



## **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

# **PLAN DEL TRABAJO INTEGRADOR**

### **TÍTULO**

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN EN  
EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

**PREVIO AL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN BÁSICA**

### **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

**DIDÁCTICAS DISCIPLINARES**

### **AUTOR:**

**ROSA MARÌA LARA MICOLTA**

### **ASESOR:**

**MSc. ALEXANDRA ANGULO**

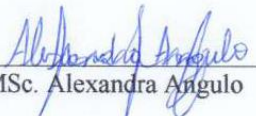
**Enero, 2020**

## CERTIFICADO DE APROBACIÓN

Yo, Alexandra Katherine Angulo Ferrín certifico que la estudiante Rosa María Lara Micolta, de la carrera de Educación Básica ha finalizado satisfactoriamente el TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, y por tanto se encuentra apta para su presentación.

El porcentaje de plagio obtenido en el informe URKUND es de 5%

Docente asesor/a

  
MSc. Alexandra Angulo

## ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN .....	4
2.- DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA .....	4
3.- HIPÓTESIS DE ACCIÓN .....	6
4.- JUSTIFICACIÓN .....	7
5.- OBJETIVOS.....	9
5.1 General: .....	9
5.2 Específicos: .....	9
6.- MARCO TEÓRICO .....	9
6.1 Teorías de aprendizaje que sustentan las TIC en educación .....	10
6.2 Motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje .....	18
6.3 Gamificación .....	25
7.1. PLANIFICACIÓN DE LA PROPUESTA .....	44
REFERENCIAS .....	67

## **1.- INTRODUCCIÓN**

En este trabajo se ha empleado la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de 8 temas de Estudios Sociales en el 3er año de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “15 de Marzo” ubicada en la provincia Esmeraldas, con la finalidad de favorecer la motivación en el proceso educativo.

Se plantea una propuesta de intervención pedagógica basada en una metodología lúdica e innovadora que cambia la forma tradicional de dar clases por una praxis más motivante, donde se emplean elementos del juego tales como: los incentivos, ganancias, puntos e insignias entre otros con la finalidad de lograr aprendizajes significativos y que el alumno se divierta en el proceso.

En la propuesta se integran juegos creados en herramientas digitales como: genially, wordwall, edmodo en los diferentes momentos de las sesiones y kahoot para evaluar cada una de ellas.

Cabe mencionar que también se emplean dos instrumentos de evaluación que permitirán monitorear y evaluar la eficacia de la propuesta.

## **2.- DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

La educación ecuatoriana ha cambiado a lo largo de la historia. La realidad que se vive actualmente en el proceso educativo es decreciente, y esto se ha reflejado en los resultados académicos de los estudiantes a nivel nacional y en el Programa para la Evaluación Internacional de los Alumnos (PISA, por sus siglas en inglés), quedando Ecuador fuera del ranking mundial con respecto a la calidad educativa.

Según los resultados presentados en el informe INEVAL(2018), Ecuador cuenta con un alto porcentaje de estudiantes por debajo del nivel básico de competencia en lectura, matemáticas y ciencias; y por el contrario, un pequeño porcentaje de estudiantes de alto rendimiento llegan a los niveles más altos de competencia en al menos una asignatura (22,6% vs el 66,7% de la OCDE). En lectura el 51% de los estudiantes no alcanzaron el nivel 2, la cifra se eleva al 57% en ciencias y a un alarmante 71% en matemáticas( p.41).

Esmeraldas es una de las provincias del Ecuador, conformada por siete cantones, con sus respectivas parroquias urbanas y rurales, en donde viven más de 491.168 personas (INEC, 2010). El nivel educativo de la provincia ha decrecido, esto se ha visto reflejado en los resultados de la evaluación Ser Bachiller año lectivo 2018/2019 donde rindieron un total de 9.562 estudiantes siendo como requisito para poder graduarse. Según el informe de resultados nacional INEVAL (2018) (Instituto Nacional de Evaluación Educativa), la provincia de Esmeraldas obtuvo un promedio de 7,31, ubicándose en el puesto ocho de las veinticuatro provincias del Ecuador.

Las causas que inciden en estos resultados son diversas, pero cabe preguntarse si las estrategias y técnicas metodológicas que emplean los docentes son las más adecuadas y favorecen la motivación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

La Unidad Educativa Fiscal “15 de Marzo” está ubicada en la provincia Esmeraldas, barrio 15 de Marzo y fue creada el 16 de Septiembre de 1990 mediante Acuerdo Ministerial N°857.

El centro oferta desde el subnivel inicial hasta el bachillerato, cuenta con 1.337 estudiantes, 49 docentes, 10 administrativos y 2 auxiliares de servicios.

La infraestructura es de hormigón armado con tres edificios de dos plantas cada uno, en donde están ubicadas las aulas. En el primer edificio se ubican las aulas del subnivel de

preparatorias (1 ° grado E.G.B), en el segundo el subnivel elemental (2°,3° y 4° grado E.G.B) y en el último edificio subnivel media (5°,6° y 7° grado E.G.B). Los niveles de básica superior y bachillerato funcionan en la jornada vespertina.

Actualmente la escuela cuenta con 23 aulas, de 38 a 42 estudiantes aproximadamente por aula, 2 laboratorios de informática, baterías higiénicas, 1 bar-comedor, 2 canchas deportivas, 1 oficina para la administración del plantel, 1 oficina para inspección y 1 oficina para el DECE (Departamento de Consejería Estudiantil).

En este contexto, los estudiantes del 3er año de educación básica de la institución se distraen con facilidad en las horas de clase, su atención es dispersa y muestran poco interés por aprender, factores que se ven reflejados en el rendimiento académico.

Esto se debe a la cantidad excesiva de alumnos que se encuentran en el año básico y el uso de estrategias tradicionales por parte del profesorado que no van a la par con los intereses de los estudiantes de hoy, nativos digitales.

Además de ello, los estudiantes acarrear con problemas familiares que influyen en la autoestima, participación en el aula y motivación extrínseca e intrínseca.

En base a lo expuesto, se plantea una propuesta de intervención empleando la gamificación como estrategia innovadora para favorecer la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje y surgen las siguientes interrogantes:

**¿La gamificación favorece la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes? ¿Cómo implementar la gamificación el aula?**

### **3.- HIPÓTESIS DE ACCIÓN**

Esta propuesta se sustenta bajo el siguiente supuesto:

*“Mediante la estrategia de gamificación es probable que los estudiantes mejoren su nivel de motivación”*

#### **4.- JUSTIFICACIÓN**

La motivación es la acción que impulsa de manera voluntaria a cada individuo para realizar una acción o actividad con la finalidad de alcanzar un objetivo y poder satisfacer sus necesidades e intereses (Rodríguez, 2006, p.158).

La motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje juega un rol importante, ya que es esa chispa que impulsa a los estudiantes a construir aprendizajes significativos.

Se hace evidente que la motivación influye sobre el pensamiento del estudiante y, por ende, en el resultado del aprendizaje; sin estímulo constante es difícil despertar el interés.

La motivación implica el deseo de desempeñarse bien en el aula y esto se ve reflejado en el actuar del estudiante, cuando se esfuerza para conseguir un fin u objetivo académico, demostrando interés, entusiasmo y persistencia por aprender, aquello que considera necesario y significativo.

Es importante que los docentes tengan presente que los estudiantes no aprenden de la misma forma ni al mismo ritmo. Es por ello, que deben emplear distintas estrategias que faciliten el desarrollo de las destrezas y favorezcan la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje. Si el docente no aborda de forma adecuada la motivación, los estudiantes tendrán un rendimiento académico insuficiente e incluso pueden desertar del sistema educativo.

Tomando como referente lo antes expuesto, el Ministerio de Educación del Ecuador ha creado acuerdos y reglas que permiten garantizar la participación activa y permanencia de los discentes en el sistema educativo.

Incluso ha promovido la implementación de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje, para fortalecer la alfabetización digital y el uso de las TIC (Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe, 2011, p.19).

Esta propuesta se centra en la gamificación como estrategia tecnológica motivadora del aprendizaje.

La gamificación es una estrategia que integra en el proceso gamificado elementos del juego en contextos que no son de juego y se puede emplear en entornos tanto empresarial, salud, educativo, entre otros, para hacer más ameno, activo, interesante y motivador las actividades a desarrollar (Deterding et al., 2011, p.2). La integración de los elementos del juego en los diversos contextos permite enganchar al usuario para el cumplimiento los objetivos que se planteen, esto permitirá el elevar su nivel motivacional, consolidar los saberes y desarrollar habilidades y destrezas.

La gamificación tiene la finalidad de motivar al estudiantado a la realización de una determinada actividad, a desarrollar destrezas, habilidades y, por tanto, lo que se pretende es que a través del proceso que se genera del mismo, se mejore la conducta, relaciones interpersonales, adquisición de los conocimientos, y se alcancen los objetivos de aprendizaje.

Por lo tanto, la gamificación, se apertura en la ludificación con el empleo de dinámica, mecánica y elementos en un sistema de enseñanza- aprendizaje, en lo que se pretende lograr una formación orientada hacia la consolidación de los saberes disciplinares de una manera activa y entretenida(Oliva, 2016, p.30).Esto quiere decir que los docentes como guías del proceso educativo, deben emplear en contexto áulico (no lúdico), un sistema gamificado, lo que permitirá hacer más factible que los docentes mantengan una atención sostenida durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y por ende que obtengan un aprendizaje significativo y elevar su nivel motivacional.

La gamificación es una estrategia valiosa y de gran apoyo para el docente, porque permite mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y transformar las clases

formativas, teniendo como base la motivación contante para lograr aprendizajes significativos y evitar la deserción del estudiantado.

Los beneficiarios directos de la propuesta son los estudiantes del 3 ero año de la EGB “15 de Marzo” ya que esta pretende favorecer la motivación en el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

Los beneficiarios indirectos son los docentes, porque podrán reflexionar sobre la importancia de la motivación e innovar las prácticas educativas en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la gamificación.

## **5.- OBJETIVOS**

### **5.1 General:**

- Favorecer la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de 3er año de EGB en la asignatura de Estudios Sociales a través de herramientas gamificadas.

### **5.2 Específicos:**

- Profundizar en el conocimiento sobre la gamificación y su implementación en el aula.
- Diseñar una propuesta didáctica que favorezca la motivación de los estudiantes de 3er año de EGB en la asignatura de Estudios Sociales
- Implementar el uso de Kahoot, genially, wordwall y edmodo como herramientas gamificadas en dos unidades temáticas de Estudios Sociales.

## **6.- MARCO TEÓRICO**

Este proyecto integrador se desarrolla en el enfoque socio crítico. Se concibe como comprometido, naturalista y ecológico. En este enfoque se consideran tres elementos básicos: la investigación-acción, la investigación participativa y la investigación

colaborativa. Todas estas representan una visión dinámica del sujeto dentro de la sociedad, por lo cual se concibe la participación como componente esencial, es decir, que la participación juega un papel primordial para la transformación de la realidad(Lorenzo, 2006, p.17)

Popkewitz (1988 citado por Alvarado y García 2008) hace mención que los principios que fundamentan el enfoque socio crítico son: descubrir y comprender el contexto de la práctica; enlazar teoría y práctica asociados a el conocimiento, acción y valores; direccionar los saberes hacia la autonomía del ser humano; fomentar la participación activa de todos los participantes e incluso del investigador (p. 190).

El enfoque socio crítico se orienta hacia la búsqueda de una comprensión más consistente de la teoría y la práctica educativa. Desde esta concepción, los problemas de investigativos parten de contextos reales, que lo que se pretende incidir hacia su transformación de la práctica educativa, dando respuestas a los problemas específicos que se presentan en este contexto, teniendo la participación de todo los sujetos(Álvarez y González, 2017, p.3).

## **6.1 Teorías de aprendizaje que sustentan las TIC en educación**

Las teorías que han aportado elementos sustanciales a las tic en educación son: conductismo, constructivismo, cognitivismo y conectivismo. Cada una de estas se orienta a contribuir a la mejora en el ámbito educativo,

Desde la perspectiva conductista se concibe a los docentes como el orientador y guiador encargado de direccionar de manera adecuada el proceso de enseñanza-aprendizaje, creando las herramientas de refuerzos y castigos orientadas para potenciar las conductas deseadas. En cuanto a los estudiantes desde esta concepción se le asigna una postura

pasiva, ya que se requiere de estímulos externos para poder representar otra actuación (Jonassen, 1991, p.2).

La teoría conductista está orientada hacia predicción y control de la conducta, centrándose en los sucesos evidenciables teniendo como elementos centrales los estímulos y respuestas los cuales permiten ser predecibles, manipulables y controlables (Navarro, 1989).

Esta teoría da un gran aporte al ámbito educativo mediante la modificación y refuerzo de la conducta observable, donde se pretende que los docentes como guías del proceso de enseñanza-aprendizaje estimulen a los alumnos mediante recompensas, premios o castigos, esto permitirá controlar todas aquellas acciones observables donde se evidencie un comportamiento no adecuado para emplear la modificación de conductas a través de la manipulación del contexto u ambiente, estos cambios en la conducta hacen que se genere cambios positivos en los alumnos y obtener los resultados que se espera lograr en el aprendizaje, las conductas, en el desarrollo de habilidades y actitudes (Lladó, 2002,p.321).

Según Skinner(1975) considera que la conducta es explicable mediante las evidencias observables de los eventos externos(p.12).Su teoría, lo importante es lo que se produce, es decir, la consecuencia que se da, lo que permite ver determinada conducta, teniendo como base para esto el reforzamiento, el cual hace referencia al proceso mediante el cual se refuerza una respuesta

Es importante tener presente en el aprendizaje que no todos los estímulos refuerzan por igual, es decir, que puede que para algunos sujetos resulte aceptable y genere cambios pero puede ser que para otros no (Urbina, 1999).

Por ello, se debe buscar estrategias que ayuden al estudiantado a la construcción de los aprendizajes, y que dichos estímulos dados resulten placentero y generen el logro de los objetivos propuestos.

Gros (1997) plantea que un diseño instruccional y de materiales educativos informáticos, la corriente conductista debe contener lo siguiente: El estudio de actividades para lograr el dominio del contenido; el desglose de los contenidos de una manera jerárquica desde lo más sencillo a los más complejos; planteamientos de objetivos específicos para el aprendizaje que sean observables; el empleo de refuerzos diseñados, posterior de las respuestas dadas por los dicentes.

Desde la concepción constructivista los docentes deben convertirse antes los estudiantes en su mediador, moderador, facilitador en el proceso de enseñanza aprendizaje. (Jonassen, 1999, p.2). En la posición constructivista el estudiante no solo representa en ser un sujeto activo, sino constructor de su propio aprendizaje, tomando el papel de responsable del proceso de apropiación de los saberes.

La teoría constructivista determina que los dicentes pueden construir sus propios saberes mediante sus necesidades, intereses e interacciones con el medio que les rodea. Se considera que el aprendizaje se apropia cuando el alumno crea y conceptualizado su propio conocimiento (Mayer, 1999)

El conocimiento se va generando mediante la participación activa e interactiva, y la significabilidad que le va dando el alumno a la información que recibe. También juega un papel importante el entorno en el que se genera el aprendizaje, ya que esto contribuye para la construcción de los saberes disciplinarios. (Gros, 1997).

La contribución que realiza la teoría instruccional constructivista para el diseño y elaboración de recursos educativos informáticos, está orientado hacia entorno de

aprendizaje y en los discentes, es decir, que se enfatiza en el aprendizaje (García-Valcárcel, 2016, p.27).

Donde se orienta en enfatizar más el empleo de diversos recursos, herramientas que permitan al alumnado emplear una práctica constructiva en el desarrollo de su propio proceso de aprendizaje, también brindarle la posibilidad de participar en equipos de aprendizaje colaborativo dentro del mismo.

En la teoría constructivista plantea un diseño instruccional que se oriente a donde no haya solo un conocimiento, sino que se tenga presente de que cada individuo construye y asimila la información de una manera

Land, Oliver y Hannafin (2000), destacan que en los entornos de aprendizajes es indispensable que se incluyan recursos y actividades que estén direccionadas a amplificar sus saberes y por ende permitan la estimulación y el desarrollo del razonamiento de una forma significativa, también se debe de tener presente que no es necesario imponer los contenidos y tender a seguir una secuencia rígida, ya que esto no permitirá que el alumnado genere lo que es la construcción del conocimiento(p.128).

Jonassen (1999) plantea para el diseño de entornos de aprendizaje constructivista los siguientes pasos: Pregunta / ejemplo / problema / proyecto, Ejemplos relacionados, Fuentes de información, Herramientas cognitivas (elaboración del conocimiento, Las herramientas de visualización, Herramientas para hacer modelos sobre el conocimiento estático y dinámico, Herramientas de apoyo al rendimiento, Herramientas para recopilar información, Herramientas de conversación y colaboración, Apoyo social / contextual.

La propuesta Jonassen(1991)para los entornos de aprendizaje contiene un sinnúmero de herramientas y recursos que en la actualidad se ponen en práctica para atraer más la atención de los discentes.

La teoría cognitivista, se orienta a propiciar nuevos cambios para el desarrollo de procesos mentales hacia la generación de nuevas competencias y saberes, esto mediante experiencias que hará posible establecer una conectividad en el estudiante y nuevos saberes (Jonassen, 1991, p.2). Desde la perspectiva cognitiva, se le otorga al estudiante un papel activo y participativo, donde tiene la plena capacidad de tomar decisiones correspondientes a su aprendizaje.

La teoría cognitivista centra su atención en los procesos internos del sujeto, también, se enfoca en estudiar el proceso a través del cual se transforman los estímulos sensoriales reduciéndolos, elaborándolos, almacenándolos y recuperándolos. (Reigeluth, 1999). Esta teoría se encarga de tomar desde la teoría conductista los estímulos y las respuestas ya que es observable y medible. Además emplea un sinnúmero de métodos educativos que ayudan a orientar a los discentes a memorizar y recordar los nuevos saberes impartidos, también permite que desarrollen diversas habilidades, capacidades intelectuales.

Desde esta perspectiva teórica se considera que el aprendizaje consiste en insertar información para cambiar las estructuras cognitivas, las cuales se precisan como ese conjunto de conocimientos previos que tiene el sujeto sobre su ambiente (Navarro, 1989).

Esta teoría presenta su aporte al diseño instruccional en cuanto a los recursos educativos informáticos son los sistemas hipertextuales, es decir donde se brinda la posibilidad de crear, enlazar y ordenar información de diversas fuentes, e hipermediales que sirve para interactuar con el contenido, los cuales figuran la forma de cómo trabajan los procesos cognitivos.

Desde esta perspectiva, un material educativo informativo cognitivista permite brindar información organizada de una forma jerárquica (Gros, 1997). En páginas Web cognitivistas se podría también establecer vínculo con otros tipos de software educativos que permitan el mejorar del desarrollo cognitivo del usuario.

Gagné (1975) considera 9 eventos de la instrucción esenciales basados en las fases del aprendizaje estos son: Atraer la atención del alumno: presentar las actividades a desarrollar de una manera , Informar al alumno del objetivo a conseguir: esto ayuda a los estudiantes a orientarse y organizar los pensamiento y saber que forma parte de las actividades que se pretende conseguir., Estimular el recuerdo de conocimientos previos: partir como base de aquello que ya conoce para generar los nuevos saberes, presentar el material estímulo: presentar los recursos a utilizar de manera secuencial lo que permitirá la comprensión del mismo, Guiar el aprendizaje: orientar el proceso, dando las indicaciones pertinentes para cada actividad , Producir la actuación o conducta, Valorar la actuación, Proporcionar retroalimentación: hacerle conocer a los docentes en que están fallando con la finalidad de efectuar una mejorar en los saberes aprendidos, Promover la retención y fomentar la transferencia: orientar a los docentes a emplear nuevas prácticas que permitan consolidar los saberes y permita la transferencia de lo aprendido.

Con estas 9 eventos lo que se pretende es ofrecer a los docentes un esquema general que les permita realizar un diseño instrumental adecuado a las necesidades e intereses de los estudiantes, considerando que es un modelo abierto, reestructurable y adaptable. (Gros, 1997), de la misma manera estos eventos instrumentales son aplicables para el diseño de materiales didácticos informáticos.

El conectivismo es una de las teorías enfocadas a explicar las grandes contribuciones que ha traído consigo el empleo de las TIC (Tecnologías de la Información y

Comunicación) en esta nueva era digital. Su inicio se da a partir del surgimiento y del gran impacto que ha tenido la tecnología en el aprendizaje. Esta teoría es la integración de otras teorías tales como: el principio exploratorio de las teorías del caos, los principios de red, que hace referencia a las conexiones entre personas o grupos, teorías de complejidad y autoorganización. (Siemens y Downes, 2008).

Esta teoría hace hincapié de que el aprendizaje no solo está en los individuos, sino, que también está presente en las organizaciones, bibliotecas bases de datos o en cualquier otro medio de información certera,

En esta teoría la apropiación de los saberes es un proceso que ocurre dentro de los contextos nebulosos de elementos centrales cambiantes, no completamente bajo el control del individuo. El conectivismo muestra un modelo de aprendizaje, que se concibe como un proceso transitorio de redes, se considera que los nuevos saberes ya no solo es solo una actividad interna, sino, que puede residir fuera de cada individuo, es decir, a través de una organización o una base de datos. (Siemens y Downes, 2008).

Desde este enfoque se considera que los docentes deben emplear una postura de orientador en el proceso de enseñanza- aprendizaje hacia esta nueva era digital y ayudarlo a elegir las fuentes de información confiable, coherente y valedera, donde puedan seleccionar información relevante, es decir, donde aprendan a diferenciar aquellos recursos valiosos y lo se considera trivial. Por otro lado, los estudiantes deben enfocarse en la adquisición de habilidades para selección de habilidades con el fin de que sepan seleccionar medios informáticos adecuados,

Su representación en los espacios Web de las áreas educativas se refleja como sitios abiertos a debate donde se exponen diversos puntos de vista desde la postura de diferentes autores y se genera una retroalimentación mutua, también, se propia la

colaboración entre los colectivos mediante diversas herramientas tecnológicas que permiten generar estos aprendizajes y acceso a un sinnúmero de información y generar cada vez más redes de conocimiento. (Siemens y Downes, 2008).

El conocimiento ha dado un cambio hoy en día, las redes de aprendizaje son medios estructurados que permiten generar aprendizajes personalizados y continuo entre individuos, generando un enriquecimientos de nuevos saberes y actualización del conocimiento (Siemens ,2006). A su vez, hace mención que el aprendizaje es un proceso mediante el cual se van formando redes, mediante nodos y conexiones. Los nodos se refieren a cualquier fuente de información que puede ser enlazada con otra, por lo que los medios de conexiones se hacen infinitos y mejora la interactividad entre los sujetos.

El conectivismo toma como punto de partida al sujeto quien por si mismo conforma una red, donde se despliega un cumulo de saberes, lo que permitirá nutrir a otra organizaciones y retroalimentares mutuamente, generase nuevos conocimientos y actualizándose en esta sociedad cambiante. (Siemens, 2004, p.6).

Este teoría pretende dar un gran aporte a la elaboración de recursos educativos informáticos, más que en su diseño, se centra en la importancia de indagar en cómo se desarrolla y se lleva a cabo en esta sociedad del conocimiento de hoy en día, donde se tome en consideración tener una visión integral hacia el aprendizaje en sus diversas dimensiones actuales, teniendo en consideración de que el aprendizaje ya no es individualista sino cooperativo.

La teoría del conectivismo recalca la importancia de la interacción entre sujetos en el proceso de aprendizaje, desde la perspectiva de que ya no solo se debe dar una

interacción entre docente – estudiante, sino donde todos puedan participar como nodos de información. (Siemens y Downes, 2008, p.7).

Se encarga de resaltar la importancia que brinda el direccionarse mediante una estructura abierta, ajustado al conocimiento y nuevos saberes, donde no haya restricción, sino más bien cualquiera pueda participar abiertamente de este proceso y todos sin excepción alguna puedan aportar ideas sin jerarquías, donde los saberes sea generados por los propios usuarios, y se genere una participación masiva sin restricciones mediante plataformas educativas gratuitas, donde se pueda generar redes sociales y de comunicación

## **6.2 Motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje**

### **6.2.1 ¿Qué es la motivación?**

Trechera (2005) manifiesta que, etimológicamente, el término motivación proviene del latín *motus*, que se vincula con aquello que mueve y emprende una persona para llevar a cabo una acción. Pues de este modo, se puede conceptualizar la motivación como un proceso mediante el cual la persona se plantea un propósito, emplea las tácticas apropiadas y mantiene una determinada conducta y nivel motivacional, con el fin de conseguir una meta (p.153).

La motivación toma un papel muy importante en diversos campos de la vida, entre ellas la educativa, ya que sirve de motor para impulsar y conducir a un individuo hacia la realización de diversas actividades u objetivos que se plantea (Pereira, 2009, p.157).

La motivación es imprescindible para el desarrollo y progreso de la vida de una persona, porque constituye ese estímulo, esfuerzo que se genera para el logro del éxito, es decir, la motivación permite mantener el incentivo y perseverancia para lograr toda acción que se proponga.

Cuando una persona está motivada refleja ese esfuerzo, mantiene una dirección definida y supera todos aquellos obstáculos que se puedan presentar para alcanzar sus objetivos.

Antes lo expuesto, la motivación es fundamental en las diversas áreas de estudio, ya que el estar motivado permitirá llevar a cabo un buen desarrollo para el logro y cumplimiento de los objetivos propuestos (Rosabal y Barroso, 2014. p.292).

En el ámbito educativo cuando se habla de motivación se hace referencia a aquel impulso que motiva al estudiantado de manera activa y participativa a la realización e involucramiento en las diversas actividades planteadas por los docentes, sirviendo como mediación para lograr un aprendizaje significativo de los diversos contenidos curriculares.

En términos más precisos la motivación tiene que ver con la activación de recursos cognitivos para aprender todos aquellos saberes y contenidos que se propician en el aula (Valenzuela, 2007, p.352), la motivación va más allá de ejecutar una tarea, se necesita interés propio y un ambiente que enriquezca y mantenga ese deseo por querer aprender.

Los discentes suelen demostrar su motivación en el aula de diversas maneras: cuando les interesa una actividad de la que desean aprender o involucrarse en el desarrollo de la misma, también, cuando desean obtener una calificación, al sentirse capaces de realizar cualquier tipo de acción.

El estar motivado se sitúa hacia la búsqueda de la satisfacción de la necesidad de cumplir acciones que permita sentir gozo, muchas veces se lo realiza por voluntad propia, o a través de la motivación externa, con el fin de lograr el propósito (Montico, 2004, p.107).

Cuando los estudiantes están motivados reflejan una determinación de logro. Es por ello, que es imprescindible motivar a los docentes en el proceso de enseñanza-

aprendizaje, ya que esto les permite direccionarlos y orientarlos a que sigan los pasos necesarios para alcanzar objetivos.

Muchas veces los intereses que tienen los educando no se orientan hacia la misma dirección de lo propuesto por los docentes, es por ello, que es importante que se encuentre un equilibrio entre los objetivos del docente y los deseados por los estudiantes para poder satisfacer esas necesidades(Meece, 1994, p.108).

Hernández(2005) menciona que la motivación en el ámbito educativo hace referencia al esfuerzo que realizan los estudiantes para conseguir un mejor rendimiento académico (p.2).

Desde el punto de vista del docente, motivar significa buscar los mecanismos y estrategias necesarias para despertar la motivación hacia la realización de alguna actividad y que se oriente a lograr el aprendizaje. Motivar supone predisponer al discente a involucrarse activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Vilches, 2011, p.10).

En síntesis el propósito de la motivación consiste en despertar el interés y entusiasmo ya sea espontáneo o por estímulos para dirigir los esfuerzos y ganas necesarias para alcanzar metas definidas. La motivación representa un aspecto importante para el aprendizaje de cualquier individuo, la cual tiene el propósito de lograr en el alumno el mayor interés por sus actividades.

#### **6.4.2 Tipos de motivación**

La motivación se refleja de diferentes maneras o surge mediante dos procesos intrínseco y extrínseco. La primera se manifiesta en la persona cuando busca satisfacer sus necesidades y preferencias internas en las percepciones que recibe dentro del conjunto de interacciones posibles (Parra,2016,p.127).

La motivación intrínseca es lo que impulsa de manera interna a la realización de diversas acciones o actividades por simple gusto o placer sin tener a personas externas que forjen u obliguen a la realización de alguna actividad (Deci y Ryan, 1985, p.107).

La motivación intrínseca se caracteriza por la autodeterminación, es decir, cuando se toma decisiones que ayudan a orientar el rumbo de lo que se desea hacer o realizar de acuerdo a los intereses; la curiosidad, orientado al interés propio que expulsa a conocer otros campos; el desafío y esfuerzo, que emerge de manera instintiva por tendencias internas e interés que promueven la conducta sin que haya premios extrínsecas (Reeve, 1994, p.350).

Cuando los discentes están motivados intrínsecamente consideran aquellos aprendizajes impartidos con una finalidad y las tareas asignadas como un estímulo para lograr un fin u objetivo.

“La motivación intrínseca se puede definir como aquella que procede del propio sujeto, que está bajo su control y tiene capacidad para auto-reforzarse. Se supone que cuando se disfruta ejecutando una tarea se induce una motivación intrínseca positiva”(Anaya-Durand y Anaya-Huertas,2010, p.7).

Esto quiere decir que la motivación intrínseca es aquella fuerza e intensidad que refleja una persona al realizar ciertas actividades sin necesidad de verse sometida, influenciada hacia la realización de una acción.

Ryan y Deci(2000, p. 70) consideran en el ámbito educativo la motivación intrínseca como una determinación inherente de cada individuo que permite el impulso hacia la búsqueda de novedades, retos y aventuras, esto permitirá ampliar y preparar las propias capacidades y explorar en nuevas áreas con la finalidad de aprender y satisfacer las propias necesidades.

En la misma línea Ospina (2006) afirma que la motivación intrínseca proviene particularmente del interior del sujeto más que de cualquier premio que sea propiciado de lo exterior. Por lo consiguiente, esto se vincula hacia el deseo de autorrealización y progreso personal, y está asociada hacia el placer de realización que siente una persona al efectuar una actividad, lo que le permite direccionar a una persona a que se encuentre en “Estado de Flow” al ejecutar la misma. (p.159).

Cuando se habla de motivación extrínseca se hace referencia a que los estímulos e impulsos hacia la realización de alguna actividad son provenientes del exterior del individuo o fuera del mismo individuo. En este tipo de motivación los factores motivacionales son recompensas externas que se suelen otorgar en la realización de una actividad u acción.

La motivación extrínseca no se sitúa en la satisfacción propiamente por el desarrollo de diversas actividades que compone aquello que se está realizando, sino en una recompensa que solo está relacionada con esta de manera indirecta, es decir, cuando se quiere lograr que un estudiante aprenda sobre un contenido y para ello se busca los mecanismos necesarios para llegar a este fin planeado de manera indirecta “calificación”.

Cuando el discente esta extrínsecamente motivado asume los saberes impartidos como un medio para lograr rendimiento o evitar incomodidades. Por ello, se enfoca la importancia del aprendizaje en los resultados que da este proceso de apropiación de saberes y sus consecuencias (Ospina, 2006 p.159)

Se denomina motivación extrínseca a aquella fuerza que empuja a la persona por los estímulos externos a la realización de una acción debido a las recompensas o castigos, a la respuesta que se van dando o evocando en dicha acción desde el exterior. Lo que realmente esperan los sujetos que desarrollan este proceso o actividades planeado no es

por la realización de la acción de que se trate, sino las recompensas que espera conseguir (López y Gratacós, 2013, p.132).

La motivación extrínseca se suele generar o influenciar por familiares, amigos, condiciones laborales, educativas, posibilidad de seguir otro tipo de estudios, es decir, proyecciones centradas principalmente en lo que se consigue externamente.

Esta se orienta a tres concepciones principales, recompensa, castigo e incentivo, la primera hace referencia a una cosa u objeto que se utiliza como soborno o en esta caso motivacional con el fin de lograr una determina conducta o un objetivo determinado, todo esto con el fin de que dicho nivel motivacional se vuelva a repetir o mantener.

Un castigo se refiere a sanciones que se suelen emplear por diversas razones o una conducta no adecuada, y que reduce las posibilidades de que dicha acción se vuelva a dar, y aun incentivo, es un objeto o acción positiva que se da durante el proceso con el fin de llegar a cumplir un propósito (Soriano, 2001, p.8)

Según Segura, y Peregort (2005) la motivación extrínseca es aquella que está vinculada de manera directa con lo que se genera en dar o se incita desde fuera, es decir, cuando se ofrece algo a cambio del desarrollo de una actividad o acción.( p.2).

#### **6.4.3 Función de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje**

La motivación es imprescindible en el campo educativo y sobre todo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que juega un papel indispensable en la actuación de cada discente para lograr aprender e involucrarse de manera activa en la clase. La motivación se orienta como un elemento esencial para ayudar a lograr los objetivos propuestos en el desarrollo de una sesión de clase, y permitir que los estudiantes se encuentren motivados y potenciar su participación e interacción entre pares, docente-dicente(Herrera, 2004, p154),

Si bien la motivación es un elemento importante que se debe de tomar en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que a través de este proceso los docentes tienden a autorregularse, lograr un equilibrio y sobre todo orientarse hacia el logro de objetivos y metas propuestas.

Para lograr que el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje se obtenga un aprendizaje significativo en los discentes se necesita de la motivación, ya que sirve como impulsador para la ejecución de las actividades y lo antes expuesto. Pero para que se pueda dar de una manera eficaz y productivo dicho proceso se necesita que el docente solo haga uso de la motivación sino dentro de la misma emplee una metodología innovadora para aplicarla en el aula de clase y a través de este mecanismo se podrá llegar a la meta.

La motivación tiene una función enriquecedora dentro del proceso del enseñanza-aprendizaje representa de vital importancia para la práctica, pues permite influir sobre la asimilación de los nuevos saberes, en la formación de destrezas, habilidades y capacidades, también, en la formación del temple y la moral.

Sin la motivación inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje es difícil llegar a lograr un aprendizaje significativo en el estudiantado, es por ello que la motivación debe de existir y darse antes, durante y después en los saberes disciplinares impartidos, si esto se emplea en todo el trayecto de la clase, permitirá generar un espacio de interacción entre discente-docente y pares, participación y colaboración(Ospina, 2006, p.158), La motivación se constituye como el motor para el aprendizaje, es esa chispa que permite a los sujetos impulsarse hacia el aprendizaje y direccionarse hacia el logro de los objetivos propuestos.

Para Alemán, Navarro, Suárez, Izquierdo y Encinas(2018) la motivación es consustancial en el proceso educativo, ya que se emplea como una vía para mantener a

los docentes motivados y participativo durante la clase, ya que esto permitirá que se pueda orientar en el proceso que se lleve a cabo y que expongan todo el esfuerzo necesario para lograr un aprendizaje productivo y de calidad y calidez .

Tanto la motivación como el aprendizaje están muy vinculados por dos grandes motivos. Por un lado, la motivación de manera recurrente ha sido considerada como un potenciador indispensable para beneficiar el aprendizaje, por otro lado, las actividades que se plantean en el aula de clase influyen de manera directa en la motivación de logro.

Hablar de motivación en el contexto educativo, específicamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje es referirse a la labor y trabajo que realiza el docente en la búsqueda de mecanismos y estrategias que permitan elevar el nivel motivacional de los docentes, es decir, buscar la forma de que los estudiantes reflejen esa predisposición favorable en la realización de las actividades, donde siempre haya esa intención de cumplir y proyectarse hacia un fin.

## **6.3 Gamificación**

### **6.3.1 ¿Qué es la gamificación?**

La palabra gamificación procede del anglicismo gamification. Esta terminología fue acuñada por el británico Nick Pelling en el año 2002, en una iniciativa de emplear conceptos de juego en interfaces de usuarios (Pelling, 2011). Posteriormente se fue extendiendo al ámbito empresarial y continuamente a otros campos, donde se comenzó a darle definición a este término por diversos autores.

La gamificación es considerada por Marín y del Hierro (2013) como un método y una estrategia que toma como parte esencial para el desarrollo de cualquier actividad los elementos del juego, para hacer más atractiva las actividades, tareas o mensajes que se quiera desempeñar, en un ambiente de no juego o ajeno al mismo, para convertirlos en

lúdicos. Todo esto con la finalidad de conseguir una vinculación con las personas, y generar ese cambio en el comportamiento y nivel motivacional, mediante experiencias significativas (p239).

La gamificación cada vez va tomando mayor terreno en los diversos campos de estudio y especialmente en el ámbito educativo, donde se está empleando como estrategia de aportación lúdica para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo obtener grandes mejoras con los docentes en la consolidación de los saberes y el desarrollo de destrezas(Lachat,2017,p.301).

La gamificación se orienta como un refuerzo positivo que ayuda a mejorar el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes, sin tener que esperar un tiempo estimado para evaluar cuantitativamente y reforzar, esta estrategia abre la posibilidad ver lo cambios que se van obteniendo de manera paulatina.

Castillo, Lozano y Pineda (2014) consideran que la gamificación es una estrategia que permite al creador cautivar de manera directa a los sujetos a que formen parte del desarrollo de las actividades a desarrollar en plataformas que permiten la aplicabilidad de las mecánicas, dinámicas y elementos del juego, sirviéndose también en su ejecución de la psicología, el diseño y las TIC, con la finalidad de mejorar la calidad de enseñanza para los usuarios (p.132)

Kapp, (2012) afirma que la gamificación es el empleo de elementos tales como: mecanismo, estética y del pensamiento, con la finalidad de enganchar a los sujetos hacia la acción de ejecutar una actividad de manera activa con el fin de generar aprendizaje (p.9).

Mientras que Zichermann y Cunningham(2011, p.10) definieron el término gamificación como un proceso que vincula de manera directa el pensamiento del sujeto y las técnicas de juego para atraer a los espectadores a sumergirse a este mundo

dinámico y lúdico a resolver problemas. De manera más específica, son actividades lúdicas que permiten enganchar a los sujetos y brindarle una enseñanza activa y que permita reforzar sus conocimientos, desarrollar habilidades.

El emplear una adecuada gamificación en cualquier ámbito, permitirá que los sujetos que forman parte de este proceso obtenga mejores resultados, permitirá la estimulación hacia la resolución de problemas y mejorar el flujo comunicativo entre todos lo que formar parte de la misma.

Marrón y Vivaracho (2018) manifiestan que la gamificación emplea la psicología del sujeto al jugar, por tanto, consiste en el empleo de mecánicas de juego en ambientes no lúdicos con la finalidad de lograr determinados objetivos. En el contexto educativo se emplea la gamificación con el fin de que los docentes adquieran conocimientos de una manera más dinámica (p.86)

La gamificación emplea elementos del juego contextos no ludificados, con la finalidad de lograr que un producto sea más dinámico, interesante y motivador (Deterding et al. 2011, p.2).

Se considera a la gamificación como una estrategia destacable, que permite mejorar la motivación, reforzar la conducta de los sujetos, activar los aprendizajes previos, lograr cualquier objetivo que se emplee a través de su aplicabilidad.

La gamificación es una estrategia excepcional que permite generar en los usuarios la apropiación de los saberes, es por ello que en el ámbito educativo está siendo empleada por su variada de beneficios que tiene consigo. Esta estrategia se orienta a convertir el escenario áulico en un contexto ludificados, lo permite tener un impacto positivo en los estudiantes despertando su motivación e interés por aprender, generando el involucramiento voluntario en el proceso de enseñanza-aprendizaje y obtener resultados

favorables en la autonomía, desarrollo de destrezas, actitudes y mejoren su comportamiento y rendimiento académico.. (CAPONETTO; EARP; OTT, 2014, p.51)

Llorens et al. (2016, p.25) conceptualizan el término gamificación como una estrategia que hace el empleo de elementos de los juegos: dinámicas, mecánicas y componentes en ambientes ajenos a la ludificación, con el objetivo de llegar a transmitir un mensaje, contenidos o de mejorar el comportamiento, por medio de la un proceso lúdico que active la motivación e implicación.

Según Oliva (2016), la gamificación va más allá que la obtención de puntos o recompensas, permite convertir el ambiente áulico en un escenario divertido y ameno para el aprendizaje en el que se intenta satisfacer las necesidades de los estudiantes y elevar su nivel motivacional mediante actividades lúdicas que permite convertirlos en protagonistas y constructores de su propio saberes disciplinarios (p.36).

La gamificación como estrategia en el ámbito educativo, busca satisfacer las necesidades de diversas índoles que presentan los estudiantes para el aprestamiento de los contenidos curriculares y mediante el empleo de esta estrategia por parte de los docentes encuentren ese mecanismo que les impulse mejorar y a seguir aprendiendo.

Werbach y Hunter (2012) consideran que el uso de la gamificación por tres grandes motivos:

1. El sujeto se involucra en el desarrollo progresivo de una las actividades que se plantee.
2. El sujeto demuestra su esfuerzo y entusiasmo de manera perenneen el tiempo.
3. Se logra obtener resultados favorable (p.338)

Hamari y Koivisto (2013) consideran que la gamificación tiene como objetivo influir de manera directa en el comportamiento y en la motivación de los sujetos, independientemente de los otros objetivos que se plantee; producir y generar

experiencias que ayudan a consolidar los saberes, permite la autonomía de los sujetos y a una mejora destacable en el comportamiento en esta. (p.2)

La gamificación hace uso de los elementos del juego tales como: los incentivos, ganancias, puntos e insignias entre otros, con la finalidad de cumplir un objetivo determinado de quienes forman parte de este proceso ludificado.

Según Vassileva(2012) para lograr obtener resultados favorables en el proceso educativo, se es necesario crear un sistema apropiado, es decir, mediante la gamificación como estrategia que brinda esta posibilidad de mejorar el proceso educativo, y obtener los resultados deseados por los docentes( p.182).

La gamificación aplicada al ámbito educativo está enfocada a generar cambios positivos mediante la experiencia que ofrece esta estrategia, permitiendo satisfacer de manera indirecta aquellas necesidades y sensaciones de logro que desean sentir los estudiantes en el desarrollo y finalización de una actividad. Se busca el desarrollo del pensamiento crítico basado en la aplicabilidad de la gamificación, que motive a los docentes hacia la resolución de problemas de una manera nueva y novedosa (Kapp, 2012, p.9).

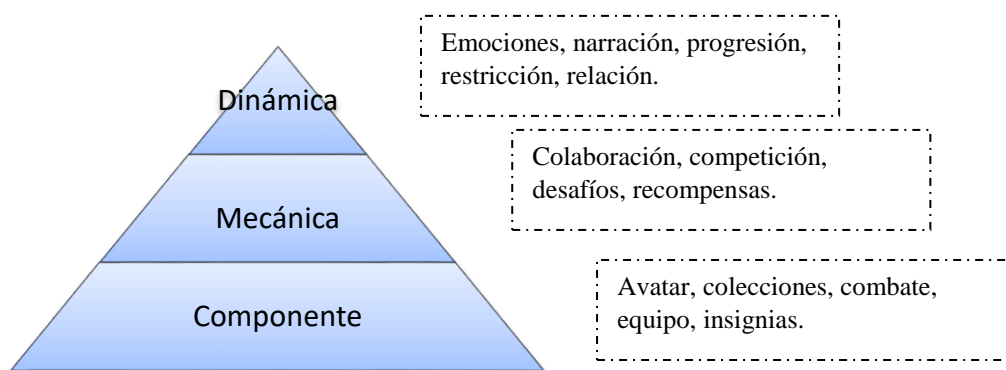
### **6.3.2 Elementos básicos de la gamificación**

Los elementos de la gamificación configuran el eje principal para el desarrollo de cualquier actividad que se desee gamificar y enfocar hacia un objetivo, es por ello, que es necesario conocer cada elemento para determinar cuáles encajan en las actividades o finalidades que se desee lograr mediante el sistema gamificado (Werbach y Hunter,2012, p.10).

Estos elementos se representan en tres grandes categorías: mecánicas, dinámicas y componentes(figura 1). Las dinámicas representan la estructura implícita, las directrices del sistema gamificado, ayuda a determinar el comportamiento de los usuarios y está vinculada con la motivación personal de los jugadores. Las mecánicas se enfocan en

incitar a los usuarios al desarrollo de la actividad y acentuar el compromiso de realización y los componentes representa la complementación de lo que se espera obtener mediante la mecánica y dinámica tales como: avatares, insignias, puntos colecciones, rankings, niveles, equipos, entre otros. La interacción de estos tres elementos es lo que genera la actividad gamificada.

Figura 1 Elementos de la gamificación



Fuente:(Werbach y Hunter, 2012, p.10).

La base de la gamificación está configurada por la forma en la que los elementos del juego se entrelazan con la finalidad de lograr diversión para jugadores (estudiantes) y satisfacer las necesidades y aspiraciones tanto del mundo real como virtual donde se otorga el reconocimiento, logro, la recompensa, la competencia, la cooperación (González y Mora, 2014).

### 6.3.2.1 Dinámica

Las dinámicas configuran aquellas necesidades y motivaciones personales que tienen los usuarios por satisfacer. También, se orienta su estructura hacia el ámbito de actuación e implicación dentro del sistema gamificado como las limitaciones o restricciones donde se establecen normas dentro del proceso que se lleve a cabo; las narrativas que permiten orientar de manera generar a los usuarios dentro de la misma; las emociones que se expresan mediante felicidad o frustración: progreso que se refleja

en los avances continuos que se baya teniendo en las secuencias de las actividades; y el reconocimiento de su arduo trabajo desempeñado (Robson et al. 2015, p.86).

Werbach y Hunter (2015, p.11) determina las que las mecánicas más habituales son:

**Tabla 1**  
*Dinámicas de la gamificación*

	Emociones	Están direccionadas a los sentimientos, curiosidad, la competitividad, frustraciones o sentimientos encantados y las reacciones que se generan en la persona mediante la experiencia.
<b>Dinámicas</b>	Narración	Representa la narrativa o guion de una historia de manera cronológica o secuencia en relación con el aprendizaje deseado.
	Progresión	Avance de las acciones sin detención alguna que ayuda determinar el desarrollo del jugador.
	Restricciones	Son las limitaciones que se establecen frente al desarrollo de actividades secuenciales que no se hayan terminado.
	Relaciones	Vinculo o interacción que se da entre dos o más jugadores ya sea para retroalimentación o avance progresivo y conjunto de alguna actividad.

La tabla 1 muestra las dinámicas de los elementos de la gamificación (Werbach y Hunter (2015, p.11).

### 6.3.2.2 Mecánicas

Las mecánicas forman parte de los elementos de la gamificación y están orientadas directamente con las reglas que se establecen, es decir, son las normas de funcionamiento que configuran los diseñadores para las actividades del sistema gamificado, para ello se hace uso de las herramientas que se otorga las mecánicas como; desafíos, subir de niveles, suerte, cooperación, competición, misiones, realimentación, adquisición de recursos, medallas, recompensas, transacciones entre otros (Marrón & Vivaracho, 2018, p.86).

Las mecánicas ayudan conocer cómo se gana o se pierde, el ascenso o descenso que tenga el jugador en el desarrollo de las actividades, también, dónde y cuándo la experiencia se lleva a cabo. Estos aspectos relevantes que otorga la narrativa no son

suficientes para diseñar una experiencia gamificada y que potenciar la motivación, se requiere de los otros elementos para configurar un buen diseño gamificado.

**Tabla 2**  
*Mecánicas de la gamificación*

<b>Mecánicas</b>	Colaboración	Trabajo en conjunto o equipo para lograr un objetivo.
	Competición	Orientado para crear mayor interés y motivación mediante un entorno competitivo, donde se demuestra el desempeño tanto de manera individual o en equipo.
	Desafíos	Actividades o tareas con nivel de complejidad que implican un reto a cumplir.
	Recompensas	Compensación que se otorga por el cumplimiento de una actividad o buena acción.
	Retroalimentación	Se puede emplear una vez complacida la actividad por parte del jugador y se entregara o se realiza un Feedback (retroalimentación) sobre la actividad desarrollada.
	Suerte	Medio efectuado al azar.
	Transacciones	Hace referencia a acuerdo de comercio o servicios entre los jugadores de manera directa o por medio de intermediarios.
	Turnos	Intervención equitativa e igualitaria ente los jugadores.

La tabla 2 muestra las mecánicas de los elementos de la gamificación (Werbach y Hunter (2015, p.11).

### 6.3.2.3 Componentes

Los componentes representan en el sistema gamificado los elementos específicos para conformar lo definido tanto en las mecánicas como en las dinámicas. Estos componentes estas representados por: logros, avatares, niveles, insignias, desbloqueo de contenido, colecciones, combates, huevos de pascua, desbloqueo de contenido, regalos, tablero de marcadores, límites de tiempo, puntos, búsquedas, gráfico social, equipos y tutoriales (Robson et al. 2015, p.86).

A continuación se presentan los componentes:

**Tabla 3**  
*Componentes de la gamificación*

	Avatar	Figura la identificación única de los de usuario en el sistema gamificado.
	Colecciones	Conjunto de elementos que se pueden ir acumulando como las recompensas.
	Combate	Batalla que se da entre dos o más jugadores, bajo reglas determinadas y un fin.
	Desbloqueo de contenidos	Se da cuando se ha cumplido con actividades previas que permiten dar paso a los siguientes contenidos.
<b>Componentes</b>	Equipos	Trabajo en conjunto entre usuarios para lograr cumplir un objetivo en común, evidenciándose la cooperación mutua.
	Gráficas sociales	Figura la presencia y acciones del usuario dentro de la actividad o red social.
	Huevos de Pascua	Son los elementos que se encuentran ocultos y que deben de ser descubiertos por los jugadores.
	Insignias	Reconocimiento visual de logro por el avance en el desarrollo de las actividades.
	Límites de tiempo	Tiempo que se asigna para el desarrollo de una actividad y competir contra uno mismo.
	Misiones	Son los objetivos que se enmarca en desafíos que se llevan a cabo en el desarrollo de una actividad o acción.
	Niveles	Progresión de lo simple a lo complejo, en las fases que se deben ir cumpliendo de manera progresiva.
	Puntos	Reconocimiento mediante recompensas puntuadas (valor numérico) que hace valida la progresión.
	Clasificaciones y barras de progreso	Grafía visual sobre los logros y avances que va teniendo el jugador en las acciones ejecutadas.
	Regalos	Se da la posibilidad de poder compartir los recursos obtenidos con otros.
	Tutoriales	Familiarizarse con el interfaz y actividad de manera generalizada y las normas o estrategias que se proporcionar.

La tabla 3 muestra los componentes de los elementos de la gamificación (Werbach y Hunter (2015, p.11).

### **6.3.3 Beneficios de la gamificación**

Oliva (2016) destaca cuatro beneficios que genera la aplicabilidad del sistema gamificado en los estudiantes:

- I. Se orienta en generar incentivos en los estudiantes por aprender e indagar en los nuevos saberes de una manera lúdica y divertida, también en reconocer el esfuerzo académico por medio de reconocimientos, insignias entre otros elementos.
- II. El empleo de la gamificación en las aulas de clase ayudan a los discentes a identificar paulatinamente los avances progresivos que van teniendo en las áreas de estudio.
- III. Cuando se observa a un estudiante no está poniendo todo su esfuerzo y entusiasmo por desempeñar la actividad de manera adecuada, la gamificación se orienta hacia esa problemática, de ayudar a despertar los intereses, vivacidad y esmero para mejorar tanto en las actividades a ejecutar y en su rendimiento académico mediante los elementos de la gamificación.
- IV. La estrategia de la gamificación se orienta en servir de apoyo tanto para el docente y discente ya que propone una vía específica y clara sobre cómo llegar a la comprensión y consolidación de los contenidos curriculares que en muchas ocasiones resulta dificultoso de comprender debido al cambio de paradigma actuales (p.33).

La gamificación en el ámbito educativo ayuda propiciar el interés en los estudiantes, pasando de ser sujetos pasivos a activos, en cuanto al proceso enseñanza-aprendizaje

deja de ser monótono o aburrido a representar la atracción en cada actividad planteada y desarrollada, todo esto permite favorecer el desarrollo de las competencias (Area y González, 2015,p.23).

Hernández et al. (2016) determina que la aplicabilidad de un sistema gamificado en el aula permite obtener grandes resultados favorables, que se reflejan en el progreso de los estudiantes y en las ganas que reflejan por querer aprender e involucrarse de manera activa en los procesos dados. Otros de los beneficios que otorga es que permite optimizar las habilidades del estudiantado, motiva al grupo en general para alcanzar los objetivos estipulados (p.35).

Según Kay y Lesage(2009) hace referencia a algunos beneficios que tiene algunos de los principales beneficios que tiene la puesta en marcha de la gamificación en el ámbito educativo, estos son:

- a) Se produce una evidente mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en la consolidación de los saberes, ya el sistema gamificado permite generar mayor interacción en el grupo, y orientarse hacia la búsqueda de soluciones considerables y determinar las más apropiadas.
- b) Permite mejorar el ambiente áulico; ayuda a que los estudiantes tengan una atención focalizada y direccionada hacia las actividades puntuales que deben desarrollar; genera la participación consecutiva y permite involucramiento e indagación de los saberes disciplinarios.
- c) Hace posible efectuar feedback (retroalimentación) de los contenidos para mejorar el nivel de enseñanza y aprendizaje; Promueve de manera positiva la competición, enfocado en estimular en los estudiantes hacia el logro de los objetivos, promover la superación y el desarrollo personal.

#### 6.3.4. Herramientas para gamificar

Muntané (2017) plantea una serie de herramientas que permiten desarrollar un sistema gamificado para los docentes en su proceso de enseñanza- aprendizaje:

- **Socrative:** Es una herramienta eficaz y de gran ayuda para los docentes , ya que brinda la posibilidad de poder evaluar a los estudiantes antes, durante y al final del proceso educativo para conocer si se logró consolidar los saberes disciplinarios, de esta manera conocerá el avance o retroceso que van teniendo los docentes.
- **Kahoot:** Es una plataforma educativa gratuita de acceso libre y descargable en cualquier dispositivo móvil de acceso a internet, que permite a los educadores diseñar sus propias evaluaciones y conocer los resultados dado por los estudiantes en tiempo real, y a partir de esto realizar las retroalimentaciones respectivas.
- **Plickers:** Es una herramienta interactiva y gratuita que permite diseñar evaluaciones tanto con preguntas abiertas como cerradas para los estudiantes, lo cual brinda la posibilidad de conocer el porcentaje de estudiantes que acertaron correctamente o fallaron.
- **OpenBadges:** Es un Software libre que permite a los docentes proporcionarles insignias a los estudiantes, ya sea por su buen desempeño académico o actividades evaluativas.
- **Credly, Makebadger y Online BadgeMaker:** Es una herramienta que brinda a los docentes la posibilidad de crear insignias, las mismas que se les pueden entregar a los estudiantes como reconocimiento a su esfuerzo académico.
- **ClassDojo:** Es una herramienta que permite la triangulación, es decir que posibilita que participen tanto docente, estudiante y padre de familia con la finalidad de mejorar el

comportamiento en los docentes. También, brinda la posibilidad de crear diversas aulas de clase e integrar a los estudiantes y tener pendiente la asistencia, al igual permite publicar en el muro información que retroalimente a los alumnos.

- **Captain Up:** Es una plataforma de libre acceso que permite que los docentes empleen actividades orientadas a los intereses que se desee lograr con los estudiantes, donde podrán obtener puntos, insignias y subir de niveles.
- **Genialy:** Es un software de libre acceso que te permite crear y presentaciones presentar los contenidos disciplinares de una manera dinámica e interactiva. Esta herramienta para crear interactivas, infografía, recursos, animaciones, mapas y gamificar.
- **Educaplay:** Es una herramienta educativa multifunción, ya que le brinda la posibilidad a los educadores de crear sus actividades didácticas por medio de esta herramienta que permite diseñar lo que son: sopa de letra, crucigrama, adivinanzas, test, mapas, dictado etc.
- **Educalim:** Es un software educativo que permite crear libro interactivo en base a las actividades que se desee desarrollar en las diversas materias, donde se permite ubicar sonidos, videos, textos, imágenes.
- **Quizziz:** Es una herramienta educativa que permite diseñar evaluaciones a los docentes y posterior proporcionarles el código a los estudiantes para que puedan tener acceso y rendir la evolución de manera interactiva por medio del móvil o ordenador.
- **Classcraft:** Es una plataforma que permite crear las actividades de los contenidos disciplinares en aventuras a través de niveles, donde le posibilita a los docentes ganar puntos, elevar su motivación e interactuar con otros compañeros por medio de esta herramienta.

- **Rezzly:** Es una plataforma que permite a los docentes crear misiones en base los contenidos disciplinares, tabla de posiciones y asignar insignias a los estudiantes, esto posibilita hacer más amena la enseñanza.
- **Quizlet:** Es una herramienta que funciona como una red social, y le brinda la posibilidad a los educadores de crear fichas, actividades, test, crear repasos de contenidos, compartir información entre los docentes.
- **Flippity:** Es una aplicación educativa que ofrece diecinueve herramientas interactivas editables para adaptarla de acuerdo a las necesidades de los docentes en su proceso de enseñanza, solo basta con convertir una hoja de cálculo de google a tarjetas de repasos.
- **Voki y Macrojuegos:** Es una aplicación que permite crear avatares, el cual puede ser utilizado para que los estudiantes se identifiquen con algún personaje representativo o en base a la temática a abordar.
- **Wordwall:** Es una herramienta educativa que permite crear diversas actividades tales como: crucigrama, cuestionario, juego de concurso, sopa de letra reordenar, correspondencias entre otros.
- **Edmodo:** Es una plataforma orientada al ámbito educativo, permite mantener un comunicación tanto con padres de familia como el alumnado. También permite la asignación de tareas, organizar contenidos.

## **ANTECEDENTES**

A continuación, se presentan algunos resultados de investigaciones que describen experiencias gamificadas en el ámbito educativo.

Pastor, Santos y Jordá(2018), presentan un estudio de caso que se llevo a cabo en la Universidad de Alicante con discentes de Grado, quienes cursan la materia de Sólidos

Inorgánicos, donde los contenidos a abordar en la misma eran considerados complejos y difícil de llegar a su comprensión. El docente partidario de la asignatura pudo notar que sus estudiantes presentan una gran desmotivación, la cual se vincula a dos principios, por un lado la desmotivación de venir arrastrando asignaturas del primer semestre, por otro lado, la desmotivación dada en el desarrollo de la asignatura antes mencionada debido a su nivel de dificultad.

En base a la problemática presentada en este contexto educativo, se plantea una propuesta pedagógica, la cual se orienta a emplear en el desarrollo de los contenidos considerados complejos la gamificación ajedrecística, la cual se orienta a mejorar la motivación de los estudiantes y por ende a lograr la comprensión de los contenidos disciplinares. En el desarrollo del proceso de aplicación se emplean los 12 principios fundamentales de la Neurodidáctica para generar efectos motivadores en el desarrollo de las actividades dadas en los contenidos de apropiación.

Los resultados obtenidos posterior a la aplicabilidad de la estrategia gamificadora, se pudo determinar hubo una clara mejora en los estudiantes en cuanto a sus calificaciones en pruebas objetivas, motivación y predisposición hacia la asignatura.

Torres-Sánchez (2017) el presente estudio de caso se llevó a cabo en la Universidad Tecnológica Indoamérica, con un grupo de 21 estudiantes que cursan el segundo semestre de la carrera de Psicología. El surgimiento de un problema radicado en el mal uso de herramientas tecnológicas dentro del proceso educativo ha conllevado a los educando a disminuir su nivel motivacional considerablemente. Se emplea un Cuestionario de Rey et al., (1989), que ayuda a determinar que más del 60% de los estudiantes se encuentran desmotivados, adicional su rendimiento académico refleja una baja en promedio. En base a lo expuesto se emplea la gamificación como estrategia motivacional, denominada “Gamificando tu clase”, en seis sesiones de 30 minutos,

posterior a concluir y experimentado en el proceso educativo estrategias gamificadora se empleo un post instrumentos de evaluación que permitió determina que la gamificación es una estrategia consustancial para mejorar la motivación de los docentes y pues de esta forma se pudo determina que la gamificación influye de manera positiva, generando grandes cambios en el involucramiento en el proceso dado, y por ende en lograr una mejora en el rendimiento académico de aquellos estudiantes que se encontraban desmotivados durante el proceso que se llevaba a cabo.

Meseguer (2015), El Trabajo Final de Máster, se orienta a mejorar la praxis educativa de forma activa e interactiva en el proceso de enseñanza aprendizaje. Todo esto se da a partir de la gran demanda de estudiantados que presentan sus quejas por la formar pasiva y tradicional que se dan las clases en el área de Lengua Castellana. Todo esto con la finalidad de que pudiesen participar, interactuar entre pares, docentes y docentes, lograr mejorar su motorización e interés hacia la asignatura dada, ya que el proceso solo se centraba en receptor información.

Posterior a ser escuchado la petición, el docente empleo nuevo formas estratégicas de impartir la cátedra, convirtiéndose en una guía y orientador del proceso de enseñanza-aprendizaje, potenciando la participación activa. Después de un periodo se pudo determinar que los alumnos mejoraron su motivación y rendimiento académico en la materia, ya que se dejaron de lado las limitaciones que se presentaban, ahora, con los nuevos cambios estructurales en la asignatura pueden lograr aprender de manera significativa y motivado.

María Felipe Serrano (2017), el presente trabajo se orienta a brindar aportaciones en mejora a la evidente desmotivación que presentan los estudiantes en el nivel de primaria. Los objetivos que se plantean para abordar esta problemática se orienta por un lado explorar las estrategias de afrontamiento de los docentes para motivar a los

dicentes que pueden dar su mayor potencial pero no están dispuestos, así como detectar los apoyos con los que cuentan para atenuar el problema, por otro lado, determinar las barreras que pre puedan presentarse en la actuación docente frente al aprendizaje, con la finalidad de plantear acciones de mejora frente a la misma.

La muestra está conformada por 13 profesores de dos instituciones diferentes, tanto educación primaria como área de educación física. El proceso que se debió a cabo se basó en emplear una encuesta voluntaria sin hacer un registro completo de sus nombres, solo las iniciales del mismo. Esta encuesta se empleó con la finalidad de conocer los apoyos y limitaciones que presentan los educadores, la actitud que tiene frente a la desmotivación de sus alumnos. La aplicabilidad de encuesta se llevó a cabo desde el mes de enero y abril, ya que en dichos meses se ha podido establecer un vínculo más cercano para llevarse a cabo la aplicabilidad. El cuestionario está basado en el modelo de calidad de situación educativa (MOCSE), de las investigaciones del Dr. Doménech. (2006, 2012, 2013, 2014). Los resultados de la encuesta se presentan en tablas estructuradas por 7 ítems de los cuales está formada la encuesta.

Tras los resultados arrojados y análisis del mismo se llegó a determinar que los docentes muestran altos estándares de éxito y pensamiento activo centrado en la dificultad que se ve ratificado con un alto nivel de alumnos motivados.

Adicionalmente se ha analizado cuáles son los apoyos utilizados para reestructurar el nivel motivacional de los alumnos y las barreras que dificultan esta tarea en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Finalmente, se ha concretado un plan de dirección dirigido a la mejora de las deficiencias detectadas con la finalidad de brindar apoyo frente a las dificultades o barreras que puedan tener los educadores en sus aulas.

Vidal-Benlloch(2018) Este trabajo se orienta a dar respuesta a una pregunta: ¿ por qué los alumnos de educación primaria se encuentran desmotivados?, los objetos que se

planteada para dar respuesta a esta interrogante se orienta a identificar el nivel motivacional de los estudiantes de Primaria (último ciclo); los principales factores que influyen en su motivación desde la perspectiva de los docentes y examinar la percepción que tienen los docentes de Primaria de los apoyos y barreras contextuales-externas que pueden condicionar el tipo de estrategias motivacionales que éstos emplean en el aula. La muestra está conformada por 52 docentes de escuelas tanto públicas como privadas de la Comunidad Valenciana.

El instrumento empleado fue una entrevista, posterior a recoger los datos necesarios los resultados reflejan la poca participación familiar en el proceso educativo de sus hijos, así como la metodología utilizada, los contenidos, y la representación negativa que presentan los docentes frente al aprendizaje. En base a ello, se plantea una propuesta de intervención orientada a la mejora motivación de los estudiantes y enriquecer los lasos de apoyo de los padres ante el proceso educativo realizamos sesiones de grupales en el aula de clase donde ellos forman parte de la misma, y por supuesto la mejorar estratégica docentes de manera mas ludificada.

Felices y Lledó (2018), Esta experiencia se desarrolla en una asignatura obligatoria del Grado de Maestro en Educación Infantil, la cual se desarrolla tanto actividades practicas como teóricas. Donde se considero emplear dentro del proceso de aprendizaje herramienta de gamificación “Kahoot”.

Para ellos, se determino realizar concursos o retos de competición interactiva planteados por los propios estudiantes para mejorar su motivación y por ende su aprendizaje. Todos esto se llevo a cabo con la finalidad u/o objetivo de conocer el nivel de aceptación en los estudiantes en cuanto al uso de la gamificación en el aula y también para identificar alternativas de mejora. Posterior a haber experimentado se diseño un cuestionario de siete ítems. El instrumento fue respondido por 54 docentes quienes componen el grupo

de la materia en el que se llevo a cabo la experiencia. Los resultados arrojados fue que la herramienta gamificación “Kahoot”. Mejora la motivación de los estudiantes frente al aprendizaje, es por ello, que se considera necesaria para afianzar los saberes y lograr un proceso más dinámico, también, se orienta a cambiar la forma transicional de evaluar y obtener las puntuaciones o calificaciones de los estudiantes.

Sorroza Cascante y Vallaza Arditto (2015) esta investigación de corte cualitativo se orienta a analizar los estilos docentes frente a la enseñanza y la desmotivación de los docentes. Este estudio se llevo a cabo en el Colegio Fiscal “José Joaquín Pino Ycaza” de la ciudad de Guayaquil durante el año lectivo 2014/2015. Ante lo expuesto se plante como objetivo determinar de qué manera afecta el estilo de los docentes en la motivación de los estudiantes del 9no año, paralelo “A”. Para ayudar a determinar la problemática se empleo técnicas e instrumentos: guías de entrevista, cuestionario de comportamiento laboral, guías de observación. Estos instrumentos permitieron determinar que los docentes presentan un estilo de enseñanza autoritario, lo cual influye de manera directa y negativa en los aprendizajes de los educandos, lo cual ha dado como resultado la no aprobación del año lectivo de los docentes y verse en la obligación de rendir exámenes de supletorio y remediales. Se llego a determinar la desmotivación que producen los educadores en el proceso de enseñanza aprendizaje por su forma autoritaria de llevar a cabo la misma lo cual ha generado un desbalance significativo en los estudiantes.

## **7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

La presente propuesta de intervención educativa se orienta al uso de la gamificación como estrategia metodológica para favorecer la motivación de los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el 3ro de E.G.B en la asignatura de Estudio Sociales.

En este contexto educativo los estudiantes del año básico antes mencionado no reciben la materia de computación ni se hace uso de herramientas tecnológicas dentro del aula; el proceso de enseñanza-aprendizaje se realiza cotidianamente dentro de aula basándose en el uso del textos educativos y otros tipos de recursos tradicionales para lograr el aprendizaje en los dicentes.

## **7.1. PLANIFICACIÓN DE LA PROPUESTA**

### **7.1.1. Proceso metodológico**

La metodología empleada en el desarrollo de la planificación se orienta a hacer uso de varios elementos de la gamificación que contempla la mecánica (relación, progresión), dinámica (recompensa, colaboración) y los componentes (misiones, puntos).

Se considera indispensable introducir en el proceso planificado estos elementos porque ayudan a mejorar el desarrollo de la unidad didáctica y por ende lograr el involucramiento de los estudiantes, estimular el comportamiento y perspectiva de ver el aprendizaje.

Previo a la implementación se debe dar a conocer la propuesta al rector de la institución y solicitar el permiso respectivo para poder ejecutarla.

Además se debe poner en el escritorio de cada uno de los computadores del laboratorio donde se trabajará con los estudiantes el acceso directo al interfaz de edmodo que es la plataforma donde estarán los link de los diferentes juegos para que los estudiantes puedan acceder a cada uno.

Las temáticas que se abordan en la planificación fueron extraídas del texto de Estudios Sociales de 3 de EGB y se dará un tema por semana ya que el Currículo Nacional otorga 2 horas de 45 minutos semanales al área antes mencionada en la básica elemental.

La planificación contiene ocho temáticas que se convierten en ocho sesiones planificadas. Cada sesión tiene un objetivo específico que se vincula con el objetivo de la propuesta. Además de ello, en todas las sesiones se inicia activando los conocimientos previos en base a los saberes (cognitivo) que tienen los estudiantes, con la finalidad de establecer conexión con los nuevos saberes.

Posteriormente se desarrolla un sinnúmero de actividades como hilo conductor para lograr el aprendizaje de una manera práctica mediante misiones, retos, trabajos en grupos e individuales, lluvia de ideas, diálogo, resolución de sopa de letras, elaboración de collage, dibujos y se incentiva al estudiante entregándoles insignias, puntos, recompensas, satisfacción de progreso.

Para el momento de la evaluación de todas las sesiones se emplea la herramienta Kahoot, para determinar la consolidación de los saberes impartidos y a su vez identificar si es necesario hacer procesos de retroalimentación.

Cabe mencionar que esta herramienta dentro del proceso educativo se orienta dinamizar las clases, mejorar la motivación de los estudiantes y que lleguen a lograr un aprendizaje significativo.

### 7.1.2 Temporalización

La implementación de la propuesta tiene un tiempo estimado de 8 semanas. Una sesión semanal de 90 minutos aproximadamente, pero se establece flexibilidad en el proceso de ejecución ya que podría llegar a tomar más tiempo o menos de lo establecido.

### 7.1.3. Matriz de planificación

<b>NºSesión :</b>	Uno	<b>Espacio:</b> Laboratorio
<b>Objetivo (s) específico de la propuesta</b>	Fomentar el involucramiento de los estudiantes en el proceso educativo al fin de lograr un aprendizaje significativo.	
<b>Objetivo (s) de la</b>	Conocer como se ha ido cambiando mi localidad y la importancia que tiene cuidar el	

<b>sesión</b>	medio que nos rodea.	
<b>Contenido</b>	Mi localidad y su historia	
<b>Actividades</b>	<p><b>Inicio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manifestar cómo se llama el sector donde vive.(5`)</li> <li>• Mencionar qué es lo que más le gusta de su localidad. (5`)</li> <li>• Expresar cómo son las calles de su localidad. (5`)</li> <li>• Reflexionar ¿todos los barrios son iguales?</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar el video sobre los barrios antiguos y modernos de la provincia de Esmeraldas. (3`) <a href="https://spark.adobe.com/video/lbvpkCnyCWc55">https://spark.adobe.com/video/lbvpkCnyCWc55</a></li> <li>• Responder las preguntas en base al video observado. (5`) <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo eran las calles y casas en los barrios antiguos y en los barrios modernos? (5`)</li> <li>• ¿Hay barrios en el campo? ¿por qué?</li> </ul> </li> <li>• Ejecutar dos retos creados en la herramienta geneally. <a href="https://view.genial.ly/5f14f2d90ab9720d7887ab98/presentation-medios-de-transportes">https://view.genial.ly/5f14f2d90ab9720d7887ab98/presentation-medios-de-transportes</a> Cada reto cumplido correctamente permitirá obtener 5 puntos. (15`) -Reto 1: Seleccionar las características que representan a un barrio antiguo. -Reto 2: Seleccionar las imágenes que representan a un barrio moderno.</li> <li>• Formar grupo de 4 estudiantes(5`)</li> <li>• Establecer diferencias entre barrio antiguo y moderno. (10`)</li> <li>• Escribir dichas diferencias en el mural de la plataforma Edmodo. Código de acceso: <b>atw5hj</b></li> <li>• Exponer en plenaria las diferencias escritas en el mural. (10`)</li> </ul> <p><b>Cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Representar a través de un dibujo un barrio antiguo y uno moderno. (10`)</li> <li>• Trabajar en la página 51 del texto.</li> </ul>	<b>Tiempo:</b> 90 minutos
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> </ul> <p>-Herramienta Kahoot.</p> <p>-Herramienta Genially</p> <p>-Herramienta Edmodo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoja bond</li> <li>• Pizarra</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Computadora</li> </ul>	
<b>Evaluación</b>	<p>Se evaluará mediante la herramienta Kahoot.(12`)</p> <p>¿Seleccione una característica de los barrios antiguos?</p> <p>a) Sus calles son amplias b) Sus calles son cortas c) Sus calles son estrechas</p> <p>Seleccione el literal que considere correcto.</p>	

	<p>Verdadero o falso ¿Los barrios modernos se han construido alrededor de los antiguos?</p> <p>a) Verdadero b) Falso</p> <p>¿Por qué razón se forman los recintos y caseríos en el campo?</p> <p>a) Porque las casas están una alado de la otra. b) Porque las casas están muy distantes. c) Porque las casas son grandes.</p>
--	--

<b>NºSesión :</b>	Dos	<b>Lugar:</b> Laboratorio
<b>Objetivo (s) específico de la propuesta</b>	Disminuir el miedo en los estudiantes ante las evaluaciones y el aprendizaje de los contenidos disciplinares de la área de Estudios Sociales.	
<b>Objetivo (s) de la sesión</b>	Describir y apreciar lugares, tradiciones y costumbres importantes de su región y país, por medio de la observación de imágenes y la escucha de relatos que forman parte de su identidad.	
<b>Contenido</b>	Realidades geográficas y culturales	
<b>Actividades</b>	<p><b>Inicio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mencionar cuáles son las regiones del Ecuador. (5´)</li> <li>Expresar si han viajado a otras regiones y cómo ha sido su experiencia. (5´)</li> <li>Manifiestar cómo es la vestimenta de las personas y la comida de la región a donde viajó. (5´)</li> <li>Reflexionar ¿Las costumbres, paisajes, vestimenta es igual en las diferentes regiones del Ecuador?</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observar las imágenes presentadas sobre los paisajes y diversidad de cada región del Ecuador. (2´) (Recursos)</li> <li>Describir lo observado en las imágenes. (5´)</li> <li>Expresar características destacables de cada región en base a lo observado. (3´)</li> <li>Expresar si todas las personas de las diversas regiones poseen la misma lengua, vestimenta, forma de alimentación, música. (5´)</li> <li>Efectuar 4 retos creados en la herramienta wordwall. (25´)</li> <li>-Reto 1: Consiste en asociar cada característica geográfica con su región correspondiente en el diagrama representativo. <a href="https://wordwall.net/play/3724/294/652">https://wordwall.net/play/3724/294/652</a></li> <li>- Reto 2: Consiste en agrupar las imágenes sobre las comidas típicas con su región correspondiente. <a href="https://wordwall.net/play/3725/117/787">https://wordwall.net/play/3725/117/787</a></li> <li>-Reto3: Consiste en asociar cada costumbre con su respectiva región. <a href="https://wordwall.net/play/3725/319/451">https://wordwall.net/play/3725/319/451</a></li> <li>-Reto 4: Consiste en abrir cada caja y leer enunciado sobre la vestimenta típica de cada región del Ecuador. <a href="https://wordwall.net/resource/3725513">https://wordwall.net/resource/3725513</a></li> <li>Formar grupo de 4 estudiantes (5´)</li> <li>Entregarle a cada grupo varias tarjetas sobre los bailes típicos de</li> </ul>	<p><b>Tiempo:</b></p> <p>90 minutos</p>

	<p>cada región.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observarlas tarjetas ilustrativas entregadas (ver en recurso).</li> <li>• Dialogar en grupo sobre lo observado.(2`)</li> </ul> <p>Organizar las tarjetas por región y pagarlas en un papelote. (5`)</p> <p><b>Cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar el trabajo organizado ante la clase. (5`)</li> <li>• Mencionar aspectos característicos de cada región del Ecuador. (3`)</li> <li>• Trabajar en lapágina 54 del texto. (5`)</li> </ul>	
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Texto del estudiante</li> <li>• Internet <ul style="list-style-type: none"> <li>-Herramienta wordwall.</li> <li>-Herramienta Kahoot.</li> </ul> </li> <li>• Pizarra</li> <li>• Marcador</li> <li>• Tarjetas ilustrativas</li> <li>• Computadora</li> </ul>	
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evaluara mediante la herramienta Kahoot.(10`)</li> </ul> <p>Seleccionar la alternativa correcta</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Verdadero o falso ¿todas las regiones tienen las mismas costumbres y formas de expresión cultural? Marque la alternativa correcta:</li> <li>2. En qué región hay una gran variedad de animales únicos en el mundo? a) Región Costa b) Región Sierra c) Región Amazónica d) Región Galápagos</li> <li>3. ¿Cuál es uno de los bailes tradicionales de la región Costa? a) El pasillo b) La marimba c) La danza Shuar d) Albazo</li> <li>4. ¿En qué región del Ecuador se cura a las personas con rituales y medicina natural? a) Región Costa b) Región Sierra c) Región Amazónica d) Región Galápagos</li> </ol>	

<b>NºSesión :</b>	Tres	<b>Espacio:</b> Laboratorio
<b>Objetivo (s) específico de la propuesta</b>	Implementar la herramienta Kahoot en el proceso educativo para mejorar la motivación en los dicentes.	
<b>Objetivo (s) de la sesión</b>	Reconocer los principales elementos de un paisaje mediante imágenes y actividades prácticas.	
<b>Contenido</b>	El paisaje natural y sus elementos	
<b>Actividades</b>	<b>Inicio:</b>	<b>Tiempo:</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar el entorno que nos rodea.</li> <li>• Expresar cómo se llaman las elevaciones de tierra observadas en el entorno.</li> <li>• Manifiestar cómo se visten en la región Costa y en la Sierra. (5´)</li> <li>• Mencionar por qué razón en la región Sierra utilizan ropa abrigada y en la Costa ropa menos abrigada (5´)</li> <li>• Reflexionar ¿Cuáles son los principales elementos de un paisaje?</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar el video sobre el paisaje natural de la provincia Esmeraldas. (5´)<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Ip4R-CIN_pk&amp;t=112s">https://www.youtube.com/watch?v=Ip4R-CIN_pk&amp;t=112s</a></li> <li>• Describir lo observado en el video. (5´)</li> <li>• Responder las preguntas en base al video observado (5´) <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué lugares de Esmeraldas aparecen en el video?</li> <li>¿Qué elementos característicos tienen los paisajes que aparecen en el video?</li> <li>¿Has ido a alguno de los lugares que aparecen en el video?</li> </ul> </li> <li>• Deducir qué es el clima y cómo puede presentarse. (5´)</li> <li>• Diseñar 4 avatares que represente la forma de vestirse en cada región del Ecuador. (Obtención de 4 puntos) (10´)<a href="http://crearunavatar.com">http://crearunavatar.com</a></li> <li>• Emparejar cada elemento de un paisaje con su definición correspondiente en la herramienta wordwall.(Obtención de 4puntos) (5´)<a href="https://wordwall.net/play/3726/292/804">https://wordwall.net/play/3726/292/804</a></li> <li>• Formar grupo de 2 personas (5´)</li> <li>• Observar las fichas ilustrativas entregadas (5´)</li> <li>• Dialogar en el grupo sobre lo observado (5´)</li> <li>• Organizar las fichas ilustrativas en dos grupos de acuerdo a los elementos de un paisaje..(Obtención de 2 puntos) (10´) <ul style="list-style-type: none"> <li>-Grupo 1 deberá contener las imágenes de relieves</li> <li>-Grupo 2 deberá contener imágenes de clima.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exponer el trabajo desarrollado a los demás compañeros. (5´)</li> <li>• Retroalimentar el grupo que lo hizo bien a aquellos que fallaron. (10´)</li> <li>• Expresar cuáles son los elementos de un paisaje. (5´)</li> <li>• Trabajar en la página 56 del texto del estudiante</li> </ul>	90 minutos
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Texto del estudiante</li> <li>• Internet <ul style="list-style-type: none"> <li>-Herramienta Kahoot.</li> <li>-Herramienta wordwall.</li> <li>-Herramienta Zepeto</li> <li>-Herramienta youtube</li> </ul> </li> <li>• Fichas ilustrativas</li> <li>• Pizarra</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Computadora</li> </ul>	
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evaluará a los estudiantes mediante la herramienta Kahoot. (10´)</li> </ul> <p>Marque la alternativa correcta</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Las montañas y llanuras forman parte del: <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Relieve</li> <li>b) Clima</li> </ol> </li> <li>2. ¿Cómo puede ser el clima? <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Solo se da un clima frío.</li> <li>b) Cálido, frío, templado o húmedo.</li> </ol> </li> </ol>	

	<p>c) Solo templado en todas sus regiones.          Seleccione la alternativa correcta</p> <p>3. Verdadero o falso ¿El clima solo puede ser frío?</p>
--	---

<b>NºSesión :</b>	Cuatro	<b>Espacio:</b> Laboratorio
<b>Objetivo (s) específico de la propuesta</b>	Afianzar los contenidos disciplinares del área de Estudio Sociales mediante la aplicabilidad de la herramienta Kahoot.	
<b>Objetivo (s) de la sesión</b>	Identificar las características del paisaje rural y el paisaje urbano y establecer y las desventajas que carece cada paisaje.	
<b>Contenido</b>	Paisajes urbanos y paisajes rurales	
<b>Actividades</b>	<p><b>Inicio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mencionar qué es una parroquia rural y urbana.</li> <li>Expresar cómo es el paisaje en el campo y dentro de la ciudad. (5´)</li> <li>Reflexionar ¿Serán iguales los paisajes de la parroquia rural con los paisajes de la parroquia urbana?</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Visualizar el video presentado sobre el paisaje rural y urbano. (5´) <a href="https://spark.adobe.com/video/AW9QrNUXEQlv1">https://spark.adobe.com/video/AW9QrNUXEQlv1</a></li> <li>Describir lo observado en el video. (5´)</li> <li>Manifiestar qué aspectos característicos destacan del paisaje rural y del paisaje urbano. (5´)</li> <li>Desarrollar dos misiones en wordwall (Obtención de 4 puntos) (15´)-Misión 1: consiste en tocar la caja una por una para abrirla y revelar el elemento contenido dentro. <a href="https://wordwall.net/es/resource/4151567">https://wordwall.net/es/resource/4151567</a></li> </ul> <p>Pregunta: ¿Qué imagen representa un paisaje de la zona rural?</p> <p>Pregunta ¿Qué imagen representa un paisaje de la zona urbana?</p> <p>-Misión 2:Esta misión consiste en buscar la coincidencia. Se presentará varios recuadros que contiene definiciones, deberá acertar cuál corresponde al paisaje urbano y al paisaje rural. <a href="https://wordwall.net/play/3646/842/488">https://wordwall.net/play/3646/842/488</a></p> <p>-Unir correspondencia: deberán arrastrar la desventaja que tiene las zonas rurales y las zonas urbanas. (Obtención de 4 puntos) (10´)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cortar imágenes de paisajes de revistas o periódicos. (5´)</li> <li>Formar un collage de paisaje rural y paisaje urbano con las imágenes recortadas. (5´)</li> <li>Hacer un cuadro comparativo de las actividades que desarrollan los habitantes de la parroquia rural y los de la parroquia urbana. (15´)</li> </ul> <p><b>Cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Exponer el trabajo realizado ante sus compañeros. (10´)</li> <li>Trabajar en la página 58 del texto.</li> </ul>	<p><b>Tiempo:</b></p> <p>90 minutos</p>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Texto del estudiante</li> <li>Internet</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Herramienta genially</li> <li>-Herramienta wordwall.</li> <li>-Herramienta Kahoot.</li> <li>• Pizarra</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Papelotes</li> <li>• Revistas</li> <li>• Periódicos</li> <li>• Computadora</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evaluará mediante la herramienta Kahoot. (10`)</li> <li>1. Marque una característica del paisaje rural.</li> <li>2. Seleccione una característica del paisaje urbano.</li> </ul>

<b>NºSesión :</b>	Cinco	<b>Espacio:</b> laboratorio
<b>Objetivo (s) específico de la propuesta</b>	Fomentar el involucramiento de los estudiantes en el proceso educativo al fin de lograr un aprendizaje significativo	
<b>Objetivo (s) de la sesión</b>	Dialogar, mostrando respeto por el criterio y las opiniones de los demás, en el medio en el que se desenvuelve.	
<b>Contenido</b>	Relaciones interpersonales	
<b>Actividades</b>	<p><b>Inicio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogar cómo es la convivencia dentro de la familia y con otras personas fuera del núcleo familiar. (5`)</li> <li>• Manifestar cómo es la relación o diálogo cuando realizan actividades grupales en familia. (5`)</li> <li>• Reflexionar ¿Sabes qué es una relación interpersonal?</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar las imágenes presentadas(5`)( ver en recursos)</li> <li>• Describir lo observado en las imágenes(5`)</li> <li>• Manifestar qué acciones están realizando las personas que se aprecian en la imagen. (5`)</li> <li>• Expresar si las acciones que realizan las personas en la imagen fomentan la buena convivencia. (5`)</li> <li>• Escuchar la historia titulada “Los amigos de José” (10`)( ver en recursos)</li> <li>• Formar cuatro grupos de seis integrantes. (5`)</li> <li>• Cumplir con 2 misiones en la herramienta genially en base a la historia narrada.(Obtención de insignia) (20`)<a href="https://view.genial.ly/5f37e729949c7e0d8b7d8072/game-genially-sin-titulo">https://view.genial.ly/5f37e729949c7e0d8b7d8072/game-genially-sin-titulo</a></li> <li>-Misión 1: Consiste en recordar el primer elemento en la que se debe basar una buena relación interpersonal para vivir en armonía según lo que le dijo José a sus amigos cuando actuaron mal y marcarla.</li> <li>-Misión 2: Esta misión consiste en abrir la carta y dar respuesta a la adivinanza. ¿Cuándo Marcos y Antonio supieron llegar a un buen acuerdo y trabajar por el progreso de su amistad, cómo lo denominó José?</li> <li>• Definir el término igualdad y equidad. (5`)</li> <li>• Proporcionarle a cada estudiante un poligrafiado: sopa de letra.( Ver en recursos)</li> <li>• Encontrar en la sopa de letra los tres elementos claves para una buena relación interpersonal. (10`)</li> </ul>	<p><b>Tiempo:</b></p> <p>90 minutos</p>

	<b>Cierre:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manifiestar la importancia de tener una buena relación interpersonal con los demás. (5´)</li> <li>• Trabajar la página 59 en el texto.</li> </ul>	
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Texto del estudiante</li> <li>• Internet <ul style="list-style-type: none"> <li>-Herramienta wordwall.</li> <li>-Herramienta Kahoot.</li> </ul> </li> <li>• Pizarra</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Computadora</li> </ul>	
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evaluará a los estudiantes mediante la herramienta Kahoot. (5´)</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seleccione la imagen que represente una buena relación interpersonal.</li> <li>2. Marque los tres elementos claves para tener buenas relaciones interpersonales</li> </ol>	

<b>Nº Sesión :</b>	Seis	<b>Espacio:</b> Laboratorio
<b>Objetivo (s) específico de la propuesta</b>	Disminuir el miedo en los estudiantes ante las evaluaciones y el aprendizaje de los contenidos disciplinares de la área de Estudio Sociales.	
<b>Objetivo (s) de la sesión</b>	Concientizar en la importancia de ser un buen peatón, colaborar todos los ciudadanos en la seguridad vial.	
<b>Contenido</b>	Soy un buen peatón	
<b>Actividades</b>	<b>Inicio:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responder ¿Cuándo van pasear por el centro de la ciudad o cualquier otro sitio por donde transitan? (5´)</li> <li>• Manifiestar para qué sirven las líneas blancas que están ubicadas donde están los semáforos?(5´)</li> <li>• Reflexionar ¿Qué se debe hacer para ser un buen peatón?</li> </ul> <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar el video sobre buenos y malos peatones. (5´)<a href="https://www.youtube.com/watch?v=wp0oSe1tpQM">https://www.youtube.com/watch?v=wp0oSe1tpQM</a></li> <li>• Describir lo observado en el video. (5´)</li> <li>• Manifiestar las acciones que realizan los buenos y malos peatones. (5´)</li> <li>• Mencionar cuáles son los colores representativos de los semáforos. (5´)</li> <li>• Determinar qué representa cada color del semáforo: rojo, amarillo y verde. (5´)</li> <li>• Desarrollar los siguientes retos mediante la herramienta wordwall. <ul style="list-style-type: none"> <li>-Reto1: Emparejar la imagen que representa la acción para cada color del semáforo.(Obtención de puntos) (5´)<a href="https://wordwall.net/play/3732/928/629">https://wordwall.net/play/3732/928/629</a></li> <li>-Reto 2: Ordenar por grupo: arrastra y suelta cada elemento en su grupo correcto.(Obtención de puntos) (5´)<a href="https://wordwall.net/play/3733/051/417">https://wordwall.net/play/3733/051/417</a></li> <li>-Grupo 1: las acciones correctas para ser un buen peatón.</li> <li>-Grupo 2: las acciones que no debemos realizar.</li> </ul> </li> <li>• Formar grupo de cuatro personas. (5´)</li> </ul>	<b>Tiempo:</b> 90 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogar con sus compañeros y compañeras de grupo sobre: ¿Qué podemos hacer si nuestros padres no cruzan la calle por el paso cebra? ¿Qué debemos hacer si no hay semáforo? ¿Cómo deben actuar los conductores y peatones? (10´)</li> </ul> <p><b>Cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subir las respuestas dadas de cada pregunta al mural de Edmodo. .(Obtención de insignias ) (10´)</li> <li>• Manifestar la importancia de ser un buen peatón. (5´)</li> <li>• Expresar qué consecuencias puede ocasionar si somos malos peatones. (5´)</li> <li>• Trabajar la página 60 en el texto del estudiante. (5´)</li> </ul>	
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Texto del estudiante</li> <li>• Internet <ul style="list-style-type: none"> <li>-Herramienta Kahoot.</li> <li>- Herramienta Edmodo</li> <li>- Herramienta genially</li> </ul> </li> <li>• Pizarra</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Computadora</li> </ul>	
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evaluará mediante la herramienta Kahoot. (10´)</li> </ul> <p>Marque la respuesta que considere correcta:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Quiénes deben ser buenos peatones? <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Solo algunos ciudadanos.</li> <li>b) Nadie</li> <li>c) Todos los ciudadanos</li> </ol> </li> </ol> <p>Seleccione la respuesta correcta:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Antes de cruzar la calle me debo de fijar en: <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Las personas</li> <li>b) El semáforo</li> <li>c) En los carros</li> </ol> </li> </ol>	

<b>NºSesión :</b>	Siete	<b>Espacio:</b> Laboratorio
<b>Objetivo (s) específico de la propuesta</b>	Afianzar los contenidos disciplinares del área de Estudio sociales mediante la aplicabilidad de la herramienta Kahoot.	
<b>Objetivo (s) de la sesión</b>	Conocer sobre aspectos culturales sobre provincia de Esmeraldas.	
<b>Contenido</b>	Así es mi ciudad	
<b>Actividades</b>	<p><b>Inicio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencionar cómo se llama nuestra provincia.(5´)</li> <li>• Recordar qué se celebra el 5 de agosto.(5´)</li> <li>• Reflexionar ¿Cuál es la historia de la provincia de Esmeraldas?</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar el video sobre la historia de Esmeralda(5´)<a href="https://spark.adobe.com/video/tyS08xIOzrAOz">https://spark.adobe.com/video/tyS08xIOzrAOz</a></li> <li>• Describir lo observado en el video.(5´)</li> <li>• Mencionar con qué otro nombre se la conoce la provincia de</li> </ul>	<b>Tiempo:</b> 90 minutos

	<p>Esmeraldas.(5`)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresar por qué se le llama la provincia verde. (5`)</li> <li>• Desarrollar tres misiones en la herramienta wordwall. (25`)</li> </ul> <p>-Misión 1: consiste en señalar al personaje que descubrió la provincia de Esmeraldas. <a href="https://wordwall.net/play/3735/860/565">https://wordwall.net/play/3735/860/565</a></p> <p>-Misión2: consiste en resolver el crucigrama sobre las fechas conmemorativa para la provincia de Esmeraldas. <a href="https://wordwall.net/play/3735/984/462">https://wordwall.net/play/3735/984/462</a></p> <p>-Misión 3: consiste en asociar los personajes históricos de la provincia de Esmeraldas con la asignación de reconocimiento o recordatorio que se les ha dado. <a href="https://wordwall.net/play/3736/067/559">https://wordwall.net/play/3736/067/559</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formar grupo de 4 personas.(5`)</li> <li>• Proporcionarles varias ilustraciones referentes al tema de estudio.(ver en recursos)</li> <li>• Formar un collage en un papelote. (10`)</li> <li>• Especificar en el papelote que tipo de actividades festivas realizan en su barrio.</li> </ul> <p><b>Cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exponer el trabajo realizado. (10`)</li> <li>• Mencionar la importancia de conocer la historia de la provincia de Esmeraldas. (5`)</li> <li>• Trabajar en el texto página 71. (5`)</li> </ul>	
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Texto del estudiante</li> <li>• Internet</li> <li>-Herramienta wordwall.</li> <li>-Herramienta Kahoot.</li> <li>• Pizarra</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Papelotes</li> <li>• Computadora</li> </ul>	
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evaluará mediante la herramienta Kahoot. (10`)</li> </ul> <p>Seleccione la respuesta correcta:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cuál es el nombre del personaje que descubrió la provincia de Esmeraldas.</li> </ol> <p>Marque la respuesta correcta:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. ¿Con qué otro nombre se la conoce a la provincia de Esmeraldas.</li> </ol> <p>Marque la respuesta correcta:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. ¿Qué se celebra el 5 de agosto?</li> </ol>	

<b>NºSesión :</b>	Ocho	<b>Espacio:</b> Laboratorio
<b>Objetivo (s) específico de la propuesta</b>	Afianzar los contenidos disciplinares del área de Estudios Sociales mediante la aplicabilidad de la herramienta Kahoot.	
<b>Objetivo (s) de la sesión</b>	Identificar alguna de las manifestaciones culturales (música, comida, festividades y tradición oral) de la localidad.	
<b>Contenido</b>	Actividades culturales	
<b>Actividades</b>	<b>Inicio:</b>	<b>Tiempo:</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manifestar si la comida, vestimenta, costumbre de nuestra región costa es igual a las de las otras regiones. (3`)</li> <li>• Mencionar cuáles son los patos típicos de la provincia de Esmeraldas. (2`)</li> <li>• Expresar cuál es el baile típico de la provincia de Esmeraldas.(5`)</li> <li>• Reflexionar ¿Cuáles son las actividades culturales de la provincia de Esmeraldas?</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar las imágenes presentadas sobre la cultura de la provincia de Esmeralda.( ver en recursos) (5`)</li> <li>• Describir lo observado en las imágenes.(5`)</li> <li>• Expresar cómo están vestidas las personas en las ilustraciones.</li> <li>• Responder:(5`) -¿Has visto como se visten tú padre, madre o quienes viven cerca tuyo? -¿Será que todas personas nos vestimos iguales? Si o no ¿por qué?</li> <li>• Desarrollar tres retos en la herramienta genially. (20`) <a href="https://view.genial.ly/5f392edb949c7e0d8b7d8f89/game-genially-sin-titulo">https://view.genial.ly/5f392edb949c7e0d8b7d8f89/game-genially-sin-titulo</a> -Reto 1: Seleccionar comidas típicas de la provincia de Esmeraldas. -Reto 2: consiste en marcar las músicas o géneros musicales representativos de la provincia de Esmeraldas. -Reto 3: consiste en seleccionar los tipos costumbres que tiene la provincia de Esmeraldas.</li> <li>• Definir el término diverso. (5`)</li> <li>• Establecer diferencias entre la cultura de la provincia de Esmeraldas con la cultura de la región sierra. (5`)</li> <li>• Determinar qué es la cultura. (5`)</li> <li>• Formar grupos de 4 personas.(5`)</li> <li>• Realizar un dibujo en un papelote donde se represente la cultura de la provincia de Esmeraldas. (5`)</li> </ul> <p><b>Cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exponer el trabajo realizado.(5`)</li> <li>• Expresar la importancia de conocer la cultura de la provincia de Esmeraldas.(5`)</li> <li>• Trabajar en el texto página 73. (5`)</li> </ul>	90 minutos
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Texto del estudiante</li> <li>• Internet -Herramienta genially. -Herramienta Kahoot.</li> <li>• Pizarra</li> <li>• Papelote</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Papelotes</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Computadora</li> </ul>	
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evaluará mediante la herramienta Kahoot. (10`)</li> </ul> <p>Marque la respuesta correcta</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Qué es cultura?       <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Es la riqueza de nuestro pueblo que lo hace único.</li> <li>b) Es la igualdad que tiene cada pueblo en su riqueza.</li> </ol> </li> </ol>	

	<p>c) Es la poca riqueza y carencia que tiene cada pueblo.</p> <p>Verdadero o falso :</p> <p>2. ¿Todas las regiones tienen las mismas manifestaciones culturales?</p> <p>a) Verdadero</p> <p>b) Falso</p>
--	---

### 7.1.4. Cronograma

SESIONES	SEP 2020 SEMANA 1					SEP 2020 SEMANA 2					SEP 2020 SEMANA 3					SEP 2020 SEMANA 4					SEP 2020 SEMANA 5					SEP 2020 SEMANA 6					SEP 2020 SEMANA 7					SEP 2020 SEMANA 8				
	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
Sesión 1		X																																						
Sesión 2						X																																		
Sesión 3											X																													
Sesión 4															X																									
Sesión 5																X																								
Sesión 6																							X																	
Sesión 7																										X														
Sesión 8																																				X				

### 7.1.5. Responsable

Quien deberá llevar a cabo este plan de intervención será la docente del aula, con la finalidad de mejorar la motivación de los estudiantes mediante esta nueva propuesta metodológica.

### 7.1.6. Recursos

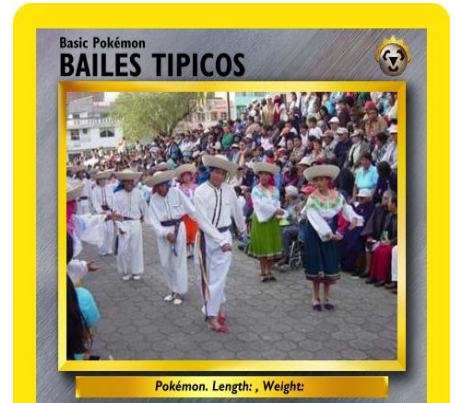
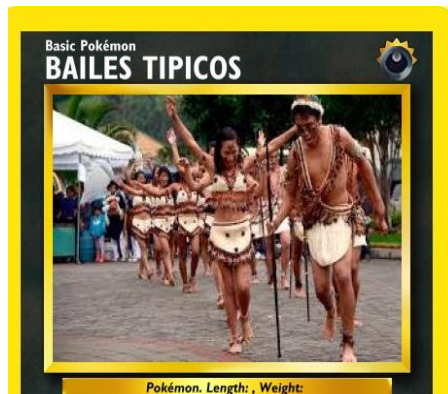
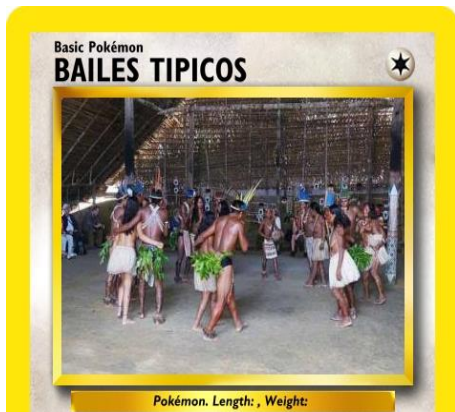
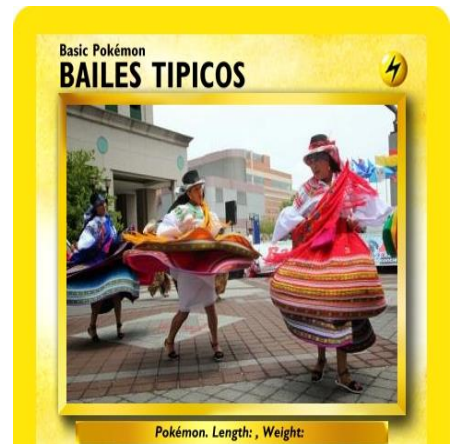
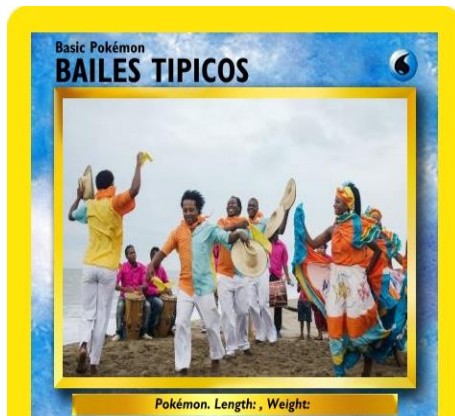
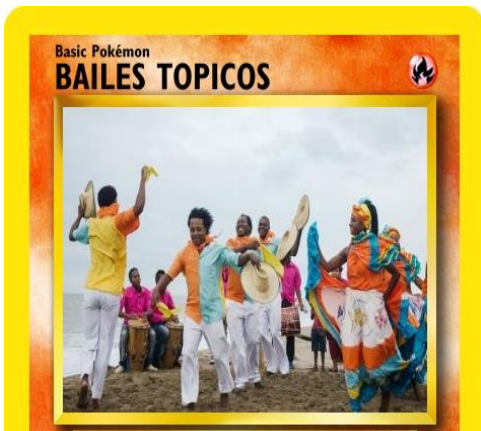
Humano:	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente</li> <li>• Estudiantes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Texto del estudiante</li> <li>• Acceso a Internet</li> <li>• Proyector</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Papelote</li> <li>• Pizarra</li> <li>• Marcador</li> <li>• Borrador</li> </ul>

Sesión 2:





Tarjetas:



## Sesión 5



### Cuento:

## “Los amigos de José”



Había una vez un niño llamado Marcos que estudiaba en la escuela 20 de noviembre, y todas las mañanas que se iba a la escuela le gustaba irse caminando con grupo de amigos, ya que la escuela le quedaba a cinco cuadras de la casa donde vivía. Pero este grupo que había conformado habían tenido varios inconvenientes. Ese día de camino a la escuela Marcos no le gustó algo que había mencionado Antonio al grupo de amigos sobre su exposición en clase, e iniciaron una discusión muy fuerte, al ver que

discutían José le dijo deténganse, ya basta de discutir todos somos amigos y así no se solucionan las cosas, recuerden esto que les voy a decir; para vivir en armonía deben en primer lugar basar sus relaciones en un convenio ya que esto ayudará a mejorar en primer lugar su relación interpersonal, con el deber estar de acuerdo esto permitirá mejorar su relación. A partir de escuchar esas palabras y reflexionar sobre lo sucedido Antonio y Marcos se sentaron a dialogar y solucionar las cosas. José al ver que todo había quedado en un término les dijo recuerden una última cosa al llegar a buenos acuerdos se garantiza la Justicia e igualdad.

**Sopa de letra:**

I	Y	E	I	B	M	F	X	U	C	I
A	O	S	A	E	S	W	H	W	K	P
H	R	B	H	T	O	A	J	Q	H	D
U	S	Z	O	U	I	O	U	T	H	K
I	L	G	V	Q	N	P	S	G	B	S
Y	R	D	P	O	E	B	T	U	X	H
G	K	O	F	Y	V	Q	I	O	M	Z
E	H	H	X	M	N	J	C	E	G	V
L	I	R	D	X	O	R	I	F	I	D
T	T	K	Z	H	C	U	A	V	Y	H
J	I	G	U	A	L	D	A	D	A	Z

**Sesión 7:**



## Sesión 8:



### 7.2. Evaluación y monitoreo

Se empleará un pretest para conocer la motivación que tiene los estudiantes de 3ro de E.G.B. lo que permitirá determinar qué tipo de motivación pondera antes de emplear las estrategias de gamificación orientadas a mejorar la motivación e integración activa en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Al concluir la aplicabilidad de la propuesta se aplicará un postest el mismo instrumento que se empleará en el pretest, lo que permitirá establecer una comparación sobre el proceso o retroceso en la motivación que han tenido los estudiantes posterior a haber experimentado las estrategias gamificadoras introducidas en el proceso de planificación de una unidad didáctica del área de Estudio Sociales.

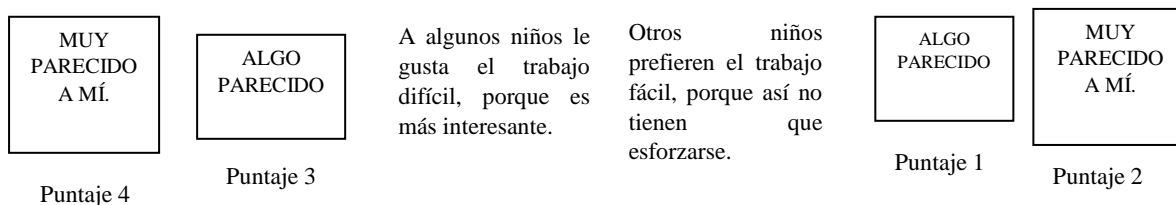
El instrumento que se utilizará será una escala de orientación intrínseca vs extrínseca (Harter, 1980), que permite evaluar el grado y tipo de orientación tanto intrínseca como extrínseca que tiene los docente ante el aprendizaje. Este instrumento cuenta con cinco dimensiones claves del aprendizaje en el aula de clase:

- Preferencia por el reto vs Preferencia por el trabajo fácil.
- Curiosidad e interés vs Agradar al maestro y obtener calificaciones.
- Dominio independiente vs Dependencia hacia el maestro.
- Juicio independiente vs Dependencia hacia el juicio del maestro.
- Criterios de éxito y fracaso internos vs Criterios externos

El diseño de respuesta del instrumento permite que los estudiantes puedan elegir desde su convicción respuesta de motivación intrínseca o extrínseca, que se presentan en dos grados: alta o media, lo que permite obtener el tipo y grado de motivación que tiene cada estudiante en cada una de las dimensiones. Además la escala de medición se valora del 1 a 4, donde la puntuación 1 pertenece a la orientación extrínseca máxima y 4 indica la puntuación de orientación intrínseca máxima (figura 1).

Figura 1

#### Formato de respuesta y criterios de calificación



Este formato de respuesta se orienta a poner al estudiante en una posición donde tiene que decidir a qué tipo de compañero áulico se parece más entre las dos alternativas presentes como polos opuestos Harter (1980).

Se considera adecuado el empleo de esta escala de Harter (1980) porque las características empleadas en la misma, son idóneas para este proceso de conocer y determinar el nivel de motivación que tienen los estudiantes ante el aprendizaje de la materia de Estudio Sociales, en virtud de que:

1. Permite precisar los componentes de los tipos de motivación, en lugar de abordarlo de manera general.
2. Explórala conexión de la motivación intrínseca y la extrínseca.
3. Es una escala de evaluación idónea para emplearla a niño/as de diversas edades, ya que permite pedir tanto el grado de motivación y sus cambios.
4. En el diseño se ha realizado cuidadosamente para la validez del instrumento.
5. Su aplicabilidad se puede emplear tanto de manera individual como a grupos de estudiantes.
6. El formato de respuesta ayuda a salir de cotidiano.

A continuación se presenta la escala de evolución con sus dimensiones a evaluar:

Escala de Orientación Intrínseca versus Extrínseca en el Aula (Harter, 1980)						
Factor 1: Independencia vs. Dependencia hacia el maestro						
8	MUY PARECIDO A MÍ.	ALGO PARECIDO	Cuando algunos niños cometen un error, prefieren encontrar la respuesta correcta por sí mismos.	Otros niños prefieren preguntar al maestro cómo encontrar la respuesta correcta	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
24	MUY PARECIDO A MÍ.	ALGO PARECIDO	A algunos niños les gusta tratar de resolver los problemas por sí mismos	Otros niños prefieren preguntar al maestro cómo resolver los problemas	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
29	MUY PARECIDO A MÍ.	ALGO PARECIDO	.Algunos niños hacen su trabajo en clase sin ayuda del maestro.	Otros niños prefieren que el maestro les ayude a hacer su trabajo en clase.	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
Factor 2: Interés por aprender vs. Obtener calificaciones						
7	MUY PARECIDO A MÍ.	ALGO PARECIDO	Algunos niños hacen su trabajo en la escuela para aprender muchas cosas.	Otros niños hacen su trabajo en la escuela para sacar buenas calificaciones.	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
25	MUY PARECIDO A MÍ.	ALGO PARECIDO	Algunos niños hacen tareas extra, porque les interesa aprender otras cosas.	Otros niños hacen tareas extra para obtener mejores calificaciones.	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
30	MUY PARECIDO A MÍ.	ALGO PARECIDO	0. Algunos niños estudian mucho porque les interesa aprender cosas.	Otros niños estudian mucho para obtener buenas calificaciones.	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
Factor 3: Preferencia por el reto vs. Preferencia por el trabajo fácil						

1	MUY PARECIDO A MÍ.	ALGO PARECIDO	A algunos niños les gusta el trabajo difícil, porque es más interesante.	Otros niños prefieren el trabajo fácil, porque así no tienen que esforzarse mucho.	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
6	MUY PARECIDO A MÍ.	ALGO PARECIDO	A algunos niños les gustan los problemas difíciles, porque disfrutan tratando de resolverlos.	A otros niños no les gusta tratar de resolver problemas difíciles.	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
16	MUY PARECIDO A MÍ.	ALGO PARECIDO	A algunos niños les gusta hacer tareas nuevas que son más difíciles.	Otros niños prefieren seguir haciendo tareas que son fáciles.	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
22	MUY PARECIDO A MÍ.	ALGO PARECIDO	A algunos niños les gustan las materias que los hacen pensar mucho para resolver las cosas.	Otros niños prefieren las materias en las que es fácil aprenderse las respuestas.	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
Factor 4: Juicio independiente vs. Dependencia hacia el juicio del maestro						
5	MUY PARECIDO A MÍ.	ALGO PARECIDO	Algunos niños saben que se han equivocado, antes de que el maestro se los diga.	Otros niños necesitan que el maestro les diga cuándo se han equivocado.	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
9	MUY PARECIDO A MÍ.	ALGO PARECIDO	. Algunos niños saben si van bien o mal en la escuela, antes de conocer sus calificaciones.	Otros niños necesitan conocer sus calificaciones, para saber si van bien o mal.	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
15	MUY PARECIDO A MÍ.	ALGO PARECIDO	Cuando algunos niños se atorán en un problema, siguen tratando de resolverlo por sí mismos	Otros niños le piden ayuda al maestro.	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
17	MUY PARECIDO A MÍ.	ALGO PARECIDO	. Algunos niños creen que lo más importante es lo que ellos mismos opinen de su trabajo.	Otros niños creen que lo más importante es lo que el maestro opine de su trabajo	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
23	MUY PARECIDO A MÍ.	ALGO PARECIDO	Algunos niños saben si su trabajo es bueno, antes de que el maestro se los diga.	Otros niños no están seguros de que su trabajo es realmente bueno, hasta que el maestro se los dice.	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
Factor 5: Seguir intereses personales vs. Obediencia a la demanda escolar						
3	MUY PARECIDO A MÍ.	ALGO PARECIDO	. Algunos niños les gustan trabajar con problemas, para aprender a resolverlos.	Otros niños trabajan con problemas, para cumplir con la escuela.	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
11	MUY PARECIDO A MÍ.	ALGO PARECIDO	Algunos niños tratan de aprender todo lo que pueden.	Otros niños sólo quieren aprender lo que les piden en la escuela.	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
12	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.	A algunos niños les gusta aprender todo lo que les interesa.	Otros niños creen que es mejor aprender sólo lo que dice el maestro.	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.
18	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.	Algunos niños hacen preguntas en clase, porque quieren saber más.	Otros niños preguntan porque quieren sacar buenas calificaciones.	ALGO PARECIDO	MUY PARECIDO A MÍ.

Por otra parte, para valorar la experiencia gamificada se hará uso de un instrumento (Eppmann, Bekk y Klein, 2018), es una escala GAMEX (GamefulExperience in Gamification) o escala de experiencia de juego gamificado. Las opciones de respuesta son de tipo Likert donde 1 representa está totalmente en desacuerdo y 5 representa estar totalmente de acuerdo.

Este instrumento se compone de 6 dimensiones, Disfrute/diversión, esta dimensión se orienta a medir el grado de disfrute del estudiante con la experiencia de gamificación, también aborda el gusto por jugar; Absorción, se orienta a conocer el grado

consolidación y aceptación que tuvo la experiencia gamificadora, así como la noción o conciencia del tiempo mientras perdura la experiencia; Pensamiento creativo, examina el nivel de imaginación o creatividad que el estudiante descubre que está desarrollando durante la experiencia gamificadora; Activación, se orienta a medir el grado de acción o participación continua que el estudiante piensa que ha desarrollado durante la experiencia; Ausencia de efecto negativo, se orienta a medir si los estudiante durante la experiencia gamificada han llegado a sentir emociones, tales como frustración; Dominio, es esta última dimensión se pretende conocer la conmoción de estar al mando, es decir, se analiza el dominio que el estudiante tiene en sí mismo durante la experiencia.

A continuación se presenta el instrumento para valorar la experiencia gamificadora:

Tabla 1. Carga factorial para cada ítem con base en el modelo original (Eppmann, Bekk y Klein, 2018)

Dimensiones originales		Dimensiones obtenidas				
		1	2	3	4	5
<b>Diversión</b>						
Dis1	Jugar fue divertido					
Dis2	Me gustó jugar					
Dis3	Disfruté mucho jugando					
Dis4	Mi experiencia con el juego fue placentera					
Dis5	Creo que jugar es muy entretenido					
Dis6	Jugaría a este juego por mí mismo, no solo cuando se me pidiera					
<b>Absorción</b>						
Ab1	Jugar me hizo olvidar dónde estoy					
Ab2	Me olvidé de mi entorno inmediato mientras jugaba					
Ab3	Después de jugar me sentí como volver al “mundo real” después de un viaje					
Ab4	Jugar “me alejó de todo”					
Ab5	Mientras jugaba estaba completamente ajeno a todo lo que me rodeaba					
Ab6	Mientras jugaba perdí la noción del tiempo					
<b>Pensamiento creativo</b>						
Pc1	Jugar despertó mi imaginación					
Pc2	Mientras jugaba me sentí creativo					
Pc3	Mientras jugaba sentí que podía explorar cosas					
Pc4	Mientras jugaba me sentí aventurero					

<b>Activación</b>					
Act1	Mientras jugaba me sentía activo				
Act2	Mientras jugaba me sentía nervioso				
Act3	Mientras jugaba me sentía frenético				
Act4	Mientras jugaba me sentía emocionado				
<b>Ausencia de afecto negativo</b>					
Aan1	Mientras jugaba me sentí molesto				
Aan2	Mientras jugaba me sentí hostil				
Aan3	Mientras jugaba me sentí frustrado				
<b>Dominio</b>					
Dom1	Mientras jugaba me sentía dominante / tuve la sensación de estar al mando				
Dom2	Mientras jugaba me sentí influyente				
Dom3	Mientras jugaba me sentí autónomo				
Dom4	Mientras jugaba el juego me sentí confiado				

## REFERENCIAS

- Alemán Marichal, B., Navarro de Armas, O. L., Suárez Díaz, R. M., Izquierdo Barceló, Y., & Encinas Alemán, T. D. L. C. (2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas. *Revista Médica Electrónica*, 40(4), 1257-1270.
- Alvarado, L. J., & García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens: Revista Universitaria de Investigación*, (9), 187-202.
- Álvarez, C. J. L. G., & González, C. J. L. L. (2017). Los paradigmas de investigación educativa, desde una perspectiva crítica. *Revista Conrado*, 13(58), 72-74.  
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/476/510>
- Anaya-Durand, A., & Anaya-Huertas, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. *Tecnología, ciencia, educación*, 25(1), 5-14.

- Area, M. y González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, v. 33, 3,15-38.
- Arévalo, J., & Guevara, M. (2018). Educación en Ecuador Resultados de PISA para el Desarrollo. *Instituto Nacional de Evaluación Educativa*.
- Caponetto, I., Earp, J. y Ott, M. (2014, octubre). Gamificación y educación: una revisión de la literatura. En *la Conferencia Europea sobre Aprendizaje Basado en Juegos* (Vol. 1, p. 50). Conferencias Académicas Internacional Limitada.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014, October). Gamification and education: A literature review. In *European Conference on Games Based Learning* (Vol. 1, p. 50). Academic Conferences International Limited.
- Castillo, A. A., Lozano, C. A. F., & Pineda, W. F. R. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. *IM-Pertinente*, 2(1), 125-143. [https://www.researchgate.net/profile/William\\_Rios2/publication/317083719\\_Aprende\\_jugando\\_el\\_uso\\_de\\_tecnicas\\_de\\_gamificacion\\_en\\_entornos\\_de\\_aprendizaje/links/592497ffaca27295a8c0f1f4/Aprende-jugando-el-uso-de-tecnicas-de-gamificacion-en-entornos-de-aprendizaje.pdf](https://www.researchgate.net/profile/William_Rios2/publication/317083719_Aprende_jugando_el_uso_de_tecnicas_de_gamificacion_en_entornos_de_aprendizaje/links/592497ffaca27295a8c0f1f4/Aprende-jugando-el-uso-de-tecnicas-de-gamificacion-en-entornos-de-aprendizaje.pdf)
- DalmasesMuntané, A. (2017). Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE.
- Deci, E. L. & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011, septiembre). Desde los elementos de diseño del juego hasta el juego: definición de "gamificación". En *Actas de la 15ª conferencia académica internacional MindTrek: Visualizando futuros entornos de medios* (pp. 9-15). <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>

- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011, May). Gamification: Toward a definition. In *CHI 2011 gamification workshop proceedings* (Vol. 12). Vancouver BC, Canada.
- Eppmann, R., Bekk, M. y Klein, K. (2018). GamefulExperience in Gamification: Construction and Validation of a GamefulExperienceScale [GAMEX]. *Journal of Interactive Marketing, 43*, 98-115. doi: [dx.doi.org/10.1016/j.intmar.2018.03.002](https://doi.org/10.1016/j.intmar.2018.03.002)
- Felices, M. L. P., & Lledó, G. L. GAMIFICACIÓN EN EL AULA A TRAVÉS DE LAS TIC.<https://pdfs.semanticscholar.org/afcd/5a1d96fd432b7a08727ebfe0134c515e92ef.pdf>
- Felipe Serrano, M. (2017). Aportaciones frente a la desmotivación escolar en el nivel de primaria a través del modelo MOCSE. [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/168927/TFG\\_2017\\_FelipeSerranoMaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/168927/TFG_2017_FelipeSerranoMaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Flores Macías, R. D. C., & Gómez Bastida, J. (2010). Un estudio sobre la motivación hacia la escuela secundaria en estudiantes mexicanos. *Revista electrónica de investigación educativa, 12*(1), 1-18.
- Gagné, R. M. (1975). *Principios básicos del aprendizaje para la instrucción* (No. LB1051. G33 1975.).
- García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (2016). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. <https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos%20digitales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González, C., Mora, A. y Toledo, P. (2014, octubre). Gamificación en sistemas inteligentes de tutoría. En *Actas de la segunda conferencia internacional sobre ecosistemas*

*tecnológicos para mejorar la multiculturalidad* (pp. 221-225).

<https://www.uv.mx/veracruz/dsae/files/2018/05/2018Guille.pdf>

Gros, B. (Coord.). (1997). *Diseño y programas educativos. Pautas pedagógicas para la elaboración de software*. Barcelona: Ariel Educación.

Hamari, J., & Koivisto, J. (2013). Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise.

Harter, S. (1998). "Developmental perspectives on the self-system", en Eisenberg (ed.), *Handbook of child psychology*, vol. 3, Social, emotional, and personality development, Nueva York: Wiley, pp. 553–618.

Hernández, A. P. (2005). La motivación en los estudiantes universitarios. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 5(2), 1-13.

Hernández, L., Muñoz, M., Mejía, J., Peña, A., Rangel, N. y Torres, C. (2016). Una Revisión Sistemática de la Literatura Enfocada en el uso de Gamificación en Equipos de Trabajo en la Ingeniería de Software. *Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información (RISTI)*, 21, 33-50.

Herrera González, N. E. (2017). La motivación y desmotivación en las aulas de Primaria.

<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6497/La%20motivacion%20y%20desmotivacion%20en%20las%20aulas%20de%20primaria.pdf?sequence=1>

Herrera, F. (2004). Motivación: Perspectivas Teóricas. *Revista de Educación*, 3.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44012058010>

Inec, I. N. (2010). Instituto Nacional de estadísticas y Censos. *Obtenido de* <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/institucional/home>.

Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2018-2019) *Informe de Resultados Nacional*. <https://www.evaluacion.gob.ec/wp->

[content/uploads/downloads/2019/07/DIED\\_InformeSESTCosta20182019\\_20190604.pdf](content/uploads/downloads/2019/07/DIED_InformeSESTCosta20182019_20190604.pdf)

f

Jonassen, DH (1991). Objetivismo versus constructivismo: ¿necesitamos un nuevo paradigma filosófico? *Investigación y desarrollo de tecnología educativa* , 39 (3), 5-14.

Kapp, KM (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos y estrategias basados en juegos para la formación y la educación* . JohnWiley&Sons.

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=M2Rb9ZtFxccC&oi=fnd&pg=PR12&dq=Kapp,+KM+\(2012\).+&ots=JxQg434J3K&sig=YyvVPPas9vIXKhd8HHRxal0szG8#v=onepage&q=Kapp%2C%20KM%20\(2012\).&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=M2Rb9ZtFxccC&oi=fnd&pg=PR12&dq=Kapp,+KM+(2012).+&ots=JxQg434J3K&sig=YyvVPPas9vIXKhd8HHRxal0szG8#v=onepage&q=Kapp%2C%20KM%20(2012).&f=false)

Kay, RH y LeSage, A. (2009). Examinando los beneficios y desafíos del uso de los sistemas de respuesta de la audiencia: una revisión de la literatura. *Computadoras y educación* , 53 (3), 819-827.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131509001134>

Kay, RH y LeSage, A. (2009). Examinando los beneficios y desafíos del uso de los sistemas de respuesta de la audiencia: una revisión de la literatura. *Computadoras y educación* , 53 (3), 819-827.

Lachat-Leal, C. (2017). Gamificación, videojuegos y traducción: localizar jugando. *Aulas virtuales: fórmulas y prácticas*. Madrid, McGraw-Hill Education, 297-304.

Land, S., Oliver, K., & Hannafin, M. (2000). Entornos de aprendizaje abiertos: fundamentos, métodos y modelos. In *Diseño de la instrucción: teorías y modelos: un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción* (pp. 125-152). Santillana.

Ley Orgánica De Educación Intercultural. (2011). Dirección Nacional de Normativa Jurídico Educativa del Ministerio de Educación *Registro Oficial*, (417).

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>

- Lladó, Z. A. (2002). Análisis de las teorías clásicas del aprendizaje, como base en el diseño y desarrollo de programas a distancia y en línea. [Versión completa en línea] Trabajo de grado de maestría no publicado, Universidad Autónoma de Tamaulipas. <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/educere/article/view/13376>
- Llorens Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ, P., Satorre Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del proceso de aprendizaje: lecciones aprendidas.
- López-Jurado-Puig, M., & Gratacós-Casacuberta, G. (2013). Elegir enseñar: propuesta del modelo antropológico de la motivación de Pérez López aplicada al ámbito de la educación.
- Lorenzo, C. R. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Educação*, 31(1), 11-22. <https://www.redalyc.org/pdf/1171/117117257002.pdf>
- Marin I., del Hierro, E (2013). Gamificación: el poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. Ed. Empresa Activa.
- Marín, I., & Hierro E. (2013). El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. Barcelona: Urano / Empresa activa.
- Marrón, A. M. P., & Vivaracho, C. E. (2018). Gamificación en el aula: gincana de programación. *ReVisión*, 11(1), 8.
- Mayer, R. E. (1999). Diseño educativo para un aprendizaje constructivista. En C. Reigeluth (eds). Diseño de la instrucción. Teorías y modelos. Un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción: Parte I. (pp. 153 - 171). Madrid: Aula XXI Santillana.
- Meece, JL (1994). El papel de la motivación en el aprendizaje autorregulado. En DH Schunk y BJ Zimmerman (Eds.), Autorregulación del aprendizaje y el rendimiento. Problemas y aplicaciones educativas. Hillsdale, Nueva Jersey: Erlbaum. <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v14n14/a03v14n14.pdf>

- Meseguer Ayuso, M. (2015). Trabajemos juntos la descripción: propuesta didáctica para acabar con la desmotivación en el aula [.http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/132510/TFM\\_Meseguer%20Ayuso\\_M%c3%b3nica.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/132510/TFM_Meseguer%20Ayuso_M%c3%b3nica.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Montico, S. (2004). La motivación en el aula universitaria: ¿ una necesidad pedagógica?. *Ciencia, docencia y tecnología*, 15(29), 105-112. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14502904>
- Navarro, A. (1989). La psicología y sus múltiples objetos de estudio. Caracas: Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico de la Universidad Central de Venezuela
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118.
- Oliva, H.A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y reflexión*, 44, 30-47.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. <https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>
- Ospina Rodríguez, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, 4.
- Ospina, J. (2006). La motivación, motor de aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, 158-160. <https://www.redalyc.org/pdf/562/56209917.pdf>
- Parra, A. T. G. (2016). Una nueva teoría de motivación: El modelo antropológico de Juan Antonio Pérez López. *Revista Puertorriqueña de Psicología*, 15(1), 123-163. <http://www.ojs.repsasppr.net/index.php/rep/article/view/135>

- Pastor, G. C., Santos, M. T. P., & Jordá, J. M. M. (2018). 11. La gamificación ajedrecística como estrategia pedagógica para el profesorado: un estudio de caso en el Grado en Química. *El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior*, 101. [https://www.researchgate.net/profile/Antonia\\_Cascales-Martinez/publication/330005396\\_La\\_Evaluacion\\_Formativa\\_a\\_traves\\_de\\_las\\_Herramientas\\_del\\_Aula\\_Virtual\\_Tareas\\_Examenes\\_y\\_Contenido\\_Web/links/5d1fbc16458515c11c15506b/La-Evaluacion-Formativa-a-traves-de-las-Herramientas-del-Aula-Virtual-Tareas-Examenes-y-Contenido-Web.pdf#page=115](https://www.researchgate.net/profile/Antonia_Cascales-Martinez/publication/330005396_La_Evaluacion_Formativa_a_traves_de_las_Herramientas_del_Aula_Virtual_Tareas_Examenes_y_Contenido_Web/links/5d1fbc16458515c11c15506b/La-Evaluacion-Formativa-a-traves-de-las-Herramientas-del-Aula-Virtual-Tareas-Examenes-y-Contenido-Web.pdf#page=115)
- Pelling, N. (2011). The (short) prehistory of gamification. *FundingStartups (& other impossibilities)*, 9. <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>
- Pereira, M. L. N. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista educación*, 33(2), 153-170.
- Reeve, J. (1994). *Motivación y emoción*. Madrid: McGraw-Hill. Reigeluth, Ch. (Edt.). (1999). *Diseño de la instrucción. Teorías y modelos. Un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción. (Parte I)*. España: Aula XXI Santillana
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, JH, McCarthy, I. y Pitt, L. (2015). ¿Es todo un juego? Comprender los principios de la gamificación. *Horizontes de negocios*, 58 (4), 411-420.
- Rosabal, A, Barroso, M. (2014). La motivación por el aprendizaje en los estudiantes de la educación de adultos. *Didasc@ lia: Didáctica y Educación*, 5(4), 289-302.

- Ryan, R. y Deci, EL (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *Psicólogo estadounidense* , 55 (1), 68-78.
- Ryan, R. y Deci, EL (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *Psicólogo estadounidense* , 55 (1), 68-78.
- Segura, C. C., &Peregort, O. P. (2005, September). La motivacion: factor clave en el rendimiento de las personas y en el resultado de las organizaciones. In *IX Congreso de Ingeniería de Organización* (p. 214).
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital.[www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens\(2004\)-Conectivismo.doc](http://www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens(2004)-Conectivismo.doc)
- Siemens, G. (2006). Conectivismo: learning and knowledge today [en línea].
- Siemens, G., &Downes, S. (2008). Teoría del conectivismo. Consultado en: <http://www.elearnspace.org>. <http://www.sossirb.jigsy.com/entries/artigos/teoria-do-conectivismo>
- Skinner, B. F., &Ardilla, R. (1975). *Sobre el conductismo*. Fontanella.
- Soriano, M. M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto social: Revista de relaciones laborales*, (9), 163-184.
- Sorroza Constante, A., &VallazzaArditto, F. (2015). *El estilo de los docentes y la desmotivación de los estudiantes, 2015* (Bachelor'sthesis, Facultad de Ciencias Psicológicas).<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/21580/1/TESIS%20Valallazza%20-%20Sorroza.pdf>
- Torres Sánchez, L. F. (2017). *LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN A LA EXCELENCIA ACADÉMICA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO SEMESTRE DE LA CARRERA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS DE LA*

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA (Bachelor's thesis, Universidad Tecnológica Indoamerica). <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/564>

Trechera, J. (2005). Saber motivar. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>

Urbina, S. (1999). Informática y teorías del aprendizaje. *Revista Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación* [Revista en línea], (12).  
<https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61129>

Valenzuela, J. (2007). Más allá de la tarea: pistas para una redefinición del concepto de Motivación Escolar. *Educacao e pesquisa*, 33(3), 409-426.  
<https://www.scielo.br/pdf/ep/v33n3/a02v33n3>

Valenzuela, J., Muñoz Valenzuela, C., Silva-Peña, I., Gómez Nocetti, V., & Precht Gandarillas, A. (2015). Motivación escolar: Claves para la formación motivacional de futuros docentes. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 41(1), 351-361.

Vassileva, J. (2012). Motivating participation in social computing applications: a user modeling perspective. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 22(1-2), 177-201. <https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11257-011-9109-5>

Vassileva, J. (2012). Motivating participation in social computing applications: a user modeling perspective. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 22(1-2), 177-201.

Vidal Benlloch, L. (2018). Estudio de la visión del docente ante la desmotivación del alumnado. [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/177913/TFG\\_2018\\_VidalBenlloch\\_Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/177913/TFG_2018_VidalBenlloch_Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Vilches Furió, M. (2011). El desafío de motivar a los alumnos de ELE-Análisis comparativo de dos manuales de enseñanza de ELE en torno a estrategias de aprendizaje de lengua, destrezas de lengua y motivación.

Vilches Furió, M. (2011). El desafío de motivar a los alumnos de ELE-Análisis comparativo de dos manuales de enseñanza de ELE en torno a estrategias de aprendizaje de lengua, destrezas de lengua y motivación.

Werbach, K. y Hunter, D. (2015). *El kit de herramientas de gamificación: dinámica, mecánica y componentes para la victoria*. WhartonSchoolPress. Recuperado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=RDAMCAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT9&dq=werbach+gamification&ots=Aq5ncGT1Wt&sig=D4frRVyKvDRzRbpko5znK85YxUY#v=onepage&q=werbach%20gamification&f=false>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How gamethinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. " O'Reilly Media, Inc."