



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

SEDE
ESMERALDAS

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN

**USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 7º AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN EL
ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
FISCAL JUAN MONTALVO**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: DESARROLLO E INNOVACIÓN
CURRICULAR**

Tesis de grado previo a la obtención del título de

Magíster en Innovación en Educación

Autora

Estefanía Carbache Mite

Asesora

Ms.C. María Lirios Bernabé Lillo

Esmeraldas, Ecuador, noviembre 2020

Trabajo de tesis aprobado luego de haber dado cumplimiento a los requisitos exigidos por el Reglamento de Grado de la PUCESE previo a la obtención del título de MAGÍSTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN.

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN

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.

Autor: Estefanía Carbache Mite

Mgt. María Lirios Bernabé Lillo

f. _____

DIRECTOR DE TESIS

Mgt. Cristina Marmolejo

f. _____

LECTOR 1

Mgt. Isabel Tapia

f. _____

LECTOR 2

Mgt. David Puente

f. _____

DIRECTOR DE POSGRADO

Mgt. Alex David Guaspha Gómez

f. _____

SECRETARIO GENERAL PUCESE

Esmeraldas - Ecuador

Noviembre - 2020

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Quien suscribe, **ESTEFANIA RINA CARBACHE MITE**, portador de la cédula de ciudadanía N° 080303711-8 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo a la obtención del título de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN** son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi exclusiva responsabilidad.

ESTEFANIA RINA CARBACHE MITE

C.I. 080303711-8

CERTIFICACIÓN

Yo, MARÍA LIRIOS BERNABÉ LILLO, en calidad de Directora de Tesis, CERTIFICO que: la estudiante, ESTEFANIA RINA CARBACHE MITE, ha incorporado las sugerencias al trabajo de investigación titulada USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 7º AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL JUAN MONTALVO, por lo que autorizo su presentación ante el Tribunal de acuerdo a lo que establece el reglamento de la PUCESE.

MSc. MARÍA LIRIOS BERNABÉ LILLO.
DIRECTORA DE TESIS

DEDICATORIA

Agradezco a Dios todo poderoso el cual ha estado a mi lado y no me ha abandonado ni un instante en mi vida en especial hace un año, puso uno de los momentos más difíciles que tuve que enfrentar junto a mi familia demostrándome la existencia de su fe, amor y fortaleza para salir adelante.

A mis queridos padres en especial a mi madre SILVIA RINA MITE PLAZA por ser uno de los pilares fundamentales en mi vida por haberme inspirado, inculcado valores, principios, perseverancia y apoyado incondicionalmente en la lucha de mi desarrollo profesional.

Estefanía Carbache Mite.

AGRADECIMIENTO

Muy orgullosa de poder mencionar a todos quienes me apoyaron para poder llegar al cumplimiento de esta meta tan anhelada, en honor deseo expresar mi agradecimiento con los siguientes:

En primer lugar, a mi familia, que durante este periodo me han incentivado constantemente para culminar con éxito mi carrera logrando así cumplir las metas anhelada.

De manera especial a mi asesora de tesis, Mgt. María Lirios Bernabé Lillo, a través de su orientación, dedicación y sus conocimientos me ayudaron a direccionar y desarrollar cada una de las etapas de esta investigación para cumplir con los objetivos esperados.

También, manifiesto mi agradecimiento a todos los docentes de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Esmeraldas, por permitirme adquirir nuevos conocimientos de calidad que fueron esenciales para mi desarrollo profesional.

Finalmente, a mis tres amigas de la maestría que han compartido sus experiencias a lo largo de este proceso de formación.

Estefanía Carbache Mite.

RESUMEN

En la actualidad, para muchos docentes e instituciones educativas, la desmotivación y la poca participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje se convierte en una preocupación constante y real.

Es por ello que, el presente trabajo tiene como objetivo diseñar una propuesta de gamificación mediante el uso de la herramienta Kahoot orientada a favorecer la motivación hacia el aprendizaje en los niños y niñas de 7mo de educación básica en la “Unidad Educativa Fiscal Juan Montalvo”, concretamente en el área de Estudios Sociales.

La propuesta está basada en los principios de la gamificación y en los estudios previos que avalan su incidencia en la participación y motivación hacia el aprendizaje. Está planificada para implementar el uso tanto individual como grupal del Kahoot dentro del propio proceso didáctico durante un quimestre en el área de ciencias sociales.

Palabras claves: Gamificación, motivación, rendimiento académico, innovación educativa, Kahoot.

ABSTRACT

At present, for many teachers and educational institutions, the lack of motivation and participation of students in their learning process becomes a constant and real concern. That is why the present work aims to design a gamification proposal through the use of the Kahoot aimed at promoting motivation towards learning in boys and girls of 7th grade of basic education in the “Juan Montalvo” Fiscal Education Unit, specifically in the área of Social Studies. The proposal is base on the principles of gamification and on previous studies that support its impacton participation and motivation towards learning. It is planned to implement both individual and group use of kahoot! within the didactic process it self during a semester in the area of sociales sciencies.

Keywords: Gamification, motivation, academic performance, education innovation, Kahoot

ÍNDICE GENERAL

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN	i
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD.....	ii
CERTIFICACIÓN	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
1.INTRODUCCIÓN	11
1.1 Presentación del tema	11
1.2. Planteamiento del Problema	11
1.3. Justificación	12
1.4. Objetivos.....	13
1.4.1. General.....	13
1.4.2. Específicos.....	13
2. MARCO TEÓRICO	14
2.1. Bases Teóricas	14
2.1.1. La innovación educativa, un desafío para los docentes.	14
2.1.2. La motivación como motor del aprendizaje.....	15
2.1.2.1 Tipos de motivación: Motivación intrínseca y extrínseca	17
2.1.2.2 La motivación y su incidencia en el rendimiento académico	18
2.1.3. La gamificación como estrategia didáctica.....	19
2.1.3.2 Diseño de un sistema de gamificación.....	21
2.1.3.3. La aplicación Kahoot	23
2.2 Antecedentes.....	24

3. MARCO METODOLÓGICO.....	27
3.1 Contexto de la Investigación.....	27
3.2 Metodología de Investigación.....	27
3.3 Población y Muestra	27
3.4 Objetivos del estudio diagnóstico	28
3.5 Hipótesis	28
3.6. Variables de estudio.....	28
3.7. Técnicas e Instrumentos.....	28
3.8. Procedimiento para la recolección y análisis de datos.....	30
4. PROPUESTA METODOLÓGICA	30
4.1 Diseño de la propuesta.....	30
4.1.1 Objetivos:.....	30
4.1.2. Temporalización: Cronograma	31
4.1.3. Planificación de la propuesta	31
4.1.3. Diseño de evaluación de la propuesta.....	37
5. CONCLUSIONES	40
6. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA	41
6.1. Limitaciones.....	41
6.2. Prospectiva.....	41
7. REFERENCIAS.....	42
8. ANEXOS	46
ANEXO 1	47
ANEXO 2	49
ANEXO 3	67

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Presentación del tema

La presente investigación se basó en el uso de la gamificación como nuevo estilo de aprendizaje-enseñanza en los niños y niñas de 7° año de Educación Básica en el área de Estudios Sociales con el fin de mejorar sus conocimientos, habilidades y destrezas a través de la motivación de recompensas.

Este tipo de estrategias son útiles para implementar en los procesos de enseñanza-aprendizaje métodos de enseñanza activos centrados en el alumno. Son cada vez más abundantes los estudios que señalan que la gamificación facilita la adquisición de los conocimientos y fomenta hábitos de conducta de forma divertida, es decir favorece el rendimiento académico y la participación de los estudiantes a través de un aprendizaje lúdico y motivador.

Ayén (2017) define la gamificación como “la aplicación de técnicas propias de los juegos en ambientes no lúdicos” (p.7), como las empresas o la educación. Por consiguiente, la gamificación es un proceso educativo que tiene como finalidad desarrollar los niveles motivacionales y de concentración de los estudiantes en torno a la experiencia y la formación enriquecedora de nuevos conocimientos, habilidades y recompensas.

Con este trabajo se pretende cambiar la perspectiva del aprendizaje-enseñanza tradicional mediante la implementación de estrategias nuevas como la gamificación con el fin de atraer el interés y la motivación hacia el estudio en los niños y niñas, logrando activar un ambiente participativo y actitudes positivas en el aula.

1.2. Planteamiento del Problema

La presente propuesta metodológica se basa en el uso de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de 7° año de educación básica, en el área de Estudios Sociales perteneciente a la Unidad Educativa Fiscal “Juan Montalvo” situada en el cantón de Esmeraldas, parroquia de Esmeraldas.

Entre las problemáticas que afrontan los docentes día a día, se encuentra la dificultad que presentan los alumnos a la hora de estudiar y el desinterés por aprender, esto conlleva retraso en el desarrollo de ciertas capacidades como el pensamiento crítico, la toma de decisiones, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la comunicación efectiva, capacidades todas ellas necesarias en una sociedad tan compleja como la que se vive actualmente.

Al abordar la gamificación como estrategia innovadora que favorece la participación e implicación del alumno en el desarrollo de las tareas, se espera que esta favorezca la motivación y el aprendizaje de los alumnos, al mismo tiempo que ayude a innovar a los propios docentes muchas veces reacios a introducir cambios en su forma de llevar a cabo las clases.

Esta problemática conlleva a formular el siguiente interrogante: ¿Cómo mejorar la motivación de los niños de 7mo año de educación básica en el área de Estudios Sociales, mediante la aplicación de la gamificación en el aula?

1.3. Justificación

Esta propuesta va dirigida a promover el interés de cada uno de los estudiantes de 7º año básico hacia el aprendizaje mediante la implementación en el aula de nuevas herramientas o técnicas de aprendizaje. Se espera que con el uso de esta propuesta de gamificación se promueva el interés y compromiso del estudiante por aprender y desarrollar las tareas propuestas. Esto puede favorecer su motivación y participación en el proceso educativo, mejorando la disposición y actitud ante su propio aprendizaje.

Con esta propuesta como experiencia piloto se puede favorecer el desarrollo del centro educativo por medio de la transformación esencial de sus procesos de aprendizaje y enseñanza con mecanismos lúdicos que permitan desarrollar sus actividades curriculares obteniendo un aprendizaje significativo en sus alumnos.

Con el diseño de la propuesta de gamificación se espera obtener como beneficio que tanto los estudiantes como los docentes de la institución educativa se atrevan a experimentar nuevas formas de desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje favoreciendo así el aprendizaje de unos y otros. Con ello, es muy probable que los procesos educativos en los que ambos participan mejoren. Indirectamente la comunidad educativa también

saldría beneficiada, en tanto que el nivel de satisfacción tanto de estudiantes como sus familias podría incrementarse al igual que el de los docentes.

1.4. Objetivos

1.4.1. General

- Diseñar una propuesta de gamificación que favorezca la motivación hacia el aprendizaje del área de Estudios Sociales en los niños y niñas de 7mo de educación básica en la Unidad Educativa Fiscal Juan Montalvo.

1.4.2. Específicos.

- Profundizar en la práctica de gamificación como estrategia didáctica y su implementación en el aula.
- Describir el nivel de motivación que presentan los alumnos de 7° ciclo hacia el aprendizaje
- Definir las mecánicas, dinámicas y componentes que constituirán la propuesta de gamificación en el área de Estudios Sociales.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Bases Teóricas

2.1.1. La innovación educativa, un desafío para los docentes.

La educación actual necesita contribuciones que faciliten el aprendizaje y es importante involucrar la innovación en estos procesos para mejorar la calidad de la educación. Según Lima (2016) reafirma que “la innovación es un proceso que lleva tiempo y que nunca está totalmente acabado, ya que la escuela es un sistema vivo y cambiante” (p.38). Para ello es importante considerar el uso de metodologías activas e inductivas que permitan a los niños y niñas desarrollar sus destrezas, habilidades y al mismo tiempo incentiven un aprendizaje por descubrimiento e indagación.

Con ello se pretende edificar los conocimientos de los alumnos y del mismo docente al incorporar nuevas metodologías inductivas que ayuden a obtener resultados significativos en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Ello contribuye a que se conviertan en los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje a su vez favoreciendo la creación de una nueva generación más reflexiva, analítica y creativa.

Estas metodologías inductivas posibilitan al docente la actualización de sus estrategias para cubrir las competencias o las necesidades de los estudiantes, dando paso a la eliminación de los paradigmas tradicionales que dificultan la aplicación de estrategias innovadoras. Es importante que se incorporen actividades en las que los niños y niñas puedan educarse para enfrentar los desafíos para los cuales no han sido capacitados lo cual es imprescindible hoy en día para la solución de muchos problemas que afronta la humanidad y que requieren del desarrollo de ciertas habilidades como el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la resolución de problemas, el pensamiento crítico entre otras.

En el marco de la innovación educativa, la gamificación emerge como una tendencia que está cogiendo cierto auge en el ámbito educativo mejorando la motivación y comprensión en los procesos de aprendizaje de las personas y favoreciendo la autonomía de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

Según Salinas (2008) la innovación hace referencia a la introducción de cambios que producen mejora, cambios que responden a un proceso planeado, deliberado, sistematizado e intencional (p.11), es decir que contribuyen en la transformación de la metodología tradicional, despertando la participación de los docentes, estudiantes y padres de familia. Ahora bien, todo cambio necesita tiempo para su adaptación eliminando barreras que generan miedo a la hora de asumir nuevas estrategias de aprendizaje.

Los principales agentes de cambio en educación son los docentes al tener en sus manos la posibilidad de aplicar nuevas estrategias innovadoras para mejorar la calidad de la educación, potencializando las habilidades y destrezas en los niños y niñas lo que permite canalizar sus conocimientos y generar un ambiente colaborativo.

Estos procesos innovadores en el campo de la educación suelen traer consigo miedo a los cambios en muchas personas, por ello se debe tomar en cuenta el apoyo incondicional entre todos los actores implicados para llevar a cabo esta transformación educativa.

Por otra parte, Morin y Seurat (1998) citado por Salinas (2008), definen la innovación como “el arte de aplicar, en condiciones nuevas, en un contexto concreto y con un objetivo preciso, las ciencias, las técnicas, etc....” (p.18). Esto guarda relación con el hecho de que toda estrategia debe ser contextualizada, es decir debe tener en cuenta la realidad del grupo en el que se implemente.

El enfoque de este proceso innovador conlleva a indagar y descubrir aquellas estrategias que realmente favorecen la motivación y el interés de los alumnos hacia el aprendizaje.

2.1.2. La motivación como motor del aprendizaje

Algunos autores definen la motivación de diferentes formas, pero el enfoque es el mismo puesto que está basado en el incentivo del desarrollo del hombre.

Para Téixes (2015) la motivación “es el factor individual más importante en el aprendizaje y los cambios de comportamientos” (p.20) es decir, es fundamental en los procesos de enseñanza- aprendizaje, es lo que permite a los niños y niñas incrementar el disfrute por la educación desarrollando sus conocimientos más duraderos.

De manera similar, Vargas, Pardo, y Moreno, (2019) consideran que “la motivación es el motor de la conducta humana, por lo tanto, un alumno motivado obtendrá mejores resultados en sus actividades y proyectos vida, de esta manera contará con el deseo de cumplir con sus objetivos para alcanzar el éxito académico y persona” (p.20).

Por otro lado, Escobar (2016) afirma que “la motivación es muy importante en el proceso de aprendizaje y enseñanza ya que es la energía que permite al estudiante realizar acciones y tareas para aprender desde las diferentes estrategias pedagógicas y didácticas encaminadas hacia el aprendizaje significativo” (p.35)

Además, Pereira (2009) manifiesta que “la motivación de base cognitiva tiene un gran valor para la educación porque facilitan el entendimiento de la conducta y el rendimiento escolar y permite determinar estrategias para reforzar la motivación del estudiantado” (p.155).

Por lo tanto, la motivación es fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en los niños y niñas debido a que incentiva la participación significativa por el aprendizaje y de esta manera el estudiante refleja un mejor desempeño académico.

Pero se debe tomar en cuenta que el docente juega un papel imprescindible durante esta etapa para generar la motivación en sus estudiantes al ser considerado como guía en los procesos de aprendizaje. Sin su intervención no se cumpliría con las metas establecidas en el currículo.

Por ende, se debe tener en cuenta que sin despertar la motivación en los procesos de aprendizaje no se obtendrá una educación de calidad y es valioso que los niños y niñas se sientan incentivados en el desarrollo de sus habilidades y destrezas para aprender a aprender.

Es necesario que los educadores estén constantemente capacitados para que tengan suficiente dominio de estrategias didácticas capaces de despertar la motivación y participación de los alumnos y las sepan poner en práctica, promoviendo la reflexión sobre el valor del aprendizaje.

2.1.2.1 Tipos de motivación: Motivación intrínseca y extrínseca

Existen dos tipos de motivación: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca cada una estudia la manera cómo la persona se motiva durante el proceso de aprendizaje, es fundamental conocer cómo es su desempeño para saberlas manejar.

- **Motivación Intrínseca**

Según Teixes (2015), es la tendencia inherente a buscar la novedad y el desafío, a extender y ejercitar las propias capacidades, a explorar y aprender, es aquella que lleva hacer algo por deseo propio (p.22) es decir, busca el placer de satisfacer el deseo de cumplir con su estudio o trabajo, demostrando siempre superación y personalidad en la consecución de sus fines, sus aspiraciones y sus metas. En sí, es cuando al estudiante le nace el deseo de aprender, evolucionando y perfeccionando sus conocimientos, en este sentido los estudiantes toman su propia iniciativa a la hora de solucionar sus respuestas.

Para López y López (2016) una persona con una elevada motivación intrínseca” estará más dispuesto a implementar diferentes estrategias de tipo cognitivo con el fin de alcanzar lo que su proceso de aprendizaje lo demande, lo que le permitirá niveles altos de compromiso y autorregulación” (p. 74).

Además, según Pintrich y Schrauben (1992), por citado por Jiménez y Macotela (2008), afirma que “altos niveles de motivación intrínseca promueven el uso de estrategias de aprendizaje apropiadas” (p.604).

Al generar una motivación intrínseca en los niños y niñas se incentiva la curiosidad, el esfuerzo y la participación constante por enriquecer sus conocimientos produciendo el placer y la satisfacción por sus propios triunfos, es por ello que la gamificación juega un papel primordial para el involucramiento de los estudiantes de forma más intensa.

Se debe considerar la participación del docente para establecer un adecuado vínculo entre la motivación y los procesos de aprendizaje, es decir que es fundamental su papel a la hora de potencializar en los niños y niñas el interés por el aprendizaje.

- **Motivación Extrínseca**

La motivación extrínseca se centra en el estudiante que no muestra el interés por el aprendizaje y lo enfrenta con miedo, con la intención de conseguir premios en base a los resultados. Vargas, Pardo, y Moreno (2019), señalan que la motivación extrínseca hace referencia a los motivos o factores externos que llevan a una persona a realizar ciertas acciones (p.5).

La motivación extrínseca en los estudiantes no es tan alentadora como la intrínseca, necesitan estar siempre supervisados y no se enfocan en su propia satisfacción, más bien, responden a las exigencias de complacer a los demás aumentando así el desinterés por el aprendizaje.

En los casos de los estudiantes que se encuentran con una motivación extrínseca se debe acompañar de forma gradual para despertar el interés por el estudio, sin un apoyo no es necesario. Como lo sostiene Pereira (2009) que “es importante que el personal docente trate de despertar la curiosidad del estudiantado con respecto a los diferentes temas que se analizan con el propósito de captar su interés y atención sobre estos” (p.169). Debido que es importante crear estrategias para que el niño y niña aprendan a motivarse por sí mismos, esto permitirá adquirir conocimientos sin ninguna dificultad, favoreciendo así el aprendizaje.

2.1.2.2 La motivación y su incidencia en el rendimiento académico

Según Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez (2009) considera que “la motivación para el nuevo aprendizaje vuelve a considerarse como un factor determinante del mismo” (p.25) debido que influye en los procesos de aprendizaje lo cual es de suma importancia puesto que genera un mejor rendimiento académico por parte de los estudiantes mediante el desarrollo de sus habilidades y capacidades lo que se constituye como una herramienta útil para el aprendizaje.

Los constantes cambios que el mundo experimenta exigen mejorar la calidad de la educación. Según Aguerro (2017) señala que “se requiere un nuevo paradigma educativo que pueda acompañar los nuevos paradigmas que surgen en las demás áreas de la sociedad” (p.2) es decir que se busca la formación integral del hombre para cubrir las

necesidades que la sociedad requiere, pero esto exige el uso de nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de la conciencia de crecimiento.

Como indica Schunk, (1991) citado Jiménez y Macotela (2008), que “la búsqueda de estrategias que promuevan el aprovechamiento escolar de los niños se ha demostrado que la motivación tiene un papel fundamental sobre el aprendizaje, ya que influye sobre lo que se aprende, cuándo y cómo se aprende”. (p.601) es decir que el estudiante tendrá un mejor desenvolvimiento en los procesos de aprendizaje.

Por otra parte, Navarro de Armas et al. (2018) consideran que con la “motivación se promueve una actitud favorable activando la curiosidad y estimulando la búsqueda de medios para resolver los problemas planteados” (p.1263).

Para formar un estudiante motivado con un buen rendimiento académico, lo que influye en su implicación y en su deseo por aprender. Ahora bien, hay que ser conscientes de que no todos los estudiantes tienen la misma oportunidad o predisposición para ser partícipes en estos procesos de aprendizaje debido a ciertos factores que influyen en ello, tales como la desvinculación de los padres de familia, la existencia de docentes con metodologías tradicionales y un tanto pasivas, la dificultad de procesar la información y la desmotivación.

El rendimiento académico según De Alba y Colorado (2012) “es el nivel de conocimiento demostrado en una área o materia con la norma de edad y nivel académico” (p.4), es decir, es la capacidad alcanzada por los estudiantes en los procesos de aprendizaje dando a conocer su grado de comprensión y asimilación. Este se puede medir a través de las evaluaciones.

El sistema educativo ecuatoriano debe plantear estrategias motivacionales que permitan a los estudiantes mejorar el rendimiento académico debido que si no se incorporan nuevas herramientas pedagógicas se convertiría en un sistema obsoleto.

2.1.3. La gamificación como estrategia didáctica.

Se pueden encontrar diferentes definiciones acerca de la gamificación, las más relevantes:

Según Teixes (2015) “la gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos

(diseño, dinámicas, elementos) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre la motivación” (p.18).

Contreras (2018) señala “la gamificación se refiere a un proceso de mejora, con posibilidades para proporcionar experiencias de juego y con el fin de apoyar a las actividades que desarrollan los usuarios” (p.8).

La gamificación es por tanto una herramienta basada en la incorporación de mecánicas de juegos apoyados o no con la tecnología consiguiendo mejorar la motivación y participación de los estudiantes en los procesos educativos. El fin en el uso de la gamificación es siempre el aprendizaje, es decir busca generar cambios en la conducta y aprendizaje de las personas por medio de la motivación extrínseca, que con el tiempo y la propia experiencia positiva se espera pueda impulsar el desarrollo de la motivación intrínseca.

A demás la gamificación utiliza la dinámica de juegos para mejorar los procesos educativos, el fin es el aprendizaje, es decir pretende generar cambios en el aprendizaje de los sujetos por medio de la motivación extrínseca para potencializar la intrínseca.

La gamificación siempre ha estado inmersa en nuestro entorno, pero es difícil precisar cuándo se inició. En el año 2002, en el área empresarial comenzó a utilizarse para mejorar el rendimiento y la motivación de los trabajadores, sucesivamente fue ampliándose a otros sectores especialmente al de la educación, es por ello, que hoy en día, la gamificación es de gran utilidad para el desarrollo de los procesos de aprendizaje-enseñanza.

“Favorece un aprendizaje motivador, ya que permite al alumnado experimentar y descubrir cosas nuevas, a la vez que practican habilidades y conocimientos ya aprendido de manera lúdicas” (León, Sánchez, Ramos, Hernández y Parra, 2020, p.4).

El concepto de gamificación fue acuñado por Nick Pelling en el año 2002, pero hasta 2010 no empezó a ganar popularidad, donde tuvo más auge fue en el sistema educativo en el que necesariamente se buscaban estrategias innovadoras para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Con esto se pretende transformar las clases mediante la incorporación de metodologías lúdicas aumentando la participación significativa de los niños y niñas y promoviendo su protagonismo.

En cuanto al aporte que la gamificación de acuerdo con Oliva (2016) puede ofrecer al ámbito educativo cabe señalar:

- El incremento de la motivación
- El incremento de la participación e implicación de los estudiantes
- La mejora del rendimiento académico
- La retroalimentación inmediata (p.33).

La aplicación de la gamificación requiere estar predispuesto para los cambios necesarios que permitirán adaptar el currículo mejorando el aprendizaje de los estudiantes. Esto exige un trabajo colaborativo en las aulas que contribuirá a convertir a los estudiantes en sujetos activos de su proceso de aprendizaje, es decir, en sujetos autónomos y críticos, capaces de regular su aprendizaje.

En todo este proceso de innovación de las estrategias didácticas es clave la formación y predisposición de los docentes. Un docente bien capacitado en el uso de herramientas o estrategias innovadoras como la gamificación podrá experimentar nuevas formas de favorecer el aprendizaje en el aula, impulsando el desarrollo de nuevas competencias y habilidades. Según Cantero, Dorta y Olivares (2019), consideran que la gamificación genera un “aprendizaje significativo, más duradero, y, por supuesto contribuye a una mayor motivación por parte del alumnado” (p.4).

2.1.3.2 Diseño de un sistema de gamificación

Según Ausubel (1983) el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información (p.1), por lo tanto, se debe partir de conocimientos previos a través de los cuales se generen bases sólidas para obtener un aprendizaje significativo en los estudiantes y contar con herramientas metacognitivas que permitan observar las debilidades y fortalezas de estos. Aplicar un sistema de gamificación en el aula puede favorecer la consolidación de estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Según Teixes (2015) para diseñar un sistema de gamificación, los docentes deben tener en cuenta los siguientes elementos:

» **Mecánicas o desarrollo de la actividad lúdica** que afectan a los modos de comportamiento humano, a la retroalimentación con los jugadores y a la progresión hacia el objetivo mediante la superación de etapas o adquisición de beneficios.

Es necesario establecer reglas que permitan convertir el juego en algo interesante o divertido, logrando la participación de los estudiantes. Existen cuatro tipos de mecánicas que logran una mejor distribución de la clase entre los cuales se destacan:

- Puntos: son valores numéricos utilizados en el diseño de los juegos para orientar y dar seguimiento a los jugadores por medio de sus recompensas de puntos, estas acciones permiten al estudiante motivar su participación.
- Medallas: son representaciones gráficas obtenidas a través de la superación de nivel en el sistema gamificado, esto permite que el jugador no pierda el interés y la motivación durante el juego.
- Clasificación: Permite organizar los jugadores de acuerdo con sus logros o nivel, esto es importante para conocer cómo se encuentra cada jugador y mide su capacidad durante su participación.
- Misiones: permite superar los niveles del juego para alcanzar las metas establecidas en el juego. Las misiones pueden estar diseñadas de acuerdo con las dificultades y posibilidades de cada jugador.

» **Dinámicas o estructura propia del juego:** son aquellos patrones, pautas y sistemas presentes en los juegos, pero no forman parte de ellos. Existen varias dinámicas para la aplicación en el juego:

- Recompensas: son la consecución de un beneficio a cambio de una acción.
- Estatus: es la adquisición de reconocimiento y prestigio pasando una serie de obstáculos y puntuaciones.
- Logros: está relacionado con la superación de las misiones satisfactoriamente.
- Competición. La comparación con el rival.
- Altruismo. Consiste en procurar el bien ajeno sin esperar nada a cambio.

- Feedback. Permite a los jugadores saber cuál es su progreso en el juego en el que participan.

» **Componentes** que articulan las dinámicas como los puntos a conseguir o perder premios, rankings, niveles, equipos, etc.

Para la ejecución de la gamificación se puede o no utilizar la tecnología como un recurso de apoyo. Actualmente existen diversas aplicaciones que pueden facilitar la implementación de la gamificación en la educación, entre ellas, cabe destacar Kahoot, que es una aplicación centrada en la creación de herramientas de evaluación gamificadas.

2.1.3.3. La aplicación Kahoot

Kahoot es una aplicación gratuita que permite inventar diferentes tipos de actividades de evaluación en relación con el juego, en el que los estudiantes pueden competir entre ellos y recibir retroalimentación inmediata sobre su desempeño.

La plataforma permite el diseño de cuatro tipos distintos de actividades, que reciben el nombre de “Kahoot”:

- Quiz (cuestionario): presenta una serie de preguntas de selección múltiple con sus respectivas opciones. Al finalizar, se muestra la puntuación obtenida por cada jugador en una tabla de posiciones de acuerdo con el número de aciertos y a la velocidad de respuesta.
- Discussion (foro): funciona a modo de votación. A través de una pregunta con las opciones de respuesta y arroja los porcentajes que obtuvo. Lo que genera un debate o discusión en torno a un tema específico.
- Survey (encuesta): presenta una o más preguntas con las respectivas opciones de respuesta. Funciona como herramienta para recolectar información sobre la opinión de los participantes respecto a un tema, mas no arroja una calificación.
- Jumble (orden correcto): crea una pregunta o enunciado y define las opciones de respuesta ofrecidas como una secuencia de pasos que lleva un orden específico.

El docente puede asignar una cantidad definida de puntos y tiempo límite a cada pregunta de las actividades. Los estudiantes pueden responder a través de cualquier dispositivo que tenga un navegador web.

Para empezar a participar en Kahoot!, los estudiantes deben introducir en sus dispositivos electrónicos el código que aparece en su pantalla digital y un nick, tal como se observa en la siguiente figura.

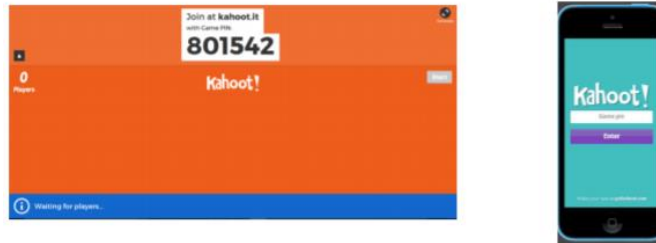


Ilustración 1 Acceso a Kahoot!

A continuación, se puede observar la imagen que los alumnos ven proyectada en la pizarra digital y la segunda es la que se muestra en los dispositivos electrónicos que están utilizando.

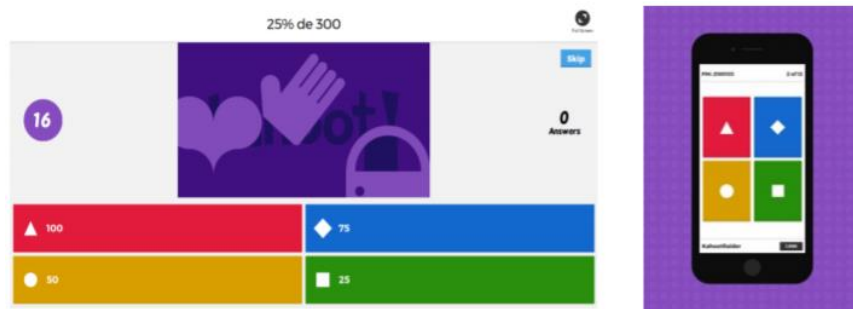


Ilustración 2 Formato preguntas y respuestas

2.2 Antecedentes

Por medio de los siguientes estudios previos se da a conocer el uso de la gamificación en la educación permitiendo resaltar la importancia de la utilización de métodos lúdicos en los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo que contribuye a mejorar la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. A continuación, se presentan algunos de los estudios más relevantes:

Pisabarro, y Vivaracho (2018), aplicaron la gamificación en una materia de primer curso en estudiantes universitarios. La actividad consiste en una serie de pruebas de dificultad progresiva siguiendo un formato de tipo yincana. La actividad resultó muy positiva y los

resultados señalaron un incremento de la motivación y una mejora en la participación de los alumnos en la asignatura.

Corchuelo-Rodríguez (2018) realizó una investigación con la finalidad de motivar a los estudiantes y dinamizar el desarrollo de contenidos en el aula. Se llevó a cabo con una muestra de 86 estudiantes de pregrado de la Universidad de La Sabana en la asignatura competencia básica digital. Los resultados muestran un alto nivel de aceptación de la estrategia como elemento de motivación que favorece el aprendizaje y desarrollo de contenidos en el aula.

Martínez (2017) en su investigación indagó el uso de dispositivos móviles como herramienta de aprendizaje basada en el juego para el aumento de la motivación, participación y rendimiento académico. En sus resultados, indica que aún con ciertas limitaciones, la combinación de tecnología, juego y aprendizaje resulta más eficaz que la metodología tradicional (p. 252).

Guzmán, Mendoza y Tavera (2018) realizaron un estudio sobre la utilización de las Tecnologías de la información y la comunicación, ¡con el objetivo de medir la percepción los alumnos tienen de la herramienta kahoot! en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los resultados destacan que la totalidad de los estudiantes se encuentran satisfechos con el uso de la plataforma kahoot, siendo una herramienta tecnológica innovadora en sus procesos de enseñanza-aprendizaje (p.663).

Ortiz-Colón, et. al (2018) investigaron los beneficios del uso de la gamificación en el contexto educativo. Siguiendo la metodología cualitativa, analizaron 37 experiencias educativas gamificadas. Comprobaron que los procesos de gamificación en educación generan importantes beneficios a los alumnos como: motivación, compromiso, socialización a través de la interactividad y la interacción; lo que hace la actividad educativa resulte más motivante y estimulante (p.1).

En la misma línea se encuentra Orejudo (2019) cuya investigación comparó los efectos de la aplicación de la técnica de gamificación en tareas de lectura con grupos de estudiantes de español del nivel intermedio en Texas A&M University-Commerce. Los resultados muestran que la gamificación ayudó positivamente en la elaboración de las tareas de los estudiantes mediante recompensas (motivación extrínseca) lo que motivó y creó rutinas adecuadas (p.95).

Así mismo, Díaz (2017) realizó un estudio sobre el uso de la aplicación Kahoot, con alumnos de tercero del grado de Maestro en Educación Infantil de la Universidad de la Laguna. Como resultado destacan la gran satisfacción del alumnado por un aprendizaje activo, logrando trabajar de forma colaborativa. Además, concluyó que el proceso de aprendizaje fue más motivador, generando aprendizajes significativos (p.112).

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Contexto de la Investigación

La investigación que forma parte de este trabajo se tenía previsto llevarse a cabo en la Escuela Fiscal Juan Montalvo ubicado en el cantón Esmeraldas perteneciente a la parroquia Esmeraldas. Concretamente el estudio se iba a realizar con los estudiantes de 7º año de EGB en la materia de Estudios Sociales.

3.2 Metodología de Investigación

La investigación está diseñada en el marco del paradigma cuantitativo y es de tipo descriptivo puesto que permite obtener información del nivel de motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje.

Según Fernández et al. (2002) el método descriptivo permite desarrollar un conjunto de técnicas cuya finalidad es presentar y reducir los diferentes datos observados (p.17), es decir que permite describir la realidad observada, definiendo los aspectos y características más relevantes de la información bibliográfica recolectada y los resultados de los instrumentos aplicados.

Debido a la situación de emergencia provocada por el Covid-19 fue imposible realizar el estudio diagnóstico, a pesar de haber sido diseñado para su desarrollo.

3.3 Población y Muestra

Para llevar a cabo esta investigación se tenía previsto tomar en cuenta a la población de estudiantes del nivel 7º año de Educación Básica en la Escuela Fiscal “Juan Montalvo”. El cual está conformada por dos paralelos “A” y “B” por 30 estudiantes entre las edades de 10 y 13 años. Dado el número reducido de estudiantes se tenía previsto realizar el estudio a toda la población, es decir se consideró para la muestra al paralelo “B” con un total 30 estudiantes en el periodo lectivo 2020.

3.4 Objetivos del estudio diagnóstico

Describir el nivel de motivación que presentan los alumnos de 7° ciclo hacia el aprendizaje.

3.5 Hipótesis

Se espera que los estudiantes presenten un alto nivel de motivación extrínseca y un bajo nivel de motivación intrínseca, dada la preocupación de las docentes ante el escaso interés de los estudiantes hacia el aprendizaje.

3.6. Variables de estudio

La variable de estudio en las que se centra el presente trabajo es la motivación hacia el aprendizaje.

Según Jiménez y Macotela (2008), existen muchas teorías sobre la motivación; sin embargo, para ellos son esenciales las teorías de motivación intrínseca y las enfocadas en las creencias de competencia y eficacia. Las primeras responden a la pregunta ¿quiero hacer la tarea? y las segundas se orientan a contestar ¿puedo hacer la tarea? Son muy importantes las razones para dedicarse a una actividad, pero también son determinantes las expectativas para realizarla (p.601).

3.7. Técnicas e Instrumentos

La técnica que se preveía utilizar para el levantamiento de la información era la encuesta y el instrumento el test de Harter adaptado por Jiménez y Macotela (2008). Este consiste en identificar el tipo de motivación con la siguiente escala de valoración: motivación extrínseca, (se usa el numeral 1 que significa “muy parecido a mí” y el numeral 2 que se interpreta a “algo parecido a mí”); mientras que la motivación intrínseca, (se utiliza el numeral 3 que simboliza “muy parecido a mí” y el numeral 4 expresa “algo parecido a mí”).

Está estructurado con 5 factores que conllevan a clasificar la motivación mediante 19 ítems tal como lo indica en la tabla 1.

Tabla 1.
Descripción de la variable Motivación

FACTORES	SIGLAS	DEFINICIÓN	ITEMS
Independencia vs. Dependencia hacia el maestro	F1MOTIV	Se refiere a la autonomía del estudiante de encontrar la respuesta por sí mismo, de resolver problemas con sus propias habilidades y hacer su trabajo sin la guía del docente.	6, 16, 18
Interés por aprender vs. obtener calificaciones	F2MOTIV	Consiste en aprender lo que la escuela le proporciona porque le interesa adquirir más conocimientos, no se afana en hacer las tareas por una calificación o tener las mejores notas del curso.	5, 17, 19
Preferencia por el reto vs. Preferencia por el trabajo fácil	F3MOTIV	Hace referencia al trabajo con esfuerzo que dan un resultado satisfactorio de haber superado un nivel más de lo que poseía, no busca el camino fácil para conseguir un objetivo en el aprendizaje.	1, 4, 11, 14
Juicio independiente vs. Dependencia hacia el juicio del maestro	F4MOTIV	Refleja el nivel de capacidad de reconocer sus propios logros en el aprendizaje, examinan sus errores y tratan de solventarlo antes que el docente se lo haga saber.	3, 7, 10, 12, 15
Seguir intereses personales vs. Obediencia a la demanda escolar	F5MOTIV	No lo hace solo por cumplir con la escuela o por agradar al docente, su intención es de aprender todo el conocimiento necesario para aplicarlo en su beneficio propio en el aprendizaje.	2, 8, 9, 13

Los reactivos permiten que los niños elijan entre respuestas de motivación intrínseca o extrínseca, en dos grados: alta o media, con lo cual se obtiene el tipo y el grado de motivación que presenta cada niño en cada dimensión. Cada ítem se califica con una escala de 1 a 4, donde la puntuación 1 indica la orientación extrínseca máxima, y la puntuación 4 la orientación intrínseca máxima.

Los estudiantes primero tienen que decidir a qué tipo de compañeros se parecen más entre dos alternativas opuestas y después señalar el grado en que se parecen.

3.8. Procedimiento para la recolección y análisis de datos

La previsión era aplicar el instrumento y realizar la tabulación de los datos mediante Excel, para su posterior organización, presentación de los datos, análisis y discusión de estos. No obstante, dada la situación de emergencia sanitaria en la que se encuentra la humanidad y lo que ello ha implicado a nivel educativo, en concreto en Esmeraldas, fue imposible aplicar el estudio diagnóstico, en esta institución educativa dadas las condiciones de los estudiantes y docentes en el contexto de virtualidad agravado, además, por el hecho de que la autora de este trabajo no labora en la institución.

4. PROPUESTA METODOLÓGICA

4.1 Diseño de la propuesta

A continuación, se describe la propuesta de intervención, basada en la herramienta gamificada Kahoot, a desarrollar con el grupo de séptimo de básica en la materia de estudios sociales.

4.1.1 Objetivos:

General:

- Fortalecer la motivación y participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje a través de la mecánica del juego mediada por el uso de la herramienta gamificada Kahoot.

Específicos:

- Mejorar la atención de los estudiantes por medio de actividades cooperativas.
- Reforzar el contenido de la materia de manera lúdica.
- Desarrollar pensamiento crítico en los estudiantes mediante la experimentación del juego.

4.1.2. Temporalización: Cronograma

La aplicación de esta propuesta tendrá una duración de 12 semanas correspondiente a un quimestre, concretamente el segundo quimestre del año lectivo. En séptimo año de educación básica el número de horas semanales de la materia de estudios sociales es de tres horas pedagógicas (45 minutos), distribuidas en dos sesiones de trabajo a la semana.

4.1.3. Planificación de la propuesta

Para el diseño de la propuesta se basó en el Currículo General de la Básica Media de Séptimo Año para el área de Estudios Sociales del Ministerio de Educación.

A continuación, se presenta la planificación de la aplicación de la propuesta a lo largo de las 12 semanas que dura el quimestre, tal como se puede observar en la tabla 1. Posteriormente en la tabla 2 se detallará la planificación de los temas planteados.

Tabla 2.

Planificación de la propuesta

Asignatura	Estudios Sociales
Nivel	7° Básica
Unidades Didácticas	<p>Unidad 4: Hacia la modernización <u>Semana 1:</u> -El mundo, América Latina y las relaciones internacionales. <u>Semana 2:</u> -La economía ecuatoriana: agrícola, industria e integración regional. <u>Semana 3:</u> -El auge petrolero -La urbanización. <u>Semana 4:</u> -Nuevos actores y cambios en la vida de los ecuatorianos y ecuatorianas <u>Semana 5:</u> -Repercusiones sociales de la modernización -Personas discapacidad.</p> <p>Unidad 5: Los tiempos actuales. <u>Semana 6:</u> -De la democracia a las dictaduras y viceversa <u>Semana 7:</u> -El contexto latinoamericano de fines del siglo XX y Ecuador <u>Semana 8:</u> -El proceso histórico de los últimos 30 años -Ecuador y la migración <u>Semana 9:</u> -La democracia como valor ecuatoriano <u>Semana 10:</u> -Confesiones religiosas en Ecuador.</p> <p>Unidad 6: Ecuador en cifras. <u>Semana 11:</u> -La población ecuatoriana -Población por edad y sexo <u>Semana 12:</u> -El trabajo y las personas con discapacidad</p>

Duración / Intensidad	Un quimestre (2° quimestre)
N° Sesiones	12 de una hora
Metodología:	<p>La herramienta Kahoot, se utilizará durante el desarrollo de cada una de las unidades temáticas, en una de las dos jornadas semanales.</p> <p>El contenido de cada una de las unidades temáticas será abordado previamente de manera individual o grupal mediante la exposición docente, la lectura de documentos o visionado de videos y el desarrollo de trabajos colaborativos.</p> <p>Con el fin de motivar la participación y motivación de los estudiantes y de reforzar el conocimiento se hará uso del Kahoot, tanto de manera individual como de manera grupal.</p> <p>En la implementación de la herramienta la docente solicitará la argumentación de las respuestas por parte de los estudiantes con el objetivo de desarrollar el pensamiento crítico en ellos. En el caso de que las respuestas no sean correctas se ofrecerá la retroalimentación oportuna.</p> <p>Durante la aplicación de esta herramienta se aplicará un sistema de puntuación y recompensas previamente establecido y socializado con los estudiantes.</p> <p>Los contenidos serán abordados en la primera sesión de cada semana.</p> <p>Los contenidos de las unidades serán explicados por el docente mediante organizador gráfico, con el apoyo de textos y videos que deberán trabajar los estudiantes.</p> <p>A partir de ahí la docente propondrá actividades colaborativas para la interiorización y aplicación de los contenidos.</p> <p>En la segunda jornada o sesión semanal se aplicará Kahoot para consolidar y reforzar los conocimientos trabajados en cada unidad temática.</p>
Reglas del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Se forman grupos de 5 personas. En este caso saldrían 6 grupos, que trabajarían como grupo estable durante todo el quimestre. Los equipos serán establecidos por el docente atendiendo a criterios de diversidad y heterogeneidad. • A los grupos se les dará una ficha identificativa en donde tienen que crear un dibujo y su nombre.

	<ul style="list-style-type: none"> • Toda respuesta acertada debe ser argumentada correctamente por los estudiantes. • Es importante escucharse unos a otros, mientras hablan. • Es importante vivir el juego con deportividad. • Cada vez que se aplique Kahoot, se actualizará la tabla de puntuación, en donde se evidencia el avance de cada equipo. Esta tabla está a la vista de todos.
<p>Sistema de evaluación/Recompensas</p>	<p>Se les otorgará un acta de compromiso de juego comprometiéndose a respetar las reglas del juego.</p> <p>La aplicación del Kahoot se hará de manera grupal (6 sesiones) e individual (6 sesiones).</p> <p><u>Juego grupal:</u> 1° lugar (1000 puntos), 2° lugar (800 puntos), 3° lugar (600 puntos), 4° lugar (400 puntos), 5° lugar (200 puntos).</p> <p><u>Juego individual:</u> 1° lugar (500 puntos), 2° lugar (300 puntos), 3° lugar (200 puntos), 4° lugar (100 puntos), 5° lugar (50 puntos).</p> <p>Cada vez que alguien no respete al resto de compañeros será penalizado y reportado con 200 puntos menos.</p> <p>Por cada 800 puntos el grupo recibirá una insignia (estrella). Por cada insignia los miembros del grupo recibirán 1 punto en la materia. (Hasta un máximo de 5 puntos)</p> <p>La mitad de la nota de la materia se alcanzará a partir de las puntuaciones obtenidas por el equipo y el otro 50% de la nota (5 puntos) se alcanzará mediante su participación en clase y desarrollo de las actividades cooperativas planteadas.</p>
<p>Herramienta</p>	<p>Kahoot! es una aplicación educativa que permite a los docentes y alumnos estimular el desarrollo de funciones física psíquica, afectiva y sociales para todas las edades, y diferentes materias lo produce placer, trabajo cooperativo, memoria a largo plazo y facilita el desarrollo de las competencias de los estudiantes en cuanto al uso de la tecnología dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.</p>

Tabla 3.
Descripción de la Unidad Temática

UNIDAD TEMÁTICA 4: HACIA LA MODERNIZACIÓN	
N° de semanas	5
Contenidos	<p><u>Semana 1</u>: -El mundo, América Latina y las relaciones internacionales.</p> <p><u>Semana 2</u>: -La economía ecuatoriana: agrícola, industria e integración regional.</p> <p><u>Semana 3</u>: -El auge petrolero -La urbanización.</p> <p><u>Semana 4</u>: -Nuevos actores y cambios en la vida de los ecuatorianos y ecuatorianas</p> <p><u>Semana 5</u>: -Repercusiones sociales de la modernización -Personas con discapacidades</p>
Destrezas	<p>OG.CS.3 Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias.</p> <p>CS.3.3.12. Analizar la participación de las mujeres y hombres en el marco de la diversidad, la equidad de género y el rechazo a toda forma de discriminación.</p> <p>CS.3.1.52. Exponer el alcance de la transformación agraria y los procesos industrialización con sus consecuencias en la economía y la política.</p> <p>CS.3.1.53. Explicar el surgimiento del “boom” petrolero ecuatoriano en los años setenta y su impacto en la sociedad, el robustamiento del estado y el inicio del endeudamiento externo.</p> <p>CS.3.1.54. Describir las condiciones del gran crecimiento poblacional del país, la expansión de las ciudades, la migración interna y el crecimiento de los servicios.</p> <p>CS.3.1.55. Reconocer la presencia de nuevos actores sociales, trabajadores y empresarios, y el ascenso del movimiento indígena, las organizaciones de mujeres y ecologistas, en la construcción de la conciencia de la diversidad.</p> <p>CS.3.1.56. Analizar los cambios en la vida de la gente y la cultura a causa de la modernización, reformas religiosas y los cambios tecnológicos.</p> <p>CS.3.3.13. Discutir la situación de las personas con discapacidad en el</p>

	Ecuador y sus posibilidades de inclusión y participación productiva en la sociedad.
Actividades	<p><u>SEMANA 1: El mundo, América Latina y las relaciones internacionales</u></p> <p><u>Sesión 1 (90 minutos)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Exposición docente mediante organizador gráfico. • Visionado de video: “Por qué se construyó el Muro de Berlín y que provocó su caída /BBC Mundo”. “La Revolución Cubana” • Actividad colaborativa: Mesa redonda sobre las causas y efectos principales por los cuales surgieron estos acontecimientos (Anexo3). • Tarea para casa: realizar las actividades de la página 35 del cuaderno de trabajo de Estudios Sociales. <p><u>Sesión 2 (45 minutos)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario interactivo grupal (KAHOOT) <p><u>SEMANA 2: La economía ecuatoriana: agrícola, industria e integración regional.</u></p> <p><u>Sesión 3 (90 minutos)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Exposición docente mediante organizador gráfico. • Actividad colaborativa: Dramatización sobre los principales roles de los personajes que marcaron en los años sesenta la reforma agraria (Anexo 3). * Para el desarrollo de esta actividad se trabajará previamente desde la casa • Tarea para casa: realizar las actividades de la página 37 del cuaderno de trabajo de Estudios Sociales <p><u>Sesión 4 (45 minutos)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario interactivo individual (KAHOOT) <p><u>SEMANA 3: El auge petrolero y la urbanización</u></p> <p><u>Sesión 5 (90 minutos)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Exposición docente mediante línea de tiempo. • Visionado de video: Capítulo 3 “El Boom Petrolero” • Actividad colaborativa: Realizar una infografía donde se detallan los beneficios y causas en la época del auge petrolero y la urbanización. (Anexo 3). • Tarea para casa: realizar las actividades de las páginas 38 y 39 del cuaderno de trabajo de Estudios Sociales. <p><u>Sesión 6 (1h)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario interactivo grupal (KAHOOT) <p><u>SEMANA 4: Nuevos actores y cambios en la vida de los ecuatorianos y ecuatorianas</u></p> <p><u>Sesión 7 (90 minutos)</u></p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición docente mediante organizador gráfico. • Reflexionar aspectos importantes en la vida los nuevos actores sociales. • Actividad colaborativa: Realizar un video de 5 minutos explicando cómo se constituye una organización social (Anexo 3). • * Para el desarrollo de esta actividad se trabajará previamente desde la casa Tarea para casa: realizar las actividades de las páginas 40 y 41 del cuaderno de trabajo de Estudios Sociales <p><u>Sesión 8(45 minutos)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario interactivo individual (KAHOOT) <p><u>SEMANA 5: Repercusiones sociales de la modernización y personas con discapacidad</u></p> <p><u>Sesión 9 (90 minutos)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Exposición docente mediante organizador gráfico. • Visionado de video: Video de sensibilización, personas con discapacidad. Reflexionar aspectos importantes del video. • Actividad colaborativa: Crear una historia donde se resalta la importancia de la inclusión social de las personas con discapacidades en las diferentes actividades (Anexo 3). • Tarea para casa: realizar las actividades de la página 42 del cuaderno de trabajo de Estudios Sociales <p><u>Sesión 10 (45 minutos)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario interactivo grupal (KAHOOT)
Recursos	<p>Organizadores gráficos: 1-5 (Anexo 2).</p> <p>Vídeos:</p> <p><u>Semana 1</u> Por qué se construyó el Muro de Berlín y que provocó su caída /BBC Mundo”https://www.youtube.com/watch?v=sQxT-oKkuko&feature=youtu.be “La Revolución Cubana” https://www.youtube.com/watch?v=qtZ-oUITBg</p> <p><u>Semana 2</u> La reforma agraria en Ecuador. https://www.youtube.com/watch?v=5vVSZ3tue6M</p> <p><u>Semana 3</u> Capítulo 3 “El Boom Petrolero” https://www.youtube.com/watch?v=kx8Fs7akoQc</p> <p>Lectura de texto: libro Estudios Sociales pág. 89 y 90.</p> <p><u>Semana 5</u> Video de sensibilización, personas con discapacidad https://www.youtube.com/watch?v=dRiisNleFXg</p> <p>Cuestionarios Kahoot:</p> <p><u>Kahoot semana 1:</u></p>

	<p>https://create.kahoot.it/share/el-mundo-america-latina-y-las-relaciones-internacionales/088225c3-0c3a-4d99-b317-9aac390c3429</p> <p>Kahoot semana 2: https://create.kahoot.it/share/la-economia-ecuatoriana-agricultura-industria-e-integracion-regional/63553518-12d8-4eb9-b139-6d9664610ccc</p> <p>Kahoot semana 3: https://create.kahoot.it/share/el-auge-petrolero-y-la-urbanizacion/95d3a340-a622-4170-b45f-2b070e17cb3d</p> <p>Kahoot semana 4: https://create.kahoot.it/share/nuevos-actores-sociales-y-cambios-en-la-vida-de-los-ecuatorianos/05748111-b977-413b-84a0-506852ddf02c</p> <p>Kahoot semana 5: https://create.kahoot.it/share/repercusiones-sociales-de-la-modernizacion-y-personas-con-discapacidades/dbf62d65-41a0-4380-aa0a-a79fb14f9d9f</p> <p>Cuaderno de trabajo Estudios Sociales</p>
Evaluación	<p>Esta unidad será evaluada sobre 10 puntos, que harán promedio con la evaluación de las restantes unidades temáticas.</p> <p>Estos 10 puntos se establecen den siguiente modo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puntuación Kahoot: Hasta 5 puntos. El total máximo de puntos a alcanzar en esta unidad mediante el kahoot es de 4.000 puntos, por tanto, cada 800 puntos equivaldrían a 1 punto. • Actividad colaborativa: Hasta 3 puntos. • Tareas en casa: Hasta 2 puntos. <p>Al finalizar la sesión 2 de cada semana, realizar la escalera metacognitiva en la cual se procederá a realizar las siguientes preguntas: ¿Qué he aprendido?, ¿Cómo he aprendido? ¿Para qué me ha servido?</p>

4.1.3. Diseño de evaluación de la propuesta

Una vez finalizada el proceso de realización del plan de acción se deberá llevar a cabo la recopilación de los posibles errores y cambios al implementar la propuesta de forma conjunta con docentes de esta asignatura estableciendo la toma de decisiones para la mejora de las estrategias metodológicas en los procesos de enseñanza-aprendizajes.

Por lo tanto, en los grupos de estudiantes del nivel de séptimo año de educación básica se les realizará una entrevista obteniendo sus perspectivas de las actividades realizadas especialmente en la hora de Kahoot para comprobar la aceptación de esta metodología. Para el cumplimiento de la entrevista se formularán las siguientes preguntas:

Tabla 4.

Ficha para los estudiantes.

GRUPO:			
FECHA:		NIVEL:	
Nº	PREGUNTAS		
1	¿Repetirían esta actividad? ¿Por qué?		
2	¿Les agradó al realizar esta actividad? ¿Por qué?		
3	¿Durante el desarrollo de la actividad mejoraron, el trato y la comunicación entre sus compañeros?		
4	¿Qué tal les pareció las actividades que se estableció en la sesión?		
5	¿Al cooperar en esta actividad incentivó en ustedes la curiosidad por la historia?		
6	¿Les gustaría conocer la evolución de los acontecimientos pasado?		
7	¿Qué inconvenientes encontraron en la ejecución de las actividades?		
8	¿Qué aprendieron?		
9	¿Qué es lo que más agradó y que cosas reemplazarías de esta actividad si tuviera la oportunidad de realizarlo de nuevo?		

Adicional a la entrevista dirigida a los estudiantes es importante también contar con la valoración de la experiencia por parte de los docentes, a quienes se les aplicaría también otra entrevista. Es importante que los docentes vayan registrando en una ficha de campo los avances de la clase. Las preguntas que formarían parte de la entrevista a los docentes serían las siguientes:

Tabla 5.

Ficha para los docentes.

GRUPO:			
FECHA:		NIVEL:	
Nº	PREGUNTAS		
1	¿Repetirían esta metodología? ¿Por qué?		
2	¿Qué valoración pondrías a esta actividad?		
3	¿Qué evolución observó en los alumnos?		
4	¿Qué inconvenientes se hallaron durante el progreso de la propuesta?		
5	¿Qué mejorarías en esta propuesta?		
6	¿Qué contribuyó en los estudiantes en la utilización de esta propuesta?		
7	¿Considera que este tipo de estrategias innovadoras son útil y fácil de aplicar para el desarrollo de la educación?		
8	¿Se cumplieron con los objetivos establecidos?		

A partir de las respuestas obtenidas en las entrevistas a estudiantes y docentes se puede valorar la motivación, participación, trabajo en equipo, adquisición de contenidos y desarrollo de pensamiento crítico por parte de los estudiantes.

Con el fin de verificar el impacto e incidencia de esta herramienta en cada una de estas variables, se puede aplicar un pretest (previo a su implementación) y un posttest (una vez aplicada la propuesta) haciendo uso de instrumentos que midan cada una de ellas. A partir de los datos que se obtengan en estos diseños y su análisis estadístico se puede evaluar si realmente el uso del Kahoot incide en estas variables o no.

5. CONCLUSIONES

La indagación y la discusión de los objetivos planteados en este estudio permiten llegar a las siguientes conclusiones:

En cuanto a la revisión bibliográfica de las investigaciones en los últimos años en relación con la gamificación se demuestra que al aplicar esta metodología en los procesos de enseñanza aprendizaje contribuyen al desarrollo de la calidad de la educación puesto que los niños y niñas requieren una mayor atención en su desarrollo de las habilidades metacognitivas, lo cual interioriza los conocimientos de una forma más divertida generando una experiencia enriquecedora en el estudiante.

En base a los referentes teóricos utilizados para la realización de esta investigación con la herramienta Kahoot en el área de estudios sociales permitió priorizar la motivación y la competitividad de los estudiantes en el desarrollo de su aprendizaje, a la vez otorgándoles otros beneficios como ejercitar la comprensión lectora, pensamientos críticos, mejora el ambiente de la clase, aprende del error y retroalimentación de los contenidos.

Finalmente, el diseño de la propuesta diseñada en el área de estudios sociales basada en el uso del Kahoot contribuirá a fortalecer el aprendizaje y la motivación de los estudiantes en su aprendizaje. Su aplicación es sencilla, se puede realizar tanto individualmente como en grupo, reforzando así el trabajo colaborativo y el desarrollo del pensamiento mediante la argumentación de las respuestas. El uso de esta herramienta permite al docente planificar, organizar y comprobar la evolución de los trabajos individuales y grupales de sus estudiantes.

6. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

En el siguiente apartado se especifican las limitaciones y prospectivas que surgieron durante el progreso de la investigación.

6.1. Limitaciones

Dentro de esta propuesta se presentaron algunas limitaciones, que se detallan a continuación:

Una de las dificultades fue la búsqueda de fuentes bibliográficas sobre la gamificación acorde al nivel educativo en el que se centra la propuesta para tener una mejor visualización de esta metodología gamificada y su aplicación en aula.

Otro factor que dificultó la aplicación de la estrategia gamificada en los procesos de enseñanza-aprendizaje, fue en la realización del estudio diagnóstico y su posterior análisis de los datos, dado que a la situación de emergencia sanitaria no se pudo contactar con los estudiantes y fue imposible desarrollar la investigación diagnóstica definida en este trabajo.

6.2. Prospectiva

La primera proyección sería que la propuesta se aplicara en la institución, concretamente en el nivel y área de estudio para la que está diseñada la propuesta. Posteriormente, a partir de la experiencia y la socialización de esta entre los docentes de la unidad educativa, se puede valorar la posibilidad de implementar esta estrategia gamificada en diferentes asignaturas y niveles, con el fin de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y su motivación hacia el aprendizaje.

Para validar realmente su incidencia en la motivación, participación y rendimiento académico se podrían diseñar estudios cuasiexperimentales basados en pretest y posttest que a partir de la medición de cada una de estas variables de estudio y análisis estadístico de los datos se pueda verificar la incidencia del Kahoot en ellas, valorando así con evidencias reales la eficacia de esta propuesta.

7. REFERENCIAS

- Aguerrondo, I. (2017). El nuevo paradigma de la educación para el siglo XXI.
Recuperado de: <https://www.oei.es/historico/administracion/aguerrondo.htm>
- Alemán, B., Navarro de Armas, O. L., Suárez Díaz, R. M., Izquierdo Barceló, Y., y Encinas Alemán, T. D. L. C. (2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas. *Revista Médica Electrónica*, 40(4), 1257-1270. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18242018000400032
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF, 1*, 1-10.
Recuperado de: https://www.academia.edu/10435788/teoría_teoría_del_aprendizaje_significativ_o
- Ayén, F. (2017). ¿Qué es la gamificación y el ABJ? *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, (86), 7-15. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5899521>
- Cantero-García, M., Dorta-Afonso, D., y Olivares, J. (2019). Organización de empresas, psicología y marketing: el Kahoot como herramienta docente. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (julio). Recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/07/kahoot-herramienta-docente.html>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., y Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad*, 4(1), 20-33. Recuperado de: <https://www.learntechlib.org/p/195445/>
- Conchillo, M. (2017). ¿Cómo motivar a nuestros alumnos? La gamificación. Recuperado de: http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5911/17002_Como_motivar_a_nuestros_alumnos._La_gamificacion.pdf?sequence=1
- Conchuelo-Rodríguez, C. A. C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *Edutec*.

Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (63), 29-41 Recuperado de:
<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/927>

Contreras, R. S. (2018). Experiencias de gamificación en aulas. Bellaterra: Recuperado de: <https://ddd.uab.cat/record/188188>

De Alba, U. R., & Colorado, Y. S. (2012). Relación entre inteligencia emocional, depresión y rendimiento académico en estudiantes de psicología. *Psicogente*, 15(28), 348-359.

De Lima, U. O. (2016). Innovación educativa. Recuperado de: <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5135>

Díaz, P. P. (2017). Gamificando con Kahoot en evaluación formativa. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3(2), 112-117. Recuperado de: <https://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/709>

Escobar, F. A. (2016). El uso de las TIC como herramienta pedagógica para la motivación de los docentes en el proceso de aprendizaje y enseñanza en la asignatura de inglés. Recuperado de: <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/2762>

Fernández, S. F., Sánchez, J. M. C., Córdoba, A., & Largo, A. C. (2002). *Estadística descriptiva*. Esic Editorial. Recuperado de: [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=31d5cGxXUnEC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Fernández,+S.+F.,+Sánchez,+J.+M.+C.,+Córdoba,+A.,+%26+Largo,+A.+C.+\(2002\).+Estadística+descriptiva.+Esic+Editorial.&ots=gBqTJjH0hV&sig=lyNwBwXIE4HKH4h](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=31d5cGxXUnEC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Fernández,+S.+F.,+Sánchez,+J.+M.+C.,+Córdoba,+A.,+%26+Largo,+A.+C.+(2002).+Estadística+descriptiva.+Esic+Editorial.&ots=gBqTJjH0hV&sig=lyNwBwXIE4HKH4h)

González, C. S., y Mora, A. (2015). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática. *ReVisión*, 8(1). Recuperado de: [http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revision&page=article&op=viewArticle&path\[\]=152&path\[\]=290](http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revision&page=article&op=viewArticle&path[]=152&path[]=290)

Guzmán, A., Mendoza, J., y Tavera, N. (2018). Kahoot!: un mecanismo de innovación para la educación universitaria. Recuperado de: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/87728>

- Jiménez, M., Jiménez, M., Gasco, M., Cobos, V., Jiménez, A. M. R., Jiménez, P., y Landaeta, M. (2000). Competencia social: intervención preventiva en la escuela.
- Jiménez, M. y Macotela, S. (2008). Una escala para evaluar la motivación de los niños hacia el aprendizaje de primaria. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 13(37), 599 – 623. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/140/14003712.pdf>
- León, A. M., Sánchez, M. S., Ramos, R. T., Hernández, J. Á., & Parra, J. M. A. (2020). Gamificación y Breakout Edu en Formación Profesional: El programa “Grey Place” en Integración Social. *Edmetic*, 9(1), 1-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7193068>
- López, H. G., & López, F. A. G. (2016). Motivación, aprendizaje autorregulado y estrategias de aprendizaje en estudiantes de tres universidades de Caldas y Risaralda. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 12(1), 71-90. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134149742005.pdf>
- Martínez, G. N. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252-277. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118. Recuperado de: <http://redicces.org/sv/jspui/handle/10972/3182>.
- Orejudo, J. P. (2019). Gamificar Tareas de Lectura en una Segunda Lengua: un Estudio Preliminar. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 95-103. Recuperado de: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-51622019000100095&script=sci_arttext
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. Recuperado de: https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022018000100448&script=sci_arttext

- Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, 4. Recuperado de: <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/revsalud/article/view/548/472>.
- Pereira, M. L. N. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista educación*, 33(2), 153-170. Recuperado de: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/510>.
- Pisabarro, A. M. P., & Vivaracho, C. E. (2018). Gamificación en el aula: gincana de programación. *ReVisión*, 11(1),8. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6264619>.
- Salinas, J. (2008). Innovación educativa y uso de las TIC. Universidad Internacional de Andalucía. Recuperado de <https://dspace.unia.es/handle/10334/3647>.
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *International Journal of Educational Technology in Higher Education (ETHE)*, 1(1).
- Teixes, A. F. (2015). Gamificación: Motivar jugando. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/pucesp/reader.action?docID=5349901&pg=18>
- Valle, A., Regueiro, B., Estévez, I., Piñeiro, I., Martínez, S. R., & Freire, C. (2015). Implicación y motivación hacia los deberes escolares en los estudiantes de Primaria según el rendimiento académico y el curso. *EJIHPE: European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 5(3), 345-355.
- Vargas, E. F. L., Pardo, J. J. M., & Moreno, K. P. P. (2019). La Motivación como Factor en el Aprendizaje. Recuperado de: https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0,5&q=vargas,+e.+f.+l.,+pardo,+j.+j.+m.,+%26+moreno,+k.+p.+p.+%282019%29.+la+motivación+como+factor+en+el+aprendizaje&btnq=

8. ANEXOS

Anexo 1: Instrumento Escala de motivación

Anexo 2: Recursos para el desarrollo de la unidad 4

Anexo 3: Fichas explicativas de las actividades colaborativas

ANEXO 1

INSTRUMENTO ESCALA MOTIVACIÓN

Estudiante: _____ Fecha: _____
 Año lectivo: _____ Año Básica: _____ Paralelo: _____

	Muy parecidos a mí (4)	Algo parecidos a mí (3)	Grupo N°	Grupo N°	Algo parecidos a mí (2)	Muy parecidos a mí (1)
1			A algunos niños les gusta el trabajo difícil, porque es más interesante	Otros niños prefieren el trabajo fácil, porque así no tienen que esforzarse mucho		
2			Algunos niños les gusta trabajar con problemas, para aprender a resolverlos.	Otros niños trabajan con problemas, para cumplir con la escuela.		
3			Algunos niños saben que se han equivocado, antes de que el maestro se los diga.	Otros niños necesitan que el maestro les diga cuando se han equivocado.		
4			A algunos niños les gustan los problemas difíciles, porque disfrutan tratando de resolverlos	A otros niños no les gusta tratar de resolver problemas difíciles		
5			Algunos niños hacen su trabajo en la escuela para aprender muchas cosas.	Otros niños hacen su trabajo en la escuela para sacar buenas calificaciones.		
6			Cuando algunos niños cometen un error, prefieren encontrar la respuesta correcta por sí mismos	Otros niños prefieren preguntar al maestro cómo encontrar la respuesta correcta		
7			Algunos niños saben si van bien o mal en la escuela, antes de conocer sus calificaciones.	Otros niños necesitan conocer sus calificaciones, para saber si van bien o mal		
8			Algunos niños tratan de aprender todo lo que	Otros niños sólo quieren aprender lo que les piden		

			pueden.	en la escuela.		
9			A algunos niños les gusta aprender todo lo que les interesa.	Otros niños creen que es mejor aprender sólo lo que dice el maestro		
10			Cuando algunos niños se atorán en un problema, siguen tratando de resolverlo por sí mismos	Otros niños le piden ayuda al maestro		
11			A algunos niños les gusta hacer tareas nuevas que son más difíciles.	Otros niños prefieren seguir haciendo tareas que son fáciles		
12			Algunos niños creen que lo más importante es lo que ellos mismos opinen de su trabajo	Otros niños creen que lo más importante es lo que el maestro opine de su trabajo.		
13			Algunos niños hacen preguntas en clase, porque quieren saber más.	Otros niños preguntan porque quieren sacar buenas calificaciones.		
14			A algunos niños les gustan las materias que los hacen pensar mucho para resolver las cosas.	Otros niños prefieren las materias en las que es fácil aprenderse las respuestas		
15			Algunos niños saben si su trabajo es bueno, antes de que el maestro se los diga.	Otros niños no están seguros de que su trabajo es realmente bueno, hasta que el maestro se los dice.		
16			A algunos niños les gusta tratar de resolver los problemas por sí mismos.	Otros niños prefieren preguntar al maestro cómo resolver los problemas		
17			Algunos niños hacen tareas extra, porque les interesa aprender otras cosas.	Otros niños hacen tareas extra para obtener mejores calificaciones		
18			Algunos niños hacen su trabajo en clase sin ayuda del maestro	Otros niños prefieren que el maestro les ayude a hacer su trabajo en clase.		
19			Algunos niños estudian mucho porque les interesa aprender cosas.	Otros niños estudian mucho para obtener buenas calificaciones		

ANEXO 2

ECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LA UNIDAD 4: HACIA LA MODERNIZACIÓN

Semana 1



Elaborado: Estefanía Carbache Mite

¡NUEVO! ¡Enseña lecciones interactivas con Premium +, un nuevo plan para maestros y escuelas! [¡Aprende más!](#) X

Kahoot! [Hogar](#) [Descubrir](#) [Kahoots](#) [Informes](#) [Actualizar ahora](#) [Crear](#) Estefanía

EL MUNDO, AMÉRICA LATINA Y LAS RELACIONES INTERNACIONALES

0 favoritos 2 jugadas 2 jugadores

[Jugar](#) [Editar](#)

Un kahoot público

ANALIZAR LAS POSIBLES CAUSAS QUE ORIGINARON ESTOS ACONTECIMIENTOS

Preguntas (10) [Mostrar respuestas](#)

1 - Prueba
¿Cuál fue el continente que en la mitad del siglo XIX experimentó la descolonización?
20 segundos

2 - Prueba
En 1959, Estados Unidos la primera:
20 segundos

3 - Prueba
¿País que envió el primer satélite al espacio?
20 segundos

4 - Verdadero o falso
Asia, Oceanía y el Caribe no desearon la descolonización
20 segundos

¡Únase a www.kahoot.it o con el Kahoot! aplicación con PIN del juego: **7264776**

2 Equipos [comienzo](#)

Arellia [Arellia](#)

Los lunáticos Los súper niños

¿País que envió el primer satélite al espacio?

próximo

Mostrar medios

Fin del juego

Rusia Reino Unido

Italia España

Juego de unión: abierto kahoot.it PIN del juego: 7264776

Comparte kahoot

Usuario de Kahoot

Escribe nombre de usuario [Compartir](#)

Grupos

¡Comparte fácilmente kahoots con varios usuarios creando un grupo! [Crea un grupo](#)

Enlace

<https://create.kahoot.it/share/el-mundo-an> [Copiar](#)

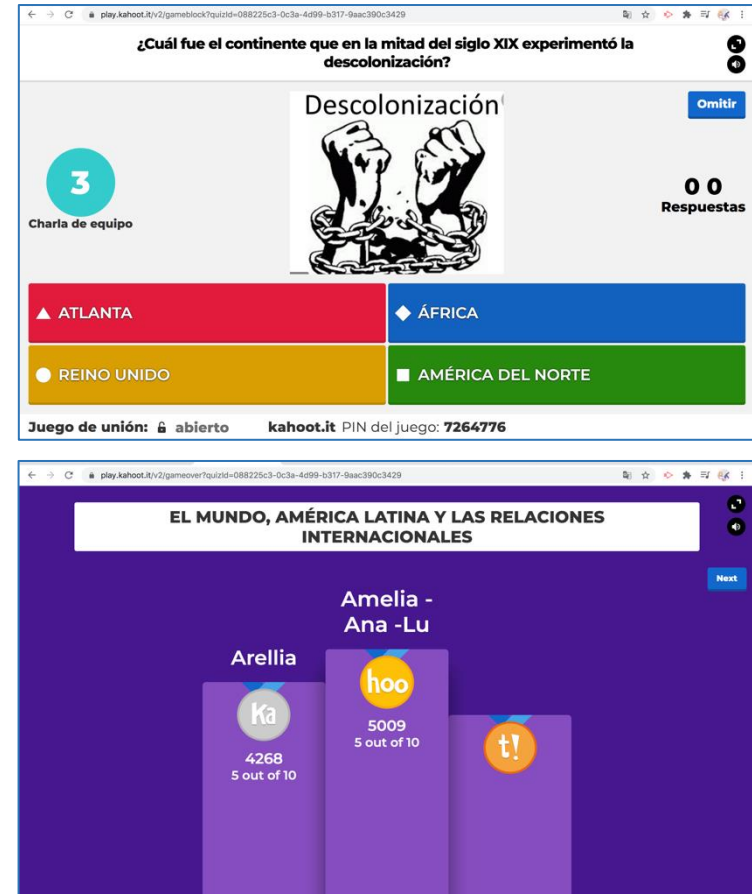
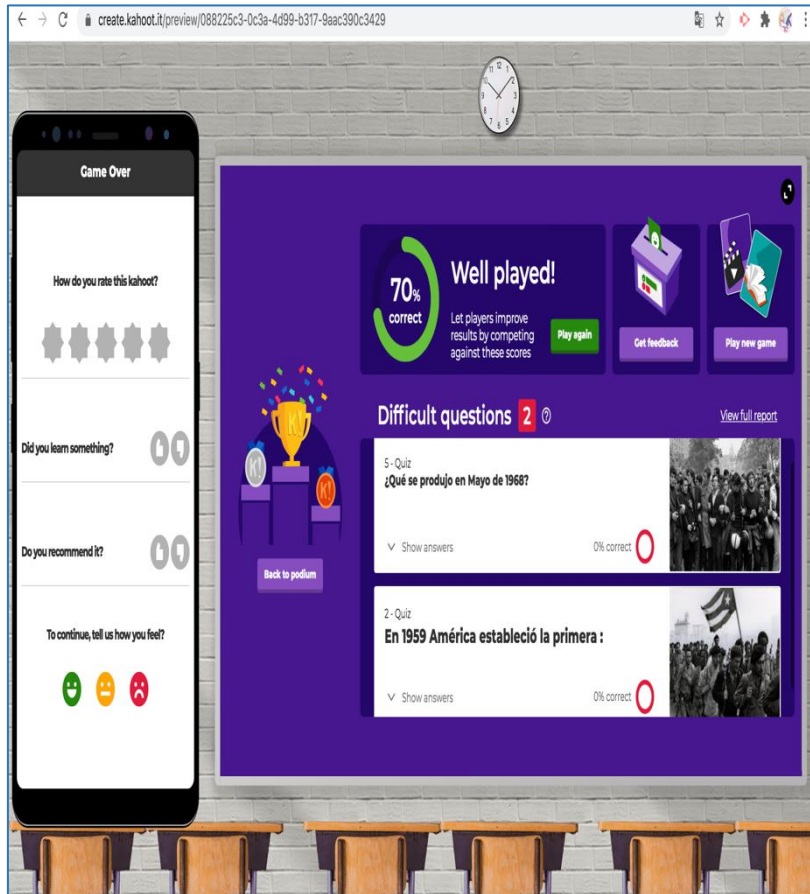
Compartir enlace a través de

[Twitter](#) [Facebook](#) [WhatsApp](#) [Telegram](#) [Email](#)

[Espalda](#)

Fuente: Kahoot!

Elaborado: Estefanía Carbache Mite



Fuente: Kahoot!
Elaborado: Estefanía Carbache Mite

Semana 2

La economía ecuatoriana: agricultura, industria e integración regional

Años 60

Haciendas

{ La población vivían alrededor

Ciudades

{ Quito
Guayaquil

{ Se concentra la administración del país.
Actividades artesanales y comerciales.
Industriales

Latifundios

Grandes extensiones de tierras repartidas por pocos dueños y explotados con fines agrícolas

- Las condiciones laborales eran precaria.
- Sector mas pobre y deprimido del país.
- Los indígenas trabajaban como el patrón los ordenaba.
- El Estado poco o nada intervenía.

Huasipungo: Pedazo de tierra que el hacendado entregaba al indígena a cambio que le trabajara



Arrimado : Era de tipo de contrato por el que el trabajador laboraba a cambio de la protección del propietario

Aparcero: el propietario y el trabajador dividían el producto del perdido

Reforma Agraria

Es un conjunto de medidas impulsadas para estructurar la propiedad y producción de la tierra

1º fase en 1964

- Eliminar las formas precarias.
- Eliminar los huasipungueros, las parcelas y los arriendos.
- Trabajadores pasaron a ser empleados

2º fase en 1964

- Expropiación de propiedades
- Reparto de tierras no productivas
- Trabajadores compran haciendas de sus patrones.



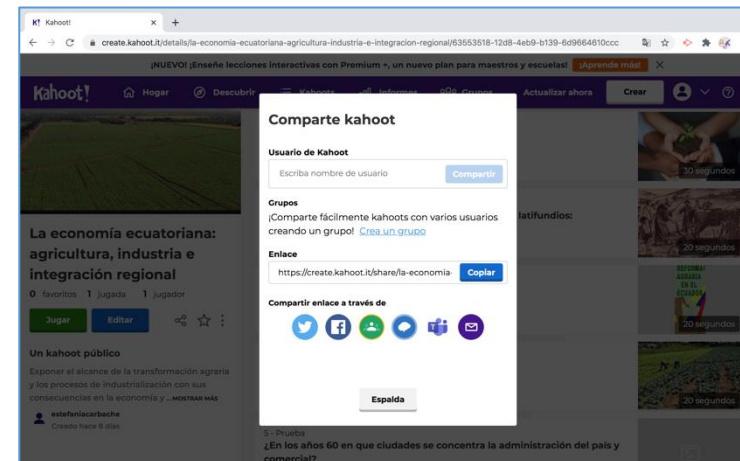
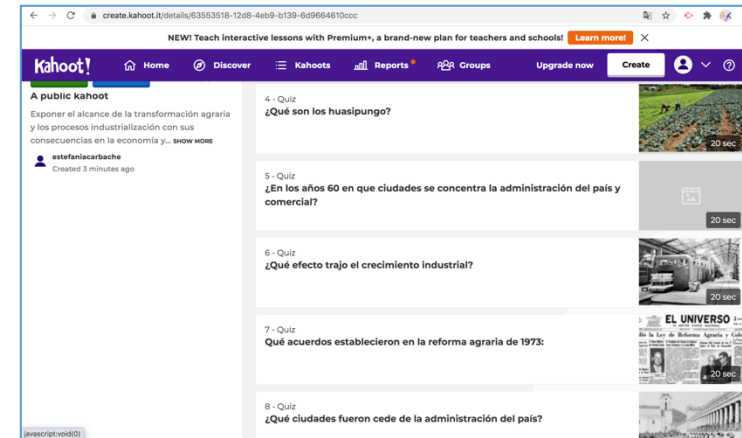
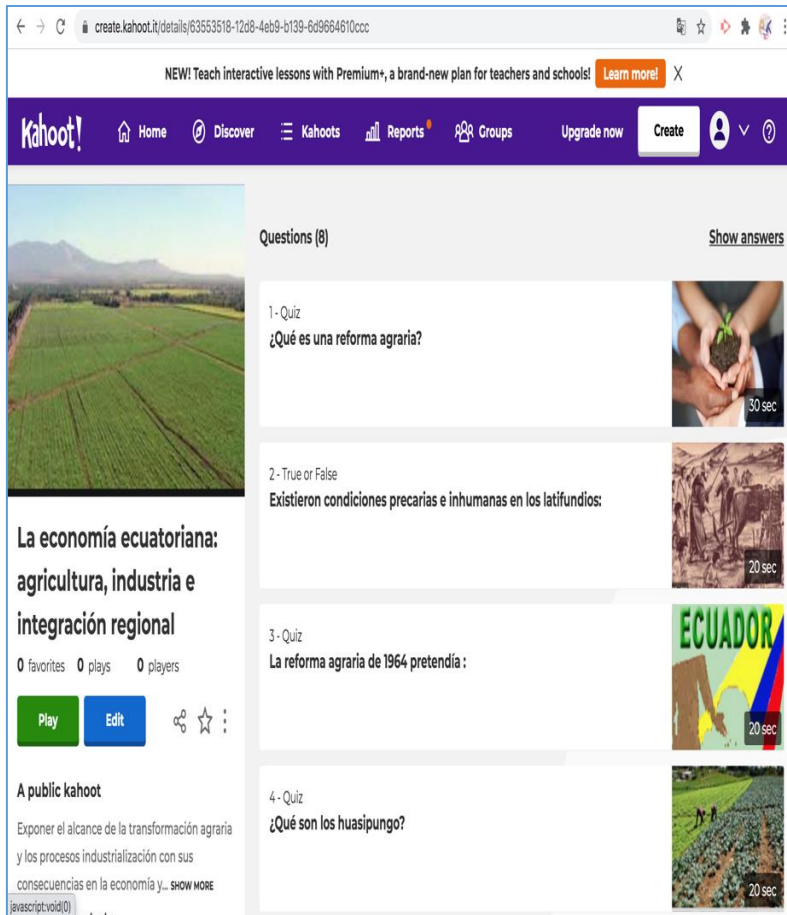
Crecimiento industrial



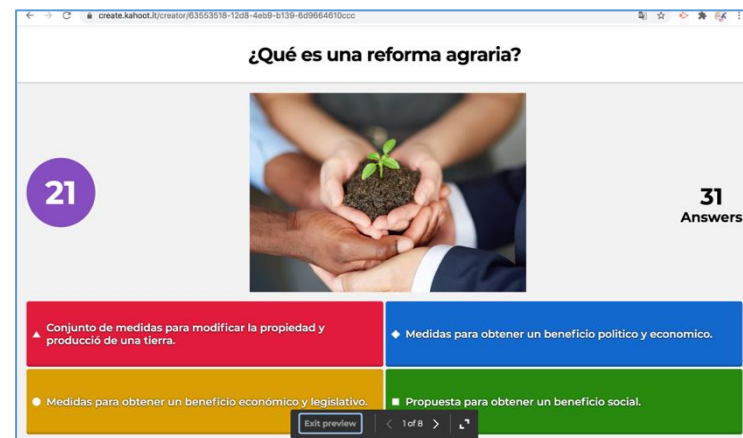
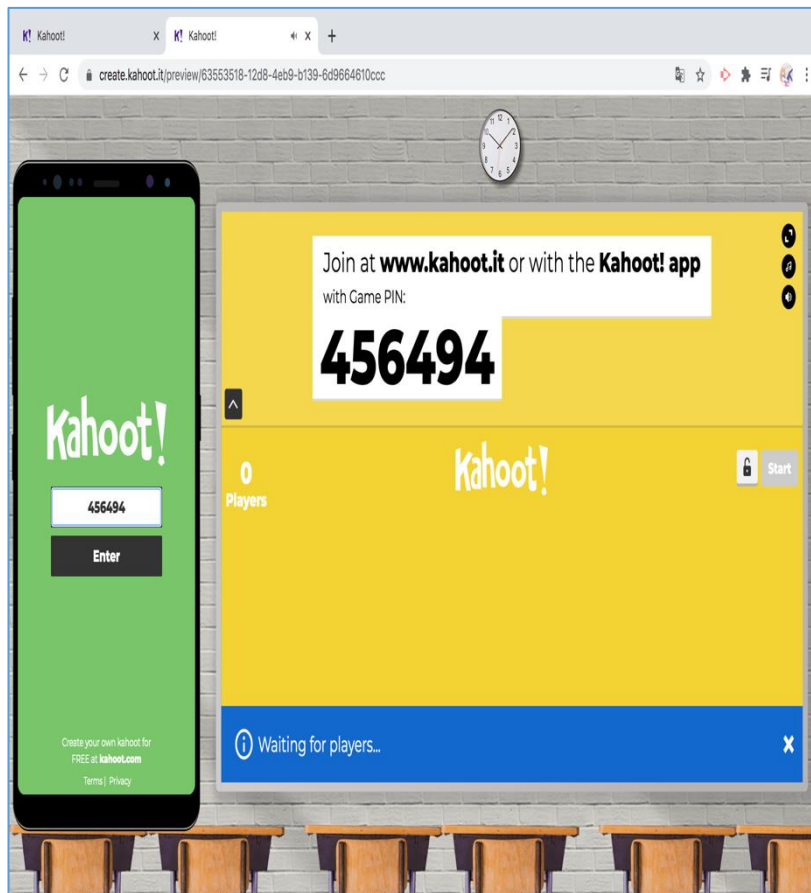
Planta industrial Foto: El Comercio

- Apoyado por el Estado
- No prosperó porque le interesaba recuperarse y encontrar nuevos productos de exportación .
- El mercado interno rea muy reducido

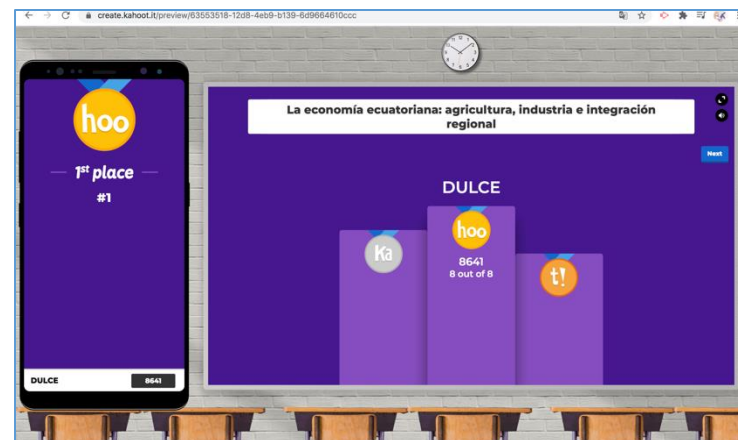
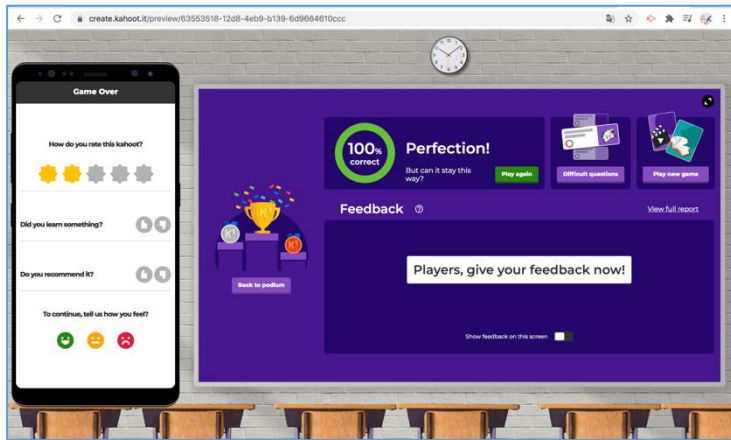
Elaborado: Estefanía Carbache Mite



Fuente: Kahoot
Elaborado: Estefanía Carbache Mite

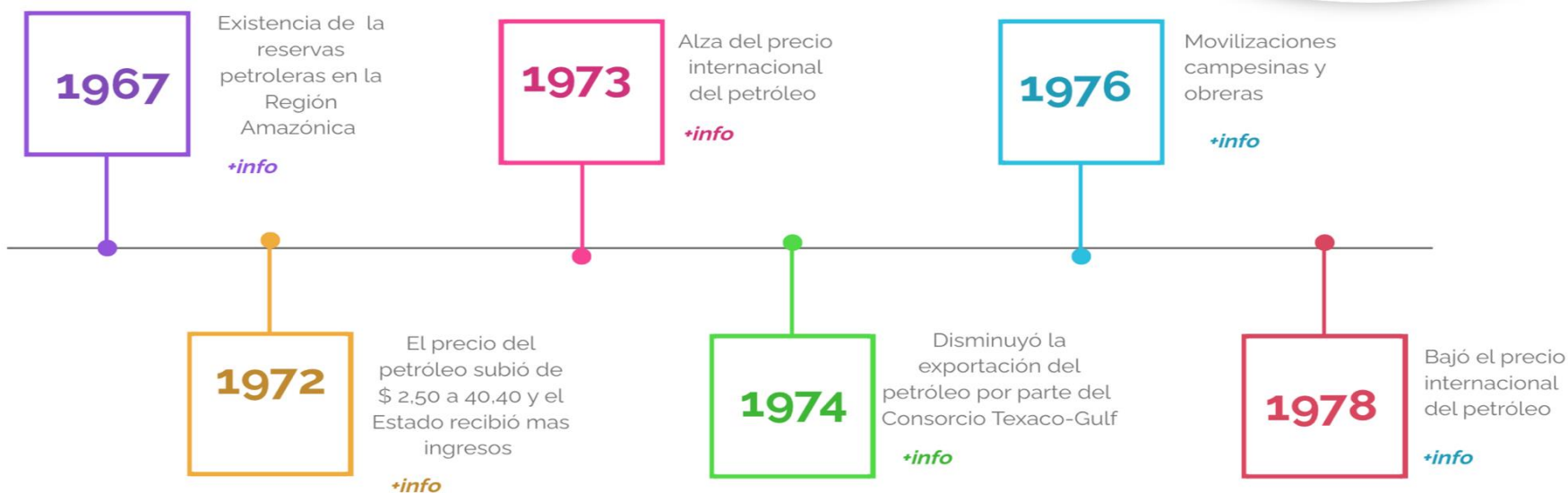


Fuente: Kahoot
Elaborado: Estefanía Carbache Mite



Fuente: Kahoot
Elaborado: Estefanía Carbache Mite

EL AUQUE PETROLERO



genially

Fuente : <https://view.genial.ly/5f1d1345264b0b0d6efb0377/horizontal-infographic-timeline-genially-sin-titulo>

Elaborado: Estefanía Carbache Mite



Fuente: <https://view.genial.ly/5f1dee71c2b34d0d9cf0619d/horizontal-infographic-review-la-urbanizacion>

Elaborado: Estefanía Carbache Mite

create.kahoot.it/details/el-auge-petrolero-y-la-urbanizacion/95d3a340-a622-4170-b45f-2b070e17cb3d

NUEVO! ¡Enseña lecciones interactivas con Premium +, un nuevo plan para maestros y escuelas! [¡Aprende más!](#)

Kahoot! Hogar Descubrir Kahoots Informes Grupos Actualizar ahora Crear Estefanía

El Auge Petrolero y La Urbanización

0 favoritos 1 jugada 1 jugador

Jugar Editar

Un kahoot público

estefaniacabache Creado hace 7 minutos

Preguntas (10) [Mostrar respuestas](#)

1- Prueba
¿Cuál fue la compañía extranjera que explotó el primer pozo petrolero?

2- Verdadero o falso
En los años 70, el Estado, como protagonista de la economía del país, ahorró los recursos petroleros al no crear empleos

3- Prueba
¿Qué sucedió con los migrantes que llegaban a las ciudades?

4- Verdadero o falso
Uno de los cambios más significativos de la época fue el rápido crecimiento urbano

5- Prueba
¿Qué es urbano?

6- Prueba
¿Cuál fue el valor del precio del petróleo en los años de 1972 y 1981?

create.kahoot.it/details/el-auge-petrolero-y-la-urbanizacion/95d3a340-a622-4170-b45f-2b070e17cb3d

NUEVO! ¡Enseña lecciones interactivas con Premium +, un nuevo plan para maestros y escuelas! [¡Aprende más!](#)

Kahoot! Hogar Descubrir Kahoots Informes Grupos Actualizar ahora Crear

6- Prueba
¿Cuál fue el valor del precio del petróleo en los años de 1972 y 1981?

7- Prueba
Con el auge del petróleo aparece la dictadura de ...

8- Verdadero o falso
Ecuador en su auge petrolero pudo conseguir créditos

9- Prueba
¿Qué información explica correctamente el boom petrolero en Ecuador?

10- Prueba
El auge del banano en Ecuador representa:

Comparte kahoot

Usuario de Kahoot
Escriba nombre de usuario [Compartir](#)

Grupos
¡Comparte fácilmente kahoots con varios usuarios creando un grupo! [Crea un grupo](#)

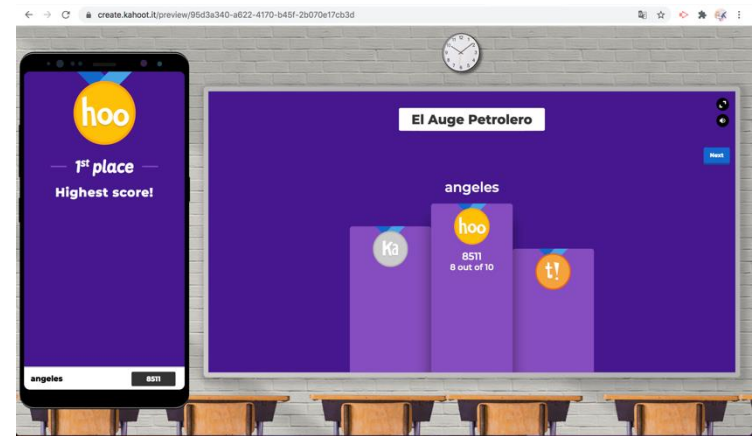
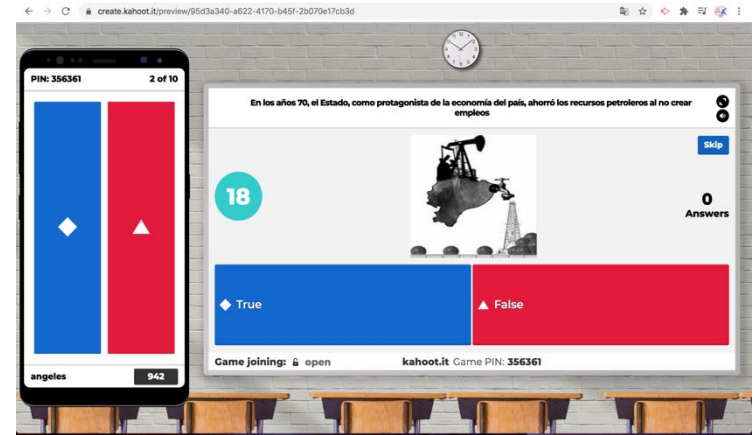
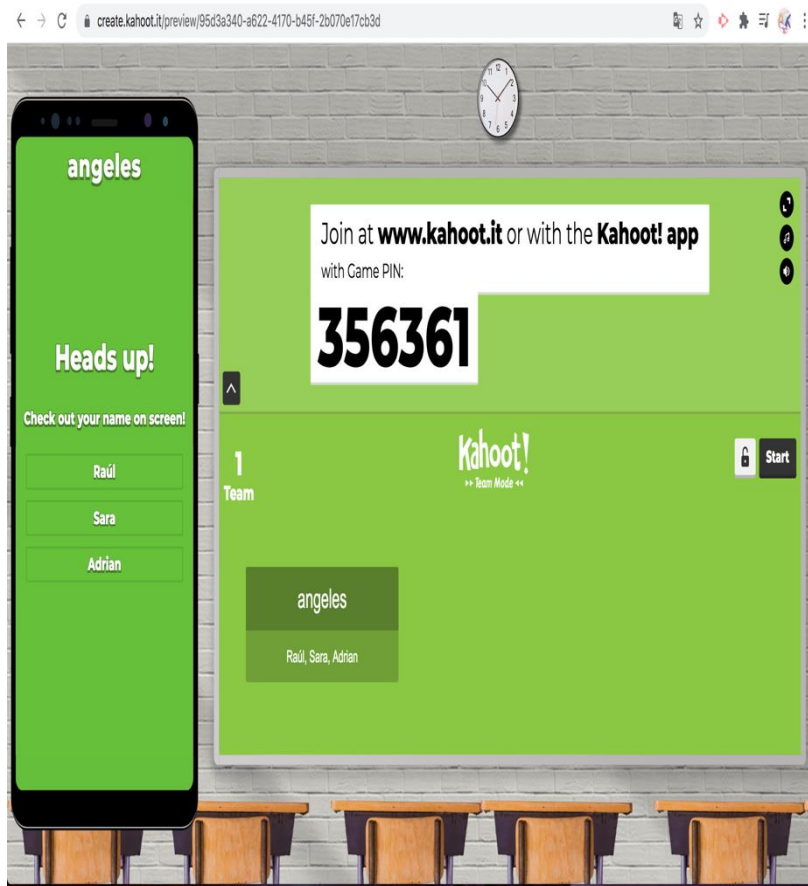
Enlace
<https://create.kahoot.it/share/el-auge-petn> [Copiar](#)

Compartir enlace a través de

Twitter Facebook Messenger WhatsApp Telegram Email

Espalda

Fuente: Kahoot
Elaborado: Estefanía Carbache Mite

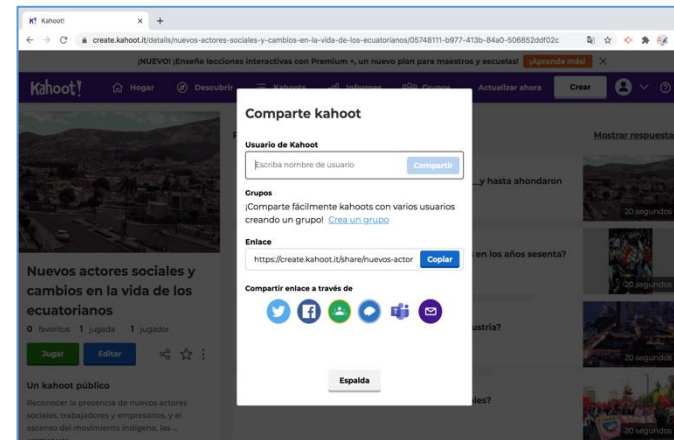
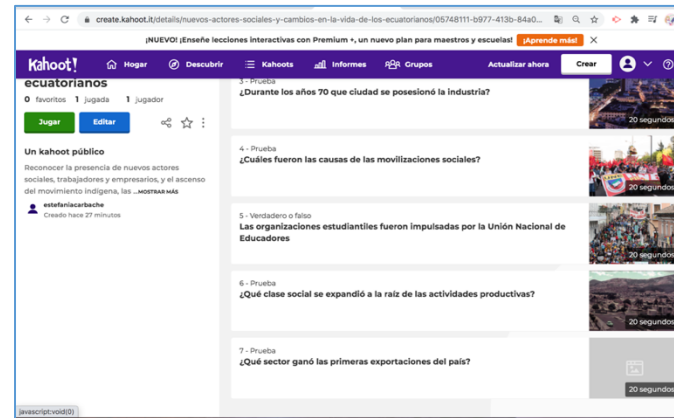


Fuente: Kahoot
Elaborado: Estefanía Carbache Mite

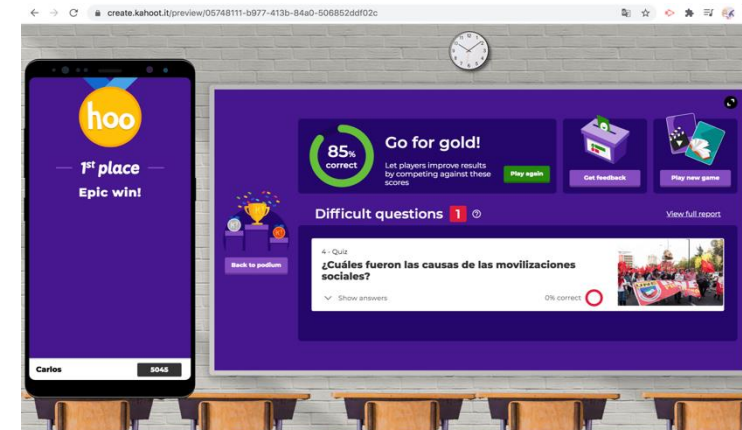
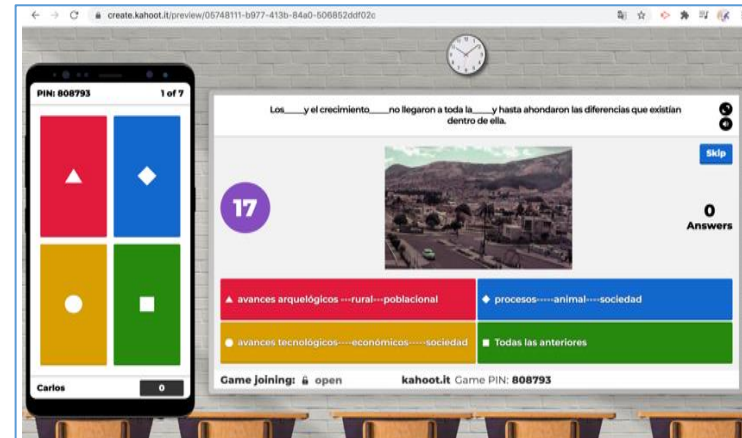
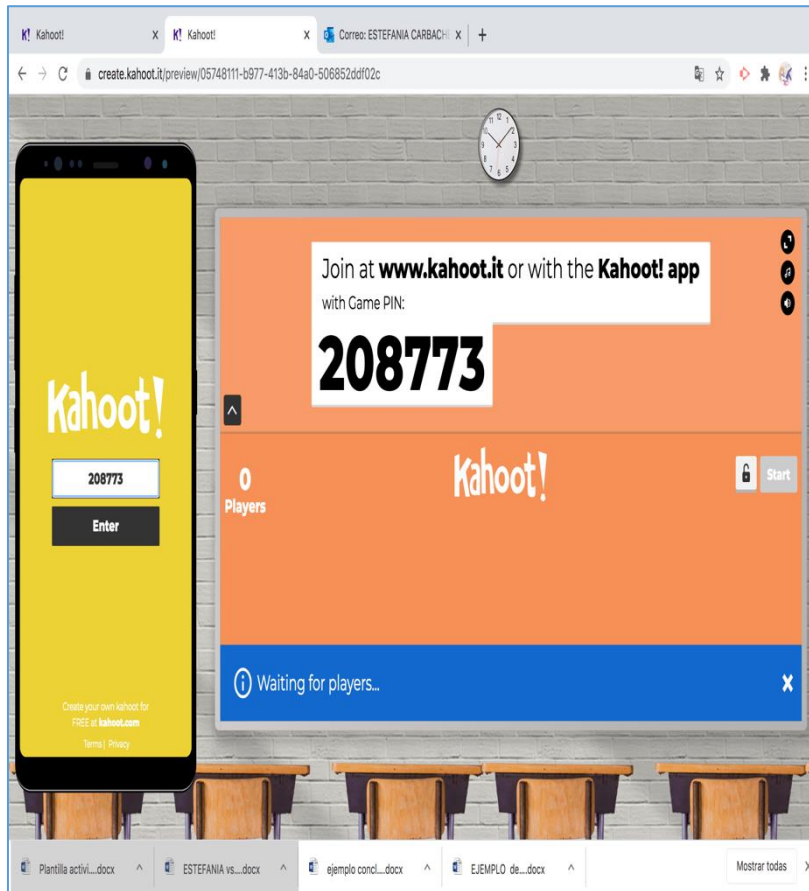


Fuente: <https://view.genial.ly/5f1e5cd8c2b34d0d9cf06a3e/interactive-content-nuevos-actores-sociales-y-cambios-en-la-vida-de-los-ecuatorianos>

Elaborado: Estefanía Carbache Mite



Fuente: Kahoot
Elaborado: Estefanía Carbache Mite



Fuente: Kahoot
Elaborado: Estefanía Carbache Mite

REPERCUSIONES SOCIALES DE LA MODERNIZACIÓN

Servicios de agua potable y alcantarillado

Muchas ciudades pequeñas y grandes por primera vez contaron con este servicio.



Salubridad

Mejoraron la higiene y la alimentación reduciendo las epidemias.



Servicios Médicos

Se expandieron, no llegaron a ser suficientes y se concentraron en las ciudades.



La comunicación

La radio y la televisión permitió la difusión información a los lugares incomunicados.



Equipos

Accedieron el uso de electrodomésticos y ciertos adelantos técnicos.



Educación

El gobierno invirtió para espacios escolares. Creó el Servicio Ecuatoriano de Capacitación Profesional (SECAP) y sistema de educación bilingüe intercultural.



Universidades

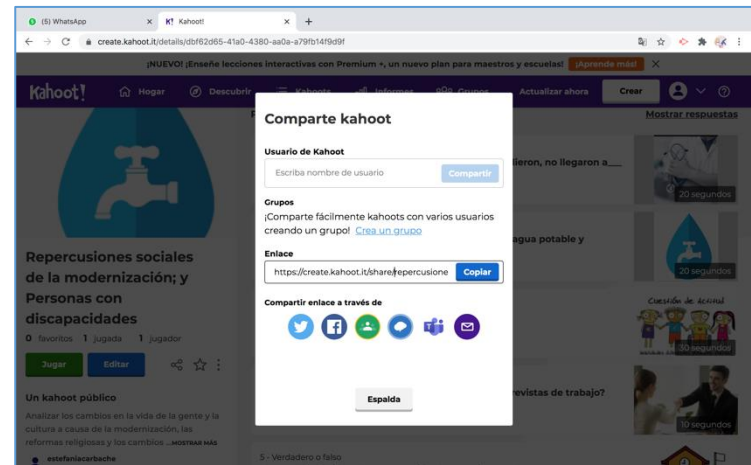
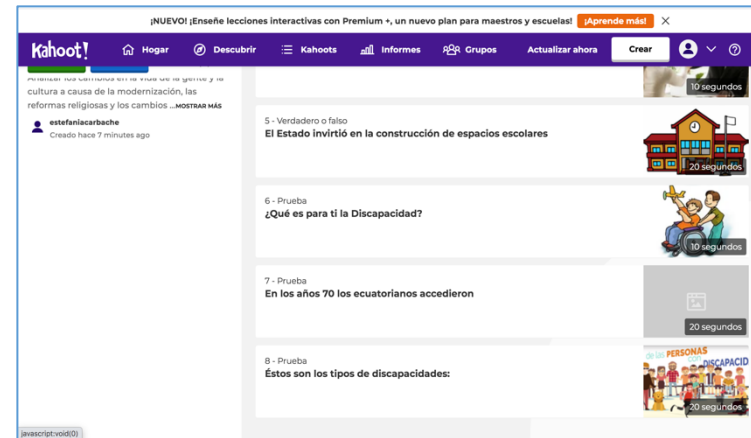
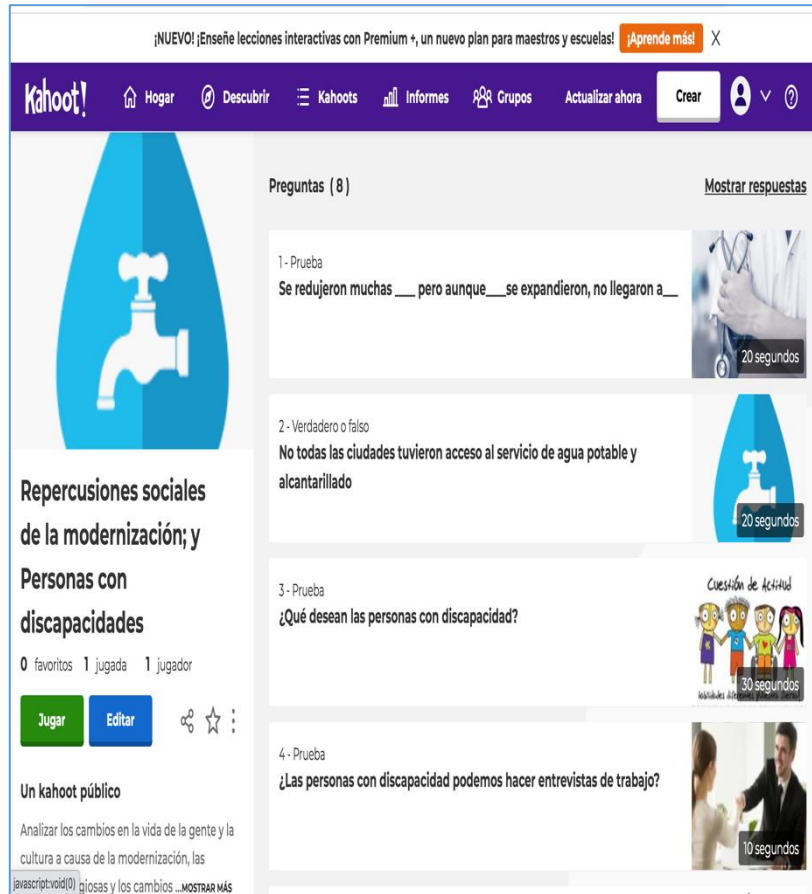
Crearon universidades por la demanda de la educación. Las mujeres cada vez buscaban profesionalizarse



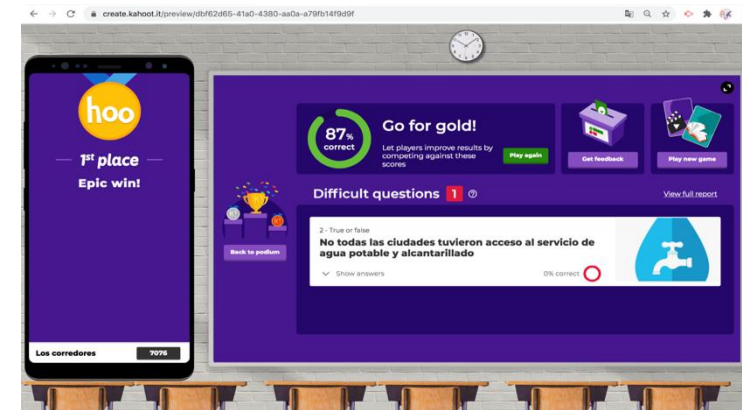
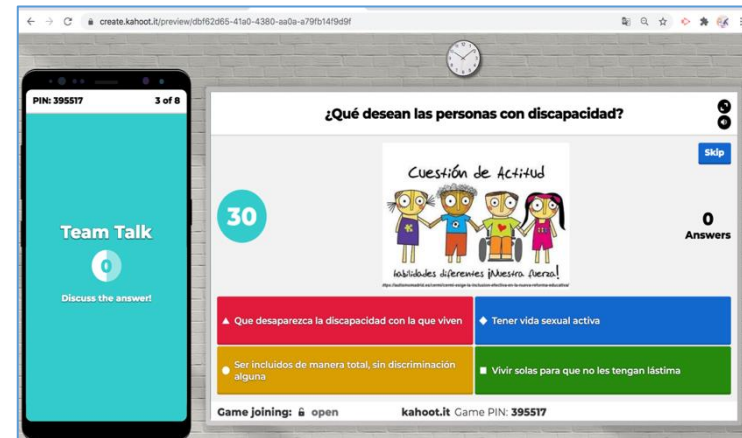
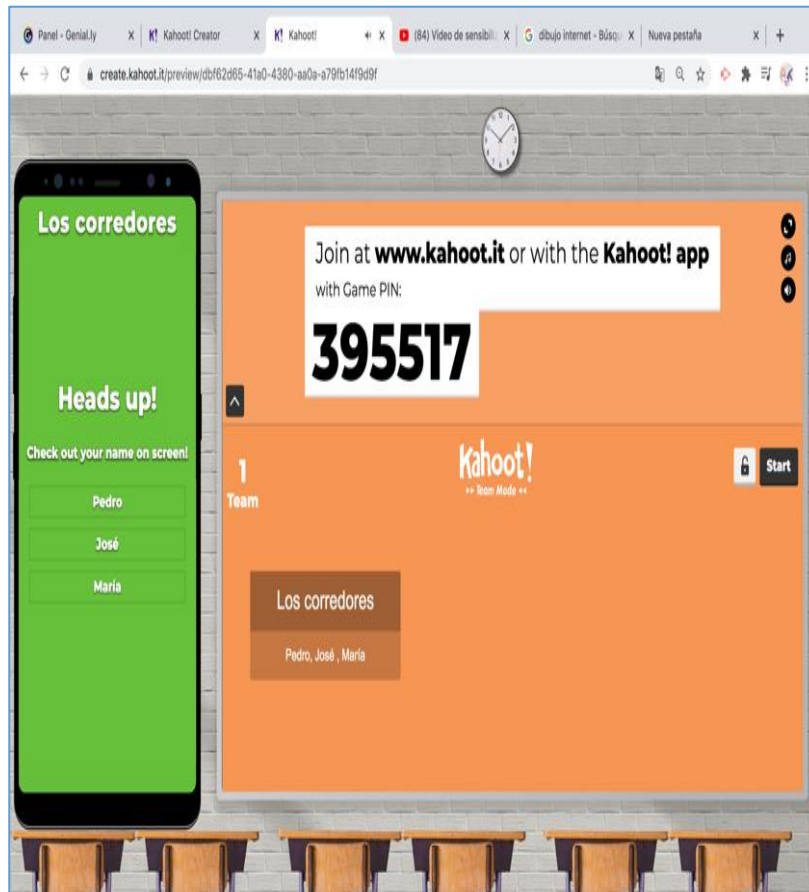


Fuente: <https://view.genial.ly/5f1f99891829700da368e9af/horizontal-infographic-review-personas-con-discapacidad>

Elaborado: Estefanía Carbache Mite



Fuente: Kahoot!
Elaborado: Estefanía Carbache Mite



Fuente: Kahoot!
Elaborado: Estefanía Carbache Mite

ANEXO 3

FICHA DE LAS ACTIVIDADES COLABORATIVAS

Actividad Colaborativa Semana 1

Tema	El mundo, América Latina y las relaciones internacionales.																			
Actividad colaborativa	Nº 1 Mesa redonda																			
Objetivo de la actividad	Alcanzar pensamientos criterios y argumentativos en el estudiantes																			
Descripción	Formar grupos para la creación de mesa redonda donde se trataran causas y efectos principales acontecimientos																			
Pautas de elaboración	<ul style="list-style-type: none"> -Formar grupos. -Elegir coordinador y secretario. -El coordinador controlará que todos sus compañeros tengan las mismas oportunidades de argumentar sus respuestas. -El secretario tomará notas de ellas finalmente elaborarán una conclusión. -Socializar las ideas principales de los grupos ante la clase. -Todos los integrantes deben estar preparados ante las posibles interrogantes de la clase. -El trabajo deberá ser compartido en Google Drive 																			
Criterio de evaluación	<p>Esta actividad colaborativa tiene un puntaje de 3 puntos y su rúbrica es la siguiente:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Indicadores de evaluación</th> <th style="text-align: left;">Valor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Dominan el tema</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>Expresan de forma fluida</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>Demuestra interés y responsabilidad durante la actividad</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>Tienen coherencia el contenido</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>Ortografía</td> <td>0,25</td> </tr> <tr> <td>Suben la actividad a tiempo</td> <td>0,25</td> </tr> <tr> <td>Siguen con las indicaciones establecidas en la tarea</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		Indicadores de evaluación	Valor	Dominan el tema	0,50	Expresan de forma fluida	0,50	Demuestra interés y responsabilidad durante la actividad	0,50	Tienen coherencia el contenido	0,50	Ortografía	0,25	Suben la actividad a tiempo	0,25	Siguen con las indicaciones establecidas en la tarea	0,50		
Indicadores de evaluación	Valor																			
Dominan el tema	0,50																			
Expresan de forma fluida	0,50																			
Demuestra interés y responsabilidad durante la actividad	0,50																			
Tienen coherencia el contenido	0,50																			
Ortografía	0,25																			
Suben la actividad a tiempo	0,25																			
Siguen con las indicaciones establecidas en la tarea	0,50																			

Actividad Colaborativa Semana 2

Tema	La economía ecuatoriana: agrícola, industria e integración regional.																
Actividad Colaborativa	Nº2 Dramatización																
Objetivo de la actividad	Desarrollar la imaginación y creatividad para consolidar los contenidos aprendidos en los estudiantes.																
Descripción	Representar los principales roles de los personajes que marcaron en los años sesenta en la reforma agraria.																
Pautas de elaboración	<ul style="list-style-type: none"> -Realizar una breve indagación sobre las acciones y características de las vida de sus personajes. -Desarrollar un pequeño guion para la interpretación de los personajes. -Buscar vestimenta de acuerdo con los personajes. -Realizar el acto de la dramatización en el aula. 																
Criterio de evaluación	<p>Esta actividad tiene un puntaje de 3 puntos y su rúbrica es la siguiente:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Indicadores de evaluación</th> <th style="text-align: left;">Valor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Dominan el tema</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>Expresan de forma fluida</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>La presentación es buena</td> <td>0,25</td> </tr> <tr> <td>Tienen coherencia la historia</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>Cada integrantes cumple con su rol</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>Suben la actividad a tiempo</td> <td>0,25</td> </tr> <tr> <td>Siguen con las indicaciones establecidas en la tarea</td> <td>0,50</td> </tr> </tbody> </table>	Indicadores de evaluación	Valor	Dominan el tema	0,50	Expresan de forma fluida	0,50	La presentación es buena	0,25	Tienen coherencia la historia	0,50	Cada integrantes cumple con su rol	0,50	Suben la actividad a tiempo	0,25	Siguen con las indicaciones establecidas en la tarea	0,50
Indicadores de evaluación	Valor																
Dominan el tema	0,50																
Expresan de forma fluida	0,50																
La presentación es buena	0,25																
Tienen coherencia la historia	0,50																
Cada integrantes cumple con su rol	0,50																
Suben la actividad a tiempo	0,25																
Siguen con las indicaciones establecidas en la tarea	0,50																

Actividad Colaborativa Semana 3

Tema	El auge petrolero y la urbanización																	
Actividad Colaborativa	Infografía																	
Objetivo de la actividad	Favorecer la reflexión del estudiante mediante la representación gráfica.																	
Descripción	Expresar los beneficios y causas en la época del auge petrolero y la urbanización a través de la representación gráfica.																	
Pautas de elaboración	<ul style="list-style-type: none"> -Indagar información relacionada al tema. -Seleccionar aspectos fundamentales del tema. -Preparar la exposición de la infografía, para luego su explicación en la clase. -Cada integrante debe estar preparados ante las posibles interrogantes de la clase. -Deberán subirla a través de la plataforma Google Drive 																	
Criterio de evaluación	<p>Esta actividad tiene un puntaje de 3 puntos y su rúbrica es la siguiente:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Indicadores de evaluación</th> <th style="text-align: left;">Valor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Dominan el tema</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>Organiza de forma lógica las ideas principales</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>La presentación es buena y creativa</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>Tienen coherencia el contenido</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>Ortografía</td> <td>0,25</td> </tr> <tr> <td>Suben la actividad a tiempo</td> <td>0,25</td> </tr> <tr> <td>Siguen con las indicaciones establecidas en la tarea</td> <td>0,50</td> </tr> </tbody> </table>		Indicadores de evaluación	Valor	Dominan el tema	0,50	Organiza de forma lógica las ideas principales	0,50	La presentación es buena y creativa	0,50	Tienen coherencia el contenido	0,50	Ortografía	0,25	Suben la actividad a tiempo	0,25	Siguen con las indicaciones establecidas en la tarea	0,50
Indicadores de evaluación	Valor																	
Dominan el tema	0,50																	
Organiza de forma lógica las ideas principales	0,50																	
La presentación es buena y creativa	0,50																	
Tienen coherencia el contenido	0,50																	
Ortografía	0,25																	
Suben la actividad a tiempo	0,25																	
Siguen con las indicaciones establecidas en la tarea	0,50																	

Actividad Colaborativa Semana 4

Tema	Nuevos actores y cambios en la vida de los ecuatorianos y ecuatorianas																
Actividad Colaborativa	Elaboración de un video																
Objetivo de la actividad	Consolidar los contenidos adquirido a través de la narración permitiendo la interacción de todos los integrantes del equipo.																
Descripción	Plantear la realización de un video de 5 minutos donde expondrán los parámetros como se constituye una organización social.																
Pautas de elaboración	<p>-Investigar cuáles son sus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procedimientos • Obligaciones • Atribuciones • Deberes. • Fines • Objetivos • Disolución <p>-Asignar funciones para la búsqueda rápida y efectiva de la información requerida.</p> <p>-Considerar los aspectos más importante.</p> <p>-Realización del video</p> <p>-Subir el documento en google drive.</p>																
Criterio de evaluación	<p>Esta actividad tiene un puntaje de 3 puntos y su rúbrica es la siguiente:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Indicadores de evaluación</th> <th style="text-align: left;">Valor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Dominan el tema.</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>Organiza de forma lógica las ideas principales.</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>La presentación es buena y creativa.</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>Resaltan contenido importante.</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>Explica de forma clara cada aspecto.</td> <td>0,25</td> </tr> <tr> <td>Suben la actividad a tiempo.</td> <td>0,25</td> </tr> <tr> <td>Siguen con las indicaciones establecidas en la tarea.</td> <td>0,50</td> </tr> </tbody> </table>	Indicadores de evaluación	Valor	Dominan el tema.	0,50	Organiza de forma lógica las ideas principales.	0,50	La presentación es buena y creativa.	0,50	Resaltan contenido importante.	0,50	Explica de forma clara cada aspecto.	0,25	Suben la actividad a tiempo.	0,25	Siguen con las indicaciones establecidas en la tarea.	0,50
Indicadores de evaluación	Valor																
Dominan el tema.	0,50																
Organiza de forma lógica las ideas principales.	0,50																
La presentación es buena y creativa.	0,50																
Resaltan contenido importante.	0,50																
Explica de forma clara cada aspecto.	0,25																
Suben la actividad a tiempo.	0,25																
Siguen con las indicaciones establecidas en la tarea.	0,50																

Actividad Colaborativa Semana 5

Tema	Repercusiones sociales de la modernización y personas con discapacidad																
Actividad Colaborativa	Creación de una historia																
Objetivo de la actividad	Fomentar la interpretación y argumentación de los contenidos para el desarrollo de las destrezas.																
Descripción	Crear una historia donde se resalta la importancia de la inclusión social de las personas con discapacidades en las diferentes actividades.																
Pautas de elaboración	<ul style="list-style-type: none"> -Establecer los integrantes sus aportaciones para la historia. -Desarrollar la historia a través de power point o Word. -Socializar la historia en clase. -Subir el documento en google drive. 																
Criterio de evaluación	<p>Esta actividad tiene un puntaje de 3 puntos y su rúbrica es la siguiente:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Indicadores de evaluación</th> <th style="text-align: left;">Valor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Dominan el tema</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>Organiza de forma lógica las ideas principales</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>La redacción es coherente y creativa</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>La información es referente al tema</td> <td>0,50</td> </tr> <tr> <td>Ortografía</td> <td>0,25</td> </tr> <tr> <td>Suben la actividad a tiempo</td> <td>0,25</td> </tr> <tr> <td>Siguen con las pautas establecidas en la tarea</td> <td>0,50</td> </tr> </tbody> </table>	Indicadores de evaluación	Valor	Dominan el tema	0,50	Organiza de forma lógica las ideas principales	0,50	La redacción es coherente y creativa	0,50	La información es referente al tema	0,50	Ortografía	0,25	Suben la actividad a tiempo	0,25	Siguen con las pautas establecidas en la tarea	0,50
Indicadores de evaluación	Valor																
Dominan el tema	0,50																
Organiza de forma lógica las ideas principales	0,50																
La redacción es coherente y creativa	0,50																
La información es referente al tema	0,50																
Ortografía	0,25																
Suben la actividad a tiempo	0,25																
Siguen con las pautas establecidas en la tarea	0,50																