

Implementación de gamificación para la comprensión de la historia del Ecuador en estudiantes de educación general básica

Implementation of gamification for the understanding of the history of Ecuador in basic general education students

Saúl Wilfrido Casanova-Barre

saul.casanova@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0004-1300-8455>

Unidad Educativa Jacinto Collahuazo Sector Llano Chico Comuna Cocotog Quito Pichincha, Ecuador.

RESUMEN

Las tecnologías tienen un auge importante en la educación, abarcando protagonismo en la enseñanza y aprendizaje. El presente trabajo ubica a los estudiantes como eje principal de su aprendizaje y enseñanza en el área de ciencias sociales, dejando atrás el aprendizaje tradicional, cambiando o modificando algunas de las metodologías ya existentes y dándoles una valoración intrínseca. Este proyecto tiene como objetivo fomentar el trabajo colaborativo introduciendo métodos de gamificación en el momento de desarrollo de las clases, mejorando la comprensión y el aprendizaje de la asignatura de Historia del Ecuador y el conocimiento racional y crítico del pasado de nuestro país, en los (as) estudiantes del 9º año de educación general básica, y así descartando el aprendizaje memorístico que tiene la asignatura de Estudios Sociales, transformándola en enseñanzas para la vida, fomentando la formación integral y una educación de calidad.

Palabras clave: Estudios sociales, trabajo colaborativo, Gamificación, Historia del Ecuador y Educación.

ABSTRACT

Technologies have a significant rise in education, playing a leading role in teaching and learning. This work places students as the main axis of their learning and teaching in the area of social sciences, leaving behind traditional learning, changing or modifying some of the already existing methodologies and giving them an intrinsic value. This project aims to promote collaborative work by introducing gamification methods at the time of class development, improving the understanding and learning of the subject of History of Ecuador and the rational and critical knowledge of the past of our country, in the (as) students of the 9th year of basic general education, and thus discarding the rote learning that the subject of Social Studies has, transforming it into lessons for life, promoting comprehensive training and quality education.

Palavras-chave: Social studies, collaborative work, Gamification, History of Ecuador and Education.

INTRODUCCIÓN

La educación en Ecuador es un eje primordial para las autoridades, desde los años 60 nuestro país ha progresado de una manera significativa partiendo desde escuelas con profesores que impartían clases a estudiantes de diferentes edades y varios grados o cursos al mismo tiempo, y las instituciones particulares que eran y son privilegiadas solo para personas con recursos económicos elevados, para los estudiantes de bajo recursos económicos sus escuelas tenían una infraestructura precaria, en los últimos años existió un apoyo significativo creando unidades educativas del milenio o unidades educativas replicas con las cuales se busca implementar una educación de calidad, facilitando en todas sus aulas tecnologías para el crecimiento de los estudiantes, cada salón de clase se encuentra equipado con una computadora, proyector, pizarras digitales, y entre otros.

Para (Moreno, 2015) "actualmente se habla constantemente de la sociedad del conocimiento y de lo importante que es el aprendizaje significativo, para lograr en los estudiantes futuros ciudadanos activos que construyen una nueva sociedad".

El presente proyecto propone implementar la gamificación como herramienta para mejorar el aprendizaje para que los estudiantes de noveno año de educación básica puedan alcanzar las metas, objetivos y la excelencia académica, existen falencias en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje para adquirir los conocimientos porque no son participes activos de las clases impartidas por el docente, ya que el mismo tiene que avanzar para poder cumplir con las unidades didácticas establecidas en función de los contenidos que es lo que se prioriza en nuestro sistema educativo, haciendo que los estudiantes trabajen al mismo ritmo sabiendo que en el aula existen diferentes tipos de estudiantes por sus características bio y sicosociales que hace que cada uno de ellos aprende de una forma y ritmo diferente.

Las reformas educativas en estos últimos años han cambiado en Ecuador, se está apoyando a la educación, pero la mayoría de los profesores de zonas rurales y urbanas siguen impartiendo sus clases de forma tradicional, y esto ocasiona que los estudiantes no presten mucha atención a las clases ya que las ven monótonas, eso hace que exista una cantidad de estudiantes reprobados o que no puedan alcanzar los aprendizajes requeridos que garantice el éxito académico que se refleja en mejores oportunidades de desarrollo humano.

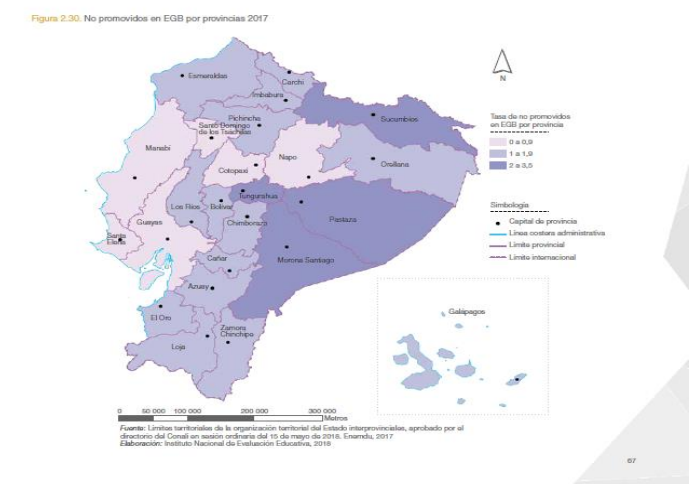


Figura 1. No promovidos en EGB por provincias 2017 (INEVAL, 2018).

La actual sociedad está en busca de un cambio que exige adquirir nuevos conocimientos para el aprendizaje tanto para docentes como estudiantes con un evidente cambio de flujos de información y un apresurado uso del conocimiento y desarrollo de las actividades de las personas en un mundo globalizado.

“Cada vez se exige más como docentes y por ello necesitamos adquirir y prepararnos con sensatez en todo lo que se refiere a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)” (Ibujés-Villacís y Franco-Crespo, 2019).

Es necesario implementar nuevas metodologías de enseñanza, para activar los conocimientos, ya que los estudiantes cada vez van introduciéndose de manera más rápida con la tecnología, con este proyecto lo que se pretende es cambiar el pensamiento de los estudiantes al momento de recibir clases y que no sea monótono, rutinario o aburrido para ellos, que perciban al salón de clases como un lugar para aprender con libertad, alegría y divertirse pero sobre todo adquirir conocimientos racionales y críticos del pasado de nuestro país y que puedan dar una lectura de contexto acertada para el presente del Ecuador como nación, desde sus inicios integrando la República de la Gran Colombia y como paulatinamente nos convertimos en un país libre, soberano e independiente.

Para poder cambiar el aprendizaje tradicional que adquieren los estudiantes se va a implementar la gamificación utilizando códigos QR y para hacer más dinámico se utilizara la gymkana como complemento, activando la atención de los estudiantes, motivándolos y mejorando su rendimiento para dar oportunidad al trabajo colaborativo, para ello se pretender diseñar un programa de gamificación que ayude a mejorar la comprensión y el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales mejorando el conocimiento racional y crítico de la historia de nuestro país, para los estudiantes de noveno año educación general básica.

Bases Teóricas

Aprendizaje tradicional en el contexto educativo:



Figura 2. Educación tradicional.

Según (Rodríguez, 2013) “la pedagogía tradicional comienza a gestarse en el siglo XVIII con el surgimiento de la escuela como institución y alcanza su apogeo con el advenimiento de la pedagogía como ciencia en el siglo XIX”.

La educación siempre se la ha visto como una institución en la cual el profesor es la parte fundamental de la misma, donde él sabe todo y su forma de impartir las clases son magistrales y el estudiante es receptor de toda la información dada, no tiene opinión propia y puede interactuar con el profesor, en muchos de los casos el profesor explica una vez y pasa al estudiante al pizarrón para realizar el ejercicio expuesto por el docente y para saber si ha alcanzado el objetivo deseado se le toma una prueba escrita u oral y por medio de ella se ve si es promovido de año.

Estos son los métodos generales lógicos, es decir los métodos propios de todo pensar, y no de enseñar en particular.



Figura 3. Elaboración propia a partir de (Rodríguez, 2013).

Aprendizaje lúdico:

La metodología del juego y el aprendizaje lúdico son formativos y representan una excelente opción frente a técnicas típicas, rutinarias de aprendizaje debido a que ayudan al estudiante a involucrarse en la enseñanza y colaborar con diferentes habilidades para el desarrollo de las destrezas básicas, asociando enseñanzas y aprendizajes, el uso de juegos en clases reduce la ansiedad y la desmotivación que afecta a muchos niños y mejora el proceso de aprendizaje, reconociendo los errores como parte de la evolución de la enseñanza.

En las clases tradicionales es notorio el modelo de enseñanza ya que se origina el temor, no se sienten seguros de aportar o de trabajar de forma colaborativa con el docente. No obstante, cuando se realizan las actividades lúdicas, se crea un nuevo medio de trabajo, en la cual el educando adquiere más confianza y se siente seguro de participar de su evolución de aprendizaje de modo sensato y autónomo.

El juego en niños y adolescentes es una técnica nueva de aprendizaje que ayuda a mejorar la comunicación y colaboración de los mismos, les permite ser sociables y aumentar la creatividad para fomentar la creación de nuevos juegos y técnicas (Baretta, 2006 p.2).

Uso de las TIC en la educación:

En el proceso de enseñanza y aprendizaje, las tecnologías juegan un papel fundamental al momento de implementarlas en la educación; "Las TIC se pueden definir como el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas Hardware y Software, soportes de la información y canales de comunicación, relacionados con la adquisición, digitalización, almacenamiento, procesamiento y distribución de la información"(Adell, 2006). Las TIC pueden complementar, avalar y modificar la educación, salir de ese mundo del aprendizaje tradicional y querer experimentar herramientas nuevas para nuestros niños (as) y jóvenes, apoyando la educación y transformarla en aprendizajes significativos, donde nuestros estudiantes sean partícipes de este cambio.

León (2012) dice que "las políticas públicas en relación a las TIC en los países de América Latina se iniciaron a mediados de los años noventa. El fenómeno de la globalización impulsó fuertemente la atención de los gobiernos en las TIC"; todos los países que conforman América Latina las están implementando de una forma lenta, cada gobierno pensara en el futuro de sus ciudadanos incrementando aportes en tecnologías, equipamiento, infraestructura y capacitación de los docentes, con esto estarán invirtiendo para tener en el futuro ciudadanos que pueden desenvolverse en el campo laboral y profesional y así proyectarse en el presente de un país sin analfabetismo.

La población no es ignorante a las tendencias de la sociedad de la información, equipando las escuelas con implementos tecnológicos y a los docentes con laptops personales, en la ciudad de Guayaquil el alcalde ofrece Tablet a los mejores estudiantes de las instituciones educativas, eso fomenta que los estudiantes se esfuercen más por alcanzar los metas y objetivos.

En el artículo 347 de la constitución del Ecuador estipula que "será el Estado responsable de incorporar las

tecnologías de información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con actividades productivas o sociales” (República del Ecuador, 2008 p.344). Para (Tikam, 2014) “Las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) son incuestionables y están ahí, forman parte de la cultura tecnológica que nos rodea y con la que se debe convivir. Amplían nuestras capacidades físicas y mentales”; El auge de las TIC no solamente es el tratamiento de información o informática y tecnologías asociadas, también los medios de comunicación tales como el celular, tv, radio entre otros, son implementos que se pueden aplicar en los salones de clases para fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje y en forma general la educación.

Tabla 1. Ventajas y desventajas del uso de las TIC:

| Ventajas | Desventajas |
|--|--|
| Al permitir diversas técnicas educativas para aprender y aplicarlo a un definido contenido. | Distracción en la búsqueda de temas y muchas veces indagación errónea que hace que sus actividades no tengan el puntaje deseado. |
| Los alumnos pueden estudiar en menos tiempo, en un balance con la enseñanza típica la cual estamos acostumbrados. | En ocasiones el estudiante no quiere realizar las actividades ya que por medio del trabajo colaborativo propicia a que otros trabajen. |
| Al utilizar las TIC es muy satisfactorio, para los estudiantes ya que ellos son nativos digitales. | El alumno se puede distraer ya que tiene acceso a sus “redes sociales” tales como Facebook, twitter, Instagram, etc. |
| Personalización del aprendizaje | No ser consciente de la información obtenida ya que hace uso de tal contenido en una acción de “copiar y pegar” produciendo una reproducción idéntica del trabajo. |
| El docente está en contacto con los alumnos mediante herramientas tecnológicas o redes sociales. | |
| El alumno y profesor puede acceder de todos los recursos tecnológicos en cualquier momento y hora. | |
| Estimula el dinamismo y profundizan los contenidos elaborados o el aprendizaje de otros temas, que llame la atención de los alumnos. | |

Creación propia con datos extraídos de Díaz (2014)

Gamificación:

“El juego es una actividad innata en el ser humano” (Valda Sanchez & Arteaga Rivero, 2015) desde que nacemos tenemos instintos para el juego y con el pasar de los años se crea en él un hábito del juego y para desarrollar su cerebro y creatividad desde pequeños se les enseña juegos educativos para su evolución, el ser humano juega por placer, triunfar, derrotar, apoderarse.

Por lo que se refiere Ruth S. Contreras Espinosa y Jose Luis Eguia (Eds.) (2016) “gamificación es una técnica de aprendizaje que se caracteriza por el juego en lo que se refiere al ámbito educativo, para conseguir una serie de experiencias determinadas”. En la gamificación se debe de poner al estudiante como el punto de partida o el objetivo del aprendizaje o juego, cuando se diseña una actividad gamificada lo que se pretende conseguir es que el estudiante tenga una serie de experiencias diferentes y por ello proponer que dinámicas se quieren generar dentro del aula, para aumentar la motivación y que el estudiante no se aburra y no vea monótono las clases de estudios sociales y crear un compromiso con los participantes. Hay que mencionar que, la “gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados” (Gaitán, 2013).

¿Por qué gamificar?

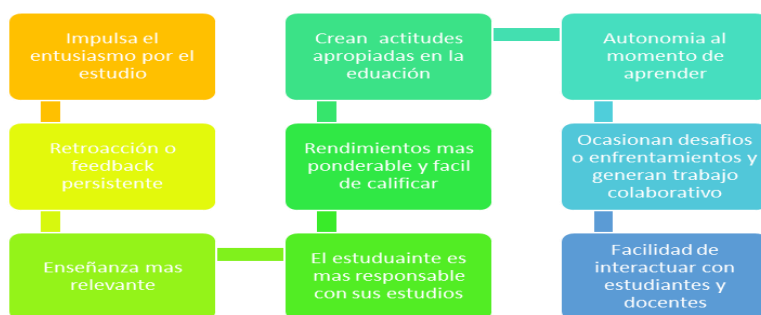


Figura 4. Creación propia con datos extraídos de Borrás Gene (2015).

Elementos básicos de la gamificación

La gamificación es el uso de principios y elementos claves de juegos para incluir objetivos de aprendizaje requeridos,

los elementos claves de la mecánica del juego que forman parte de la gamificación para el aprendizaje incluyen:



Figura 5. Principios y elementos claves para la gamificación (Asha, n.d.)

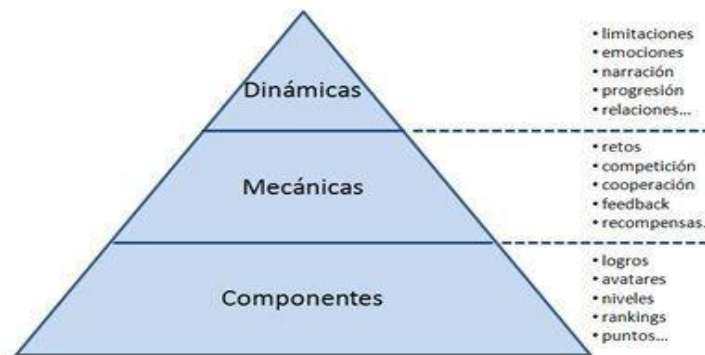


Figura 6. Elementos de la gamificación.(Alejaldre Biel y García Jiménez, 2014)

La técnica mecánica es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados.



Figura 7. Partes de la gamificación. (Gaitán, 2013,p.2)



Figura 8. Tipos de jugadores. Creación propia con datos extraídos de Borrás Gene (2015)

Definición de Gymkana:

Es así como (Manuel y Crespo, n.d.) definen la Gymkana a partir de "un conjunto de juegos y actividades de diversa índole, que se desarrolla normalmente al aire libre, en un orden establecido".

La gymkana se la suele jugar en fiestas de pueblos, cumpleaños, competiciones entre grupos, ya que es muy activa, dinámica y ayuda a la imaginación de quien la elabora y práctica, en los niños (as) y jóvenes ayuda con la creatividad en muchos de los casos, se la utiliza en educación física como método para eliminar el sedentarismo en los estudiantes ya que realizar una gymkana implica movimiento trasladarse de un lugar a otro, pero se la puede incluir a la gamificación como método de enseñanza de los estudios sociales porque ayudara a potenciar los conocimientos y creatividad de los estudiantes y la competición de los mismos que entre los objetivos está la competitividad responsable, colaborativa y ética.

Por medio de una gymkana se va a tratar una serie de juegos y actividades encaminadas a fomentar la inclusión entre los estudiantes, atendiendo a los fundamentos de esta.

Blázquez Barrantes (2015) incluye que una "gymkana TIC es una experiencia intrépida" en la que los estudiantes disfrutan y aprenden esforzándose para alcanzar el objetivo como en todo juego es de ganar o llegar en primer lugar, el objetivo es formar grupos y trabajar de forma colaborativa, integrando habilidades diversas para adquirir un pensamiento crítico y de cognición, por lo general se realiza una gymkana con el propósito de fortalecer conocimientos o reforzar los ya existentes.

Herramientas QR como apoyo al juego de aprendizaje:

"Un código QR es un sistema para almacenar información en una matriz de puntos o un código de barras bidimensional, que se puede presentar en forma impresa o en pantalla" (Huidobro, 2009).

Se puede leer con un lector de imagen, que puede ser la cámara de un teléfono celular inteligente, capturando el código y guardando la información en el dispositivo, en sus inicios se le dio uso para reconocer piezas en la industria automovilística, actualmente, los códigos QR se usan para inventariar una diversidad de productos y se lo está utilizando en la educación.

El presente texto de (Román-graván, 2013) establece que "actualmente el uso de códigos QR es uno de los retos que se nos plantea, sobre todo porque cada vez se utilizan y se puede ver en una gran variedad de industrias y educación, etc.", en esta propuesta como objetivo esta diseñar una tarea de competencia en estudios sociales la cual va tener presente contenidos curriculares pertinentes a la asignatura, el uso de dispositivos móviles para el aprendizaje y la inserción de códigos QR, como medio de comunicación entre el docente y el estudiantado.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Contextualización de la propuesta:

En Ecuador y en algunos países se relaciona el área de Estudios Sociales con una materia que sólo se puede enseñar

a partir del procedimiento convencional, basada en el acompañamiento del libro en físico o digital en este caso dado por el ministerio de educación. Los contenidos que abarca la asignatura no llegan a reforzar de una manera significativa, convirtiéndose así en una materia basada en la memorización de lo aprendido o impartido en clases para su posterior replica en pruebas de unidad, lecciones que siempre son orales, escritas y muchas de las ocasiones su reproducción en los exámenes quimestrales en su forma más común, preguntas en base estructuradas que no permite el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes y su olvido al poco tiempo; como es todo teórico no hay interacción, poco interés en clases y en el área de ciencias sociales.

La planificación curricular de ciencias sociales lo conforman tres bloques que son: La Historia e identidad; los seres humanos en el espacio; y la convivencia, cada bloque contiene unidades didácticas y cada unidad se desarrolla por temas por destreza con criterio de desempeño, lo cual abarca varios subtemas y no es apreciado por los estudiantes por su carácter memorístico y monótono.

Una manera de contribuir al desarrollo de la educación específicamente con el impacto en el área de las ciencias sociales, mediante este proyecto es debido a que se aplicará la gamificación en la cual se incluirá la gymkana como apoyo a la actividad, utilizando códigos QR para los estudiantes de 9° año de básica superior, para apoyándonos en los fundamentos anteriores desde una metodología integradora y participativa permitir que los estudiantes sean los protagonistas de su aprendizaje y así consolidar lo aprendido y se convierta en un aprendizaje significativo para un futuro y pueda adquirir los aprendizajes requeridos de los contenidos de la asignatura.

Por todo lo antes expuesto la mejor forma de contribuir al cambio de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de los estudios sociales, es introduciendo nuevas metodologías desde el ámbito de las TIC que vayan mucho más de la enseñanza tradicional en donde el profesor siempre es el eje principal al momento de impartir su materia.

Con estos cambios que se produzcan se desea que los estudiantes sean participativos y mantengan su predisposición hacia al cambio que se quiere dar para su aprendizaje y sería fundamental implementar estos cambios desde los primeros años de educación básica en donde se imparta la asignatura de estudios sociales para poder así alcanzar el objetivo deseado que es la excelencia académica, pero sobre todo un pensamiento racional y crítico que les entregue una educación integral para la vida.

Este proyecto se trabajará mediante un bloque curricular con el tópico principal, la historia del Ecuador con los siguientes subtemas:

- Época aborígen
- Época colonial
- Independencia y etapa colombiana
- Época republicana

Con el estudio de estos temas vamos a dar más valor a la Historia del Ecuador (Ayala, 2008)

Objetivos:

Los objetivos generales para la aplicación del proyecto son obtenidos del currículo nacional 2016 para educación general básica del subnivel superior.(Ministerio de Educación del Ecuador, 2019 paginas 229 a 301).

OG.CS.1. Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los procesos históricos y los aportes culturales locales, regionales y globales, en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros.

OG.CS.2. Contextualizar la realidad ecuatoriana, a través de su ubicación y comprensión dentro del contexto latinoamericano y mundial, para entender sus procesos de dependencia y liberación históricos y contemporáneos.

OG.CS.3. Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias.

Contenidos:

Los contenidos que se trabajaran en este proyecto corresponden al área de Ciencias Sociales de noveno año de educación general básica superior:

Tabla 2. Criterios de evaluación

| Criterio de evaluación | |
|---|---|
| CE.CS.4.1. Analiza y utiliza los conceptos de "historia y trabajo", como herramientas teóricas en función de comprender el proceso de producción y reproducción de la cultura material y simbólica de los pueblos americanos y de la humanidad, destacando el protagonismo de la mujer en su evolución. | |
| Orientaciones metodológicas para la evaluación del criterio | |
| Con este criterio se evalúa la capacidad del estudiante para analizar, es decir, para desagregar un todo en sus partes integrantes, usando TIC. requerirá necesariamente del factor trabajo y que alrededor de él giran todas las demás construcciones sociales. | |
| Objetivos generales del área que se evalúan | Destrezas con criterios de desempeño a evaluar |
| OG.CS.2. Contextualizar la realidad ecuatoriana, a través de su ubicación y comprensión dentro del proceso histórico latinoamericano y mundial, para entender sus procesos de dependencia y liberación, históricos y contemporáneos. | CS.4.1.1. Reconocer el estudio de la Historia como conocimiento esencial para entender nuestro pasado y nuestra identidad y para comprender cómo influyen en el mundo en que vivimos. |
| OG.CS.10. Usar y contrastar diversas fuentes, metodologías cualitativas y cuantitativas, utilizando medios de comunicación y TIC, en la codificación e interpretación crítica de discursos e imágenes, para desarrollar un criterio propio acerca de la realidad local, regional y global, y reducir la brecha digital. | CS.4.1.16. Analizar el origen de los primeros pobladores de América y sus formas de supervivencia, con base en las evidencias materiales que se han descubierto. |

Creación propia con datos extraídos de Ministerio de Educación del Ecuador (2019,p.280-281)

Metodología de la propuesta:

En esta ocasión se aplicará la gamificación como técnica de aprendizaje para motivar y enseñar a los estudiantes con una metodología lúdica, activa y recíproca, en la cual el estudiante es el intérprete y arquitecto de su autoaprendizaje, convirtiéndose en el eje primordial de la educación, estos métodos no se están utilizando en el lugar en el cual me desempeño como docente y espero que sea acogido con agrado por parte de los estudiantes, incentivando el aprendizaje y fomentando la educación holística en la que prevalezca el respeto, compañerismo, la colaboración y ayuda mutua, a partir del método y enfoque de aprendizaje con el que se pretende cambiar el modelo de la escuela tradicionalista, en el cual los estudiantes son memoristas, ahora van desarrollar el pensamiento crítico racional de los temas propuestos.

Temporalización:

Este proyecto se lo realizará en el segundo quimestre que comprende los meses de mayo y junio va a constar de 20 horas distribuidas en 5 sesiones, que conforma un bloque del área de ciencias sociales, en el currículo nacional se dispuso que los estudiantes del subnivel educativo de básica superior deben recibir 4 periodos semanales de clases de acuerdo con el ministerio de educación del Ecuador.

Tabla 3. Horas pedagógicas por grado



Ministerio de Educación



| Subniveles de Básica | | Elemental | Media | Superior |
|----------------------------------|--------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Áreas | Asignaturas | Horas pedagógicas por grado | Horas pedagógicas por grado | Horas pedagógicas por grado |
| Lengua y Literatura | Lengua y Literatura | 10 | 8 | 6 |
| Matemática | Matemática | 8 | 7 | 6 |
| Ciencias Sociales | Estudios Sociales | 2 | 3 | 4 |
| Ciencias Naturales | Ciencias Naturales | 3 | 5 | 4 |
| Educación Cultural y Artística | Educación Cultural y Artística | 2 | 2 | 2 |
| Educación Física | Educación Física | 5 | 5 | 5 |
| Lengua Extranjera | Inglés | 3 | 3 | 5 |
| Proyectos Escolares | | 2 | 2 | 3 |
| Horas pedagógicas totales | | 35 | 35 | 35 |

(Humberto et al., 2012,p. 3)

El horario de clases de las asignaturas que imparto, de las cuales utilizare los periodos correspondientes a la asignatura de estudios sociales del 9º EGB paralelos B y C.

Tabla 4. Horario de clases

| ING. SAUL CASANOVA | | | | | |
|--------------------|----------|--------|-----------|----------|------------|
| | Lunes | Martes | Miércoles | Jueves | Viernes |
| 13H00 | EEFF | EEFF | SOCIALES | EEFF | DESARROLLO |
| 13H40 | 10C | 10A | 9C | 10A | 10C |
| 13H40 | EEFF | EEFF | SOCIALES | EEFF | 3C |
| 14H20 | 10C | 10A | 9C | 10A | |
| 14H20 | | | | SOCIALES | 3C |
| 15H00 | | | | 9C | |
| 15H40 | | | SOCIALES | SOCIALES | EEFF |
| | | | 9B | 9C | 10B |
| 15H40 | | | RECREO | | |
| 16H05 | | | | | |
| 16H05 | PROYECTO | 6C | SOCIALES | EEFF | EEFF |
| 16H45 | 10C | | 9B | 10C | 10C |
| 16H45 | SOCIALES | EEFF | EEFF | 6C | EEFF |
| 17H25 | 9B | 10B | 10B | | 10C |
| 17H25 | SOCIALES | EEFF | EEFF | PROYECTO | EEFF |
| 18H05 | 9B | 10B | 10B | 10C | 10A |

Elaboración propia 2019-2020

Destinatarios

La propuesta está diseñada para introducir la gamificación mediante gymkana y códigos QR en el curso del 9° EGB, constituido por 40 estudiantes. La propuesta se implementará en el patio # 2 de la escuela básica Comunidad de Madrid, en las horas de clases como parte de la nueva metodología de aprendizaje que se aplica a los estudiantes.

Sesiones:

En el siguiente cuadro está marcado los días y horas de las sesiones aplicadas a los estudiantes:

Tabla 5. Sesión: descripción y familiarización

| SESIÓN: DESCRIPCIÓN Y FAMILIARIZACIÓN | | | | | |
|--|---------------|---|--------------|-------------------|-------------|
| 1. DATOS INFORMATIVOS: | | | | | |
| TUTOR (A): | | | GRADO/CURSO: | 9° | PARALELO: B |
| DOCENTE: | Saul Casanova | | SEMANA: | | |
| QUIMESTRE: | Segundo | SUBNIVEL: | B. Superior | JORNADA: | Vespertina |
| TEMA: | SOCIALIZACIÓN | | ASIGNATURA: | Estudios Sociales | |
| OBJETIVO: | | | | | |
| <p>En esta primera sesión se adaptará a todos los estudiantes del 9° B, que participarán en este proyecto de implementación, presentando el contenido de todas las sesiones que se van a desarrollar mediante actividades en 3 semanas.</p> <p>Se aspira el interés de los estudiantes ya que se va a trabajar con herramientas y aplicaciones novedosas, que aumentara el interés, participación, colaboración y donde va a prevalecer los valores adquiridos en el hogar y reforzados en la institución.</p> <p>Objetivos de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Motivar a los alumnos a integrarse de manera óptima y clara para la realización de la actividad Despertar el interés de aprender de una forma diferente, saliendo del aula de clases y convertir el aprendizaje en un juego. Formar 4 grupos de 10 integrantes, realizando una dinámica "busca tu otra mitad" Mostrar la dinámica del juego, haciendo hincapié en el trabajo colaborativo para poder alcanzar el objetivo de la actividad. Mostrando como deben de descargar en su celular la aplicación del código QR, (QRDroid Private, para Android) y su forma correcta de utilización. Reconocer la ubicación de los códigos QR en la cancha # 2 de la institución Mostrar cómo deben de llenar el formulario de google en donde se encuentra un cuestionario para cada sesión, que estará en un código QR <p>En todo el proyecto vamos a tatar temas de la historia del Ecuador desde la época aborígen, procedencia de los primeros habitantes, sus primeras cosechas y se abordara todo el proceso que tuvo que pasar nuestro país para su independencia, la primera vez que sufragó una mujer y pudo estudiar, en que presidencia se abolió la esclavitud el paso de los presidentes constitucionales que han pasado desde nuestro primer presidente Juan José flores hasta la presidencia de Rafael Correa ; las dictaduras que se han vivido como país, obras que transformaron a Ecuador.</p> | | | | | |
| ADAPTACIONES CURRICULARES: | | | | | |
| Especificación de la Necesidad Educativa | | Especificación de la Adaptación para Aplicar | | | |
| | | Si llegara ser el caso que exista adaptación curricular la persona responsable del departamento de consejería estudiantil (DECE) de la institución, debe de emitir un documento donde se especifica el grado de necesidad educativa que tenga el estudiante en el cual debe de sugerir que grado de adaptación tiene si hay que cambiar o modificar las metodologías, estrategias o destrezas. Emitido el informe se adaptará los contenidos a la gamificación. | | | |
| ELABORADO POR: | | REVISADO POR: | | APROBADO POR: | |
| Docente: | | Nombre: | | Nombre: | |
| Lic. Saul Casanova | | | | | |
| Firma: | | Firma: | | Firma: | |
| Fecha: | | Fecha: | | Fecha: | |

Tabla 6. Sesiones para la actividad

| SESIONES PARA LA ACTIVIDAD | | | |
|---|---|---|---------------------|
| 1. DATOS INFORMATIVOS: | | | |
| TUTOR (A): | CURSO: | 9° | PARALELO: B |
| DOCENTE: | Saul Casanova SEMANA: | | |
| QUIMESTRE: | Segundo | SUBNIVEL: Vespertina | JORNADA: Vespertina |
| TEMA: | HISTORIA DEL ECUADOR | ASIGNATURA: | Estudios Sociales |
| OBJETIVO: | | | |
| OG.CS.1. Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los procesos históricos y los aportes culturales locales, regionales y globales, en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros. | | | |
| OG.CS.2. Contextualizar la realidad ecuatoriana, a través de su ubicación y comprensión dentro del contexto latinoamericano y mundial, para entender sus procesos de dependencia y liberación históricos y contemporáneos. | | | |
| OG.CS.3. Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias. | | | |
| DÍA/SESIÓN | LUGAR DE LA REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD | ACTIVIDADES | Temporalización |
| LUNES SESIÓN # 1 | Patio | ÉPOCA ABORIGEN Los primeros pobladores Sociedades agrícolas incipientes Sociedades agrícolas superiores Sociedades agrícolas supracomunales El Incario | 80 MINUTOS |
| JUEVES SESIÓN # 2 | Patio | ÉPOCA COLONIAL <i>La conquista</i> <i>Primer período:</i> <i>Implantación del orden colonial</i> <i>Segundo período:</i> <i>Auge del orden colonial</i> <i>Tercer período:</i> <i>Redefinición del orden colonial</i> | 80 MINUTOS |
| MIÉRCOLES SESIÓN # 3 | Patio | INDEPENDENCIA Y ETAPA COLOMBIANA La Independencia El Ecuador en Colombia | 80 MINUTOS |
| LUNES SESIÓN # 4 | Patio | ÉPOCA REPUBLICANA Primer período: El proyecto nacional criollo | 80 MINUTOS |
| LUNES SESIÓN # 5 | Patio | Segundo período: Proyecto nacional mestizo Tercer período: Proyecto nacional de la diversidad | 80 MINUTOS |
| ADAPTACIONES CURRICULARES: | | | |
| Especificación de la Necesidad Educativa | | Especificación de la Adaptación para Aplicar | |
| | | Si llegara ser el caso que exista adaptación curricular la persona responsable del departamento de consejería estudiantil (DECE) de la institución, debe de emitir un documento donde se especifica el grado de necesidad educativa que tenga el estudiante en el cual debe de sugerir que grado de adaptación tiene si hay que cambiar o modificar las metodologías, estrategias o destrezas. Emitido el informe se adaptará los contenidos a la gamificación. | |
| ELABORADO POR: | | REVISADO POR: | APROBADO POR: |
| Docente: | | Nombre: | Nombre: |
| Lic. Saul Casanova | | | |
| Firma: | Firma: | Firma: | Firma: |
| Fecha: | Fecha: | Fecha: | Fecha: |

Creación propia

Instrucciones de la actividad:

Figura 9. Elaboración propia



Tabla 7. ¿Cómo participo?

| | | |
|---|---|--------------------------|
| “La gamificación puede desarrollarse en un espacio físico o en una aplicación móvil mientras involucre a las personas a alcanzar sus metas en la vida real, usando elementos y dinámicas apropiadas de los juegos”. Bohyun Kim | | |
| PUNTOS: 500 | NIVEL: 5 | ¿QUÉ PUEDO GANAR? |
| ¡BIENVENIDO A HISTORIAGAME! ¿CÓMO PARTICIPO? Pon a prueba tus conocimientos sobre la historia del Ecuador. La participación estará siendo transmitidas por las redes sociales de la institución, en este caso Facebook. Sumar historiapuntos les ayudara a completar los puntos necesarios para el gran premio. En cada etapa finalizando la realización del cuestionario sabrán sus puntajes. ¡Qué te diviertas! ¡buena suerte! ¡tú puedes! ¡lo lograrás! ¡a ganar! ¡ya son campeones! | | |
| ¿Cómo puedes ganar tus primeros historiapuntos? | | |
| Respondiendo correctamente las respuestas de cada cuestionario. | | |
| Utilizando la creatividad al momento de realizar las actividades de la sesión # 5 | | |
| Pasando las pruebas de cada nivel | | |
| | | |
| ADAPTACIONES CURRICULARES: | | |
| Especificación de la Necesidad Educativa | Especificación de la Adaptación para Aplicar | |
| ELABORADO POR: | REVISADO POR: | APROBADO POR: |
| Docente: | Nombre: | Nombre: |
| Lic. Saul Casanova | | |
| Gestión, seguimiento y monitoreo Se dará seguimiento mediante cuestionario de google, cada vez que finalice una sesión observaran el puntaje obtenido y la tabla de posiciones. | Comportamiento esperado Se espera un buen comportamiento de parte de los alumnos, en el cual debe de prevalecer el respeto y compañerismo. | |
| | Riesgos potenciales No habrá riesgos ya que la actividad se va a realizar aire libre (cancha # 2), como es en hora de clases la cancha se la utilizara solo para la actividad. | |

Creación propia

Tabla 8. Sesión # 1 época aborígen

| | | | | | |
|---|----------------------|---------------------|----------------|--------------------|------------------------|
| SESIÓN # 1 | | | | | |
| 1. DATOS INFORMATIVOS: | | | | | |
| TUTOR (A): | | GRADO/CURSO: | 9 o | PARALELO: | B |
| DOCENTE: | Saul Casanova | | SEMANA: | | |
| QUIMESTRE: | Segundo | SUBNIVEL: | B. Superior | JORNADA: | Vespertina |
| TEMA: | HISTORIA DEL ECUADOR | | | ASIGNATURA: | Estudios Sociales |
| OBJETIVO: | | | | | |
| OG.CS.1. Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los procesos históricos y los aportes culturales locales, regionales y globales, en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros. | | | | | |
| OG.CS.2. Contextualizar la realidad ecuatoriana, a través de su ubicación y comprensión dentro del contexto latinoamericano y mundial, para entender sus procesos de dependencia y liberación históricos y contemporáneos. | | | | | |
| OG.CS.3. Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias. | | | | | |
| DÍA/SESIÓN | ACTIVIDADES | | | | Temporalización |

| | | |
|-----------------------------------|--|------------|
| LUNES SESIÓN # 1 | ÉPOCA ABORIGEN Los primeros pobladores Sociedades agrícolas incipientes Sociedades agrícolas superiores Sociedades agrícolas supracomunales El Incario | 80 MINUTOS |
|-----------------------------------|--|------------|

En esta primera sesión vamos a descubrir mediante códigos QR, la época aborígen de nuestro país. En esta etapa se descubrirá de donde son originario los primeros habitantes de Ecuador, los productos que sembraron al inicio, como vivían, utensilios de caza, quienes fueron los pobladores de las Vegas, Valdivia, Chorrera, Cotacollao que era los Cacicazgos o Curacazgos y personajes importantes de estos primeros pobladores de nuestro país. En cada código estarán ubicadas preguntas que irán respondiendo en el formulario de google que también está ubicado en un código QR la cual no les permitirá continuar si no responden a la pregunta.



En este código QR, van a encontrar las preguntas en un formulario de google, deben de ir llenado correctamente y no les permitirá avanzar o pasar a otra pregunta si no marcan el casillero de la respuesta, el mismo formulario ira contabilizando las respuestas correctas e incorrectas y les dará un puntaje al final de cada etapa. Deben de ir sumando en cada etapa y el grupo que posea más puntaje será el ganador, de esta primera etapa y será acreedor de una insignia para cada integrante del grupo.



En este código QR está el enlace del tema RESUMEN DE LA HISTORIA DEL ECUADOR, la cual si no se recuerdan de las respuestas a la pregunta pueden consultar los temas.



- Respuesta correcta= Otorgado al grupo que responda correctamente las preguntas en cada nivel
- Lo lograste= Otorgado al grupo que vaya pasando cada nivel
- Oro= Otorgado al grupo que llegue en primer lugar finalizando los 5 niveles
- Plata= Otorgado al grupo que llegue al segundo lugar finalizando los 5 niveles
- Bronce= otorgado al grupo que llegue en tercer lugar finalizando los 5 niveles



ADAPTACIONES CURRICULARES:

| | | | |
|---|--|----------------------|----------------------|
| Especificación de la Necesidad Educativa | Especificación de la Adaptación para Aplicar | | |
| No hay estudiantes de adaptación | | | |
| ELABORADO POR: | | REVISADO POR: | APROBADO POR: |
| Docente: | | Nombre: | Nombre: |
| Lic. Saul Casanova | | | |
| Firma: | | Firma: | |
| Fecha: | | Fecha: | |
| Firma: | | Fecha: | |

Creación propia

Tabla 9 sesiones y anexos

| |
|--|
| Las siguientes sesiones se encuentran en los anexos detallados a continuación: |
| Las sesiones de ÉPOCA COLONIAL se pueden ver desarrolladas en el anexo 1 |
| Las sesiones de INDEPENDENCIA Y ETAPA COLOMBIANA se pueden ver desarrolladas en el anexo 2 |
| Las sesiones de ÉPOCA REPUBLICANA se pueden ver desarrolladas en el anexo 3 |
| Las sesiones de ÉPOCA REPUBLICANA (Segundo período) se pueden ver desarrolladas en el anexo 4 |

Creación propia

Forma de evaluación:

Para evaluar la actividad se va a realizar en tres parámetros que son fundamentales para saber los resultados esperados y actitudes de los estudiantes la evaluación por medio del proceso la evaluación de los resultados y evaluación final.

Evaluación del proceso: en esta instancia se evaluará todo lo que realicen los chicos la disposición que tengan al realizar la actividad, compañerismo la colaboración y respeto que se brindó a todos sus compañeros. Mediante este enlace se puede acceder a la evaluación.

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1WvLip40rb9HMy7vkrd-acE0pDnGV5s5Ar8u6mDL5oJw/edit?usp=sharing>

Mediante la autoevaluación se va a realizar un proceso de reflexión y conciencia. El objetivo de esta evaluación será conocer las áreas de fortalezas y áreas de mejora que tuvieron para que en una próxima ocasión donde se utilice esta actividad mejorarla para así alcanzar mejores resultados. Mediante este enlace se puede acceder a la autoevaluación.

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1e_Ke3_Oij0m19ofh4VL1XE52H0U9uy1fTktGzRxfGPs/edit?usp=sharing

Evaluación de resultados: es fundamental ya que por medio de ella nos permite detectar problemas académicos que pueden tener los estudiantes, y así como docentes se puede mejorar o cambiar las estrategias de aprendizaje impartidas para el mejoramiento de esta. Con esta evaluación de resultados se puede observar información específica de la actividad si se realizó bien o hay que corregir y sobre todo medios para mejorar y reforzar los aprendizajes, con esta evaluación vamos a comprobar con que medida los resultados previstos se han alcanzado en concordancia a los objetivos propuestos en la actividad.

En esta ocasión desarrollaré una evaluación final o de resultados: la cual se diseñará una evaluación compartida con todos los estudiantes que intervinieron en la actividad, mediante un debate que se realizará cuando finalice todas las actividades, en la cual se pondrá el punto de vista tanto de los estudiantes como del docente para consensuar la nota final mediante esta herramienta tecnológica <https://www.loomio.org/g/6ge8x7jT> su único objetivo es llegar a una calificación del proyecto, dialogada entre todo el grupo para saber cuáles fueron las virtudes y falencias que tuvo la realización y ejecución del mismo. Se eligió esta forma de evaluación ya que el autor de éste proyecto está involucrando a los estudiantes en su progreso y sobre todo desarrollar el pensamiento crítico y racional.

CONCLUSIONES

Con la elaboración de este proyecto se ha logrado diseñar una propuesta de innovación mediante la gamificación, y para hacerlo más dinámico se recurrirá a la gymkana como complemento, se logró mejorar la comprensión y aprendizaje de la historia del Ecuador, motivando a los estudiantes de noveno año de EGB, la gamificación aporta ventajas muy significativas al momento de emplearlos en la educación, mejora el aprendizaje y autoestima, siendo una herramienta importante para incluir en un salón de clases con aportaciones valiosas por parte de los estudiantes para mejorar su entorno de aprendizaje.

Recordemos que los niños y jóvenes son nativos digitales, en estos tiempos la tecnología está presente en todo lo que nos rodea, haciendo más prácticas las actividades desarrolladas en las instituciones educativas, desde lo lúdico se promueve la motivación y el aprendizaje significativo.

La argumentación que tienen los estudiantes sobre la historia del Ecuador es un poco alentadora y pragmática, se profundizó haciendo ahíncos en la etapa en la que nuestro país perteneció a la República de la Gran Colombia y los periodos presidenciales, generando un aprendizaje significativo, y reconociendo la enseñanza de la Historia del Ecuador como interesante y emotiva.

Requiere una diminuta fracción de conceptualización a la hora de entender o comprender cualquier tema que se esté tratando, generando en los estudiantes una sensación de anhelo que servirá de pauta para adquirir nuevos conocimientos. Este proyecto procura sustituir el vacío de metodología activa de las clases de Estudios Sociales, mejorando el entorno de los estudiantes como la capacidad de aprender con nuevos métodos integrando a los ya existentes, y que se ha tomado como punto de inicio del proyecto diseñado, se considera que este objetivo está realizado.

Entre las ventajas que se obtuvieron en la realización del proyecto son varias, se obtiene incremento en la participación y los objetivos expuestos en los temas anteriores, se resolvieron de forma clara y óptima y por su naturaleza de método dinámico e interactivo que cede el protagonismo al estudiante, estimulando y despertando el interés por su propio aprendizaje.

La asignatura de estudios sociales se ha enseñado de forma tradicional, haciendo que el estudiante sea un simple receptor y no protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por tanto se ha implementado metodologías activas y participativas para el mejoramiento de la enseñanza, de los niños y jóvenes que son nativos digitales y se debe aprovechar esa situación implementando métodos en los cuales ellos sean el actor principal del aprendizaje, y aporten sus conocimientos para la práctica, creando un ambiente de trabajo colaborativo y concibiendo nuevas formas de aprendizajes.

Al momento de realizar las sesiones de gamificación, utilizando códigos QR y gymkanas, para mejorar el rendimiento académico se entregó a los estudiantes un rol de intérprete y protagonista en su evolución de aprendizaje y enseñanza, este proyecto se lo realizó en el segundo Quimestre, unidad N° 6 que comprende los meses de mayo y junio, al implementar la gamificación como metodología los estudiantes que integran este proyecto de enseñanza de una manera conveniente, agradable y confortable, trabajaron en las actividades y con estos resultados se espera, que los docentes también innoven y motiven a los estudiantes implementando la utilización de la gamificación en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje como recurso didáctico y herramienta tecnológica.

Mediante el aprendizaje aplicado en este proyecto, se comprobó que no es conocido por los estudiantes esta metodología, logrando así que estos se familiaricen obteniendo un rendimiento favorable, pretendiendo utilizar esta metodología en las diferentes áreas del conocimiento de la institución educativa.

La gamificación es una herramienta que resulta de interés para toda la comunidad educativa, con todo el aprendizaje adquirido en este proyecto los estudiantes se van a desenvolver mejor en el ámbito educativo, el presente proyecto fue desarrollado con 9° EGB con un indicador de edad que comprende entre 12 a 15 años, se relacionaron con el juego de forma óptima y segura, mencionando como un aporte efectivo ya que involucra el juego como aprendizaje, todos pudieron interactuar con las aplicaciones que descargaron de códigos QR, el entusiasmo al momento de descodificar las actividades y saber los puntos que pueden ganar las insignias les motivo para poder alcanzar el objetivo y ganar con el mejor puntaje las sesiones pero sobre todo revalorizar los conocimientos específicos de la historia de nuestro país y aprender de forma más efectiva.

En conclusión, la herramienta de gamificación aplicada en los alumnos del 9° B de educación general básica concentró a cabalidad el objetivo propuesto de contribuir en el aprendizaje de los estudiantes, activando estímulos de compañerismo y trabajo colaborativo, motivando de forma adecuada la enseñanza, y modificando la metodología de enseñanza-aprendizaje, para fomentar en docentes y estudiantes integrar la gamificación como metodología de aprendizaje.

Limitaciones y prospectiva:

Este proyecto del segundo quimestre, unidad N° 6 se puede poner en marcha en cualquier institución educativa, siempre y cuando se vea la realidad de dicha institución, la actividad se realizará en el patio # 2, la red de wifi podría ocasionar problemas de cobertura y se tendrá la opción de cambiar la actividad al patio # 1, como es una propuesta que aún no se lleva a cabo no se sabe a ciencia cierta si se llegó al objetivo deseado.

Para una próxima ocasión se puede ampliar la muestra en un proyecto quimestral que abarque a otros curso y paralelos y contar más de tiempo.

Otra buena opción sería trabajar con interdisciplinaridad introduciendo otras áreas para que el aprendizaje sea más integrado al currículo nacional, y se podría poner en marcha en forma online la actividad de gamificación

REFERENCIAS

- Adell, J. (2006). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 7. <https://doi.org/10.21556/edutec.1997.7.570>

Alejaldre Biel, L., & García Jiménez, A. M. (2014). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. *Centro Virtual Cervantes*, 73–83. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

Asha, P. (n.d.). *Tendencias de gamificación en 2019: repletas de concejos e ideas que puede usar*. <https://www.eidesign.net>

Ayala, E. (2008). Resumen de historia del Ecuador. In *Procesos* (Vol. 8, Issue Corporación Editora Nacional). <http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/836/1/AYALAE-CON0001-RESUMEN.pdf>

Baretta, D. (2006). Lo ludico en la enseñanza-aprendizaje del lexico: propuesta de juegos para las clases de ELE. *RedELE: Revista Electrónica de Didáctica Español Lengua Extranjera*.

Blázquez Barrantes, J. (2015). Gymkana TIC. *Pulso: Revista de Educación*, 38, 9.

Borras Gene, O. (2015). Fundamentos de la gamificación Universidad Politécnica de Madrid. *Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid*, June, 33. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3807.9848>

Díaz, D. (2014). TIC en Educación Superior: Ventajas y desventajas. *Educación y Tecnología*, 4, 44–50. <http://revistas.umce.cl/index.php/edytec/article/view/180/pdf%0Ahttps://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5072156%0A>

Gaitán, V. (2013). *Blog Gamificación: el aprendizaje divertido*.

Huidobro, J. M. (2009). Código QR. *Bit*, 172, 47–49. <http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1NS6XZ211-1V8WNZ2-2555/Microcodigos qr.pdf>

Humberto, C., Cáceres, M., & Lorenz, S. (2012). * Documento generado por Quipux 1/2. 593 2, 1–2.

Ibujés-Villacís, J., & Franco-Crespo, A. A. (2019). Uso de las TIC y relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible en Ecuador TT - Use of ICT and its relationship with the Objectives of Sustainable Development in Ecuador. *RETOS. Revista de Ciencias de La Administración y Economía*, 9(17), 37–53. <https://doi.org/10.17163/ret.n17.2019.03>

INEVAL. (2018). *La educación en Ecuador: logros alcanzados y nuevos desafíos*. 212. http://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/02/CIE_ResultadosEducativos18_20190109.pdf

León, M. P. (2012). Uso de TIC en escuelas públicas de ecuador: análisis, reflexiones y valoraciones. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 40, 1–16. <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/364>

Manuel, J., & Crespo, A. (n.d.). *¿Qué es una Gymkana?* <http://www.uco.es/dptos/educacion/invadiv/images/stories/documentos/RECURSOS DIDACTICOS/RINCONCORPORAL/gymkana.pdf>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). *Educación Obligatoria Subnivel Superior*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Media.pdf>

Moreno, C. (2015). The construction of the knowledge: a new approach of the current education. *Sophia*, 13. <http://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102011.pdf>

República del Ecuador. (2008). Derechos del buen vivir. In *Constitución del Ecuador*.

Rodríguez, J. (2013). Una mirada a la pedagogía tradicional y humanista. *Presencia Universitaria*, 5, 36–45.

Román-graván, P. (2013). La formación de docentes en estrategias innovadoras de enseñanza y aprendizaje: los códigos de respuesta rápida o códigos QR. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 0(26), 1–14.

Ruth S. Contreras Espinosa y Jose Luis Eguía (Eds.). (2016). *Gamificación en aulas universitarias* (Issue September). <http://rieoei.org/deloslectores/959Gros.PDF>

Tikam, M. V. (2014). Impact of ICT on Education. *International Journal of Information Communication Technologies and Human Development*, 5(4), 1–9. <https://doi.org/10.4018/ijicthd.2013100101>

Valda Sanchez, F., & Arteaga Rivero, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio - Revista de Difusión Cultural y Científica de La Universidad La Salle En Bolivia*, 9(9), 65–80.

Anexo 1: Época colonial

| SESIÓN # 2 | | | | | |
|---|----------------------|--------------|-------------|-------------------|-----------------|
| 1. DATOS INFORMATIVOS: | | | | | |
| TUTOR (A): | | GRADO/CURSO: | 9 o | PARALELO: | B |
| DOCENTE: | Saul Casanova | | SEMANA: | | |
| QUIMESTRE: | Segundo | SUBNIVEL: | B. Superior | JORNADA: | Vespertina |
| TEMA: | HISTORIA DEL ECUADOR | | ASIGNATURA: | Estudios Sociales | |
| OBJETIVO: | | | | | |
| OG.CS.1. Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los procesos históricos y los aportes culturales locales, regionales y globales, en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros. | | | | | |
| OG.CS.2. Contextualizar la realidad ecuatoriana, a través de su ubicación y comprensión dentro del contexto latinoamericano y mundial, para entender sus procesos de dependencia y liberación históricos y contemporáneos. | | | | | |
| OG.CS.3. Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias. | | | | | |
| DÍA/SESIÓN | ACTIVIDADES | | | | Temporalización |

| | | |
|------------------------------------|---|------------|
| JUEVES SESIÓN # 2 | ÉPOCA COLONIAL La conquista <i>Primer período:</i> Implantación del orden colonial <i>Segundo período:</i> Auge del orden colonial <i>Tercer período:</i> Redefinición del orden colonial | 80 MINUTOS |
|------------------------------------|---|------------|

En esta segunda sesión vamos a descubrir mediante códigos QR, la Época Colonial nuestro país. La llegada de Cristóbal Colón, división territorial, conquistas, guerras. El grupo debe de recordar su puntaje anterior y continuar con la misma dinámica.



En este código QR van a encontrar las preguntas en un formulario de google, la cual deben de ir llenado correctamente y no les permitirá avanzar o pasar a otra pregunta si no marcan el casillero de la respuesta, el mismo formulario ira contabilizando las respuestas correctas e incorrectas y les dará un puntaje al final de cada etapa. Deben de ir sumando en cada etapa y el grupo que posea más puntaje en esta segunda etapa será acreedor de una insignia para cada integrante del grupo.



En este código QR está el link del tema RESUMEN DE LA HISTORIA DEL ECUADOR, la cual si no se recuerdan de las respuestas a la pregunta pueden consultar los temas.



- Respuesta correcta= Otorgado al grupo que responda correctamente las preguntas en cada nivel
- Lo lograste= Otorgado al grupo que vaya pasando cada nivel
- Oro= Otorgado al grupo que llegue en primer lugar finalizando los 5 niveles
- Plata= Otorgado al grupo que llegue al segundo lugar finalizando los 5 niveles
- Bronce= Otorgado al grupo que llegue en tercer lugar finalizando los 5 niveles



ADAPTACIONES CURRICULARES:

| | |
|--|--|
| Especificación de la Necesidad Educativa | Especificación de la Adaptación para Aplicar |
|--|--|

| | | |
|-----------------------|----------------------|----------------------|
| ELABORADO POR: | REVISADO POR: | APROBADO POR: |
| Docente: | Nombre: | Nombre: |
| Lic. Saul Casanova | | |

| | | | | | |
|--------|--|--------|--|--------|--|
| Firma: | | Firma: | | Firma: | |
| Fecha: | | Fecha: | | Fecha: | |

Anexo 2: Independencia y etapa colombiana

SESIÓN # 3

1. DATOS INFORMATIVOS:

| | | | | | |
|-------------------|----------------------|---------------------|--------------------|-------------------|------------|
| TUTOR (A): | | GRADO/CURSO: | 9 o | PARALELO: | B |
| DOCENTE: | Saul Casanova | SEMANA: | | | |
| QUIMESTRE: | Segundo | SUBNIVEL: | B. Superior | JORNADA: | Vespertina |
| TEMA: | HISTORIA DEL ECUADOR | | ASIGNATURA: | Estudios Sociales | |

OBJETIVO:

OG.CS.1. Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los procesos históricos y los aportes culturales locales, regionales y globales, en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros.

OG.CS.2. Contextualizar la realidad ecuatoriana, a través de su ubicación y comprensión dentro del contexto latinoamericano y mundial, para entender sus procesos de dependencia y liberación históricos y contemporáneos.

OG.CS.3. Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias.

| DÍA/SESIÓN | ACTIVIDADES | Temporalización |
|-------------------------|--|-----------------|
| MIÉRCOLES SESIÓN # 3 | INDEPENDENCIA Y ETAPA COLOMBIANA La Independencia El Ecuador en Colombia | 80 MINUTOS |

En esta tercera sesión, se va a complicar un poco más la actividad ya que cada código posee varias preguntas, que deben ser respondidas de forma correcta, si no se acuerdan de la respuesta tienen la opción de buscar en el código continuo una retroalimentación del tema. En la cual tiene que prevalecer el respeto y el trabajo colaborativo.




En este código QR van a encontrar las preguntas en un formulario de google, la cual deben de ir llenado correctamente y no les permitirá avanzar o pasar a otra pregunta si no marcan el casillero de la respuesta, el mismo formulario ira contabilizando las respuestas correctas e incorrectas y les dará un puntaje al final de cada etapa. Los estudiantes deben ir sumando en cada etapa y el grupo que posea más puntaje será el ganador, de esta tercera etapa y será acreedor de una insignia para cada integrante del grupo.



En este código QR está todo el enlace del tema RESUMEN DE LA HISTORIA DEL ECUADOR, la cual si no se recuerdan de las respuestas a la pregunta pueden consultar los temas.



Respuesta correcta= Otorgado al grupo que responda correctamente las preguntas en cada nivel
Lo lograste= Otorgado al grupo que vaya pasando cada nivel
Oro= Otorgado al grupo que llegue en primer lugar finalizando los 5 niveles
Plata= Otorgado al grupo que llegue al segundo lugar finalizando los 5 niveles
Bronce= Otorgado al grupo que llegue en tercer lugar finalizando los 5 niveles



ADAPTACIONES CURRICULARES:

| | | | |
|---|--|----------------------|--|
| Especificación de la Necesidad Educativa | Especificación de la Adaptación para Aplicar | | |
| ELABORADO POR: | REVISADO POR: | APROBADO POR: | |
| Docente: | Nombre: | Nombre: | |
| Lic. Saul Casanova | | | |
| Firma: | Firma: | Firma: | |
| | | | |
| Fecha: | Fecha: | Fecha: | |
| | | | |

Anexo 3: Época Republicana

SESIÓN # 4

1. DATOS INFORMATIVOS:

| | | | | | |
|-------------------|----------------------|---------------------|--------------------|-------------------|------------|
| TUTOR (A): | | GRADO/CURSO: | 9 o | PARALELO: | B |
| DOCENTE: | Saul Casanova | SEMANA: | | | |
| QUIMESTRE: | Segundo | SUBNIVEL: | B. Superior | JORNADA: | Vespertina |
| TEMA: | HISTORIA DEL ECUADOR | | ASIGNATURA: | Estudios Sociales | |

OBJETIVO:

OG.CS.1. Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los procesos históricos y los aportes culturales locales, regionales y globales, en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros.
OG.CS.2. Contextualizar la realidad ecuatoriana, a través de su ubicación y comprensión dentro del contexto latinoamericano y mundial, para entender sus procesos de dependencia y liberación históricos y contemporáneos.
OG.CS.3. Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias.

| DÍA/SESIÓN | ACTIVIDADES | Temporalización |
|-----------------------------|---|------------------------|
| LUNES SESIÓN # 4 | ÉPOCA REPUBLICANA <i>Primer período:</i> El proyecto nacional criollo <i>Segundo período</i> Proyecto nacional mestizo <i>Tercer período:</i> Proyecto nacional de la diversidad | 80 MINUTOS |

En la sesión cuatro, se tendrá un solo código con varias preguntas que cada vez se pone más complicado, las preguntas exigen más, y recordar que debe prevalecer el respeto y el trabajo colaborativo.



En este código QR van a encontrar las preguntas en un formulario de google, la cual deben de ir llenado correctamente y no les permitirá avanzar o pasar a otra pregunta si no marcan el casillero de la respuesta, el mismo formulario ira contabilizando las respuestas correctas e incorrectas y les dará un puntaje al final de cada etapa. La cual deben de ir sumando en cada etapa y el grupo que posea más puntaje en esta cuarta etapa y será acreedor de una insignia para cada integrante del grupo.



Para estos 3 temas detallados a continuación, se les entregará el material para la realización de la actividad, (pliegos de papel periódico, y cartulina, marcadores (color azul, negro, verde, rojo).
Escriba sobre el gobierno de Vicente Rocafuerte desde (1835-1839)

Escriba sobre el gobierno de Vicente Ramón Roca desde (1845-1849) y Diego Noboa (1849-1850)

Escriba sobre la dictadura del general José María Urbina (1852-1856)

En este código QR está todo el link del tema RESUMEN DE LA HISTORIA DEL ECUADOR, la cual si no se recuerdan de las respuestas a la pregunta pueden consultar los temas.



Respuesta correcta= Otorgado al grupo que responda correctamente las preguntas en cada nivel

Lo lograste= Otorgado al grupo que vaya pasando cada nivel

Oro= Otorgado al grupo que llegue en primer lugar finalizando los 5 niveles

Plata= Otorgado al grupo que llegue al segundo lugar finalizando los 5 niveles

Bronce= Otorgado al grupo que llegue en tercer lugar finalizando los 5 niveles



ADAPTACIONES CURRICULARES:

Especificación de la Necesidad Educativa Especificación de la Adaptación para Aplicar

| | | | | | |
|-----------------------|--|----------------------|--|----------------------|--|
| ELABORADO POR: | | REVISADO POR: | | APROBADO POR: | |
| Docente: | | Nombre: | | Nombre: | |
| Lic. Saul Casanova | | | | | |
| Firma: | | Firma: | | Firma: | |
| Fecha: | | Fecha: | | Fecha: | |

1. DATOS INFORMATIVOS:

| | | | | | |
|-------------------|----------------------|---------------------|--------------------|-------------------|------------|
| TUTOR (A): | | GRADO/CURSO: | 9 o | PARALELO: | B |
| DOCENTE: | Saul Casanova | SEMANA: | | | |
| QUIMESTRE: | Segundo | SUBNIVEL: | B. Superior | JORNADA: | Vespertina |
| TEMA: | HISTORIA DEL ECUADOR | | ASIGNATURA: | Estudios Sociales | |

OBJETIVO:

OG.CS.1. Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los procesos históricos y los aportes culturales locales, regionales y globales, en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros.
OG.CS.2. Contextualizar la realidad ecuatoriana, a través de su ubicación y comprensión dentro del contexto latinoamericano y mundial, para entender sus procesos de dependencia y liberación históricos y contemporáneos.
OG.CS.3. Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias.

| DÍA/SESIÓN | ACTIVIDADES | Temporalización |
|---------------------|--|-----------------|
| LUNES SESIÓN # 5 | Proyecto nacional mestizo Tercer período: Proyecto nacional de la diversidad | 80 MINUTOS |

Nuestra última sesión y la gran prueba la más complicada posee un solo código, pero varios temas un poco complicada para realizar, se necesitará trabajar de forma colaborativo. En las infografías que están en el código QR, estará ubicados en cada pregunta este icono la cual deben de pulsar y se abrirá una ayuda para que puedan realizar la actividad.



Estos 9 temas detallados a continuación, se les brindara el material para la realización de la actividad. Tales como (pliegos de papel periódico, y cartulina, marcadores (color azul, negro, verde, rojo). Para cumplir a cabalidad esta acción, pueden utilizar su creatividad al momento de realizar la actividad (líneas de tiempo, mapas conceptuales, nube de ideas, resumen, ideas principales, etc.)

- ¿Escriba sobre el gobierno de García Moreno desde 1860 hasta 1875?
- ¿Escriba sobre el gobierno de José María Plácido Caamaño, 1884?
- ¿Escriba sobre el gobierno de Luis Cordero (1892-1895)?
- ¿Escriba sobre el gobierno del general Eloy Alfaro? La Revolución Liberal (1895-1912)
- ¿Escriba sobre la Crisis e irrupción de las masas (1925-1947)?
- ¿Escriba sobre la etapa de estabilidad (1948-1960)
- ¿Realizar una línea de tiempo del ascenso del reformismo?
- ¿Buscar las ideas principales de la crisis al auge (1960-1979)?
- ¿Realizar una línea de tiempo del auge a la crisis (1979-2000)?

Se calificará de la siguiente manera solo este esta sesión:

| Criterio | Excelente 100 | Bueno 75 | Regular 50 |
|--------------------------------|--|---|--|
| Uso y relación de ideas | Uso y relaciono muy bien los conceptos | Uso muy bien los conceptos, faltó relacionar | No uso ni relaciono los conceptos |
| Diseño y creatividad | Innovador, utilizando un buen diseño y creatividad | Uso un diseño convencional y poca creatividad | No realizo la actividad usando diseño ni creatividad |
| Ortografía | No tiene faltas ortográficas | Tiene 5 faltas ortográficas | Tiene 10 faltas ortográficas |

En este código QR está todo el link del tema **RESUMEN DE LA HISTORIA DEL ECUADOR**, la cual si no se recuerdan de las respuestas a la pregunta pueden consultar los temas.



Respuesta correcta= Otorgado al grupo que responda correctamente las preguntas en cada nivel

Lo lograste= Otorgado al grupo que vaya pasando cada nivel

Oro= Otorgado al grupo que llegue en primer lugar finalizando los 5 niveles

Plata= Otorgado al grupo que llegue al segundo lugar finalizando los 5 niveles

Bronce= Otorgado al grupo que llegue en tercer lugar finalizando los 5 niveles



ADAPTACIONES CURRICULARES:

| | |
|---|--|
| Especificación de la Necesidad Educativa | Especificación de la Adaptación para Aplicar |
| | |

| | | | | | |
|-----------------------|--|----------------------|--|----------------------|--|
| ELABORADO POR: | | REVISADO POR: | | APROBADO POR: | |
| Docente: | | Nombre: | | Nombre: | |
| Lic. Saul Casanova | | | | | |
| Firma: | | Firma: | | Firma: | |
| Fecha: | | Fecha: | | Fecha: | |