

LITERACIDAD DIGITAL: LA GAMIFICACIÓN COMO PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE ESPAÑOL EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA

ALFABETIZAÇÃO DIGITAL: A GAMIFICAÇÃO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE ESPANHOL NO ENSINO SUPERIOR TECNOLÓGICO

Maria Auxiliadora de Freitas Bastos MATIAS (Fatec Cruzeiro, Cruzeiro, Brasil)

Regiane Souza CAMARGO - Moreira (Fatec Guaratinguetá, Guaratinguetá, Brasil)

Vanessa Cristhina GATTO (Fatec Guaratinguetá, Guaratinguetá, Brasil)

RESUMEN: Este documento reporta una experiencia didáctica a la luz del Conectivismo y de las Metodologías Activas en el proceso de aprendizaje de español y su autorregulación. El objetivo es identificar cómo él percibe la construcción de su conocimiento mediante el uso de gamificación. La investigación fue basada en las teorías de aprendizaje para la era digital, tales como la personalización y la tecnología en la educación. Este es un estudio que consiste en la elaboración de juegos en la plataforma interactiva *Quizizz*. El análisis de los datos indica que, desde la introducción de los juegos, se desarrolló la literacidad digital del estudiante, así como la autonomía en la tecnología en la búsqueda para rutas organizativas de conocimiento. Los resultados de esta investigación han confirmado que es una era de inteligencia colectiva, en la cual el estudiante pasa de simple un espectador a potencial protagonista.

PALABRAS CLAVE: Español como idioma extranjero; Metodología activa; *Quizizz*.

ABSTRACT: *This document reports on a didactic experience that utilizes Connectivism and Active Methodologies in the process of learning Spanish and self-regulation. The objective is to identify how students perceive the construction of their knowledge through the use of gamification. The investigation is based on learning theories for the digital age, such as personalization and the integration of technology in education. The study involves the creation of games using the Quizizz interactive platform. Data analysis indicates that since the introduction of games, students have developed their digital literacy and autonomy in technology while also seeking organizational routes for knowledge. The results of this investigation confirm that we are in an era of collective intelligence, where students transition from being mere spectators to potential protagonists.*

KEYWORDS: *Spanish foreign language; Quizizz; Active methodology.*

1. INTRODUCCIÓN

Es importante reflexionar sobre cómo los estudiantes perciben su proceso de aprendizaje. No basta solo obtener el contenido del currículo formal, es fundamental que ellos estén preparados para lo nuevo, para los desafíos globales de las tecnologías, para las crisis económicas con un pensamiento innovador y flexible. De esa manera, es posible

que ellos puedan tomar decisiones críticas y actuar de forma autónoma.

El desarrollo del proceso de aprendizaje digital viene siendo modificado a lo largo de los años. Con el deseo de obtener éxito, la comunidad escolar investiga de forma minuciosa e incansable, nuevas prácticas pedagógicas a partir del uso de recursos atractivos, donde las nuevas tecnologías estén puestas al servicio de generar más y mejores aprendizajes para un público cada vez más evolucionado.

En épocas pasadas, las teorías tradicionales de aprendizaje complementaban las necesidades educativas en el ámbito escolar. A lo largo de los años, la era de la información comenzó a ceder espacio a la era de la innovación, dando paso a un nuevo panorama repleto de posibilidades, conexiones y ampliación del potencial humano. Eso ha traído desafiantes transformaciones en la organización de las clases. Nuevos desafíos presuponen un estudiante autor y protagonista que tiene la responsabilidad permanente de aprender conocimientos, habilidades y destrezas.

En este escenario, la presente investigación pretende analizar como el Conectivismo surge para responder a respecto del proceso de aprendizaje en la era digital y así mismo presentar el conocimiento en constante cambio por intermedio de la experiencia, contacto, información y tecnología dentro del curso de Español como Lengua Extranjera (ELE), que ofrece Fatec en todas sus filiales.

La Educación Superior, en especial Fatec, posee muchas carencias, siendo el problema principal, la insuficiencia de equipos, lo que interfiere en el proceso de aprendizaje del estudiante con respecto al curso de ELE.

A partir del presente estudio, se hace necesario responder al cuestionamiento sobre la forma en que el juego interactivo *Quizizz* puede contribuir con el estudiante en su construcción del conocimiento con relación al idioma, durante el desarrollo de las clases presenciales.

La evolución de las tecnologías digitales de comunicación e información (TDIC) ha transformado a la sociedad, incluida la educación. Esta revolución tecnológica ha traído como consecuencia la búsqueda de la innovación del aprendizaje de ELE con base a una apertura epistemológica (fundamentos y métodos del conocimiento científico) a través de herramientas de trabajo digital, en especial el juego interactivo *Quizizz*, que ofrece a su público posibilidades de desarrollo de las metodologías activas y, además, el papel de protagonista en ese camino organizacional de aprendizaje.

La presente investigación tiene como finalidad presentar la importancia de aprender ELE a través de prácticas que abarquen las metodologías activas. Utilizando el juego interactivo *Quizizz* como herramienta de trabajo, este estudio analiza las posibles estrategias gamificadas y sus acciones que contribuyen a la reestructuración del proceso de aprendizaje del idioma. Es posible priorizar la participación del estudiante, en la construcción de su propio conocimiento, y su posibilidad de adquisición de habilidades y competencias lingüísticas de la cultura hispánica, a partir de la herramienta tecnológica *Quizizz*.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Es necesario entender que innovar en el área de la enseñanza, indica la capacidad de adaptación a una realidad que se transforma permanentemente, la adecuación de las prácticas docentes a la infinita variedad social y humana que configuran los centros educacionales (GABRIEL, 2013). Las transformaciones que la tecnología digital trae para la sociedad como un todo han afectado el proceso de educación y está cambiando el proceso de aprendizaje del estudiante.

Para Gabriel (2013), es fundamental que la mirada del educador esté orientada hacia los impactos de los cambios causados por la diseminación e inserción de las plataformas digitales en la sociedad. Dentro de esta perspectiva, el profesor no es el proveedor del contenido, y si un catalizador de reflexiones y conexiones para sus estudiantes en ese ambiente complejo, rico y poderoso.

Según la autora, en toda revolución tecnológica las personas tienden a quedarse encantadas. Pero es importante comprender como es posible utilizar de la tecnología digital para mejorar la vida del ser humano y ayudarlo a relacionarse de forma más interesante y eficiente.

En este contexto de aprendizaje conectado a la vida contemporánea, Fardo (2013) explica que se puede presentar la personalización de la tecnología en la educación y sus contribuciones en el ámbito escolar, en que la integración entre el aula y los ambientes virtuales es fundamental en la apertura de la comunicación escolar hacia el mundo y viceversa. El aprendizaje, a partir del uso de gamificación, consigue lo mejor de dos mundos en una época tan digital como ésta, donde el desafío es mantener la calidad de la educación y cumplir con las expectativas de los estudiantes (KAPP, 2012).

Para Bacich, Tanzi Neto y Trevisani (2015), otra integración necesaria es la de prever procesos de comunicación más planificados, organizados y formales con otros más abiertos, como los que podemos ver en las redes sociales, en donde la comunicación se da expresándose en un lenguaje más familiar, sencillo y espontáneo, además con una fluidez constante de imágenes, ideas y vídeos. La búsqueda de recursos hay que llevar en cuenta el contexto de aprendizaje y entender qué actividades promueven mayores estudiantes y mejores condiciones para el progreso académico son cada vez más importantes.

La necesidad de comprender e identificar los caminos de la autorregulación del aprendizaje en la Educación Superior implica en entender cómo percibe el estudiante su formación y qué caminos seguir para lograr el objetivo académico, constituyendo un elemento central para un aprendizaje efectivo. Para Pintrisch (1999), la autorregulación puede definirse como las estrategias utilizadas por los estudiantes para controlar su aprendizaje. Zimmerman (2002) afirma que, en su proceso de aprendizaje, para alcanzar sus metas, es necesario que el estudiante comience a controlar sus conductas a través de la planificación, el seguimiento y la autorreflexión.

Estos aportes que promueven una mayor autonomía y gestión en el proceso de aprendizaje son acciones positivas consistentes, permanentes y diversas que tienen como objetivo brindar a los estudiantes un mejor rendimiento académico (ERGEN, KANADLI, 2017; FIOR, 2017; FRISON; BORUCHOVITCH, 2020).

Para Zimmerman (2013), se puede entender que el aprendizaje autorregulado es un proceso personal interno que tiene la oportunidad de gestionar las propias motivaciones y comportamientos para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Según Faria Almeida (2021), al ingresar a la Educación Superior, los estudiantes enfrentan dificultades sociales, emocionales y conductuales, lo que termina dificultando su integración al mundo académico y su autonomía con el proceso de aprendizaje. En este contexto, se necesitan nuevas formas de aprendizaje y nuevas formas de relación docente - estudiante/estudiante – docente y, principalmente, es necesario reforzar con el estudiante su responsabilidad en la construcción de su conocimiento.

El docente necesita actuar como catalizador y facilitador (GABRIEL, 2013), utilizando técnicas didáctico-pedagógicas encaminadas a la educación emprendedora a través de nuevos instrumentos de aprendizaje, sin dejar de lado las consideraciones de Saviani (1991) en el que, de manera visionaria, ya planteaba que la conciencia pedagógica no debe dejarse influenciar por el “tema de las modas en la educación”. Para el autor, los docentes deben enfocarse en la realidad educativa misma, y no en lo que él llamó “vuelos periféricos” — educación superficial, sin llegar nunca a la raíz del problema educativo.

2.1 Literacidad digital / Conectivismo

Los juegos interactivos y las clases guiadas con el lenguaje de juegos son cada vez más cotidianos en la vida escolar, pues ahí está el público nativo digital. Las actividades pueden ser mucho más diversificadas con el uso de las metodologías activas que vayan de acuerdo con el perfil y avance de aprendizaje individual y grupal de los estudiantes (PRENSKY, 2001).

De acuerdo con Gomes Junior y Puccino (2019), las tecnologías móviles y en red permiten no sólo conectar todos los espacios, sino también elaborar políticas diferenciadas de organización del proceso de aprendizaje adaptado a cada situación. Es decir, orientada según el perfil del público, a los que son más proactivos y a los más pasivos; a los muy rápidos y a los más lentos; a los que necesitan mucha tutoría y refuerzo y a los que tienen capacidad para aprender solos.

Un patrón similar puede ser observado por Siemens (2004), que aborda una teoría de aprendizaje para la era digital. En ella, el Conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce los cambios en la estructura social, donde este proceso ya no es una actividad interna e individualista, y donde la forma en que el estudiante nativo digital aprende cuando se conecta dentro de las redes utilizando nuevas herramientas.

Desde ese punto de vista, Downes (2008) cree que el campo de la educación ha sido lento en reconocer tanto el impacto de las nuevas herramientas de aprendizaje, como los cambios ambientales en el mismo campo de lo que significa aprender. El Conectivismo brinda una mirada a las habilidades y tareas de aprendizaje necesarias para que el conocimiento de los estudiantes crezca y evolucione en la era digital. En la propia definición de Siemens (2008, p. 5), Conectivismo

[...] es la integración de principios explorados por el caos, de la red, la complejidad y las teorías de la auto organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de una amplia serie de ambientes donde los elementos centrales están en cambio y no están

necesariamente bajo el control de las personas. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros mismos (dentro de una organización o base de datos), enfocándose en la conexión que se especializa en conjuntos de información que nos permite incrementar cada vez más nuestro estado de conocimiento.

En lo que se refiere a las metodologías activas como herramienta de trabajo en el proceso de aprendizaje (BACICH; MORAN, 2018), se puede inferir el juego interactivo *Quizizz* como una novedad en relación con el aprendizaje del idioma ELE. Eso es posible porque, de acuerdo con Huizinga (2019), usar actividades lúdicas de aprendizaje es más significativo, ya que el grado de integración y motivación del estudiante es mayor, además de proponer momentos de afinidad entre ellos.

Para Bacich y Moran (2018, p. 124), los juegos de creación digital en la escuela [...] funcionan como espacios de afinidades, ya que se constituyen como espacios en los que los alumnos tienen intereses comunes, trabajan con otros alumnos de diferentes edades y se autorregulan a lo largo del trabajo a partir de los objetivos específicos negociados con el profesor.

De esta manera, los juegos interactivos posibilitan que el profesor, torne el espacio educativo en un área propicia para la administración de un aprendizaje productivo y significativo para el estudiante, ya que se obtiene un doble propósito: motivar y fortalecer la interacción (BACICH; MORAN, 2018). Estrategias pedagógicas, a partir de prácticas por medio de las metodologías activas, permiten a los estudiantes la oportunidad de desarrollar nuevas capacidades, conocimientos, actitudes y, incluso, habilidades lingüísticas y de cultura hispana. Además, estimula la comunicación, el trabajo en equipo, fomentando la confianza a resolver problemas, tanto en forma individual como grupal.

Prácticas pedagógicas, utilizando los juegos interactivos, permiten al profesor conocer mucho mejor el perfil de cada uno de sus estudiantes en diversos aspectos. Las metodologías activas, acompañadas de la dimensión tecnológica, motiva al público, afirman Petit y Lacerda Santos (2013, p. 37)

Las metodologías antiguas o tradicionales, cuando son complementadas con la dimensión tecnológica, de principios de gamificación y de actividades interactivas, representan una elección de aprendizaje que parece funcionar al nivel de la motivación y la ludicidad (materia que estudia el juego, sus objetivos, sus posibilidades de desarrollo en diferentes ámbitos como la educación, tema de este trabajo).

2.1.1 Quizizz

Quizizz es una plataforma de educación social gamificada, disponible en App o en la versión Web y funciona en cualquier dispositivo móvil u ordenadores (LIM; YUNUS, 2021). Esta aplicación permite la creación de cuestionarios de evaluación (*Quiz*), con múltiples alternativas, que son usados por el profesor para enseñar, repasar o reforzar el aprendizaje en el aula a manera de concurso. En ella, los estudiantes son los concursantes, tornando así la construcción del conocimiento, por medio del juego, más divertida y motivadora.

La plataforma ofrece la oportunidad al profesor y a los estudiantes a integrarse, crear,

colaborar y compartir conocimientos, incrementando la satisfacción del estudiante y el compromiso con su proceso de aprendizaje (YONG; RUDOLPH, 2022). Así mismo se puede encontrar un espacio que se usa para iniciar la discusión y debate. Para los autores, esta herramienta digital funciona en cualquier dispositivo tecnológico conectado a internet y debido a su sencillez e interactividad esta herramienta promueve el autoaprendizaje, el sentido crítico, la interactividad y el compromiso de los estudiantes.

De acuerdo con Lim y Yunus (2021), el profesor puede utilizar *Quizizz* de muchas formas, dependiendo de sus metas educativas. Este juego interactivo permite al docente registrar las respuestas y hacer la corrección instantánea de los ejercicios propuestos en clase, resolviendo las dudas de los participantes de forma inmediata, haciendo posible que el profesor evalúe los conocimientos del estudiante, reforzando el aprendizaje en el área necesaria y por ende hacer un seguimiento del progreso de cada grupo y cada uno.

El sitio permite que el profesor cree y organice preguntas que son agregadas a las bibliotecas temáticas, una vez registradas, estas preguntas pueden ser insertadas de manera libre en la composición de diferentes cuestionarios (LIM; YUNUS, 2021). Para una mejor organización del sistema, se pueden crear carpetas para mantener organizadas las preguntas por tema tratado, pudiendo mover preguntas de una carpeta a otra o incluso editarlas o borrarlas de acuerdo con el criterio del profesor.

Después de que la actividad finaliza, las respuestas se almacenan en la plataforma y se puede tener acceso a ellas en cualquier momento. Según Yong y Rudolph (2022), para una visualización más detallada de los datos de la actividad, la sección “*Relatórios*” presenta los porcentajes de aciertos para cada pregunta de toda la clase y de cada estudiante, así como la opción elegida por cada estudiante. Estos datos pueden ser descargados en el formato de hoja de cálculo o pueden ser impresos para análisis, facilitando la evaluación de los participantes.

De esta forma, *Quizizz* se presenta como una herramienta que no se limita solo a facilitar la adquisición de datos referentes a los cuestionarios que se utilizan en las interacciones pedagógicas. De acuerdo con Yong y Rudolph (2022), el site también proporciona una serie de herramientas que posibilitan la organización de preguntas y la gestión de cuestionarios y grupos. Además, por el hecho de no poseer costos vinculados a su uso, este recurso no perjudica económicamente al profesor o a la institución de enseñanza, facilitando la inserción de recursos digitales en la elaboración de las clases.

Entre las características de esta plataforma podemos ver que: posee aplicaciones que integran la vertiente del juego al aprendizaje; el profesor es el moderador del concurso, discusión o debate en el aula y tiene autonomía para determinar el tiempo de resolución para cada pregunta y el docente facilita y discute los contenidos académicos de la actividad en el momento, para aclarar posibles dudas. La aplicación muestra el rendimiento de los estudiantes y permite descargar los resultados en una hoja de cálculo o incluirlos en Google Drive, eso ofrece al profesor material en el proceso de evaluación (YONG; RUDOLPH, 2022).

3. METODOLOGIA

En relación con el tema de este estudio, esta investigación académica se basa en el levantamiento bibliográfico y de investigación indirecta con enfoque en el juego interactivo en la plataforma *Quizizz*, como herramienta de trabajo significativa en el proceso de aprendizaje de ELE.

Para ello, a fin de relacionarla en el marco teórico-práctico, se propone una actividad con las habilidades y competencias lingüísticas y de cultura hispánica a partir de la herramienta digital *Quizizz*. De este modo, aplicando cotidianamente en el aula las tecnologías digitales es probable llegar a un resultado expresivo e innovador.

3.1 Contexto de la Investigación

Según el Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnología (MEC, 2016, p. 48), la historia de los cursos superiores de tecnología en Brasil se remonta a finales de los años 1960 e inicio de 1970, en el ámbito federal de enseñanza y en el sector privado y público, en la ciudad de San Pablo. El primer curso superior de tecnología de Brasil fue creado en 1969, en Fatec-SP, y era destinado para el área de construcción civil, siendo reconocido por el MEC en el año 1973.

Durante la década de 1970, esta modalidad de enseñanza pasó por un período de crecimiento. En 1979, el MEC cambió la política de estímulo a la creación de cursos de tecnología en las instituciones públicas federales, cancelándolos a partir de 1980. En 1998, resurgieron los cursos superiores de tecnología, bajo una nueva legislación.

3.2 Facultad de Tecnología

Según las fuentes entregadas por la propia institución, la Facultad de Tecnología de Guaratinguetá fue creada por el Gobierno del Estado de São Paulo, según Decreto n° 39.267, del 22 de septiembre de 1994, y la unidad de Cruzeiro — Prof. Waldomiro May fue creada por el Decreto n° 50.176, del 04 de noviembre de 2005, iniciando sus actividades lectivas en febrero del 2006. Las unidades de Enseñanza Superior Tecnológica en cuestión están ubicadas en el interior del Estado de São Paulo, en la región del Valle del Paraíba del Sur, en las ciudades de Guaratinguetá y Cruzeiro.

La unidad ubicada en la ciudad de Guaratinguetá, inicialmente creó el Curso Superior de Tecnología en Automatización de Oficinas y Secretariado, según la publicación de las resoluciones UNESP N.º 42 del 10 de octubre de 1994 y UNESP N.º 8 del 13 de enero de 1995.

A partir del segundo semestre del 2005, pasó a ofrecer el Curso Superior de Informática, con énfasis en Bancos de Datos y Red de Computadoras y en el primer semestre del 2006, el curso superior de Gestión Empresarial; ambos cursos con 80 (ochenta) vacantes cada una, ofrecidas en los periodos vespertino y nocturno. Actualmente la unidad continúa funcionando en los mismos periodos vespertino y nocturno y cuenta con los siguientes cursos: Gestión Empresarial, Gestión Financiera, Gestión Comercial, Gestión de la Tecnología de la Información, Logística y Análisis de Sistemas.

La unidad ubicada en Cruzeiro, Prof. Waldomiro May; presenta al mercado, profesionales capacitados no sólo para ocupar puestos de trabajo, sino también para constituir micro y pequeñas empresas en el prometedor mercado de trabajo en la región.

Atualmente la unidad ofrece los Cursos Superiores de Tecnología en Análisis y Desarrollo de Sistemas, Eventos, Gestión Empresarial y Gestión de la Producción Industrial.

Entre todas las modalidades de enseñanza ofrecidas por las dos facultades, se destaca el Curso Superior Tecnológico de Gestión Empresarial, en el cual se desarrolló el estudio de la presente investigación por el hecho de ser ofrecido en ambas unidades. Este curso forma parte del Área Industrial, con organización curricular compuesta por seis semestres y clases de lunes a viernes en el período nocturno.

El curso de Gestión Empresarial busca formar un profesional capaz de elaborar e implementar planes y estrategias de negocios, utilizando métodos y técnicas de gestión en la formación y organización empresarial, específicamente en los procesos de comercialización, abastecimiento, almacenamiento, manejo de materiales y gestión de recursos financieros y humanos.

La habilidad para lidiar con personas, capacidad de comunicación, trabajo en equipo, liderazgo, negociación, búsqueda de información, toma de decisiones en contextos económicos, políticos, culturales y sociales distintos, son requisitos importantes para el perfil de este profesional.

Las capacidades que pueden ser atribuidas a un profesional de Gestión Empresarial están divididas en objetivos generales y objetivos específicos, como se muestra a continuación, en extractos extraídos de documentos oficiales de la institución sobre estas capacidades; perfil del profesional, estructura curricular y currículo vigente del curso de Gestión Empresarial.

Cuadro 1 Objetivos del curso de Gestión Empresarial

El Curso Superior de graduación en Tecnología en Gestión Empresarial tiene como objetivo formar profesionales con características que lo coloquen en ventaja en el competitivo mercado de trabajo.

Objetivo específico

El Tecnólogo en Gestión Empresarial de la Facultad de Tecnología de Guaratinguetá deberá estar preparado para ejercer funciones de relevancia en el universo empresarial dinámico y competitivo. De esta manera, el curso ofrecerá al estudiante competencias generales y específicas que lo hagan un emprendedor en su propio negocio o actuando en empresas públicas o privadas.

Fuente: <http://www.fatecguaratingueta.edu.br>

Cuadro 2 Perfil profesional del curso

Competencias generales

- a) Iniciativa y liderazgo;
- b) Ejercer Capacidad de análisis, de síntesis, de negociación y de decisión;
- c) Ejercer raciocinio lógico, visión y sentido crítico;
- d) Desarrollar capacidad de comunicación y expresión;
- e) Capacidad para administrar y resolver conflictos;
- f) Capacidad de liderar y trabajar en equipo;
- g) Desarrollar un perfil emprendedor;

- h) Proporcionar y utilizar técnicas y tecnologías para solucionar problemas;
- i) Comprender las dinámicas de las organizaciones.

Competencias específicas

- a) Planificar, organizar, dirigir y controlar los procedimientos administrativos;
- b) Elaborar la planeación organizativa;
- c) Implementar programas y proyectos;
- d) Promover estudios de racionalización;
- e) Realizar control del desempeño organizacional;
- f) Gestionar de forma eficaz los recursos humanos, financieros y materiales;
- g) Implantar modelos innovadores de gestión.

Fuente: <http://www.fatecguaratingueta.edu.br>

El tiempo de integración y duración del curso está dividido en un mínimo de tres años, es decir, seis semestres y un máximo de cinco años o diez semestres. Los turnos en que se dicta el curso abarcan el período vespertino en la unidad de Cruzeiro y el período nocturno en la unidad de Guaratinguetá. El número de vacantes es de 40 (cuarenta) estudiantes por turno y el régimen de matrícula es realizado por conjunto de disciplinas.

3.2.1 Organización Curricular

Como se explicó anteriormente, el estudiante que frecuenta el curso de Gestión Empresarial deberá poseer habilidades y competencias definidas, para desempeñar las tareas pertinentes a su función.

El currículo del curso fue resultado de las exigencias del MEC y la adaptación hecha por el coordinador del curso y demás profesores que evalúan las disciplinas ofrecidas por el MEC, proponiendo los cambios necesarios, teniendo como objetivo específico capacitar a los estudiantes, de modo que, al convertirse en profesionales tecnólogos en el área de Gestión Empresarial, posean conocimiento y obtengan el perfil profesional adecuado a las necesidades del mercado local.

Las disciplinas ofrecidas actualmente en el curso de Gestión Empresarial y sus respectivas cargas horarias, que apuntan a la formación del tecnólogo, se presentan a continuación:

Cuadro 3 Distribución de las asignaturas por semestres del curso de Gestión Empresarial

PERÍODO	ASIGNATURAS	TOTAL de Clases
1º SEMESTRE	1. Administración General	80
	2. Contabilidad	40
	3. Comunicación y Expresión Oral	80
	4. Matemáticas	80
	5. Sociedad e Tecnología	40
	6. Informática	40
	7. Inglés I	40
2º SEMESTRE	8. Metodología de la Investigación	40
	9. Gestión Ambiental	40
	10. Sociología de las Organizaciones	40

	11. Estatística aplicada a la Gestión	80
	12. Economía	80
	13. Comportamiento Organizacional	80
	14. Inglés II	40
3º SEMESTRE	15. Organización, Sistemas y Métodos	80
	16. Matemática Financiera	40
	17. Gestión de Personas	80
	18. Sistemas de Información	80
	19. Gestión de Marketing	80
	20. Inglés III	40
4º SEMESTRE	1. Derecho Empresarial	80
	2. Planeamiento de Marketing	80
	3. Comunicación Empresarial	40
	4. Gestión Financiera	80
	5. Logística	80
	6. Inglés IV	40
5º SEMESTRE	7. Gestión de la Producción	80
	8. Análisis de Inversiones	80
	9. Gestión da Calidad	40
	10. Gestión de Proyectos	80
	11. Proyecto de Graduación	40
	12. Español I	40
	13. Inglés V	40
6º SEMESTRE	14. Negocios Internacionales	80
	Planeamiento y Gestión Estratégico	80
	15. Desarrollo de Negocios	80
	16. Sistemas Integrados de Gestión	80
	17. Español II	40
	18. Inglés VI	40
Total da Carga horária do Curso – aulas presenciais		2.400 aulas
Actividades Complementarias		120 horas
Proyectos Interdisciplinarios		280 horas
Subtotal (atendimento al CNCST y del CEE 86/2009)		2.400 horas
Práctica Orientada		200 horas
Trabajo de Graduación		200 horas
TOTAL GERAL DE HORAS DO CURSO		2.800 horas

Fuente: <http://www.fatecguaratingueta.edu.br>

3.3 Análisis de datos

La investigación se realiza con el método de estudio de caso, y desde el punto de vista metodológico, posee carácter cuali-cuantitativo. Según Yin (2001) el estudio de caso se caracteriza como una investigación empírica que se da en un contexto específico, donde el investigador busca abordar un fenómeno contemporáneo insertándose en el ambiente de su realización.

La aplicación de los juegos interactivos se realizó durante el primer y segundo semestre de 2022. Las intervenciones se dieron durante media hora (una vez, cada quince días), en las clases Español I y Español II. Los estudiantes de cada clase provenían de una

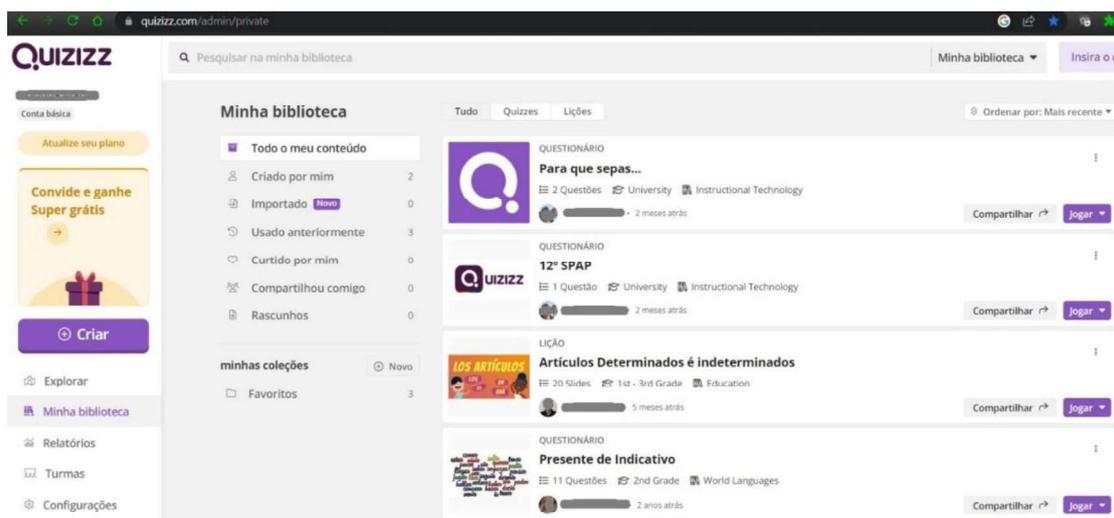
secuencia de clases que abordaron conceptos morfosintácticos, lexicales e interpretaciones textuales con diferentes géneros.

Los datos recolectados fueron de carácter cualitativo y cuantitativo, buscando analizar la opinión de los estudiantes en cuanto al uso de las herramientas digitales durante la implementación de una estrategia de contenidos. De esta manera, las informaciones referentes a la aplicación del contenido, de corte cuantitativo, fueron realizadas por medio de la herramienta *Quizizz*. Los datos de corte cualitativos, que se refieren a la opinión de los estudiantes en cuanto a la utilización de dichas herramientas, se registraron en diario de campo, habiendo sido considerados los discursos y las reacciones a la metodología desarrollada.

Se utilizaron decenas de cuestionarios con pruebas conceptuales e interpretativas. Cada pregunta fue proyectada en el cuadro a partir del site, mostrando el enunciado y las opciones de manera clara. Cada prueba conceptual fue compuesta por un enunciado y cuatro alternativas, de las cuales sólo una era la correcta.

Los enunciados de las pruebas utilizadas y sus alternativas se pueden ver en las figuras 1 y 2, a continuación.

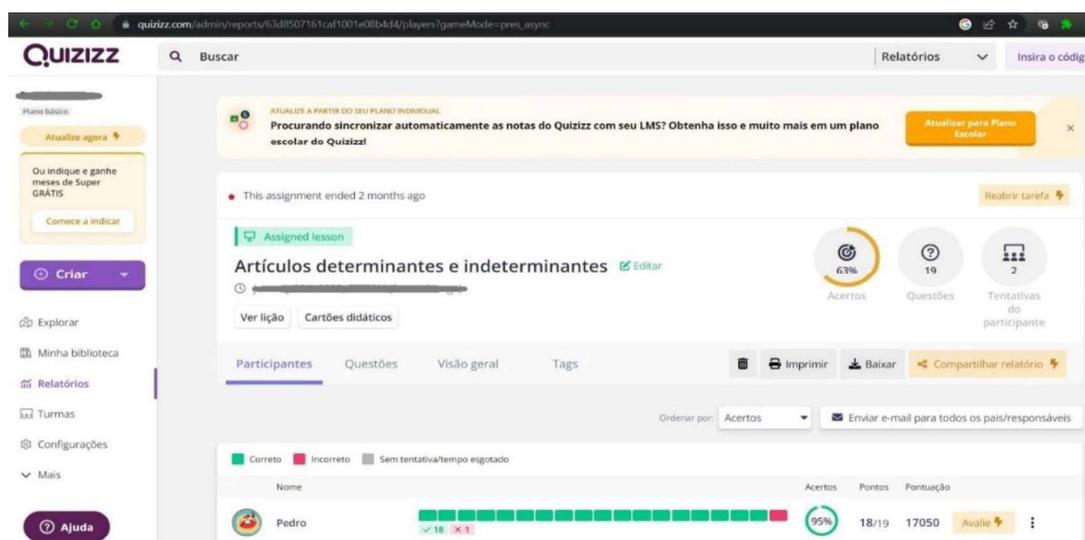
Figura 1: Ejemplo de enunciado de algunas actividades en la plataforma Quizizz



Fuente: Cuestiones elaboradas por las autoras.

Los datos fueron recolectados y almacenados de manera automática durante la realización de la intervención pedagógica a través de las aplicaciones hechas en la plataforma *Quizizz*. Estos datos fueron exportados a planillas y luego fueron analizados de manera cuantitativa y cualitativa, considerando el aumento o disminución en el número de respuestas correctas dadas por cada estudiante a lo largo de las actividades.

Figura 2: Ejemplo de planilla de aciertos y errores



Fuente: Cuestiones elaboradas por las autoras.

Trabajar con *Quizziz* para mejorar el proceso de aprendizaje del estudiante exige una investigación y análisis de diferentes realidades educativas que pueden contribuir a la construcción de una unidad didáctica exitosa. De esa manera, se puede decir que la gamificación contribuye como una valiosa práctica pedagógica en el proceso de aprendizaje de español a los estudiantes de Educación Superior Tecnológica porque los ponen en práctica durante toda la construcción de su conocimiento.

Las Instituciones de Educación Superior Tecnológica, especialmente las cuales exponen la asignatura de ELE, son capaces de formar estudiantes para que, de forma autónoma, crítica y motivada, asuman un papel constructivo en su aprendizaje. Es decir, el desarrollo de actividades interactivas en las clases de ELE, para este público, ayuda al estudiante a mejorar su proceso de aprendizaje porque lo posiciona como protagonista en su camino organizacional del conocimiento.

A partir de prácticas en la plataforma interactiva Quizziz, se puede percibir que ejercicios que presentan respuestas correctas e incorrectas (Figura 2) ofrecen al estudiante la oportunidad para construir su perfil profesional. O sea, a partir de la presentación de los aciertos y errores, el estudiante puede señalar su formación académica emprendedora presentándose, como uno de sus objetivos, la capacidad para trabajar sus actitudes de manera autorreguladas, flexibles, en todos los ámbitos de su vida, en la búsqueda de su bienestar.

Por lo tanto, las estrategias de autorregulación del aprendizaje están en línea con la visión de Frizon (2009), cuando exponen una la función reguladora del proceso de formación en el que el conocimiento no es el único objetivo, ya que destaca la relevancia de la comprensión y de aprehender para saber aplicarlo en situaciones, también, de su vida cotidiana.

4. CONSIDERACIONES FINALES

El desarrollo de esta investigación permitió responder el cuestionamiento inicial y alcanzar los objetivos propuestos. La interrogante inicial se refería, al modo en que la

utilización del juego interactivo *Quizizz* puede contribuir al proceso de aprendizaje de ELE. Para eso contribuye señalar qué factores de éxito y fracaso colaboran en la identificación del proceso de autorregulación del aprendizaje.

Para responderla, se investigó la importancia del uso de la plataforma digital interactiva en cuanto el estudiante construye su conocimiento, para lo cual se tomaron como base diversas fuentes teóricas. El análisis de los datos evidenció que la literacidad digital es tener autonomía en tecnología, no sólo en relación con el uso de las herramientas digitales que están presentes en todos los aspectos de la vida del estudiante, sino también por la búsqueda constante de caminos organizacionales del conocimiento, fundamentales para el desarrollo progresivo de una sociedad en movimiento.

Otro punto considerado por la investigación es la existencia de una laguna de corte teórico y práctico referente al desarrollo de competencias digitales en la formación — inicial y continuada — del profesor, debido a la escasez de estudios sobre el mapeo y la descripción de competencia y niveles de conocimiento en literacidad digital.

El mejor camino para formar a las nuevas generaciones es desarrollar en ellas las competencias digitales. Por lo tanto, para trabajar efectivamente con tecnología, es conveniente que primero el profesor haga, una organización de contenidos para luego compartir, colaborar y reorganizarlos con otros profesores. El profesor no necesita tener pleno dominio en términos de uso de herramientas digitales, pero es recomendable que él entienda como utilizarlas.

1. Al iniciar las actividades de gamificación, en especial el juego interactivo en la plataforma *Quizizz*, es visible el entusiasmo del estudiante con las propuestas de trabajo. Esto se produce debido a que él está adecuadamente conectado al ambiente virtual, a que es un nativo digital.
2. La problemática está en que este estudiante nativo digital podría continuar utilizando la TDIC de una manera desenfrenada, haciendo mal uso de la plataforma digital. Las instituciones de enseñanza necesitan avanzar junto con la tecnología; en ese sentido, es preciso repensar en la metodología, entender que él necesita de novedad y velocidad, pero también de direccionamiento.

De esa manera se hace necesario la trabajar la autonomía, la crítica, la motivación, el cuestionamiento, la curiosidad, la investigación, la persistencia, la resiliencia, características de una formación emprendedora. En este contexto, el estudiante comienza a asumir un papel constructivo en su aprendizaje a lo largo de todo su proceso formativo.

A partir de esta investigación, queda claro que tal temática, todavía tiene espacio para nuevas investigaciones y reflexiones, pues son pocos los teóricos que se dedican a analizar el uso de nuevas herramientas digitales, dirigidas a mejorar el desarrollo del estudiante en su proceso de aprendizaje, donde pasa de simple espectador a ser un potencial protagonista.

REFERENCIAS

BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs.). Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora. Porto Alegre: Penso, 2018.

BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. (Orgs.). Ensino Híbrido: Personalização e Tecnologia na Educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

CATÁLOGO Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia. 3. ed. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica, 2016. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=44501-cncst-2016-3edc-pdf&category_slug=junho-2016-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 21 mar. 2023.

DOWNES, E. Lugares para ir: Conectivismo e conhecimento conectivo. Inovar: Journal of Online Education, v. 5, n. 1, p. 1-6, out./dez. 2008.

ERGEN, B.; KANADLI, S. The Effect of Self-Regulated Learning Strategies on Academic Achievement: A Meta-Analysis Study. Eurasian Journal of Educational Research, v. 69, p. 55-74, 2017.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. Renote, Porto Alegre, v. 11, n. 1, p. 1-9, ago. 2013.

FARIA, A. A. G. de B. T.; ALMEIDA, L. S. Academic adaptation of 1st year students. Revista Internacional de Educação Superior, v. 7, p. e021024-e021024, 2021.

FIOR, C. A. Contribuições da monitoria e da tutoria entre pares para a permanência do estudante no Ensino Superior: análise de publicações do CLABES de 2011 a 2014. Anais da

VII CLABES - Sétima Conferencia latinoamericana sobre el abandono en la Educación Superior. Anais.2017.

FRISON, L. M. B.; BORUCHOVITCH, E. Autorregulação da aprendizagem. Cenários, desafios, perspectivas para o contexto educativo. Petrópolis: Editora Vozes, 2020, p. 301

GABRIEL, M. Educ@r - a (r) e v o l u ç ã o Digital na Educação. São Paulo: Saraiva, 2013.

GOMES JUNIOR, R. C.; PUCCINI, B. Tecnologias móveis e aprendizagem de línguas. Revista da Abralin, [S.l.], v. 18, n. 2, p. 15-47, dez. 2019.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KAPP, K. M. A gamificação da aprendizagem e instrução: métodos e estratégias baseados em jogos para treinamento e educação. São Francisco: John Wiley & Sons, 2012.

LIM, T.M.; YUNUS, M.M. Teachers' Perception towards the Use of Quizizz in the Teaching and Learning of English: A Systematic Review. Sustainability, v. 13, n. 11, p. 6436, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/su13116436>. Acesso em: 14 abr. 2023.

PETIT, T.; LACERDA SANTOS, G. A aprendizagem não formal da língua estrangeira usando o smartphone: por quê voltamos a metodologias do século XIX? In: SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 5.; COLÓQUIO

INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO COM TECNOLOGIAS, 1., 2013, Recife. Anais. Recife: [s.n.], 2013.

PINTRICH, P. R. The role of motivation in promoting and sustaining self-regulated learning. *International Journal of Educational Research*, v. 31, n. 6, p. 459-470, 1999.

QUIZIZZ Disponível em: <https://quizizz.com/admin> Acessado em: 21 mar. 2023

PRENSKY, M. *Nativo Digital, Imigrante Digital*, parte I e parte II. Do Horizonte. NCB University Press, 2001.

SAVIANI, D. *Educação: do senso comum à consciência filosófica*. 10. ed. São Paulo: Cortez, 1991.

SIEMENS, G. Uma breve história da aprendizagem em rede. Disponível em: http://pt.slideshare.net/augustodefranco/uma-breve-historia-da-aprendizagem-em-rede?qid=3a4d6029-e52c-4435-9411-9d813e15f500&v=&b=&from_search=1. Acesso em: 21 mar. 2023.

SIEMENS, G. Uma teoria de aprendizagem para a idade digital. Disponível em: [http://usuarios.upf.br/~teixeira/livros/conectivismo\[siemens\].pdf](http://usuarios.upf.br/~teixeira/livros/conectivismo[siemens].pdf). Acesso em: 21 mar. 2023.

YIN, R. K. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

YONG, A.; RUDOLPH, J. A review of Quizizz – a gamified student response system. *Journal of Applied Learning & Teaching*, v. 5, n. 1, p. 18, 2022. DOI: <https://doi.org/10.37074/jalt.2022.5.1.18>. Disponível em: <https://journals.sfu.ca/jalt/index.php/jalt/article/view/503/439>. Acesso em: 14 abr. 2023.

ZIMMERMAN, B. *Becoming a Self-regulated Learner: an overview*. *Theory into Practice*, v. 41, n. 2, p. 64-70, 2002.