

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de
Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

TÍTULO DEL TRABAJO

Estrategia Didáctica Mediada por TIC Para Facilitar el Aprendizaje Intercultural de Ciencias Sociales Desde la Gamificación Dirigida a Estudiantes de Noveno Año de EGB de la U.E. “Andes College”, Año Lectivo 2021-2022.

Autor: María Piedad Espinoza Barreno

Director: Dr. Alirio Antonio Dávila

Quito, 04 de febrero, 2023

Pontificia Universidad
Católica del Ecuador
Facultad de Ciencias de la Educación
Coordinación de Posgrado

PUCE

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, María Piedad Espinoza Barreno, autor/a del trabajo de graduación titulado: Estrategia Didáctica Mediada por TIC para facilitar el Aprendizaje Intercultural de Ciencias Sociales desde la Gamificación dirigida a estudiantes de noveno año de EGB de la U.E. "Andes College", año lectivo 2021-2022, previa a la obtención del grado académico de MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC en la Facultad de Ciencias en la Educación.

Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos del autor.

Autorizo a la Pontifica Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

En la ciudad de Quito, a los cuatro días de febrero, 2023.



María Piedad Espinoza Barreno
Maestrante
C.I. 0603851924

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de director – Tutor del Trabajo de Posgrado Titulado: Estrategia Didáctica Mediada por TIC para facilitar el Aprendizaje Intercultural de Ciencias Sociales desde la Gamificación dirigida a estudiantes de noveno año de EGB de la U.E. "Andes College", año lectivo 2021-2022, presentado por la maestrante MARÍA PIEDAD ESPINOZA BARRENO, titular de la Cédula de Identidad N.º 0603851924, para optar al Grado de Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los cuatro días de febrero, 2023.

Alirio Dávila

DR. ALIRIO ANTONIO DÁVILA C.I. V- 647318
aadavila@puce.edu.ec
NRO TELEFONO +58 414 350 48 25
NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: **… 4 % índice** de similitud con otras fuentes.

TURNITIN: INCLUIR HOJA DEL INFORME CON EL PORCENTAJE



Visualizador de documentos

Turnitin Informe de Originalidad

Procesado el: 05-feb.-2023 07:20 -05
Identificador: 2006577909
Número de palabras: 31294
Entregado: 1

Tesis completa de María Piedad Por María Piedad Espinoza Bareno

Índice de similitud
4%

Similitud según fuente

Internet Sources: 4%
Publicaciones: 3%
Trabajos del estudiante: 2%

incluir citas | incluir bibliografía | excluyendo las coincidencias < 1% | modo: ver informe en vista quickview (vista clásica) | imprimir | actualizar | descargar

1% match (Internet desde 11-nov.-2020)
https://qdoc.tips/0-congresopedagogauniversitaria-pdf-free.html

1% match (Internet desde 14-nov.-2022)
http://repositorio.ug.edu.ec

1% match (Internet desde 20-ago.-2022)
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/117084/1/Andrea_Roldan.pdf

1% match (Internet desde 15-dic.-2020)
https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/

1% match (Internet desde 26-oct.-2022)
http://repositorio.puce.edu.ec

1% match (Internet desde 18-jul.-2020)
http://www.mep.go.cr

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, MARÍA PIEDAD ESPINOZA BARRENO, titular de la Cédula de Identidad N.º 0603851924, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para lo obtención del Grado Académico de Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC son absolutamente originales, auténticos y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los cuatro días de febrero, 2023.



María Piedad Espinoza Barreno
Maestrante
C.I. 0603851924

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN 11
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 13
1.1. Formulación del problema 13
1.2. Objetivos de la investigación 20
Objetivo General 20
Objetivos Específicos 20
1.3. Justificación 21
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA 23
2.1. Antecedentes de la Investigación 23
2.2. Bases Teóricas 25
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA 42
3.1. Tipo de Investigación 42
3.2. Diseño de la investigación 42
3.3. Unidades de Estudio 44
Población y muestra 44
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 44
3.5. Técnicas de análisis de datos 45
3.6. Operacionalización de las Variables 45
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS 47
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 87
REFERENCIAS 90
ANEXOS 98

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de la variable estrategias de aprendizaje 45
Tabla 2 Operacionalización de la variable estrategias didácticas.....46
Tabla 3 Operacionalización de la variable estrategia didáctica mediada por TIC 46
Tabla 4 Respuestas del ítem 1 del Cuestionario 1 “Estrategias de Aprendizaje".....47
Tabla 5 Respuestas del ítem 2 del Cuestionario 1 “Estrategias de Aprendizaje”.....48
Tabla 6 Respuestas del ítem 3 del Cuestionario 1 “Estrategias de Aprendizaje”.....49
Tabla 7 Respuestas del ítem 4 del Cuestionario 1 “Estrategias de Aprendizaje”.....50
Tabla 8 Respuestas del ítem 5 del Cuestionario 1 “Estrategias de Aprendizaje”.....50
Tabla 9 Respuestas del ítem 6 del Cuestionario 1 “Estrategias de Aprendizaje”.....51
Tabla 10 Respuestas del ítem 7 del Cuestionario 1 “Estrategias de Aprendizaje”.....52
Tabla 11 Respuestas del ítem 8 del Cuestionario 1 “Estrategias de Aprendizaje”.....52
Tabla 12 Respuestas del ítem 9 del Cuestionario 1 “Estrategias de Aprendizaje”.....53
Tabla 13 Respuestas del ítem 10 del Cuestionario 1 “Estrategias de Aprendizaje”.....54
Tabla 14 Respuestas del ítem 1 del Cuestionario 2 “Estrategias Didácticas” 55
Tabla 15 Respuestas del ítem 2 del Cuestionario 2 “Estrategias Didácticas” 56
Tabla 16 Respuestas del ítem 3 del Cuestionario 2 “Estrategias Didácticas” 57
Tabla 17 Respuestas del ítem 4 del Cuestionario 2 “Estrategias Didácticas” 57
Tabla 18 Respuestas del ítem 5 del Cuestionario 2 “Estrategias Didácticas” 58
Tabla 19 Respuestas del ítem 6 del Cuestionario 2 “Estrategias Didácticas” 59
Tabla 20 Respuestas del ítem 7 del Cuestionario 2 “Estrategias Didácticas” 60
Tabla 21 Respuestas del ítem 8 del Cuestionario 2 “Estrategias Didácticas” 61
Tabla 22 Respuestas del ítem 9 del Cuestionario 2 “Estrategias Didácticas” 61
Tabla 23 Respuestas del ítem 1 del Cuestionario 3 “Estr. Didáctica mediada por TIC” 62
Tabla 24 Respuestas del ítem 2 del Cuestionario 3 “Estr. Didáctica mediada por TIC” 63
Tabla 25 Respuestas del ítem 3 del Cuestionario 3 “Estr. Didáctica mediada por TIC” 64
Tabla 26 Respuestas del ítem 4 del Cuestionario 3 “Estr. Didáctica mediada por TIC” 65
Tabla 27 Respuestas del ítem 5 del Cuestionario 3 “Estr. Didáctica mediada por TIC” 66
Tabla 28 Respuestas del ítem 6 del Cuestionario 3 “Estr. Didáctica mediada por TIC” 67
Tabla 29 Respuestas del ítem 7 del Cuestionario 3 “Estr. Didáctica mediada por TIC” 67
Tabla 30 Respuestas del ítem 8 del Cuestionario 3 “Estr. Didáctica mediada por TIC” 68
Tabla 31 Respuestas del ítem 9 del Cuestionario 3 “Estr. Didáctica mediada por TIC” 69
Tabla 32 Estrategia de gamificación para el Módulo I.....77
Tabla 33 Estrategia de gamificación para el Módulo II 79
Tabla 34 Estrategia de gamificación para el Módulo III 82
Tabla 35 Evaluación de la propuesta por los estudiantes. 85
Tabla 36 Evaluación de la propuesta por los docentes. 86

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1 Cinco Estrategias Didácticas Innovadoras según Miniland (2021) 30
Figura 2 Identidad cultural Puruhá 74

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN

DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

TÍTULO DEL TRABAJO

Estrategia Didáctica Mediada por TIC para facilitar el Aprendizaje Intercultural de Ciencias Sociales desde la Gamificación dirigida a estudiantes de noveno año de EGB de la U.E. "Andes College", año lectivo 2021-2022.

Autor: María Piedad Espinoza Barreno

Director -Tutor: Dr. Alirio Dávila

Fecha: 04 / 02 / 2023

RESUMEN

Esta investigación tiene el propósito de presentar una propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC para facilitar el Aprendizaje Intercultural de Ciencias Sociales desde la Gamificación dirigida a estudiantes de noveno año de EGB de la U.E. "Andes College", año lectivo 2021-2022. A tal efecto, se realizó una investigación proyectiva con enfoque cuantitativo, diseño de campo, multieventual, con desarrollo transeccional contemporáneo. Los fundamentos teóricos se relacionan con el constructivismo social, aprendizaje significativo, aprendizaje por descubrimiento y la Gamificación. Se estudiaron tres variables: Estrategias de Aprendizaje, Estrategias Didácticas y Estrategia Didáctica mediada por TIC desde la Gamificación. Se aplicó la técnica de la encuesta y tres cuestionarios como instrumentos para recoger información entre 25 estudiantes del noveno año de EGB, 16 docentes del área de Ciencias Sociales y 3 autoridades. Los resultados obtenidos se analizaron mediante técnicas de estadística descriptiva, dejando en evidencia que los alumnos emplean algunas estrategias con uso de recursos digitales que les favorecen el logro de aprendizajes en forma divertida, pero, en general, son practicantes del aprendizaje memorístico; los docentes emplean diversos recursos digitales en la creación de actividades lúdicas para motivar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales, sin embrago, la técnica tradicional de clase expositiva todavía está arraigada en la práctica docente; y el 100% de los docentes y autoridades está de acuerdo con la estrategia propuesta. En conclusión, la innovación didáctica propuesta tiene aceptación unánime y podría contribuir a generar un ambiente educativo influenciado por las TIC y la Gamificación, representando un desafío académico para los docentes y un reto para los alumnos como protagonistas activos en sus procesos del aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales.

Palabras clave: aprendizaje intercultural, ciencias sociales, estrategia didáctica, gamificación, TIC.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN
DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

TÍTULO DEL TRABAJO EN INGLÉS

Didactic Strategy Mediated by ICT to Facilitate Intercultural Learning of Social Sciences from Gamification Aimed at Ninth Grade Students of EGB of the U.E. "Andes College", academic year 2021-2022.

Author: María Piedad Espinoza Barreno

Director -Tutor: Dr. Alirio Dávila

Date: 04 / 02 / 2023

ABSTRACT

This research has the purpose of presenting a proposal for a didactic strategy mediated by ICT to facilitate Intercultural Learning of Social Sciences from Gamification aimed at ninth-year students of EGB of the U.E. "Andes College", school year 2021-2022. For this purpose, a projective investigation was carried out with a quantitative approach, field design, multi-eventual, with contemporary transectional development. The theoretical foundations are related to social constructivism, meaningful learning, discovery learning and gamification. Three variables were studied: Learning Strategies, Didactic Strategies and ICT-mediated Didactic Strategy from Gamification. The survey technique and three questionnaires were applied as instruments to collect information among 25 students of the ninth year of EGB, 16 teachers from the area of Social Sciences and 3 authorities. The results obtained were analyzed using descriptive statistical techniques, revealing that the students use some strategies with the use of digital resources that favor the achievement of learning in a fun way, but, in general, they are practitioners of memoristic learning; teachers use various digital resources in the creation of playful activities to motivate intercultural learning in Social Sciences, however, the traditional expository class technique is still applied in teaching practice; and 100% of teachers and authorities agree with the proposed strategy. In conclusion, the proposed didactic innovation has unanimous acceptance and could contribute to generating an educational environment influenced by ICT and Gamification, representing an academic challenge for teachers and a challenge for students as active protagonists in their intercultural learning processes in Science. Social.

keywords: intercultural learning, social sciences, didactic strategy, gamification, ICT.

INTRODUCCIÓN

La sociedad del conocimiento y la información presenta nuevos desafíos para la formación actual, porque las ventajas competitivas necesarias no pueden desarrollarse mediante del pensamiento tradicional. En cambio, el asunto radica en las innovaciones y cambios que ofrece la educación del siglo XXI; cuyas características fundamentales se centran en la creatividad, la conciencia cultural, la resolución de problemas, la innovación, la ciudadanía, la comunicación, entre otros; consiguientemente, el aula de clase debe ser tan dinámica como el mundo en el que vivimos. El interés de la autora se centró en diseñar una Estrategia Didáctica fundamentada en las TIC para promover el Aprendizaje Intercultural de las Ciencias Sociales a través de la Gamificación; por lo tanto, el objetivo principal de este trabajo de investigación consistió en Diseñar una estrategia didáctica mediada por TIC desde la gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales, dirigida a estudiantes del 9.º año de EGB en la U. E. "Andes College". La característica transcendental para llevar adelante este trabajo, consistió en prestar atención a la aplicabilidad de una destreza instructiva, afanosa, crítica y fortalecida por TIC, para los estudios de la interculturalidad, con la ayuda de la ludificación, estableciendo las principales reglas del juego, el desarrollo de valores y actitudes; mismas que, ayudarán a mantener a los escolares comprometidos con él e-Learning. La estructura organizativa del presente estudio se detalla a continuación:

Capítulo I: Se desarrolla el planteamiento del problema con sus respectivos componentes, en donde surge las preguntas de investigación y sobre esta base se elabora el Objetivo General, representando la máxima propuesta de logro de la investigación, y los Objetivos Específicos que ayudan a direccionar paso a paso el cumplimiento y desarrollo del presente estudio; la Justificación, en donde se puntualiza sobre la relevancia científica, social, institucional y metodológica.

Capítulo II: Contiene los antecedentes de la investigación con investigaciones a partir del ámbito internacional, y nacional, entre otras. Las bases teóricas contemplan las diferentes teorías que sustentan el trabajo actual, como son: las estrategias de aprendizaje, estrategia didáctica, estrategias didácticas y aprendizajes de las Ciencias Sociales, el concepto de Aprendizaje Intercultural y Principios de la Educación Intercultural, Concepto de gamificación, y los elementos de la gamificación, las bases teóricas por consiguiente permitieron sintetizar los conocimientos científicos existentes sobre el tema investigado para obtener nuevos conocimientos.

Capítulo III: Se relaciona con el Marco Metodológico, iniciando con el Tipo de investigación, que para el presente caso se determinó que es tipo proyectiva, realizada con enfoque cuantitativo, consistente en la elaboración de una propuesta, como solución a un problema de tipo práctico de la institución en estudio. El diseño de investigación es de campo, la población constituida por 25 estudiantes que conforman el noveno año de EGB y por el cuerpo docente integrado por 16 miembros del área de Ciencias Sociales y 3 autoridades que dirigen la U. E. "Andes College". La técnica empleada es la encuesta, misma que estará dirigida a docentes, estudiantes y autoridades del plantel en estudio, y el instrumento es el Cuestionario.

Capítulo IV: Contiene la Presentación y Análisis de Datos. Para dicho efecto, se utilizó Google Forms, como recurso digital que permite la configuración de la encuesta con gran facilidad. Así mismo, se procedió con el análisis e interpretación de datos de las tres encuestas, estudiantes, docentes y autoridades y poder determinar de acuerdo a estos resultados el estudio del comportamiento empírico de cada variable, y sustentar la posible propuesta de solución al problema planteado.

Capítulo V: Contiene la presentación de la propuesta denominada: Aprendizaje Intercultural en Ciencias Sociales con Gamificación y que está estructurada de la siguiente forma: Denominación y definición de la propuesta, justificación, descripción de los beneficiarios, descripción de los responsables, Objetivos, general y específicos, Funcionamiento de la propuesta, Factibilidad de la propuesta y Estructura de evaluación de la propuesta. Conclusiones y Recomendaciones. Es menester observar que los resultados mostrados en la Tabla 31 son determinantes y concluyentes: el 100% de los informantes, entre docentes y autoridades, está "Totalmente de Acuerdo" con la factibilidad de ejecución de la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje Intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de Noveno de EGB.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del problema

La presente investigación se relaciona con el tema de Estrategia Didáctica mediada por TIC para facilitar el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales desde la Gamificación, dirigida a estudiantes del noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Andes College", durante el período lectivo 2021-2022. De este tema, se deriva el interés de la autora por indagar sobre algunos enfoques teóricos que intentan explicar cómo ocurre el aprendizaje en un ámbito escolar, con la finalidad de desarrollar una estrategia didáctica que los docentes de la U. E. "Andes College" puedan aplicar para facilitar el aprendizaje intercultural en el área de Ciencias Sociales. En términos de facilitar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales, las estrategias didácticas aplicadas por los docentes deberían promover un modo de instrucción sustentado en el reconocimiento del pluralismo cultural como realidad social y que ayude al establecimiento de una sociedad de igualdad de derechos y oportunidades, así como al establecimiento de relaciones armónicas en el contexto institucional. Esta breve descripción contextualiza los enfoques de aprendizaje que serán considerados en el presente estudio investigativo.

Uno de estos enfoques lo explicó Torres (2022) al revelar que el *constructivismo social* es una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza de la cognición humana. El máximo representante de esta teoría es el ruso Vygotsky (1979). De acuerdo con Torres, esta teoría enfatiza la jerarquía del entorno social del individuo, así como el lenguaje y la cooperación mutua, en la adquisición y transmisión de la cultura. Entre los rasgos más sobresalientes de la teoría del constructivismo social, se reconoce que el aprendizaje activo es esencial para el éxito. Cuando alguien aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas, así como a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y almacenada en una red de conocimientos y experiencias ya existentes. Como las experiencias de cada uno son diferentes, el proceso es subjetivo. Explica Torres que el constructivismo tiene un fuerte componente social, y el desarrollo cultural aparece dos veces, primero en el ámbito social y luego personal. Las estrategias didácticas asociadas con esta teoría reconocen que los estudiantes son los protagonistas de sus procesos de aprendizaje, que el aprendizaje ocurre en forma activa por impacto de la interacción social y de su entorno cultural.

Otra teoría que intenta explicar cómo aprenden los humanos está dada por la "Teoría del

Aprendizaje Significativo o Teoría de la Asimilación" cuyo máximo representante es David Ausubel et al. (2000). Según Ausubel et al., para aprender en forma significativa, los individuos deben conectar los nuevos conocimientos con los conceptos previamente aprendidos. El nuevo conocimiento debe interactuar con la estructura de conocimiento existente del estudiante. Idealmente, de acuerdo con esta teoría, toda situación de enseñanza debe aplicar la estrategia didáctica de comenzar por explorar y explotar los conocimientos previos que tienen los aprendices en sus estructuras de conocimiento, para luego abordar sobre esas bases conceptuales el estudio de los nuevos temas buscando relaciones significativas.

También es notable la contribución de la teoría del Aprendizaje por Descubrimiento, cuyo máximo exponente es Bruner (1966), para explicar cómo se facilita el logro de aprendizaje en un contexto escolar. De acuerdo con Bruner, el objetivo del aprendizaje por descubrimiento es que los estudiantes descubran cómo funcionan las cosas de manera activa y constructiva. Por tanto, las estrategias didácticas aplicadas por los docentes deben estar centradas en facilitar el desarrollo de capacidades y habilidades de expresión verbal y escrita, de imaginación, de representación mental, de resolución de problemas y de flexibilidad metal. La propuesta de Jerome Bruner afirma que el aprendizaje no debe limitarse a la memorización mecánica de hechos o procedimientos, sino que debe conducir al desarrollo de la propia personalidad.

Ahora bien, en la actualidad las estrategias didácticas en los distintos niveles educativos, además de estar fundamentadas en enfoques como los descritos anteriormente, también están impactadas por el uso masivo de tecnologías digitales en los ámbitos educativos, a tal punto que ya se consideran indispensables en la cotidianidad de la docencia sea cual fuere su audiencia estudiantil. Se proponen incluso metodologías centradas en los estudiantes para el logro de aprendizaje a través de las redes digitales, incluyendo Internet (Salinas et al., 2008). Es así como, también ha surgido una teoría que intenta explicar cómo ocurre el aprendizaje en la era digital: el Conectivismo de Siemens (2004). De acuerdo con Siemens, el Conectivismo emerge como una teoría del aprendizaje, contemporánea de la era digital, que se basa en los enfoques del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, para explicar el impacto y contribución de la tecnología digital en el logro de aprendizaje en este mundo tan cambiante, posibilitando el aprendizaje y el conocimiento.

Hay trabajos de investigación que evidencian el uso de estrategias didácticas innovadoras en otros contextos educativos. Por ejemplo, Roldán (2021) reporta una investigación sobre el

empleo de la Gamificación en las Ciencias Sociales en un contexto educativo en transformación. El estudio presenta una metodología innovadora sobre el manejo y los resultados de la Gamificación en el lugar de trabajo, planteada por la necesidad de descubrir nuevas formas de lograr la motivación de estudiante en un entorno educativo transformacional. Tras una investigación sobre el tema y aspectos tratados por otros autores y autoras, Roldán propone una estrategia didáctica que combina técnicas como el aprendizaje cooperativo y los juegos de rol basados en contextos históricos propuesto a los estudiantes que participan activamente en sus roles mediante el empleo de decisiones sobre el contexto.

En este orden de ideas, se menciona a Semanate (2022) con su investigación “Estrategias didácticas activas para mejorar el desempeño académico en la asignatura de Estudios Sociales”. El objetivo fue desarrollar estrategias didácticas activas para mejorar el desempeño académico en los alumnos de octavo grado de la asignatura de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Belisario Quevedo de Latacunga, Ecuador. El proceso se inició con una mentalidad transformadora, que se apoyó metodológicamente en la interpretación cualitativa y en el método de Investigación Acción (IA). Las estrategias de aprendizaje activo mejoran el desempeño académico de los educadores en el sentido de que promueven una mayor adquisición de conocimientos y habilidades relacionadas con los temas de estudios sociales, al ayudar en la utilización de la tecnología y mantener la motivación de los estudiantes.

Por otro lado, Fuentes (2018) muestra su investigación sobre "Educación Superior Intercultural: Prácticas de Acompañamiento Intercultural Las Selvas, Universidad Veracruzana Intercultural", argumentando que es beneficioso promover la educación intercultural y la aculturación en todas sus formas y modalidades en la profesión docente. Debido a que el acompañamiento contingente es una práctica educativa que enriquece la construcción integral, es necesario crear espacios de autoformación y preparación docente para este acto. Por ello, es fundamental evitar ver este proceso solo como una tarea de las unidades de servicios especializados del Instituto, ya que esto limitará la cantidad de experiencia educativa adquirida durante el proceso.

Otro estudio digno de mencionar es el realizado por Salazar (2019), con su tema de “Interculturalidad mediada por las TIC: una propuesta didáctica en Facebook”. Este estudio presenta una propuesta didáctica con estudiantes de la Institución Educativa Félix Henao Botero de Medellín, Colombia, a través de la mediación tecnológica en una red de medios sociales (RSD) llamada Facebook. Para ello, se indagó sobre posibles investigaciones previas que dieran cuenta

de cómo la mediación tecnológica puede surgir de una dinámica preestablecida; como resultado de esa investigación, surgieron caminos de cómo se ha interpretado e implementado la mediación tecnológica en el ámbito educativo. Como temas específicos del trabajo de Salazar, se utilizaron los conceptos de interculturalidad, mediación tecnológica y convivencia escolar, los cuales serán desarrollados en la presente investigación.

También se tiene el reporte del trabajo de Guzmán (2020) titulado "Tejiendo interculturalidad en una escuela para todos". Guzmán afirma que, desde la misma perspectiva de la "Declaración Mundial de Educación para Todos", se evidencia la relación que se ha establecido entre la escuela y el territorio cercano. De manera simultánea permite la observación y el mejoramiento de las interacciones con los estudiantes y el reconocimiento de los individuos que viven en condiciones de diversidad y diferencia en el marco de la proyección de la interculturalidad como un eje transversal en los diferentes planes de estudio.

En materia de uso de recursos tecnológicos, se tiene el trabajo de Cruz (2019), quién plantea que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son aplicables como herramientas para facilitar las investigaciones multidisciplinarias con enfoque intercultural para potenciar el logro de aprendizaje de los estudiantes. Cruz, intentó resaltar la calidad de las TIC como herramientas para el desarrollo de las actividades académicas, consintiendo que todos los abarcados en la realidad educativa institucional, adquieran conocimientos de una manera más inmediata y completa, dejando en evidencia el impacto significativo del desarrollo tecnológico que se está llevando a cabo en la actualidad en los contextos educativos.

Finalmente, para cerrar la descripción de una situación ideal, se considera el estudio de investigación realizado por Carbache (2020), titulado "Uso de la Gamificación como estrategia didáctica en los niños y niñas de 7. ° año de educación básica en el área de estudios sociales de la unidad educativa fiscal Juan Montalvo", presenta el trabajo en este entorno. En el mundo actual, para muchos docentes e instituciones educativas, la desvinculación de los estudiantes y la baja participación en sus procesos de aprendizaje se ha convertido en una persistente y seria preocupación. En este contexto, el objetivo consiste en desarrollar una propuesta de Gamificación empleando la herramienta Kahoot para aumentar la motivación por el aprendizaje en niños de 7 años de la "Unidad Educativa Fiscal Juan Montalvo", específicamente en el área de estudios sociales.

Con todo lo expuesto, se contextualiza una situación ideal de las estrategias didácticas, para contrastarla con la realidad encontrada en la U. E. "Andes College" y comprender la

necesidad de llevar a efecto el presente estudio. En efecto, la reseña anterior de algunos enfoques teóricos que intentan explicar como ocurre el aprendizaje y trabajos que reflejan antecedentes sobre el tema de la presente investigación, demuestran que idealmente las estrategias didácticas que utilizan los docentes se fundamentan con los postulados de estos enfoques, para generar estrategias innovadoras. Entonces, los docentes deberían superar sus estrategias tradicionales centradas en la enseñanza, o bien en el protagonismo del propio docente, por otras que revelen el reconocimiento del protagonismo de los estudiantes, por tanto, centradas en el aprendizaje. En particular, una situación ideal implicaría la aplicación de estrategias didácticas basadas en los postulados de los enfoques constructivistas del aprendizaje y en el uso de recursos digitales para generar un cambio de las estrategias aplicadas por los docentes para orientar el logro de los objetivos de aprendizaje en las asignaturas del área de Ciencias Sociales en la U. E. "Andes College".

Ahora bien, la situación actual en el ámbito laboral de la autora, revela algunos problemas en el abordaje de estrategias didácticas para facilitar el aprendizaje intercultural de las Ciencias Sociales. Por ejemplo, existe dificultad para determinar el nivel curricular en el que un alumno perteneciente a las minorías étnico-culturales ingresa a la institución, lo que impide determinar sus competencias adquiridas, retrasando la adquisición de nuevas capacidades que lo potencien como un usuario preparado para el manejo y aplicación de recursos tecnológicos en el cumplimiento de sus tareas y demás deberes estudiantiles. Estos problemas pueden tener diversas causas, en su mayoría ligadas a la tarea y al ambiente psicopedagógico, didáctico y social de los docentes y estudiantes del undécimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Andes College", frente a la utilización de nuevas estrategias didácticas vinculadas con una nueva metodología de aprendizaje, como es la Gamificación dentro de las aulas de clase.

Con base en la experiencia de la autora y en los análisis realizados entre todos los docentes durante las reuniones de la coordinación académica del área de Ciencias Sociales; hay consenso admitir que el desempeño académico estudiantil en la asignatura de Ciencias Sociales, los estudiantes fundamentan el logro de sus aprendizajes en la memorización de los contenidos, y esto sería una ratificación del empleo de estrategias que solo refuerzan los procesos de aprendizaje de tipo mecanicista y repetitivo. Otra realidad que se puede destacar en la enseñanza de Ciencias Sociales es que los contenidos del programa se relacionan de forma arbitraria, es decir, que los contenidos planificados son tomados en desorden sin seguir la rigurosidad del programa de estudios presentado al inicio de año; ocasionando la improvisación, con lo cual se

dificulta una respuesta adecuada de los alumnos al aprendizaje intercultural en esta asignatura. Otros síntomas manifiestos de una problemática en los procesos de enseñanza y aprendizaje en Ciencias Sociales, son los siguientes: falta de motivación, es decir, la ausencia de actividades de recreación académica, para predisponer el ánimo de los estudiantes en forma general y particularmente de los estudiantes por el aprendizaje intercultural, la selección de temas, ausencia de una metodología de enseñanza adecuada a los contenidos y un espacio idóneo para el trabajo académico. Asimismo, la información que los alumnos son capaces de recordar se almacena en una memoria a corto plazo, por lo que no se desarrolla el aprendizaje significativo, aquel que sirve para la vida de acuerdo con Ausubel et al. (ob. cit.).

Adicionalmente, una de las situaciones preocupantes en el área de Ciencias Sociales, ha sido la desvinculación de la asignatura de Ética del pénsum de estudios, la cual permitía la formación de conceptos morales y el desarrollo del pensamiento crítico. Además, que los alumnos aprendieran a comprender los fundamentos de su papel en la sociedad como seres humanos de buena voluntad, así como su respuesta adecuada a la interculturalidad. Del mismo modo, existe un desconocimiento en los docentes responsables del área de Ciencias Sociales, en cuanto a la gestión de las estrategias didácticas mediadas por las TIC, como lo han puesto de manifiesto en las reuniones de la Coordinación académica del área. Esta situación implica que se prescinde de la selección de actividades y prácticas pedagógicas novedosas, así como la evaluación en diversas etapas del proceso de aprendizaje, separando los métodos y recursos empleados e implementados durante el desarrollo de una clase o de la unidad didáctica.

Asimismo, por tratarse Ciencias Sociales de una asignatura esencialmente teórica, se centra en el diseño curricular y no en un proceso de enseñanza constructivista, participativo y dinámico que promueva valores ancestrales a través de la tecnología. El rendimiento académico medio de la clase es de 8,7 %; los alumnos dominan las competencias requeridas en el rango de 9-10, con dos equivalentes al 25%, y los alumnos obtienen las competencias requeridas en el rango de 7-8,99, con seis equivalentes al 75%. (Información tomada de las juntas de curso, para evaluar los aprendizajes adquiridos por los estudiantes). También cabe destacar el escaso número de proyectos escolares centrados en la reivindicación cultural y una importante carencia de recursos tecnológicos con enfoque intercultural. En síntesis, la asignatura Ciencias Sociales, ha devenido en una tarea carente de interacción, dinámica y trabajo en equipo, así como de participación activa de los alumnos, lo que se traduce en una educación monótona, marcada por un alto nivel de degradación de los valores ancestrales por parte de los educadores.

Frente a esta situación actual en el centro laboral de la autora, U. E. “Andes College”, naturalmente, de no abordarse una mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de Ciencias Sociales, se podrían acentuar, entre otras consecuencias, la falta de motivación de los estudiantes por el aprendizaje intercultural. Es decir, muy especialmente serían poco capaces de comprender su rol como agentes de cambio en el desarrollo de una sociedad multicultural con base en la indetenible influencia de las tecnologías digitales para ahondar en el aprendizaje de múltiples culturas ligadas a diversos grupos sociales. Por otro lado, los docentes seguirían aplicando estrategias tradicionales que poco o nada contribuyen con el logro del aprendizaje intercultural.

Ahora bien, en búsqueda de una posible solución para esta problemática relacionada con la gestión de los procesos formativos en el área de Ciencias Sociales, en el “Andes College”, en términos de efectos inmediatos y a largo plazo, la autora plantea una posible solución con la aplicación de estrategias didácticas desde la Gamificación, siendo esta una metodología fundamentada en los enfoques constructivista del aprendizaje que reconocen a los estudiantes como responsables de sus propios procesos de conocimiento. Para sustentar esta posible solución, tanto la estrategia didáctica como el uso de las TIC desde la Gamificación, deben integrarse en el proceso de aprendizaje intercultural, permitiendo una amplia gama de beneficios futuros, gracias al gran número de actividades lúdicas que un profesor, en colaboración con los alumnos, puede incluir en su planificación diaria.

En cuanto a la propuesta de una potencial solución al problema, se considera que las TIC han aumentado las posibilidades de mejora de los procesos educativos, permitiendo a docentes y estudiantes acceder a ellos, desarrollarlos y completarlos (Salazar, ob. cit.). Las herramientas digitales como Kahoot y Canva solo algunas de las que pueden ser empleadas para promover un cambio en las estrategias de enseñanza tradicionales. Es necesario, por tanto, abordar la educación desde una nueva perspectiva, enfocando el paradigma educativo a la luz de las circunstancias actuales. Solo así se podrá seguir educando a niños, adolescentes y jóvenes, ganado el interés de ellos por el uso de las TIC con fines educativos. El sistema educativo abierto asegura una articulación educativa lógica y coherente, poniendo al alumno en primer lugar. En efecto, las TIC han ampliado las posibilidades de desarrollo de los procesos educativos, permitiendo a los maestros y estudiantes acceder, desarrollar y completar sus proyectos educativos sin limitaciones de tiempo (Inclusiva, 2020).

En resumen, la autora se plantea como propósito de esta investigación la formulación de una propuesta educativa innovadora que contemple una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para contribuir con una posible mejora de los procesos formativos relacionados con el aprendizaje intercultural de la asignatura de Ciencias Sociales, dirigida a los alumnos del noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Andes College", ubicado en la ciudad de Riobamba-Ecuador, durante año lectivo 2021 – 2022. Para generar la propuesta, y contribuir con una posible solución de la problemática expuesta, la investigación se realizará bajo la orientación de las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se diseñaría una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales, dirigida a estudiantes del 9no. año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Andes College", durante período lectivo 2021-2022?

2. ¿Cuáles son las estrategias de aprendizaje para el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales que utilizan actualmente los estudiantes del 9no. año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Andes College" en el año lectivo 2021-2022?

3. ¿Cuáles son las estrategias didácticas que emplean actualmente los docentes para facilitar el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales con estudiantes del 9no. año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Andes College" en el año lectivo 2021-2022?

4. ¿Cómo se generaría una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales, dirigida a estudiantes del 9no. año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Andes College", durante el año lectivo 2021-2022?

1.2. Objetivos de la investigación

Objetivo General

· Diseñar una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales, dirigida a estudiantes del 9no. año de Educación General Básica en la U. E. "Andes College", período lectivo 2021-2022.

Objetivos Específicos

1. ¿Diagnosticar las estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes del 9no. año de

Educación General Básica de la U. E. “Andes College”; para el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales durante el período académico 2021-2022?

2. Describir las estrategias didácticas que emplean los docentes para facilitar el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales con estudiantes del 9no. año de Educación General Básica de la U. E. “Andes College”, en el período 2021-2022.
3. Determinar el diseño de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales, dirigida a estudiantes del noveno año de Educación General Básica en la U.E. “Andes College”, durante el lapso académico 2021-2022.

1.3. Justificación

Desde su origen, la institución educativa “Andes College” está obligada a participar en procesos de mejora docente que promuevan la plurinacionalidad y la interculturalidad y que contribuyan al desarrollo de la pluralidad étnica, lingüística y regional de los pueblos. Así como la presencia e interacción equitativa de diversas culturas a través de la plática y la obediencia mutua. En consecuencia, se beneficia la institución en cuanto a la reivindicación de los fundamentos de su creación y origen; así como también los docentes quienes podrían mejorar su desempeño en la gestión de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, con el manejo de herramientas digitales y planificaciones didácticas, desde la metodología de la Gamificación y fortalecer la motivación de los alumnos. Esta realidad beneficiaría a los estudiantes quienes podrían mejorar sus logros de aprendizaje intercultural, comprendiendo su rol de cara a la asignatura de Ciencias Sociales, que por esencia son de naturaleza multicultural. Con esta experiencia tienen la oportunidad de estudiar y conocer otras culturas gracias al empleo de las TIC desde una experiencia lúdica, si se quiere divertida y estimulante, para mantenerse altamente motivados, evitando los estados de aburrimiento que suelen producir los estudios de temas teóricos.

De acuerdo con Roldán (ob. cit.), la metodología de la Gamificación ayuda a avanzar en el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales, reforzando la motivación de los alumnos. El trabajo en el aula se dinamiza y las tareas se hacen mucho más amenas con la aplicación de diversas estrategias educativas modernas y activas para el avance del conocimiento. También ayuda a la concentración. En consecuencia, el desarrollo de una estrategia didáctica mediada por la tecnología para facilitar el aprendizaje intercultural de las Ciencias Sociales a través de la

Gamificación, dirigida a los estudiantes de undécimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Andes College", durante el año académico 2021-2022, se vislumbra como una posible solución al problema identificado.

En términos de relevancia social, se puede decir que este trabajo beneficiaría a las comunidades educativas, locales, regionales y nacionales. En efecto, es fundamental introducir en el ámbito educativo y de acuerdo a cada realidad socio educativa, la competencia intercultural, basada en un enfoque socio crítico capaz de permitir a las nuevas generaciones el respeto por el otro en situaciones como la educación regular. También se puede resaltar que actualmente la humanidad está inmersa en una sociedad posmoderna y multicultural, cuyo rasgo definitorio es su relación con los avances científicos, tecnológicos y las telecomunicaciones, situación que plantea un reto a la educación en general y a la Unidad Educativa “Andes College” en particular, en cuanto a la aplicación de nuevas estrategias educativas, tanto didácticas como de aprendizaje, basadas en las tecnologías de internet.

Con relación a la relevancia científica, por un lado, se examina en este trabajo de investigación algunos enfoques pedagógicos que van desde el constructivismo social hasta la teoría sociocultural, el aprendizaje significativo, el aprendizaje por descubrimiento y la teoría de la conectividad contemporánea, lo que implicaría que una vez presentada la propuesta, los resultados académicos podrían mostrar una vez más las implicaciones prácticas de esos enfoques en la determinación de prácticas pedagógicas innovadoras. Además de todo esto, se determinarían las implicaciones teórico-prácticas para mejorar procesos del aprendizaje intercultural mediante la Gamificación (o ludificación), con el uso de las diferentes estrategias, modelos, dinámicas y elementos propios de los juegos en contextos educativos, con la finalidad de comunicar un mensaje, contenidos, comportamientos mediante una experiencia lúdica, propiciando formas de motivación e interés por parte de los alumnos.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.Antecedentes de la Investigación

En primer lugar, en el contexto internacional se cita el trabajo de Ducuara (2020), titulado "Desarrollo de una estrategia didáctica gamificada mediada por TIC para la enseñanza de conceptos de ecología a través de la lectura grado décimo de la educación media en Colombia". El objetivo consistió en desarrollar una estrategia didáctica gamificada mediada por TIC, para la enseñanza de conceptos de ecología a través de la lectura, a estudiantes de grado décimo del Instituto Técnico Santo Tomás de Aquino de la ciudad de Duitama. La metodología empleada fue exploratoria, puesto que después de una revisión de la literatura, se examina sobre un tema poco estudiado y al final se identifican los conceptos o variables a ser estudiadas en futuras investigaciones. Se concluyó que el valor de la investigación desarrollada, no solo impacta a los educandos, sino al docente, dado que propicia el desarrollo de habilidades olvidadas, en cuanto a capacidad de innovación, y rompe los temores en la utilización de las nuevas tecnologías y los avances en educación. Esta investigación de Ducuara, servirá de base para la propuesta de una posible solución al problema planteado, desde la significatividad de la aplicación de una estrategia didáctica mediada por TIC, desde la Gamificación, para orientar el Aprendizaje Intercultural en el campo de las Ciencias Sociales, con estudiantes de EGB.

En segundo lugar, en el ámbito nacional se destaca el trabajo de Vergara (2020), cuyo título consiste en la "Gamificación y enseñanza de Lengua y Literatura: una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado". El Objetivo fue diseñar una propuesta de estrategias de enseñanza de Lengua y Literatura desde la Gamificación para estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson de la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2018-2019. En cuanto a los aspectos metodológicos, este trabajo de Vergara se enmarca en una investigación de tipo proyectiva. En conclusión, según Vergara, una de las mejores formas de lograr la integración del curso de Lengua y Literatura es a través de actividades gamificadas; resultando atractivo para los estudiantes, quienes realizaron tareas colaborativas con sus pares cuando tuvieron que enfrentarse a retos y desafíos intelectuales en el momento de resolver problemas, o al realizar actividades que, solo, no lo lograrían. El trabajo de Vergara demuestra que la integración, el trabajo colaborativo y el trabajo de grupo son bien aceptados por los alumnos, desarrollando valores como la solidaridad y la responsabilidad compartida. Este estudio de Vergara, habla sobre la integración de los estudiantes del curso a través de actividades gamificadas; en consecuencia, su aporte es visible frente para apuntalar el desarrollo de

estrategias didácticas desde la Gamificación y su utilidad en la posible ejecución de una propuesta mediante técnicas dinámicas sobre la base del juego educativo.

En tercer lugar, se resalta el trabajo de Vera (2020), titulado "La Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria". El objetivo consistió en diseñar una propuesta de Gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los niños del 7° año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal "Ramón Bedoya Navia". La metodología que se empleó fue de tipo no experimental, y respondió a un enfoque cuantitativo porque se aplicó como instrumento una prueba para diagnosticar que nivel de conocimientos del idioma inglés tenían los estudiantes. Se concluyó que el uso de esta herramienta facilita el aprendizaje, mejora el compromiso y motivación de los alumnos y, por tanto, resulta pertinente el uso de la Gamificación como estrategia didáctica dentro del proceso educativo. Esta investigación representa un aporte didáctico para el proceso enseñanza-aprendizaje y de hecho puede ser considerado en la propuesta de posible solución al problema indagado, sobre la base de una metodología nueva, el juego y el comportamiento escolar; pero, esencialmente, la formulación de objetivos claros determina una gran motivación y ayuda a la solución de problemas.

En cuarto lugar, se considera el trabajo de Barrionuevo (2020), quién realizó el estudio titulado "Uso de la Gamificación y el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de primero de bachillerato". El objetivo que se planteó fue valorar la factibilidad de implementación de la Gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Mayor "Galo Molina" en 2019-2020. La metodología empleada se basó en una investigación que desarrolló el método cuantitativo y cualitativo de tipo mixto. Se aplicaron instrumentos para hacer mediciones y cálculos numéricos con el empleo de técnicas de la estadística descriptiva. Se concluyó que la valoración ejecutada a los estudiantes sobre el desarrollo del pensamiento lógico matemático develó que este grupo posee un dominio de las destrezas y habilidades matemáticas propias de su grupo etario. Esta investigación aporta en gran medida el empleo de la Gamificación, como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico, a través del juego. Este trabajo de Barrionuevo proyecta el uso de la Gamificación como posible medio de solución; es decir, se obtienen evidencias que el diseño de actividades gamificadas, contemplando sus metas, superación de obstáculos e incentivos, contribuye al desarrollo del pensamiento lógico y reflexivo.

En quinto lugar, se toma en cuenta el trabajo de Roldán (ob. cit.), denominado "La Gamificación en las Ciencias Sociales en un contexto educativo en transformación". El objetivo consistió en corroborar la hipótesis planteada, la Gamificación aumenta la participación activa de los estudiantes, a través del análisis de datos cuantitativos y cualitativos obtenidos en la realización de la actividad innovadora en el aula. La metodología empleada se destaca por la búsqueda documental sobre las ventajas de la Gamificación y los resultados positivos tanto cuantitativos como cualitativos que se reflejan en los datos obtenidos, que, además, son comparados con aulas que no han aplicado dicha innovación. Se concluyó que con este tipo de actividades gamificadas, el alumnado tiene un protagonismo mucho mayor, pues la Gamificación es una manera de realizar pedagogía activa, lo que supone, por otro lado, que el docente debe realizar una gran cantidad de trabajo previo. Sin embargo, es necesario remarcar que esta metodología de innovación necesita de una base teórica previa para que los resultados obtenidos con su aplicación tengan una fundamentación adecuada. Cabe recalcar que este trabajo expresa énfasis en que la Gamificación y sus estrategias tienen que ser periódicas. En definitiva, el estudio de Roldán ayudará al fortalecimiento de una posible muestra de solución a través de la Gamificación considerada como una estrategia de aprendizaje del juego, absorbe conocimientos y mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes, estimulando la participación activa de ellos en sus procesos de aprendizaje.

En síntesis, con base en las conclusiones de los trabajos expuestos, se podría afirmar que las estrategias didácticas desarrolladas desde la Gamificación tienen una creciente aceptación por los estudiantes y docentes de contextos educativos de nivel medio, educación general básica y bachillerato unificado. Los resultados citados en los antecedentes evidencian que la Gamificación es una técnica empleada para dinamizar la acción docente y en especial para dinamizar y mejorar el logro de aprendizaje de los estudiantes involucrados en actividades lúdicas. La autora se apoyará en esta técnica para contribuir con una potencial mejora de la gestión del aprendizaje y la diversidad cultural en la asignatura de Ciencias Sociales.

2.2.Bases Teóricas

Concepto de Estrategias de Aprendizaje

De conformidad con Rivera (2021), en sus estudios manifestó que, las estrategias de aprendizaje significan encontrar cada vez más caminos innovadores y atractivos para estudiantes ávidos de conocimiento. Las estrategias se enfocan en la teoría y en lo puramente académico,

pero dan aún más jerarquía al aprendizaje integral, aquel que pone bajo el reflector las condiciones emocionales y afectivas como claves para aprender mejor. Igualmente, Camizán (2021), reveló que las estrategias de aprendizaje bien orientadas por el docente permiten a los estudiantes un mayor conocimiento, debido a que podemos considerarlas como las herramientas fundamentales para la enseñanza. Fomentando así el desarrollo óptimo de las habilidades cognitivas y meta cognitivas, lo cual es posible desarrollar a través de la propuesta de evaluaciones formativas, entre ellas las autoevaluaciones. La enseñanza y el aprendizaje son procesos que se presentan juntos, por lo tanto, las estrategias que se emplean para la instrucción inciden en los aprendizajes. Consiguientemente, las estrategias de aprendizaje se enfocan en la teoría y en lo puramente académico, pero dan aún más jerarquía al aprendizaje integral, aquel que pone bajo el reflector las condiciones emocionales y afectivas como claves para formarse mejor; fomentando así el desarrollo óptimo de las habilidades cognitivas y meta cognitivas. Pero también no hay que perder del punto de vista que las estrategias son, por un lado, tradicional y por el otro creativos y/o innovadoras; además que para su estudio se debería contrastar estas dos dimensiones.

La definición operativa que la autora elige para su posterior estudio y análisis de la variable “estrategias de aprendizaje”, consiste en la aplicación de una encuesta tipo cuestionario a los estudiantes para diagnosticar las estrategias tradicionales y no tradicionales que ellos emplean para el logro de aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales.

Tipo de estrategia de aprendizaje tradicional

Según Apunte (2020), su punto de vista se basa en el criterio de que la escuela es una institución social de educación pública masiva y una fuente fundamental de información cuya tarea es la preparación mental y moral. Su propósito es mantener las cosas en orden, y para ello, el maestro asume el poder y la autoridad como dispensador de conocimientos que exigen disciplina y obediencia, adoptando una imagen fuerte, restrictiva, paternalista, autoritaria, que ha trascendido el siglo y sus raíces. Los cimientos se han conservado hasta el día de hoy. En este modelo, el contenido lo aportan las informaciones y valores recogidos por la sociedad y la ciencia como verdades listas, que parecen estar todas separadas de las experiencias y la realidad del alumno y su contexto, del contenido representado por el docente. El contenido del plan de estudios es racionalista, académico, basado en la ciencia y se presenta metafísicamente, sin lógica interna, de forma aislada, lo que conduce al desarrollo de un pensamiento empírico, no teórico y descriptivo. Para ello, el método fundamental es el discurso introductorio del profesor, en el que

siempre hay procedimientos orales, mientras que el aprendizaje se reduce a la repetición y memorización. La actividad del alumno se limita a una palabra fija y repetida, formando una personalidad pasiva y dependiente. Caroline (2021) también argumentó que el aprendizaje tradicional tiene lugar en un salón de clases donde hay un docente que controla y regula el flujo de conocimiento e información, minimizando la participación activa de los estudiantes. Así, el docente espera que los alumnos profundicen sus conocimientos a través de ejercicios escritos en casa. Hoy en día, la tecnología está cada vez más integrada en el aula. Sin embargo, en un entorno de enseñanza presencial, la principal fuente de información sigue siendo el profesor. En definitiva, el aprendizaje tradicional se caracteriza por ser expositivo, la actividad del alumno consiste en apuntes, su papel es pasivo; Esta es una metodología común en las instituciones educativas, el docente modera y regula el conocimiento y la información a través de ejercicios escritos que los estudiantes deben realizar en casa; La principal fuente de información sigue siendo el docente, quien produce una educación enfocada a la enseñanza.

Tipo de estrategia de aprendizaje creativa

Según Lozsan (2022), el aprendizaje creativo surge de la sutil relación entre los procesos cognitivos y las habilidades de resolución de problemas. De acuerdo con el desarrollo de las teorías del aprendizaje creativo, surgen diferentes etapas donde no se requiere la observación y el uso del pensamiento. Es la prevención de acciones ante un problema, un excelente estimulador de los procesos creativos. El aprendizaje creativo se centra en las formas especiales de pensar y actuar de los individuos. Educadores, psicólogos y expertos en neurociencia coinciden en que la enseñanza y el aprendizaje no son automáticos ni predecibles. Por ello, en los siglos XIX y XX, estas disciplinas centraron su interés en comprender el aprendizaje creativo. El aprendizaje creativo se define como comenzar con el conocimiento básico de un tema. Cuando los sentidos detectan sus propiedades mínimas, el estudiante es capaz de procesar esta información. Y crear nuevas interpretaciones a partir de él, hacer comparaciones, crear relaciones con otros objetos, encontrarle nuevos empleos, etc. El propósito de este proceso es asegurar la vigencia de estos conocimientos, la adaptabilidad al medio y ser parte del desarrollo de los ítems.

Tampoco existe una relación profesor-alumno en la educación creativa. El profesor únicamente dispone de las herramientas que el alumno utiliza en el proceso creativo. También es responsable de librar a su alumno de estereotipos o complejos que le impiden abrir su mente al aprendizaje. Este proceso implica un esfuerzo consciente para prestar atención a las tareas en cuestión. Lo mismo ocurre con la observación atenta del entorno, manteniendo una actitud

reflexiva, manejando información clave y acudiendo a métodos verdaderamente apropiados al tema. Así, las estrategias creativas muestran un fuerte vínculo entre los procesos cognitivos y la capacidad de resolución de problemas. Esto promueve directamente la capacidad de aprender a actuar. El principal estímulo de los procesos creativos es la acción para resolver un problema. La atención se centra en las extrañas formas de pensar y actuar de las personas. Según los expertos, el aprendizaje no ocurre de forma automática o predecible.

Concepto de Estrategia Didáctica

Según Rovira (2021), el concepto de estrategias didácticas se refiere a un conjunto de actividades que un docente implementa de forma sistemática para ayudar a los alumnos a alcanzar determinados objetivos de aprendizaje. Más precisamente, Rovira señala que las estrategias didácticas significan que el docente desarrolla un procedimiento o sistema de aprendizaje, cuyas principales características son la formación de un programa organizado y formal y que apunta a lograr objetivos específicos y previamente establecidos. Para ello, deberá elegir y completar los métodos, técnicas, actividades y recursos que considere más adecuados y efectivos, para conseguir una enseñanza-aprendizaje eficaz. Según Rovira, además de planificar los recursos, el docente debe hacer un trabajo reflexivo, donde considere todas las opciones propuestas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para luego tomar decisiones relacionadas con la enseñanza; técnicas y actividades que se pueden utilizar para lograr los objetivos establecidos.

La definición aportada por Rovira (ob. cit.), orienta un camino para la elaboración de estrategias didácticas con base en el diseño de procedimientos didácticos que contemplen los siguientes elementos estructurales: metodologías de enseñanza, técnicas de enseñanza, actividades y recursos con fines didácticos. Entonces, con base en la definición de Rovira, la autora de este estudio investigativo, conceptualiza a una estrategia didáctica como un "*procedimiento de planificación instruccional determinado por las técnicas y recursos empleados por los docentes para lograr la consecución de unos objetivos específicos de aprendizaje*". Adicionalmente, la definición operacional que adopta la autora para estudiar y analizar en el presente estudio la variable "estrategias didácticas" es: Aplicación de una encuesta tipo cuestionario a los docentes de Ciencias Sociales para describir las estrategias didácticas tradicionales y no tradicionales que ellos emplean para promover el logro de aprendizaje intercultural con estudiantes de 9. ° año de EGB. De esta misma definición, se toman los componentes estructurales: *estrategias didácticas tradicionales y estrategias didácticas no tradicionales*, como referentes para establecer las dimensiones que guardan relación con los

intereses particulares de lo que quiere conocer la autora en esta investigación.

Tipos de estrategias didácticas

Existe una gran cantidad de técnicas didácticas que los docentes emplean que pueden ser clasificadas como tradicionales e innovadoras o creativas (Andes, 2018; Miniland, 2020). Según Andes, son tradicionales las que en general no hacen uso de recursos digitales y ocurren en procesos formativos donde el protagonismo lo asume el docente. Por otra parte, según Miniland, son innovadoras las que promueven un rol protagónico de los alumnos, y por lo general se apoyan en el uso de recursos digitales u otros medios novedosos basados en tecnologías de Internet. En este contexto, son estrategias innovadoras aquellas que facilitan el protagonismo de los estudiantes, convirtiéndolos en agentes activos de sus procesos de formación, dando lugar a una educación centrada en el aprendizaje y no en la enseñanza.

a. Estrategias didácticas tradicionales

De acuerdo con Andes (ob. cit.), el aprendizaje tradicional se caracteriza por el contacto continuo con el docente. En este método, la actividad del estudiante se limita a tomar notas y/o hacer preguntas aleatorias y no solicitadas al profesor. Por lo tanto, el alumno adopta un papel más bien pasivo en el aula. Este es un método muy utilizado en las instituciones educativas. Las estrategias tradicionales se consideran estrategias usadas en aquel contexto donde la formación se centra en el rol del docente.

Según Andes (ob. cit.), una de las estrategias tradicionales más notorias es la técnica de la *presentación,* en la que el catedrático organiza la exposición de información educativa a los grupos de estudio. Otra estrategia es la creación de *preguntas*, a través de las cuales el profesor intenta obligar a los estudiantes a participar activamente en el desarrollo del curso. Ambos casos tienden a limitar el uso del proyector de presentación y la pizarra. Esta clasificación también incluye la técnica de la *lluvia de ideas*, que permite recoger datos a medida que aumenta el número de participantes.

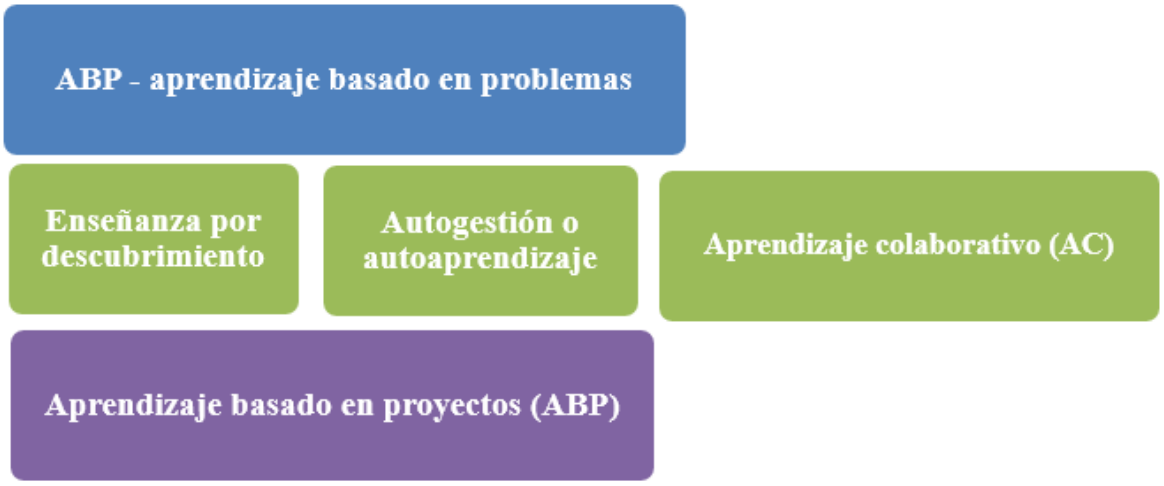
b. Estrategias didácticas innovadoras

Miniland (ob. cit.) presentó a consideración 5 estrategias didácticas no tradicionales, innovadoras o creativas que un docente puede implementar con sus alumnos, fomentando nuevas formas de aprendizaje que tienen muchos beneficios educativos, como el razonamiento, la

creatividad o la autoestima. Según Miniland, el método de enseñanza está en constante evolución y se crean nuevas estrategias didácticas que se pueden aplicar en las clases para favorecer el desarrollo cognitivo de los alumnos. Se sabe que las clases teóricas convencionales brindan poca retroalimentación, ya que la participación de los estudiantes es baja y, además, no se enfocan en los problemas individuales de cada estudiante, lo que a la larga genera dificultades de aprendizaje para muchos. Son cinco las estrategias didácticas innovadoras propuestas por Miniland:

Figura 1

Cinco Estrategias Didácticas Innovadoras según Miniland (2021)



Nota. Diseño propio con base en datos de Miniland (2021).

- El aprendizaje basado en problemas (ABP)

Según Bernabéu (2022), el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es un método de instrucción y aprendizaje centrado en el alumno y en el que este adquiere conocimientos, habilidades y comportamientos a través de situaciones del mundo real. Su objetivo es desarrollar estudiantes que puedan analizar problemas y abordarlos de la misma manera que lo harán en su vida profesional, valorando e integrando conocimientos que les ayuden a desarrollar competencias profesionales.

- El aprendizaje colaborativo (AC)

Desde el punto de vista de Acuña (2017), el Aprendizaje Colaborativo (AC) desarrolla en los estudiantes la forma de auto dirigir su propio aprendizaje, además de generar habilidades para la resolución de problemas o conflictos; preparándolos para trabajar en proyectos, lo cual son competencias imprescindibles actualmente en la formación como profesional. Este tipo de

aprendizaje puede fusionarse con otros estilos o técnicas didácticas a fin de crear espacios para el fortalecimiento de comunidades de aprendizaje y de investigación.

- El aprendizaje basado en proyectos (ABP)

De acuerdo con Botella (2019), el ABP es una metodología activa y centrada en el alumno que se basa en principios constructivistas y repercute positivamente en la motivación del mismo. Es decir, el alumnado participa en la estructuración del proyecto y desarrolla estrategias de investigación, por lo que la dinámica tradicional y lineal del tema-examen se rompe. Este proceso, de naturaleza creativa, puede verse modificado según el contexto, por lo que la estructura del proyecto es revisada a medida que se avanza en su desarrollo. Por tanto, existe un componente de investigación que hace del ABP una metodología que requiere un papel activo y crítico por parte de profesores y alumnos. De esta forma, el componente de investigación que presenta el ABP no se centra tanto en el profesor, como en el alumno. Si se pretende investigar el proceso didáctico en su conjunto, hay que recurrir a una metodología de la investigación capaz de trabajar en un contexto dinámico, como es el de proyectos.

• Autogestión o autoaprendizaje

Salazar (2021) afirmó que un estudiante en cualquier campo educativo debe necesariamente asumir la responsabilidad de sus estudios y controlar sus conocimientos para posibilitar la formación de un especialista independiente competente. Constantemente renueva toda su vida y utiliza este conocimiento en su profesión. Esta afirmación generó un debate sobre si todos los estudiantes tienen las mismas capacidades o inclinaciones u oportunidades para el aprendizaje autodirigido, y sí, la misma institución educativa fomenta tal condición al priorizar la búsqueda de su desarrollo. Es claro que esta estrategia involucra al estudiante en el proceso de construcción y reconstrucción de su propio conocimiento, para lo cual cuenta esencialmente con las herramientas y mecanismos propios de su estatus autodefinido como aprendiz independiente.

• Aprendizaje por descubrimiento

Según Cervantes (2022), el aprendizaje por descubrimiento, también conocido como aprendizaje heurístico, se entiende como un aprendizaje que incita a los estudiantes a aprender por sí mismos. Como resultado, el material de aprendizaje no se presenta en una forma perfecta, sino que el alumno tiene que encontrarlo. Así, el término se refiere al tipo de estrategia o metodología de enseñanza utilizada y contrasta con el aprendizaje por imitación.

Estrategias didácticas y de aprendizajes de las Ciencias Sociales

Según Orozco (2016), las estrategias didácticas más frecuentadas y su finalidad en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Sociales, se establecen las siguientes:

a. Participación social. Los representantes de los grupos sociales y de la comunidad educativa deben ser conscientes de sus responsabilidades en el desarrollo actual y futuro del entorno. Este compromiso puede fortalecer una forma democrática de pensar para resolver problemas y posibles soluciones a este desafío social. Compromiso significa explorar estrategias específicas utilizadas por actores que se involucran en el micro y macro poder.

b. Comunicación horizontal. Une las intenciones y metas de los sujetos en igualdad de condiciones funcionales y de vida. La vigencia del discurso de los otros, la legitimidad de las intervenciones y el análisis de las visiones resultantes son la base del simbolismo y significado que transmite cada participante en este proceso. Fortalecer a una persona en el ámbito social es parte de la interacción. El trabajo realizado en clase se presenta como un escenario de discusión, cuyo propósito es conocer si los ciudadanos han dado permiso al gobierno para desarrollar e implementar modelos de vida académica y educación social.

c. *Significación***.** La jerarquía de las imágenes simbólicas unifica la construcción histórica, sociocultural y política del grupo. Reconstrucción histórica, porque se resuelve la forma en que se construyeron los comportamientos y procedimientos de un grupo social ante una determinada situación o fenómeno y, además, permite comprender e interpretar las condiciones materiales y la conciencia humana como base de la estructura social. En cambio, la reconstrucción sociocultural es necesaria porque el proceso educativo requiere determinar el alcance y los límites del modo de vida de la comunidad. Y la reconstrucción política, porque las ideologías están controladas por las instituciones gubernamentales, educativas, sociales y mediáticas en lugar de ser estructuras momentáneas o aleatorias como en los casos antes mencionados.

d. La humanización de los procesos educativos**.** Humanizar la educación no se reduce a procesos de instrucción, sino que también exige la reflexión, el análisis y el discernimiento de las propias actitudes y valores, reclama la confrontación del propio actuar con el actuar del otro para mejorar, no para censurar, excluir o descalificar.

e. *La contextualización del proceso educativo***.** La contextualización del proceso educativo se

revierte en la posibilidad de educar para la vida en comunidad; dicho fenómeno supone la confrontación de la realidad existente con la realidad estudiada; sugiere buscar la información en la sociedad para encontrar señales de identidad que abiertamente cuestionen la crisis cultural, la profunda crisis de valores se manifiesta en la exclusión social, la marginación, la política oscurantista, la pseudo democracia y la dominación simbólica.

f. *La transformación de la realidad social*. Esta sociedad donde prevalecen la necesidad de formar ciudadanos comprometidos con la sociedad, la política, la protección del medio ambiente, la justicia social, entre otros aspectos vinculados con las ciencias sociales.

Aprendizaje Intercultural y Principios de la Educación Intercultural

Para entender el concepto, Twinning (2020) explicó que la idea de interculturalidad parte de la premisa de analizar el significado de la propia palabra, que la UNESCO definió en 2013 como: la presencia e interacción equitativa de varias culturas, así como el potencial para generar expresiones culturales compartidas adquiridas a través del diálogo y el respeto recíproco. De esta manera, la interculturalidad amplía los horizontes de los estudiantes hacia diversas tradiciones, costumbres que les llaman la atención y variaciones en la forma de vida. En consecuencia, según el autor, el aprendizaje intercultural es el conocimiento que se adquiere cuando un estudiante es capaz de reconocer los puntos comunes y las diferencias entre muchas culturas, al tiempo que desarrolla las competencias culturales necesarias para participar plenamente.

Ahora bien, Pérez (2021), explicó que, actualmente existe un significativo debate académico, educativo y social, pero sobre todo político, en torno a la Educación Intercultural. Por un lado, proliferan los programas y currículos que intentan atender la creciente diversidad cultural que se hace visible en las aulas de todos los niveles educativos del mundo, aunque no siempre con éxito. En cambio, otro se ubica, entre quienes estudian esta rama de la pedagogía contemporánea, siguen persistiendo las diferencias con respecto a un modelo de similitudes más o menos armónico en cuanto a la Educación Intercultural. La idea se basa en una perspectiva de Educación Intercultural que da prioridad a las culturas autóctonas, lo que al mismo tiempo limita el alcance del concepto.

En cuanto a los principios de la educación intercultural, Estrada (2019), mencionó tres a partir de las directrices de la UNESCO, a saber:

1. La educación intercultural respeta la identidad cultural del estudiantado, impartiendo a todos

los estudiantes una educación de calidad que se adecúe o adapte a su cultura.

2. Cada estudiante recibe los conocimientos, las actitudes y las competencias culturales necesarias para participar plena y activamente en la sociedad a través de la educación intercultural.
3. La educación intercultural enseña a todos los estudiantes los conocimientos, comportamientos y competencias culturales que les permiten contribuir al respeto, la comprensión y la unidad entre individuos, entre grupos étnicos, grupos sociales, grupos culturales y grupos religiosos, así como entre naciones.
4. Además, se reconocen los siguientes beneficios de este enfoque educativo:
    a) El desarrollo de seres humanos completos que respeten los derechos humanos, sean conscientes de su ascendencia cultural y estén abiertos al diálogo entre otros grupos culturales.
    b) Promover las relaciones entre los intereses propios, los nuestros y los de los demás. Fomento a la interrelación entre lo propio, lo nuestro y lo de todos.
    c) Generación de un marco de respeto y disfrute de la diversidad étnica, lingüística y cultural, local y global.

Estrategias didácticas para facilitar el Aprendizaje Intercultural

Como se señaló en Divulgacióndinámica (2022), para promover el aprendizaje intercultural, se deben utilizar principios pedagógicos y metodológicos que conecten con la diversidad cultural y la interacción del alumnado, por ejemplo: utilización de materiales y de apoyos diversos; planificación de diversos itinerarios de actividades de aprendizaje para la adquisición de un mismo contenido; programación de contenidos diferentes para la consecución de un mismo objetivo; organización flexible del aula y de los agrupamientos de los alumnos; uso de técnicas y modalidades de trabajo diversas como trabajo práctico, de investigación, de observación, de exposición, de debate, etc.; diversificación de los instrumentos de evaluación con relación a la evaluación de los conocimientos previos, autoevaluación, coevaluación entre alumnos.

En este orden de ideas, para Divulgacióndinámica (ob. cit.), el empleo de principios pedagógicos y metodológicos debe orientarse a estimular la interacción y el intercambio y faciliten en el aula un clima relacional que favorezca la confianza mutua, la aceptación, la seguridad y el respeto. Es, pues, necesario ejecutar metodologías de estilo cooperativo, de enfoque socio-afectivo y de enfoque comunicativo. Por otra parte, serán útiles las estrategias que permitan analizar, adaptar y desarrollar materiales ya elaborados para el tratamiento de la

diversidad cultural y analizar con perspectiva de equidad cultural los materiales curriculares empleados habitualmente (libros de textos, cuadernos de actividades…). Fundamentalmente, las estrategias didácticas aplicables deben incidir, para aquellos alumnos de procedencia cultural diversa, en logro de aprendizajes que se consideren básicos y que se refieran a contenidos nucleares. Además de todas estas posibles situaciones de enseñanza, en muchas ocasiones, se pueden generar nuevas ideas y propuestas para hacer de un aula un lugar de convivencia intercultural en forma amena y divertida.

Concepto de Estrategia Didáctica Mediada por TIC

De acuerdo con Zabalza y Zabalza (2010), hoy en día hablar de metodologías didácticas, metodologías de aprendizaje y de recursos didácticos carece de lógica si no se mencionan las TIC. La influencia de las TIC en el ámbito educativo ya no tiene discusión. Así, se reconoce que las tecnologías basadas en Internet han sido determinantes en el vertiginoso desarrollo de modalidades educativas que llevan décadas como alternativas de la educación presencial, entre ellas las modalidades de educación semipresencial y la modalidad virtual. Pero, también en la misma educación presencial el impacto de las TIC es incuestionable. En efecto, el uso de las TIC ha permitido generar nuevos diseños de estrategias didácticas tradicionales, dando lugar a estrategias didácticas innovadoras o creativas.

De acuerdo con Zabalza y Zabalza (ob. cit.), la docencia de hoy no puede sustraerse de las enormes posibilidades que las TIC ofrecen, por ejemplo, para replantear el empleo de estrategias tradicionales o generar nuevas estrategias didácticas y de aprendizaje. Según estos dos autores, las TIC han revolucionado el mundo, incluyendo la docencia universitaria. Pero a esto se debe agregar que la revolución generada por las TIC también ha alcanzado a todos los niveles de formación desde el nivel más bajo de cualquier sistema educativo. Por lo tanto, las TIC han posibilitado nuevos entornos de enseñanza, facilitando el aprendizaje autónomo de los estudiantes, ayudándolos a tomar control protagónico de sus procesos de aprendizaje. También, las TIC han posibilitado la incorporación de nuevos recursos multimedia que contribuyen a enriquecer el aprendizaje. Consiguientemente, las TIC están determinando nuevas aportaciones en el rediseño de las estrategias didácticas tradicionales y dando paso a nuevas estrategias. Así, se tiene como ejemplo a la Gamificación, entendida como una estrategia metodológica innovadora que incorpora las estrategias, dinámicas, mecánicas y elementos propios del juego al proceso de enseñanza-aprendizaje Pegalajar (2021).

En este orden de ideas, la autora elabora una definición propia para estrategias didácticas mediadas por TIC desde la Gamificación, con la finalidad de orientar el estudio de esta variable en la presente investigación. En este sentido, una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación es un "*procedimiento pedagógico mediado con herramientas digitales para facilitar actividades gamificadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje*". Ahora bien, la aplicación de cualquier estrategia didáctica, tradicional o novedosa, requiere de un proceso de planificación, también de implementación y finalmente de evaluación. Con este criterio organizativo, las dimensiones de interés para el estudio de esta variable estarán representadas por: a) la planificación, con especial atención a los objetivos y justificación; b) la implementación de la estrategia, con atención a las actividades lúdicas desde la Gamificación, y los recursos para los juegos educativos; y c) la evaluación, atendiendo a la evaluación de los aprendizajes por los estudiantes y la evaluación de la efectividad de la estrategia propuesta. De este modo, la autora deja fundamentada la tabla de operacionalización correspondiente en el Capítulo III.

El modelo instruccional ASSURE

Con la finalidad de orientar el diseño didáctico de las clases de Ciencias Sociales, la autora se apoya en el modelo instruccional ASSURE, desarrollado por desarrollado Heinich, Molenda, Russell y Smaldino (2005). El seguimiento de este modelo en la modalidad presencial facilita de manera ordenada, con sentido lógico, la programación instruccional de una unidad curricular cuyos resultados de aprendizaje estén sustentados en el logo de objetivos educativos formulados en términos de conductas observables y evaluables. De acuerdo con sus creadores, un plan instruccional basado en el modelo ASSURE contempla las siguientes fases:

1. *Analizar a los aprendices*. Fundamentalmente, esto significa que al inicio de un curso, el docente debe mostrar interés en conocer a la audiencia en cuanto a los siguientes elementos: datos demográficos, conocimientos previos sobre los temas de estudio, estilos o características y factores motivacionales de cada alumno por el aprendizaje.
2. *Formular los objetivos de aprendizaje*. En esta etapa, el docente presenta y analiza con sus alumnos las conductas observables y medibles que cada aprendiz logrará y dominará al final del desarrollo de cada unidad y sus respectivos temas. Para la autora, esta etapa es crucial en el planteamiento de sus estrategia didáctica, pues se actuaría en tinieblas y sin rumbo si no se sabe lo que se espera de cada alumno.

3. *Seleccionar los métodos, medios y materiales*. En esta etapa se contempla la escogencia de los materiales y medios disponibles, incluyendo herramientas tecnológicas, disponibles con fines instruccionales. En este sentido, la autora determina y orienta a sus alumnos sobre el uso didáctico de los recursos disponibles para las actividades gamificadas.
4. *Utilizar los medios y materiales*. Esta es la etapa que pone en marcha el uso de los recursos seleccionados para el desarrollo de las actividades de aprendizaje. En particular, en combinación con la técnica del Aula Invertida, aquí la autora se plantea motivar a los alumnos con actividades que despierten su atención y curiosidad por el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales. Por ejemplo, para ello, antes de asistir a las clases, los alumnos son orientados a visualizar videos instruccionales sobre la identidad cultural de algunos pueblos indígenas.
5. *Requerir la participación de los alumnos*. Esta etapa define el momento didáctico por excelencia en la que el docente le traslada protagonismo a los alumnos, mediante la planificación y formulación de actividades que les requieran la participación activa en el desarrollo de las clases. La autora asume el rol de mediadora y propicia el encuentro de los alumnos con los nuevos conocimientos relacionados con el aprendizaje intercultural. Se plantean actividades gamificadas que faciliten esos encuentros metafóricos entre los alumnos y los contenidos.
6. *Evaluar y revisar*. Esta es la etapa del cierre cognitivo de las clases. El docente se plantea evaluar en los aprendices sus niveles de aprovechamiento o logro de los resultados previstos en los objetivos específicos de aprendizaje. También es posible plantearse la evaluación, por parte de los alumnos, de la efectividad de los medios y recursos utilizados. La autora se plantea evaluar no solamente el logo de los objetivos de aprendizaje sino también la efectividad de la estrategia didáctica aplicada.

Con la anterior descripción de las fases del modelo ASSURE, la autora deja en evidencia la planificación instruccional en la que se apoya para poner en marcha la estrategia didáctica mediada por TIC objeto de estudio en esta investigación.

Concepto de Gamificación

Gaitán (2022) afirmó que la Gamificación es una técnica de aprendizaje que aplica la mecánica de los juegos al ámbito educativo y profesional; para conseguir mejores resultados, ya

sea para asimilar mejor determinados conceptos, mejorar una habilidad o incluso premiar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Según Gaitán, este tipo de aprendizaje gamificada gana adeptos en las metodologías de formación por su carácter lúdico, que facilita la interiorización de los conocimientos de forma más amena y redunda en una experiencia positiva y divertida para el usuario. El concepto de juego funciona realmente porque consigue inspirar a los alumnos, aumentar el compromiso personal y estimular el deseo de victoria. Se emplean diversas técnicas mecánicas.

Elementos de la Gamificación

De acuerdo con Franquet (2017), los principales elementos de la Gamificación son:

1. Mecánicas: Existen normas que indican lo que se puede y no se puede hacer, y es uno de los pilares básicos de cualquier juego. De ese modo, el jugador adquiere conciencia y compromiso. Además, pueden establecer el tiempo de juego, los equipos, quién resulta el ganador, etc.
2. Dinámicas de juego: Suponen el incentivo por el cual el jugador tiene motivación, podrían ser, por ejemplo, el hecho de socializar con un grupo, el de conseguir un reto, el de competir, el de ganar, etc.
3. Componentes: Son los elementos indispensables para que se pueda desarrollar el juego. Por ejemplo, un tablero, una portería, las medallas que se consiguen al pasar de nivel, etc.

De acuerdo con estos elementos descritos por Franquet (ob. cit.), debemos diferenciar la Gamificación de un simple videojuego, puesto que esta técnica se realiza siempre en entornos no lúdicos, con el objetivo de motivar, fidelizar y sacar más provecho a una tarea, teniendo en cuenta la concentración e incentivo que causan. Por otro lado, teniendo en cuenta a Estévez (2021), las estrategias de enseñanzas que se basan en el juego contribuyen al desarrollo de las competencias de la misma forma influyen positivamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes con una fuerte carga emocional**.** Así mismo aumentan su motivación durante la interacción con el docente y con sus compañeros. Esta técnica permite motivar a los estudiantes para desarrollar mayor compromiso; y es, en sí misma, un incentivo en el ánimo de superación. La Gamificación en el aula permite generar mayor motivación por parte del alumno mientras juega y ello se encamina a alcanzar objetivos previamente establecidos en la planificación docente. Sin embargo, no contempla un grado de independencia tal alto como el que propone el modelo de Educación Disruptiva.

Herramientas digitales para la Gamificación

Como señaló el portal de Tecno Media Comunicación (2022), la Gamificación está cada vez más presente en el aula; pero, ¿cómo se puede implementar en clase?, esta es una pequeña muestra de las herramientas más utilizadas y sus respectivas estrategias:

1. Socrative

La posibilidad de crear preguntas a las que los alumnos pueden reaccionar en tiempo real desde sus dispositivos móviles es posible gracias a los diferentes niveles de acceso que se ofrecen a alumnos y profesores. Además, cuenta con rankings de resultados que pueden utilizarse como método de evaluación. Es siempre gratuito, siempre que no haya más de 50 alumnos inscritos, y ofrece planes Premium con contenidos más completos.

2. Super Teachers Tools

Se proponen varias actividades para el aula con formatos originales de programas de televisión como "¿Quién quiere ser millonario?" o "Estilo Leopardi". Además, contiene otras herramientas como un reloj con cuenta atrás que puede ser útil a la hora de mostrar el tiempo durante un examen o un conjunto de números para jugar a diversos juegos.

3. Elever

Esta aplicación móvil centrada en la "micro educación" ofrece Gamificación, metodología y evaluación inteligente; para que el aprendizaje de los alumnos se desarrolle con ejercicios breves pero continuos, pretende convertirse en un hábito diario. La app tiene diferentes versiones diseñadas para los distintos roles en el aula, así los alumnos tienen una opción con la que avanzar en ejercicios y juegos y los profesores otros con que seguir el progreso de sus alumnos en temas de ciencias naturales, ciencias sociales, tecnología y salud.

4. Edmodo Gamificación

Ya sabemos que Edmodo es la red social más equiparable con fines educativos, y gracias a la posibilidad de otorgar insignias a los alumnos, podremos utilizar esta gamificación en el aula deseada. Crea retos y ejercicios y da premios a muchos alumnos, no sólo a los mejores. En su lugar, elige el reto o ejercicio que mejor se adapte a tus intereses.

5. Classcraft y el juego

Puede que sea lo más parecido a un videojuego. Classcraft es una especie de "World of Warcraft" para la educación que hace mucho hincapié en la Gamificación en el aula. Se trata de una plataforma muy atractiva y visualmente atractiva que permite crear un mundo de personajes (magos, sanadores y guerreros) que deben cooperar y participar en misiones para ganar puntos y oro que ayuden a su equipo a mejorar. El objetivo es avanzar de forma cooperativa mientras se aprende y se amplían los conocimientos. Echa un vistazo a lo que ofrece Classcraft, una plataforma freemium (es decir, gratuita, aunque con opciones de pago que desbloquean nuevo contenido).

6. Genially

Una multi herramienta con diversos contenidos pensados para desarrollar Gamificación en el aula. Permite crear presentaciones, infografías, pósteres, catálogos e imágenes de manera sencilla e intuitiva.

7. Kahoot

Es una herramienta que permite crear juegos de preguntas y respuestas muy intuitivos. Puedes crear tus propias pruebas cortas o unirte a algunas de las muchas que ya están establecidas y disponibles para todas las edades y niveles de habilidad.

En resumen, con base en todo lo expuesto, los cambios actuales ocasionados por el uso de las TIC dejan en evidencia que son un componente de los cambios económicos, sociales, educativos y tecnológicos más amplios que tienen lugar en el mundo moderno. Las instituciones educativas no pueden seguir compitiendo con estos avances tecnológicos en la educación, dado que la integración de las TIC en la educación puede ayudar a enriquecer, cambiar y complementar la trayectoria académica del estudiante. En este sentido, las TIC se consideran como las herramientas que ayudan a las personas a almacenar, procesar y recuperar datos empleando una variedad de plataformas electrónicas. De hecho, durante los últimos años, el uso de las TIC en las aulas ha avanzado y puede llegar a ser necesario de acuerdo con Salmerón (2022).

En consecuencia, este capítulo concluye con un breve resumen de la contribución de las TIC al proceso educativo y, en particular, de las ventajas de utilizar tecnologías de gamificación para fomentar el aprendizaje intercultural en ciencias sociales. Cabe destacar que Rodríguez

(2022) afirma que "la gamificación contribuye al desarrollo de la memoria y la inteligencia, aplicando los procesos de pensamiento como la lógica, el razonamiento, el orden y la deducción que aparecen en sus conductas como factores que les motivan a tomar decisiones para jugar eficazmente." Pegalajar (ob. cit.), afirmó que las implicaciones del aprendizaje basado en juegos en el aprendizaje de los estudiantes se han clasificado según su naturaleza, teniendo en cuenta las dimensiones cognitiva, procedimental y conductual.

Definitivamente, la dimensión actitudinal, expresa que los estudios reexaminados demuestran cómo el desarrollo de este tipo de práctica docente innovadora aumenta la motivación, la eficacia, el compromiso y el interés de los estudiantes por el material del curso. Además, fomenta el desarrollo de un entorno de aprendizaje positivo en el aula que se basa en la participación de los estudiantes en un proceso de aprendizaje divertido, atractivo y colaborativo. Por ello, según Leiva (2022), la educación intercultural e inclusiva se ha convertido en una prioridad para los profesionales de los niveles educativos superiores debido a la presencia de la diversidad cultural en los entornos educativos y a la diversidad del alumnado. La universidad del siglo XXI debe liderar la puesta en marcha de una estrategia educativa que facilite al alumnado la adquisición de competencias globales y digitales para maximizar su potencial a través de las TIC y favorecer su pleno desarrollo, identidades singulares.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de Investigación

Siguiendo a Chero (2015), el presente estudio representa una investigación proyectiva realizada con enfoque cuantitativo, consistente en la elaboración de una propuesta, como solución a un problema de tipo práctico de una institución, en un área particular del conocimiento, a partir de un diagnóstico de las necesidades, con base en los resultados de un proceso investigativo. Una investigación proyectiva se ocupa de cómo deberían ser las cosas, para alcanzar unos fines y funcionar adecuadamente. La investigación proyectiva involucra creación, diseño, elaboración de planes, o de proyectos; sin embargo, no todo proyecto es investigación proyectiva. De acuerdo con Chero, para que un proyecto se considere investigación proyectiva, la propuesta debe estar fundamentada en un proceso sistemático de búsqueda e indagación que requiere la descripción, el análisis, la comparación, la explicación y la predicción. Ahora bien, el enfoque adoptado para llevar a cabo la investigación es cuantitativo, ya que la autora aplicó métodos y técnicas estadísticas realizar los análisis e interpretaciones de los datos obtenidos mediante cuestionarios con preguntas cerradas y cuantificados esos datos en tablas con sus frecuencias y porcentajes Ríos (2018). El alcance de esta investigación se limita a presentar una propuesta con una posible solución de la problemática planteada en el Capítulo I, pero no se ejecutará para valorar su potencial efectividad en resolver el problema.

3.2. Diseño de la investigación

El presente trabajo de indagación, tiene un diseño de investigación de campo y que, de acuerdo con Artega (2022), expresó que este tipo de diseño tiene como objetivo comprender, analizar e interactuar cualitativamente con los principales actores sociales de la U. E. “Andes College”, como son los estudiantes del noveno año de EGB, los docentes del área de Ciencias Sociales y las respectivas autoridades institucionales, con el fin de recopilar datos. Al decir que están en el «campo», los científicos sociales suelen referirse al mundo real donde se estudian las actividades y los sucesos de la vida cotidiana de los consiguientes involucrados. Los pasos a ser considerados en la investigación de campo, de acuerdo con Arteaga, para realizar una investigación de campo son los siguientes: *1) Contratación de sujetos de investigación*. Los sujetos de investigación influyen en la ejecución de la investigación de campo, mediante el método de muestreo. *2) Método de recogida de datos.* Para el presente estudio se utiliza la técnica de la encuesta, mediante un cuestionario dirigido a los, estudiantes, docentes y autoridades

institucionales. 3) *Visita de campo.* Para que la investigación de campo tenga éxito, la visita se procede a ejecutar en la Unidad Educativa “Andes College” y fundamentalmente con los niños de noveno año de EGB, los docentes del área de sociales y las consiguientes autoridades del Plante. *4. Evaluación de los datos.* El resultado y la base de la investigación de campo se valida a través del análisis de la información. *5) La transmisión de los resultados*. Es necesario comunicar los resultados a los interesados en la investigación una vez evaluados los datos para que puedan tomar las medidas oportunas. Ahora bien, el objetivo del presente trabajo investigativo, que tiene un diseño de investigación de campo, es conocer, analizar e interactuar cuantitativamente con los actores sociales claves de la U.E. "Colegio de los Andes", a saber, los estudiantes de la EGB de noveno año, los profesores del área de Ciencias Sociales y las autoridades institucionales pertinentes, con el fin de recolectar datos. La frase "en el campo" es utilizada a menudo por los científicos sociales para referirse al mundo real, donde se observan las actividades diarias y los resultados de los involucrados.

En cuanto a su temporalidad, según Mata (2019), los diseños transversales o transeccionales: Son estudios que recolectan datos en un solo momento y sus propósitos pueden variar entre las siguientes opciones: a) analizar cuál es el nivel o modalidad de una o diversas variables en un momento dado; b) evaluar una situación, comunidad, evento, fenómeno o contexto en un punto del tiempo y/o; c) determinar o ubicar cuál es la relación entre un conjunto de variables en un momento. El diseño de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales, dirigida a estudiantes del noveno año de Educación General Básica en la U.E. “Andes College”, se lleva a cabo durante el año lectivo 2021-2022, con la finalidad de proceder con el análisis de las tres variables citadas anteriormente y que son analizadas en el presente estudio. Luego se procede con la evaluación de los avances que en este período se suscita en la U.E. “Andes College”. Finalmente, se procede con el análisis de las tres variables vinculadas con las estrategias de aprendizaje, estrategias didácticas y la estrategia didáctica mediada por TIC para facilitar el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales desde la Gamificación. Decisivamente, el diseño es de tipo transeccional contemporáneo, en cuanto a que sus diversas etapas fueron estudiadas al mismo tiempo y tienen conexión con les Estrategia Didáctica mediada por TIC para facilitar el Aprendizaje Intercultural de Ciencias Sociales desde la Gamificación dirigida a estudiantes de noveno año de EGB de la U.E. “Andes College”, año lectivo 2021-2022. Para el presente caso, la amplitud de foco está centrado en el estudio de tres variables, en cuyo caso sería, de acuerdo con Hurtado (2010), un estudio multieventual o multivariable.

3.3. Unidades de Estudio

Población y muestra

Conviene subrayar lo que dice Gallardo (2017), que la población es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los que serán extensivas las conclusiones de la investigación. Como tal, el problema de investigación y sus objetivos determinan sus características. Por su parte, Explorable.com (2022), sostiene que una población de investigación también se conoce como una colección bien definida de personas que comparten características. Todos los individuos u objetos de una población concreta suelen compartir un rasgo o característica. En general, la descripción de la población y las características compartidas por sus miembros son las mismas. La población para el presente trabajo investigativo se resume de la siguiente manera: 25 estudiantes de noveno año de EGB de la Unidad Educativa "Andes College", 16 docentes del área de Ciencias Sociales y 3 autoridades que dirigen la U. E. "Andes College"**.** Cabe mencionar que al estudiar la población completa se hace innecesario seleccionar una muestra.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica de la encuesta

De acuerdo con Ríos (2018), las encuestas son un método de recolección de datos a partir de un muestreo de personas, a menudo con el objetivo de generalizar los resultados para un segmento de población. Constituyen una fuente de información fundamental para educadores y cualquiera que forme parte de la economía de la información. La encuesta para el presente caso que se investiga estará dirigida a docentes, estudiantes y autoridades del plantel en estudio.

El Cuestionario

De acuerdo con Hurtado (2012), el cuestionario es una herramienta de investigación utilizada en las encuestas que consiste en un conjunto de preguntas estandarizadas e instrucciones para su cumplimentación tanto por el entrevistador como por el sujeto. Las preguntas vienen sistematizadas desde los Indicadores de la Matriz de Operacionalización de las Variables. Aprovechando las bondades de la tecnología, se utilizó la herramienta Formularios de Google Forms para su rápida aplicación y tabulación de resultados, para lo cual se adjuntan los enlaces Cuestionario 1 de los estudiantes, https://forms.gle/MLUQM5safKwwN7Gd8, Cuestionario 2,

dirigidos a docentes https://forms.gle/dzAR3CnZap3SmxZq9 y el Cuestionario 3, dirigido a docentes y autoridades https://forms.gle/LA6v33d7yksmRpw46.

3.5. Técnicas de análisis de datos

Según Mordenti (2021), una de las definiciones de análisis de datos es la aplicación metódica de funciones matemáticas, estadísticas y lógicas para manipular, organizar, limpiar, presentar y evaluar datos con el fin de obtener información útil que apoye las decisiones. Igualmente, Basagoiti (2017), habla del análisis de resultados, indicando que es el componente del informe que establece las conclusiones del mismo. Dada la probabilidad de que el lector se confunda con esta sección, ha de ser clara y concisa. Este estudio debe plantear preguntas sobre el tema de investigación y proporcionar nuevas vías y perspectivas para futuras investigaciones. Las técnicas empleadas para analizar e interpretar los datos son la Encuesta, misma que está dirigida a los estudiantes, docentes y docentes y autoridades institucionales, considerando que el estudio tiene un enfoque cuantitativo.

3.6. Operacionalización de las Variables

Para el presente estudio multieventual, la primera variable consiste en las "*estrategias de aprendizaje"* empleadas por los estudiantes y dirigidas fundamentalmente a lograr el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales en entornos de ambientes tradicionales que no son lúdicos para alcanzar mejores resultados a través de las diferentes estrategias de juego. La segunda variable se remite a las "*estrategias didácticas"* empleadas por los docentes para facilitar el logro de aprendizaje en sus estudiantes. Y la tercera variable consiste en el diseño de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales. A continuación, se presentan las tablas de operacionalización, dejando claramente establecido el procedimiento investigativo aplicado por la autora para el estudio del comportamiento empírico de las tres variables implicadas:

Tabla 1

Operacionalización de la variable estrategias de aprendizaje

Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Estrategias de aprendizajes	*Aplicación de una encuesta tipo cuestionario a los estudiantes para diagnosticar las estrategias tradicionales*	Estrategias Tradicionales	Realiza evaluaciones diagnósticas	1
			Aprendizaje memorístico.	2
			Autoevaluaciones	3
			Analiza objetivos de aprendizaje	4

	y no tradicionales que ellos emplean para el logro de aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales		Elabora resúmenes, esquemas, diagramas.	5
		Estrategias no tradicionales	Aplicación del Flipped Classroom	6
			Actividades gamificadas	7
			Aprendizaje Colaborativo	8
			Utilización de recursos digitales y pedagógicos.	9
			Mobile Learning	10

Tabla 2

Operacionalización de la variable estrategias didácticas

Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Estrategias didácticas	*Aplicación de una encuesta tipo cuestionario a los docentes de Ciencias Sociales para describir las* ***estrategias didácticas tradicionales y no tradicionales*** *que ellos emplean para promover el logro de aprendizaje intercultural con estudiantes de 9no. año de EGB.*	Estrategias Tradicionales.	Evaluación diagnóstica	1
			Formulación de objetivos de aprendizaje	2
			Magistrocentrismo	3
			Utiliza organizadores previos, tales como: mapas conceptuales, esquemas, diagramas	4
			Clase expositiva	5
		Estrategias no tradicionales.	Trabajo colaborativo	6
			Flipped Classroom	7
			Gamificación	8
			Videos Instruccionales	9

Tabla 3

Operacionalización de la variable estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación

Variable	**Definición Operacional**	**Dimensiones**	**Indicadores**	**Ítems**
Estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación.	*Aplicación de un cuestionario a los docentes y autoridades para generar una estrategia didáctica media-da por TIC desde la Gamificación con base en la planificación, estructuración y evaluación de sus recursos digitales y actividades lúdicas para favorecer el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de 9. ° de EGB.*	Planificación	Justificación de la propuesta	1
			Objetivos de la propuesta	2
			Unidades temáticas	3
		Estructuración	Estrategias didácticas desde la Gamificación	4
			Recursos digitales para el aprendizaje intercultural interactivo	5
			Actividades para el aprendizaje autónomo y socializado	6
		Evaluación	Evaluación de los aprendizajes	7
			Evaluación de la propuesta	8

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

En orden de las tres variables que intervienen en este estudio: estrategias de aprendizaje, estrategias didácticas y propuesta de estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación; para favorecer el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de 9. ° de EGB de la Unidad Educativa "Andes College", año lectivo 2021-2022; es preciso revisar los resultados de cada pregunta porque, a través de su lectura, estos datos se convierten en conocimientos que pueden servir para formular conclusiones y recomendaciones, así como para dar respuesta a las preguntas de la investigación. Los resultados de las preguntas utilizadas en el estudio de cada variable, junto con el análisis e interpretación necesarios, se discutirán en las siguientes secciones.

4.1. Estudio de la variable "estrategias de aprendizaje" empleadas por los estudiantes.

1. Al inicio del curso, ¿Realiza usted las pruebas de evaluación diagnóstica propuestas por el docente para, detectar los conocimientos previos que usted posee?

Tabla 4

Respuestas del ítem 1 del Cuestionario 1 "Estrategias de Aprendizaje"

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje %
Nunca	0	0
Casi Nunca	1	4
Algunas Veces	8	32
Casi Siempre	6	24
Siempre	10	40
TOTAL	**25**	**100**

Análisis e interpretación. De los resultados de la Tabla 4, se observa que la suma de las categorías "Algunas veces", "Casi Siempre" y "Siempre", indica que el 96% de los alumnos completan las pruebas de evaluación diagnóstica, de los cuales un 40% asegura que "siempre" las responde. Estos resultados demuestran una disposición favorable de los alumnos para responder pruebas de evaluación diagnóstica recomendada por sus docentes para detectar los conocimientos previos que ellos poseen y apuntalar el logro de aprendizajes significativos. Ciertamente, de acuerdo con Ausubel et al. (ob. cit.), para aprender en forma significativa, los individuos deben conectar los nuevos conocimientos con los conceptos previamente aprendidos,

es decir, con las bases conceptuales que previamente estén alojadas en las estructuras cognoscitivas de los alumnos. A los efectos de la propuesta de la autora, este es un aspecto de consideración prioritaria al inicio del curso para determinar las debilidades y fortalezas de los alumnos sobre sus conocimientos previos acerca del contexto intercultural ecuatoriano.

2. Al realizar las evaluaciones o tareas en clase, ¿Repite usted textualmente los conceptos y contenidos consultados en el texto o en el cuaderno de sus apuntes tomados en clases?

Tabla 5

Respuestas del ítem 2 del Cuestionario 1 "Estrategias de Aprendizaje"

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi Nunca	0	0
Algunas Veces	7	28
Casi Siempre	10	40
Siempre	8	32
TOTAL	**25**	**100**

Análisis e interpretación. A partir de los resultados de la Tabla 5, se obtiene que el 40% de los estudiantes considera que "*Casi Siempre"* repite textualmente los conceptos y contenidos consultados en el texto o en el cuaderno de sus apuntes tomados en clases; sin embargo, el 32% manifiesta que "*Siempre"* hace esta actividad con relación a las actividades académicas, y el 28% se mantiene en la categoría que son *"Algunas Veces"*, que las repeticiones textuales forman parte de los trabajos realizados. Estos resultados dejan en evidencia que los estudiantes repiten textualmente los conceptos y contenidos consultados en el texto o en el cuaderno de sus apuntes tomados en clases. Debido a estos resultados, poco satisfactorios, es necesario introducir nuevos enfoques que ayuden a reorientar la planificación de actividades, tales como evaluaciones o tareas que contribuyan a promover el aprendizaje intercultural de las Ciencias Sociales a través de la Gamificación, en forma crítica, no memorística, y facilitando el desarrollo de pensamiento reflexivo, de modo que los estudiantes descubran cómo funcionan las cosas de manera activa y constructiva (Bruner, ob. cit.).

3. ¿Con qué frecuencia realiza usted las autoevaluaciones de aprendizajes, para identificar la comprensión y el progreso sobre las temáticas asignadas?

Tabla 6

Respuestas del ítem 3 del Cuestionario 1 "Estrategias de Aprendizaje"

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi Nunca	2	8
Algunas Veces	5	20
Casi Siempre	12	48
Siempre	6	24
TOTAL	**25**	**100**

Análisis e interpretación. Los resultados de la Tabla 6 indican que, de los alumnos encuestados, un 8% "casi nunca" responde las autoevaluaciones, mientras que un 92% si las responde de acuerdo con la evidencia que deja la sumatoria de los porcentajes de las categorías "Algunas veces", "Casi siempre" y "Siempre". De acuerdo con Camizán (ob. cit.), el desarrollo óptimo de las habilidades cognitivas y meta cognitivas, es posible lograrlo a través de la propuesta de evaluaciones formativas, entre ellas las autoevaluaciones. Por lo tanto, es altamente halagador observar que los alumnos en una notable mayoría responden favorablemente a las evaluaciones formativas que les permitan valorar sus rendimientos académicos y hacer los ajustes necesarios para alcanzar la comprensión y el progreso sobre las temáticas estudiadas.

4. ¿Analiza usted los objetivos de aprendizaje, antes de cada unidad de estudio, para tener un conocimiento general sobre los contenidos a estudiar y las habilidades o destrezas que aprenderá?

Análisis e Interpretación. Según los resultados de la siguiente Tabla 7, la sumatoria de las categorías "Siempre", "Casi Siempre" y "Algunas Veces", indican que el 92% de los estudiantes encuestados analiza los objetivos de aprendizaje, antes de cada unidad de estudio, de tal forma que les permita tener un conocimiento general sobre los contenidos a estudiar y las habilidades o destrezas que aprenderá. Tan solo un 8% de ellos responde que "Casi Nunca" ejecuta dicha actividad. De este modo, se deja en evidencia que hay una valoración favorable sobre el análisis de los objetivos de aprendizaje antes de cada unidad de estudio, como una estrategia que se emplea para la comprensión básica del material que se va a estudiar y de las habilidades o debilidades que se van a aprender; todo esto en correspondencia con lo señalado por Vera (ob. cit.), en cuanto que el análisis previo de los objetivos de aprendizaje determina una gran motivación y ayuda a la solución de problemas.

Tabla 7

Respuestas del ítem 4 del Cuestionario 1 "Estrategias de Aprendizaje"

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi Nunca	2	8
Algunas Veces	5	20
Casi Siempre	9	36
Siempre	9	36
TOTAL	**25**	**100**

5. ¿Elabora usted resúmenes, esquemas o diagramas para sintetizar lo aprendido y fijar sus conocimientos?

Tabla 8

Respuestas del ítem 5 del Cuestionario 1 "Estrategias de Aprendizaje"

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi Nunca	2	8
Algunas Veces	6	24
Casi Siempre	9	36
Siempre	8	32
TOTAL	**25**	**100**

Análisis e Interpretación. Al examinar los datos de la Tabla 8, es posible concluir que un alto porcentaje de encuestados del 92%, sumatoria de las categorías "Algunas Veces", "Casi siempre" y "Siempre", responde que crea resúmenes, esquemas o diagramas para sintetizar lo aprendido y fijar sus conocimientos. Únicamente el 8% de estudiantes expresa que "Casi Nunca", elabora resúmenes, esquemas, entre otros. En correspondencia con lo afirmado por Salazar (ob. cit.), es claro que esta estrategia involucra al estudiante en un proceso de construcción y reconstrucción de su propio conocimiento, para lo cual cuenta esencialmente con las herramientas y mecanismos propios de su estatus autodefinido como aprendiz independiente. Por lo tanto, la autora se alinea con lo expresado por Salazar al señalar que un estudiante en cualquier campo educativo debe necesariamente asumir la responsabilidad de sus estudios y controlar sus conocimientos para posibilitar la formación de un especialista independiente competente, particularmente elaborando resúmenes, esquemas o diagramas para sintetizar lo aprendido y fijar sus conocimientos.

6. ¿Con qué frecuencia estudia usted por anticipado en su domicilio los contenidos de las clases, por ejemplo, realizando lecturas previas, analizando videos y anotando sus dudas?

Tabla 9

Respuestas del ítem 6 del Cuestionario 1 "Estrategias de Aprendizaje"

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi Nunca	2	8
Algunas Veces	6	24
Casi Siempre	9	36
Siempre	8	32
TOTAL	**25**	**100**

Análisis e Interpretación. Considerando los resultados obtenidos en la Tabla 9, se determina que un alto porcentaje, 92%, obtenido de la sumatoria de las categorías "Algunas veces", "Casi Siempre" y "Siempre", respondió a favor de estudiar por anticipado en su domicilio los contenidos de las clases, por ejemplo, realizando lecturas previas, analizando videos y anotando sus dudas. Por lo tanto, estos resultados son favorables para persuadir a los estudiantes sobre las ventajas de la técnica del aula invertida o Flipped Classroom y para crear situaciones de aprendizaje significativo durante los encuentros en las clases presenciales. Ciertamente, de acuerdo con Ausubel et al. (ob. cit.), para aprender en forma significativa, los individuos deben conectar los nuevos conocimientos con los conceptos previamente aprendidos, es decir, con las bases conceptuales que previamente estén alojadas en las estructuras cognoscitivas de los alumnos.

7. ¿Realiza usted actividades lúdicas, tales como: juegos en línea, juegos colaborativos; para dinamizar su aprendizaje en forma entretenida y divertida?

Análisis e Interpretación. Al examinar los datos de la siguiente Tabla 10, se observa que un alto porcentaje, 80%, obtenido de la sumatoria de las categorías "Algunas veces", "Casi siempre" y "Siempre", respondió a favor de realizar actividades lúdicas, tales como: juegos en línea, juegos colaborativos; para dinamizar su aprendizaje en forma entretenida y divertida. Mientras que un 20% señaló que "Casi Nunca" las ejecuta. Estos resultados encuentran respaldo con lo afirmado por Vera (ob. cit.), quien afirmó que, la gamificación como estrategia didáctica en el proceso educativo facilita el aprendizaje y mejora el compromiso y la motivación de los estudiantes. En

este sentido, observando entre los alumnos encuestados un alto porcentaje, 80%, a favor de la realización de actividades lúdicas, se facilitaría la implementación de la estrategia didáctica basada en la Gamificación, considerando su eventual aceptación para motivar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales.

Tabla 10

Respuestas del ítem 7 del Cuestionario 1 "Estrategias de Aprendizaje"

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi Nunca	5	20
Algunas Veces	7	28
Casi Siempre	7	28
Siempre	6	24
TOTAL	**25**	**100**

8. ¿Participa usted en la realización de tareas grupales en forma colaborativa para lograr aprendizaje socializado?

Tabla 11

Respuestas del ítem 8 del Cuestionario 1 "Estrategias de Aprendizaje"

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi Nunca	4	16
Algunas Veces	6	24
Casi Siempre	11	44
Siempre	4	16
TOTAL	**25**	**100**

Análisis e Interpretación. Examinando los datos mostrados en la Tabla 11, se observa que un alto porcentaje, 84%, obtenido de la sumatoria de las categorías "Algunas veces", "Casi siempre" y "Siempre", de los alumnos encuestados, respondió que participa en la realización de tareas grupales en forma colaborativa para lograr aprendizaje socializado. Mientras que un 16% señaló que "Casi nunca" participa en tales tareas. En este sentido, la estrategia didáctica pretendida por la autora, se consigue con una disposición favorable de los alumnos para la elaboración de tareas grupales y participar en actividades que promuevan el logro de aprendizaje en forma socializada. De este modo, la autora se adhiere a los postulados de la teoría socio-constructivista del

aprendizaje anclada en los estudios de Vygotsky (ob. cit.), diseñando una estrategia didáctica asociada con esta teoría para reconocer que los estudiantes son los protagonistas de sus procesos de aprendizaje, que el aprendizaje ocurre en forma activa por impacto de la interacción social y de su entorno cultural.

9. Entre los siguientes recursos y herramientas digitales ¿Cuáles utiliza usted para la realización de sus actividades académicas en forma entretenida y divertida?

Tabla 12

Respuestas del ítem 9 del Cuestionario 1 "Estrategias de Aprendizaje"

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Quizizz	8	17.39
Kahoot	11	23.91
Socrative	3	6.52
Infogram	3	6.52
Canva	16	34.78
Ninguna	0	0.00
Otras	5	10.87
TOTAL	**46**	**100**

Análisis e Interpretación. La información aportada por los datos de la Tabla 12, demuestran que el 100% de los alumnos encuestados utiliza algún recurso o herramienta digital para la realización de sus actividades académicas en forma entretenida y divertida. En efecto, todos los alumnos encuestados dejan en evidencia que usan algún recurso, dado que la opción "Ninguna" alcanzó un 0% de respuestas. Los recursos más empleados son CANVA Y KAHOOT, alcanzando entre ambos un 58%. Estos resultados son halagadores para el éxito de la potencial ejecución de la propuesta, tomando en cuenta lo señalado por Salazar (ob. cit.) quién aseveró que las TIC han aumentado las posibilidades de mejora de los procesos educativos, permitiendo a docentes y estudiantes acceder a ellos, desarrollarlos y completarlos. En este particular, las herramientas digitales como KAHOOT y CANVA solo son algunas de las que pueden ser empleadas para promover un cambio en las estrategias de enseñanza tradicional empleadas en los procesos formativos de Ciencias Sociales.

10. ¿Entre los siguientes dispositivos y redes sociales ¿Con qué periodicidad los utiliza usted para la realización y seguimiento de sus actividades académicas?

Tabla 13

Respuestas del ítem 10 del Cuestionario 1 "Estrategias de Aprendizaje"

Recurso	Frecuencias Absolutas y Porcentajes por categorías										Total
	Nunca		Casi Nunca		Algunas Veces		Casi siempre		Siempre		
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr. / %
Tablet	10	40	1	4	6	24	4	16	4	16	25 / 100
Celular	0	0	0	0	6	24	1	4	18	72	25 / 100
Laptop	0	0	0	0	7	28	4	16	14	56	25 / 100
WhatsApp	0	0	0	0	5	20	3	12	17	68	25 / 100
Instagram	4	16	0	0	5	20	4	16	12	48	25 / 100
Telegram	7	28	1	4	4	16	5	20	8	32	25 / 100
Facebook	7	28	1	4	4	16	5	20	8	32	25 / 100

Análisis e Interpretación. La información aportada por los datos de la Tabla 13, revelan que los porcentajes de las sumatorias de las respuestas afirmativas conformadas por las opciones "Algunas Veces", "Casi Siempre" y "Siempre", en todos los elementos consultados superan al 50%, con lo cual se refleja la aceptación mayoritaria de los alumnos por el uso de los dispositivos y redes sociales mencionados. Un resultado sobresaliente está dado por el empleo "Siempre" del dispositivo Celular por un 72% de los alumnos encuestados. Adicionalmente, es también halagador el porcentaje del 68% como usuarios "Siempre" de la aplicación WhatsApp. Esto contribuye a confirmar la necesidad de ofrecer estrategias no tradicionales y creativas que aprovechen la motivación de los alumnos hacia la utilización de recursos digitales y redes sociales que les permitan socializar el conocimiento, tal como lo señala un postulado fundamental del Conectivismo, enfoque propuesto por Siemens (ob. cit.) que explica la ocurrencia de aprendizaje en la era digital. De acuerdo con Siemens, el aprendizaje se fundamenta en redes tecnológicas y sociales, en el entendido de que la tecnología posibilita/facilita el aprendizaje y el conocimiento. Se recomiendan incluso metodologías centradas en los estudiantes para el logro de aprendizaje a través de las redes digitales, incluyendo Internet de acuerdo con Salinas et al. (ob. cit.). Sobre la base de estos resultados favorables, la autora fundamenta la potencial efectividad de su propuesta para mejorar el logo de aprendizaje intercultural con los alumnos de Ciencias Sociales.

4.2.Estudio de la variable "estrategias didácticas" empleadas por los docentes

A continuación, se presenta el análisis de los datos de la aplicación de la segunda encuesta, dirigida a los profesores. Su objetivo es analizar el comportamiento empírico de la

variable “Estudio de la variable “estrategias didácticas empleadas por los docentes”, que servirá para formular la propuesta de investigación.

1. Al inicio del curso, ¿Aplica usted pruebas de evaluación diagnóstica para activar y detectar los conocimientos previos que poseen sus estudiantes?

Tabla 14

Respuestas del ítem 1 del Cuestionario 2 “Estrategias Didácticas”

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi Nunca	0	0
Algunas Veces	0	0
Casi Siempre	6	37.5
Siempre	10	62.5
TOTAL	**16**	**100**

Análisis e interpretación. Los resultados de la Tabla 14, dejan en evidencia que el 100% de los docentes encuestados aplica las pruebas de evaluación diagnóstica para activar y detectar los conocimientos previos que poseen sus estudiantes. En consecuencia, se trata de un resultado altamente satisfactorio que está en correspondencia con la importancia que se le debe dar a la exploración de conocimientos previos en todo diseño instruccional, como lo advirtió Ausubel et al. (ob. cit.) en su teoría de la asimilación con su célebre principio para el logro de aprendizaje significativo, cuando afirmó que de todos los factores que contribuyen con el logro de aprendizaje, el de los conocimientos previos es el más importante. Consecuentemente, la autora aplicará una evaluación diagnóstica al inicio del curso para identificar y agilizar sus instrucciones escolares esenciales o para corregir experiencias de formación previa y ayudar de este modo a potenciar la efectividad pedagógica de la propuesta de esta investigación.

2. Al empezar sus clases, ¿Con qué frecuencia formula usted los objetivos de aprendizaje e informa a sus estudiantes sobre los contenidos de cada unidad?

Análisis e interpretación. Los resultados pueden verse en la siguiente Tabla 15: el 43,75 % de los docentes reflexionan “Casi Siempre” y el 56,25% “Siempre”. Como consecuencia, el 100% de los docentes encuestados reconoce que con elevada frecuencia formula los objetivos e informa a sus estudiantes sobre los contenidos de cada unidad. Esta tendencia es apoyada por Rovira (ob. cit.), quien sostiene que, además de planificar los recursos, el docente debe emprender un trabajo

reflexivo, despertando interés por los temas de estudio; donde considere todas las opciones propuestas dentro del proceso educativo para luego tomar decisiones relacionadas con la ejecución de metodologías activas/colaborativas, que se consiguen utilizar para lograr los objetivos de aprendizaje establecidos. En este sentido, la presentación de los objetivos de aprendizaje ayuda a los estudiantes a elegir métodos y técnicas eficaces para concentrarse en lo que tienen que saber conocer y saber hacer. Así también, sirve de referencia y pauta para medir el crecimiento académico de los alumnos; y el logro de nuevas ideas serían útiles para formular la propuesta.

Tabla 15

Respuestas del ítem 2 del Cuestionario 2 "Estrategias Didácticas"

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi Nunca	0	0
Algunas Veces	0	0
Casi Siempre	7	43.75
Siempre	9	56.25
TOTAL	**16**	**100**

3. ¿Con qué frecuencia planifica usted actividades didácticas para aumentar el protagonismo y la participación activa de sus estudiantes en el aprendizaje de Ciencias Sociales?

Análisis e interpretación. En datos de la siguiente Tabla 16, se observa que la sumatoria de las opciones "Algunas veces", "Siempre" y "Casi siempre", igual a un 100%, evidencian que todos los docentes diseñan actividades didácticas para potenciar el protagonismo y la participación activa de los estudiantes en el estudio de las Ciencias Sociales. Cabe mencionar que, estos hallazgos apoyan los criterios propuestos en los fundamentos teóricos por Miniland (ob. cit.), quien explicó que es conveniente promover estrategias novedosas de aprendizaje que tienen muchas ventajas educativas, como la capacidad de razonamiento, la creatividad o la autoestima. A la luz de los puntos clave, Miniland aconseja que el instructor planifique trabajos innovadores en el aula para aumentar el compromiso y la colaboración de los alumnos en el tratamiento de las Ciencias Sociales y para ayudarles a formular una posible solución a la propuesta con cada nuevo conocimiento adquirido. Para la autora, hablar de aprendizaje activo significa que en su propuesta serán los estudiantes quienes asumirán un rol altamente participativo, interactuando entre ellos, y buscando información más allá de la que les ofrezcan sus docentes.

Tabla 16

Respuestas del ítem 3 del Cuestionario 2 "Estrategias Didácticas"

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi Nunca	0	0
Algunas Veces	4	25
Casi Siempre	6	37.5
Siempre	6	37.5
TOTAL	**16**	**100**

4. ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos utiliza usted para presentar la información a sus estudiantes y facilitar la comprensión de los contenidos?

Tabla 17

Respuestas del ítem 4 del Cuestionario 2 "Estrategias Didácticas"

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Mapas conceptuales	8	22.86
Mapas Mentales	11	31.43
Infografías	9	25.71
Esquemas	4	11.43
Diagramas	3	8.57
Otros	0	0.00
TOTAL	**35**	**100**

Análisis e interpretación. Los resultados de la Tabla 17 demuestran que el 31,43% emplea "Mapas Conceptuales", seguido por el 25,71%, se identifican con las "Infografías", el 22,86 %, los "Mapas Conceptuales", el 11,43% los "Esquemas" y el 8,57%, los "Diagramas". Por tal motivo, los docentes encuestados dejan en evidencia que emplean diversos recursos didácticos para proporcionar información a los alumnos y ayudarles en la comprensión de los contenidos. En relación con estos resultados, se ratifica la valiosa la aportación de Miniland (ob. cit.), cuando señaló que una adecuada selección de materiales didácticos promueve un papel destacado de los estudiantes y, en general, los motivan al uso medios digitales de vanguardia basados en tecnologías de Internet, tales como herramientas para crear mapas conceptuales, infografías y mapas mentales. Este es un aspecto clave en la propuesta que presenta la autora como una estrategia didáctica innovadora mediada con el empleo de recursos digitales que posibilite el

protagonismo de los estudiantes, convirtiéndolos en participantes activos de sus propios procesos formativos y fomentando una educación centrada en el aprendizaje y no en la enseñanza.

5. ¿Con qué periodicidad aplica usted la técnica de clase expositiva para el desarrollo de los contenidos en Ciencias Sociales?

Tabla 18

Respuestas del ítem 5 del Cuestionario 2 "Estrategias Didácticas"

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi Nunca	4	25
Algunas Veces	4	25
Casi Siempre	5	31.25
Siempre	3	18.75
TOTAL	16	100

Análisis e interpretación. Considerando los datos de la Tabla 18, en particular los referidos a la sumatoria de las opciones "Algunas veces", "Casi siempre" y "Siempre", se obtiene la evidencia de que la técnica de clase expositiva sigue ocupando un lugar dominante en el desarrollo didáctico de las clases en Ciencias Sociales, sustentada por el 75% de los docentes encuestados. Solo un 25% manifestó que "Casi nunca" la emplea. Naturalmente, las clases expositivas gozan de gran aceptación en la modalidad presencial porque permiten, entre otras ventajas, la presentación de información en forma ordenada, sin importar los tamaños de los grupos. Pero, este escenario podría ser mejorado desde la estrategia didáctica propuesta por la autora, en la cual se pone atención a lo que expresó Miniland (ob. cit.), en cuanto que la manera de enseñar debe estar en constante revisión para que evolucionen y vayan surgiendo estrategias de enseñanza innovadoras que se pueden aplicar en las clases para favorecer el mejoramiento cognitivo y participación protagónica de los alumnos.

6. ¿Con qué frecuencia aplica usted la técnica del Flipped Classroom (aula invertida) para aumentar el protagonismo y participación activa de sus estudiantes en el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales?

Análisis e interpretación. Considerando los datos de la siguiente Tabla 19, en particular los referidos a la sumatoria de las opciones "Algunas veces", "Casi siempre" y "Siempre", se obtiene la evidencia de que la técnica de "Aula invertida" o "Flipped Classroom" si es aplicada para

aumentar el protagonismo y participación activa de los estudiantes en el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales, hecho real sustentado por el 82.25% de los docentes encuestados. Mientras que una mínima proporción de los entrevistados, un 18.75%, optó por la opción "Casi nunca". Para apoyar las afirmaciones de los profesores, lo mejor es acudir al pensamiento de Divulgacióndinámica (ob. cit.), al revelar que para fomentar el aprendizaje intercultural es necesario utilizar principios y métodos pedagógicos acordes con la interacción de los alumnos y la diversidad cultural, como la planificación de múltiples itinerarios de formación para adquirir un único cuerpo de conocimientos. Por lo tanto, apuntalar la difusión de la metodología del aula invertida, consiente un proceso académico mucho más social y colaborativo, permite el interaccionar de los escolares a través de debates, actividades en grupo y puntos de vista, permitiendo apoyarse mutuamente y animar a sus compañeros a compartir nuevas estrategias en apoyo de la propuesta de investigación.

Tabla 19

Respuestas del ítem 6 del Cuestionario 2 "Estrategias Didácticas"

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi Nunca	3	18.75
Algunas Veces	7	43.75
Casi Siempre	4	25
Siempre	2	12.5
TOTAL	**16**	**100**

7. ¿Planifica usted actividades didácticas lúdicas para que los estudiantes aprendan en forma entretenida y divertida sobre la riqueza cultural del Ecuador?

Análisis e interpretación. Los datos que se muestran en la siguiente Tabla 20, indican que la mayoría de los docentes encuestados, un 81.25%, planifica actividades didácticas lúdicas para que los estudiantes aprendan en forma entretenida y divertida sobre la riqueza cultural del Ecuador. Esta mayoría la evidencia la sumatoria de las respuestas por las opciones "algunas veces", "casi siempre" y "siempre". Por el contrario, el 18,75% de los encuestados respondió "Casi nunca". Sobre la base de estos resultados, se refleja la disposición de la mayoría de los docentes para facilitar que el logro de los aprendizajes sea de lo más divertido, especialmente cuando se hable sobre la riqueza cultural del Ecuador. Esta es la forma más natural de que los estudiantes formen parte de la comunidad que les rodea, aprendan de los demás, creen relaciones

y comprendan las normas y funciones de la sociedad a la que pertenecen. Se concuerda con los fundamentos teóricos que ofrece Divulgacióndinámica (ob. cit.), en cuanto que es beneficioso desarrollar estrategias innovadoras que permitan el análisis, la adaptación y el desarrollo de materiales ya elaborados para tratar la diversidad cultural, así como el análisis de materiales didácticos de uso común, como libros de texto, álbumes ilustrados y otros materiales basados en textos, desde la perspectiva de la equidad cultural.

Tabla 20

Respuestas del ítem 7 del Cuestionario 2 "Estrategias Didácticas"

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi Nunca	3	18.75
Algunas Veces	8	50
Casi Siempre	4	25
Siempre	1	6.25
TOTAL	**16**	**100**

8. Entre los siguientes recursos digitales para crear actividades lúdicas, ¿Cuáles emplea usted para motivar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales?

Análisis e interpretación. Los resultados se presentan en la siguiente Tabla 21, con el siguiente detalle, el 30% afirma que emplea "Quizizz", el 45,00 % emplea "Kahoot", mientras el 10.00%, se manifiesta por "Canva", el 10.00 %, por la categoría "Infogram" y apenas el 5,00%, por "Socrative". Se resuelve que la mayoría de los entrevistados coincide en que manejan recursos digitales para crear actividades lúdicas y motivar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales desde la óptica de la Gamificación; pero, a simple vista, se determina que las preferencias son diversas y hace falta profundizar entonces en la selección de estas aplicaciones informáticas. En todo caso, los resultados respaldan lo expuesto por Gaitán (ob. cit.), quién señaló que este tipo de aprendizaje promovido con actividades lúdicas gana adeptos en las metodologías de formación por su carácter recreativo, que facilita la interiorización de los conocimientos de forma más amena y redunda en una experiencia positiva y divertida para el usuario

Tabla 21

Respuestas del ítem 8 del Cuestionario 2 "Estrategias Didácticas"

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Quizizz	6	30
Kahoot	9	45
Canva	2	10
Infogram	2	10
Socrative	1	5
TOTAL	**20**	**100**

9. En el proceso de rescate de la identidad cultural de los pueblos indígenas, ¿Con qué frecuencia usa videos instruccionales sobre el arte prehispánico del Ecuador?

Tabla 22

Respuestas del ítem 9 del Cuestionario 2 "Estrategias Didácticas"

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi Nunca	6	37.5
Algunas Veces	5	31.25
Casi Siempre	1	6.25
Siempre	4	25
TOTAL	**16**	**100**

Análisis e interpretación. De conformidad con los datos expuestos en la Tabla 22, el 37,5 % responde "Casi Nunca", con lo cual se evidencia que la frecuencia de no emplear videos instruccionales sobre el arte prehispánico del Ecuador merece especial atención, no obstante que el 62.5% de los docentes encuestados si emplea videos instruccionales sobre el arte prehispánico del Ecuador. De acuerdo con criterio de la autora, para orientar el desarrollo del proceso de rescate de la identidad cultural de los pueblos indígenas, se podría recurrir a la presentación de vídeos didácticos del arte prehistórico ecuatoriano para ejemplificar los principios de la educación intercultural y recuperación de la identidad cultural de los pueblos indígenas, mostrando experiencias reales de convivencia intercultural entre los grupos indígenas y mestizos. Esta estrategia se alinea además con la idea de persuadir a los estudiantes sobre las ventajas de acudir a sus clases y potenciar el logro de aprendizaje significativo basado en los conocimientos previos como lo señalaron en su obra Ausubel et al. (ob. cit.)

4.3.Estudio de la variable "estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación".

Inmediatamente después, se presenta el análisis de los datos conseguidos con la aplicación del cuestionario 3, dirigido a docentes y autoridades, con la finalidad de estudiar el comportamiento empírico de la variable "estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación", determinante para la formulación de la propuesta del estudio investigativo.

1. Entre las siguientes justificaciones, ¿Cuáles considera usted como Deseables (D) o Indispensable (I) para generar la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje Intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de Noveno de EGB?

Tabla 23

Respuestas del ítem 1 del Cuestionario 3 "Estrategia Didáctica mediada por TIC"

JUSTIFICACIONES	PORCENTAJES	
	D	**I**
Motivar el rescate de la identidad cultural mediante las TIC	**0**	**100**
Promover los valores ancestrales en el aprendizaje mediante las TIC	**0**	**100**
Dinamizar el aprendizaje intercultural mediante el uso de gamificación	**0**	**100**
Fomentar una educación centrada en el protagonismo de los estudiantes	**25**	**75**
Promover el pensamiento divergente en el estudio de Ciencias Sociales	**0**	**100**

Análisis e interpretación. Basándose en los datos de la Tabla 23, se observa que el 100% de las autoridades y docentes consultados, considera "Indispensables", a las siguientes justificaciones: Motivar el rescate de la identidad cultural mediante las TIC, Promover los valores ancestrales en el aprendizaje mediante las TIC, Dinamizar el Aprendizaje Intercultural mediante el uso de la Gamificación y Promover el pensamiento divergente en el estudio de Ciencias Sociales; mientras que solo un 75.00% responde que es "Indispensable" fomentar una educación centrada en el protagonismo de los estudiantes. Los resultados concuerdan con uno de los beneficios de la educación intercultural en el sentido de que con ella se permite generar entre los estudiantes un marco de respeto y disfrute de la diversidad étnica, lingüística y cultural, local y global de acuerdo con Estrada (ob. cit.). Todo esto también demuestra el potencial apoyo que podría recibir la propuesta de la autora para poner en marcha una estrategia que represente una respuesta adecuada a la interculturalidad, rescatando la diversidad cultural e identidades de los pueblos indígenas, utilizando para ellos recursos digitales desde una planificación de actividades gamificadas.

2. Entre los siguientes objetivos, ¿Cuáles considera usted como Deseable (D) o Indispensable (I), para generar la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el Aprendizaje Intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de Noveno de EGB?

Tabla 24

*Respuestas del ítem 2 del Cuestionario 3 "Estr. Didáctica **mediada por TIC**"*

OBJETIVOS	PORCENTAJES	
	D	**I**
Planificar actividades didácticas lúdicas para el aprendizaje intercultural en CCSS	**0**	**100**
Incentivar en los docentes el uso de las TIC en los procesos formativos de CCSS.	**0**	**100**
Impulsar en la UE "Andes College" la incorporación de las TIC desde la gamificación	**0**	**100**
Fomentar en los docentes de CCSS la aplicación de estrategias didácticas desde la gamificación	**25**	**75**
Promover el pensamiento divergente en el estudio de Ciencias Sociales.	**0**	**100**

Análisis e interpretación. Los datos de la Tabla 24 demuestran que el 100.00% de los docentes y autoridades califican de "Indispensables", a los siguientes objetivos: Planificar actividades didácticas lúdicas para el aprendizaje intercultural en CCSS, Incentivar en los docentes el uso de las TIC en los procesos formativos de CCSS, Impulsar en la U.E. "Andes College" la incorporación de las TIC desde la Gamificación, Promover el pensamiento divergente en el estudio de Ciencias Sociales; en tanto que el 75% considera "Indispensable" el objetivo de Fomentar en los docentes de CCSS la aplicación de estrategias didácticas desde la Gamificación. Estos resultados serán considerados favorablemente como objetivos de la propuesta de la autora, pues son enunciados que se alinean con el estudio desarrollado por Roldán (ob. cit.), quién presentó una metodología innovadora para el estudio de Ciencias Sociales basada en el manejo de actividades propias de la Gamificación, y orientada a descubrir nuevas formas de lograr la motivación de los estudiantes en un entorno educativo transformacional.

3. Entre los siguientes MÓDULOS, ¿Cuáles considera usted como Deseables (D) o Indispensables (I) para ser acoplados con la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de 9no de EGB?

Tabla 25

*Respuestas del ítem 3 del Cuestionario 3 "Estr. Didáctica **mediada por TIC**"*

MÓDULOS	PORCENTAJES	
	D	**I**
La cultura Puruhá de la Provincia de Chimborazo	**0**	**100**
Chakana del pueblo Kayambi de la Sierra Ecuatoriana	**0**	**100**
Música ancestral andina	**25**	**75**
Ritual Mortuorio o Chanka Taksana Cultura Puruhá	**0**	**100**
Lengua Kichwa o Runashimi del pueblo Cañari	**25**	**75**

Análisis e interpretación. Considerando los datos que se recogen en la Tabla 25, el 100% responde que son "indispensables" los siguientes módulos para generar la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje Intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de Noveno de EGB: La cultura Puruhá de la Provincia de Chimborazo, Chakana del pueblo Kayambi de la Sierra Ecuatoriana y Ritual Mortuorio Chanka Taksana Cultura Puruhá. Todos los temas logran respuestas favorables con un porcentaje del 75% o mayor. De este modo, la propuesta promoverá el estudio de estos módulos que intentan abordar la creciente diversidad cultural que se observa en los pueblos indígenas ecuatorianos. De acuerdo con Estrada (ob. cit.), la idea se basa en una perspectiva de Educación Intercultural que da prioridad al estudio de las culturas autóctonas, en el entendido de que el desarrollo de seres humanos completos implica que respeten los derechos humanos, sean conscientes de su ascendencia cultural y estén abiertos al diálogo respetuoso entre otros grupos culturales.

4. Entre las siguientes opciones, ¿Cuáles considera Deseables (D) o Indispensables (I) para ser acopladas como estrategias en la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de 9no. de EGB?

Análisis e interpretación. Con base en las respuestas de la siguiente Tabla 26, el 100% de los informantes considera "Indispensable" la opción de "Trabajo colaborativo en el aula". Por otro lado, un 100% reconoce como "Deseable" a la opción de "Mobile Learning". El primer caso se apoya en el postulado fundamental del constructivismo social de Vygotsky (ob. cit.) referido a que las estrategias didácticas asociadas con este enfoque reconocen que los estudiantes son los

protagonistas de sus procesos de aprendizaje, que el aprendizaje ocurre en forma activa por impacto de la interacción social y de su entorno cultural. En el segundo caso, se evidencia la tendencia actual del uso académico que se le está dando la telefonía móvil, con aplicaciones como WhatsApp, Facebook, entre otras. Adicionalmente, de los datos se deduce el alto reconocimiento del 75% de empleo a favor de las técnicas del "Aula invertida" y "Juegos didácticos", con las cuales se estaría abordando con fuerza la propuesta innovadora de esta investigación representada por una estrategia didáctica emergente para motivar a los estudiantes con el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales.

Tabla 26

*Respuestas del ítem 4 del Cuestionario 3 "Est**r. Didáctica** mediada por TIC"*

OPCIONES	PORCENTAJES	
	D	**I**
Flipped Classroom	**25**	**75**
Mobile Learning	**100**	**0**
Juegos didácticos	**25**	**75**
Trabajo colaborativo en el aula.	**0**	**100**

5. Entre los siguientes recursos digitales para la Gamificación. ¿Cuáles considera Deseables (D) o indispensables (I) para ser acopladas como herramientas digitales en la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de 9no de EGB?

Análisis e interpretación. Se resalta de los datos de la siguiente Tabla 27, que el 100% de los docentes consultados considera "Indispensable" el empleo de los siguientes recursos digitales: Quizizz, Kahoot, Infogram, Canva, Genially para generar la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el Aprendizaje Intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de Noveno de EGB. El uso de estos recursos en la planificación de actividades lúdicas le agregarán entretenimiento, intercambio de mensajes multimedia, y otras utilidades o beneficios que están favoreciendo el uso didáctico de tales herramientas. Ciertamente, el creciente empleo de recursos digitales en la educación apunta a una nueva dimensión de los procesos de enseñanza y aprendizaje como lo señaló García (2009), al poder planificar nuevas estrategias que sean del agrado de las generaciones actuales de estudiantes considerados como nativos digitales. En consecuencia, el éxito de la propuesta de la autora podría

estar vinculado con la selección de los recursos digitales sugerida por los informantes para poner en marcha la estrategia didáctica mediada por TIC que se proyecta en esta investigación

Tabla 27

*Respuestas del ítem 5 del Cuestionario 3 "Estr. Didáctica **mediada por TIC**"*

RECURSOS DIGITALES	PORCENTAJES	
	D	**I**
Quizizz	**0**	**100**
Kahoot	**0**	**100**
Socrative	**75**	**25**
Infogram	**0**	**100**
Canva	**0**	**100**
Genially	**0**	**100**

6. Entre las siguientes actividades, ¿Cuáles considera Deseables (D) o Indispensables (I) para ser acopladas como estrategias de evaluación en la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de 9no de EGB?

Análisis e interpretación. Con base en los datos de la siguiente Tabla 28, el 100% de los docentes consultados considera "Indispensable" las siguientes opciones: aplicación de exámenes interactivos, tareas grupales colaborativas, exposiciones, estudio de casos; en tanto que, un 75% también considera "Indispensable" a las opciones de asignación de tareas individuales y proyectos. Es interesante observar que estos resultados concuerdan con la postura de Miniland ob. cit., cuando explica que los métodos de enseñanza cambian constantemente y surgen nuevas estrategias de instrucción y de evaluación que pueden utilizarse en el aula para apoyar el desarrollo cognitivo de los alumnos. En este sentido, el respaldo de un 25% conseguido por la opción de *aplicación de exámenes escritos* puede interpretarse como una apertura de los docentes para ensayar nuevas estrategias de evaluación de los aprendizajes que se diferencien de las estrategias tradicionales. Las estrategias didácticas, propuestas en este estudio incluirán cambios metodológicos que tomen en cuenta las estrategias de evaluación sugeridas por hallazgos previos.

Tabla 28

*Respuestas del ítem 6 del Cuestionario 3 "Estr. Didáctica **mediada por TIC**"*

ACTIVIDADES	PORCENTAJES	
	D	**I**
Aplicación de exámenes interactivos	**0**	**100**
Aplicación de exámenes escritos	**75**	**25**
Asignación de proyectos	**25**	**75**
Tareas grupales colaborativas	**0**	**100**
Tareas individuales	**25**	**75**
Exposiciones	**0**	**100**
Estudio de casos	**0**	**100**

7. Entre las siguientes actividades, ¿*C*uáles considera Deseables (D) o Indispensables (I) para el aprendizaje autónomo y socializado en la *propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de 9no de EGB?*

Tabla 29

*Respuestas del ítem 7 del Cuestionario **3** "Est**r. Didáctica** mediada por TIC"*

ACTIVIDADES	PORCENTAJES	
	D	**I**
Discusiones o debates en pequeños grupos	**0**	**100**
Cuchicheo (diálogo entre pares)	**25**	**75**
Dramatización	**25**	**75**
Exposiciones grupales	**0**	**100**
Lluvia de ideas	**0**	**100**
Aprendizaje colaborativo en pequeños grupos	**0**	**100**

Análisis e interpretación. Los resultados de la Tabla 29 encajan con la naturaleza de la estrategia didáctica propuesta en esta investigación basada en enfoques constructivistas del aprendizaje, cuyos postulados promueven el aprendizaje autónomo y socializado. En efecto, los datos revelan que el 100% de los docentes consultados considera "Indispensable" la planificación de

actividades basadas en discusiones o debates en grupos pequeños, exposiciones grupales, lluvia de ideas y aprendizaje colaborativo en grupos pequeños. Se trata entonces de considerar el desarrollo de una estrategia didáctica que represente un cambio metodológico que promueva fundamentalmente el aprendizaje activo en grupos centrados en tareas colaborativas. El beneficio de esta estrategia lo reflejará la interacción entre todos los miembros de los grupos e intervención activa de todos en la búsqueda de información y consenso para la comprensión de la diversidad cultural e identidades de los pueblos originarios del Ecuador.

8. Entre las siguientes opciones para la evaluación de la efectividad de la propuesta, ¿Cuáles considera usted como Indispensables (I) o Deseables (D) para ser acopladas con la *propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de 9no de EGB?*

Tabla 30

Respuestas del ítem 8 del Cuestionario 3 "Estr. Didáctica ***mediada por TIC****"*

OPCIONES	PORCENTAJES	
	D	**I**
Cantidad de estudiantes aprobados	**0**	**100**
Realimentación de los estudiantes	**0**	**100**
Realimentación de los docentes	**0**	**100**
Cantidad de estudiantes en supletorio	**100**	**0**
Cantidad de estudiantes en deserción	**100**	**0**
Autoevaluación de la autora de la propuesta	**0**	**100**

Análisis e interpretación. Los datos informativos expresados en la Tabla 30 son reveladores de la alta significación que dan los docentes consultados a las opciones que alcanzaron un 100% de respaldo. En efecto, los indicadores seleccionados como indispensables (realimentación de los docentes, estudiantes, autoridades y autora de la propuesta) demuestran que es necesario contar con criterios que impliquen las valoraciones aportadas por los beneficiarios directos de la propuesta, quienes en un proceso de reflexión continua podrán valorar el funcionamiento efectivo de la propuesta. De este modo, en la propuesta se plantea un instrumento para recoger las retroalimentaciones de los mencionados grupos de evaluadores. El componente de retroalimentación mostraría la conexión entre los procesos de enseñanza y aprendizaje, expresando el grado de avance de los logros de los alumnos e informando sobre la pertinencia de

la estrategia didáctica utilizada como producto de esta investigación.

9. ¿Considera usted factible la ejecución de la *propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de 9no de EGB en la U.E. "Andes College"?*

Tabla 31

*Respuestas del ítem 9 del Cuestionario **3** "Est**r. Didáctica** mediada por TIC"*

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Indeciso	0	0
De acuerdo	0	0
Totalmente de acuerdo	3	100
TOTAL	**3**	**100**

Análisis e interpretación. Los resultados mostrados en la Tabla 31, son determinantes y concluyentes: el 100% de los informantes está "Totalmente de Acuerdo" con la factibilidad de ejecución de la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje Intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de Noveno de EGB. Encuentra la autora un apoyo decidido de los docentes y autoridades para concretar la aplicación de la estrategia, cuyos requerimientos de orden tecnológicos están satisfechos con las dotaciones actuales de equipos y programas informáticos en los laboratorios de computación de la Unidad Educativa. Por otra parte, se cuenta con estudiantes de un nivel económico considerado alto y disponen de accesorios personales que van desde teléfonos celulares hasta computadoras portátiles; en tal sentido se corrobora la factibilidad de ejecución de la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de 9. ° de EGB en la U.E. "Andes College".

Hallazgos relevantes en el estudio de la variable "Estrategias de aprendizaje"

Las siguientes observaciones se derivan del análisis de las respuestas proporcionadas por los estudiantes en la encuesta sobre el uso que hacen de las estrategias de aprendizaje:

- De los resultados de la Tabla 4, se observa que la suma de las categorías "Algunas veces", "Casi Siempre" y "Siempre", indica que el 96% de los alumnos completan las pruebas de evaluación diagnóstica, de los cuales un 40% asegura que "siempre" las responde.

- Según los resultados de la Tabla 5, el 40% de los alumnos cree que *"Casi Siempre"* repite textualmente los conceptos y contenidos que se encuentran en el texto o en la carpeta que contiene sus apuntes de clase.
- Los resultados de la Tabla 6 indican que, de los alumnos encuestados, un 8% "casi nunca" responde las autoevaluaciones, mientras que un 92% si las responde de acuerdo con la evidencia que deja la sumatoria de los porcentajes de las categorías "Algunas veces", "Casi siempre" y "Siempre".
- Según los resultados de la Tabla 7, la sumatoria de las categorías "Siempre", "Casi Siempre" y "Algunas Veces", indican que el 92% de los estudiantes encuestados analiza los objetivos de aprendizaje, antes de cada unidad de estudio.
- Al examinar los datos de la Tabla 8, es posible concluir que un alto porcentaje de encuestados del 92%, sumatoria de las categorías "Algunas Veces", "Casi siempre" y "Siempre", responde que crea resúmenes, esquemas o diagramas para sintetizar lo aprendido y fijar sus conocimientos.
- Los resultados obtenidos en la Tabla 9, demuestran que un alto porcentaje, 92% obtenido de la sumatoria de las categorías "Algunas veces", "Casi Siempre" y "Siempre", respondió a favor de estudiar por anticipado en su domicilio los contenidos de las clases.
- Al examinar los datos de la Tabla 10, se observa que un alto porcentaje, 80% obtenido de la sumatoria de las categorías "Algunas veces", "Casi siempre" y "Siempre", respondió a favor de realizar actividades lúdicas, tales como: juegos en línea, juegos colaborativos; para dinamizar su aprendizaje en forma entretenida y divertida.
- Examinando los datos mostrados en la Tabla 11, se observa que un alto porcentaje, 84% obtenido de la sumatoria de las categorías "Algunas veces", "Casi siempre" y "Siempre", de los alumnos encuestados, respondió que participa en la realización de tareas grupales en forma colaborativa para lograr aprendizaje socializado.
- La información aportada por los datos de la Tabla 12, demuestran que el 100% de los alumnos encuestados utiliza algún recurso o herramienta digital para la realización de sus actividades académicas en forma entretenida y divertida.
- La información aportada por los datos de la Tabla 13, revelan que los porcentajes de las sumatorias de las respuestas afirmativas conformadas por las opciones "Algunas Veces", "Casi Siempre" y "Siempre", en todos los elementos consultados superan al 50%, con lo cual

se refleja la aceptación mayoritaria de los alumnos por el uso de los dispositivos y redes sociales mencionados.

Hallazgos relevantes en el estudio de la variable "estrategias didácticas" empleadas por los docentes

- Los resultados de la Tabla 14, dejan en evidencia que el 100% de los docentes encuestados aplica las pruebas de evaluación diagnóstica para activar y detectar los conocimientos previos que poseen sus estudiantes.
- Los siguientes resultados pueden verse en la Tabla 15, el 43,75 % de los docentes reflexionan "Casi Siempre" y el 56,25% "Siempre". Como consecuencia, el 100% de los docentes encuestados reconoce que con elevada frecuencia formula los objetivos e informa a sus estudiantes sobre los contenidos de cada unidad.
- En los resultados de la Tabla 16, se observa que la sumatoria de las opciones "Algunas veces", "Siempre" y "Casi siempre", igual a un 100%, deja en evidencia que todos los docentes diseñan actividades didácticas para potenciar el protagonismo y la participación activa de los estudiantes en el estudio de las Ciencias Sociales.
- Los resultados de la Tabla 17 demuestran que el 31,43% emplea "Mapas Conceptuales", seguido por el 25,71%, se identifican con las "Infografías", el 22,86 %, los "Mapas Conceptuales", el 11,43% los "Esquemas" y el 8,57%, los "Diagramas". Por tal motivo, los docentes encuestados dejan en evidencia que emplean diversos recursos didácticos para proporcionar información a los alumnos y ayudarles en la comprensión de los contenidos.
- Considerando los datos de la Tabla 18, en particular los referidos a la sumatoria de las opciones "Algunas veces", "Casi siempre" y "Siempre", se obtiene la evidencia de que la técnica de clase expositiva sigue ocupando un lugar dominante en el desarrollo didáctico de las clases en Ciencias Sociales, sustentada por el 75% de los docentes encuestados.
- Considerando los datos de la Tabla 19, en particular los referidos a la sumatoria de las opciones "Algunas veces", "Casi siempre" y "Siempre", se obtiene la evidencia de que la técnica de "Aula invertida" o "Flipped Classroom" si es aplicada para aumentar el protagonismo y participación activa de los estudiantes en el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales, hecho real sustentado por el 82.25% de los docentes encuestados.
- Los datos que se muestran en la Tabla 20, indican que la mayoría de los docentes encuestados, un 81.25%, planifica actividades didácticas lúdicas para que los estudiantes aprendan en

forma entretenida y divertida sobre la riqueza cultural del Ecuador.

- Los datos en la Tabla 21, con el siguiente detalle, el 30% afirma que emplea "Quizizz", el 45,00 % emplea "Kahoot", mientras el 10.00%, se manifiesta por "Canva", el 10.00 %, por la categoría "Infogram" y apenas el 5,00%, por "Socrative". Se resuelve que la mayoría de los entrevistados coincide en que manejan recursos digitales para crear actividades lúdicas y motivar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales desde la óptica de la Gamificación.
- De conformidad con los datos expuestos en la Tabla 22, el 37,5 % responde "Casi Nunca", con lo cual se evidencia que la frecuencia de no utilizar videos instruccionales sobre el arte prehispánico del Ecuador merece especial atención, no obstante que el 62.5% de los docentes encuestados si utiliza videos instruccionales sobre el arte prehispánico del Ecuador.

Hallazgos relevantes en el estudio de la variable "estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación".

- Basándose en los resultados obtenidos en la Tabla 23, se observa que el 100% de las autoridades y docentes consultados, considera "Indispensables", a las siguientes justificaciones: Motivar el rescate de la identidad cultural mediante las TIC, Promover los valores ancestrales en el aprendizaje mediante las TIC, Dinamizar el Aprendizaje Intercultural mediante el uso de la Gamificación y Promover el pensamiento divergente en el estudio de Ciencias Sociales; mientras que solo un 75.00% responde que es "Indispensable" fomentar una educación centrada en el protagonismo de los estudiantes.
- Los datos de la Tabla 24 demuestran que el 100.00% de los docentes y autoridades califican de "Indispensables", a los siguientes objetivos: Planificar actividades didácticas lúdicas para el aprendizaje intercultural en CCSS, Incentivar en los docentes la utilización de las TIC en los procesos formativos de CCSS, Impulsar en la U.E. "Andes College" la incorporación de las TIC desde la Gamificación, Promover el pensamiento divergente en el estudio de Ciencias Sociales; en tanto que el 75% considera "Indispensable" el objetivo de Fomentar en los docentes de CCSS la aplicación de estrategias didácticas desde la Gamificación.
- Los datos que en la Tabla 25, el 100% revelan que son "indispensables" los siguientes módulos para generar la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje Intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de Noveno de EGB: La cultura Puruhá de la Provincia de Chimborazo, Chakana del pueblo Kayambi de la Sierra Ecuatoriana y Ritual Mortuorio Chanka Taksana Cultura Puruhá. Todos

los temas logran respuestas favorables con un porcentaje del 75% o mayor.

- Con base en las respuestas de la Tabla 26, el 100% de los informantes considera “Indispensable” la opción de “Trabajo colaborativo en el aula”. Por otro lado, un 100% reconoce como “Deseable” a la opción de “Mobile Learning”.
- Se resalta de los datos de la Tabla 27, que el 100% de los docentes consultados considera “Indispensable” el empleo de los siguientes recursos digitales: Quizizz, Kahoot, Infogram, Canva, Genially para generar la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el Aprendizaje Intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de Noveno de EGB.
- Con base en los datos de la Tabla 28, el 100% de los docentes consultados considera “Indispensable” las opciones: aplicación de exámenes interactivos, tareas grupales colaborativas, exposiciones, estudio de casos; en tanto que, un 75% también considera “Indispensable” a las opciones de asignación de tareas individuales y proyectos.
- Los resultados de la Tabla 29 encajan con la naturaleza de la estrategia didáctica propuesta en esta investigación basada en enfoques constructivistas del aprendizaje, cuyos postulados promueven el aprendizaje autónomo y socializado. En efecto, los datos revelan que el 100% de los docentes consultados considera “Indispensable” la planificación de actividades basadas en discusiones o debates en grupos pequeños, exposiciones grupales, lluvia de ideas y aprendizaje colaborativo en grupos pequeños.
- Los datos de la Tabla 30 revelan la alta significación que dan los docentes consultados a las opciones que alcanzaron un 100% de respaldo para evaluar la efectividad de la propuesta.
- Los resultados mostrados en la Tabla 31, son determinantes y concluyentes: el 100% de los informantes está “Totalmente de Acuerdo” con la factibilidad de ejecución de la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje Intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de Noveno de EGB.

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Figura 2

Identidad cultural Puruhá



"Revalorización de la identidad cultural del antiguo pueblo Puruhá desde la Gamificación"

5.1.Denominación y definición de la propuesta

Denominación

"Revalorización de la identidad cultural del antiguo pueblo Puruhá desde la Gamificación"

Definición

La propuesta, "Revalorización de la identidad cultural del antiguo pueblo Puruhá desde la Gamificación", está dirigida a estudiantes de 9. ° año de EGB de la U.E. "Andes College". Se define como práctica y operacionalmente significativa porque busca apoyar la gestión de procesos educativos utilizando la técnica de la Gamificación, mediada por las TIC, para promover el Aprendizaje Intercultural de las Ciencias Sociales.

5.2. Justificación de la propuesta.

El Ecuador es considerado un país multiétnico y pluricultural, con una rica cultura, cuyas tradiciones y costumbres tienen un valor histórico inestimable y han dejado huella en la historia de nuestro país durante mucho tiempo. El sistema educativo actual, que funciona sobre la base de la formación social y acoge la diversidad desde el respeto y la igualdad humana, se preocupa

de educar a los alumnos en el patrimonio histórico y de proteger y preservar las múltiples expresiones culturales.

La provincia de Chimborazo es hogar de la cultura Puruhá, conocida como un legendario pueblo guerrero andino. Por ello, es fundamental promover una dinámica de inclusión equitativa en el aprendizaje de los estudiantes. La transculturalidad es evidente, muchos factores han desdibujado la identidad cultural de los pueblos indígenas de nuestro país, pues son ellos quienes dan a luz el concepto de interculturalidad; asimismo, la falta de control de la tecnología permite la introducción de una nueva cultura, lo que contribuye a la extinción de las raíces del pueblo Puruhá.

En respuesta a esta situación, la propuesta educativa pretende utilizar herramientas tecnológicas para desarrollar, a través de la Gamificación, estrategias de aprendizaje basadas en las TIC que apoyen los procesos de enseñanza y aprendizaje y fortalezcan la competencia intercultural en los estudiantes de 9. ° año de EGB de la U.E. “Andes College”.

En resumen, las razones que justifican la propuesta que aquí se presenta son confirmadas por los docentes y autoridades consultados en el estudio de la variable “estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación”; estas son:

- Promover los valores ancestrales en el aprendizaje mediante las TIC,
- Dinamizar el Aprendizaje Intercultural mediante el uso de la Gamificación
- Promover el pensamiento divergente en el estudio de Ciencias Sociales
- Fomentar una educación centrada en el protagonismo de los estudiantes.

5.3. Descripción de los beneficiarios.

Directos

Se beneficiarán directamente de la propuesta los estudiantes y profesores de 9. ° año de EGB de la U.E. "Andes College", que participarán en el empleo de la estrategia didáctica diseñada desde la Gamificación y mediada por TIC; para promover el Aprendizaje Intercultural en el área de las Ciencias Sociales.

Indirectos

Uno de los beneficiarios indirectos de la propuesta “Revalorización de la identidad

cultural del antiguo pueblo Puruhá desde la Gamificación", es la comunidad de estudiantes y profesores de la U.E. "Andes College", cuyo propósito es avanzar en el diseño de estrategias didácticas novedosas, aplicables en otras áreas formativas.

5.4. Descripción de los responsables.

- El departamento de informática con su correspondiente personal de la U.E. "Andes College" y el personal de apoyo de responsable de Microsoft Teams con sus múltiples funciones.
- La autora de la propuesta, María Piedad Espinoza Barreno, profesora de Ciencias Sociales de la U.E. "Andes College", es la responsable directa de la misma.
- La Coordinadora del área de Ciencias Sociales y verificadora inmediata de la posible implementación de la propuesta.
- Los docentes responsables de la cátedra de Estudios Sociales, como posibles facilitadores

5.5. Objetivos, general y específicos.

Objetivo General

- Revalorizar la identidad cultural del antiguo pueblo Puruhá desde la Gamificación

Objetivos Específicos

- Impulsar en la U.E. "Andes College", procesos de mejora a través de la formación virtual, para el Aprendizaje Intercultural de Ciencias Sociales, a través de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación.
- Fomentar el uso de la estrategia didáctica gamificada entre los estudiantes de la U.E. "Andes College" para fortalecer los procesos de aprendizaje con el uso de recursos digitales en el campo de las ciencias sociales.
- Iniciar a los docentes del área de Ciencias Sociales de la U.E. "Andes College", en la programación de estrategias didácticas innovadoras desde la Gamificación para alcanzar el pertinente progreso académico.
- Fortalecer en la U.E. "Andes College", la aplicabilidad de recursos didácticos con la ayuda de las diferentes herramientas virtuales tales como la Gamificación.

5.6.Funcionamiento de la propuesta.

MÓDULO I

Cultura Puruhá de la Provincia de Chimborazo

- **Objetivo de Aprendizaje del Módulo**

- Recurrir al valor "Somos Innovadores", apoyado por las TIC, para reflexionar sobre la influencia de la cultura Puruhá en la educación y su máxima expresión en la cromática, metalurgia e iconografía.

- **Descripción del Módulo**

El objetivo de este módulo es dar una nueva perspectiva de la cultura Puruhá, venerada como nación guerrera en la provincia de Chimborazo y pilar de la rica diversidad cultural del país. Como tal, se pretende mostrar la "Cosmovisión Andina" que posee y protege la provincia de los altos macizos. Sus montañas y valles conservan el tiempo y el espacio de los saberes ancestrales de los pueblos andinos, así como los valores de reciprocidad reflejados en el Ayni, la Minka y la Mita. Por ello, es de suma relevancia que los estudiantes sean capaces de identificar la historia que preserva las raíces de la cultura Puruhá, empezando por mirar al cielo para entender cómo se mueven las estrellas, en cada uno de los vestigios históricos como: vasijas, cántaros antropomorfos que residen en los museos como símbolos de historia y riqueza cultural. Tabla 32

- **Descripción de fases y etapas**

Tabla 32

Estrategia de gamificación para el Módulo I

ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN MÓDULO 1 Cultura Puruhá de la Provincia de Chimborazo				
Actividades	**Recursos**	**Herramientas digitales empleadas**	**Criterio de Evaluación**	**Valores**
Exploración: Se inicia utilizando el modelo pedagógico Flipped Classroom, a través del enlace sobre el vídeo	**Recursos Humanos:** Estudiantes de Noveno año de EGB. Docentes **Recursos Materiales:** Libro virtual de la asignatura de Ciencias	Presentación de la información utilizando la herramienta Prezi.	**CE.CS.4.10**. Examina la relación entre democracia e interculturalidad reconociendo la	Somos innovadores. Sentido de pertenencia.

del líder puruhá Fernando Daquilema. https://www.youtube.com/watch?v=PTuzugqG30Q&t=191s **Reflexión:**  Para analizar y reflexionar sobre la relevancia de la Cultura Puruhá, se examina a uno de sus principales líderes, Fernando Daquilema. En este proceso se aplican preguntas que permitan a los futuros ciudadanos desarrollar su trabajo en la provincia de Chimborazo. **Conceptualización:** Desarrollo del contenido de estudio mediante la presentación interactiva de la Cultura Puruhá según el enlace:  **https://prezi.com/view/PjHm5uq3mrm0OViuPWj8/** **Aplicación:** Motivar el aprendizaje de la Cultura Puruhá mediante la utilización de un Quizizz para intensificar el aprendizaje mediante la dinámica del juego, tomando en consideración la motivación y la captación de la atención a través de imágenes y sonidos de acuerdo al enlace: https://quizizz.com/join?gc=600  58651	Sociales. Cuaderno de trabajo de la asignatura de Ciencias Sociales. **Recursos Tecnológicos:** Computador de escritorio de la Unidad Educativa Laptop docente y estudiante. Tablet estudiante. Celulares estudiantes. Red de internet abierta para estudiantes y docentes.	Gamificación mediante Quizizz.	trascendencia de la lucha por los derechos humanos, la Constitución y las expresiones culturales (tanto nacionales como populares) en la aplicación y valoración de la interculturalidad en todos los contextos. CE.	

MÓDULO II

Rituales fúnebres de la Cultura Puruhá en la Provincia de Chimborazo

- **Objetivo de Aprendizaje**

  - Comprender el significado del ritual fúnebre del hombre andino en la Cultura Puruhá, como parte del Simbolismo y de la Cosmovisión Indígena, prestando mucha atención a los juegos para alegrar las almas en el velorio de cuerpo presente.

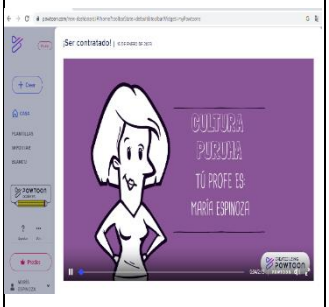
- **Descripción del Módulo**

El desarrollo Módulo II, tiene como finalidad analizar el ritual fúnebre del hombre andino de la Cultura Puruhá, una representación simbólica de la trascendencia del hombre hacia otra dimensión; por tal motivo la muerte no es entendida desde el punto de vista del dolor, al contrario, forma parte de la praxis de los conocimientos ancestrales de la Cosmovisión Indígena. Además, lleva intrínseco la libertad de la celebración de cultos a través de la utilización de hierbas, dinámicas de celebración, así como propiamente el ritual a celebrarse antes del entierro del cuerpo. Por consiguiente, debe estar listo con los elementos necesarios para que en la otra vida no pueda faltarle nada, como su cuchara de palo, el plato de barro, las sogas para que pueda cargar los granos; sino, ante todo, la abundancia con la que se despide al difunto para que pueda disfrutar con tranquilidad del más allá. Ver Tabla 33.

Tabla 33

Estrategia de gamificación para el Módulo II

ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN MÓDULO II Ritos fúnebres de la Cultura Puruhá de la Provincia de Chimborazo				
Actividades	**Recursos**	**Herramientas digitales empleadas**	**Criterio de Evaluación**	**Valores**
• **Exploración:** Se efectúa un análisis del conocimiento, mediante la utilización de la técnica Mentimeter de aprendizaje lo primero que viene a la mente cuando se escucha ritos fúnebres, mediante la	**Recursos Humanos:** Estudiantes de 9. ° año de EGB. Docentes de Estudios Sociales. **Recursos Materiales:** Libro virtual de la asignatura de Ciencias Sociales. Cuaderno de trabajo de la asignatura de Ciencias Sociales.	Análisis previo a la temática mediante la herramienta Mentimeter Presentación de la información utilizando la herramienta Powtoon a través	**CE.CS.4.10**. Examina la relación entre democracia e interculturalidad reconociendo la trascendencia de la lucha por los derechos humanos, la Constitución y las	Somos innovadores. Sentido de pertenencia. Convivencia. Apoyo social.

utilización de la herramienta digital con el siguiente código.  • **Reflexión:** El desarrollo de la temática se logró mediante una nube de palabras generada, y se consideró el significado de los rituales funerarios de la cultura Puruhá utilizando herramientas digitales. • **Conceptualización:** A través de la creación de un video tutorial sobre los Ritos Fúnebres de la Cultura Puruhá, se pretende analizar el proceso dinámico y lúdico que ocurre en la Cosmovisión Indígena. Watch my Powtoon: Get Hired!  • **Aplicación:** La expresión del conocimiento a través de la creatividad fomenta un proceso educativo que incorpora la identidad cultural y el uso de la tecnología para llevarlo a cabo mediante el trabajo colaborativo.	**Recursos Tecnológicos:** Computador de escritorio de la Unidad Educativa. Laptop del docente y estudiantes. Tablet estudiantes. Celulares estudiantes. Red de internet abierta para estudiantes y docentes.	de videos tutoriales de los ritos fúnebres de la Cultura Puruhá. Aplicación del conocimiento mediante el trabajo colaborativo de estudiantes con la herramienta para generar Comics Pixton.	expresiones culturales (tanto nacionales como populares) en la aplicación y valoración de la interculturalidad en todos los contextos.	

Ya en el aula, se lleva a cabo una aplicación de conocimientos que utiliza herramientas tecnológicas para presentar la historia de los Rituales Fúnebres. https://compartir.pixton.com/qbuk17e 				

MÓDULO III

"Runa Shimi o Lengua Kichwa"

- **Objetivo de Aprendizaje del Módulo**

  - Fortalecer la identidad cultural mediante el estudio de la "Runa Shimi" o Lengua Kichwa, en los estudiantes de 9. ° año de EGB de la Unidad Educativa "Andes College"

- **Descripción del Módulo**

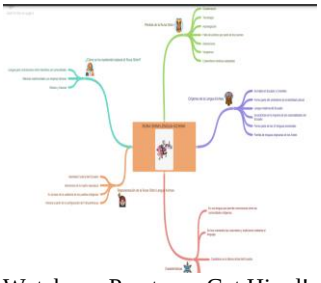
El "Runa Shimi" o idioma Kichwa es considerado la lengua materna del Ecuador. Trae consigo el espíritu de nuestra cultura y origen, así como elementos esenciales de la madre naturaleza como el aire, el fuego y la tierra, entre otros. Aunque actualmente existen 14 nacionalidades en nuestro país, la mayoría de la población está conformada por el pueblo Kichwa. La práctica del uso de la lengua materna ha sido devaluada por las costumbres mestizas, europeas y norteamericanas, lo que ha dañado la conciencia de nuestros pueblos que han plasmado en sus expresiones la maravilla de la naturaleza y el poder de la Cosmovisión Indígena. Esto ha alimentado la autonegación, el auto racismo y el lamento que la práctica de la Runa Shimi genera en el contexto social.

Es de mucha relevancia que, mediante la práctica de rituales, música, danzas, inclusive alianzas matrimoniales, se ha permitido que se expanda de cierta manera la lengua como la base del pensamiento y la sabiduría que llevan grabado el pueblo Kichwa. La realización de la presente estrategia de Gamificación está enfocada, en el principal significado de mantener la Runa Shimi y todas las lenguas que se practican en el Ecuador como parte de los valores sociales relacionados con el sentido de pertenencia de "Lo nuestro" primero. Ver Tabla 34.

Tabla 34

Estrategia de gamificación para el Módulo III

ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN MÓDULO III Runa Shimi o Lengua Kichwa de la Cultura Puruhá de la Provincia de Chimborazo				
Actividades	**Recursos**	**Herramientas digitales empleadas**	**Criterio de Evaluación**	**Valores**
• **Exploración:** Se ejecuta la actividad tomando en cuenta las imágenes del collage sobre la representación de la Cultura Puruhá, relacionándole a la relevancia de la práctica de la Lengua Kichwa como símbolo que resalta la historia de nuestro pueblo luchador y milenario de la Provincia de Chimborazo, por consiguiente, se toma en cuenta el siguiente enlace: https://acortar.link/uKxDqo  • **Reflexión:** Se anima a los estudiantes a realizar un estudio reflexivo sobre el estado actual del manejo de la lengua "Runa	**Recursos Humanos:** Estudiantes de Noveno año de EGB. Docentes de Estudios Sociales. **Recursos Materiales:** Libro virtual de la asignatura de Ciencias Sociales. Cuaderno de trabajo de la asignatura de Ciencias Sociales. **Recursos Tecnológicos:** Computador de escritorio de la Unidad Educativa. Laptop docente y estudiante. Tablet estudiante. Celulares estudiantes. Red de internet abierta para estudiantes y docentes.	Análisis previo a la temática mediante la herramienta Canva a través de un collage. Realización de preguntas aleatorias mediante la utilización de la ruleta aleatoria Piliapp. Elaboración de un mapa mental mediante Coggle it. Dinámica de clase mediante Wordwall.	**CE.CS.4.10**. Analiza la relación entre democracia e interculturalidad, reconociendo la relevancia de la lucha por los derechos humanos, la Constitución y las expresiones culturales (tanto nacionales como populares) para implementar y valorar la interculturalidad en todas partes.	Somos innovadores. Sentido de pertenencia. Convivencia: Apoyo social. Responsabilidad social. Revalorización de la identidad cultural.

Shimi", mediante preguntas aleatorias; utilizando la técnica de la ruleta aleatoria, tal y como se describe en el enlace: https://es.piliapp.com/random/wheel/  • **Conceptualización:** Se desarrolla el contenido planificado tomando en consideración, el origen, características, las causas por las que se ha perdido la Lengua Kichwa, y la manera en que hoy en día todavía se la sigue practicando; para ello se realiza la síntesis de la información mediante la utilización de un mapa mental de acuerdo al siguiente enlace: https://coggle.it/diagram/Y8XqRfnDY3PfZ4zA/t/runa-shimi-lengua-kichwa-puruha-2  Watch my Powtoon: Get Hired! • **Aplicación:** Se realiza una dinámica de clase utilizando un concurso que incluye bonificaciones a las respuestas más rápidas que respondieron; para lo cual se utiliza el siguiente enlace: https://wordwall.net/es/resource/48622301				

Finalmente, lo que se pretende con el diseño de la propuesta es una experiencia formativa de carácter lúdico en los estudiantes de 9. ° año de EGB, produciendo un cambio en la perspectiva del aprendizaje en cuanto a las Ciencias Sociales. En general, la enseñanza teórica de Ciencias Sociales es aburrida para los estudiantes, les produce desmotivación, cansancio, aprendizaje repetitivo, mucho más cuando estamos hablando de historia y hechos que acontecieron en el pasado. Ahora bien, a partir de un aprendizaje constructivista se pretende dinamizar el conocimiento mediante la utilización de herramientas digitales mediadas por TIC, que permitan el pleno desenvolvimiento analítico, que puedan expresar sus emociones, pero ante todo motivarlos para que la identidad cultural de los pueblos indígenas no sea olvidada, que no se sienta vergüenza cada vez que se menciona la lengua Kichwa; que a través de actividades lúdicas se pueda enriquecer, revalorizar, y fomentar la cultura del pueblo Puruhá.

- **Factibilidad de la propuesta.**

Se asume que todos los involucrados en la propuesta, tanto docentes como estudiantes, de la Unidad Educativa "Andes College", ya ven a la tecnología como una fuente relevante para la administración de la Estrategia Didáctica mediada por TIC para facilitar el Aprendizaje Intercultural de las Ciencias Sociales a través de la Gamificación y que para dicho efecto sus miembros cuentan con las respectivas herramientas tecnológicas tales como: Laptops, Tablet, celulares de alta gama; que sin ninguna dificultad se puede interactuar con ellos, haciendo uso de sus herramientas virtuales. También hay que recordar que, se cuenta con docentes innovadores, comprometidos con la fusión entre la tecnología y el fortalecimiento de la identidad cultural. Con el fin de gestionar la Estrategia Didáctica, mediante el uso de las TIC, para facilitar el Aprendizaje Intercultural de las Ciencias Sociales, a partir de la Gamificación, se debe considerar una

situación pertinente relacionada con la formación académica de la autora. Dicha propuesta no tiene ninguna erogación económica porque la Unidad Educativa de estudio cuenta con todos los requerimientos materiales y humanos.

- **Estructura de evaluación de la propuesta**

Para evaluar la propuesta, se sugiere crear un formulario en Microsoft Forms dirigido específicamente a los estudiantes de 9. º año de EGB de la U.E. "Andes College" y los docentes implicados en la potencial ejecución de la propuesta; una vez enviado el formulario, se discutirá cada tema con el fin de llenar los vacíos académicos que no hayan sido abordados adecuadamente.

- **Instrumentos para evaluar la propuesta.**

Indicaciones: marcar con una X en el casillero correspondiente:

Tabla 35

Evaluación de la propuesta por los estudiantes.

N. °	ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN	ESCALA DE VALORACIÓN			
		EXCELENTE	BUENO	REGULAR	MALO
1	Considera que el diseño de la estrategia didáctica fue:				
2	El paradigma de la clase invertida se aplicó de la siguiente manera:				
3	Los conocimientos que adquirí gracias a Quizizz y a la dinámica del juego fueron:				
4	Mediante la utilización de la técnica Mentimeter me ayuda a interactuar de forma:				
5	La evaluación aplicada al finalizar la actividad es:				
6	El desempeño académico del docente fue:				
7	La Estrategia Didáctica mediada por TIC para el Aprendizaje Intercultural de las Ciencias Sociales a través de la Gamificación es:				
8	Los objetivos de aprendizaje se cumplen siempre:				
9	El avance del módulo de estudio				

	es:				
10	El Aprendizaje Intercultural se vuelve interesante a través de la Gamificación:				
PREGUNTAS ABIERTAS					
1	¿Qué barreras ha encontrado en el proceso de desarrollo de la propuesta?				
2	¿Qué aspectos de la propuesta de investigación deben ser atendidos y mejorados de inmediato?				
3	¿Qué aspectos de la propuesta le llamaron más la atención?				
4	¿Qué aspectos de la propuesta no le llamaron la atención?				

Tabla 36

Evaluación de la propuesta por los docentes.

ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN	**ESCALA DE VALORACIÓN**		
	BAJO	**MEDIO**	**ALTO**
El número de estudiantes que completó el curso fue:			
Opino que el número de estudiantes rechazados es:			
El número de estudiantes para supletorios fue:			
La evaluación de los estudiantes a favor del curso es:			
El trabajo académico del docente lo medito es:			
La valoración de la modalidad de estudio virtual para el ámbito de las Ciencias Sociales es:			
La apreciación sobre el aprovechamiento escolar de los estudiantes es la siguiente:			
Los criterios para gestionar los procesos de enseñanza y aprendizaje son:			
El empleo de la Gamificación como metodología de aprendizaje puede ser recomendada a otras áreas de la institución:			
Mi criterio a favor de repetir esta vivencia didáctica es:			
Mi valoración a favor del empleo de la metodología de la Gamificación es:			
PREGUNTAS ABIERTAS			
¿Qué problemas se encontraron en el desarrollo y progreso de la Propuesta?			
¿Qué aspectos de la propuesta deben ser atendidos y mejorados de inmediato?			
¿Qué aspectos de la propuesta le llamaron más la atención?			
¿Qué aspectos de la propuesta no le llamaron la atención?			

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Se presentan a continuación las conclusiones derivadas del estudio del comportamiento empírico de las tres variables implicadas en la investigación realizada:

- Con relación al diagnóstico de las estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes del Noveno año de Educación General Básica de la U. E. "Andes College" para el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales, de los resultados analizados e interpretados en el Capítulo IV se obtuvieron hallazgos sobresalientes, así: el 96% de los alumnos completan pruebas de evaluación diagnóstica, entre ellos un 40% siempre las responde; entre algunas veces, casi siempre y siempre, el 100% de los alumnos practica aprendizaje memorístico, repitiendo conceptos y contenidos consultados en los textos o cuadernos de apuntes. Un 92% responde las pruebas de autoevaluación, analizan los objetivos de aprendizaje antes de cada tema de estudio, elaboran resúmenes para sintetizar lo aprendido y fijar sus saberes, aplican la técnica del aula inversa, estudiando los temas por anticipado. Un 80% respondió a favor de realizar actividades lúdicas para dinamizar sus aprendizajes en forma entretenida y divertida. Un 84% participa activamente en tareas colaborativas; el 100% utiliza algún recurso o herramienta digital durante la realización de sus actividades académicas y en general, más del 50% de los alumnos se apoya el uso de dispositivos y redes sociales con fines académicos. Se concluye que los alumnos emplean algunas estrategias que les favorecen el logro de aprendizajes significativos, pero, en general, son practicantes del aprendizaje memorístico. En este contexto, debe atenderse el empleo de recursos digitales diversos en actividades lúdicas y fomentar la aplicación de la innovación didáctica propuesta para el desarrollo del pensamiento reflexivo en forma divertida y entretenida.
- En cuanto a la descripción de las estrategias didácticas que emplean los docentes para facilitar el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales con estudiantes del 9. ° año de Educación General Básica de la U. E. "Andes College", se obtuvieron resultados altamente positivos como los siguientes: el 100% planifica actividades didácticas lúdicas para potenciar el protagonismo y la participación activa de los estudiantes en el estudio de las Ciencias Sociales; emplean diversos recursos digitales para proporcionar información a los alumnos y ayudarles en la comprensión de los temas; la técnica de enseñanza expositiva domina en un 75% la práctica docente; utilizan videos instruccionales sobre el arte

prehispánico del Ecuador. Se concluye que los docentes emplean diversos recursos digitales en la creación de actividades lúdicas para motivar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales, pero empleando la técnica tradicional de clases expositivas todavía arraigada en la práctica docente. En este contexto, la estrategia didáctica propuesta encuentra apoyo firme de los docentes para su aplicación.

- Con relación a determinar el diseño de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales, dirigida a estudiantes del noveno año de Educación General Básica en la U.E. "Andes College", durante el año lectivo 2021-2022, es menester observar los resultados mostrados en la Tabla 31, que son determinantes y concluyentes: el 100% de los informantes está "Totalmente de Acuerdo" con la factibilidad de ejecución de la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje Intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de Noveno de EGB. El 100% de los docentes y autoridades encuestados considera "indispensable" el uso de la estrategia didáctica basada en la Gamificación para motivar el rescate de la identidad cultural, promover los valores ancestrales de los pueblos indígenas ecuatorianos, estimular en los docentes el uso de estrategias mediadas por TIC, favorecer la participación de los alumnos en tareas y actividades colaborativas; con el consecuente desarrollo del aprendizaje socializado, mejorar los procesos tradicionales de evaluación con evaluaciones interactivas y asignación de proyectos. Se concluye que la innovación didáctica propuesta podría contribuir a generar un ambiente educativo influenciado por las TIC y la Gamificación, suponiendo un desafío académico de los docentes para impulsar a los alumnos como protagonistas activos en sus procesos del aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales.

RECOMENDACIONES

- Que en el contexto institucional y particularmente en el Área de Ciencias Sociales, consuetudinariamente se lleve a cabo proceso de diagnóstico a cerca de las estrategias de aprendizaje que emplean los estudiantes, con la finalidad de ubicar las bases para retroalimentar las actividades académicas que demuestren inconsistencias de aprendizaje.
- Que en el escenario de la Unidad Educativa "Andes College", se haga constar en el Plan Operativo Anual, la necesidad de procesos continuos de capacitación docente en cuanto a la actualización de nuevas estrategias didácticas, pero vinculadas con las TIC y en forma

singular con la metodología de la Gamificación, es decir, que los niños y niñas aprendan de las actividades lúdicas, o bien “Jugando se aprende a Jugar”.

- Autorizar la implementación del diseño de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales, dirigida a estudiantes del noveno año de Educación General Básica en la U.E. “Andes College”, durante el año lectivo 2021-2022, que servirá como modelo ejecutado por la autora para que en el ámbito institucional se convierta en el paradigma a seguir por parte de las otras áreas, proponiendo mejoras significativas para el proceso de enseñanza y aprendizaje virtual.

REFERENCIAS

Acuña, M. (23 de mayo de 2017). *Aprendizaje colaborativo en los ambientes virtuales*. https://www.evirtualplus.com/aprendizaje-colaborativo-ambientes-virtuales/

Albuja, G. (2021). Guía Metodológica para el uso de la Gamificación como herramienta de aprendizaje para el desarrollo de la Inteligencia kinestésica corporal. *(Magister en Innovación en Educación).* Pontifica Universidad Católica del Ecuador, Quito-Ecuador. https://doi.org/ISSN: 2173 - 1276

Andes, U. (2018). *Estrategias de enseñanza*. Aprendizaje Tradicional v/s Aprendizaje Activo: https://ce4.uandes.cl/estrategias-ensenanza/aprendizaje-tradicional-v-s-aprendizaje-activo/

Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (2000). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: TRILLAS.

Apunte, O. (2020). La Educación Tradicional en la enseñanza-aprendizaje de la unidad ii y iii en la asignatura de ciencias naturales de 10 año EGB, Unidad Educativa Manuela Cañizares, DMQ 2018-2019. *(Licenciado en Ciencias de la Educación).* Universidad Central del Ecuador, Quito-Ecuador.

Arteaga, G. (22 de octubre de 2020). *¿Qué son los métodos de investigación de enfoque mixto?* https://www.testsiteforme.com/diseno-de-investigacion-de-metodo-mixto/

Arteaga, G. (28 de febrero de 2022). *Qué es la investigación de campo: Definición, métodos, ejemplos y ventajas*. Trabajo de campo en la investigación: https://www.testsiteforme.com/investigacion-de-campo/

Barrionuevo, K. (2020). Uso de la Gamificación y el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de primero de bachillerato. *(Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC).* Universidad Central del Ecuador, Quito-Ecuador.

Basagoiti, A. (16 de enero de 2017). Cómo hacer un análisis de resultados. https://www.mundodeportivo.com/uncomo/negocios/articulo/como-hacer-un-analisis-de-resultados-28214.html

Bernabeu, M. &. (2022). *Aprendizaje basado en problemas: El Método ABP*. https://educrea.cl/aprendizaje-basado-en-problemas-el-metodo-abp/

Botella, A. &. (2019). Investigación-acción y aprendizaje basado en proyectos. Una revisión bibliográfica. *Perfiles educativos, Vol.41*(N. ° 163). https://doi.org/ISSN 0185-2698

Bruner, J. (1966). *Hacia una teoría de la educación*. Cambridge, Massachussets: Harvard University Press.

Camizán, H. L. (2021). Estrategias de aprendizaje. *TecnoHumanismo-TecnoHumanismo. Revista Científica, Volumen 1*(No. 8), pp. 1-20. https://doi.org/ISSN: 2710-2394

Carbache, E. (2020). Uso de la Gamificación como estrategia didáctica en los niños y niñas de 7. ° año de Educación General Básica Área de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Fiscal Juan Montalvo. *(Magíster en Innovación en Educación).* Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Esmeraldas-Ecuador.

Caroline. (05 de marzo de 2021). *Aprendizaje online vs aprendizaje tradicional*. https://www.easy-lms.com/es/centro-de-conocimiento/12911/aprendizaje-online-vs-aprendizaje-tradicional/item12530

Cervantes, C. V. (2022). *Aprendizaje por descubrimiento*. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/aprendizajedescubrimiento.htm

Chero, J. (21 de mayo de 2015). *La Investigación Proyectiva*. https://es.scribd.com/doc/266183778/La-Investigacion-Proyectiva

Comunicación, T. M. (2022). *27 herramientas de Gamificación para clase que engancharán a tus alumnos*. https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-

gamificacion-educacion/

Cruz, M. P. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias de la Información, vol. 9*(n. ° 1), pp. 44-59. https://doi.org/OI: https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052

Divulgación, D. S. (25 de febrero de 2022). *La educación intercultural en el ámbito escolar*. https://www.divulgaciondinamica.es/la-educacion-intercultural-ambito-escolar/

Docentes al día. (31 de enero de 2019). *Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky ¿Cómo aplicarla en el aula?* https://docentesaldia.com/2019/01/31/teoria-sociocultural-de-lev-vygotsky-como-aplicarla-en-el-aula/

Ducuara, L. (2020). *Desarrollo de una estrategia didáctica gamificada mediada por tic para la enseñanza de conceptos de ecología a través de la lectura grado décimo de la educación media en Colombia.* Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

Estevez, A. (18 de febrero de 2021). *Gamification: qué es la Gamificación y cómo funciona*. https://ined21.com/gamificacion-en-el-aula/

Estrada, J. (2019). *Lineamientos de Educación Intercultural.* Ministerio de Educación Pública. https://doi.org/ISBN: 978-9977-60-378-0

Explorable.com. (28 de julio de 2022). *Población de la investigación*. https://explorable.com/es/poblacion-de-la-investigacion

Flores, F. (24 de diciembre de 2021). *El conectivismo: la teoría contemporánea en la educación del siglo XXI*. https://schoolrubric.es/el-conectivismo-la-teoria-contemporanea-en-la-educacion-del-siglo-xxi/

Formación, D. D. (25 de febrero de 2022). *La educación intercultural en el ámbito escolar*. https://www.divulgaciondinamica.es/la-educacion-intercultural-ambito-escolar/

Franquet, A. (29 de marzo de 2017). *Gamificación*.

https://economipedia.com/definiciones/gamificacion.html

Fuentes, E. (2018). Prácticas de acompañamiento con enfoque intercultural en la Educación Superior. *(Maestría en Educación para la Interculturalidad y la Sustentabilidad).* Universidad Veracruzana, Veracruz-México. https://doi.org/No. 0440 - 13

Gaitán, V. (2022). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20t%C3%A9cnica%20mec%C3%A1nica%20es%20la,la%20consecuci%C3%B3n%20de%20sus%20objetivos.

Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación: manual autoformativo interactivo* (Vol. Vol. 63). Huancayo-Perú: Universidad Continental.

García, L. (2009). ¿Por qué va ganando la educación a distancia? Ediciones de la Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid, España: UNED.

Guerri, M. (16 de noviembre de 2021). *La Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel*. https://www.psicoactiva.com/blog/aprendizaje-significativo-ausubel/

Guzmán, N. &. (2020). Tejiendo Interculturalidad en una escuela para todos. *(Magíster en Educación).* Fundación UniversitariaLos Libertadores, Bogotá D.C.-Colombia.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Samaldino, S. (2005). *Instructional media and technologya for learning.* Upper Ssdle River, NJ: Prentice Hall.

Hernández, R. (2018). *Metodología de la Investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* Edamsa Impresiones, S.A. de C.V. Printed by Edamsa Impresiones, S.A. de C. V. https://doi.org/ISBN: 978-1-4562-6096-5

Hurtado, J. (2010). *Metodología de la Investigación: : guía para una comprensión holística de la ciencia.* Ciea-Sypal Centro Internacional de Estudios Avanzados Sypal y Ediciones Quirón S. A. https://doi.org/ISBN:D .L.ilf 54820100011105

Hurtado, J. (2012). El proyecto de investigación: Comprensión holística de la metodología y

la investigación. Caracas, Venezuela: QUIRÓN.

Inclusiva, S. (2020). *Instructivo para la implementación de Educación Abierta en el Subnivel de Educación General Básica Superior y el nivel del Bachillerato.* Ministerio de Educación.

Infoautonomos. (03 de diciembre de 2021). *El Cuestionario*. https://www.infoautonomos.com/estudio-de-mercado/cuestionario/

Leiva, J. e. (02 de febrero de 2022). Promoción de competencias interculturales y uso de las TIC: Hacia una universidad inclusiva digital. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, Págs. 47-64. https://doi.org/https://doi.org/10.15366/reice2022.20.2.003

Lozsan, N. (02 de junio de 2022). *Aprendizaje creativo: qué es, funciones, características y teorías sobre el aprendizaje creador*. https://www.cinconoticias.com/aprendizaje-creativo/

Mata, L. (30 de julio de 2019). *Diseños de investigaciones con enfoque cuantitativo de tipo no experimental*. https://investigaliacr.com/investigacion/disenos-de-investigaciones-con-enfoque-cuantitativo-de-tipo-no-experimental/

Miniland. (2021). *Estrategias didácticas innovadoras para aplicar en tus clases*. https://spain.minilandeducational.com/school/estrategias-didacticas-innovadoras-para-tus-clases/

Mordenti, A. (21 de diciembre de 2021). *Análisis de datos*. Análisis de datos: técnicas y metodologías para la aplicación de Analytics: https://www.innovaciondigital360.com/big-data/analisis-de-datos-tecnicas-y-metodologias-para-la-aplicacion-de-analytics/

Orozco, J. (2016). Estrategias Didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Revista Científica de FAREM-Estelí, Nº 17*(Año 5), Pág. 75-76.

Pegalajar, M. d. (2021). Implicaciones de la Gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa, 39*(1), 169-188. https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.6018/rie.419481

Pérez, F. G. (2021). Educomunicación e interculturalidad a partir de la gestión educativa con la radio. *Revista de Ciencias Sociales y Humanas*(N. ° 35), pp. 46-47. https://doi.org/https://doi.org/10.17163/uni.n35.2021.02

Qualtrics. (2022). *¿Qués es una encuesta?* https://www.qualtrics.com/es-la/gestion-de-la-experiencia/investigacion/que-es-una-encuesta/

Ríos, P. (2018). *Metodología de la investigación: un enfoque pedagógico*. Caracas, Venezuela: Cognitus.

Rivera, A. (20 de diciembre de 2021). *Educación*. ¿Qué son las Estrategias de Aprendizaje? Estarategias por y para estudiantes: https://www.lucaedu.com/que-son-las-estrategias-de-aprendizaje/

Rodríguez, Ä. e. (07 de abril de 2022). Los beneficios de la Gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias, Vol 8*(No 2).

Roldán, A. (2021). La Gamificación en las Ciencias Sociales en un contexto educativo en transformación. *GeoGraphos [En línea], Vol. 12*(N. º 139). https://doi.org/[DOI: 10.14198/GEOGRA2021.12.139].

Rovira, I. (2021). *Psicología educativa y del Desarrollo*. Estrategias didácticas: definición, características y aplicación: https://psicologiaymente.com/desarrollo/estrategias-didacticas

Saborio, A. (29 de agosto de 2019). *Teorías del aprendizaje según Bruner*. https://www.psicologia-online.com/teorias-del-aprendizaje-segun-bruner-2605.html

Salazar, A. &. (2019). La Interculturalidad mediada por TIC: una propuesta didáctica en la red social Facebook. *(Maestría en Educación).* Universidad Pontificia Bolivariana,

Medellin-Colombia.

Salazar, J. (junio de 2021). *Investigación Formativa*. Autogestión del Aprendizaje. Definición y características básicas: https://ieaprender.blogspot.com/2019/03/autogestion-del-aprendizaje-autonomia-o.html

Salinas, J., Pérez, A. y De Benito, B. (2008). *Metodologías centradas en el alumno para el aprendizaje en red*. Madrid: SÍNTESIS

Salmerón, A. (2022). *La importancia de las TIC en la educación*. https://medac.es/blogs/sociocultural/las-herramientas-tic-en-la-educacion

Semanate, D. (2022). Estrategias didácticas activas para mejorar el desempeño académico en la asignatura de Estudios Sociales. *EPISTEME KOINONIA, Vol. 4*(N. ° 8). https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1386

Shuttleworth, M. (07 de julio de 2022). *Establecimiento de causa y efecto*. https://explorable.com/es/causa-y-efecto

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría del aprendizaje para la era digital. Disponible: https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf. Consulta: Septiembre, 3, 2022

Torres, N. (2022). *¿Qué es el Constructivismo y cómo se utiliza en terapia?* https://www.psicoactiva.com/blog/constructivismo-se-utiliza-terapia/

Twinning. (10 de septiembre de 2020). *El aprendizaje intercultural*. http://etwinning.es/es/el-aprendizaje-intercultural/

Vera, E. (2020). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria. *(Maestría en Innovación en Educación).* Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Esmeraldas-Ecuador.

Vergara, A. (2020). Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: una propuesta didáctica

para bachillerato general unificado. *(Magíster en Innovación en Educación).* Pontifica Universidad Católica del Ecuador, Quito-Ecuador.

Vygotsky, J. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.* Buenos Aires: GRIJALBO.

Zabalza, M. y Zabalza, Ma. Ainoha (2010). *Planificación de la docencia: elaboración de las guías docentes de las materias.* Madrid, España: NARCEA

ANEXOS

Anexo A

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADOS POR TIC

CUESTIONARIO PARA LA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ANDES COLLEGE"

https://forms.gle/SD1wzvqGbAzSM4Hq6

I. PRESENTACIÓN

Estimados estudiantes:

Me complace invitarlo a responder el siguiente cuestionario con fines académicos como parte del proyecto de investigación para la obtención del título de Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC en la Universidad Pontificia Católica del Ecuador.

II. OBJETIVO

Diagnosticar las estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes del 9. ° año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Andes College" para el Aprendizaje Intercultural de Ciencias Sociales durante el año lectivo 2021-2022.

III. INSTRUCCIONES

- Lea atentamente cada pregunta para responder
- Todas las preguntas son obligatorias.
- Cuando haya terminado, haga clic en la opción *Enviar.*

IV. CUESTIONARIO

1. Al inicio del curso, ¿Realiza usted las pruebas de evaluación diagnóstica propuestas por el

docente para detectar los conocimientos previos que usted posee? *Marca sólo un óvalo.*

- ○ Nunca
- ○ Casi Nunca
- ○ Algunas Veces
- ○ Casi Siempre
- ○ Siempre

2. Al realizar las evaluaciones o tareas en clase, ¿Repite usted textualmente los conceptos y contenidos consultados en el texto o en el cuaderno de sus apuntes tomados en clases?

- ○ Nunca
- ○ Casi Nunca
- ○ Algunas Veces
- ○ Casi Siempre
- ○ Siempre

3. ¿Con qué frecuencia realiza usted las autoevaluaciones de aprendizajes, para identificar la comprensión y el progreso sobre las temáticas asignadas? *Marca sólo un óvalo.*

- ○ Nunca
- ○ Casi Nunca
- ○ Algunas Veces
- ○ Casi Siempre
- ○ Siempre

4. ¿Analiza usted los objetivos de aprendizaje, antes de cada unidad de estudio, para tener un conocimiento general sobre los contenidos a estudiar y las habilidades o destrezas que aprenderá?

- ○ Nunca
- ○ Casi Nunca
- ○ Algunas Veces
- ○ Casi Siempre
- ○ Siempre

5. ¿Elabora usted resúmenes, esquemas o diagramas para sintetizar lo aprendido y fijar sus conocimientos?

- ○ Nunca
- ○ Casi Nunca
- ○ Algunas Veces
- ○ Casi Siempre
- ○ Siempre

6. ¿Con qué frecuencia estudia usted por anticipado en su domicilio los contenidos de las clases, por ejemplo, realizando lecturas previas analizando videos y anotando sus dudas? Selecciona una solo opción por cada fila.

	Nunca	Casi Nunca	Algunas Veces	Casi Siempre	Siempre
Realizo lecturas previas	○	○	○	○	○
Analizo videos relacionados	○	○	○	○	○
Anoto mis dudas para consultas	○	○	○	○	○

7. ¿Realiza usted actividades lúdicas, tales como: juegos en línea, juegos colaborativos; para dinamizar su aprendizaje en forma entretenida y divertida?

- ○ Nunca
- ○ Casi Nunca
- ○ Algunas Veces
- ○ Casi Siempre
- ○ Siempre

8. ¿Participa usted en la realización de tareas grupales en forma colaborativa para lograr aprendizaje socializado?

- O Nunca
- O Casi Nunca
- O Algunas Veces
- O Casi Siempre
- O Siempre

9. Entre los siguientes recursos y herramientas digitales. ¿Cuáles utiliza usted para la realización de sus actividades académicas en forma entretenida y divertida?

- O Nunca
- O Casi Nunca
- O Algunas Veces
- O Casi Siempre
- O Siempre

10. Entre los siguientes dispositivos y redes sociales. ¿Con qué periodicidad los utiliza usted para la realización y seguimiento de sus actividades académicas? Selecciona una opción por cada fila.

	Nunca	Casi Nunca	Algunas Veces	Casi Siempre	Siempre
Tablet	O	O	O	O	O
Celular	O	O	O	O	O
Computador portátil	O	O	O	O	O
WhatsApp	O	O	O	O	O
Instagram	O	O	O	O	O
Telegram	O	O	O	O	O
Facebook	O	O	O	O	O

- ¡Agradezco su valiosa colaboración!
- Fecha de aplicación: 16 de agosto, 2022.

Anexo B

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADOS POR TIC

CUESTIONARIO PARA LA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ANDES COLLEGE"

https://forms.gle/ETWEFbWoSLUfPAqy9

I. PRESENTACIÓN

Estimados docentes:

Me complace invitarlo a responder el siguiente cuestionario con fines académicos como parte del proyecto de investigación para la obtención del título de Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC en la Universidad Pontificia Católica del Ecuador.

II. OBJETIVO

Diagnosticar las estrategias didácticas que utilizan los docentes del 9. ° año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Andes College" para el Aprendizaje Intercultural de Ciencias Sociales durante el año lectivo 2021-2022.

III. INSTRUCCIONES

- Lea atentamente cada pregunta para responder
- Todas las preguntas son obligatorias.
- Cuando haya terminado, haga clic en la opción *Enviar.*

CUESTIONARIO 2

1. Al inicio del curso, ¿Aplica usted pruebas de evaluación diagnóstica para activar y detectar los conocimientos previos que poseen sus estudiantes? *Marca sólo un óvalo.*

- ○ Nunca
- ○ Casi Nunca
- ○ Algunas Veces

- O Casi Siempre
- O Siempre

2. Al empezar sus clases, ¿Con qué frecuencia formula usted los objetivos de aprendizaje e informa a sus estudiantes sobre los contenidos de cada unidad?

- O Nunca
- O Casi Nunca
- O Algunas Veces
- O Casi Siempre
- O Siempre

3. ¿Con qué frecuencia planifica usted actividades didácticas para aumentar el protagonismo y la participación activa de sus estudiantes en el aprendizaje de Ciencias Sociales?

- O Nunca
- O Casi Nunca
- O Algunas Veces
- O Casi Siempre
- O Siempre

4. ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos utiliza usted para presentar la información a sus estudiantes y facilitar la comprensión de los contenidos?

- O Mapas Conceptuales
- O Mapas Mentales
- O Infografías
- O Esquemas
- O Diagramas
- O Otros

5. ¿Con qué periodicidad aplica usted la técnica de clase expositiva para el desarrollo de los contenidos en Ciencias Sociales?

- O Nunca
- O Casi Nunca
- O Algunas Veces
- O Casi Siempre
- O Siempre

6. ¿Con qué frecuencia aplica usted la técnica del Flipped Classroom (aula invertida) para aumentar el protagonismo y participación activa de sus estudiantes en el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales?

- O Nunca
- O Casi Nunca
- O Algunas Veces
- O Casi Siempre
- O Siempre

7. ¿Planifica usted actividades didácticas lúdicas para que los estudiantes aprendan en forma entretenida y divertida sobre la riqueza cultural del Ecuador?

- O Nunca
- O Casi Nunca
- O Algunas Veces
- O Casi Siempre
- O Siempre

8. Entre los siguientes recursos digitales para crear actividades lúdicas, ¿Cuáles emplea usted para motivar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales?

- O Quizizz
- O Kahoot
- O Canva
- O Infogram
- O Socrative

9. En el proceso de rescate de la identidad cultural de los pueblos indígenas, ¿Con qué frecuencia usa videos instruccionales sobre el arte prehispánico del Ecuador?

- O Nunca
- O Casi Nunca
- O Algunas Veces
- O Casi Siempre
- O Siempre

10. ¿Participa usted en la realización de tareas grupales en forma colaborativa para lograr aprendizaje socializado? Marca sólo un óvalo.

- Nunca
- Casi Nunca
- Algunas Veces
- Casi Siempre
- Siempre

¡Agradezco su valiosa colaboración!

Fecha de aplicación: 16 de agosto, 2022.

Anexo C

Pontificia Universidad Católica del Ecuador

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADOS POR TIC

CUESTIONARIO PARA LA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES Y AUTORIDADES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ANDES COLLEGE"

https://forms.gle/7P61MUUq8UQCTkFr6

I. PRESENTACIÓN

Estimados docentes y autoridades:

Me complace invitarlo a responder el siguiente cuestionario con fines académicos como parte del proyecto de investigación para la obtención del título de Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC en la Universidad Pontificia Católica del Ecuador.

II. OBJETIVO

Aplicar un cuestionario a los docentes y autoridades para generar una propuesta de estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación; para favorecer el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de 9. ° de EGB de la Unidad Educativa "Andes College", año lectivo 2021-2022.

III. INSTRUCCIONES

- Lea atentamente cada pregunta para responder
- Todas las preguntas son obligatorias.
- Cuando haya terminado, haga clic en la opción *Enviar.*

IV. CUESTIONARIO

1. Entre las siguientes justificaciones. ¿Cuáles considera usted como Deseables (D) o Indispensable (I) para generar la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje Intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de Noveno de EGB? Seleccione una sola opción por cada fila:

JUSTIFICACIONES	PORCENTAJES	
	D	I
Motivar el rescate de la identidad cultural mediante las TIC		
Promover los valores ancestrales en el aprendizaje mediante las TIC		
Dinamizar el aprendizaje intercultural mediante el uso de la gamificación		
Fomentar una educación centrada en el protagonismo de los estudiantes		
Promover el pensamiento divergente en el estudio de Ciencias Sociales.		

2. Entre los siguientes objetivos. ¿Cuáles considera usted como Deseables (D) o Indispensable (I) para generar la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje Intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de Noveno de EGB?

OBJETIVOS	PORCENTAJES	
	D	I
Planificar actividades didácticas lúdicas para el aprendizaje intercultural en CCSS		
Incentivar en los docentes el uso de las TIC en los procesos formativos de CCSS.		
Impulsar en la U.E. “Andes College” la incorporación de las TIC desde la gamificación.		
Fomentar en los docentes de CCSS la aplicación de estrategias didácticas desde la gamificación.		
Promover el pensamiento divergente en el estudio de Ciencias Sociales.		

3. Entre los siguientes MÓDULOS, ¿Cuáles considera usted como deseables (D) o indispensables (I) **para ser acoplados** con la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de 9no de EGB?

MÓDULOS	PORCENTAJES	
	D	I
La cultura Puruhá de la Provincia de Chimborazo		
Chakana del pueblo Kayambi de la Sierra Ecuatoriana		
Música ancestral andina		
Ritual Mortuorio Chanka Taksana Cultura Puruhá		
Lengua Kichwa o Runashimi del pueblo Cañari		

4. Entre las siguientes opciones, ¿Cuáles considera deseables o indispensables para ser acopladas como estrategias en la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de 9no de EGB?

OPCIONES	PORCENTAJES	
	D	I
Flipped Classroom		
Mobile Learning		
Juegos didácticos		
Trabajo colaborativo en el aula		

5. Entre los siguientes recursos digitales para la Gamificación. ¿Cuáles considera deseables o indispensables para ser acopladas como herramientas digitales en la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de 9no de EGB?

RECURSOS DIGITALES	PORCENTAJES	
	D	I
Quizizz		
Kahoot		
Socrative		
Infogram		
Canva		
Genially		

6. Entre las siguientes actividades. ¿Cuáles considera usted como Deseables (D) o Indispensable (I) para generar la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje Intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de Noveno de EGB?

ACTIVIDADES	PORCENTAJES	
	D	I
Aplicación de exámenes interactivos		
Aplicación de exámenes escritos		
Asignación de proyectos		
Tareas grupales colaborativas		
Tareas individuales		
Exposiciones		
Estudio de casos		

7. Entre las siguientes actividades. ¿Cuáles considera usted como Deseables (D) o Indispensable (I) para generar la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje Intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de Noveno de EGB?

ACTIVIDADES	PORCENTAJES	
	D	I
Discusiones o debates en pequeños grupos		
Cuchicheo (diálogos entre pares)		
Dramatización		
Exposiciones grupales		
Lluvia de ideas		
Aprendizaje colaborativo en pequeños grupos		

8. Entre las siguientes opciones. ¿Cuáles considera usted como Deseables (D) o Indispensable (I) para generar la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje Intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de Noveno de EGB?

OPCIONES	PORCENTAJES	
	D	I
Cantidad de estudiantes aprobados		
Realimentación de los estudiantes		
Realimentación de los docentes		
Realimentación de las autoridades		
Cantidad de estudiantes en supletorio		
Cantidad de estudiantes en deserción		
Autoevaluación de la autora de la propuesta		

9. ¿Considera usted factible la ejecución de la propuesta de una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje Intercultural en Ciencias Sociales con estudiantes de Noveno de EGB?

Categoría	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo		
En desacuerdo		
Indeciso		
De acuerdo		
Totalmente de acuerdo		
TOTAL		

¡Agradezco su valiosa colaboración!

Fecha de aplicación: 16 de agosto, 2022.