



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**  
**SEDE CUENCA**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA INNOVADORA  
PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES  
DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
SAN FRANCISCO DE SALES DURANTE EL PERIODO 2020-2021

Trabajo de titulación previo a la obtención del título  
de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica

AUTOR: HENRY DAVID MOSQUERA VINTIMILLA

TUTOR: LCDO. FERNANDO NAPOLEÓN SOLÓRZANO MARTÍNEZ, PH.D.

Cuenca - Ecuador

2023

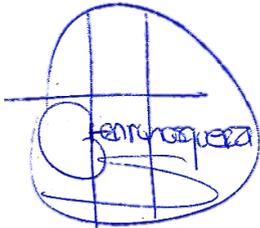
**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN**

Yo, Henry David Mosquera Vintimilla con documento de identificación N° 0106855075,  
manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sub fines de lucro la  
Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera  
total o parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 28 de febrero del 2023

Atentamente,



Henry David Mosquera Vintimilla

0106855075

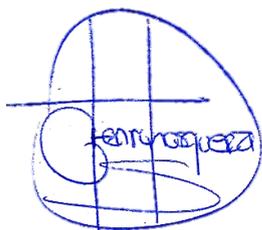
**CERTIFICACIÓN DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO  
DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Henry David Mosquera Vintimilla con documento de identificación N° 0106855075, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor de la Propuesta metodológica: “La gamificación como estrategia metodológica innovadora para reforzar el aprendizaje en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes del noveno de EGB de la Unidad Educativa San Francisco de Sales durante el periodo 2020-2021”, la cual ha sido desarrollada para optar por el título de: Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 28 de febrero del 2023

Atentamente,



Henry David Mosquera Vintimilla

0106855075

**CERTIFICACIÓN DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Fernando Napoleón Solórzano Martínez con documento de identificación N° 0102157559, docente de la Universidad Politécnica Salesiana declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA INNOVADORA PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE SALES DURANTE EL PERIODO 2020-2021, realizado por Henry David Mosquera Vintimilla con documento de identificación N° 0106855075, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la modalidad Propuesta metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 28 de febrero del 2023

Atentamente,



Lcdo. Fernando Napoleón Solórzano Martínez, Ph.D.

0102157559

## **DEDICATORIA**

Este trabajo está dedicado a mis abuelos y a mi padre, Efraín Vintimilla, Graciela Aguirre y Henry Mosquera por haberme apoyado en todo momento, por cada uno de sus consejos y valores, quienes con su paciencia y sacrificio me han permitido lograr una meta más en mi vida. Mi hermano Juan Fernando Mosquera Vintimilla, por ser un apoyo incondicional en todo este proceso académico y de vida.

Una dedicatoria especial para mis docentes, por ser parte importante de mi formación lo cual me ha motivado a seguir adelante a pesar de las adversidades que se han presentado. De igual manera a todas las personas que han estado conmigo en este caminar.

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi gratitud primero con Dios por brindarme salud y perseverancia y constancia en todo lo que he ido realizando en mi vida académica; en especial un agradecimiento para mi abuelo, papá y hermano por brindarme la cariño, amor, fuerza y consejos para poder lograr mis anhelos.

Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal de la Unidad Educativa San Francisco de Sales, por confiar en mí, abrirme las puertas y permitirme realizar todo el proceso investigativo dentro de su institución educativa.

De igual manera mis agradecimientos a la Universidad Politécnica Salesiana, a la carrera de Educación Básica, a mis docentes quienes con la enseñanza de sus conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada uno de ustedes por su paciencia, dedicación.

Finalmente quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento al Dr. Fernando Solorzano, tutor de todo este proceso, quien con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este trabajo.

## RESUMEN

El propósito específico de esta propuesta metodológica desarrollada en el ámbito del refuerzo académico de las Ciencias Sociales, de esta manera se pretende fomentar la motivación y aplicación de las actividades en los respectivos miembros del aula.

El presente trabajo surgió a partir de un proceso de observación realizado respectivamente en la Unidad Educativa San Francisco de Sales en el noveno de Educación Básica (EGB), a través del cual se evidenció la dificultad para realizar las actividades relacionadas con el refuerzo académico, aproximadamente en la mayoría de los estudiantes.

De esta manera a través de un proceso de investigación, se organizó la elaboración de un manual didáctico que fomente el interaprendizaje en noveno de EGB, a través de videos y actividades interactivas que se irán desarrollando conjuntamente con la gamificación

## ÍNDICE

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	I
CERTIFICACIÓN DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA .....	II
CERTIFICACIÓN DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	III
DEDICATORIA .....	IV
AGRADECIMIENTO .....	V
RESUMEN .....	VI
1. PROBLEMA .....	1
<b>1.1 Descripción del problema .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Antecedentes .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Importancia y alcances .....</b>	<b>5</b>
<b>1.4 Delimitación .....</b>	<b>6</b>
<b>1.4.1 Delimitación Geográfica .....</b>	<b>6</b>
<b>1.5 Explicación del problema .....</b>	<b>7</b>
2. OBJETIVOS .....	8
2.1 Objetivo general .....	8
2.2 Objetivos específicos .....	8
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	8
3.1 ¿Qué son las TIC? .....	9
3.2 Concepto de educación .....	10
3.3 TIC en la educación .....	11
3.4 Relación de la Educación con la Tecnología .....	11
3.5 Pedagogías Emergentes .....	12
3.6 La gamificación .....	13
3.7 La gamificación en las Ciencias Sociales .....	14
3.8 La gamificación como estrategia metodológica educativa .....	14
3.9 Estrategias metodológicas .....	15
<b>3.10 Planificaciones .....</b>	<b>17</b>

3.11	¿Qué es un manual didáctico? .....	32
4.	METODOLOGÍA.....	36
4.1	Tipo de propuesta .....	36
4.2	Partes de la propuesta .....	36
4.2.1.	Título de la Propuesta .....	36
4.3	Destinatarios .....	36
4.4	Datos Informativos.....	36
4.5	Técnicas para construir la propuesta.....	36
5.	PROPUESTA METODOLÓGICA .....	37
5.1.	Descripción.....	37
5.2.	Objetivos.....	37
5.2.1.	Objetivo General .....	37
5.2.2.	Objetivos Específicos .....	37
5.3.3.	Metodología .....	38
5.3.4	Manual didactico.....	40
6.	CONCLUSIONES .....	58
7.	RECOMENDACIONES .....	58
8.	BIBLIOGRAFÍA .....	60
9.	Anexos .....	63
9.1.	Entrevista al Docente .....	63
9.2.	Encuesta a estudiantes .....	66

## **1. PROBLEMA**

### **1.1 Descripción del problema**

Partiendo del problema que se ha determinado en el objeto de estudio en el noveno de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Francisco de Sales, al no hacer uso de TIC durante las clases y la falta de motivación para los estudiantes al momento de realizar su refuerzo, es considerado por parte de los estudiantes, tomando en cuenta que son ellos quienes buscan otras maneras para reforzar los temas explicados en clase.

En la clase de noveno año de EGB se ha podido observar que el docente ejecuta su clase con actividades basados en el libro de estudios sociales, cuaderno. Contrario a esta idea, los estudiantes buscan maneras más didácticas para su aprendizaje como: videos en internet, quizz, juegos basado en la materia, video blogs, etc.

Tomando en cuenta los diversos factores observados en la asignatura de estudios sociales, se ha visto la necesidad de mejorar el desempeño de los estudiantes y sus actividades a través del uso de nuevos recursos que incentiven el aprendizaje, debido a los comentarios y resultados obtenidos en la asignatura. Por ello es importante que los estudiantes tengan conocimientos de las diferentes herramientas que pueden ayudar al crecimiento por la búsqueda de información y recopilación de la misma. Por lo tanto, el problema identificado surge de una realidad conocida, además, el uso de nuevos recursos y tecnologías generan la motivación de aprendizaje para el estudiante.

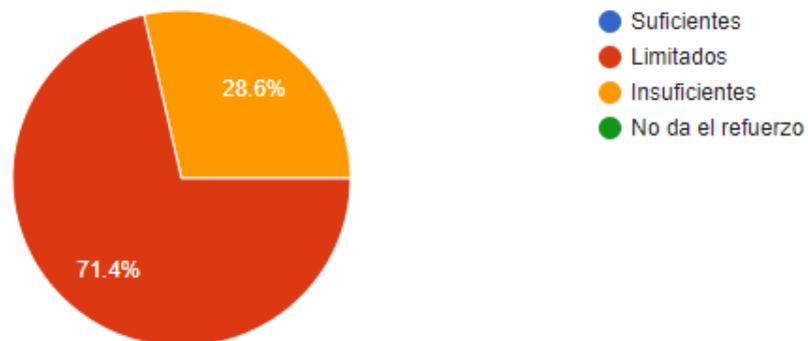
En el nivel macro curricular (Ministerio de Educación, 2012), se prescriben estándares de aprendizaje que comprenden los logros que los estudiantes deben alcanzar al término de un nivel escolar determinado. Para el área de estudios sociales se denomina construcción histórica de la sociedad, relación entre la sociedad y el espacio geográfico, convivencia social y desarrollo humano. De los niveles mencionados, el noveno de EGB, le corresponde a el nivel de: relación entre la sociedad y el espacio geográfico. De esta manera el estudiante adquiere a través del aprendizaje las destrezas de

observar, obtener, seleccionar, analizar y constatar a partir de datos estadísticos, mapas temáticos y otras fuentes.

En la institución se describe, por parte de directivos y docentes, que el nivel de los estudiantes en el espacio geográficos y su relación entre la sociedad, el uso de técnicas de la producción de textos escritos y de varias formas de expresión oral dentro del campo de las ciencias sociales resulta eficiente dentro del aula, sin embargo, al momento de su aplicación en el refuerzo, su conocimiento es temporal, tomando en cuenta que no se hace uso de TIC, videos interactivos, videos informativos, etc. en su aprendizaje. Por lo tanto, se manifiesta que el problema persiste en la mayoría de estudiantes.

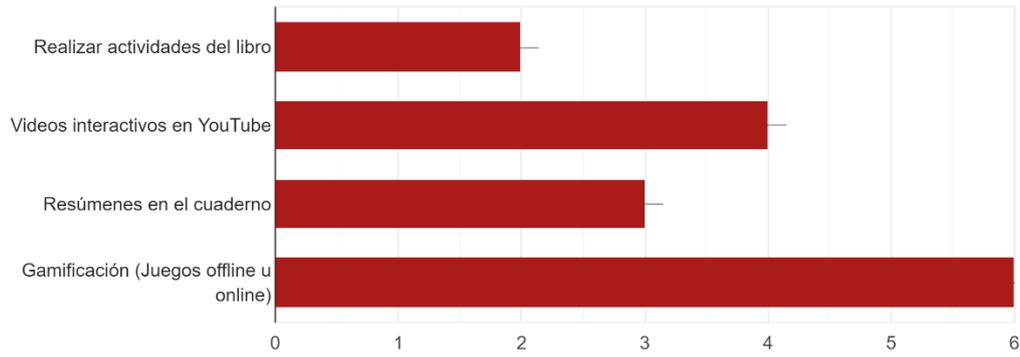
En los siguientes datos estadísticos se evidencia las actividades realizadas con los estudiantes:

**Pregunta 1:** Según su criterio ¿El refuerzo que da el docente a los temas trabajados en clase, usted como los considera?



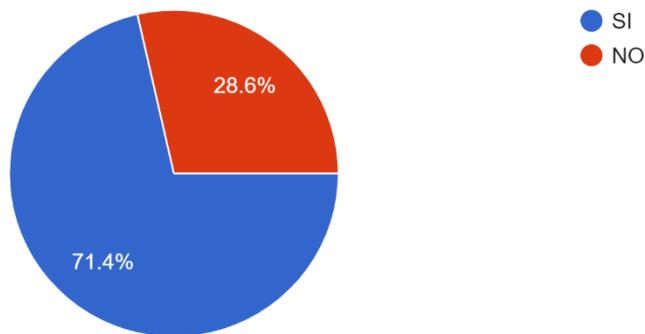
De esta manera se puede considerar que, al limitarse en el uso de recursos para el refuerzo de los estudiantes, no se genera un trabajo autónomo por parte del estudiante, es decir, no se genera un refuerzo significativo.

**Pregunta 2:** ¿Cuál de las siguientes opciones a usted le permiten mejorar la comprensión y aprendizaje de lo tratado en clase?



Se refleja a la gamificación como una opción de refuerzo y motivación para que los estudiantes realicen sus actividades dentro y fuera de la clase. De esta manera el docente puede implementar en sus actividades el uso de juegos educativos que apoyen al estudiante con su aprendizaje.

**Pregunta 3:** ¿Considera que, haciendo uso en su educación de tecnologías, juegos virtuales, uso de videos, etc. ¿Ayude a tener mejores resultados en su aprendizaje?



SI porque todos debemos mejorar en los conocimientos.

Si porque la tecnologia es importante para que los niños aprendamos nuevas cosas.

Podríamos aprender de mejor manera y fuese mas divertido.

Si porque la tecnologia es importante hoy en dia,

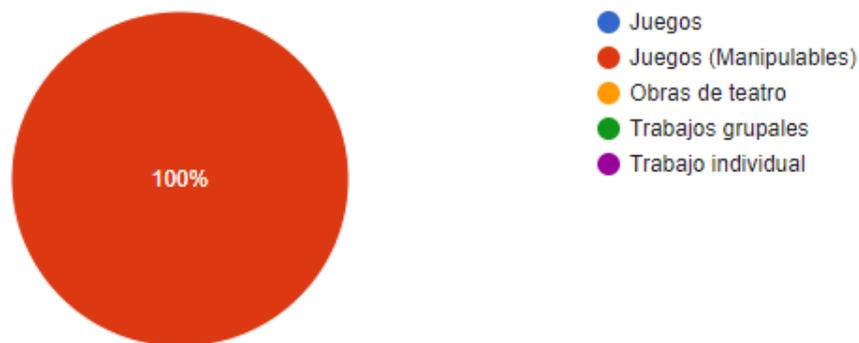
Si, porque me ayuda a mejorar como estudiante.

Si porque es importante conocer nuevas cosas cada dia.

Puede ser una buena idea pero se necesita tener una buena conexion.

En su mayoría, los estudiantes de noveno de EGB están de acuerdo en que el uso de nuevas tecnologías para su aprendizaje en el aula ayudaría a que puedan desarrollar sus habilidades y destrezas de mejor manera ya que el docente puede brindar mayores oportunidades de aprender con el uso de nuevas plataformas, videos, juegos virtuales, etc.

**Pregunta 4:** ¿Qué estrategias considera usted que podría desarrollar para un mayor conocimiento en los estudiantes del noveno de EGB?



## 1.2 Antecedentes

Existen aspectos relevantes de la institución, su objeto de estudio y detallar de qué manera se encontró el problema identificado. La Unidad Educativa San Francisco de Sales desarrolla un trabajo arduo por el aprendizaje significativo hacia sus estudiantes y de igual manera el desarrollo de sus habilidades y destrezas en los diferentes niveles educativos. La resolución de problemas, no solo académicos sino psicológicos son desarrollados a través de los diferentes docentes y encargados de las diferentes áreas y que de esta manera dejen de lado las dificultades que se presentan en su entorno, de esta manera obtienen un alumno-respeto-amigo, lo que genera confianza en sus estudiantes hacia los docentes.

De igual manera la labor docente, en su desempeño, prioriza la búsqueda de nuevas técnicas y metodologías para la mejora de las diferentes áreas incluyendo al de las ciencias sociales, por ello se ha desarrollado el objeto de estudio que parte del uso de recursos didácticos en la gamificación para establecer un aprendizaje diferente, es decir, tecnológico, con un objetivo claro y con resultados de mejora.

Por otro lado, es un problema real, al cual se le está planteando una solución para su mejoramiento del refuerzo de los estudiantes y para que de esta manera puedan resolver problemas que se les presentaran en los años venideros.

De esta manera se desarrollan las características del noveno año de EGB. Partiendo de la calificación mínima que se requiere para cruzar al siguiente año lectivo, siendo el mismo de siete puntos sobre diez, por lo tanto, a traves de las TIC se busca mejorar las relaciones entre la sociedad y el espacio geográfico, tomando en cuentas las necesidades de los estudiantes y adaptando el uso de estrategias metodológicas que beneficien a los mismos.

Los estudiantes presentan dificultades en el momento de realizar el refuerzo en casa, de esta manera se lleva una investigación para la aplicación de las TIC en el refuerzo de los estudiantes.

### **1.3 Importancia y alcances**

La presente investigación es de suma importancia porque plantea como meta la incorporación de la gamificación como herramienta para reforzar a los estudiantes en las diferentes actividades que se realizan dentro y fuera del aula. Se ha planteado la gamificación como un recurso para utilizar en la asignatura de estudios sociales en la cual existen problemas en su debido refuerzo; se evidencia durante las participaciones en clase según los resultados de las fichas de observación.

La gamificación está encaminada a innovar de manera didáctica y optima el proceso de enseñanza aprendizaje. Al implementar los diferentes recursos en donde el estudiante cumple el rol de autor principal en su refuerzo. Cuando se trabaja con la gamificación lo que se busca es generar una

nueva visión hacia los estudiantes, donde ellos generen un proceso educativo más dinámico e incrementen su motivación en su refuerzo.

El llegar a generar un ambiente de aprendizaje confortable, en donde los estudiantes avancen a su propio ritmo y a su vez desarrollando habilidades como el uso de nuevos recursos tecnológicos, generar la capacidad de solución de problemas a través de estrategias y la colaboración en grupos para su debida retroalimentación.

Hay que considerar que el alcance principal del presente proyecto es el uso de la gamificación innovadora como una nueva fuente de aprendizaje en el área de ciencias sociales, donde el estudiante tenga un incremento a nivel de su comprensión en diferentes temas fundamentales para la asignatura y generar nuevos conocimientos.

#### **1.4 Delimitación**

La presente propuesta metodológica se desarrolló en la Unidad Educativa San Francisco de Sales, en el noveno de EGB.

##### **1.4.1 Delimitación Geográfica**

La Unidad Educativa San Francisco de Sales se encuentra ubicada en el cantón Cuenca, provincia del Azuay, Zona 6, Julio Bernal - sector Molinopamba, teléfono 289-1384. En el barrio Ricaurte se encuentra ubicada la Unidad Educativa San Francisco de Sales, este sector cuenta con una comunidad bien organizada como lo manifiesta la directiva barrial; realizan reuniones en la casa comunal para las diferentes actividades en las que intervienen las unidades educativas.

En la parroquia Ricaurte se encuentran localizados diferentes negocios familiares el cual realizan sus ventas al por mayor y menos, Entre ellos comida tradicional de la ciudad de Cuenca y donde realizan actividades comerciales formales e informales.

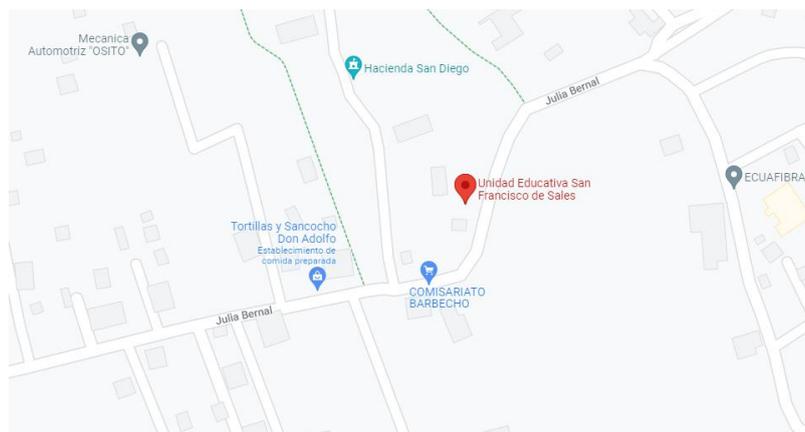
La parroquia Ricaurte, cuenta con la siguiente limitación: Limita al norte con la parroquia de Sidcay, al sur y al oeste con la ciudad de Cuenca, y al este con la parroquia de Llaoca.

El sector de Ricaurte mantiene un alto índice de movilidad ya que es uno de los lugares icónicos donde se prepara el cuy; donde muchas de las familias cuencanas asisten. De igual manera su comunidad mantiene festividades que lo realizan con las instituciones cercanas a ellas como es el Sudamericano, Catalinas, Buena Esperanza, San Francisco de Sales, Santiago de Compostela, entre otros.

El sector de Molinopamba; donde se encuentra específicamente la Unidad Educativa San Francisco de Sales; desarrolla sus actividades en la agricultura y de negocios familiares como talleres automotrices, restaurantes, tiendas, etc.

### *Gráfico 1*

#### *Ubicación geográfica de la Unidad Educativa San Francisco de Sales*



Fuente: tomado de Google Maps 2021

### **1.5 Explicación del problema**

En la Unidad Educativa San Francisco de Sales, en el noveno de Educación General Básica se evidencia el problema en el refuerzo que se envía a casa y en alguno de los casos al momento de realizar su retroalimentación en clase, en el área de estudios sociales. Según las encuestas aplicadas a los estudiantes, basado específicamente en el refuerzo. Se establece que los niveles con el nivel más bajo en su rendimiento buscan nuevas maneras de aprendizaje a través del uso de internet u aplicaciones para celulares.

El aprendizaje de estudios sociales para los estudiantes de noveno grado de EGB es considerado complicado, como se ha observado y evidenciado en las fichas de observación. En la misma se pudo constatar que en la metodología del docente no se aplica de manera constante el uso de TIC en la educación y existe una limitación al cuaderno y pizarrón, lo que dificulta que el estudiante sea un sujeto activo en su aprendizaje. Por consiguiente, la función del docente debe ser transformador, tomando en cuenta que la innovación en la educación atraviesa un cambio significativo en la misma.

El problema que se plantea es el uso de videos interactivos y juegos a través de la gamificación lo cual brindará un aprendizaje desde el docente hasta el estudiante a aprender que la conexión entre el área de estudios sociales y la gamificación puede generar un producto sustentable al aprendizaje del estudiante.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo general**

Formular la gamificación como estrategia metodológica innovadora para reforzar el aprendizaje en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes del noveno de EGB de la Unidad Educativa San Francisco de Sales durante el período 2020-2021.

### **2.2 Objetivos específicos**

- Fundamentar teóricamente los conceptos de las TIC en educación, innovación educativa y estrategia metodológica.
- Plantear estrategias metodológicas basadas en la gamificación.
- Elaborar un manual didáctico para el uso de la gamificación en el área de las Ciencias Sociales.

## **3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

El uso adecuado del juego acompañado de las TIC, es considerado uno de los mejores métodos de la transmisión para el aprendizaje de los estudiantes, tomando en cuenta que en los últimos años en

la educación primaria ha presentado cambios en su ejecución a través de recursos tecnológicos. Los mismos que aplicado de manera correcta, presenta resultados favorables para los docentes y estudiantes.

### **3.1 ¿Qué son las TIC?**

Debido a que TIC es uno de los términos más estudiados dentro de la educación y en diversas áreas, Pérez (2008) afirma que las TIC tienen el poder de potenciar el aprendizaje, pero siempre y cuando se utilicen de manera correcta, explotando todos sus recursos y no basándose únicamente en la simple reproducción de contenidos ni en actividades de carácter mecánico. (p.59)

De esta manera el autor sostiene que el desarrollo y los resultados que genera el aplicar de manera adecuada en la educación primaria, refleja en los estudiantes aceptación y motivación debido a la realidad actual debemos rescatar también el resto de los programas y técnicas innovadoras que se están llevando a cabo en nuestros centros y que no necesariamente se basan en las herramientas digitales. Sin embargo:

La comunidad educativa debe ser consciente de que estas herramientas son uno de los inventos más potentes y versátiles de la historia y están repletas de posibilidades para favorecer el aprendizaje y la educación, así como la organización de todos los miembros de la comunidad educativa, la comunicación dentro y fuera de la escuela, etc. Tal y como nos hace reflexionar (Fernandez, 2016, p. 27).

Por consiguiente se escucha de manera normal, que dentro de las aulas los docentes y estudiantes se planteen hacer uso de herramientas digitales que logre una el cumplimiento de los estándares educativos y el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño, lo cual a su vez transmite un aprendizaje autónomo debido a su uso didáctico.

De esta manera según Suárez, (2013) se establece que el trabajo cooperativo evidencia resultados positivos y con un aprendizaje de enriquecimiento individual de cada miembro de grupo. Las TIC ha desarrollado una gran inmersión en la educación a nivel mundial, exactamente desde fines del Siglo XX.

Por ello, para el sistema educacional significa un alto índice de demanda en la actualización constante sobre el uso de nuevos métodos y técnicas que impliquen el uso de la tecnología para el aprendizaje (p.42).

Para Navío (2018) el concepto de TIC es considerado como uno de los recursos más integradores de la educación, gracias al desarrollo de habilidades y enriquece el conocimiento de los actores de la educación (pp.86).

### **3.2 Concepto de educación**

El concepto de innovación educativa, el mismo parte de dos conceptos que actualmente se encuentran entrelazados para brindar más posibilidades de apoyo en las aulas, tanto para docentes como para los estudiantes. Es importante considerar que la innovación resalta el uso de diferentes recursos educativos según el contexto en el que nos encontremos.

Dewey (1998) considera:

Por principio de significado, la definición real nos exige, además de discernir y definir, entender, o sea, nos exige saber en sentido pleno: 1) demostrar la necesidad lógica de unos caracteres o rasgos constitutivos, 2) razonar teórica y prácticamente sobre sus principios y 3) calibrar la impresión de realidad que nos transmiten. Por consiguiente, tiene sentido afirmar que la indefinición del significado es una fuente constante de mala comprensión y de consideraciones erróneas. Cuando el significado es ambiguo, interpretamos mal a otras personas, a otras cosas y a nosotros mismos: por ambigüedad, distorsionamos y tergiversamos (pp. 21-31).

Por ello, Murillo, (2017) contempla diversos aspectos dentro de la educación como por ejemplo la tecnología, didáctica, pedagogía, procesos y los sujetos de la educación. “Una innovación educativa implica la implementación de un cambio significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.” De esta manera se debe incorporar un cambio en los materiales, métodos, contenidos o en los contextos que se ven implicados en la enseñanza (pp. 90-92).

Se debe evidenciar una diferencia o cambio los diferentes aspectos mencionados con ello se genera una propuesta estable y de aprendizaje para que pueda aportar en la institución educativa y a los grupos de trabajo.

### **3.3 TIC en la educación**

La multitud de ventajas y recursos que ayudan al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes dentro y fuera del aula son infinitas a través del uso de las TIC. Está de acuerdo con ello (Giménez y Guilbert.,2020, p. 15), quienes afirman que se puede llevar acabo un trabajo cooperativo ya que al mantener un mambiente de estudio, se diferencia y contraste la construccion del conocimiento, el cual es un proceso en el que el individuo aprende mas de lo que se puede aprender por si solo.

Según Aguilar, (2018) una los miembros de una Institucion no deben conformarse con el uso de equipos tecnologias implementados en el aula. Se deben capacitar y buscar alternativas en donde la educacion y la tecnologias generen un mayor impacto en el aprendizaje de los estudiantes y generar una mayor integridad en la educacion actual

(pp. 2-3).

Para Navarrete, G. y Mendieta, R., (2018) el uso adecuado del Internet en la educacion brinda a los estudiantes diferentes opciones de buscadores en linea, de esta manera su aprendizaje en online les genera motivacion en sus aprendizajes por sus recursos visuales, auditivos y la manera lúdica en la que se presenta ante el estudiante (pp. 131-133).

### **3.4 Relación de la Educación con la Tecnología**

El uso y empleo de las TIC en el ámbito de la educación se ha generado durante los últimos años. La misma es consecuencia del amplio número de espacios formativos que se han generado a través de nuevas formas de interacción entre los estudiantes y el personal docente.

La mejora de la calidad de recursos y la manera de planificar la clase de acuerdo con los agentes educativos, en donde los mismos aplican y hacen uso de diversas plataformas para reforzar su aprendizaje y esto contribuye a la mejora de su plan de estudio.

De esta manera Sánchez, (2019) está de acuerdo con es necesario que los docentes tomen capacitaciones que ayuden a enriquecer el uso de herramientas tecnológicas que permitan interactuar con los estudiantes y se debe tener en cuenta el propósito y necesidades de cada grupo con el que se encuentran los docentes (pp.279)

Las TIC en la educación básica, cuya tarea es “impulsar el uso, expansión, y desarrollo de, así como la producción de materiales audiovisuales e informáticos que favorezcan el aprendizaje” (Martínez, 2020, p. 58).

### **3.5 Pedagogías Emergentes**

Durante la última década las TIC han desarrollado una mayor importancia en la sociedad educativa, es por ello que Cook, (2018) está de acuerdo con que editan estas “pedagogías emergentes”. Estas pedagogías se ven aplicada por docentes intuitivos que buscan motivar un trabajo autónomo a través de la praxis (pp. 14-16).

Dentro de las prácticas de las pedagogías emergentes se han ido adaptando el uso de plataformas como el *e-learning*, de esta manera se personaliza el proceso educativo, el trabajo colaborativo, el desarrollo de actividades con ejemplos de la vida cotidiana. De la misma forma (Gros, 2015) señala:

Las pedagogías emergentes surgen en los contextos de la sociedad del conocimiento en red, se basan en la integración de las tecnologías digitales, la exploración y la modificación de las pedagogías existentes y desarrollo de nuevas propuestas teóricas y prácticas (p. 63).

### 3.6 La gamificación

La gamificación debe ser tomada como un proceso consustancial y actualmente nativo para la humanidad. Hay que considerar que los aspectos lúdicos siempre se han introducido en los diferentes espacios de nuestra vida, desde la niñez hasta la vejez.

De modo que, se ha tratado de insertar la gamificación en diversos sectores educación, empresas, recursos humanos. Hay que tomar en cuenta que (Vergara, D. y Gómez, A., 2017) establecen un punto de inflexión el cual parece derivar del estudio que desarrolló el profesor Malone sobre la motivación de los juegos en la red utilizando la gamificación en el aprendizaje.

El uso de nuevas pedagogías puede requerir el responder *¿Qué? ¿Cómo? ¿Para qué?*, es decir, que se refiere al uso de diferentes procesos en donde se deba obtener con claridad los resultados del que hacer educativo.

Por su parte De Miguel, (2015) señala:

Si queremos considerar la pedagogía con la disciplina científica, al igual que en el resto de las ciencias, necesitamos una constante reflexión la *lógica de la investigación* a partir de los desarrollos conceptuales en este campo y de la práctica de investigación educativa (p. 276).

La importancia fundamental del juego dentro del aprendizaje. Coincidimos en que al final la gamificación lo que busca es crear ese contexto adictivo que producen los juegos para que el alumnado aprenda de una manera mucho más creativa y sea capaz de sintetizar mejor su aprendizaje (Área, 2015, pp. 15-38).

De la misma manera opina Kapp (2012) al considerar a la gamificación como un mecanismo para el aprendizaje basado en el uso de juego el cual despierta el interés en los estudiantes y de esta manera promueve el aprendizaje de una manera diferente. De esta manera haciendo énfasis en el uso de nuevas estrategias para hacer uso del juego beneficia el aprendizaje

de los estudiantes a la vez que desarrollan habilidades a partir de la concentración en diferentes juegos.

### **3.7 La gamificación en las Ciencias Sociales**

El uso de la gamificación en las ciencias sociales según Corrales (2020) ha generado un gran impacto en el aprendizaje de los estudiantes al contar con diferentes opciones de aprendizaje a través del uso de herramientas gamificadas. La manera en la que se ayuda al progreso del desarrollo del pensamiento histórico de manera lúdica ayuda a la adquisición de las diferentes competencias (pp.84-90).

Guaman (2019) considera:

A través de videojuegos en los cuales se pueden insertar aspectos de la Historia los alumnos desarrollan de manera concreta el pensamiento histórico, dependiendo de la selección y la objetividad de la secuencia histórica que presente el juego digital; de igual forma, son útiles los videojuegos en los cuales los discentes pueden ponerse en el lugar de personajes de una época histórica determinada, lo que contribuye al análisis y decodificación del lugar, vestimenta y las características del lugar y la época, entre otros elementos (p. 500).

De esta manera Montoya (2021) considera el no crear barreras epistemológicas, de esta manera los educandos tienen la capacidad de adaptarse a los diferentes entornos, por ello la gamificación se presenta como un campo epistemológico el cual se desarrolla con el uso de la interactividad, es decir, ya sea con una actividad mental o física para su enseñanza aprendizaje (p. 26).

### **3.8 La gamificación como estrategia metodológica educativa**

Los diferentes tipos de herramientas gamificadas, brindan a los estudiantes aprendizajes y herramientas innovadoras para el siglo XXI, de esta manera ayuda a desarrollar el pensamiento creativo, lectura, habilidades de escritura, pensamiento computacional, entre otros aspectos. Se debe tomar en

cuenta que la aplicación de la gamificación en la educación actual, tiene como centro del mismo al estudiante, haciendo que se involucre de manera activa en su entorno social y siendo participe de una inmediata retroalimentación.

Mediante el uso de la gamificación el docente puede generar con sus estudiantes una comunicación bidireccional muy fluida, creando una dinámica de interacción mas cerrada entre estuante y docente, facilitando una mejor reflexión de contenidos, usando elementos del juego para consolidar marcos de retroalimentación académica (Herberth, 2016, p. 42).

De esta manera se entiende al uso de estas herramientas a partir de un dinamismo de juego con aspectos y valores que influyen en el estudiante para poder percibir la actividad y el propósito que se persiga de la misma.

De acuerdo con Compan, P. et al. (2016) la gamificación o también conocida como ludificación, representa el uso de diferentes estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos lejanos a éstos, con el objetivo de difundir un mensaje o diferentes contenidos para así lograr generar el aprendizaje a través de la experiencia lúdica que propicie en los estudiantes la motivación y diversificación que necesitan en la clase (pp.227-234).

### **3.9 Estrategias metodológicas**

Para Solís (2019) las estrategias metodológicas están definidas como una guía o medio que tiene el docente para poder ayudar al estudiante ya sea de manera grupal o individual. De esta manera el docente se enfoca en desarrollar las habilidades y las diferentes capacidades de los estudiantes. Por ello el docente al realizar un plan de clase debe tomar en cuenta las diferentes estrategias metodológicas que beneficien al grupo en función al contexto educativo, objetivos y necesidades (p.22)

El uso de estrategias metodológicas forma en los estudiantes el conjunto de pautas para alcanzar en cada una de las etapas de formación, un conocimiento a partir de las diferentes experiencias que desarrolla cada una de las estrategias escogidas por el docente.

Considerada como la un “camino” para lograr un objetivo en el aprendizaje, ayuda a generar un aprendizaje lúdico en el cual los estudiantes encuentren la mejor manera de desarrollar sus capacidades frente a diferentes problemas. Las estrategias metodológicas a su vez son seleccionadas de acuerdo al grupo y contenidos que el docente presente en las diferentes horas de clase.

EL uso de la gamificación como estrategia metodológica debe seguir una planificación por el uso de elementos, así lo afirma (Werbach. k. y Hunter, D., 2012, p. 10), los cuales se clasifican en tres categorías.

### ***Imagen 1***

*Pirámide de los elementos de la gamificación*



**Fuente:** Elaborado por Kevin, Werbach, (2012)

### 3.10 Planificaciones

<b>PLANIFICACION #1</b>		
<p><b>Objetivo específico:</b> Conceptualizar hacia los estudiantes el concepto previo del juego Minecraft y despertar el interés en el funcionamiento básico, dirigido hacia los estudiantes que desconocen del mismo, a su vez un refuerzo para aquellos que han jugado con anterioridad.</p>		
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>CONCEPTUALES</b>	<b>PROCEDIMENTALES</b>	<b>ACTITUDINALES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepto de Minecraft, características y su uso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso y aplicación inicial de Minecraft</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colaboración entre estudiantes para su enseñanza aprendizaje</li> <li>- Respeto entre los compañeros</li> </ul>
<p><b>TEMA:</b> ¿Qué es Minecraft y cuáles son sus usos y funciones básicas?</p>		
<b>Destinatarios</b>	Noveno EGB	
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>En la primera practica que se va a desarrollar con los estudiantes, trata de un trabajo formativo y colaborativo en donde se va a explicar a los estudiantes en que consiste, de manera general el contenido que se va a estar trabajando, a su vez las asignaturas que se pueden incluir en el juego de Minecraft a partir de la Asignatura de Estudios Sociales.</p> <p>Para comenzar se parte de unas preguntas introductorias, en donde el estudiante debe responder si ¿Conoce Minecraft? ¿Qué es lo que conoce de Minecraft? ¿Ha tenido experiencia con el juego? Y si lo ha jugado previamente.</p>	

	<p>Teniendo en cuenta estos parámetros se puede dividir a la clase en 5 grupos de 4 personas, de tal manera que en los diferentes grupos deben estar estudiantes que ya conocen del juego previamente y los que no lo conocen. A continuación, los grupos de 4 se van a dividir en parejas (un estudiante que conoce el juego y otro que no) y designarles una computadora, de esta manera iniciaremos el video juego. Como introducción se dará a conocer los comandos para jugar, como fabricar, las herramientas más útiles del juego para en un futuro saber cómo “<i>craftiar</i>”. De esta manera el docente realiza su clase explicativa desde su ordenador proyectando de manera real lo que está pasando en el juego.</p> <p>Esta formación inicial es necesaria para que el alumnado pueda tener un conocimiento general de lo que se trata el juego y de esta manera se puedan ayudar entre parejas.</p>
<b>RECURSOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computadoras (Minecraft instalado previamente)</li> <li>- Mesas, sillas para agrupar al alumnado</li> <li>- Proyector y computadora</li> <li>- Cuaderno de apuntes</li> </ul>
<b>TIEMPO Y ESPACIO</b>	<p>La actividad se realizará en la sala de computo, el tiempo es de 45 minutos y planificado de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Presentación del proyecto (5 minutos)</li> <li>· Preguntas exploratorias sobre Minecraft (5 minutos)</li> <li>· Distribución de grupos (5 minutos)</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Trabajar sobre los aspectos y funciones básicas de Minecraft (25 min)</li> <li>· Refuerzo del estudiante (5 minutos)</li> </ul>
--	--

<b>PLANIFICACION #2</b>		
<p><b>Objetivo específico:</b> Explorar el mundo de Minecraft para reconocer los materiales que disponen para la construcción de escenarios o acontecimientos que se han presentado durante el tema expuesto en clase.</p>		
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>CONCEPTUALES</b>	<b>PROCEDIMENTALES</b>	<b>ACTITUDINALES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimiento sobre los temas y las características de Minecraft</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de la imaginación y creación en el juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colaboración entre estudiantes para su enseñanza aprendizaje</li> <li>- Respeto entre los compañeros</li> </ul>
<p><b>TEMA:</b> Bienvenidos a Minecraft</p>		
<b>Destinatarios</b>	Noveno EGB	

<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>En la segunda clase los estudiantes, se le entregará al estudiante su personaje principal para la clase en donde el tendrá que usar su imaginación para poder elegir la indumentaria y colocar su respectivo nombre. Esto ayudará a determinar su personaje principal hasta el final del proyecto, de esta manera los demás compañeros podrán reconocer al estudiante.</p> <p>De esta manera al comenzar la clase el docente podrá determinar por su personaje y nombre cual es cada uno de los estudiantes. (cabe recalcar que el personaje y el nombre no podrán ser cambiado hasta el final del proyecto).</p> <p>Ahora pueden iniciar el juego en parejas en donde podrán reconocer el mundo de Minecraft libremente por un tiempo determinado por el docente. A continuación, el docente a partir del tema de clase tratado el día de hoy, podrá determinar el refuerzo que los estudiantes deben realizar. En este caso debe ser la construcción de uno de los escenarios que les llamó la atención durante la clase en el aula.</p> <p>Al finalizar su construcción los estudiantes deben realizar una breve exposición de su construcción y la relación que existe con el tema tratado en clase.</p>
--------------------	---

<b>RECURSOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computadoras (Minecraft instalado previamente)</li> <li>- Mesas, sillas para agrupar al alumnado</li> <li>- Proyector y computadora</li> <li>- Cuaderno de apuntes</li> </ul>
<b>TIEMPO Y ESPACIO</b>	<p>La actividad se realizará en la sala de computo, el tiempo es de 45 minutos y planificado de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Bienvenidos a Minecraft (5minutos)</li> <li>· Personalización del personaje (5minutos)</li> <li>· Realizar la construcción según el tema tratado en clases (25 min)</li> <li>· Breve exposición de cada uno de los grupos (10 minutos)</li> </ul>

<b>PLANIFICACION #3</b>		
<b>Objetivo específico:</b> Construir una comunidad en Minecraft en el que los estudiantes puedan identificar los alrededores de su Unidad Educativa.		
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>CONCEPTUALES</b>	<b>PROCEDIMENTALES</b>	<b>ACTITUDINALES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los territorios en el Ecuador y la formación de ciudades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollan el refuerzo de los lugares emblemáticos de las diferentes ciudades</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colaboración entre estudiantes para su enseñanza aprendizaje</li> <li>- Respeto entre los compañeros</li> </ul>
<b>TEMA:</b> Bienvenidos a Minecraft		
<b>Destinatarios</b>	Noveno EGB	

<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p>	<p>En esta “primera clase de refuerzo” los estudiantes tendrán oficialmente su bienvenida al mundo de Minecraft, como refuerzo de sus clases. De esta manera el docente y los estudiantes ingresan para tener su bienvenida en uno de los baúles a través de un mensaje.</p> <p>Una vez que los estudiantes, conjuntamente con el docente leen en voz alta el mensaje, da comienzo a su primera aventura.</p> <p>El objetivo principal de esta clase es crear una nueva población en base vecindario que conforma su escuela, de esta manera se puede identificar los alrededores del mismo. Por ello en otro de los cobres estará establecido lo que son materiales que ayudará a la mini construcción.</p> <p>Los estudiantes se dividen en grupos de construcción y cada uno de ellos realizan dos estructuras de los alrededores para presentar al final.</p> <p>Al final todos los estudiantes podrán encontrar un cofre que les ayudará a crear la estructura de la escuela juntos.</p> <p>Al final cada representante de grupo expone una pequeña reflexión del trabajo que se ha podido realizar.</p>
<p><b>RECURSOS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computadoras (Minecraft instalado previamente)</li> <li>- Mesas, sillas para agrupar al alumnado</li> <li>- Proyector y computadora</li> <li>- Cuaderno de apuntes</li> </ul>

<b>TIEMPO Y ESPACIO</b>	<p>La actividad se realizará en la sala de computo, el tiempo es de 90 minutos y planificado de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Explicación de la actividad (5 minutos)</li> <li>· Preparar todo e ingresar al servidor (5 minutos)</li> <li>· Construcción de comunidad en Minecraft (70 min)</li> <li>· Breve exposición de cada uno de los grupos (10 minutos)</li> </ul>
-------------------------	--

<b>PLANIFICACION #4</b>		
<p><b>Objetivo específico:</b> Identificar los acontecimientos y consecuencias que se dieron a partir de la Descubrimiento de América como refuerzo a partir de una mini historia en el juego Minecraft.</p>		
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>CONCEPTUALES</b>	<b>PROCEDIMENTALES</b>	<b>ACTITUDINALES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descubrimiento de América.</li> <li>- Acontecimientos y consecuencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer y reforzar el aprendizaje sobre el tema el descubrimiento de América.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colaboración entre estudiantes para su enseñanza aprendizaje</li> <li>- Respeto entre los compañeros</li> </ul>
<b>TEMA:</b> Recordemos el Descubrimiento de América		
<b>Destinatarios</b>	Noveno EGB	

<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p>	<p>En esta clase de refuerzo los estudiantes conjuntamente con el docente ingresan al juego para lo que sería su segunda aventura, esta vez con un poco más de dificultad y menor tiempo para que puedan desarrollar sus actividades.</p> <p>El docente y los estudiantes ingresan en el juego, esta vez se podrán encontrar con un bioma de playa, aquí es donde empieza el refuerzo.</p> <p>En primera instancia podrán encontrar un baúl donde encontraran las instrucciones que deben seguir. Este refuerzo los llevará a una aventura, tomando en cuenta los acontecimientos que se presentaron en la Conquista de América.</p> <p>En este pequeño refuerzo podrán encontrar información y evidencias de lo que había sucedido en ese entonces y al final del recorrido podrán encontrar cofres para que todo el grupo pueda realizar la construcción de las tres carabelas.</p> <p>De este modo tendrán que dividirse en 3 grupos de construcción y recolección de algunos de los materiales que necesitaran.</p>
<p><b>RECURSOS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computadoras (Minecraft instalado previamente)</li> <li>- Mesas, sillas para agrupar al alumnado</li> <li>- Proyector y computadora</li> <li>- Cuaderno de apuntes</li> </ul>

<b>TIEMPO Y ESPACIO</b>	<p>La actividad se realizará en la sala de computo, el tiempo es de 90 minutos y planificado de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Bienvenidos a Minecraft (5 minutos)</li> <li>· Bienvenida a Minecraft (5 minutos)</li> <li>· Construcción de comunidad en Minecraft (70 min)</li> <li>· Explicación de la sustentación de la actividad para la siguiente clase (10 minutos)</li> </ul>
-------------------------	--

<b>PLANIFICACION #5</b>		
<p><b>Objetivo específico:</b> Explicar los acontecimientos que resaltan los hechos que se presentaron durante y después del descubrimiento de América.</p>		
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>CONCEPTUALES</b>	<b>PROCEDIMENTALES</b>	<b>ACTITUDINALES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descubrimiento de América.</li> <li>- Acontecimientos y consecuencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo en la clase a partir de Minecraft.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colaboración entre estudiantes para su enseñanza aprendizaje</li> <li>- Respeto entre los compañeros</li> </ul>
<p><b>TEMA:</b> Recordemos el Descubrimiento de América</p>		
<p><b>Destinatarios</b></p>	<p>Noveno EGB</p>	
<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p>	<p>En esta planificación la manera en la que se desempeñan los alumnos, se presenta de una manera más libre y creativa según la actividad de la clase anterior.</p> <p>Al inicio de la clase la docente dará unos pequeños minutos para explicar de que manera se va a realizar la evaluación de las estructuras que han realizado de manera grupal y la edificación que realizaron todos como noveno de EGB.</p>	

	<p>De esta manera el docente mantendrá un control de las actividades que se han realizado el día anterior.</p> <p>Los estudiantes preparan su exposición dentro del juego y los demás estudiantes y el docente podrán escuchar su sustentación a su vez que los estudiantes deben finalizar con una pequeña reflexión sobre la actividad y cual es el beneficio para su refuerzo.</p>
<b>RECURSOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computadoras (Minecraft instalado previamente)</li> <li>- Mesas, sillas para agrupar al alumnado</li> <li>- Proyector y computadora</li> <li>- Cuaderno de apuntes</li> </ul>
<b>TIEMPO Y ESPACIO</b>	<p>La actividad se realizará en la sala de computo, el tiempo es de 45 minutos y planificado de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Retroalimentación de la clase anterior (10 minutos)</li> <li>· Encender computadora e ingreso al servidor (5 minutos)</li> <li>· Sustentación de las construcciones realizadas en grupo (25 min)</li> <li>· Explicación de la sustentación de la actividad para la siguiente clase (5 minutos)</li> </ul>

<b>PLANIFICACION #6</b>		
<b>Objetivo específico:</b> Crear un ecosistema de preservación similar al de las Islas Galápagos y determinar a partir de la reflexión, la importancia de estos espacios.		
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>CONCEPTUALES</b>	<b>PROCEDIMENTALES</b>	<b>ACTITUDINALES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Importancia de un ecosistema de preservación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionar sobre los espacios de preservación que existen en las Islas Galápagos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colaboración entre estudiantes para su enseñanza aprendizaje</li> <li>- Respeto entre los compañeros</li> </ul>
<b>TEMA:</b> Recordemos el Descubrimiento de América		
<b>Destinatarios</b>	Noveno EGB	
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>En esta clase los estudiantes tendrán que ingresar al servidor en el que comúnmente se trabaja. De esta manera el docente podrá indicar a los alumnos las respectivas actividades que deben realizar durante la práctica.</p> <p>Por ello los estudiantes podrán encontrar materiales esenciales para el desarrollo de las Islas Galápagos, sin embargo, deberán recoger los que les hace falta.</p> <p>La docente comienza esta actividad dividiendo en 4 grupos de 4 personas, es por ello que los estudiantes cuentan con mas apoyo para poder crear una zona de conservación.</p> <p>Al final los estudiantes deberán reflexionar sobre la importancia de las zonas de conservación de las Islas Galápagos.</p>	
<b>RECURSOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computadoras (Minecraft instalado previamente)</li> <li>- Mesas, sillas para agrupar al alumnado</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyector y computadora</li> <li>- Cuaderno de apuntes</li> </ul>
<b>TIEMPO Y ESPACIO</b>	<p>La actividad se realizará en la sala de computo, el tiempo es de 45 minutos y planificado de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Retroalimentación de la clase anterior (10 minutos)</li> <li>· Encender computadora e ingreso al servidor (5 minutos)</li> <li>· Sustentación de las construcciones realizadas en grupo (25 min)</li> <li>· Explicación de la sustentación de la actividad para la siguiente clase (5 minutos)</li> </ul>

<b>PLANIFICACION #7</b>		
<b>Objetivo específico:</b> Creación de una granja común para el cuidado y mantenimiento del pueblo del Noveno de EGB.		
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>CONCEPTUALES</b>	<b>PROCEDIMENTALES</b>	<b>ACTITUDINALES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de actividades entre compañeros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colaborar entre compañeros para la granja común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colaboración entre estudiantes para su enseñanza aprendizaje</li> <li>- Respeto entre los compañeros</li> </ul>
<b>TEMA:</b> Recordemos el Descubrimiento de América		
<b>Destinatarios</b>	Noveno EGB	

<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>En esta clase los estudiantes deberán reunirse con sus respectivas parejas de actividad. El docente imparte una breve explicación sobre la tarea que se va a realizar el día de hoy.</p> <p>De esta manera los estudiantes pueden ingresar con sus parejas de trabajo. Al ingresar al servidor los estudiantes podrán encontrar las actividades que se le han asignado a cada uno para poder construir la granja comunal.</p> <p>Existen 4 equipos en los que las tareas están repartidas en recolección de alimentos, recolección de materiales, crafeo de herramientas para trabajar y todos los estudiantes serán los encargados de la construcción de la misma.</p> <p>De esta manera el docente podrá ir haciendo una pequeña evaluación a partir de la observación.</p> <p>Al final el docente pedirá que los estudiantes puedan desarrollar una coevaluación entre el grupo para determinar los factores que se han generado para tener éxito o fracaso de las construcciones.</p>
<b>RECURSOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computadoras (Minecraft instalado previamente)</li> <li>- Mesas, sillas para agrupar al alumnado</li> <li>- Proyector y computadora</li> <li>- Cuaderno de apuntes</li> </ul>
<b>TIEMPO Y ESPACIO</b>	<p>La actividad se realizará en la sala de computo, el tiempo es de 90 minutos y planificado de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Explicación de la clase nueva y sus actividades (10 minutos)</li> <li>· Encender computadora e ingreso al servidor (5 minutos)</li> <li>· Sustentación de las construcciones realizadas en grupo (45 min)</li> <li>· Coevaluación entre compañeros (10)</li> <li>· Reflexión sobre la actividad que se ha realizado clase (5 minutos)</li> </ul>

<b>PLANIFICACION #8</b>		
<b>Objetivo específico:</b> Construcción de implementos y elementos que ayudan a la Economía del país y determinar que tipos de servicios se ofrecen dentro de la economía del Ecuador.		
<b>CONTENIDOS</b>		
<b>CONCEPTUALES</b>	<b>PROCEDIMENTALES</b>	<b>ACTITUDINALES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Importancia de la economía</li> <li>- Características.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar los implementos y elementos de la economía del Ecuador.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colaboración entre estudiantes para su enseñanza aprendizaje</li> <li>- Respeto entre los compañeros</li> </ul>
<b>TEMA:</b> Recordemos el Descubrimiento de América		
<b>Destinatarios</b>	Noveno EGB	
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>Los estudiantes deben estar preparados y con sus apuntes de la clase anterior. Es por ello que esta clase se pretende trabajar sobre la importancia de la economía del Ecuador y sus diferentes características.</p> <p>De esta manera los estudiantes deben simular un espacio dentro del juego en donde se pueda evidenciar la teoría en práctica, es decir, que el estudiante pueda formular su propio criterio a partir de las experiencias que se presentan.</p> <p>Cada uno se pondrá de acuerdo con los otros grupos para que las actividades que sepan las actividades que deben realizar cada uno de ellos.</p> <p>De esta manera con un trabajo en equipo cada uno de los grupos y mencionados deben cuidar su tiempo para que terminen de realizar las actividades.</p> <p>Realizar una pequeña reflexión sobre las actividades que se han encontrado en los diferentes temas.</p>	

<b>RECURSOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computadoras (Minecraft instalado previamente)</li> <li>- Mesas, sillas para agrupar al alumnado</li> <li>- Proyector y computadora</li> <li>- Cuaderno de apuntes</li> </ul>
<b>TIEMPO Y ESPACIO</b>	<p>La actividad se realizará en la sala de computo, el tiempo es de 90 minutos y planificado de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Explicación de la clase nueva y sus actividades (10 minutos)</li> <li>· Encender computadora e ingreso al servidor (5 minutos)</li> <li>· Sustentación de las construcciones realizadas en grupo (45 min)</li> <li>· Coevaluación entre compañeros (10)</li> <li>· Reflexión sobre la actividad que se ha realizado clase (5 minutos)</li> </ul>

### 3.11 ¿Qué es un manual didáctico?

Un Manual didáctico es como un texto, con un tema específico destinado para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Tomando en cuenta que es uno de los textos de mayor relevancia en el ámbito educativo.

Martínez (2008) considera que un manual didáctico es un recurso para los docentes y estudiantes. El cual a partir del Curriculum responder a la asignatura y tema que se va a trabajar en concreto.

Según la (Biblioteca Nacional) un manual didáctico es:

La selección de los temas curriculares ya presupone la existencia de criterios valorativos que incluyen o excluyen saberes y conocimientos, según se los considere como útiles y virtuosos. Los criterios con los que se selecciona siempre responden, a su vez, a teorías pedagógicas y a principios ideológicos, morales o políticos que no son neutrales, sino que son parte de cosmovisiones que aportan su propia definición de lo que existe y de lo que debe ser considerado bueno, bello y justo, cuya transmisión a niños y jóvenes sería necesaria para mantener y continuar un cierto orden cultural y social. (pp. 2-6).

De igual manera para Suárez, A. y Suárez, M. (2020) es considerado un manual didáctico a todo material didáctico que facilite y ayude a la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, estos pueden ser un cuento interactivo, manual didáctico, programas multimedia, gamificación, etc. Con la finalidad de que ayuden a desarrollar las actividades cotidianas de y formativas dentro y fuera del aula de clase (p. 36).

### **3.12 Objetivo de una Guía didáctica**

Se debe tomar en cuenta que las guías didácticas tienen como objetivo principal destacar su uso para facilitar la enseñanza aprendizaje en los estudiantes y de igual manera el uso de recursos que se presentan dentro de la misma. De esta manera afirma que el objetivo de la guía didáctica es orientar a los estudiantes y docente a integrar los diversos elementos de la asignatura que se está trabajando.

### **3.13 Estructura de la guía didáctica**

La guía didáctica está creada para dar soporte a las actividades que el docente trabaja con los alumnos. De esta manera menciona García (2014) que el apoyo con la tecnología ha surgido las nuevas guías didácticas las cuales benefician y facilitan como recurso didáctico para los docentes. Es por ello que su estructura es: presentación, introducción, presentación de contenidos, objetivos generales, materiales, orientaciones generales, evaluación y bloques temáticos

## **4. METODOLOGÍA**

### **4.1 Tipo de propuesta**

La propuesta metodológica se basará en la elaboración de un manual didáctico denominado: La Gamificación como estrategia metodológica innovadora para reforzar el aprendizaje en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes del noveno de EGB de la Unidad Educativa San Francisco de Sales durante el período 2020-2021, con un número de 20 estudiantes.

### **4.2 Partes de la propuesta**

#### **4.2.1. Título de la Propuesta**

La gamificación como estrategia para reforzar el aprendizaje a los estudiantes de noveno de EGB en Ciencias Sociales de la Unidad Educativa San Francisco de Sales.

#### **4.3 Destinatarios**

El trabajo investigativo está destinado a estudiantes del noveno de EGB, de la Unidad Educativa San Francisco de Sales, para que empleen en su refuerzo un proceso gamificado en los diferentes temas que existen mayor complejidad con el fin de desarrollar un proceso de interaprendizaje

#### **4.4 Datos Informativos**

Unidad Educativa Particular San Francisco de Sales, sector Molinopamba en la ciudad de Cuenca, provincia de Azuay

#### **4.5 Técnicas para construir la propuesta**

Las técnicas que se ha utilizado para la elaboración de esta propuesta es:

- La observación directa, nos permite abrir nuevas vías de conocimiento de la propuesta que se desea aplicar. Esta técnica tiene como objetivo obtener una alternativa a través de la gamificación para mejorar el proceso de refuerzo en las Ciencias naturales en el noveno de EGB.
- Entrevista al docente, nos permite conocer cuáles son las complejidades, barreras, planes, estrategias, metodología, etc. Que el docente realiza con los estudiantes durante las clases.
- La encuesta a estudiantes, se puede tener en cuenta la opinión de los estudiantes a través de las diferentes preguntas, ya sean abiertas, cerradas, semiabierta, etc.

## **5. PROPUESTA METODOLÓGICA**

### **5.1. Descripción**

La presente propuesta está basada en el uso de un manual didáctico como estrategia para favorecer el refuerzo dentro y fuera del aula de clases, en especial, motivar el trabajo autónomo en los estudiantes del noveno de EGB.

El manual didáctico se encuentra se apoya en las plataformas Youtube y Minecraft online, de esta manera los estudiantes no tienen la necesidad de descargar ninguna aplicación extra para realizar las actividades establecidas en el manual.

### **5.2. Objetivos**

#### **5.2.1. Objetivo General**

Fortalecer el refuerzo académico de los estudiantes a partir de un manual didáctico haciendo uso de la gamificación en los estudiantes del noveno de EGB.

#### **5.2.2. Objetivos Específicos**

- Identificar temas donde los estudiantes presentan mayor dificultad.

- Elaborar de recursos digitales y actividades.
- Elaborar un manual didáctico para uso de refuerzo.

### **5.3.3. Metodología**

La metodología a seguir está basada en un sistema visual-comprensivo-práctico que combina el uso de videos, la gamificación y la práctica educativa.





# MANUAL DIDÁCTICO

La gamificación como estrategia metodológica innovadora para reforzar el aprendizaje en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes de noveno de EGB de la Unidad Educativa San Francisco de Sales

**AUTOR:** Henry David Mosquera Vintimilla  
**TUTOR:** Dr. Fernando Solórzano









Escenario Montañoso, 2021  
Elaborado por el autor

## **Presentación**

La presente propuesta está basada en el uso de un manual didáctico como estrategia para favorecer el refuerzo dentro y fuera del aula de clases, en especial, motivar el trabajo autónomo de estudiantes del noveno de EGB.

## **Objetivo del manual**

Fortalecer el refuerzo académico de los estudiantes a partir de un manual didáctico haciendo uso de la gamificación en los estudiantes del noveno de EBG.

## **Destinatarios**

El trabajo investigativo está destinado para el docente y estudiantes del noveno de EGB, de la Unidad Educativa Particular "San Francisco de Sales", para emplear en su refuerzo un proceso gamificado a partir de los temas que existen mayor complejidad con el fin de desarrollar un proceso de inter-aprendizaje.



Personajes Minecraft, 2021  
Elaborado por el creador del juego

# MINECRAFT

The image shows the title screen of the game Minecraft. The word "MINECRAFT" is written in a large, white, blocky font with a black outline, centered in the upper half of the screen. The background is a vibrant, blocky landscape under a clear blue sky. In the foreground, two player avatars stand on a grassy ledge overlooking a valley. The valley contains a small pond, a wooden fence, and several wooden houses with gabled roofs. In the distance, there are rolling hills and mountains, all rendered in the game's signature blocky style. The overall scene is bright and colorful, representing a typical Minecraft world.

Escenario Villa, 2021  
Elaborado por el autor

## ¿Qué es Minecraft?

Minecraft es un videojuego de construcción de tipo mundo abierto el cual brinda interacción y experiencia de aprendizaje a partir de su jugabilidad. A partir de la necesidad surge **Minecraft Education Edition** para docente, desarrollando de esta manera la dinámica donde se pueden encontrar distintos biomas con niveles de complejidad según corresponda.

## ¿Cómo jugar y realizar mis actividades?

Para jugar Minecraft online debes acceder al link que se encuentra en la parte inferior derecha. Cuando ingreses al juego debes asignar tu nombre y apellido al personaje. De esta manera puedes empezar a realizar las actividades designadas jugando.



Video educativo: La conquista de América  
Elaborador por el autor



## Importancia del uso de recursos tecnológicos en la educación

El uso del video en la clase facilita la construcción de un conocimiento significativo dado que se aprovecha el potencial comunicativo de las imágenes, sonidos y palabras para transmitir una serie de experiencias que estimulen los sentidos y los distintos estilos de aprendizaje en los alumnos.

El objetivo de las TIC en la educación básica es "impulsar el uso, expansión, y desarrollo de las tecnologías educativas, así como la producción de materiales audiovisuales e informáticos que favorezcan el aprendizaje".

(Martínez, 2020, p. 58)



## Objetivo

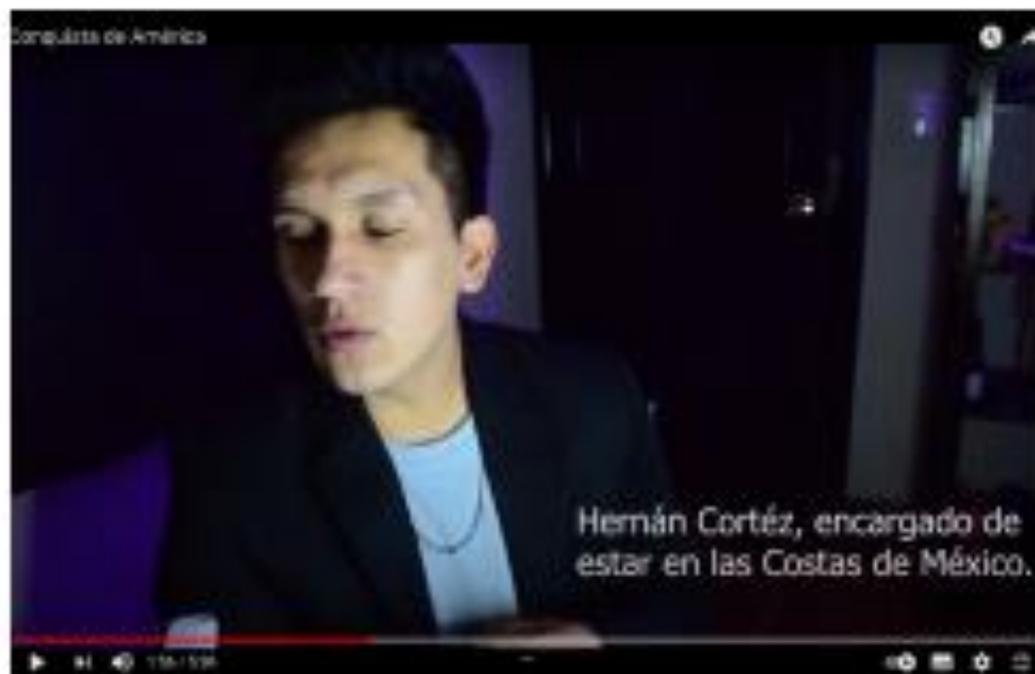
**O.CS.3.1.** Comprender y valorar el proceso de Independencia y el legado originario que aportaron las sociedades aborígenes como fundamentos para la construcción de la identidad nacional.

## Destreza

**CS.3.1.9.** Identificar a los conquistadores españoles, su relación con los indígenas y sus conflictos con la Corona, el surgimiento de los mestizos y la llegada de los negros esclavizados.

## Actividad

Construir en Minecraft un pequeño escenario que represente una de las características más importantes de la conquista de América.



## Descripción del video

El viaje de los españoles desembarca en 1492 en lo que hoy conocemos como América, se desarrollan diversos acontecimientos que lleva a una lucha de casi 200 años entre nativos y españoles por el territorio.

## Link

Ingresar al siguiente link para realizar las actividades correspondientes:

<https://classic.minecraft.net/?join=4D-SZpl745nftUrp>



## REFUERZO UNIDAD 1: CONQUISTA Y COLONIZACIÓN DE AMÉRICA

### PREGUNTAS:

1. ¿A partir de qué año se produce la conquista de América?

- 1924
- 1492
- 1980
- 1974

2. ¿Cuáles son los imperios envueltos en la conquista de América?

- Imperio español, imperio soviético, imperio candiense e imperio romano.
- Imperio austrohúngaro, imperio español, imperio chino e imperio coreano.
- Imperio español, imperio portugués, imperio británico, imperio francés e imperio neerlandés.
- Imperio socialista, imperio uruguayo, imperio francés, imperio peruano.





**3. ¿Qué factores tecnológicos de la época favorecieron la conquista de América?**

- Mensajes con clave morse y botellas con mensajes.
- Técnicas de navegación y carabelas.
- Carabelas y el uso de espadas de oro.
- Garrotes de los indígenas y técnicas de navegación.

**4. ¿Cuál fue el acuerdo al que se llegó para poder delimitar las zonas?**

- Tratado de Tordesillas.
- Tratado de Versalles.
- Tratado de común acuerdo.
- Tratado de libre comercio.

**5. ¿Qué tiene que ver Cristóbal Colón en el proceso de conquista?**

- Trazo la ruta de llegada por tierra hasta América.
- Descubrimiento de nueva ruta de navegación, dominación y expansión de rutas europeas.
- Llegada con oro hacia nuevas tierras indígenas y prosperar las tierras.
- Establecer nuevas culturas en la nueva tierra a partir de la dominación.

**6. ¿Cuál es la relevancia del imperio español en el proceso de conquista?**

- Mantener los ideales y cultura de las tierras conquistadas.
- Evangelización, conquista y lucha contra el protestanismo.
- Desarrollo de nuevas técnicas de navegación para los europeos.
- Implantar nuevas ideas de negocios para los indígenas.

**7. ¿Cuáles fueron los conquistadores españoles más importantes?**

- Cristóbal Colón, Hernán Cortés, Francisco de Orellana y Pedro de Mendoza.
- Cristóbal Colón, Pedro de la Corte, Manuel de la Torre y Daniel de Vuklivia.
- Robert de la Oz, Cristóbal Colón, Kevin Trujillo y Diego Almagro.
- Jiménez de Quesada, Gonzalo Plata, Jose Madero y Kevin Roldan.

**8. ¿Con qué otro nombre se denomina al período de conquistas?**

- Época de comercio.
- Tiempos de sufrimiento.
- Época Colonial.
- Época de los españoles.







## **6. CONCLUSIONES**

- En función a los objetivos planteados se pudo identificar que las ventajas del uso de la gamificación en el área de Ciencias Sociales; cuyo enfoque principal es el juego aplicado como estrategia metodológica, generando que los aprendizajes en ciencias sociales sean interactivos y entretenidos.
- La gamificación de las actividades propuestas requiere que el docente brinde una explicación y solución a las dudas por parte de los estudiantes, de esta manera su proceso de aprendizaje es continuo y coherente a partir de los objetivos y recursos a utilizar.
- El uso de la gamificación fortalece el aprendizaje y enseñanza en los diferentes temas donde existe mayor complejidad para los estudiantes del noveno de EGB, dando como resultado la elaboración de un manual didáctico con el uso de videos en la plataforma YouTube y las actividades a través de la gamificación con Minecraft.

## **7. RECOMENDACIONES**

- Se recomienda el uso de la gamificación en el desarrollo educativo de la asignatura de Ciencias Sociales ya que enriquece el refuerzo en los temas que presentan mayor dificultad. La gamificación resuelve esta necesidad de manera lúdica y entretenida al proceso de aprendizaje
- El uso de tecnologías se presenta de manera necesaria durante el último año lectivo, por ello el docente debe estar a la vanguardia en su conocimiento actualizado y de esta manera poder brindar nuevas oportunidades de aprendizaje y uso de metodologías en el aula.

- El uso de un manual didáctico, elaborado con actividades que se utilizan a partir de las dificultades de los temas en clase desarrolla interactividad, interconectividad y mayor atención a partir de la resolución de problemas.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, B. e. (2018). Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior. *Revista Espacios*, 2-3.
- Área, M. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, vol. 33, n° 3., 15-38.
- Begoña, M. (2015). *El cocodrilo: la suma con material manipulativo*. Obtenido de Aprendiendo matemáticas: <https://aprendiendomatematicas.com/el-cocodrilo-de-la-suma/>
- Compan, P. et al. (2016). Gamification of the Learning Process: Lessons Learned. *Revista iberoamericana de Tecnologías Del Aprendizaje*, 11(4)., 227-234.
- Cook, V. e. (2018). Tecnologías Emergentes: No es lo que dicen - Es lo que hacen. *Online Learning Journal* 22(3)., 14-16. doi:<https://doi.org/10.24059/olj.v22i3.1463>
- Corrales, M. (2020). Emociones de estudiantes preuniversitarios en Ciencias Sociales con experiencias de gamificación. *Investigación en la Escuela*, 102., 86-90. doi:10.12795/IE.2020.i102.06
- De Miguel, M. (2015). Ideología y pedagogía empírica: Cuestiones para un debate. *RIE: Revista De Investigación Edu-cativa*, 33(2), 276.
- Dewey, J. (1998). ¿Cómo pensamos?. Nueva exposicion de la relacion entre el pensamiento reflexivo y proceso educativo. *Revista Laureate Internacional*, 21-31.
- Fernández Navas, M. (2016). *¿Qué es la innovación educativa?* . Madrid: Ediciones Pirámide .

- Fernandez, N. (2016). ¿Qué es la innovación educativa?. Innovacion educativa: más allá de la ficción. *Innovación educativa: más allá de la ficción.*, 27-40.
- Giménez y Guilbert. (2020). Innovacion en el ambito educativo: TIC y trabajo coopertaivo en educacion primeria. *ATHLOS*, 2-10.
- Gros, B. (2015). La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes, Teoría de la educación. *Educación y Cultura en la Sociedad de la In-formación*, 16(1), 58-68.
- Guaman, V. e. (2019). El pensamiento computacional en el ámbito educativo. *Sociedad & Tecnología*, 2(1), 500. doi:<https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2126>
- Martínez, M. (2020). Políticas educativas e incorporación de las TIC en la educación superior mexicana. *Revista Digital universitaria*, 21(6), 57-62.
- Ministerio de Educación de Ecuador. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica*. Obtenido de Ministerio de Educación de Ecuador:  
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjwstn60KrtAhU2RDABHa81BQgQFjAAegQIAhAC&url=https%3A%2F%2Feducacion.gob.ec%2Fwp-content%2Fplugins%2Fdownload-monitor%2Fdownload.php%3Fid%3D5164&usg=AOvVaw2lmN59cXIZpA4>
- Montoya, D. (2021). *Gamificación como estrategia didáctica en las Ciencias Sociales [Tesis de Licenciatura, Universidad Antonio Nariño]*. Repositorio Institucional.
- Murillo. (2017). ¿Qué es la innovación educativa? *RESU: Revista de la Educación Superior*.

- Navarrete, G. y Mendieta, R. (2018). Las tic y la educación ecuatoriana en tiempos de internet: breve análisis. *Revista multidisciplinaria de investigación científica.*, 131-133.
- Navío, A. y Sánchez, M. (2018). Las competencias TIC de los profesores de posgrado en la Universidad de La Sabana: la mirada de sus estudiantes. *RiiTE*, 86.
- Sánchez, O. e. (2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Información tecnológica*, 30(3), 279.
- Suárez, J. e. (2013). Las Competencias del Profesorado en TIC. *Educacion XXI*, 42.
- Vargas, J. E. (Julio de 2014). *Una mirada del trabajo colaborativo en la escuela primaria desde las representaciones sociales.*

## 9. Anexos

### 9.1. Entrevista al Docente



#### ENTREVISTA A DOCENTES Y DIRECTIVOS

**Tema**

La Gamificación como estrategia metodológica innovadora para reforzar el aprendizaje en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes del noveno de EGB de la Unidad Educativa San Francisco de Sales durante el período 2020-2021.

**Objetivo**

Recopilar información sobre el uso de la gamificación que se utiliza en la Unidad Educativa para disminuir los problemas en el refuerzo en el área de estudios sociales del 9no de educación general básica.

**Institución**

Unidad Educativa San Francisco de Sales



#### NOMBRES Y APELLIDOS

Texto de respuesta breve

1. ¿Las estrategias y recursos utilizado por el docente son apropiados para la edad y nivel de educación?

Siempre

A veces

Nunca

Otra...

2. ¿Qué problemas educativos conoce usted que se presenten dentro del curso?

Texto de respuesta largo

---

3. ¿Qué entiende usted por gamificación?

Texto de respuesta largo

---

4. Para usted ¿Cuáles son las complicaciones que se presentan al momento de enviar un refuerzo a casa?

Texto de respuesta breve

---

5. ¿Qué estrategias considera usted que podría desarrollar mucho más el conocimiento de los estudiantes del 9no de EGB ?

- Juegos
- Juegos (Manipulables)
- Obras de teatro
- Trabajos grupales
- Trabajo individual

6. ¿Cuáles son las estrategias didácticas que mas utiliza y que le brindan mejores resultados?

Texto de respuesta breve

---





6. ¿Cuáles son las estrategias didácticas que mas utiliza y que le brindan mejores resultados?

Texto de respuesta breve

7. ¿El desarrollo de clases en línea le permite cumplir con lo planificado? (Anticipación, construcción y consolidación)

SI

NO

8. Considera usted que, ¿El aprendizaje en línea facilita a los estudiantes a obtener un aprendizaje significativo? ¿Porqué?

Texto de respuesta largo

9. ¿Los resultados, a partir de la metodología y recursos del docente, reflejan un aprendizaje significativo y motivador?

Texto de respuesta largo

10. ¿Cuáles son los recursos con los que mejores resultados obtiene para el refuerzo de la clase?

Texto de respuesta largo

## 9.2. Encuesta a estudiantes



### Encuesta

Tema: Propuesta metodológica de nuevos recursos tecnológicos e implementación de una metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el noveno de básica en el área de matemáticas de la Unidad Educativa San Francisco de Sales durante el periodo 2019-2021.

Objetivo: Analizar los tipos de recursos y metodología que utiliza el docente en sus clases.

Instrucciones: Señalar las opciones que crea conveniente según su criterio y justificar sus respuestas.

¿Considera satisfactorio para su aprendizaje los recursos que utiliza el docente durante la clase?

- SI
- NO

2. ¿Se siente conforme con los aprendizajes que adquiere durante las clases? Justifique su respuesta.

Texto de respuesta largo

3. ¿Qué que tipo de material utiliza el docente durante las clases? ¿ Ese material le ayuda a entender a usted? Justifique su respuesta.

Texto de respuesta largo





4. ¿Considera que la manera que brinda clase el docente es...?

- Muy Satisfactorio
- Satisfactorio
- Regular
- Nada Satisfactorio

5. Según su respuesta anterior, explique la razón del porque la eligió

Texto de respuesta largo

---

6. ¿Cuales son los elementos que se utiliza el docente para sus clases. Señale si existe; en caso no encontrarla puede añadirlo.

- Diapositivas
- Imágenes
- Documentos de Word
- Otra...

7. ¿Cómo considera usted que su educación puede mejorar? Justifique su respuesta.

Texto de respuesta largo

---

8. ¿Se considera usted autor de su propio conocimiento? Justifique su respuesta.

Texto de respuesta largo

---

9. ¿Cuál es el recurso didáctico que le ayuda a entender mejor las clases? ¿ Por qué?

Texto de respuesta largo

.....

10. ¿Según su experiencia educativa que considera que debe mejorar para que usted tenga mas interés sobre la materia? Justifique su respuesta.

Texto de respuesta largo

.....



## ENCUESTA

### Tema

Propuesta metodológica de nuevos recursos tecnológicos e implementación de una metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el noveno de básica en el área de matemáticas de la Unidad Educativa San Francisco de Sales durante el periodo 2019-2021.

### Objetivo

Analizar los tipos de recursos y metodología que utiliza el docente en sus clases.

### Instrucción

Señalar la opción que crea conveniente para dar respuesta a cada uno de los siguientes enunciados; en unos casos puede elegir mas de una respuesta y en otro solamente una.



1. ¿El docente brinda sus clases con ayuda de material didáctico?

- Diapositivas
- Documentos de PDF
- Videos
- Documentos de Word
- Imágenes
- Otra...

2. ¿La motivación que fomenta el docente dentro de la clase virtual es...

- Muy Satisfactoria
- Satisfactoria
- Nada Satisfactorio

3. El tipo de metodología que aplica el docente es...

- Constructivista
- Conductista
- Tradicionalista
- Otra...

4. ¿El docente está capacitado para utilizar los recursos tecnológicos de manera correcta ?  
Justifique su respuesta

- Sí
- No
- Otra...

Tt



5. ¿La metodología (forma de dar clases) que el docente aplica incentiva a que los estudiantes presten atención a la clase?

- Siempre
- Pocas veces
- Nunca
- Otra...

6. ¿El docente resulta ser un facilitador del aprendizaje para los estudiantes?

- Sí
- No
- Otra...

7. ¿Por cuanto tiempo prevalece la atención de los estudiantes?

- 15 minutos
- 20 minutos
- 25 minutos

8. ¿EL recurso que utiliza el docente es claro y preciso al tema que se está tratando?

- Siempre
- A veces
- Nunca



\*\*\*

9. ¿El tipo de metodología que aplica el docente es adecuado para la situación actual?

Sí

No

10. ¿ Durante la clase y su explicación el docente realiza preguntas con referencia al tema tratado?

Siempre

A veces

Nunca

