rápido



Muy despacio



Muy lento

4. ¿Qué cubrió el cielo?



Una lluvia



Una nube



Una estrella

5. ¿Cómo acaba Nano?



Enamorado



Triste



Feliz



Maestro: Javier Vásquez

Cel: 6980-7276

Correo:

Javier.vasquez@meduca.edu.pa

LIVEWORKSHEETS

LAS SEÑALES VIALES



¿Qué son las señales de tránsito y cuáles son sus significados?

Las señales de tránsito o viales, también llamadas de tráfico, son imágenes puestas en carteles en la vía pública, cuyos símbolos tienen un significado especial. Estas tienen diferentes colores y formas.

El significado de cada una de éstas es alertar al peatón o conductor a tomar precauciones o a alertar a este sobre las situaciones que se dan en la vía pública.

ACTIVIDAD

Después de conocer las señales viales, une con flechas las que guarden relación, recuerda leer y escoger las palabras correctas.



Estacionamiento

Aeropuerto

Peatonal

Ospital

Vaños

Beatonal

Aeropucto

Estacionamiento

Hospital

Baños

TEMA LA BIOGRAFÍA

¿Que es la comunicación oral?

Una biografía es una narración que cuenta la vida de una persona. Por lo general se suelen escribir biografías de personajes que han sido importantes a lo largo de la Historia: escritores como Cervantes, pintores como Picasso, reinas como Isabel la Católica, músicos como Mozart, científicos como Einstein, entre algunos por mencionar.

De seguro en Panamá, conoces la biografía de muchas celebridades.

ACTIVIDAD

Escucha el audio y contesta correctamente lo que se te indica.



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARTA DE APROBACIÓN DE REVISIÓN ORTOGRÁFICA

Licenciados

Comisión de Revisión

Ciudad

Yo, Kelvin Baúles con cédula de identidad personal 4-734-547 asesor de redacción, ortografía y estilo del trabajo final **Tesis: “El uso de la aplicación Liveworksheets, para la enseñanza de la gramática en los estudiantes de quinto grado del Centro Educativo Guillermo Endara Galimany”** realizado por Javier Antonio Vásquez López con cédula de identidad personal 8-772-1473 para optar al título de Magister en Didáctica.

Hago constar que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Dado en Panamá a los 31 días del mes de enero de 2023.



Firma del Asesor



Universidad de Panamá
Centro Regional Universitario de Coclé
Coordinación de Extensión

A QUIEN CONCIERNE:

La suscrita COORDINADORA DE EXTENSIÓN del Centro Regional Universitario de Coclé, en uso de sus facultades legales y reglamentarias

CERTIFICA QUE:

Javier Vásquez, con cédula de identidad personal N° 8-772-1473 participó en el **Seminario Taller de "ESTADÍSTICA"** que se ejecutó en este Centro Regional del 6 al 10 de febrero del 2023, con una duración de 40 horas.

Se hace la aclaración que el trámite para la elaboración del Certificado por parte de la VIEX está en su debido trámite.

Certificación válida por un (1) año a partir de la fecha de emisión.

Así lo certifica quien suscribe,
Atentamente,



Yariela Mojica
Magistra Yariela Mojica
Coordinadora de Extensión

Dado en el Centro Regional Universitario de Coclé, a los tres (3) días del mes de marzo del año 2023.



**EL SUSCRITO, COORDINADOR DEL CENTRO DE LENGUAS DE LA
FACULTAD DE HUMANIDADES**

CERTIFICA QUE:

Que **JAVIER VÁSQUEZ con C.I.P. 8-772-1473** estudiante de la **MAESTRIA EN DIDÁCTICA** aprobó el examen de inglés aplicado por el profesor **IVÁN ARANGO** en el Centro Regional de San Miguelito, cumpliendo así con el requisito referente al conocimiento de la lengua extranjera exigido por el Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Panamá.

Dado en la Ciudad Universitaria "**Octavio Méndez Pereira**" a los 17 días del mes de noviembre de dos mil veintidós.

Profesor MODESTO DE LEÓN
Coordinador del Centro de Lenguas

2022: "45 años Tratados Torrijos-Carter"
Ciudad Universitaria "Octavio Méndez Pereira"
Estafeta Universitaria 0824, Panamá, República de Panamá
Oficina: 523-6672
centro.delenguas@up.ac.pa



Este documento mantiene vigencia por cinco (5) años a partir del año de expedición

