# GAMIFICACIÓN en educación inicial y básica

## Diseñar experiencias de aprendizaje con propósito, cuidado y evidencia



Autoras: Bélgica Lastenia Almache Naranjo, Yadira Alexandra García Escobar, Ana del Pilar Lucio Alarcón, María Mercedes Pila Segovia, Mónica Viviana Chulca Sigcha

SABERES INTERNACIONALES EDITORIAL

# GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL Y BÁSICA

Diseñar experiencias de aprendizaje con propósito, cuidado y evidencia

Bélgica Lastenia Almache Naranjo

Yadira Alexandra García Escobar

Ana del Pilar Lucio Alarcón

María Mercedes Pila Segovia

Mónica Viviana Chulca Sigcha

Editorial Saberes Internacionales

Quito, Ecuador

2026



## Créditos editoriales

**Gamificación en educación inicial y básica**
Diseñar experiencias de aprendizaje con propósito, cuidado y evidencia

**Autoras:**
Bélgica Lastenia Almache Naranjo
Yadira Alexandra García Escobar
Ana del Pilar Lucio Alarcón
María Mercedes Pila Segovia
Mónica Viviana Chulca Sigcha

© 2026 Las autoras.
**Primera edición digital:** 25 de septiembre de 2026.
**Editorial:** Saberes Internacionales · Quito, Ecuador.
**ISBN:** 978-9907-9584-3-0

**Revisión científica:** Comité Editorial Saberes Internacionales.
La obra fue sometida a un proceso de revisión por pares ciegos.
**Publicación autorizada por:** Comité Editorial Saberes Internacionales.
**Corrección de estilo y diseño:** Comité Editorial Saberes Internacionales.

**Imagen de cubierta:** diseño del autor.

Esta obra se distribuye bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0). Se permite compartir y adaptar el contenido, incluso con fines comerciales, con atribución adecuada, enlace a la licencia e indicación de los cambios.

https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

ISBN: 978-9907-9584-3-0

## Identificación y uso de la obra

### Cómo citar este libro

Almache Naranjo, B. L., García Escobar, Y. A., Lucio Alarcón, A. del P., Pila Segovia, M. M., & Chulca Sigcha, M. V. (2026). *Gamificación en educación inicial y básica: Diseñar experiencias de aprendizaje con propósito, cuidado y evidencia.* Editorial Saberes Internacionales. https://doi.org/10.5281/zenodo.22929776

### Identificadores y acceso

**ISBN:** 978-9907-9584-3-0
**DOI:** https://doi.org/10.5281/zenodo.22929776
**Página oficial:**
https://libros.saberesinternacionales.org/index.php/saberes/catalog/book/5

### Alcance de la guía

La obra ofrece orientación didáctica para docentes de Educación Inicial y Educación General Básica. Reúne explicaciones, ejemplos, fichas de trabajo y una planificación de Matemática para Básica Superior. Las propuestas deben ajustarse al aprendizaje previsto, a la edad del alumnado y a los recursos disponibles.

Los ejemplos de aula orientan la planificación y la observación. No constituyen resultados de una evaluación experimental de la eficacia de las actividades. Los registros sugeridos permiten revisar la práctica docente; por sí solos no demuestran que un cambio sea la causa de una mejora.

### Uso de materiales

Al reutilizar la obra, conserve la atribución e indique las adaptaciones realizadas. La licencia del libro no sustituye los permisos que puedan requerir imágenes, marcas u otros materiales de terceros.

**Resumen**

Esta guía orienta a docentes de Educación Inicial y Educación General Básica en el diseño de actividades que incorporan elementos de los juegos con un propósito de aprendizaje. Sus diez capítulos desarrollan una secuencia de trabajo: observar una dificultad del aula, precisar qué se espera aprender, elegir una misión o un reto, preparar apoyos y revisar las respuestas del alumnado. Aborda la motivación, la autonomía, la progresión de las tareas, la retroalimentación, la cooperación y la participación inclusiva. Incluye ejemplos situados en contextos escolares ecuatorianos, propuestas prácticas, fichas de registro y una planificación de Matemática para Básica Superior. Los recursos digitales se presentan como opciones que pueden complementarse o sustituirse con materiales sencillos. La obra propone escuchar las explicaciones de los estudiantes, revisar sus producciones y observar qué ayudas utilizan para decidir cómo continuar la enseñanza. Su aporte es ofrecer orientaciones y materiales adaptables a diferentes grupos; no presenta una validación experimental de las propuestas. Está dirigida especialmente a docentes que comienzan su ejercicio profesional y buscan planificar, probar y mejorar actividades gamificadas.

**Palabras clave:** gamificación; educación inicial; educación básica; planificación docente; evaluación formativa; inclusión educativa.

## Abstract

*Gamification in early childhood and basic education: Designing learning experiences with purpose, care, and evidence*

This guide supports early childhood and basic education teachers in designing activities that use game elements for a specific learning purpose. Its ten chapters follow a practical sequence: observing a classroom difficulty, defining the intended learning, choosing a mission or challenge, preparing support, and reviewing students' responses. The book addresses motivation, autonomy, task progression, feedback, cooperation, and inclusive participation. It includes examples situated in Ecuadorian schools, practical activities, recording sheets, and a mathematics lesson plan for upper basic education. Digital resources are presented as options that can be complemented or replaced with simple classroom materials. The guide encourages teachers to listen to students' explanations, examine their work, and observe how they use support to decide what to teach next. Its contribution is a set of adaptable teaching guidelines and materials; it does not report an experimental validation of the proposed activities. It is intended particularly for beginning teachers seeking to plan, try out, and improve gamified learning activities.


**Keywords:** gamification; early childhood education; basic education; instructional planning; formative assessment; inclusive education.

# Índice

**Créditos editoriales** 3

**Identificación y uso de la obra** 4

**Resumen** 5

**Abstract** 6

**Dedicatoria** 9

**Sobre las autoras** 10

**Introducción** 19

**Capítulo 1. Observar las necesidades del grupo** 20

Observar antes de cambiar la actividad 20

Recursos para observar la participación 25

**Capítulo 2. Qué es gamificar y qué no es** 27

Distinguir las actividades antes de elegirlas 27

Recursos para distinguir los conceptos 32

**Capítulo 3. Motivación: autonomía, competencia y pertenencia** 34

Ayudar al alumnado a continuar aprendiendo 34

Recursos para acompañar la motivación 38

**Capítulo 4. Preparar una misión a partir del objetivo de aprendizaje** 40

Convertir el objetivo en una tarea comprensible 40

Recursos para planificar la misión 45

**Capítulo 5. Retos, niveles y progresión** 47

Organizar etapas de avance con apoyos 47

Recursos para organizar el avance 51

## Índice (continuación)

**Capítulo 6. Retroalimentación para mejorar el trabajo** 52

Indicar qué revisar y cómo hacerlo 52

Señales que orientan la revisión 56

**Capítulo 7. Cooperar, reconocer y competir con cuidado** 57

Preparar una tarea que necesite a todos 57

Recursos para organizar la cooperación 62

**Capítulo 8. Combinar pizarrón, materiales y herramientas digitales** 64

Diseñar con el espacio y los materiales disponibles 64

Materiales para explorar y conversar 68

**Capítulo 9. Inclusión, diversidad y participación segura** 70

Ofrecer distintas formas de responder 70

Recursos para participación accesible 74

**Capítulo 10. Evaluar, probar y mejorar tu primera unidad** 76

Probar una actividad breve 76

Registros para la primera prueba 81

**Conclusiones generales** 84

**Epílogo** 85

**Glosario** 86

**Anexos: materiales para la práctica** 88

Anexo A. Planificación microcurricular de Matemática 89

Anexo B. Lista de revisión ética 103

**Referencias** 104

**Colofón** 106

## Dedicatoria

Ana del Pilar Lucio Alarcón

A mi padre, por su amor incondicional, su sabiduría y por ser un pilar constante en mi vida. A mi madre, que, desde el cielo, sigue siendo mi mayor inspiración y el ángel que cuida mi camino. A mi amada hija Kamila, el motor de mi vida que me impulsa a no desmayar, la razón principal por la que jamás me rindo.

## Sobre las autoras

### Bélgica Lastenia Almache Naranjo

Docente y profesional de la educación, nacida en la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi, Ecuador. Su trayectoria profesional se ha desarrollado principalmente en el ámbito de la enseñanza de Educación Cultural y Artística, con especial interés en la formación artística, musical y cultural de los estudiantes, así como en el desarrollo de estrategias pedagógicas que favorezcan la creatividad, la sensibilidad y la expresión personal. Cursó sus estudios primarios en la Escuela Elvira Ortega, ubicada en la ciudad de Latacunga, y posteriormente realizó sus estudios secundarios en el Colegio Inés Cobo Donoso en el cantón Pujilí. Motivada por su vocación hacia la docencia y su interés por la educación musical, continuó su formación académica en la Universidad Estatal de Guaranda, institución en la que obtuvo, en el año 2009, el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Musical. Desde el año 2003se desempeña profesionalmente como docente, desarrollando una amplia trayectoria dentro del ámbito educativo. A lo largo de estos años ha adquirido experiencia en el trabajo con estudiantes de diferentes niveles, fortaleciendo sus capacidades en planificación, acompañamiento pedagógico, aplicación de estrategias metodológicas y desarrollo de actividades vinculadas con la música, el arte y la cultura. Inició su labor educativa en el Centro Escolar Experimental N.º 1 “Eloy Alfaro” situada en el Itchimbìa -Quito, donde tuvo la oportunidad de fortalecer sus primeras experiencias profesionales y consolidar su vocación por la enseñanza. Posteriormente continuó su trayectoria en la Unidad Educativa “Federico García Lorca”, institución en la que amplió sus conocimientos y experiencias relacionadas con la formación integral de los estudiantes y el desarrollo de actividades educativas y artísticas. Actualmente ejerce como docente de Educación Cultural y Artística (ECA)en la Unidad Educativa “Isabel Robalino”, donde orienta su

práctica profesional al fortalecimiento de las capacidades creativas, expresivas y culturales de los estudiantes. Dentro de su labor docente promueve actividades que permiten integrar la música, el arte y distintas manifestaciones culturales como recursos fundamentales para el aprendizaje y el desarrollo integral. Su experiencia profesional se ha consolidado especialmente en el área de Educación Cultural y Artística, donde procura generar espacios de aprendizaje dinámicos, participativos y creativos. A través de su práctica pedagógica fomenta en los estudiantes la apreciación por el arte, el reconocimiento de la diversidad cultural, la sensibilidad estética y la capacidad de expresar ideas, emociones y experiencias mediante diferentes lenguajes artísticos. De igual manera, su formación en Educación Musical le ha permitido incorporar la música como una herramienta pedagógica que contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales, sociales y comunicativas. Considera que la educación artística cumple un papel fundamental dentro de la formación de niños y jóvenes, debido a que favorece la creatividad, la autoestima, la disciplina, la convivencia y el fortalecimiento de la identidad cultural. A lo largo de su trayectoria, Bélgica Lasteña Almache Naranjo ha construido un perfil profesional estrechamente vinculado con la enseñanza de la Educación Cultural y Artística y la formación musical. Su experiencia docente desde el año 2003, su preparación académica y su desempeño en distintas instituciones educativas evidencian su compromiso con la educación y con la formación integral de sus estudiantes. Su labor profesional refleja una constante disposición hacia el aprendizaje, la innovación y el fortalecimiento de las prácticas educativas. Desde su área de especialización, continúa aportando al desarrollo de experiencias pedagógicas que permiten a los estudiantes descubrir sus capacidades artísticas, valorar las manifestaciones culturales y reconocer el arte como una parte esencial de su formación personal, social y educativa.

**Yadira Alexandra García Escobar**

Docente y profesional de la educación, nacido en la ciudad de Quito, provincia de Pichincha, Ecuador. Su trayectoria profesional se ha desarrollado principalmente en el ámbito de la enseñanza en el área de Educación General Básica. Cursó sus estudios primarios en la Escuela Fiscal Julio Tobar Donoso, ubicada en la ciudad de Quito, y posteriormente realizó sus estudios secundarios en el Colegio Benito Juarez y posteriormente termino en el colegio Juan Montalvo, motivado por su interés en el ámbito educativo estudio en el Instituto Manuel Cañizares y luego continuó en la Universidad Evangélica Nicaragüense Martin Luther King Jr. Desde el año 2012 se desempeña profesionalmente como docente, acumulando 14 años de experiencia en el ámbito educativo. Ha desarrollado su labor en la Unidad Educativa Particular Nuestra Señora del Rosario, Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre, Unidad Educativa Isabel Robalino, donde actualmente ejerce como docente de Educación General Básica. Orientada al acompañamiento integral de estudiantes mediante el uso de la gamificación y metodologías activas. Especializada/o en diseñar secuencias didácticas basadas en el juego para dinamizar los procesos lectoescritores, potenciar la comprensión lectora y fortalecer las competencias comunicativas. Profesional de la educación enfocado/a en transformar el aprendizaje en EGB a través de la gamificación educativa. Aplico dinámicas de juego, retos y narrativas pedagógicas para motivar el desarrollo lingüístico, el gusto por la lectura y la expresión oral y escrita desde un enfoque participativo e inclusivo. Su experiencia docente se ha consolidado particularmente en el trabajo con personas adultas con escolaridad inconclusa, contexto en el que ha fortalecido sus competencias para atender las necesidades específicas de este grupo de estudiantes. En este ámbito, desarrolla su labor mediante entornos virtuales de aprendizaje y utiliza plataformas educativas como Moodle, tanto para la configuración de cursos como para

la creación, organización y gestión de actividades académicas. Actualmente se encuentra cursando estudios de Posgrado, Maestría en Educación con mención en Educación General Básica, formación que le permite profundizar sus conocimientos sobre las nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje y el aprovechamiento pedagógico de las tecnologías digitales. Esta preparación de posgrado complementa su experiencia profesional y responde a su interés por fortalecer sus competencias en el diseño y gestión de procesos educativos mediados por la tecnología.

**Ana del Pilar Lucio Alarcón**

Nació en el cantón Chillanes, provincia Bolívar, Ecuador, el 11 de junio de 1986. Desde muy temprana edad demostró interés particular por el atletismo, por su desempeño y esfuerzo logro ser campeona de la provincia por tres años consecutivos. Sus primeros estudios, la primaria lo realizó en la Escuela Fray Vicente Solano, y la secundaria en el Colegio Nacional Chillanes, hasta primero de bachillerato; culminó sus estudios en el colegio Dr. Ricardo Cornejo Rosales de la cuidad de Quito. Motivada por el ámbito educativo, obtuvo su título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Informática en la Universidad Central del Ecuador, donde consolido las bases de su vocación pedagógica. Inició su trayectoria profesional en el 2010 como docente de Matemática en el Colegio Particular Cristo Salvador, y posteriormente en el 2012 continuo su labor docente en el Colegio Sagrados Corazones "Centro". En el 2014, tras ganar el Concurso de Méritos y Oposición del Ministerio de Educación, obtuvo su nombramiento definitivo en el magisterio nacional, sumando actualmente más de 15 años de experiencia en el área de Matemática y Educación Básica. A lo largo de su trayectoria laboral, ha desempeñado roles clave de liderazgo y gestión pedagógica, sirviendo como tutora, coordinadora de las áreas de Matemática y Educación Básica y tutora de proyectos educativos de investigación. Con el firme propósito de mantenerse a la vanguardia educativa, enriqueció su perfil con un Diplomado especializado en Psicopedagogía& Neurodidáctica e impulso su investigación académica mediante la redacción de un artículo científico de alto impacto orientado a la práctica pedagógica, actualmente el proceso de publicación. Años más tarde, dio un paso decisivo en su profesionalización al obtener la Maestría en Tecnologías de la Información y Comunicación para la Educación en la Universidad Politécnica Salesiana. Esta especialización fortaleció su capacidad para diseñar aulas virtuales dinámicas e incorporar la gamificación en diversas plataformas

digitales interactivas, transformando la experiencia de aprendizaje en el aula.Pese a los constantes cambios y desafíos del entorno educativo, su trayectoria profesional continua en permanente evolución. Pilar reafirma día a día su compromiso con la excelencia docente, adaptándose con resiliencia a las nuevas metodologías y tecnologías para inspira, guiar y formar con validez pedagógica a las presentes y futuras generaciones.

**María Mercedes Pila Segovia**

Es Licenciada y Magíster en Educación Inicial. Su sólida formación académica va de la mano de una profunda vocación por el desarrollo integral de la primera infancia. A lo largo de su trayectoria, su propósito ha sido transformar los espacios educativos en entornos seguros, estimulantes y afectivos, donde la gamificación y el juego se convierten en los aliados perfectos para potenciar la curiosidad natural de los niños. Convencida de que los primeros años de vida cimentan una sociedad más empática y creativa, disfruta guiando cada descubrimiento infantil y acompañando de cerca a familias y docentes en el apasionante arte de educar a través del juego.

**Mónica Viviana Chulca Sigcha**

Docente y profesional de la educación nacida en la ciudad de Quito, provincia de Pichincha, Ecuador, con una trayectoria orientada principalmente a la Educación Inicial y Preparatoria. Su experiencia profesional se ha caracterizado por el compromiso con el desarrollo integral de los niños, la innovación pedagógica y la incorporación de recursos que contribuyen a enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Realizó sus estudios primarios en la Escuela del Ejército "Abdón Calderón", en la ciudad de Quito, y posteriormente cursó sus estudios secundarios en el Colegio Militar N° 10 "Abdón Calderón". Su interés y vocación por la educación de los niños en sus primeras etapas de desarrollo la llevaron a continuar su formación profesional en el Instituto Superior Pedagógico Manuela Cañizares, donde obtuvo el título de Profesora de Educación Inicial, Nivel Tecnológico. Posteriormente, fortaleció su formación académica en la Universidad Tecnológica Indoamérica, obteniendo el título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial. Desde el año 2013 ejerce profesionalmente como docente, acumulando una amplia experiencia en el ámbito educativo. Ha desarrollado su labor en la Unidad Educativa Replica 24 de Mayo, Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre, institución que, como parte de un proceso de fusión institucional, actualmente se denomina Unidad Educativa Isabel Robalino. En esta institución se desempeña como docente de Educación Inicial y Preparatoria, niveles fundamentales para sentar las bases del desarrollo cognitivo, socioemocional, comunicativo, psicomotor y de autonomía de los niños. Su práctica docente se orienta al diseño e implementación de estrategias metodológicas activas, lúdicas y significativas, considerando las características, necesidades e intereses propios de los niños de Educación Inicial y Preparatoria. Desde esta perspectiva, reconoce que el aprendizaje en estas edades se construye principalmente mediante el juego, la exploración, la interacción, la creatividad y la experimentación, por

lo que procura generar ambientes de aprendizaje seguros, participativos e inclusivos que favorezcan el desarrollo integral. Actualmente, se encuentra cursando una Maestría en Inteligencia Artificial para la Educación, formación de posgrado que amplía y complementa su experiencia como docente de Educación Inicial y Preparatoria. Sus estudios le permiten explorar las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías y la inteligencia artificial como herramientas de apoyo para la planificación pedagógica, creación de recursos educativos, personalización de experiencias de aprendizaje y fortalecimiento de la práctica docente. Su interés por la inteligencia artificial se relaciona directamente con su labor en Educación Inicial y Preparatoria, promoviendo un uso responsable, ético y pedagógicamente pertinente de la tecnología como apoyo para generar experiencias de aprendizaje innovadoras, sin sustituir el acompañamiento humano. Su trayectoria refleja un compromiso permanente con la innovación educativa, la formación continua y el desarrollo integral de los niños

## Introducción

Al comenzar a enseñar surgen preguntas sobre lo que ocurre en el aula: ¿cómo invitar a participar a quienes suelen estar callados?, ¿qué hacer cuando las instrucciones confunden al grupo?, ¿cómo ayudar a un niño que se equivoca y deja de intentar? Este libro aborda esas situaciones y propone actividades para trabajar los contenidos escolares mediante algunos elementos de los juegos. Durante una clase, el docente ajusta lo que había planificado según las respuestas del grupo, el tiempo y los materiales disponibles. Por eso, las propuestas de cualquier libro pueden modificarse.

Gamificar consiste en incorporar elementos de los juegos, como misiones, pistas o etapas de avance, a una actividad educativa. Cada elemento necesita una función. Una pista puede ayudar a resolver un problema; una misión, dar un propósito a la tarea. Los puntos y los premios son opciones de diseño, pero su presencia no asegura que los estudiantes comprendan mejor.

La guía está dirigida a docentes de Educación Inicial y Educación General Básica, especialmente a quienes comienzan a enseñar. Incluye explicaciones, ejemplos de aula y fichas de planificación. Las actividades pueden realizarse con pizarrón y materiales sencillos; algunas incorporan herramientas digitales cuando aportan una ayuda concreta.

El objetivo es orientar el diseño, la aplicación y la revisión de actividades gamificadas. Para ello, se propone reconocer las dificultades del aula, elegir elementos de juego relacionados con el aprendizaje esperado y recoger muestras del trabajo de los estudiantes. Estas muestras y las observaciones de clase ayudan a decidir qué conviene cambiar.

## Capítulo 1. Observar las necesidades del grupo

*Propósito del capítulo: reconocer una dificultad concreta del aula antes de elegir una actividad o herramienta.*

Trabajo propuesto: observar una situación, probar un cambio y revisar qué ocurre.

### Observar antes de cambiar la actividad

El diagnóstico consiste en observar qué está dificultando una actividad. En Ciencias Naturales, por ejemplo, los niños pueden tener pocas oportunidades para decir qué creen que ocurrirá antes de un experimento. El docente puede preguntar si el hielo se derretirá más rápido al sol o a la sombra y pedir que expliquen su respuesta. Observar cómo participan permite revisar la actividad antes de concluir que no tienen interés.

La dinámica elegida debe ayudar a resolver la dificultad observada. Si siempre hablan los mismos niños, el docente puede organizar pequeños grupos y asignar tareas por turnos: explicar una idea, utilizar los materiales o dibujar lo observado. (Roles y grupo cooperativo). Después, intercambian sus funciones. Dar puntos, por sí solo, no asegura que todos participen. La decisión debe considerar la tarea y las características del grupo, como plantea la revisión de Pérez Gallardo y Gértrudix-Barrio (2021).

Para saber si los estudiantes comprendieron una actividad, escucha sus respuestas y revisa lo que hicieron. Por ejemplo, después de mezclar agua con arena, pídeles que expliquen qué ocurrió y que lo representen con un dibujo. Si tienen dificultades, conversa con ellos para saber si necesitan otra explicación, más tiempo o ayuda con los materiales. Observa algo que puedas describir con precisión. Por ejemplo: “¿Quiénes dejan de participar cuando empieza el trabajo en equipo?”. Si un niño guarda silencio, comprueba si entendió la instrucción y si tiene los materiales necesarios. Pregúntale qué necesita y dale tiempo para responder. También puede mostrar su idea con un dibujo o con objetos.

Para empezar, observa una actividad breve y modifica un solo aspecto. Por ejemplo, muestra una instrucción con dibujos y revisa si más niños comienzan sin ayuda. Un cambio pequeño permite prestar atención a las respuestas del grupo y decidir qué probar en la siguiente clase.

***Reconocer distintas formas de participar***

Los estudiantes pueden participar hablando, señalando una imagen, ordenando tarjetas o dibujando. Antes de la clase, decide qué observarás para saber si comprenden el tema. Por ejemplo, si trabajan con figuras geométricas, fíjate si pueden reconocerlas, agruparlas y explicar sus diferencias. Revisa también sus dibujos y cómo usan los materiales, pues algunos muestran lo que saben sin hablar frente al grupo.

Observa qué ocurre en cada parte de la actividad. Al comenzar, comprueba si entienden la instrucción. Durante el trabajo, fíjate si todos tienen materiales y pueden utilizarlos. Al terminar, escucha también a quienes tardaron más. Según lo que encuentres, explica la tarea por pasos, reparte los recursos de otra manera o da más tiempo para responder.

Durante la actividad, anota qué hacen y qué dicen los estudiantes. Por ejemplo: “Tres niños continuaron dibujando después de escuchar la pregunta”. Antes de concluir que no tienen interés, comprueba si entendieron lo que debían hacer. Sus respuestas, dibujos y trabajos permiten conocer qué han aprendido y en qué necesitan ayuda. En este libro, llamaremos evidencias a esos trabajos y registros.

Si los estudiantes tienen dificultades para comenzar una actividad, ofrece una ayuda sencilla. Por ejemplo, para ordenar las imágenes de un cuento, muestra la primera y pide al grupo que busque cuál sigue. Observa si con ese apoyo pueden continuar. Si todavía no comprenden la tarea, explica nuevamente lo que deben hacer antes de agregar reglas de juego.

***Qué dicen los estudios***

La revisión de Pérez Gallardo y Gértrudix-Barrio (2021) muestra que los resultados de la gamificación varían según cómo se prepara la actividad y dónde se aplica. Por eso, una propuesta que ayuda a un grupo puede necesitar cambios en otro. Puedes comenzar con una prueba breve: ofrece pistas para ordenar un cuento y observa si los estudiantes explican mejor qué ocurrió primero y después. Sus respuestas te ayudarán a decidir qué conservar y qué cambiar.

***Cuando el problema parece ser "falta de interés"***

Cuando un niño participa poco, revisa primero qué le pide la actividad. Tal vez no comprende la instrucción, necesita conversar antes de escribir o no encuentra relación con algo que conoce. Describir esas dificultades permite decidir qué cambiar. La palabra "desmotivación", usada sin más información, no orienta esa decisión.

Cada día, observa un aspecto de la actividad. El lunes, anota quiénes empiezan solos y quiénes necesitan ayuda. El martes, fíjate si, al equivocarse, vuelven a intentarlo o piden una explicación. El miércoles, escucha cómo cuentan lo que aprendieron. Revisa estas notas para decidir qué apoyos ofrecer. Evita sacar conclusiones a partir de una sola clase. Si los estudiantes no saben cómo comenzar, muestra un ejemplo de la tarea. Si siempre hablan los mismos, pide que primero conversen en parejas y luego compartan sus ideas con la clase. Si al finalizar no sabes qué comprendieron, solicita que cada equipo escriba o dibuje lo aprendido en una tarjeta. Prueba la ayuda elegida durante varias clases y observa si facilita el trabajo.

***Decidir qué ayuda necesita el grupo***

Durante la actividad, fíjate si los estudiantes comprenden cómo empezar, cuánto tiempo esperan para participar y qué pueden explicar al terminar. Si alguien no sabe qué hacer, aclara la instrucción. Organiza los turnos para que todos tengan oportunidad de participar.

Elige una actividad que permita practicar lo que quieres enseñar. Por ejemplo, si el tema es la alimentación de los animales, pide que coloquen cada ficha en el grupo correspondiente: herbívoros, carnívoros u omnívoros. Después, solicita que expliquen su elección. Así podrás saber si comprenden cómo se clasifican los animales según lo que comen.

Antes de cambiar la actividad, revisa algunos trabajos y recuerda las explicaciones que escuchaste. Pregunta a quienes tuvieron dificultades cómo intentaron resolverla. Así podrás distinguir si necesitan una instrucción más clara, ayuda con los materiales u otra explicación del tema.

Explica para qué se realiza la actividad con palabras adecuadas a la edad. Por ejemplo: “Vamos a comparar estos objetos para descubrir en qué se parecen”. Después presenta las reglas del juego que ayudarán a trabajar ese contenido.

**Tabla** 1

*El tablero de la transición*

| Apartado | Indicaciones para la aplicación |
|---|---|
| **Escena** | Por ejemplo, en un grupo de Inicial 2 del sur de Quito, los niños tardan en guardar los materiales y reunirse para conversar. Antes de preparar un juego que les ayude a organizarse, la docente observa en qué momento necesitan más ayuda: al guardar los juguetes, caminar hacia el lugar de reunión o sentarse en círculo. |
| **Preparar** | Dibuja tres imágenes en el pizarrón: materiales guardados, niños caminando y un grupo sentado en círculo. Durante tres días, anota en qué paso esperan o necesitan ayuda. Usa los registros para organizar la clase, sin publicar nombres. |
| **Probar** | Durante una semana, prueba una sola ayuda: un dibujo que indique cuándo guardar, dos niños encargados de ayudar cambiando de responsables cada día o tres imágenes que muestren los pasos en orden. Explica cómo usarla. No añadas puntos ni premios durante esa semana; observa si la ayuda facilita la rutina. |
| **Registrar** | Mide los minutos desde que pides guardar hasta que todos se reúnen. Cuenta cuántas veces repites la indicación y cuántos niños empiezan sin que se lo pidas de forma individual. Compara con lo anotado los tres primeros días. |
| **Cierre con el grupo** | Pregunta: "¿Qué dibujo les ayudó a saber qué hacer?" y "¿Cuál no entendieron?". Conserva o cambia la ayuda según sus respuestas y lo que observaste. |
| **Materiales y tiempo** | Pizarrón, tres dibujos, marcador y hoja para anotar. Tiempo: tres observaciones de 5 minutos y una semana para probar la ayuda. |
| **Qué mirar** | Comprueba si tardan menos en reunirse, si necesitas repetir menos veces la indicación y si más niños empiezan solos. Si no ocurre, revisa la ayuda y pregunta qué necesitan. |
| **Apoyo digital y plan B** | Puedes preparar las imágenes con una herramienta como Canva o dibujarlas directamente en el pizarrón. La actividad no necesita internet. |
| **Respaldo** | Pérez Gallardo y Gértrudix-Barrio (2021) revisan experiencias de gamificación con resultados diferentes según la actividad y el grupo. Esta propuesta es un ejemplo de la guía. Comparar los registros ayuda a decidir qué cambiar, pero no demuestra por sí solo por qué mejoró la rutina. |

Nota. Ejemplo propuesto para el aula. Ajusta el tiempo, las ayudas y los materiales a tu grupo. La última fila indica la lectura que orienta la propuesta.

***Decidir qué cambiar***

- Formula una pregunta concreta: "¿Quiénes necesitan ayuda para comenzar?".
- Permite responder hablando, dibujando o utilizando objetos, cuando esas opciones permitan mostrar lo que estás enseñando.
- Guarda un trabajo y anota una explicación de un estudiante para revisar qué comprendió y qué necesita practicar.
- Después del cambio, comprueba si más niños pueden comenzar, participar y explicar lo que hicieron.

***Evitar conclusiones apresuradas***

Antes de atribuir la poca participación a la actitud de los niños, revisa las instrucciones, el tiempo y los turnos. En algunos casos basta con dividir la tarea en pasos o permitir que preparen su respuesta con un compañero.

*Antes de continuar, responde: ¿qué hicieron o dijeron los estudiantes?, ¿qué ayuda probarás?, ¿cómo sabrás si les sirvió? En el capítulo 2 se explica qué es la gamificación y cómo se diferencia de otras actividades.*

**Recursos para observar la participación**

Utiliza estos registros para identificar dónde necesita apoyo el grupo.

- Inicio de la tarea: anota quién comienza, quién espera y qué ayuda solicita.
- Antes de comprobar una idea, pregunta qué creen que ocurrirá. Pueden responder hablando, señalando o dibujando.
- Guarda un trabajo inicial y otro posterior del mismo estudiante. Compara qué logró hacer y qué todavía necesita practicar.
- Pregunta de cierre: escucha qué ayudó a participar y qué resultó confuso.

Lectura relacionada: gamificación en distintas situaciones educativas (Pérez Gallardo & Gértrudix-Barrio, 2021).

***Práctica de observación***

Observa los primeros cinco minutos de una actividad habitual. Anota quién empieza, quién espera y qué preguntas hacen sobre la tarea. Para la siguiente clase, prepara una ayuda, como una instrucción con dibujos. Después comprueba si más estudiantes comienzan sin pedir que repitas la explicación.

***Ficha para observar al grupo***

Elige una actividad que puedas repetir. Completa la ficha antes de cambiarla y vuelve a observarla después para comparar qué ocurrió.

La tabla 2 ofrece una ficha para registrar y revisar las decisiones de esta sección.

**Tabla** 2

*Registro de observación del grupo*

| **Apartado** | **Orientaciones y registro** |
|---|---|
| **Momento observado** | ¿Qué actividad observarás y durante cuántos minutos? |
| **Hechos** | ¿Qué hicieron o dijeron los estudiantes? |
| **Dificultad posible** | ¿Qué puede estar dificultando la tarea: la explicación, los materiales, el tiempo o los turnos? |
| **Cambio que probarás** | ¿Qué ayuda o regla cambiarás? Elige una. |
| **Señal de mejora** | ¿Qué observarás para saber si ayudó? Por ejemplo: más niños comienzan sin pedir otra explicación. |

Nota. Completa la ficha con la información de tu grupo y de la actividad que prepararás.

## Capítulo 2. Qué es gamificar y qué no es

*Propósito del capítulo: distinguir entre utilizar un juego, añadir elementos de juego a una clase y dar un premio por terminar.*

Trabajo propuesto: distinguir las actividades y elegir sus elementos según el aprendizaje esperado.

### Distinguir las actividades antes de elegirlas

En una planificación docente se proponen tres actividades: dar un premio a quien termine primero, usar una ruleta de preguntas y jugar con un tablero. Antes de elegir, pregunta qué aprenderán los estudiantes con cada una. Revisa también quién tendrá oportunidad de responder y qué explicación pedirás para saber si comprendieron.

| Actividad propuesta | 1. ¿Qué aprenden realmente? | 2. ¿Quién tiene oportunidad de responder? | 3. ¿Cómo compruebas que entendieron (explicación)? |
|---|---|---|---|
| **Dar un premio a quien termine primero** | Aprenden a hacer las cosas rápido, no necesariamente bien. Fomenta la prisa y la ansiedad, no la reflexión. | Solo 1 persona (el más rápido del salón). Los que necesitan más tiempo para pensar se rinden porque saben que ya perdieron. | Si solo revisas quién llegó primero, no hay explicación. Tendrías que pedirle al ganador que explique paso a paso cómo lo hizo frente al grupo. |
| **Usar una ruleta de preguntas** | Repasan contenidos o datos específicos (suele enfocarse en la memoria rápida). | Solo a quien le toque el turno en la ruleta. Mientras uno responde, los otros 25 alumnos pueden desconectarse. | Si la pregunta es cerrada, no basta con que diga la respuesta; debes agregar: "¿Por qué esa es la respuesta y no la otra?". |
| **Jugar con un tablero (en equipos o parejas)** | Aprenden según los retos del tablero y practican el trabajo colaborativo o la estrategia. | Todos al mismo tiempo, si los pones a jugar en grupos pequeños de 3 o 4 personas donde cada uno tiene su turno. | Puedes poner como regla del juego que, para avanzar de casilla, el alumno debe explicar en voz alta a sus compañeros el porqué de su respuesta. |

Deterding et al. (2011) definen la gamificación como el uso de elementos de los juegos en actividades que no son juegos. En una clase, por ejemplo, puedes presentar un encargo

como una misión y ofrecer pistas para resolverlo. El propósito sigue siendo aprender el tema, mientras esos elementos ayudan a organizar el trabajo.

En gamificación se utiliza la palabra mecánica para nombrar una regla que indica cómo se participa o se avanza. Por ejemplo: resolver una pregunta antes de abrir un sobre con la siguiente pista. Antes de incluir esa regla, comprueba que ayude a practicar o comprender el tema. Explica al grupo qué debe hacer y qué ayuda puede pedir.

Cuando utilizas un juego completo para enseñar, se habla de aprendizaje basado en juegos. Por ejemplo, un juego de memoria con parejas de palabras e imágenes puede servir para practicar vocabulario. En la gamificación, en cambio, añades elementos como misiones, pistas o etapas a una actividad escolar. No es necesario utilizar un juego completo.

Para evaluar una actividad, vuelve a lo que querías enseñar. Si usaste un juego de vocabulario, pide que expliquen o utilicen las palabras. Si preparaste una misión de lectura, escucha cómo responden sobre el texto. Completar el juego o llegar a la última etapa no basta para saber qué comprendieron.

***Explicar para qué sirve cada recurso***

Antes de usar un juego, comprueba que sus reglas se entiendan y que cada niño tenga tiempo para participar. Si preparas una misión, decide qué se hará en cada etapa. Por ejemplo: primero leer un cuento, después ordenar sus escenas y al final explicar por qué van en ese orden.

Un reconocimiento puede celebrar un avance del grupo. Revisa qué ocurre cuando el premio se convierte en la razón principal para trabajar: algunos niños pueden preocuparse más por conseguirlo que por comprender. En ese caso, vuelve a explicar la finalidad de la actividad y comenta las estrategias que utilizaron para resolverla.

Una ruleta puede servir para elegir quién responde. Aun así, necesitas escuchar la explicación para saber si el estudiante comprendió. Por ejemplo, después de que identifique una figura, pregunta cómo supo que era un triángulo. La ruleta organiza el turno; la respuesta te permite revisar el aprendizaje.

Cuando presentes la propuesta a familias o colegas, explica qué aprenderán los niños y qué función cumple cada recurso. Esta descripción ayuda a comprender las reglas y a reservar tiempo para conversar sobre las respuestas.

***Qué dicen los estudios***

Deterding et al. (2011) explican el concepto de gamificación, y Ortiz-Colón et al. (2018) revisan su uso en educación. Estas lecturas ayudan a distinguir una actividad con elementos de juego de otras propuestas. En tu planificación, anota qué elemento utilizarás, qué hará el estudiante y para qué le servirá.

***Elegir la actividad según el aprendizaje***

Un juego, una dramatización o una actividad por mesas pueden ayudar a aprender. No todas estas propuestas son gamificación. Antes de ponerles un nombre, describe qué harán los estudiantes y qué podrán comprender o practicar. Después decide si necesitas añadir una misión, pistas o etapas.

Si utilizas una ruleta, todavía necesitas preparar preguntas comprensibles, dar tiempo para pensar y decidir cómo ayudar ante un error. Revisa también que todos tengan oportunidades de responder. Girar la ruleta no resuelve esas decisiones de enseñanza.

Una actividad entretenida también puede pedir que los estudiantes comparen, expliquen o den razones. Por ejemplo, después de escuchar dos versiones de un cuento, pueden señalar en qué cambian y conversar sobre las decisiones de los personajes. Prepara preguntas que les ayuden a revisar el texto y explicar sus ideas.

***Diferencias que cambian la planificación***

Aclara si utilizarás un juego completo o algunos elementos de juego. Esta decisión permite organizar las reglas, los materiales y el tiempo de participación.

Una ruleta elige preguntas al azar. Si además quieres organizar una actividad por misiones, debes decidir qué tarea tendrá cada etapa, qué ayudas podrán pedir los estudiantes y cómo revisarán sus respuestas antes de continuar.

Explica qué pueden elegir los estudiantes y qué debe hacer todo el grupo. Por ejemplo, para comparar dos animales pueden utilizar dibujos o hablar con apoyo de imágenes. En ambos casos deben señalar en qué se parecen y en qué son diferentes.

Empieza con pocos elementos. Una misión clara y una pista que ayude en el momento necesario suelen ser más fáciles de gestionar que numerosas monedas, insignias y clasificaciones.

***Ejemplo***

**Tabla** 3

*Ordenar para comprender*

| Apartado | Indicaciones para la aplicación |
|---|---|
| **Situación** | En cuarto de Básica, los estudiantes recuerdan algunos pasos para filtrar agua con arena, pero les cuesta explicar su orden. La docente prepara imágenes para ordenarlas y conversar sobre lo que ocurre en cada paso. |
| **Antes de proyectar** | Explica la tarea: ordenar las imágenes del filtrado y decir para qué sirve cada paso. Prepara las mismas imágenes en tarjetas para que la actividad pueda hacerse sin pantalla. |
| **Primer intento** | Muestra las imágenes desordenadas en una pantalla o en el pizarrón. Cada pareja elige cuál va primero y explica por qué. Escucha varias respuestas antes de continuar con la siguiente. Evita mostrar una lista que ordene a los estudiantes por puntaje. |
| **Otro intento con tarjetas** | Entrega las tarjetas con un paso colocado en el lugar equivocado. Pide que encuentren el error, lo corrijan y expliquen por qué ese paso debe ir antes o después. |
| **Revisar los elementos de juego** | Al terminar, conversen sobre el reto, las pistas y la oportunidad de corregir. Explica qué ayudó a ordenar y comprender el procedimiento. Tener imágenes animadas no convierte por sí solo la actividad en gamificación. |
| **Materiales y tiempo** | Imágenes del filtrado, tarjetas y pizarrón. Opcional: proyector y una actividad de Wordwall preparada por el docente. Tiempo: 35 minutos. |
| **Qué mirar** | Observa si las parejas pueden ordenar los pasos, encontrar el error y explicar su corrección. Si solo aciertan al mover tarjetas, pide que cuenten cómo se realiza el filtrado. |
| **Apoyo digital y plan B** | Si utilizas Wordwall, prepara también las imágenes en papel. Mantén las mismas preguntas y da tiempo para explicar las respuestas con cualquiera de las opciones. |
| **Respaldo** | Para distinguir entre un juego y una actividad con elementos de juego, consulta Deterding et al. (2011) y Ortiz-Colón et al. (2018). El ejemplo del filtrado es una propuesta de esta guía. |

Nota. Ejemplo propuesto para el aula. Ajusta el tiempo, las ayudas y los materiales a tu grupo. La última fila indica la lectura que orienta la propuesta.

***Preguntas para no confundir términos***

- Anota qué elementos utilizas y para qué sirven: elegir un turno al azar, resolver un reto, seguir una historia o trabajar con compañeros.
- Distingue entre usar un juego durante un momento de la clase y organizar varias tareas mediante misiones, pistas o etapas.
- Explica qué puede elegir el grupo y qué debe aprender con la actividad.
- Retira las reglas o los adornos que dificulten leer, resolver la tarea o explicar una respuesta.

***Confusión que conviene evitar***

Antes de llamar gamificación a una actividad, explica qué elementos de juego tiene. Después observa para qué sirvieron. Por ejemplo, si entregaste una pista, pide al estudiante que muestre qué pudo corregir con ella. Contar cuántos la pidieron no permite saber si la entendieron.

*Para revisar tu práctica: ¿utilizas un juego completo o algunos de sus elementos?, ¿cómo explicarás las reglas?, ¿qué tiempo reservarás para trabajar el contenido? El capítulo 3 aborda las condiciones que apoyan la motivación.*

**Recursos para distinguir los conceptos**

Revisa una actividad con estas preguntas y compártela con un colega.

- Describe la actividad: ¿usas un juego completo, haces una representación o añades misiones y pistas a una tarea escolar? Explica por qué la organizaste así.
- Elementos utilizados: distingue las reglas, la historia, el azar y los premios. Señala para qué sirve cada uno.
- Aprendizaje esperado: escribe qué deben comprender los estudiantes al terminar.
- Acuerdo docente: utiliza con tus colegas los mismos términos para describir y revisar la propuesta.

Para profundizar: definición y límites del concepto de gamificación (Deterding et al., 2011).

***Práctica para distinguir conceptos***

Revisa dos actividades de tu planificación y busca qué elementos de juego utilizan. Elige una y decide si le serviría una misión, una pista o una tarea por etapas. Explica qué cambiarías y cómo ayudaría a aprender el tema. Si la actividad ya funciona y el añadido no aporta una ayuda, puedes conservarla como está.

***Actividad de aplicación***

Describe una actividad que realizas habitualmente. Explica si utilizas un juego completo o algunos elementos de juego. Conversa durante doce minutos con un colega y comparen sus ideas. Revisen qué deben aprender los estudiantes, qué reglas seguirán y cómo sabrán si comprendieron.

## Capítulo 3. Motivación: autonomía, competencia y pertenencia

*Propósito del capítulo: ayudar a que los estudiantes tomen algunas decisiones, reconozcan sus avances y se sientan parte del grupo.*

Trabajo propuesto: ofrecer opciones claras y acompañar a quienes necesitan ayuda para continuar.

### Ayudar al alumnado a continuar aprendiendo

Durante una actividad de sumas, una niña borra su respuesta y mira la estrella que podría perder si se equivoca. La docente le ofrece bloques o un dibujo para representar el cálculo y luego le pide que explique cómo lo resolvió. La ayuda permite revisar el procedimiento sin convertir el error en un castigo.

La teoría de la autodeterminación relaciona la motivación con tres necesidades: autonomía, competencia y pertenencia (Niemiec & Ryan, 2009). En el aula, autonomía significa poder tomar algunas decisiones con orientación. Competencia se refiere a sentirse capaz de aprender y avanzar, no a competir con otros. Pertenencia significa sentirse aceptado y poder contribuir al grupo.

Las palabras del docente ayudan a interpretar el error. “Probemos con un dibujo “indica qué hacer después; “perdiste una estrella “señala una penalización. Al preparar una actividad, revisa si las reglas y los comentarios animan a pedir ayuda y volver a intentar. Ofrece elecciones que los estudiantes puedan comprender. En Inicial pueden escoger entre dos materiales; en Básica, decidir cómo presentar una explicación. Explica qué se espera aprender y muestra cómo utilizar cada opción. El acompañamiento continúa aunque el alumnado tome decisiones.

Si propones una tarea difícil, prepara una ayuda que permita comenzar. Por ejemplo, ofrece objetos para representar una suma antes de escribirla. Cuando un estudiante se

equivoque, muéstrale qué puede revisar y dale otra oportunidad. Organiza también los turnos para que sus compañeros escuchen su explicación.

***Revisar las elecciones y los apoyos***

Algunas elecciones cambian la tarea y otras solo su apariencia. Escoger entre bloques y un dibujo permite abordar un problema de formas distintas; elegir el color de una ficha cambia principalmente su presentación. Revisa qué opciones ayudan a comprender y comunicar el contenido.

Ayuda a los estudiantes a reconocer lo que ya pueden hacer. En Inicial, un niño puede comenzar comparando dos objetos y después agrupar varios por su forma. En Básica, puedes revisar con el grupo un texto incompleto antes de pedir que escriban uno propio. Observa qué logran hacer solos y en qué momento necesitan ayuda.

Para sentirse parte del grupo, cada estudiante necesita oportunidades de ser escuchado. Pide que conversen en parejas antes de responder ante la clase. Después, uno puede explicar la idea de su compañero. Cambia los turnos y observa si esta preparación ayuda a participar a quienes suelen hablar menos.

Si una regla produce presión o temor a equivocarse, revísala. Tal vez haga falta más tiempo, una explicación de las opciones o retirar una clasificación pública. Pregunta al grupo qué le ayuda a continuar y comprueba cómo utiliza esos apoyos.

***Qué dicen los estudios***

Niemiec y Ryan (2009) relacionan la motivación con poder tomar decisiones, sentirse capaz y formar parte del grupo. Sailer y Homner (2020) revisan resultados de actividades gamificadas. Para tu clase, observa si los estudiantes pueden elegir una opción que entiendan, pedir ayuda y continuar después de equivocarse.

***Acompañar las decisiones del estudiante***

Explica qué debe hacerse, qué se puede elegir y qué ayudas están disponibles. Así, cada estudiante puede decidir por dónde empezar o cómo representar una idea dentro de una actividad organizada. El docente observa esas elecciones y orienta cuando hace falta.

El andamiaje es una ayuda que el docente ofrece mientras el estudiante aprende a hacer algo por sí mismo. Por ejemplo, primero muestra cómo ordenar dos imágenes de un cuento; después pide que el niño ordene las demás. Cuando ya puede hacerlo solo, deja de mostrarle cada paso y acompaña únicamente cuando lo necesita.

Si entregas una estrella, explica qué estás reconociendo: “Revisaste el cálculo y encontraste dónde cambiarlo”. Observa si el niño comprende ese avance o solo se preocupa por conservar el premio. Comenta cómo resolvió la tarea y qué puede intentar después, especialmente si teme equivocarse.

***Ayudar a elegir y continuar***

Después de ofrecer una ayuda, pide que el estudiante explique o muestre lo que hizo. Terminar la tarea para conseguir un premio o evitar una sanción no demuestra, por sí solo, que haya comprendido.

Ofrece opciones relacionadas con el contenido. Representar una suma con bloques o dibujos permite elegir cómo resolver; cambiar únicamente el color del material no modifica esa decisión.

Permite decir “todavía no entiendo”. Responde con una pregunta, una pista o un ejemplo que ayude a continuar sin avergonzar al estudiante.

Describe lo que el estudiante hizo para mejorar. Por ejemplo: “Comparaste las dos respuestas y corregiste la suma”. Evita comentarios que lo clasifiquen como alguien que siempre puede o nunca podrá hacerlo. Señala qué puede seguir practicando.

***Ejemplo***

**Tabla** 4

*Tres rutas para mostrar lo aprendido*

| Apartado | Indicaciones para la aplicación |
|---|---|
| **Escena** | En Inicial 2, un grupo explora sonidos de la ciudad: bus, campana, lluvia en el techo y voces del mercado. Algunas niñas y niños explican hablando; otros necesitan dibujar, imitar o señalar antes de encontrar palabras. |
| **Tablero de elección** | Presenta tres formas de responder: dibujar qué produce el sonido, imitarlo o señalar una imagen de su origen. Muestra un ejemplo de cada opción; después permite que elijan una. |
| **Desafío común** | Con cualquiera de las opciones, pide que identifiquen qué produce el sonido y dónde lo han escuchado. Pueden señalar, imitar o explicar con palabras. Permite que cambien de opción si la primera no les ayuda a responder. |
| **Galería** | Si cuentas con autorización, fotografía o graba algunos trabajos y muéstralos al grupo. No crees cuentas infantiles ni publiques nombres. También puedes exponer los dibujos en el aula. |
| **Conversación** | Muestra un dibujo o escucha una imitación y pregunta qué sonido reconocen y dónde se escucha. Invita a compartir distintas respuestas. No es necesario votar por el mejor trabajo. |
| **Materiales y tiempo** | Pizarrón, imágenes, hojas, colores, objetos sonoros y un dispositivo docente opcional. Tiempo: 30 minutos. |
| **Qué mirar** | Comprueba si reconocen de dónde viene el sonido y si pueden relacionarlo con un lugar conocido. Anota qué opción eligieron y qué ayuda necesitaron. |
| **Apoyo digital y plan B** | Puedes preparar las imágenes con Canva y mostrarlas desde el dispositivo docente. También puedes usar dibujos, fotografías impresas y un mural del aula. |
| **Respaldo** | La posibilidad de elegir se relaciona con el trabajo de Niemiec y Ryan (2009) sobre motivación. Las distintas formas de responder se orientan por CAST (2024). La actividad es una propuesta de esta guía. |

Nota. Ejemplo propuesto para el aula. Ajusta el tiempo, las ayudas y los materiales a tu grupo. La última fila indica la lectura que orienta la propuesta.

***Condiciones que conviene proteger***

- Ofrece dos o tres maneras de responder que permitan comprobar lo mismo; por ejemplo, representar una suma con bloques o con un dibujo.
- Prepara una ayuda y tiempo para corregir el error y volver a intentar.
- Comenta una estrategia utilizada por el estudiante y explica para qué sirvió.
- Observa si alguien queda fuera por presión, comparación o falta de apoyo.

***Cuando la motivación se vuelve control***

Observa si los estudiantes pueden elegir, pedir ayuda y trabajar con sus compañeros sin temor a equivocarse. Conversa con quienes solo preguntan por el premio o la nota. Recuérdales qué están aprendiendo y acompáñalos para resolver la tarea. Que estén ocupados no basta para saber si se sienten capaces o parte del grupo.

*Para revisar tu práctica: ¿las opciones permiten mostrar el mismo aprendizaje?, ¿cómo se pedirán las pistas?, ¿quién necesita acompañamiento para elegir? En el capítulo 4 se explica cómo preparar una misión.*

**Recursos para acompañar la motivación**

Selecciona apoyos según lo que necesite el grupo para elegir y seguir intentando.

- Dos formas de responder: por ejemplo, explicar una comparación con palabras o mostrarla con objetos.
- Ayuda por pasos: comienza con una pregunta; si no basta, muestra parte de un ejemplo o demuestra el inicio.
- Comentario concreto: señala qué hizo el estudiante y cómo le ayudó; por ejemplo, contar de nuevo para comprobar una suma.
- Revisión de la participación: pregunta si todos pueden pedir ayuda, equivocarse y volver a intentar.

Orientación: autonomía, competencia y pertenencia (Niemiec & Ryan, 2009).

### *Diseño de una elección*

Elige una tarea que todos deban responder de la misma manera y prepara otra opción. Por ejemplo, para comparar dos animales se puede hablar con apoyo de imágenes o señalar sus características en un dibujo. Pide a un colega que revise si ambas opciones permiten mostrar las semejanzas y diferencias. Si el objetivo es aprender a escribir, conserva también una parte escrita.

## Capítulo 4. Preparar una misión a partir del objetivo de aprendizaje

*Propósito del capítulo: definir qué aprenderá el grupo, qué tarea realizará y cómo reconocerá un trabajo bien resuelto.*

Trabajo propuesto: decidir qué aprenderá el grupo, qué hará y qué revisarás en su trabajo.

### Convertir el objetivo en una tarea comprensible

Una biblioteca escolar pide a cuarto de Básica recomendaciones de libros para otros cursos. La misión consiste en ayudar a elegir una lectura. Para cumplirla, los estudiantes deben identificar la idea principal de un texto, seleccionar un detalle y explicar por qué lo recomiendan. Esas acciones indican qué se trabajará y qué deberá revisarse al finalizar.

Antes de preparar tarjetas o sobres, decide qué elaborarán los estudiantes. En este ejemplo, escribirán una recomendación de lectura. Explica qué debe incluir: la idea principal del texto, un detalle y una razón para recomendarlo. Estos son los criterios de logro: indican qué revisarás para saber si cumplieron la tarea. Selecciona el aprendizaje según el currículo correspondiente (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Explica los criterios antes de empezar y utilízalos durante el trabajo. Puedes mostrar una recomendación breve y preguntar qué información ayuda a elegir el libro. Así, el grupo sabrá qué revisar en sus propios textos.

La misión puede expresarse con un encargo cercano: “Ayudemos a la biblioteca a recomendar libros para cada curso”. El grupo sabe para quién trabaja y qué debe entregar. Una historia más extensa solo será útil si ayuda a comprender o realizar ese encargo.

Elige primero qué deben aprender y después qué elementos de juego utilizarás. Si la tarea es recomendar un libro, una pista puede decir: “Busca una parte que ayude a explicar por qué lo recomiendas”. Si deben agrupar objetos, pídeles que descubran y expliquen qué característica comparten.

***Explicar qué se espera del trabajo***

Para preparar la actividad, lee el objetivo y pregunta qué deberá hacer el estudiante y sobre qué tema. Si debe comparar animales, tendrá que señalar semejanzas y diferencias. Si debe recomendar una lectura, necesitará decir cuál elige y dar una razón basada en el texto. Utiliza esas acciones para decidir qué pedirás en la tarea.

Explica quién recibirá el trabajo. Por ejemplo, una guía de la escuela puede ayudar a los estudiantes nuevos; una recomendación de lectura, a otro curso. Cuando el grupo sabe para quién escribe o prepara una explicación, resulta más fácil decidir qué información incluir.

Escribe en el pizarrón una lista breve para revisar el trabajo. En la recomendación de lectura: "¿Dijimos de qué trata?, ¿incluimos un detalle?, ¿explicamos por qué lo recomendamos?". Si organizas mesas con tareas distintas, cada una debe ayudar a responder alguna de esas preguntas.

Muestra una recomendación breve a la que le falte una parte. Por ejemplo, puede decir de qué trata el libro, pero no por qué conviene leerlo. Pregunta qué agregarían y escucha sus razones. Después, pide que revisen si su propio texto incluye esa información.

***Qué dicen los estudios***

Grabner-Hagen y Kingsley (2023) describen una unidad de primaria organizada alrededor de contenidos, actividades y un desafío final. Para preparar una propuesta de aula, comienza por decidir qué aprenderán los estudiantes y qué elaborarán. Después elige la misión y los materiales que les ayudarán a realizar ese trabajo.

***Comprobar que la misión explica qué hacer***

Si la misión se llama "Salvar el planeta", explica también qué hará el curso. Por ejemplo: contar los residuos del recreo y preparar recomendaciones para reducirlos. Indica qué

datos recogerán y cómo los presentarán. El nombre de la misión puede despertar interés, pero los estudiantes necesitan saber qué tarea deben realizar.

La lista de revisión ayuda a que los estudiantes comprueben su trabajo antes de preguntarte si está bien. Pueden buscar qué información falta y qué parte necesitan explicar mejor. Acompáñalos con preguntas concretas: "¿Qué razón diste para recomendar este libro?"o "¿Dónde encontraste ese dato?".

Ajusta el tamaño de la misión al tiempo y a la experiencia del grupo. Para una primera actividad puede bastar una pregunta, dos fuentes de información y una explicación breve. Reserva tiempo para escuchar las razones de los estudiantes y revisar qué lograron comprender.

***Usar una historia breve y cercana***

En gamificación, la narrativa es la historia que presenta y conecta las tareas. Por ejemplo: "Otro curso visitará el Centro Histórico de Quito y necesita una guía". A partir de ese encargo, explica qué información buscarán y qué entregarán. Mantén la historia breve para que el grupo recuerde qué debe hacer.

Utiliza el mismo encargo para relacionar las tareas de la actividad. Si el grupo necesita aprender un concepto o revisar un error, haz una pausa y explícalo. Después indica cómo utilizarán esa explicación para continuar el trabajo.

En Inicial, presenta la tarea con una caja de objetos o con imágenes. Por ejemplo: "Ayudemos a ordenar estos materiales para encontrarlos después". Muestra qué deben hacer y permite que participen aunque no quieran seguir la historia. Todos pueden practicar cómo agrupar objetos o ponerlos en orden.

***Definir qué hará el estudiante***

Lee la acción que pide el objetivo. Si dice comparar, prepara una tarea para encontrar semejanzas y diferencias. Si dice explicar, pide que cuenten cómo o por qué sucede algo. Comprueba que la misión les permita practicar esa acción.

Decide qué recogerás para revisar el aprendizaje. Por ejemplo, si investigan qué materiales flotan, puedes guardar una tabla con sus resultados y escuchar cómo explican lo observado.

Elige quién recibirá el trabajo, como otro curso o las familias. Explica qué necesita saber esa persona. Si preparan una guía, por ejemplo, deben incluir información que ayude al lector a encontrar un lugar o realizar una actividad.

Antes de comenzar, muestra qué debe incluir el trabajo. Durante la clase, vuelve a esa lista para ayudar a revisar lo que falta.

***Ejemplo aplicable: el archivo del Centro Histórico***

La tabla 5 muestra cómo preparar la actividad, qué pedir a los estudiantes y qué revisar en sus trabajos.

**Tabla** 5

*El archivo del Centro Histórico*

| Apartado | Indicaciones para la aplicación |
|---|---|
| **Encargo** | En sexto de Básica, cada equipo prepara una ficha sobre un lugar del Centro Histórico de Quito para otro curso. Consulta una fotografía, un plano y un texto breve. Debe explicar dónde está el lugar, cómo es y de dónde obtuvo la información. |
| **Qué aprenderán y qué revisarás** | Explica que deben comparar la información de al menos dos materiales y dar una razón para incluir cada dato. Deja una lista en el pizarrón: "¿Qué sabemos del lugar?, ¿dónde lo encontramos?, ¿coinciden los materiales?". |
| **Presentar el encargo** | Explica: "Otro curso necesita conocer este lugar. Prepararemos una ficha para ayudarlo". Entrega la fotografía, el plano y el texto en sobres numerados. Si usas Genially, puedes mostrarlos desde una presentación del docente. |
| **Misión** | Cada equipo prepara su ficha y anota de dónde obtuvo los datos. A mitad del trabajo, la intercambia con otro equipo. Pide revisar si se entiende la información, si se compararon los materiales y si se indicaron las fuentes. |
| **Revisar lo aprendido** | Pregunta qué información aportó la foto, cuál encontraron en el plano y cuál en el texto. Si no coinciden, revisen qué dato necesita comprobarse y qué podrían consultar después. |
| **Materiales y tiempo** | Fotografía, plano, texto breve, sobres, pizarrón y hojas para la ficha. Opcional: presentación de Genially. Tiempo: dos bloques de 35 minutos. |
| **Qué mirar** | Revisa si comparan los materiales, explican de dónde tomaron los datos y corrigen la ficha después de escuchar a otro equipo. Abrir todos los sobres no basta para mostrar lo aprendido. |
| **Apoyo digital y plan B** | Genially es una opción para presentar las fuentes. Prepara también las imágenes y los textos impresos, para realizar la misma tarea sin conexión. |
| **Respaldo** | Grabner-Hagen y Kingsley (2023) presentan una unidad que relaciona el aprendizaje con un desafío final. El trabajo sobre el Centro Histórico es un ejemplo preparado para esta guía. |

Nota. Ejemplo propuesto para el aula. Ajusta el tiempo, las ayudas y los materiales a tu grupo. La última fila indica la lectura que orienta la propuesta.

***Comprobar que la misión ayuda a aprender***

- Escribe qué debe aprender el grupo antes de dar nombre a la misión.
- Decide qué trabajo o explicación pedirás para comprobar lo aprendido.
- Explica quién recibirá el trabajo y qué información necesita.
- Explica antes de empezar cómo se revisará el resultado.

***Cuando terminar la misión no demuestra lo aprendido***

Pregunta qué deben mostrar los estudiantes para que puedas saber si aprendieron. Si el objetivo es comparar dos textos, pide que señalen una semejanza y una diferencia. Recordar los personajes de la misión no demuestra esa comparación. Cambia la tarea si no permite revisar lo que querías enseñar.

*Para revisar tu práctica: ¿qué aprenderá el grupo?, ¿cómo lo mostrará?, ¿dónde podrá consultar los criterios durante la actividad? El capítulo 5 explica cómo aumentar la dificultad de los retos.*

**Recursos para planificar la misión**

Estos recursos ayudan a decidir qué pedirás al grupo y cómo revisarás el trabajo.

- Encargo breve: explica qué harán, para quién y qué deben entregar.
- Lista de revisión: escribe qué debe incluir el trabajo y muéstrala antes de comenzar.
- Ejemplo breve: revisa con el grupo un producto y señala qué está bien explicado y qué falta.
- Pregunta del lector: piensa qué necesita saber quien recibirá el trabajo.

Orientación: currículo ecuatoriano y criterios de desempeño (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

***Borrador de misión***

Define primero el aprendizaje y el producto esperado. Después elige la historia y los materiales que ayudarán a realizarlo.

La tabla 6 ofrece una ficha para registrar y revisar las decisiones de esta sección.

**Tabla** 6

*Plantilla de diseño de una misión*

| **Apartado** | **Orientaciones y registro** |
|---|---|
| **Objetivo curricular** | ¿Qué deben aprender? Escribe la acción, el tema y el curso. Por ejemplo: comparar dos textos sobre un lugar de Quito en sexto de Básica. |
| **Trabajo esperado** | ¿Qué elaborará o explicará el estudiante para mostrar lo aprendido? |
| **Destinatario** | ¿Quién recibirá el trabajo y qué necesita comprender? |
| **Qué debe incluir el trabajo** | ¿Qué dos o tres aspectos revisarás? Por ejemplo: comparar datos de dos textos, señalar de dónde vienen y explicar una diferencia. |
| **Historia o encargo** | ¿Qué pregunta, mensaje, imagen u objeto presentará la misión? |
| **Trabajos y respuestas** | ¿Qué guardarás o escucharás para comprobar lo aprendido? Por ejemplo: la ficha y una explicación de cada estudiante. |

Nota. Completa la ficha con la información de tu grupo y de la actividad que prepararás.

## Capítulo 5. Retos, niveles y progresión

*Propósito del capítulo: preparar tareas que aumenten de dificultad y ofrecer ayuda sin clasificar a los estudiantes por su capacidad.*

Trabajo propuesto: representar un problema, explicar la respuesta y aplicar lo aprendido en otro caso.

### Organizar etapas de avance con apoyos

En Matemática, un estudiante vuelve a utilizar bloques porque todavía no logra explicar por qué dos repartos tienen la misma cantidad. La docente le permite comparar los objetos otra vez. Preparar tareas desde las más sencillas hasta las más difíciles se llama progresión. Cada estudiante debe poder volver a usar una ayuda cuando la necesita.

Usa pocas reglas y etapas con nombres comprensibles. Si antes de resolver un problema los niños deben recordar muchos colores o condiciones, pueden perder de vista la tarea. Mantén las instrucciones y las ayudas disponibles para consultarlas.

Cuando un estudiante vuelve a un paso anterior, pregúntale qué necesita revisar. A quien ya explica su respuesta puedes ofrecerle un caso nuevo. Ambas decisiones responden a lo que cada uno puede hacer, sin dividir públicamente al curso en categorías de capacidad.

Nombra cada etapa con lo que se debe hacer: “Representar con objetos”, “Explicar la respuesta”y “Revisar”. Así sabrán cómo continuar. Evita llamar “de nivel bajo”a un estudiante. Describe qué está aprendiendo y qué ayuda necesita en ese momento.

#### *Reconocer avances en las respuestas*

Para aumentar la dificultad, cambia lo que se pide pensar. Primero, los estudiantes pueden representar media unidad con un dibujo. Después, comparar dos cuartos con un medio y explicar si son iguales. Más adelante, pueden calcular cuánto necesitan de un ingrediente en una receta. Usar lo aprendido en una situación diferente se llama transferencia.

Ajusta la pista a la dificultad. Si el estudiante no comprende el problema, utiliza objetos para representarlo. Si ya encuentra una respuesta pero no puede explicarla, pregunta cómo llegó a ella. Prepara unas pocas ayudas que puedas utilizar durante la clase.

Para quienes terminan antes, plantea una variación que permita seguir pensando. Puedes cambiar una cantidad y preguntar si la respuesta se mantiene, o pedir un ejemplo en que el procedimiento no funcione. Evita que avanzar signifique recibir más ejercicios repetidos o tener que ayudar siempre a los demás.

Habla de lo que el estudiante está haciendo y puede practicar. Por ejemplo: “Ya representaste las cantidades; ahora vamos a compararlas”. Explica qué paso sigue y ofrece ayuda si la necesita. Evita frases como “tú no puedes con esto”, que presentan una dificultad actual como algo que no podrá cambiar.

***Qué dicen los estudios***

Sailer y Homner (2020) reúnen y comparan resultados de varios estudios sobre gamificación; este tipo de trabajo se llama metaanálisis. Para revisar tu actividad, observa cómo funcionan sus partes juntas. Por ejemplo, comprueba si las etapas se entienden y si las pistas ayudan a resolver las tareas. Revisa también las explicaciones de los estudiantes.

***Evaluar la comprensión sin depender de la rapidez***

Para saber si un estudiante comprendió, pídele que explique cómo resolvió la tarea. Terminar primero puede significar que ya conoce el ejercicio, pero también que adivinó o copió. Presenta otro problema parecido y pregunta qué haría. Compara su explicación con la respuesta anterior.

Mantén el aprendizaje que debe alcanzar el grupo y prepara ayudas diferentes. Para comparar fracciones, algunos pueden utilizar tiras de papel; quienes ya las comparan

pueden explicar qué ocurre al cambiar una cantidad. Revisa las respuestas de cada estudiante para decidir qué necesita practicar después.

Explica que las pistas están disponibles cuando alguien no sabe cómo continuar. Pedirlas no debe provocar burlas ni quitar oportunidades de aprender. Después de usar una ayuda, pide al estudiante que muestre qué pudo hacer con ella y que intente el siguiente paso.

***Preguntas para graduar los retos***

Ordena las tareas según su dificultad. Por ejemplo: representar una suma con objetos, explicar cómo se obtuvo la respuesta y resolver otra suma con cantidades distintas.

Permite volver a un paso anterior sin penalización. Revisar una etapa, solicitar una pista y realizar otro intento forman parte del proceso de aprendizaje.

Junto al nombre de cada etapa, muestra un ejemplo de lo que se debe hacer. “Etapa 2: explica cómo lo resolviste”orienta más que escribir solamente un número.

Prepara una variación del problema para quien termine pronto. Debe permitir utilizar lo aprendido en otra situación, sin limitarse a repetir ejercicios.

***Ejemplo aplicable: mercado de fracciones en el pizarrón***

La tabla 7 presenta una actividad de fracciones por etapas y explica cómo acompañar las respuestas.

**Tabla** 7

*Mercado de fracciones en el pizarrón*

| Apartado | Indicaciones para la aplicación |
|---|---|
| **Reto progresivo** | En quinto de Básica, el grupo reconoce fracciones en dibujos, pero necesita ayuda para utilizarlas en una receta. La docente prepara tareas por pasos para observar cómo representa, compara y explica las cantidades cada pareja. |
| **Preparar las etapas** | Escribe cuatro pasos: representar, comparar, explicar y resolver otro caso. Por ejemplo: dibujar medio litro, compararlo con dos cuartos de litro, explicar si son iguales y calcular cuánto se necesita al duplicar la receta. Prepara pistas con dibujos de las cantidades. |
| **Recorrido** | Cada pareja empieza con el dibujo y explica su respuesta antes de marcar el paso como terminado. Puede volver al dibujo o pedir una pista cuando lo necesite. No pierde lo realizado por pedir ayuda o corregir. |
| **Explicar antes de continuar** | Un integrante explica la comparación y el otro pregunta cómo la comprobó. Después cambian de función. Las marcas señalan tareas terminadas; evita utilizarlas para ordenar a los estudiantes por capacidad o rapidez. |
| **Aplicación en otro caso** | Cambia una cantidad de la receta y pide a cada estudiante que represente la nueva cantidad con un dibujo o con tiras de papel. Después debe explicar cómo obtuvo la respuesta. |
| **Materiales y tiempo** | Pizarrón, hojas, tiras de papel, fichas y sobres con pistas. Tiempo: 45 minutos. |
| **Qué mirar** | Comprueba si explican qué cantidades son iguales y si resuelven el nuevo caso. Anota qué ayuda usaron. Si alguien se siente señalado por una etapa, revisa cómo presentas y registras el avance. |
| **Respaldo** | Sailer y Homner (2020) comparan resultados de actividades gamificadas. En esta propuesta, revisa las etapas, las pistas y las respuestas en conjunto. El mercado de fracciones es un ejemplo de la guía. |

Nota. Ejemplo propuesto para el aula. Ajusta el tiempo, las ayudas y los materiales a tu grupo. La última fila indica la lectura que orienta la propuesta.

***Ayudar a reconocer el avance***

- Prepara primero una tarea sencilla y después otra que pida comparar, explicar o resolver un caso nuevo.
- Pon a cada etapa un nombre que indique qué hacer.
- Permite volver a un paso anterior y pedir una pista que responda a la dificultad.
- Prepara un caso nuevo para quien ya explica el procedimiento inicial.

***Cuando las etapas se vuelven etiquetas***

Anota qué logra hacer cada estudiante y en qué necesita ayuda. Las etapas describen tareas, no grupos de personas. Evita colocar públicamente nombres bajo carteles como “nivel bajo”o “nivel alto”. Permite que todos vuelvan a practicar un paso cuando lo necesiten.

*Para revisar tu práctica: ¿qué respuesta muestra un avance?, ¿cuándo se puede volver a utilizar un material?, ¿cómo evitarás formar grupos permanentes por nivel? El capítulo 6 aborda los comentarios que ayudan a mejorar.*

**Recursos para organizar el avance**

Presenta las etapas y explica cómo utilizar las ayudas disponibles.

- Etapas de trabajo: escribe qué se hace en cada paso y muestra un ejemplo.
- Regreso a un apoyo: permite volver a los objetos o al dibujo cuando haga falta revisar una idea.
- Otro problema: presenta una receta, compra u otra situación donde puedan usar lo aprendido.
- Registro de ayudas: anota qué apoyo permitió continuar y qué pudo hacer después el estudiante.

Lectura relacionada: resultados de la gamificación y organización de las actividades (Sailer & Homner, 2020).

## Capítulo 6. Retroalimentación para mejorar el trabajo

*Propósito del capítulo: ofrecer comentarios que los estudiantes comprendan y puedan utilizar para corregir su trabajo.*

Trabajo propuesto: explicar qué se espera, comentar una parte del trabajo y dar tiempo para corregirla.

### Indicar qué revisar y cómo hacerlo

Dos estudiantes terminan el borrador de un cuento. A uno se le dice “muy bien”; al otro se le pregunta “¿Qué hace el personaje para conseguir lo que desea?”. La segunda intervención señala algo que puede revisar. La retroalimentación consiste en dar información sobre el trabajo para que el estudiante reconozca lo logrado y sepa cómo mejorarlo.

Hattie y Timperley (2007) organizan la retroalimentación alrededor de lo que se espera lograr, lo que ya se hizo y el siguiente paso. Un comentario como “Explicaste qué ocurrió; ahora busca en el texto por qué sucedió”relaciona esas partes y propone una acción concreta.

Planifica tiempo para observar el trabajo, hacer un comentario y permitir una corrección. Si el estudiante recibe la sugerencia cuando ya no puede utilizarla, será difícil saber si le ayudó a comprender o a mejorar su respuesta.

Si utilizas una barra de avance, muestra qué significa cada parte: “Leí el cuento”, “Respondí”y “Expliqué mi respuesta”. Pregunta qué les falta hacer y ofrece ayuda cuando no sepan continuar.

Haz un comentario que el estudiante pueda utilizar. Por ejemplo: “Agrupaste los objetos por tamaño. Ahora explica qué tienen en común los de este grupo”. El comentario reconoce lo que hizo y señala qué debe completar.

***Planificar comentarios que se puedan utilizar***

Elige un aspecto del trabajo para comentar. Si el cuento necesita aclarar qué quiere el personaje, centra la revisión en sus acciones. Evita acumular correcciones que el estudiante no tendrá tiempo de comprender y utilizar durante la clase.

Explica cualquier señal antes de utilizarla. Por ejemplo, una flecha puede indicar qué párrafo debe revisar el estudiante. Si necesita recordar muchos símbolos, escribe una indicación breve o conversa con él. La ayuda debe permitir entender qué corregir.

Enseña cómo comentar el trabajo de un compañero. Muestra primero cómo describir una parte, preguntar por algo que no se comprende y sugerir un cambio respetuoso. Por ejemplo: “Entiendo dónde ocurre el cuento; ¿puedes explicar qué hizo después el personaje?”.

Anota quiénes recibieron comentarios durante la clase. Si algunos solo escucharon “bien”o una corrección rápida, acércate para preguntar cómo resolvieron la tarea. Acompaña también a quienes hablan menos.

***Qué dicen los estudios***

Hattie y Timperley (2007) explican que los comentarios deben ayudar a reconocer qué se espera, qué se logró y qué se puede hacer después. Si una herramienta solo indica “incorrecto”, añade una orientación. Por ejemplo: “Vuelve a leer el segundo párrafo y busca qué hizo el personaje antes de salir”.

***Dar tiempo para corregir***

Incluye una revisión antes de cerrar la actividad. El estudiante prepara una respuesta, recibe un comentario, introduce un cambio y explica qué corrigió. Comparar ambas versiones permite observar cómo utilizó la sugerencia.

Haz preguntas que señalen una parte concreta del trabajo. “¿Qué piensas?”puede resultar demasiado amplio. Si el cuento es confuso, pregunta qué hizo primero el personaje o por qué tomó una decisión. Ajusta la pregunta a lo que el estudiante necesita revisar.

Pregunta a los estudiantes qué terminaron y qué les falta hacer. Si utilizan una lista o una barra de avance, pídeles que muestren el trabajo correspondiente a cada marca. Así comprobarás si entienden los pasos y si necesitan ayuda para continuar.

***Preparar comentarios que ayuden a corregir***

Comenta el trabajo con respeto. Indica qué está logrado, qué parte necesita revisión y qué acción puede ayudar a mejorarla.

Después de señalar qué debe corregir, conversa con el estudiante. Pregunta cómo intentó resolverlo y ofrece una pista que le ayude a probar de nuevo. Comprueba su explicación antes de pasar a otra parte del trabajo.

Reserva tiempo para corregir después del comentario. Si sugeriste agregar una razón a la respuesta, permite que el estudiante vuelva al texto, la escriba y te muestre qué cambió.

Anota a quiénes acompañaste y qué les preguntaste. Utiliza la lista para acercarte también a quienes hablan menos o no suelen pedir ayuda.

***Ejemplo aplicable: pausa, explica y reintenta***

La tabla 8 muestra cómo revisar una respuesta de lectura y dar otra oportunidad para explicarla.

**Tabla** 8

*Pausa explica y reintenta*

| Apartado | Indicaciones para la aplicación |
|---|---|
| **Aula con un solo dispositivo** | En séptimo de Básica hay un proyector y un celular docente, pero la conexión falla a veces. Después de una lectura, la docente prepara preguntas para revisar una respuesta equivocada frecuente y volver al texto para corregirla. |
| **Configurar** | Prepara cuatro preguntas y tarjetas con las letras de las opciones. Puedes recoger las respuestas con una herramienta digital si permite hacerlo sin mostrar nombres ni clasificaciones. Prueba el recurso antes de la clase y conserva las tarjetas como alternativa. |
| **Primera ronda** | Presenta una pregunta y pide que elijan una respuesta. Comenta una opción incorrecta frecuente sin nombrar a quienes la eligieron. Pregunta qué parte del texto pudo llevar a esa elección y qué necesitan volver a leer. |
| **Ayudar a revisar** | Vuelve al fragmento del texto y ofrece una pista, como señalar el párrafo donde está la información. Pide que conversen en parejas y expliquen de nuevo su respuesta. Después presenta otra pregunta de dificultad parecida. |
| **Nueva versión** | Cada estudiante escribe qué cambió en su respuesta y por qué. Guarda el intento inicial y la corrección de algunos trabajos. Comprueba si la pista ayudó a buscar información sin darles toda la respuesta. |
| **Materiales y tiempo** | Texto, cuatro preguntas, tarjetas con letras y hojas. Opcional: proyector y celular docente para recoger respuestas. Tiempo: 30 minutos. |
| **Qué mirar** | Compara las explicaciones anteriores y posteriores a la pista. Busca si ahora utilizan información del texto y pueden explicar su elección. Da tiempo para corregir antes de cerrar. |
| **Apoyo digital y plan B** | Puedes utilizar una herramienta digital para recoger respuestas. Si no está disponible, muestra las preguntas en el pizarrón y recoge las opciones con tarjetas de letras. |
| **Respaldo** | Hattie y Timperley (2007) explican cómo los comentarios pueden orientar la mejora del trabajo. Esta actividad aplica esa orientación al pedir una respuesta, ofrecer una pista y dar tiempo para corregir. |

Nota. Ejemplo propuesto para el aula. Ajusta el tiempo, las ayudas y los materiales a tu grupo. La última fila indica la lectura que orienta la propuesta.

***Preparar comentarios útiles***

- Decide qué parte del trabajo observarás y comentarás durante la actividad.
- Haz una pregunta que indique algo concreto que el estudiante pueda revisar.
- Da tiempo para corregir el trabajo después de tu comentario.
- Comprueba que la retroalimentación llegue también a quienes participan menos.

***Cuando decir muy bien no basta***

Además de reconocer el esfuerzo, explica qué está bien y qué falta. Por ejemplo: “Se entiende cómo empieza el cuento; agrega qué hizo después el personaje”. Da tiempo para corregir.

*Para revisar tu práctica: ¿qué cambió el estudiante después del comentario?, ¿entendió la sugerencia?, ¿tuvo tiempo para utilizarla? El capítulo 7 aborda el trabajo entre compañeros.*

**Señales que orientan la revisión**

- Revisión del trabajo: pide que indiquen qué terminaron, qué falta y qué cambiarán.
- Pregunta concreta: dirige la atención hacia la parte que necesita revisión.
- Tiempo de revisión: reserva un momento para corregir el trabajo después de recibir el comentario.
- Registro de comentarios: anota quién recibió orientación y sobre qué parte de su trabajo.

***Práctica de retroalimentación***

Elige un trabajo y prepara un comentario sobre lo que está bien, una pregunta sobre algo confuso y una sugerencia de cambio. Utiliza el que responda a la dificultad del estudiante. Dale tiempo para corregir y observa qué modifica.

## Capítulo 7. Cooperar, reconocer y competir con cuidado

*Propósito del capítulo: organizar tareas donde todos aporten y puedan explicar lo aprendido, con un trato respetuoso.*

Trabajo propuesto: repartir información, escuchar las explicaciones y comprobar que todos participen.

### Preparar una tarea que necesite a todos

Cuatro estudiantes preparan un afiche sobre su barrio. Uno lee, otra copia y los demás esperan. Para que todos trabajen el contenido, cada integrante puede recibir información diferente y explicar por qué debe incluirse. El equipo tendrá que escuchar esos aportes antes de preparar su respuesta.

Además del afiche, pide a cada integrante que explique algo que aprendió. Puede decir qué dato aportó y por qué lo consideró importante. Ortiz-Colón et al. (2018) revisan el uso educativo de la gamificación. En esta actividad, observa si las reglas y los retos ayudan a que todos trabajen y comprendan, además de terminar el afiche.

Mientras trabajan, pregunta: “¿Qué propuso tu compañero?”o “¿Qué dato les falta para decidir?”. Si una sola persona responde siempre, organiza turnos y da tiempo a los demás. Acompaña al equipo durante la actividad para que pueda mejorar su forma de trabajar antes de entregar el resultado.

Repartir materiales o decorar el afiche son tareas necesarias, pero todos deben tener también una parte en la lectura y la explicación. Cambia las funciones durante el trabajo. Al terminar, comprueba que cada estudiante pueda contar alguna decisión del equipo y explicar por qué la tomaron.

Prepara una tarea que necesite información de varios estudiantes. Por ejemplo, entrega a cada uno una tarjeta diferente sobre un lugar del barrio. Para escribir la descripción,

deberán compartir los datos y decidir cuáles incluir. Revisa tanto el texto del equipo como la explicación de cada integrante.

***Hacer que el grupo necesite escucharse***

La interdependencia significa que cada integrante necesita información o ayuda de sus compañeros para completar la tarea. Puedes conseguirlo dando datos diferentes a cada uno. Por ejemplo, para elegir una ruta, uno revisa los cruces de calles y otro los lugares iluminados. Solo podrán proponer el recorrido cuando compartan lo que encontraron.

Explica qué debe hacer quien tiene cada función. Quien comprueba un dato debe buscar dónde aparece; quien presenta la propuesta tiene que entenderla; quien resume debe seleccionar lo más importante. Cambia estas tareas para que todos practiquen la lectura, la explicación y la revisión.

Después del trabajo en equipo, pide una respuesta breve a cada estudiante. Por ejemplo: "¿Qué dato aportaste?"o "¿Qué idea cambiaste después de escuchar a tus compañeros?". Así podrás conocer qué comprendió cada uno y quién necesita otra oportunidad para explicar.

Haz una pausa durante el trabajo y pregunta quién ha explicado su idea, qué información falta y qué desacuerdo deben resolver. El equipo puede reorganizarse con esas preguntas. Aprender a cooperar incluye practicar cómo escuchar, dar razones y modificar una propuesta.

***Qué dicen los estudios***

Montanero Fernández (2020) estudia el aprendizaje cooperativo en Primaria. Para revisar una actividad grupal, fíjate en qué hace cada integrante y qué ayudas recibe. Puedes repartir información diferente y pedir una explicación individual al terminar. Esto permite comprobar si todos tuvieron oportunidad de aprender.

***Cooperar también se enseña***

Antes de trabajar en equipos, practica cómo escuchar y expresar un desacuerdo con respeto. Puedes mostrar frases como "¿Por qué elegiste esa respuesta?"o "Yo propongo otra opción porque…". Cuando surja un conflicto, ayuda a revisar las razones y a llegar a un acuerdo sin burlas ni descalificaciones.

Revisa el trabajo antes de que esté terminado. Para preparar un afiche, pide primero que el equipo elija qué quiere explicar y seleccione dos datos. Después, escucha por qué los eligieron. Este momento permite identificar si una sola persona decide todo y dar participación a los demás.

Al terminar, pide que cada integrante cuente qué hizo y qué aprendió de otro compañero. Compara sus explicaciones con el trabajo entregado. Si alguien solo copió o decoró sin comprender el tema, cambia la organización en la siguiente actividad y dale oportunidad de trabajar con la información.

***Revisar los reconocimientos y la competencia***

Si propones una competencia entre equipos, define los criterios y observa cómo se trata el grupo. También puedes organizar una meta común, como reunir estrategias para resolver un problema. Elige la modalidad según lo que necesitas enseñar y cambia la organización si limita la participación.

Antes de dar puntos, decide qué quieres reconocer. Si los entregas por rapidez, los estudiantes pueden concentrarse en terminar primero. Si valoras una explicación, muestra qué debe incluir y comenta cómo mejoró. Puedes anotar los avances de cada estudiante sin publicar una lista que los ordene de mejor a peor.

Detén la competencia si aparecen burlas, temor a equivocarse o menos intentos de participar. Revisa con el grupo qué regla está produciendo esa dificultad y modifícala. El aprendizaje y el trato respetuoso deben orientar la decisión de continuar.

***Ajustes que hacen cooperativa la tarea***

Entrega datos diferentes a los integrantes y pide que los compartan antes de responder. Si uno puede resolver todo sin escuchar a los demás, cambia la tarea o la información que repartes.

Cambia las funciones durante la actividad. Quien buscó información puede después explicar la propuesta, y quien escribió puede comprobar un dato. Evita que los mismos estudiantes se encarguen siempre de copiar o decorar.

Haz una pausa y pregunta: "¿Todos pudieron explicar su idea?"y "¿Qué les falta acordar?". Si alguien todavía no participó, dale tiempo para hablar y pide a los demás que escuchen antes de continuar.

Además del trabajo grupal, guarda una respuesta de cada estudiante. Puede ser un dibujo, una nota o una explicación breve. Utilízala para saber qué comprendió y qué debes volver a enseñar.

***Ejemplo aplicable: una ruta segura construida entre todos***

La tabla 9 muestra una actividad en la que cada integrante aporta información para elegir una ruta.

**Tabla** 9

*Una ruta segura construida entre todos*

| Apartado | Indicaciones para la aplicación |
|---|---|
| **Problema cooperativo** | En sexto de Básica, los equipos eligen en un plano inventado una ruta entre la escuela y la biblioteca. Cada integrante recibe información diferente: cruces de calles, iluminación, lugares de paso accesibles o tiempo del recorrido. Es un ejercicio de aula, no una guía para recorrer la ciudad. |
| **Aporte individual** | Cada estudiante revisa su tarjeta y señala qué dato debe considerar el equipo. Por ejemplo: “En esta calle hay un cruce sin semáforo”. Compartan toda la información antes de dibujar la ruta. |
| **Pizarrón compartido** | Cada equipo dibuja su ruta en un papelote o en el pizarrón. Después explica por qué la eligió y qué cambió al conocer los datos de sus compañeros. |
| **Reconocimiento** | Comenten qué les ayudó a decidir: escuchar un dato nuevo, revisar un desvío o corregir una idea. Pide ejemplos del trabajo realizado. Reconoce esas acciones sin elegir al mejor integrante del equipo. |
| **Responsabilidad** | Pide que cada estudiante explique qué propuso, qué idea cambió después de escuchar a otro y qué dato le falta para comprobar su elección. |
| **Materiales y tiempo** | Plano inventado, tarjetas con datos, papelote, marcador y hojas para respuestas individuales. Tiempo: 45 minutos. |
| **Qué mirar** | Comprueba si la ruta considera los datos de las tarjetas y si cada integrante puede explicar una decisión. Si uno responde por todos, da tiempo para compartir la información y vuelve a preguntar. |
| **Apoyo digital y plan B** | Puedes reunir las rutas en una pizarra digital compartida desde el dispositivo docente. Como alternativa, utiliza un papelote y conserva una foto del resultado. |
| **Respaldo** | Montanero Fernández (2020) estudia el aprendizaje cooperativo en Primaria. En este ejemplo, la información repartida y las respuestas individuales permiten revisar si todos aportan y comprenden. |

Nota. Ejemplo propuesto para el aula. Ajusta el tiempo, las ayudas y los materiales a tu grupo. La última fila indica la lectura que orienta la propuesta.

***Condiciones mínimas del trabajo colectivo***

- Reparte datos diferentes para que los integrantes necesiten conversar antes de responder.
- Cambia las funciones de leer, explicar, comprobar datos y presentar el trabajo.
- Guarda una respuesta de cada estudiante, además del trabajo del equipo.
- Durante la actividad, comprueba quién habló, quién fue escuchado y qué falta acordar.

***Cuando los roles son solo reparto***

Pregunta a cada integrante por una decisión del equipo: qué eligieron y por qué. Si solo uno puede explicarla, pide que compartan la información y preparen la respuesta juntos. Después vuelve a escuchar a quienes no pudieron explicarla al principio.

*Para revisar tu práctica: ¿qué aporte necesita el equipo de cada integrante?, ¿quién no ha podido explicar?, ¿cuándo revisarás los turnos? El capítulo 8 aborda la elección de materiales y herramientas.*

**Recursos para organizar la cooperación**

Utiliza estos apoyos para que cada integrante trabaje con la información y pueda explicar sus decisiones.

- Información repartida: entrega datos diferentes y pide reunirlos antes de responder.
- Funciones de trabajo: asigna tareas de explicar, comparar, comprobar y resumir; alterna quién las realiza.
- Registro individual: pide que cada estudiante anote qué información aportó y qué comprendió.
- Revisión del equipo: pregunta quién ha intervenido y qué razones necesitan escuchar antes de decidir.

Orientación: diseño de experiencias colaborativas (Ortiz-Colón et al., 2018).

***Revisar qué hace cada integrante***

Revisa una actividad en equipos y escribe qué hará cada integrante. Comprueba que todos puedan leer o escuchar información, conversar y explicar una idea. Si una tarea consiste solo en repartir, copiar o decorar, añade una oportunidad para comprender el tema y dar una respuesta propia.

## Capítulo 8. Combinar pizarrón, materiales y herramientas digitales

*Propósito del capítulo: elegir recursos según lo que ayudan a aprender y preparar una alternativa si no pueden utilizarse.*

Trabajo propuesto: elegir un material útil, comprobar que todos puedan utilizarlo y preparar otra opción si falla.

### Diseñar con el espacio y los materiales disponibles

En Ciencias Naturales, puedes utilizar imágenes para estudiar cómo cambia el agua. Los estudiantes ordenan una secuencia de hielo, agua líquida y vapor, y explican qué ocurre al calentar o enfriar. Puedes mostrarla con tarjetas o en una pantalla. Elige la opción que permita observar las imágenes, conversar y corregir el orden.

Antes de preparar materiales, decide qué harán los estudiantes con ellos. Una tarjeta puede mostrar un dato que necesitan para responder; varios objetos pueden ayudar a comparar formas. Explica cómo se utilizan y pregunta qué descubrieron. Retira los elementos que distraigan o hagan más difícil la tarea.

Si la conexión es irregular, prepara la actividad también en papel o en el pizarrón. Conserva las preguntas y el aprendizaje esperado. La clase podrá continuar aunque no sea posible abrir una plataforma o utilizar cuentas personales.

Utiliza los materiales disponibles cuando ayuden a comprender el tema. Puedes guardar pistas en un sobre, ordenar fechas con una cuerda o representar cantidades con fichas. Muestra cómo se usan y explica qué deben resolver. Al terminar, pide que cuenten qué aprendieron con esos materiales.

#### *Organizar el espacio para trabajar el contenido*

Trabajar por estaciones consiste en preparar mesas o lugares con tareas diferentes. Por ejemplo, para estudiar una planta, en una mesa pueden observar sus partes y en otra

ordenar imágenes de su crecimiento. Explica qué deben hacer en cada lugar. Al reunirse de nuevo, pide que compartan lo que encontraron.

Revisa cómo se utilizan las tarjetas, los objetos y las herramientas digitales durante la clase. Si una instrucción resulta larga, divídela en pasos. Si nadie sabe qué responder en una mesa, aclara la pregunta. Conserva los recursos que ayudan a realizar la tarea y cambia los que generan dificultades.

Guarda los materiales por su función para reutilizarlos. Los sobres pueden contener pistas de temas diferentes y las fichas pueden servir para ordenar nuevas secuencias. Así reduces la preparación sin repetir siempre la misma actividad.

Comprueba que todos puedan ver, alcanzar y utilizar los materiales. Una imagen clara, un objeto fácil de mover y una instrucción breve pueden facilitar el trabajo. Si sustituyes una herramienta digital por un recurso físico, mantén lo que se pide aprender y explicar.

***Qué dicen los estudios***

Muñoz (2020) presenta una experiencia de gamificación relacionada con el currículo ecuatoriano. UNESCO (2023) examina el uso de tecnología en educación y las condiciones necesarias para aprovecharla. Antes de utilizar una herramienta en tu clase, comprueba para qué servirá, quién podrá acceder y cómo continuarás si no funciona.

***Seleccionar materiales con una función clara***

Selecciona solo los objetos que se utilizarán para resolver la tarea. Antes de colocarlos, pregunta qué observarán los niños y qué deberán explicar. Si un material no contribuye a esas acciones, puedes retirarlo y dedicar el tiempo a aclarar la instrucción.

Explica cómo se relacionan las tareas de las mesas. Por ejemplo, en la primera pueden buscar información sobre un animal y en la segunda utilizarla para preparar su ficha. Antes de cambiar de lugar, indica qué deben llevar anotado o recordar para continuar.

Guarda algunos trabajos para volver a revisarlos: una foto de los objetos agrupados, una respuesta inicial o una tarjeta corregida. Pide a los estudiantes que expliquen qué cambiaron y por qué. Compara sus respuestas para reconocer qué comprendieron y qué ayuda necesitan todavía.

***Elegir materiales que ayuden a aprender***

Revisa primero lo que tienes disponible. Tarjetas, cinta, bloques u objetos del entorno pueden servir si ayudan a responder una pregunta o representar una idea.

Explica qué se hará en cada mesa antes de que el grupo se mueva. Al terminar, pregunta qué información obtuvo y cómo la utilizará en la siguiente tarea.

Prepara pistas fáciles de leer y entender. Por ejemplo, una imagen puede mostrar el primer paso, y una pregunta puede indicar qué parte del texto revisar. Evita llenar la tarjeta con varias instrucciones a la vez.

Anota solo lo que necesites revisar después. Por ejemplo: quién explicó cómo agrupó los objetos y quién necesitó una demostración. También puedes guardar un dibujo. No necesitas completar muchos formularios para conocer qué ayuda requiere el grupo.

***Ejemplo aplicable: una historia, tres soportes***

La tabla 10 presenta tres maneras de trabajar una leyenda: con pizarrón, pantalla o tarjetas.

**Tabla** 10

*Una historia y tres soportes*

| Apartado | Indicaciones para la aplicación |
|---|---|
| **Una tarea con distintos materiales** | En tercero de Básica, los estudiantes ordenan las escenas de una leyenda de Quito y explican qué provoca un hecho del relato. La docente prepara imágenes para utilizar en el pizarrón, en una pantalla o en tarjetas. |
| **Primera opción: pizarrón** | Después de leer la leyenda, dibuja o pega las escenas en el pizarrón. Pide que indiquen qué ocurrió primero, qué pasó después y por qué un personaje actuó de cierta manera. Anota sus explicaciones. |
| **Segunda opción: pantalla** | Si utilizas una pantalla, muestra las escenas en una actividad preparada de Wordwall. Las parejas proponen un orden y explican cada decisión. Permite corregir sin premiar a quien termine primero. |
| **Tercera opción: tarjetas** | Entrega las escenas en tarjetas e incluye una que no pertenezca al relato. Pide que encuentren cuál sobra y ordenen las demás. Después deben explicar su elección utilizando lo que leyeron. |
| **Cierre** | Pregunta qué material ayudó a recordar y explicar el relato. Compara las respuestas del grupo. Conserva la pantalla si facilita el trabajo y utiliza tarjetas o pizarrón cuando sean suficientes. |
| **Materiales y tiempo** | Leyenda breve, imágenes, pizarrón y tarjetas. Opcional: proyector y actividad de Wordwall. Tiempo: dos sesiones de 35 minutos. |
| **Qué mirar** | Revisa si pueden contar los hechos en orden y explicar una acción del personaje con cualquiera de los materiales. Pide razones: colocar bien las imágenes sin explicarlas no basta para conocer su comprensión. |
| **Apoyo digital y plan B** | Puedes combinar una actividad proyectada de Wordwall con tarjetas preparadas por el docente. Mantén el mismo contenido y las mismas preguntas. |
| **Respaldo** | Muñoz (2020) presenta una experiencia relacionada con el currículo ecuatoriano, y UNESCO (2023) revisa el uso de tecnología en educación. Este ejemplo propone elegir los materiales por la ayuda que ofrecen para leer y explicar. |

Nota. Ejemplo propuesto para el aula. Ajusta el tiempo, las ayudas y los materiales a tu grupo. La última fila indica la lectura que orienta la propuesta.

***Cuando la pantalla aporta una función***

Utiliza una herramienta digital si ofrece una ayuda para la actividad. Puede servir para proyectar imágenes, recoger respuestas o comparar dos versiones de un trabajo. Si tienes un solo dispositivo, puedes compartirlo con todo el grupo. Prueba la actividad y prepara tarjetas o una versión en el pizarrón por si el recurso falla.

Antes de utilizar una herramienta digital, revisa quién podrá acceder y qué datos solicita. En Inicial, el docente puede administrar el recurso sin crear cuentas infantiles. En Básica, evita mostrar nombres cuando no son necesarios. Prueba la actividad como estudiante y comprueba que las instrucciones y las imágenes se lean bien.

Prepara las mismas preguntas en tarjetas, en hojas o en el pizarrón. Esta alternativa se llama plan B: permite continuar la clase si falla la conexión o el dispositivo. Comprueba que los estudiantes puedan realizar la tarea y conversar sobre sus respuestas con cualquiera de las opciones.

***Preguntas para evaluar cada material***

- Explica qué harán con cada material: ordenar imágenes, comparar objetos o buscar un dato.
- Cambia de lugar cuando sea necesario para buscar información o trabajar otra parte de la tarea.
- Prepara pistas con letra legible y una sola indicación clara.
- Anota qué ayuda funcionó y guarda un trabajo que te permita revisar lo aprendido.

***Cuando el material solo adorna***

Revisa qué hará el alumnado con cada objeto, tarjeta o estación. Si un elemento solo adorna y no ayuda a comprender o explicar, puedes retirarlo. Tener menos materiales también facilita repartirlos y reservar tiempo para conversar sobre lo aprendido.

*Para revisar tu práctica: ¿qué ayuda a comprender cada material?, ¿cómo se repartirán y guardarán los recursos?, ¿quedará tiempo para el cierre? El capítulo 9 aborda las opciones de participación.*

**Materiales para explorar y conversar**

Estos recursos sencillos pueden adaptarse al contenido de la clase.

- Sobre con información: incluye una imagen, un texto o una pista que el equipo necesite revisar para responder.
- Imágenes en orden: colócalas sobre una mesa o en el suelo y pide que expliquen qué ocurrió primero y después.
- Otra situación: entrega un problema parecido para comprobar si pueden utilizar lo aprendido.
- Registro breve: fotografía un trabajo o anota una explicación que necesites revisar en la siguiente clase.

Lectura relacionada: utilidad de la tecnología, acceso y alternativas cuando falla (UNESCO, 2023).

***Actividad de aplicación***

Comprueba para qué servirá el recurso antes de prepararlo o compartir el enlace.

La tabla 11 ofrece una ficha para registrar y revisar las decisiones de esta sección.

**Tabla** 11

*Elegir materiales y preparar un plan B*

| **Apartado** | **Orientaciones y registro** |
|---|---|
| **Para qué sirve** | ¿Qué harán los estudiantes con el recurso y qué les ayudará a comprender? Por ejemplo: ordenar las escenas para reconstruir un cuento. |
| **Pizarrón o material** | ¿Cómo se resolvería sin pantalla? |
| **Opción digital** | Si usas una herramienta digital, ¿qué facilita frente al papel o al pizarrón? |
| **Acceso y privacidad** | ¿Todos podrán utilizarla? ¿Pide crear cuentas, dar nombres u otros datos? ¿Qué permisos necesitas? |
| **Plan B** | ¿Qué material tendrás preparado para continuar si la herramienta no funciona? |

Nota. Completa la ficha con la información de tu grupo y de la actividad que prepararás.

## Capítulo 9. Inclusión, diversidad y participación segura

*Propósito del capítulo: ofrecer distintas formas de participar y mostrar el mismo aprendizaje.*

Trabajo propuesto: reconocer qué dificulta participar y preparar ayudas para que todos puedan aprender.

### Ofrecer distintas formas de responder

Una misión pide responder en veinte segundos y explicar ante todo el curso. Un niño necesita más tiempo; otra estudiante puede mostrar su idea con un esquema, pero le cuesta hablar en público. Antes de concluir que no comprendieron, revisa si esas condiciones les permiten mostrar lo que saben.

El Diseño Universal para el Aprendizaje, conocido como DUA, propone preparar distintas formas de presentar la información, participar y responder (CAST, 2024). Por ejemplo, para explicar qué comen los animales de un ecosistema, los estudiantes pueden usar una maqueta, un dibujo o una explicación oral. En todas las opciones deben mostrar quién se alimenta de quién.

Evalúa lo que estás enseñando. Si la tarea es explicar qué comen los animales de un ecosistema, revisa esa explicación. No bajes la valoración por escribir despacio o por no tener un dispositivo. Ofrece materiales y tiempo para que el estudiante pueda mostrar lo que sabe.

Observa si alguna condición de la actividad causa malestar. Un reloj de cuenta regresiva, sonidos fuertes o tener que responder siempre ante el curso pueden dificultar la participación. Explica los pasos con anticipación y ofrece tiempo para preparar la respuesta, conversar con un compañero o hacer una pausa.

***Diseñar acceso desde el inicio***

Antes de comenzar, revisa qué podría dificultar la actividad: instrucciones largas, ruido continuo o la obligación de responder en público. Prepara opciones que cualquiera pueda utilizar. Así, el alumnado podrá pedir apoyo sin esperar a que el problema impida trabajar.

Presenta las opciones a todo el grupo. Para mostrar cómo agruparon objetos, pueden hablar, señalar o usar un dibujo. Comprueba que cada opción permita reconocer la característica utilizada. El currículo priorizado de Educación Inicial propone observar y describir cómo participa y aprende cada niño (Ministerio de Educación, Deporte y Cultura del Ecuador, 2025).

Muestra qué ocurrirá durante la actividad. Una secuencia de imágenes puede indicar cuándo comienza, cuándo se trabaja con un compañero y cómo se termina. Explica también cómo pedir ayuda. Conocer estos pasos permite preparar la participación sin resolver de antemano el reto.

Valora lo que corresponde a la tarea. Si deben explicar quién se alimenta de quién en un ecosistema, revisa si representan correctamente esa relación. No confundas un dibujo bonito o una voz fuerte con una explicación correcta. Si también enseñas dibujo o expresión oral, aclara qué aspectos revisarás de esas habilidades.

***Qué dicen los estudios***

CAST (2024) propone ofrecer distintas opciones desde que se prepara la clase. Para hacerlo, comprueba si todos pueden entender las instrucciones, utilizar los materiales y responder. Por ejemplo, leer una pregunta en voz alta puede ayudar a comprenderla; después, el estudiante todavía debe pensar y preparar su respuesta.

***Revisar el mismo aprendizaje con respuestas diferentes***

Explica qué debe mostrar cada respuesta. Si estudian quién se alimenta de quién, una maqueta debe representar esa relación; un dibujo puede mostrarla con flechas; una explicación oral debe nombrar los seres vivos y decir qué comen. Revisa la misma idea en las tres opciones.

Ofrece las ayudas como parte habitual de la clase. Las instrucciones visuales permiten recordar los pasos y la conversación en pareja ayuda a preparar una respuesta. Déjalas disponibles sin señalar públicamente a quienes las necesitan.

Después de presentar las opciones, observa cómo se utilizan. Si nadie elige una, demuestra cómo hacerla. Si un compañero responde por otro, escucha después a cada uno. Pregunta qué les ayudó a explicar su idea y permite cambiar de opción cuando haga falta.

***Dificultades que puedes prever***

Antes de la clase, piensa qué podría impedir que alguien participe: un texto demasiado largo, poco tiempo, la obligación de hablar ante todos o la falta de dispositivos. Prepara una ayuda para cada dificultad que puedas anticipar.

Ofrece apoyos sin señalar a quienes los necesitan. Una guía visual, un ejemplo común, tiempo de preparación o conversación en pareja pueden beneficiar al grupo completo.

Si el objetivo es explicar el ciclo del agua, revisa si el estudiante comprende sus etapas. Puede mostrarlas con imágenes y explicarlas. La rapidez para escribir o la facilidad para hablar en público no deben determinar esa valoración.

Ofrece a cada estudiante una manera de intervenir. Puede señalar una imagen, mover objetos o explicar con palabras. Después comprueba qué comprendió. Estar sentado con un equipo no asegura que haya tenido oportunidad de aprender o aportar.

***Ejemplo aplicable: formas y texturas por varias vías***

La tabla 12 muestra distintas maneras de agrupar objetos por su forma o textura y explicar la elección.

**Tabla** 12

*Formas y texturas por varias vías*

| **Apartado** | **Indicaciones para la aplicación** |
|---|---|
| Escena de Educación Inicial | En Inicial 2, algunos niños necesitan más tiempo para responder delante del curso. La docente ofrece distintas maneras de agrupar objetos por su forma o textura y de mostrar por qué los colocaron juntos. |
| **Qué deben mostrar** | Elige una característica, como suave o áspero. Muestra dos objetos y compara cómo se sienten al tocarlos. Después pide que agrupen otros objetos por esa característica y que muestren por qué van juntos. |
| **Formas de responder** | Pueden mover los objetos, señalar el grupo, explicar con palabras o usar un gesto acordado. Muestra cómo hacerlo y permite cambiar de opción. Comprueba la elección con un objeto nuevo. |
| **Ayudar cuando haga falta** | Da tiempo para explorar los objetos. Si necesitan ayuda, compara dos y pregunta en qué se parecen. Si todavía no comprenden, muestra cómo agrupar uno y pide que continúen con los demás. Anota qué ayuda utilizaron. |
| **Cierre seguro** | Muestra dos grupos y pregunta qué tienen en común los objetos de cada uno. Escucha distintas respuestas y ayuda a comprobarlas. Evita comparar públicamente quién necesitó más ayuda. |
| **Materiales y tiempo** | Objetos de distintas formas y texturas, bandejas, imágenes y hoja para anotar. Opcional: imágenes proyectadas desde el dispositivo docente. Tiempo: 25 minutos. |
| **Qué mirar** | Comprueba si agrupan por la característica elegida y si pueden colocar un objeto nuevo en el grupo correspondiente. Escucha o pide que muestren su razón. Anota la ayuda que necesitaron. |
| **Apoyo digital y plan B** | Puedes preparar imágenes grandes con Canva. También puedes utilizar láminas y objetos que todos puedan explorar; no hace falta una pantalla. |
| **Respaldo** | CAST (2024) propone distintas formas de participar y responder. Esta actividad aplica esa orientación al permitir que los niños muestren una clasificación de varias maneras. |

Nota. Ejemplo propuesto para el aula. Ajusta el tiempo, las ayudas y los materiales a tu grupo. La última fila indica la lectura que orienta la propuesta.

***Revisar las condiciones de participación***

- Comprueba si estás exigiendo algo que no corresponde al objetivo, como escribir rápido para demostrar que comprende una clasificación.
- Brinda apoyos disponibles para todo el grupo, no solo como excepción.
- Revisa la misma idea, aunque unos respondan hablando y otros con dibujos u objetos.
- Pregunta qué forma de responder ayudó a explicar la idea y qué siguió resultando difícil.

***Cuando la adaptación llega demasiado tarde***

Prepara las opciones antes de la clase y explica cómo utilizarlas. Revisa que todas permitan mostrar lo que quieres enseñar. Después pregunta a los estudiantes cuál les ayudó y qué les resultó difícil. Cambia la opción que no les permita comprender la tarea o preparar su respuesta.

*Para revisar tu práctica: ¿qué condición impidió mostrar lo aprendido?, ¿qué apoyo se puede ofrecer a todos?, ¿cómo presentarás las opciones? El capítulo 10 reúne estas decisiones en una primera prueba de aula.*

**Recursos para participación accesible**

Selecciona recursos que ayuden a mostrar el aprendizaje esperado.

- Formas de responder: permite explicar la misma idea con palabras, dibujos u objetos cuando sean adecuados al objetivo.
- Pasos visibles: explica la tarea y deja imágenes o instrucciones breves que puedan consultar.
- Preparación de la respuesta: permite practicar con un compañero y pedir una pausa antes de exponer.
- Revisión del aprendizaje: valora lo que enseñaste; no sustituyas esa revisión por la rapidez o la presentación del trabajo.

Para profundizar: Pautas de Diseño Universal para el Aprendizaje 3.0 (CAST, 2024).

***Revisión de tres formas de responder***

Elige una tarea y prepara tres formas de responder. Por ejemplo, para comparar dos objetos se puede hablar, dibujar o señalar sus características. Comprueba si en las tres opciones podrás reconocer semejanzas y diferencias. Si la tarea enseña una habilidad específica, como escribir, conserva una respuesta que permita practicarla.

## Capítulo 10. Evaluar, probar y mejorar tu primera unidad

*Propósito del capítulo: probar una actividad breve, revisar las respuestas y decidir qué ayuda conservar o cambiar.*

Trabajo propuesto: elegir un cambio, recoger trabajos y observaciones, y decidir el siguiente ajuste.

### Probar una actividad breve

Una docente quiere incorporar puntos, personajes y niveles a toda una unidad. Para empezar, elige dos clases de lectura y prepara una pista y dos formas de responder. Durante esas sesiones observará si el alumnado utiliza las ayudas y si mejora sus explicaciones.

Sailer y Homner (2020) comparan resultados de estudios sobre gamificación realizados con distintos grupos y actividades. Para revisar tu propia clase, elige una pregunta que puedas comprobar. Por ejemplo: “Después de usar la pista, ¿los estudiantes pueden explicar por qué eligieron esa respuesta?”.

Una prueba pequeña permite observar mientras se enseña. Si introduces muchas reglas al mismo tiempo, resultará difícil reconocer qué ayudó y qué confundió. Empieza con un cambio que puedas acompañar y revisar en el tiempo disponible.

Antes de comenzar, escribe qué esperas mejorar con la ayuda elegida. Por ejemplo: “Espero que una pista les ayude a explicar por qué eligieron una respuesta”. Pide una explicación antes de darla y otra después. Compara ambas para saber qué cambió y qué necesitan practicar. Esa expectativa es una idea que debes comprobar, no un resultado asegurado.

Si un colega puede acompañarte, acuerden qué observará. Puedes pedirle que registre quién comienza, qué hace al equivocarse o cómo justifica una respuesta. Después conversen sobre esos hechos y elijan un ajuste para la siguiente clase.

***Preparar y observar la primera prueba***

Prueba primero la actividad durante pocas clases; a esta prueba inicial también se le llama piloto. Decide qué aprenderán los estudiantes, qué harán y qué elemento de juego utilizarás. Anota qué respuestas escucharás y qué trabajos guardarás. Empieza con una propuesta que puedas enseñar y observar sin sobrecargarte.

Escribe qué ayuda probarás y para qué. Por ejemplo: “La pista indicará qué párrafo volver a leer para explicar la respuesta”. Después comprueba si los estudiantes la usan y qué responden. Si comienzan más rápido, pero todavía no pueden dar una razón, revisa la pista o vuelve a explicar el texto.

Si un colega te acompaña, pídele que observe un aspecto concreto. Por ejemplo, puede anotar qué hacen los estudiantes después de pedir una pista. Al terminar, conversen sobre esos registros y decidan qué cambiar. Describir lo ocurrido resulta más útil que calificar toda la clase como buena o mala.

Después de enseñar, anota qué mantendrás y qué cambiarás. Relaciona cada decisión con un hecho observado: “La instrucción produjo varias preguntas; la dividiré en pasos”. Guarda la nota junto a la planificación para utilizarla en la próxima aplicación.

***Qué dicen los estudios***

Prieto Andreu (2022) revisa formas de evaluar propuestas de gamificación, y Sailer y Homner (2020) comparan resultados de distintos estudios. Para tu actividad, elige los registros que respondan a lo que quieres averiguar. Una sola clase puede orientar un cambio, pero no permite concluir que la propuesta funcionará igual con todos los grupos.

***Decidir qué hacer después de la prueba***

Al terminar la prueba, describe qué ayudó y qué dificultó el trabajo. Quizá los estudiantes entendieron la misión, pero una pista les dio toda la respuesta. En ese caso, prepara una

ayuda que señale dónde buscar sin resolver la tarea. Anota el cambio para la siguiente clase.

Aunque la clase haya resultado entretenida, revisa qué aprendieron antes de añadir más elementos. Cambia una ayuda o una regla cada vez para observar mejor qué ocurre. Si mejoran las respuestas, considera también otras explicaciones: pudieron practicar más, recibir otra aclaración o conocer mejor la tarea. La comparación sirve para mejorar la clase, pero no demuestra por sí sola qué produjo el cambio.

Guarda la planificación, algunos trabajos y una nota sobre lo que cambiarás. Así podrás preparar la siguiente clase sin depender solo del recuerdo. Si compartes la actividad con colegas, muestra esos ejemplos y explica por qué decidiste modificarla.

***Revisar qué aprendieron y cómo participaron***

Al terminar, revisa los trabajos para saber qué comprendieron. Consulta tus notas para recordar quién participó y qué ayuda necesitó. Después pregunta al grupo qué le resultó claro y qué le confundió. Utiliza esta información para decidir qué explicar de nuevo o cómo organizar la siguiente actividad.

Decide el cambio según lo que observaste. Si las respuestas mejoraron, pero explicar las reglas tomó mucho tiempo, usa menos reglas. Si hablaron más estudiantes, pero no pudieron justificar sus respuestas, prepara preguntas que les ayuden a buscar razones. Explica en tu planificación por qué harás ese cambio.

Compara un trabajo inicial con otro de dificultad parecida y anota qué ayuda recibió cada estudiante. Busca qué pudo hacer después y qué todavía le cuesta. Utiliza la comparación para preparar la siguiente clase. Recuerda que practicar, recibir explicaciones y conocer mejor la tarea también pueden influir en el resultado.

***Organizar la aplicación y su revisión***

Prepara una secuencia que puedas describir en una hoja. Incluye las instrucciones necesarias y pocos elementos de juego, de modo que puedas observar mientras enseñas.

Antes de la actividad, escribe una pregunta concreta, como "¿La pista ayuda a ordenar las escenas del cuento?". Decide qué respuestas o trabajos necesitas revisar para contestarla.

Al terminar, pregunta qué ayuda utilizaron, qué no entendieron y qué cambiarían. Escucha sus respuestas y compáralas con los trabajos que guardaste.

Cuando compartas la actividad con colegas, muestra los trabajos y las notas de clase. Explica qué ayuda probaste, qué ocurrió y qué piensas cambiar.

***Ejemplo aplicable: miniunidad "Leyendas de Quito"***

La tabla 13 muestra una prueba de tres clases para leer, ordenar y volver a contar una leyenda de Quito.

**Tabla** 13

*Miniunidad Leyendas de Quito*

| Apartado | Indicaciones para la aplicación |
|---|---|
| **Prueba de tres clases** | En quinto de Básica, una docente prepara tres clases sobre una leyenda de Quito. Los estudiantes deben ordenar sus escenas, distinguir lo que dice el relato de lo que imaginan y volver a contarlo para otro curso. |
| **Sesión 1: observar el inicio** | Lee una leyenda breve y entrega sus escenas desordenadas. Cada estudiante propone un orden y explica una elección. Guarda esas respuestas para compararlas después. Elige qué ayuda probarás en la siguiente clase: una pista que indique qué fragmento releer. |
| **Sesión 2: realizar la misión** | Presenta la misión: preparar la leyenda para contarla a otro curso. Los equipos ordenan las escenas y explican sus decisiones. Cuando no sepan qué sigue, ofrece la pista para volver a un fragmento. Puedes mostrar el texto en papel o desde una presentación de Genially. |
| **Sesión 3: revisar el producto** | Cada equipo prepara las escenas ordenadas con una explicación breve. Intercambia el trabajo con otro equipo. Revisen si respeta el relato, si el orden se entiende y si cada explicación corresponde a la escena. Después corrigen y preparan la presentación para el otro curso. |
| **Después de enseñar** | Pide una explicación individual y compárala con la inicial. Pregunta qué ayuda sirvió y qué resultó confuso. Revisa también quién pudo participar. Anota qué conservarás o cambiarás y qué observaste para decidirlo. |
| **Materiales y tiempo** | Leyenda, escenas en tarjetas, pistas, pizarrón, hojas y papelote. Opcional: Genially para mostrar el texto y Canva para preparar la presentación. Tiempo: tres clases de 40 minutos y 20 minutos de revisión docente. |
| **Qué mirar** | Comprueba si ahora ordenan y explican mejor el relato, si utilizan las pistas y si todos pueden aportar. Revisa estos resultados junto con las respuestas del grupo antes de decidir cómo continuar. |
| **Apoyo digital y plan B** | Las herramientas digitales son opcionales. Prepara el texto, las escenas y las pistas en papel para realizar la misma actividad sin conexión. |
| **Respaldo** | Prieto Andreu (2022) revisa formas de evaluar propuestas gamificadas, y Sailer y Homner (2020) comparan resultados de investigaciones. En este ejemplo se revisan trabajos, participación y uso de pistas para decidir qué cambiar. |

Nota. Ejemplo propuesto para el aula. Ajusta el tiempo, las ayudas y los materiales a tu grupo. La última fila indica la lectura que orienta la propuesta.

***Decidir si conviene continuar***

- Elige un solo elemento de juego para la primera prueba.
- Formula una pregunta concreta sobre lo que esperas mejorar.
- Si un colega te acompaña, acuerda qué observará; por ejemplo, qué cambian los estudiantes después de recibir una pista.
- Al terminar, decide qué mantenerás, qué cambiarás o qué retirarás, y anota la razón.

***El error de querer probarlo todo***

Comienza con una actividad breve y una pregunta concreta. Observa cómo utilizan la ayuda y revisa sus respuestas. Antes de repetirla durante más tiempo, comprueba qué entendieron y qué debes cambiar. No es necesario incorporar todos los elementos de juego desde el primer intento.

*Para revisar tu práctica: ¿qué diferencia observaste?, ¿qué otras condiciones pudieron influir?, ¿qué anotarás para la siguiente clase? Puedes volver al capítulo 1 para elegir una nueva pregunta de observación.*

**Registros para la primera prueba**

Elige qué anotar y qué trabajos guardar según la pregunta que quieres responder.

- Plan breve: anota qué enseñarás, qué elemento de juego probarás y cómo comprobarás si ayudó.
- Apoyo de un colega: pídele que anote un hecho concreto, como qué hace un estudiante después de recibir una pista.
- Señal para detenerse: decide qué dificultad obligaría a modificar la actividad, como burlas o reglas que impiden empezar.
- Nota para la próxima clase: escribe qué cambiarás y qué observaste para tomar esa decisión.

Lectura relacionada: resultados de la gamificación y revisión de una primera prueba (Sailer & Homner, 2020).

***Plan de dos clases***

Elige un aprendizaje y un elemento de juego para probar durante dos clases. Si un colega puede acompañarte, pídele que observe diez minutos. También puedes tomar notas al terminar. Revisa las respuestas y decide qué ayuda conservarás o cambiarás en la siguiente clase.

***Actividad de aplicación***

Prepara dos clases en las que probarás una sola ayuda: una pista, dos maneras de responder o una meta para el equipo. Decide qué trabajos guardarás. Después revisa si los estudiantes pudieron utilizar la ayuda y si explican mejor lo aprendido.

***Plan de prueba***

Planifica una actividad breve y reserva tiempo para observarla y revisarla.

La tabla 14 ofrece una ficha para registrar y revisar las decisiones de esta sección.

**Tabla** 14

*Plan de prueba de una unidad gamificada*

| **Apartado** | **Orientaciones y registro** |
|---|---|
| **Objetivo y grupo** | ¿Qué aprenderá el grupo y en qué curso se aplicará la actividad? |
| **Cambio esperado** | ¿Qué ayuda probarás y qué esperas que facilite? Por ejemplo: una pista para encontrar en el texto la razón de una respuesta. |
| **Elemento de juego** | ¿Qué misión, pista, elección o etapa de avance probarás? |
| **Tres sesiones** | Clase 1: recoge una respuesta inicial. Clase 2: presenta la tarea y prueba la ayuda. Clase 3: revisa el trabajo y pide otra respuesta para comparar. |
| **Trabajos y observaciones** | ¿Qué trabajos, respuestas y observaciones recogerás? |
| **Decisión al finalizar** | Después de revisar los trabajos y escuchar al grupo, ¿qué conservarás y qué necesitas cambiar? Explica por qué. |
| **Decisión posterior** | Antes de repetir la actividad, escribe el cambio que harás. Por ejemplo: dividir la instrucción en dos pasos porque varios estudiantes no supieron cómo empezar. |

Nota. Completa la ficha con la información de tu grupo y de la actividad que prepararás.

## Conclusiones generales

La planificación de una actividad gamificada comienza por reconocer qué necesita aprender el grupo. Una misión, una pista o una etapa de avance cobra sentido cuando ayuda a comprender la tarea, resolver una dificultad o explicar una respuesta. La elección del recurso debe responder a ese propósito.

La participación requiere oportunidades concretas para actuar y pensar. En el trabajo cooperativo, cada estudiante necesita una tarea vinculada con el contenido, tiempo para intervenir y una forma de mostrar lo que comprendió. Cambiar los turnos y ofrecer distintos apoyos permite revisar las barreras que aparecen durante la clase.

La retroalimentación resulta útil cuando señala qué se logró, qué necesita revisión y cómo continuar. Por ello, conviene reservar tiempo para corregir y volver a intentar. Los puntos, la rapidez o la cantidad de tareas terminadas no sustituyen la revisión de las explicaciones y los trabajos del alumnado.

Las propuestas de esta guía permiten comenzar con un cambio acotado. El docente puede recoger una producción inicial, observar el uso de una ayuda y comparar las respuestas posteriores. Esta información orienta el siguiente ajuste, aunque no permite atribuir automáticamente la mejora a un único elemento.

La aplicación de los materiales exige decisiones situadas: ajustar la dificultad, proteger la participación, cuidar los datos personales y disponer de alternativas cuando falla la tecnología. El trabajo continúa al escuchar al grupo y revisar qué condiciones le permiten aprender con mayor autonomía.

# EPÍLOGO

Para preparar una actividad con elementos de juego, comienza por decidir qué deben aprender los estudiantes. Después elige qué tarea realizarán y qué ayuda necesitarán. Durante la clase, escucha sus explicaciones y revisa sus trabajos. Así podrás reconocer lo que comprendieron y lo que debes enseñar de nuevo.

Prueba la propuesta durante pocas clases antes de utilizarla por más tiempo. Anota qué reglas se entendieron y qué ayudas sirvieron. Las fichas del libro permiten guardar esa información. Si una pista confunde o una regla deja a alguien sin participar, cámbiala y vuelve a observar qué ocurre.

Utiliza la historia, las pistas y las etapas para ayudar a realizar la tarea. No necesitas muchos materiales: elige los que permitan leer, comparar, resolver o explicar. Si dependes de una pantalla o de internet, prepara también una versión en papel o en el pizarrón.

Ofrece distintas maneras de responder cuando permitan mostrar lo que enseñas. En el trabajo en equipos, comprueba que todos puedan aportar y explicar una idea. Guarda una respuesta individual además del trabajo común. Utiliza esos ejemplos para decidir cómo continuar, junto con lo que observaste durante la clase.

## Glosario

**Apoyo o andamiaje.** Ayuda temporal para realizar una tarea, como un ejemplo, una pregunta o un material concreto. Se ajusta a lo que necesita el estudiante.

**Autonomía.** Posibilidad de tomar decisiones comprensibles sobre el propio trabajo con la orientación necesaria.

**Barrera para la participación.** Condición de la actividad que dificulta intervenir o mostrar lo aprendido, como una instrucción confusa o un tiempo insuficiente.

**Criterio de logro.** Característica que permite reconocer si el trabajo cumple lo esperado. Por ejemplo, explicar una respuesta con un dato del texto.

**Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).** Enfoque para anticipar distintas maneras de presentar la información, participar y expresar lo aprendido.

**Evidencia de aprendizaje.** Acción, explicación o producción que ayuda al docente a reconocer qué comprende el estudiante y qué apoyo necesita.

## Glosario (continuación)

**Gamificación.** Incorporación de elementos de los juegos a una actividad educativa para apoyar un aprendizaje definido.

**Misión.** Encargo que expresa qué debe hacer el grupo y con qué propósito. Debe relacionarse con el contenido que se enseña.

**Progresión.** Organización de tareas que aumentan su dificultad o demandan nuevas formas de aplicar lo aprendido.

**Retroalimentación.** Información sobre el trabajo realizado que ayuda a reconocer los avances y a decidir qué corregir o completar.

**Transferencia.** Uso de lo aprendido en una situación diferente, como aplicar una estrategia de comparación a un problema nuevo.

**Trabajo cooperativo.** Organización de una tarea que requiere aportes de los integrantes y permite comprobar el aprendizaje de cada uno.

## Anexos: materiales para la práctica

### Anexo A. Planificación microcurricular de Matemática

La planificación que sigue corresponde a octavo de Educación General Básica, subnivel Superior. Presenta dos sesiones con operaciones, resolución de problemas y explicaciones del procedimiento, además de apoyos para estudiantes con necesidades educativas específicas.

Antes de utilizarla, revise las destrezas, los conocimientos previos, la dificultad y las condiciones de participación. Las fechas consignadas forman parte del ejemplo de planificación; deben adecuarse al calendario del grupo donde se aplique. El nombre del docente se completa al preparar la actividad.

La denominación de algunas dinámicas alude a videojuegos u otros referentes culturales. Puede reemplazar esos nombres por otros apropiados para la edad y el contexto sin alterar el aprendizaje previsto.

### Anexo B. Lista de revisión ética

Después de la planificación se incluye una lista para revisar las oportunidades de participación, las ayudas, los materiales y el cuidado de la información infantil. Utilícela antes de aplicar la actividad y vuelva a consultarla si aparecen situaciones de exclusión o malestar.

<table>
<tr><td colspan="6">PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR</td></tr>
<tr><td colspan="6">DATOS INFORMATIVOS:</td></tr>
<tr><td>Grado/Curso:</td><td>Octavo de Básica</td><td>Paralelo:</td><td>Único</td><td>Trimestre:</td><td>Primero</td></tr>
<tr><td>Nivel:</td><td>Básica Superior</td><td>Asignatura:</td><td>Matemática</td><td>Fecha Inicio:</td><td>18 de septiembre del 2026</td></tr>
<tr><td>Subnivel:</td><td>Superior</td><td>Nombre<br>Docente:</td><td></td><td>Fecha Fin:</td><td>23 de septiembre del 2026</td></tr>
<tr><td colspan="6">OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Fortalecer el razonamiento lógico-matemático mediante actividades gamificadas que permitan aplicar operaciones con números enteros, comparar y ordenar cantidades, reconocer y utilizar sus propiedades, resolver situaciones problemáticas y analizar figuras geométricas, desarrollando estrategias de resolución, argumentación y trabajo colaborativo.</td></tr>
<tr><td colspan="6">EJES TRANSVERSALES:</td></tr>
<tr><td colspan="6">• Interculturalidad<br>• Formación de una ciudadanía democrática<br>• Protección del medio ambiente<br>• Cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes<br>Educación sexual en los jóvenes.</td></tr>
<tr><td colspan="6">DESARROLLO DE UNIDADES DE PLANIFICACIÓN:</td></tr>
</table>

| DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO | INDICADORES DE EVALUACIÓN | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE | ACTIVIDADES EVALUATIVAS |
|---|---|---|---|
| M.4.1.4. Deducir y aplicar las propiedades algebraicas (adición ±CM y multiplicación) de los números enteros en operaciones numéricas. | I.M.4.1.2. Formula y resuelve problemas aplicando las propiedades algebraicas de los números enteros y el planteamiento y resolución de ecuaciones e inecuaciones de | **GAMIFICACIÓN**<br>**Sesión 1:**<br>**Experiencia / Exploración:**<br>**"La Marea Matemática: Nivel Pro"**<br><br>Los estudiantes se ubican en un círculo.<br>Cada aro representa una posición en una recta numérica.<br>El docente presenta tarjetas con operaciones y los estudiantes deben desplazarse según el resultado. | **Técnica:** Observación directa, resolución de problemas y desempeño durante las actividades lúdicas.<br>**Instrumento:** Lista de cotejo y rúbrica de desempeño.<br>**Criterios de evaluación:**<br>• Resuelve correctamente operaciones con números enteros, aplicando las reglas de los signos.<br>• Ejecuta operaciones combinadas respetando el orden de las operaciones.<br>• Simplifica expresiones algebraicas y determina el valor de una incógnita en ecuaciones sencillas.<br>• Identifica y corrige errores en procedimientos matemáticos. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | primer grado con una incógnita; juzga e interpreta las soluciones obtenidas dentro del contexto del problema. (I.2) | **Ejemplo: −3 + 7, 5 − 12, (−4) × 2, 18 ÷ (−3)**. Si obtienen −5, deben desplazarse cinco posiciones hacia la izquierda. Se incorporan retos encadenados: *"Estás en −3. Resuelve 4 × (−2) y desplázate según el resultado. ¿Dónde terminaste?"*<br>**DUA:** representación corporal, tarjetas, recta numérica y explicación oral.<br>**Reflexión:**<br>**"Free Fire Matemático: Batalla de operaciones"**<br><br>Cada equipo posee una "base" con conos y debe conseguir recursos de los equipos contrarios. Para obtener un cono, el jugador debe resolver un desafío. | • Resuelve situaciones relacionadas con porcentajes y proporcionalidad.<br>• Explica y justifica el procedimiento utilizado para obtener una respuesta.<br>• Utiliza diferentes estrategias para resolver un mismo desafío matemático.<br>• Participa activamente y respeta las reglas, turnos y acuerdos establecidos durante los juegos.<br>• Comunica sus resultados mediante procedimientos escritos, representaciones gráficas u explicación oral. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | **Ejemplos: −8 + 15 − 6**, **3(−4 + 7)**, **24 ÷ (−6) + 5**, o identificar el error en un procedimiento. Los desafíos tienen tres niveles: básico, avanzado y experto. Para conseguir más puntos deben elegir estratégicamente el nivel que pueden resolver.<br>**Conceptualización:**<br>**“Rocket League: Gol algebraico”**<br><br>Cada equipo recibe tarjetas con expresiones algebraicas.<br>Para avanzar hacia el arco deben simplificar correctamente la expresión o encontrar el valor de la incógnita.<br>**Ejemplos: 3x + 5x − 2**, **4(a + 3) − 2a**, o **2x + 7 = 19**. | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | Una respuesta correcta permite avanzar; además, el estudiante debe explicar qué propiedad utilizó.<br>**DUA:** pueden representar el procedimiento mediante símbolos, esquema o explicación oral.<br>**Aplicación:**<br>**Zombie Tsunami: Supervivencia matemática"**<br><br>Los estudiantes deben superar diferentes "zonas".<br>Cada zona presenta un problema.<br>Para avanzar deben resolverlo y justificar la estrategia.<br>**Ejemplo:** *Un producto cuesta $80 y tiene un descuento del 15 %. ¿Cuál es el precio final?*; *Una cantidad aumenta de 40* | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | *a 52. ¿Cuál fue el porcentaje de aumento?*; *Si 3 cuadernos cuestan $7,50, ¿cuánto cuestan 8?*<br>Cada estudiante atrapado se incorpora al grupo, pero puede ser "liberado" si resuelve correctamente un desafío adicional.<br>**Cierre:**<br>**"La pelota del desafío"**<br>Cada estudiante formula a otro compañero un desafío matemático relacionado con la sesión.<br>No basta con dar la respuesta: debe explicar qué procedimiento utilizó y por qué.<br>Se pueden incluir preguntas como: *¿Por qué $-5 \times -3$ es positivo?, ¿qué propiedad utilizaste?, ¿cómo comprobarías tu respuesta?*<br> | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| M.4.1.4. Deducir y aplicar las propiedades algebraicas (adición y multiplicación) de los números enteros en operaciones numéricas. | I.M.4.1.2. Formula y resuelve problemas aplicando las propiedades algebraicas de los números enteros y el planteamiento y resolución de ecuaciones e inecuaciones de primer grado con una incógnita; juzga e interpreta las soluciones | **GAMIFICACIÓN**<br>**Sesión 2:**<br>**Experiencia / Exploración**<br>**“Primero será el último: Código matemático”**<br><br>Los estudiantes forman equipos.<br>El último recibe un problema complejo y debe transmitir únicamente la estrategia de resolución, sin decir directamente el resultado.<br>La información pasa de estudiante en estudiante hasta llegar al primero, quien debe resolverlo. Después comparan el procedimiento original con el resultado. | **Técnica:** Observación directa, resolución de problemas y análisis de procedimientos.<br>**Instrumento:** Lista de cotejo.<br>**Criterios de evaluación:**<br>• Resuelve problemas matemáticos aplicando procedimientos adecuados.<br>• Identifica y organiza correctamente los pasos de una resolución.<br>• Reconoce y corrige errores en procedimientos matemáticos.<br>• Resuelve operaciones combinadas, potencias, raíces, porcentajes, proporcionalidad y ecuaciones.<br>• Comprueba los resultados obtenidos mediante diferentes estrategias.<br>• Explica y justifica el procedimiento utilizado.<br>• Propone diferentes formas de resolver un mismo problema.<br>• Participa activamente en los desafíos y respeta las reglas del trabajo en equipo.<br>• Comunica sus estrategias y resultados de manera oral, escrita o gráfica. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | obtenidas dentro del contexto del problema. (I.2) | **Reflexión**<br>**“Tetris Matemático: Código perdido”**<br><br><br>Las piezas contienen fragmentos de problemas, operaciones, procedimientos y resultados.<br>Los estudiantes deben reconstruir correctamente cada problema.<br>**Ejemplo:** una pieza contiene **2x + 5 = 17**, otra **2x = 12**, otra **x = 6** y otra contiene la comprobación. Deben ordenar las piezas y justificar por qué ese es el procedimiento correcto.<br>**Conceptualización:** | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | **“Subway Surfers: Escape Matemático”**<br><br>Los estudiantes deben superar estaciones. En cada estación encuentran un problema de diferente complejidad.<br>**Nivel 1:** operaciones combinadas.<br>**Nivel 2:** potencias y raíces.<br>**Nivel 3:** proporcionalidad y porcentajes.<br>**Nivel 4:** ecuaciones.<br>Para pasar de estación deben resolver y explicar el procedimiento.<br>Se incluyen “obstáculos”: resultados incorrectos que deben detectar y corregir. | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | Aplicación<br><br>**“Puente de Cristal: Reto lógico-matemático”**<br><br>En la cuadrícula de 3 × 10 se colocan dos posibles caminos.<br>Algunos contienen problemas correctos y otros contienen procedimientos con errores. Los estudiantes deben elegir estratégicamente por dónde avanzar. **Ejemplo: 3(x + 2) = 18**.<br>En un camino aparece $x = 4$ y en otro $x = 6$.<br>Deben comprobar cuál permite avanzar.<br>La estrategia es más importante que la rapidez.<br><br>**Cierre** | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | **“Globo de estrategias”**<br><br>En equipos, pasan el globo y, cuando reciben la señal, deben resolver un desafío. Después responden: **¿qué estrategia utilizaron?, ¿por qué la eligieron?, ¿había otra manera de resolverlo?, ¿cómo comprobaron el resultado?**<br>Finalmente, cada equipo presenta una estrategia diferente para resolver un mismo problema.<br> | |
| **ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS:** En esta sección se plasman las estrategias dirigidas a los estudiantes con necesidades educativas específicas ligadas o no a la discapacidad. | | | |

<table>
<tr><th>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO</th><th>INDICADORES DE EVALUACIÓN</th><th>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</th><th>ACTIVIDADES EVALUATIVAS</th></tr>
<tr>
<td>M.4.1.4. Deducir y aplicar las propiedades algebraicas (adición y multiplicación) de los números enteros en operaciones numéricas.</td>
<td>I.M.4.1.2. Formula y resuelve problemas aplicando las propiedades algebraicas de los números enteros y el planteamiento y resolución de ecuaciones e inecuaciones de primer grado con una incógnita; juzga e interpreta las soluciones obtenidas dentro del contexto del problema. (I.2)</td>
<td>Actividad:<br>El estudiante recibe tarjetas con operaciones matemáticas sencillas. Debe resolverlas siguiendo un modelo visual y utilizar cada resultado para completar un código.<br>Ejemplo:
<table>
<tr><th>Tarjeta</th><th>Operación</th><th>Resultado</th></tr>
<tr><td>1</td><td>8 + 4 = 12</td><td></td></tr>
<tr><td>2</td><td>15 − 7 =</td><td>8</td></tr>
<tr><td>3</td><td>3 × 4 = 12</td><td></td></tr>
</table>
</td>
<td>Resuelve operaciones matemáticas básicas mediante apoyos visuales y estrategias concretas, siguiendo una secuencia para descubrir un código numérico.</td>
</tr>
</table>

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 4 20 ÷ 5 = 4<br>Código final: 12 – 8 – 12 – 4<br>**Apoyos DUA:**<br>Operaciones presentadas de forma visual y clara.<br>Puede utilizar material concreto, recta numérica o calculadora si corresponde a su adaptación.<br>Puede responder señalando, oralmente o escribiendo.<br>Recibe una operación a la vez para evitar sobrecarga.<br>Puede trabajar con un compañero de apoyo.<br>**Evaluación:** | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | Se observará si:<br>Reconoce los signos matemáticos.<br>Resuelve las operaciones propuestas con apoyo.<br>Sigue la secuencia de las tarjetas.<br>Obtiene y registra el código.<br>Explica o demuestra cómo obtuvo al menos un resultado.<br> | |

***Lista de revisión ética***

Antes de aplicar la actividad, comprueba estas condiciones y corrige lo que todavía dificulte participar o aprender.

- ¿Todos tienen una tarea relacionada con el contenido y una oportunidad para explicar su respuesta?
- ¿Se puede pedir ayuda, corregir un error y volver a intentar sin perder puntos ni recibir burlas?
- ¿Las formas de responder permiten mostrar lo que enseño sin exigir algo ajeno a la tarea, como escribir rápido para explicar una clasificación?
- ¿Las instrucciones y los materiales son comprensibles y están al alcance del grupo?
- ¿La actividad puede continuar si falla la conexión o no hay dispositivos suficientes?
- ¿Se evita publicar nombres, imágenes o grabaciones infantiles sin autorización?
- ¿Hay tiempo para escuchar qué ayudó, qué confundió y qué necesitan cambiar los estudiantes?
- ¿Está previsto detener o modificar una regla si produce miedo, exclusión o conflictos?

**Referencias**

CAST. (2024). *Universal Design for Learning guidelines version 3.0*. https://udlguidelines.cast.org

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Grabner-Hagen, M. M., & Kingsley, T. (2023). From badges to boss challenges: Gamification through need-supporting scaffolded design to instruct and motivate elementary learners. *Computers and Education Open, 4*, 100131. https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100131

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research, 77*(1), 81-112. https://doi.org/10.3102/003465430298487

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. https://educacion.gob.ec/curriculo/

Ministerio de Educación, Deporte y Cultura del Ecuador. (2025). *Currículo priorizado: Educación Inicial*. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/07/Curriculo-priorizado-inicial.pdf

Montanero Fernández, M. (2020). El aprendizaje cooperativo en la Educación Primaria: un estudio sobre el pensamiento del profesorado y la práctica docente en Extremadura. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado, 24*(3), 357-379. https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i3.8200

Muñoz, J. (2020). Entorno virtual de aprendizaje gamificado para el currículo ecuatoriano. *Mamakuna, 14*, 114-115. https://doi.org/10.70141/mamakuna.14.357

Niemiec, C. P., & Ryan, R. M. (2009). Autonomy, competence, and relatedness in the classroom: Applying self-determination theory to educational practice. *Theory and Research in Education, 7*(2), 133-144. https://doi.org/10.1177/1477878509104318

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa, 44*, e173773. https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773

Prieto Andreu, J. M. (2022). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria, 34*(1), 189–214. https://doi.org/10.14201/teri.27153

Pérez Gallardo, E., & Gértrudix-Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España: una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos Educativos, 28*, 203-227. https://doi.org/10.18172/con.4741

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review, 32*, 77-112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

UNESCO. (2023). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2023: Tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién?* UNESCO. https://www.unesco.org/gem-report/es/publication/technology-education

## Colofón

*Gamificación en educación inicial y básica: Diseñar experiencias de aprendizaje con propósito, cuidado y evidencia* fue publicada por Editorial Saberes Internacionales, en Quito, Ecuador.

Primera edición digital: 25 de septiembre de 2026.

Esta versión del archivo incorpora la corrección de la fecha de publicación y la ampliación de los paratextos editoriales. La maquetación y la actualización del archivo corresponden a octubre de 2026.

ISBN: 978-9907-9584-3-0.
Licencia: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

Página oficial del libro:
https://libros.saberesinternacionales.org/index.php/saberes/catalog/book/5





# Diseñar, observar y mejorar





Esta guía acompaña a docentes de Educación Inicial y Educación General Básica a preparar actividades con elementos de juego. Explica cómo reconocer una dificultad del aula, elegir una misión o una pista y observar si ayuda a aprender.





Sus diez capítulos presentan ejemplos cercanos a la escuela ecuatoriana: organizar rutinas, comparar fracciones, explorar sonidos y trabajar con leyendas de Quito. Las explicaciones muestran qué puede hacer el docente, cómo participa el alumnado y qué revisar en sus respuestas.





Incluye actividades en tablas, cuatro fichas de trabajo y una lista de revisión ética. Propone utilizar el pizarrón, materiales sencillos y herramientas digitales según las necesidades del grupo. También orienta cómo ofrecer apoyos, organizar la cooperación y probar cambios en pocas clases antes de ampliar una propuesta.







Editorial
Saberes Internacionales
Quito, Ecuador

ISBN: 978-9907-9584-3-0