



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA EN LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES

Título:

“Estrategias metodológicas utilizando la gamificación para la enseñanza de la cultura y vida de los pueblos precolombinos en los estudiantes del tercer año de Bachillerato General Unificado”

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado en Ciencias Sociales

Autor:

Villacres Recalde Víctor Fabricio

Tutor:

Phd. Carmen del Rocío León Ortiz.

Riobamba, Ecuador. 2023

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, Víctor Fabricio Villacres Recalde, con cédula de ciudadanía 0605023589, autor del trabajo de investigación titulado: Estrategias metodológicas utilizando la Gamificación para la enseñanza de la cultura y vida de los pueblos precolombinos en los estudiantes del tercer año de Bachillerato General Unificado, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 25 de abril del 2023



Víctor Fabricio Villacres Recalde
C.I: 0605023589



ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CARRERAS NO VIGENTES

En la Ciudad de Riobamba, a los 25 días del mes de abril del 2023, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante **Villacres Recalde Víctor Fabricio** con CC: **0605023589**, de la carrera **LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado **“ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS UTILIZANDO LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE LA CULTURA Y VIDA DE LOS PUEBLOS PRECOLOMBINOS EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”**, por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.

PhD. Carmen del Rocío León Ortiz

TUTORA

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados miembros del tribunal de grado para la evaluación del trabajo de investigación: “Estrategias Metodológicas utilizando la gamificación para la enseñanza de la cultura y vida de los pueblos precolombinos en los estudiantes de tercer año de bachillerato general unificado” presentado por Víctor Fabricio Villacres Recalde, con cédula de identidad 0605023589, bajo la tutoría de la Phd. Carmen del Rocío León Ortiz certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 20 de julio del 2023.

Delegado del Tribunal de Grado
Mgs. Lenín Miguel Garcés Viteri



Firma

Miembro del Tribunal de Grado
Mgs Fernando Rafael Guffante Naranjo



Firma

Miembro del Tribunal de Grado
Mgs. Oscar Ilich Imbaquingo Cobagango



Firma



CERTIFICACIÓN

Que, **Villaeres Recalde Víctor Fabricio** con CC: 0605023589, estudiante de la Carrera **Licenciatura en Ciencias Sociales, no vigente**, Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **“ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS UTILIZANDO LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE LA CULTURA Y VIDA DE LOS PUEBLOS PRECOLOMBINOS EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”**, cumple con el 7%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio URKUND , porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 25 de abril del 2023

PhD. Carmen del Rocío León Ortiz
TUTOR (A) PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

DEDICATORIA

Primeramente, a Dios por regalarme un día más de vida y por no dejarme vencer y cuidarme en todo momento. A mi madre María Recalde por ser fuente de inspiración y a mi familia por ser dignos de admiración para seguir adelante; este logro es de ustedes por guiarme diariamente e impulsar en el cumplimiento de mis metas y objetivos.

AGRADECIMIENTO

Quiero extender un profundo agradecimiento a toda mi familia, en especial a mi madre y familia, por todo su apoyo incondicional para poder cumplir con mis metas y objetivos. A la Universidad Nacional de Chimborazo, en especial a las autoridades y docentes de la Carrera, ya que durante este tiempo me apoyaron y enriquecieron con sus conocimientos y valores. A mi tutora, la Dra. Carmen del Rocío León Ortiz, por guiarme en todo momento y brindarme su apoyo incondicional en la ejecución del proyecto de investigación.

ÍNDICE GENERAL

AUTORÍA DE INVESTIGACIÓN	
DICTAMEN FAVORABLE DEL TUTOR Y MIEMBROS DE TRIBUNAL	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPITULO I.....	15
INTRODUCCIÓN.....	15
1.1 Planteamiento del problema.....	16
1.2 Pregunta del problema científico.....	16
1.3 Antecedentes	16
1.4 Justificación.....	17
1.5 Objetivos: General y específicos.....	18
1.5.1 Objetivo general	18
1.5.2 Objetivos específicos.....	18
CAPITULO II.....	19
MARCO TEÓRICO	19
2.1 Referentes teóricos curriculares para la enseñanza-aprendizaje	19
2.1.1 Criterio de desempeño.....	19
2.1.2 Destrezas con criterios de desempeño	20
2.2 Dinámicas	20
2.2.1 Elementos	21
2.2.2 Componentes	21
2.3 Definición de enseñanza-aprendizaje.....	22
2.3.1 Factores que intervienen en el aprendizaje.....	22
2.4 Las tecnologías del conocimiento y el aprendizaje.....	23
2.4.1 Los recursos tecnológicos asincrónicos.....	24
2.4.2 Los recursos tecnológicos sincrónicos	25

2.4.3	Estrategias metodológicas de la gamificación.....	26
2.5	Las culturas de América	26
2.5.1	Producciones intelectuales significativas	26
2.5.2	La matemática los mayas y el cero	26
2.5.3	Los incas y el quipu	27
2.5.4	Los aztecas y sus números de maíz	27
2.5.5	Aritmética propia	27
2.5.6	El tiempo y los calendarios.....	28
2.5.7	El calendario maya	28
2.5.8	El calendario astronómico inca	28
2.5.9	El reloj solar	28
2.5.10	Los calendarios aztecas	29
2.5.11	La Piedra del Sol	29
2.5.12	Contenido de los anillos:	29
2.6	Medicina De los pueblos precolombinos	29
2.6.1	Medicina maya	30
2.6.2	La medicina en el Tahuantinsuyo.....	30
2.6.3	Plantas medicinales	30
2.6.4	La medicina azteca	30
2.6.5	Distintos especialistas.....	31
2.6.6	Medicamentos.....	31
2.7	Organización política y social, hábitos y costumbres.....	31
2.7.1	Gobernados por «hombres verdaderos»	31
2.7.2	El Inca, descendiente del Sol.....	31
2.7.3	Confederación azteca.....	32
2.7.4	Estructura estatal.....	32
2.7.5	Arquitectura y astronomía	33
2.7.6	Mayas	33
2.7.7	Incas.....	33
2.7.8	Las huacas.....	33
2.7.9	Pucaras.....	34
2.7.10	Aztecas.....	34
2.8	La gamificación desde un punto de vista educativo	34
2.8.1	Gamificación	35
2.9	Metodologías Activas y Lúdicas	36
2.9.1	Estrategia Metodológica	36

2.9.2	Metodología activa	37
2.9.3	Elementos de la gamificación.....	37
CAPITULO III.		38
METODOLOGÍA.....		38
3.1	Tipo y diseño de investigación	38
3.2	Diseño de investigación.....	38
3.3	Técnica de recolección de datos	38
3.4	Procesamiento de datos.....	39
3.5	Población de estudio y tamaño de muestra	39
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN		40
CAPÍTULO V.		63
5.1	Fortaleciendo el conocimiento de los pueblos precolombinos gamificando con el uso de la aplicación código qr.....	63
5.2	Presentación.....	63
5.3	Metodología.	63
5.4	Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar.	63
5.5	Datos informativos	64
5.6	Gamificación en el aula del uso de códigos QR.....	64
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		74
6.1	Conclusiones	74
6.2	Recomendaciones	76
BIBLIOGRAFÍA		77
ANEXOS		80

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1. ¿Conoce usted la estrategia metodológica de la gamificación y su vínculo en la enseñanza de los estudiantes escolares?	40
Tabla 2. ¿Piensa usted que el método lúdico tiene un aporte significativo en la enseñanza de ciencias sociales en los estudiantes?.....	43
Tabla 3. ¿Los estudiantes están motivados por aprender los pueblos precolombinos de nuestro país?	44
Tabla 4. ¿Tiene sus estudiantes un conocimiento básico sobre los diversos pueblos precolombinos que habitaban en nuestro país?	45

ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1 Componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje.....	21
Ilustración 2 Recursos asincrónicas y sincrónica	24
Ilustración 3 Elementos de la gamificación.....	37
Ilustración 4. ¿Qué estrategias de enseñanza de las ciencias sociales realiza usted para impartir el tema de la gamificación en el tema de los pueblos precolombinos del Ecuador?	46
Ilustración 5. ¿Utiliza usted medios audiovisuales, mecánicos o interactivos para la enseñanza de las ciencias sociales a sus alumnos?.....	47
Ilustración 6. ¿Cómo diría usted que es el rendimiento académico de sus estudiantes?.....	48
Ilustración 7. ¿Cuál de las culturas precolombinas que le enseñaron sus docentes, le resultó más impactante?	50
Ilustración 8. ¿Su profesor realiza alguna dinámica divertida para enseñarle sobre los pueblos precolombinos, y que piensa al respecto?	52
Ilustración 9. Al aprender sobre las culturas precolombinas. ¿Dónde le parece mejor su enseñanza, en el internet, o mediante ayuda de su maestro?.....	54
Ilustración 10. ¿Su maestro es muy dinámico al enseñarle sobre las culturas precolombinas?	56
Ilustración 11. ¿Cuál de todas las culturas precolombinas que le enseñó su maestro, no le pareció y qué opinión tiene al respecto?.....	57
Ilustración 12. ¿Piensa que estaríamos mejor o peor, si los españoles nunca hubieran venido a conquistarnos?	62
Ilustración 13 Pregunta Número uno.....	65
Ilustración 14 Respuesta opción A	66
Ilustración 15 Ilustración 3 Respuesta opción B	66
Ilustración 16 Pregunta número 2.....	67
Ilustración 17 Respuesta opción A	68
Ilustración 18 Respuesta opción B	68
Ilustración 19 Pregunta número 3.....	69
Ilustración 20 Respuesta opción A	69
Ilustración 21 Respuesta opción B	70
Ilustración 22 Pregunta número 4.....	70
Ilustración 23 Respuesta opción A	71
Ilustración 24 Respuesta opción B	71
Ilustración 25 Pregunta número 5.....	72
Ilustración 26 Respuesta opción A	73
Ilustración 27 Respuesta opción b	73
Ilustración 28 Utilizando la aplicación móvil QR.....	84
Ilustración 29 Explicación de la herramienta móvil.....	84
Ilustración 30 Entrevista a docentes	85
Ilustración 31 Entrevista a docentes	85
Ilustración 32 Encuestas a estudiantes	86

RESUMEN

El presente documento tiene como objetivo, elaborar una propuesta metodológica utilizando la gamificación como estrategia para la enseñanza-aprendizaje de la cultura y la vida de los pueblos precolombinos en los estudiantes de tercer año de BGU; con la finalidad de que los educadores desarrollen unas nuevas estrategias metodológicas gamificadas para para que el educando descubra el interés y la motivación en el proceso de la enseñanza. Se logrará a través del estímulo derivado del reto vinculado a la obtención de logros y a la satisfacción relacionada con la recepción de recompensas, por lo tanto, se da a conocer una propuesta por medio de una aplicación móvil denominada “código QR”, que consiste en usar los medios tecnológicos para encontrar el interés del alumno al aprendizaje y valorar el conocimiento aprendido en el aula respecto a la cultura y vida de los pueblos precolombinos.

Esta investigación se desarrolla con la metodología cualitativa, ya que se trata de una muestra reducida de averiguación. En esta exploración con los datos expuestos se concluye que, el estado actual de la enseñanza de la cultura y la vida de los pueblos precolombinos en los estudiantes tercer año de BGU, en relación con la gamificación, los docentes muestran afinidad en el manejo de herramientas y metodología relacionada a la gamificación y los estudiantes responden positivamente ante este tipo de estrategias, por ejemplo, haciendo que la evaluación de los conocimientos, resulte más amigable y no genere signos de ansiedad y nerviosismo como lo hace un examen tradicional.

Palabras claves: Enseñanza, aprendizaje, estrategias, metodológicas, gamificación, docentes, estudiantes.

ABSTRACT

The purpose of this document is to develop a methodological proposal using gamification as a strategy for teaching-learning process of the culture and life of pre-Columbian peoples to the third-year students of BGU; with the aim that educators develop new gamified methodological strategies so that the student finds the interest and motivation in the teaching process. It will be achieved through the stimulus resulting from the challenge linked to obtaining achievements and the satisfaction related to receiving rewards, therefore, a proposal is presented through a mobile application called "QR code", which consists of using technological means to find the student's interest in learning and value the knowledge learned in the classroom regarding to the culture and life of pre-Columbian peoples. This research is developed with the qualitative methodology, since it is a reduced sample of investigation. In this exploration with the data presented above it is concluded that, the current state of teaching of the culture and life of the pre-Columbian peoples in the third year students of BGU, in terms of gamification, teachers show affinity in the management of tools and methodology related to gamification and students respond positively to this type of strategy, for example, making the evaluation more friendly and without generate signs of anxiety and nervousness as a traditional exam does.

Keywords: Teaching, learning, strategies, methodologies, gamification, teachers, students.



Firmado electrónicamente por:
EDISON RAMIRO
DAMIAN ESCUDERO

Reviewed by:

MsC. Edison Damian Escudero

ENGLISH PROFESSOR

C.C.0601890593

CAPITULO I.

INTRODUCCIÓN

La educación actual propone nuevos desafíos a los docentes, para ello es importante investigar la gamificación como estrategia metodológica ya que se ha empleado anteriormente en la educación, el uso de juegos didácticos que buscan lograr recrear y educar de una manera más interesante, por lo tanto, en este tema se puede llegar de una manera más directa para la enseñanza y aprendizaje del estudiante.

La gamificación busca estimular la participación y la implicación en una actividad a través del estímulo derivado del reto vinculado a la obtención de logros y a la satisfacción relacionada con la recepción de recompensas a lo largo del juego, por este motivo se ha incorporado progresivamente a las aulas, tratando de estimular el aprendizaje.

Durante la práctica pre profesional se evidenció que las estrategias metodológicas más adecuadas para el aprendizaje de los estudiantes para motivar el interés, por lo cual se pretende colocar en consideración la estrategia denominada gamificación de la educación, la cual significa en realizar diversas dinámicas de juegos interactivos en el ámbito educativo, con el propósito de conseguir mejores resultados de aprendizaje, ya sea para captar mejor la información de algunos conocimientos, y a la vez mejorar algún tipo de habilidad en el estudiante.

El enfoque de la investigación es cualitativo, en este caso el proceso de la gamificación y su eficacia en la educación de los estudiantes, por lo que el diseño a utilizarse, no es de tipo experimental, más bien es de tipo observacional, lo que nos quiere decir que a través de la percepción de este órgano de los sentidos, que es la vista, determinaremos la eficacia que tiene esta estrategia en los estudiantes, a la vez, el método de investigación es de tipo inductivo, lo cual nos hace llegar a encontrar un interés por parte del estudiante en el aprendizaje de los juegos lúdicos utilizando esta estrategia que es la gamificación, por medio de técnicas como la encuesta y la entrevista, la cual constará de un barrido de interrogantes al azar, que se proporcionarán al receptor, con el fin de obtener datos estadísticos establecidos.

La aplicación de estrategias metodológicas utilizando la gamificación para la enseñanza de la cultura y vida de los pueblos precolombinos en los estudiantes del tercer año de BGU, para la adquisición de aprendizajes lúdicos, ya que los estudiantes podrán interactuar de manera eficaz esto quiere decir es una forma de juego generando interés y un pensamiento crítico y reflexivo con el fin de una mejor atracción de un tema dado en el aula de clases por parte de los educadores, para llegar a valorar la importancia de enseñar la cultura y vida de los pueblos precolombinos.

1.1 Planteamiento del problema

En la actualidad los avances tecnológicos se aceleran y se deben insertar en los procesos de aprendizaje, sin embargo vivimos en un mundo que se va transformando por esta razón al conseguir nuevos conocimientos cada vez es muy diferente, el porcentaje de docentes que utilizan metodologías dinámicas tecnológicas en historia, son mínimos porque en la actualidad todavía existen docentes que comparten sus clases de una manera tradicional utilizando, la pizarra, los marcadores, organizadores gráfico ocasionando que el estudiante no aproveche su afinidad o inclinación a utilizar recursos y estrategias tecnológicas. (Gené, 2015).

Este trabajo investigativo es muy importante para que la enseñanza-aprendizaje de la historia vayan más allá de una simple introducción y memorización de fechas y datos a que pueda despertar el interés por parte del educando con un conjunto de juegos de mesa fundamentados en una metodología interesante y activa utilizando la gamificación siendo un puente integrador del docente para dar a conocer su conocimiento a sus estudiantes.

1.2 Pregunta del problema científico

¿Cómo fortalecer la enseñanza de la cultura y vida de los pueblos precolombinos utilizando la gamificación en los estudiantes de tercer año de BGU?

1.3 Antecedentes

En el trabajo de investigación “Gamificando la clase de Historia: una propuesta didáctica para los alumnos de 3ro de la ESO” realizado por Belén Morales Pérez, la recién estrenada sociedad del conocimiento, gestada a partir del proceso globalizador y tecnológico ha transformado notablemente a cotidianidad de las relaciones sociales, culturales y económicas dar propuestas a estas nuevas demandas sociales en materia de educación a través de análisis, estudio, diseño y prospección para la aplicación en el aula, de la gamificación educativa como metodología didáctica de carácter activo y motivacional por lo cual se perfila esta investigación en un conjunto de experiencias reales satisfactorias seleccionadas como ejemplos de prácticas educativas gamificadas para la materia de geografía e historia en la etapa de la educación secundaria obligatoria. (Morales, 2019)

En el trabajo de investigación “La gamificación para el aprendizaje del bloque 2: los seres humanos en el espacio de la asignatura de estudios sociales de octavo año de EGB” realizado por Andrea Merino Rojas, se ha desarrollado con el objetivo de proponer la gamificación como método para el aprenden donde se evidenció que el docente utiliza herramientas tradicionales como el libro y la pizarra con técnicas repetitivas, el dictado y el subrayado, lo que conlleva a la poca atención, participación, distracción, factores para el bajo rendimiento para la recolección de la información se utilizó como técnica la observación con su instrumento la ficha de observación, concluyendo que la utilización de los juegos mencionados llevaron al “saber” “hacer” y “ser” conocimientos básicos para la vida. (Rojas, 2019)

La presente tesis doctoral “La metodología de Gamificación para el aprendizaje de historia de la educación española: investigación acción en la formación universitaria de docentes” realizado por Esther Edo Agustín, parte de la pregunta de investigación ¿es la

Gamificación una metodología eficaz para el aprendizaje de historia de la educación española en la formación universitaria de futuros docentes? explícitos en esta pregunta, son los que estructuran esta investigación educativa. El primero es la metodología de Gamificación, que fundamenta y conforma la investigación llevada a cabo. El segundo es la historia de la educación española, el contenido impartido a través de la experiencia gamificada. El tercero representa el contexto universitario en el que se desarrolla la investigación. Finalmente, el cuarto muestra la población con la que se hace el estudio de campo, alumnado de los grados de Magisterio de Infantil y Primaria. (Agustín, 2021,p.5).

1.4 Justificación

Por tal razón, el trabajo investigativo es relevante para que la enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Sociales vayan más allá de la simple introducción y memorización de fechas y datos a despertar el interés del discente con una serie de juegos de fundamentados en una metodología activa, la gamificación es el puente integrador que utiliza el docente para integrar el contenido y el estudiante.

Este trabajo investigativo es muy importante para que la enseñanza-aprendizaje de la historia vayan más allá de una simple introducción y memorización de fechas y datos a que pueda despertar el interés por parte del educando con un conjunto de juegos de mesa fundamentados en una metodología interesante y activa utilizando la gamificación siendo un puente integrador del docente para dar a conocer su conocimiento a sus estudiantes. (Castillo-Mora, 2022, p.15).

Por tal razón, el trabajo investigativo es relevante para que la enseñanza- aprendizaje de la Historia vayan más allá de la simple introducción y memorización de fechas y datos a despertar el interés del discente con una serie de juegos fundamentados en una metodología activa, la gamificación es el puente integrador que utiliza el docente para integrar el contenido y el estudiante.

La indagación es original debido a que no hay investigaciones similares que consideran la gamificación para enseñar Historia, por ello, los beneficiarios directos son los estudiantes del tercer año del BGU, como beneficiarios indirectos: los docentes y los padres de familia; La Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, Carrera de Ciencias Sociales, es factible ejecutarla ya que cumple con todos los requerimientos de un proyecto.

1.5 Objetivos: General y específicos.

1.5.1 Objetivo general

- Elaborar una propuesta metodológica utilizando la gamificación como estrategia para la enseñanza-aprendizaje de la cultura y la vida de los pueblos precolombinos en los estudiantes de tercer año de BGU.

1.5.2 Objetivos específicos.

- Identificar los referentes teóricos curriculares para la enseñanza-aprendizaje de la cultura y la vida de los pueblos precolombinos en los estudiantes de BGU.
- Explicar el estado actual de la enseñanza de la cultura y la vida de los pueblos precolombinos en los estudiantes tercer año de BGU, en relación con la gamificación.
- Plantear las dinámicas, elementos y componentes de la estrategia metodológica utilizando la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza de la cultura y la vida de los pueblos precolombinos en los estudiantes de Tercer Año de BGU.

CAPITULO II.

MARCO TEÓRICO

2.1 Referentes teóricos curriculares para la enseñanza-aprendizaje

El estudio de la Historia y Ciencias Sociales como asignatura del currículo del Bachillerato resulta importante, entonces, por cuatro razones fundamentales:

a. Proporciona una visión amplia que parte de la realidad social e histórica, y que favorece un conocimiento significativo y complejo de los procesos que rigen el funcionamiento de sociedades pasadas y contemporáneas a nivel mundial, regional, nacional y local.

b. Promueve la capacidad de interpretar y analizar la realidad diversa que nos rodea, y fomenta, a través de ello, el respeto a formas distintas de pensamiento, cosmovisión y saber. Este tipo de conocimiento favorece en el estudiantado tanto la capacidad comunicativa y de diálogo como la capacidad de enfrentar los fundamentalismos en un mundo contemporáneo caracterizado por la heterogeneidad y convivencia de culturas diversas.

c. Ofrece herramientas útiles para el estudiantado al momento de “pensar analítica, global, emocional, procesual y procedimentalmente” (Von Garnier, 2008), enfatizando la necesidad “del manejo de informaciones cruzadas, de desplazamientos horizontales de un campo a otro del conocimiento, de conocimientos que van de lo particular a lo general y viceversa” (González, 1999) y que superen la inmediatez. Saber usar adecuadamente estas herramientas constituye una necesidad en el siglo XXI, porque el desarrollo tecnológico y de las comunicaciones despliega a cada instante distintos tipos de información que llega en forma inmediata a los usuarios de diversas partes del mundo y es importante tener criterio para procesarla.

d. Propicia la comprensión real de la interacción social, económica, política y cultural del mundo, mediante la aplicación de estrategias de indagación, análisis y síntesis que fomentan en el estudiantado actitudes críticas y creativas para plantear soluciones a problemas y conflictos actuales. (Educación, 2013, p.3).

2.1.1 Criterio de desempeño.

Al definir criterio de desempeño se alude al resultado esperado con los elementos de competencia y a un enunciado evaluativo la calidad con que deben lograrse que ese resultado se presenta las respectivas evidencias que fueron obtenidos.

Según (Cacay, 2017) “Criterios de desempeño son una descripción de los requisitos de la calidad para el resultado obtenido en el desempeño laboral, permiten establecer si el trabajador alcanza o no el resultado descrito en el elemento de competencia, debe referirse a los aspectos esenciales” (P.18)

2.1.2 Destrezas con criterios de desempeño

CE.CS.H.5.11. Explica y valora las contribuciones éticas, intelectuales, económicas y ecológicas de las grandes culturas precolombinas, destacando su relación armónica con la naturaleza, sus formas equitativas de organización, justicia social y su legado arquitectónico.

CE.CS.H5.12. Identificar y valorar las producciones intelectuales más significativas de tres culturas de América Latina precolombina: mayas, aztecas e incas.

CE.CS.H5.13. Explicar las diversas formas de vida y organización social de las culturas de América aborígen en función de valorar su capacidad de innovación y creatividad.

CE.CS.H5.14. Valorar la experticia en el diseño, organización y funciones de las edificaciones precolombinas en relación con su entorno geográfico y cultural.

CE.CS.H5.15. Establecer la vinculación entre la arquitectura y la astronomía a partir del análisis de las edificaciones arquitectónicas.

CE.CS.H5.16. Comparar los diseños y funciones arquitectónicas de mayas, aztecas e incas para valorar su creatividad y destrezas tecnológicas. (Educación, Historia, 2016)

2.2 Dinámicas

Para el éxito de la enseñanza en el Aula “las dinámicas para el desarrollo de la rutina, puede que esté en los participantes, en su edad, en explotar un recurso o actividad hasta la saciedad, en definitiva en miles de características, que hacen que sea una buena dinámica o no” (Andalucía, 2014).

Pero lo que alguna gente desconoce (incluso los mismos participantes, los/as niños/as), es que si no se sigue una o varias dinámicas de Aula, el ritmo de la clase (o la animación), no sería el adecuado, lo que pondría en peligro el progreso de la enseñanza en el aula. Por ello es tan bueno el elegir una dinámica, un modo, un proceso, debidamente estudiado y preparado, no solo por el profesor/a sino por todos los que vayan a participar en el proceso de enseñanza, todos deben estar coordinados.

Una vez programada la dinámica o dinámicas, pueden o no funcionar, para lo que las adaptaremos, o explotaremos un recurso parte de la programación, que sabemos que ha dado resultado, a esto se le llama contraprogramar una dinámica o dinámicas. (Cuesta, Moreno, 2021)

La definición de Dinámica es: “Herramienta para mantener el ritmo de rutina de la clase y que no tenga caídas pronunciadas que puedan despistar o afectar a la atención de los participantes, en su tarea de aprendizaje, o al profesor en su tarea de enseñanza” (Andalucía, 2014).

2.2.1 Elementos

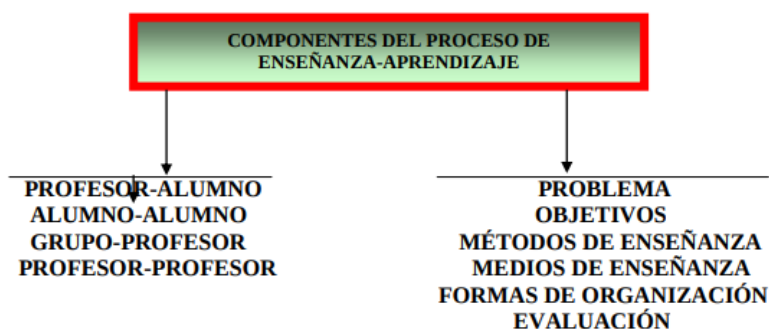
La presencia del educando está definitiva por la existencia del educador, sea cual fuere éste (persona, ambiente, fenómeno, institución, etc.); además la presencia del educador se justifica si hay alguien que pueda ser reformado por su acción educativa; y la materia no tendría tampoco razón de ser si no existieran el educador y el educando para que le den vigencia y sentido. (Osorio, 2021).

Elementos del proceso educativo ¿Cuáles son los elementos básicos del proceso educativo? Por elementos de la educación se entiende a las partes que intervienen en el proceso educativo ya sean estas personas, cosas, actividades, etc., entre los principales elementos educativos tenemos: el educando, el educador y materia y otros que caen dentro de estas divisiones. Educando, es el sujeto de la educación, es decir, la persona que se está formando, recibiendo los beneficios de ésta. Educador, es la persona que ejerce la acción educativa, la que influye en otra con propósitos de mejoramiento. Materia, es el contenido educativo, el acervo cultural que se transmite de generación en generación, el saber acumulado, ordenado y seleccionado con propósitos de enseñanza y formación educativa. La materia sirve de enlace entre el educando y el educador. Estos tres elementos son de suma importancia para que se dé el acto educativo y no pueden existir el uno sin el otro, si faltase uno de ellos se destruiría el hecho educativo. (Uribe, 2020).

2.2.2 Componentes

La identificación de cuáles son los elementos componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje no es cuestión que siempre encuentra unidad en la teoría didáctica.

Ilustración 1 Componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje



¿QUÉ PIENSAS?

¿Opinas que se pueden considerar otros componentes?
¿Cuáles y cómo los clasificarías, personales o no personales?

Fuente: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5526530.pdf>

En el proceso enseñanza aprendizaje, la participación del estudiante está vinculada a la concepción de un sistema de actividades y tareas docentes que les conducen a la búsqueda y análisis reflexivo del conocimiento, a la intervención activa en las prácticas que se desarrollan en los escenarios reales de los servicios en los distintos espacios formativos del sistema de salud, con énfasis en la Atención Primaria y en los servicios pre profesionales, así como en las actividades extra docentes que completan su formación integral^{1,2}. Por otra parte, corresponde al profesor elevar su nivel científico-técnico, profesional y pedagógico, participar en programas de superación e incorporarse a investigaciones, a la producción de publicaciones y a la obtención de categorías docentes y científicas. Como dirigente y guía del proceso docente educativo su actividad está encaminada a lograr las condiciones que propicien la asimilación consciente de los contenidos, el desarrollo de la responsabilidad individual ante el estudio y el cumplimiento de las tareas docentes en las que planifica, orienta y controla la calidad del trabajo. (García, 2016).

2.3 Definición de enseñanza-aprendizaje.

Para mi punto de vista el aprendizaje es una adquisición de conocimiento o al mismo tiempo son experiencia que llevas en tu vida cotidiana por lo cual (Hergenhahn, 2009) afirma que es “Un cambio relativamente permanente en la conducta en su potencialidad que se produce a partir de la experiencia y que no puede ser atribuido a un estado temporal somático inducido por la enfermedad, la fatiga las drogas” (P.2).

Según (González, 1997) “el proceso a través del cual el ser humano adquiere o modifica sus habilidades, destrezas, conocimientos o conductas, como fruto de la experiencia directa, el estudio, la observación, el razonamiento o la instrucción” (p.6). Por lo cual se vincula con el desarrollo personal del humano cuando está motivado con ganas de ampliar sus conocimientos y se esfuerza en hacerlo.

2.3.1 Factores que intervienen en el aprendizaje

Existen diferentes factores que optimicen en el aprendizaje sobre los estudiantes ya que cada persona tiene diferente manera de adquirir conocimientos por lo tanto (Andalucía, 2016) remite que:

Aptitud para la enseñanza, es decir, una serie de cualidades físicas, referentes al carácter y psíquicas que nos permitirán transmitir adecuadamente los conocimientos y desarrollar una óptima tarea de tutoría.

Explicaciones de calidad, puesto que esto repercutirá en el interés de nuestros alumnos y en la construcción de un aprendizaje significativo por parte de éstos.

Organización del grupo, esto lo conseguiremos proponiendo tareas adecuadas y estimulantes, controlando los posibles incidentes que se puedan producir y creando un espacio de diálogo en el que se mantenga el orden.

Usar métodos didácticos que contribuyan a estimular el aprendizaje, a través del intercalado de exposiciones con debates, lecturas con medios informáticos, teoría y práctica, etc.

Evaluar al alumnado teniendo en cuenta no sólo los exámenes escritos, sino también su actitud diaria en clase, sus capacidades y ritmos de aprendizaje, etc. intentando darle las máximas oportunidades de recuperarse con el fin de obtener resultados positivos.

Para plantarse los desafíos para la mejora del aprendizaje, se concibe prioritario que el estudiante y el docente conozca y pueda usar herramientas o estrategias metodológicas que produzcan un aprovechamiento de cada instancia propensa al desarrollo del estudiante por lo tanto llegar a un mejor aprendizaje e interés sobre la materia impartida del docente.

2.4 Las tecnologías del conocimiento y el aprendizaje

El empleo de las TIC en las prácticas educativas desarrolló aportes en torno a las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC). Por otro lado, se propone el modelo de aprendizaje basado en proyectos (ABP) que sugiere crear propuestas que orienten el trabajo de los alumnos para que ellos mismos puedan construir proyectos o experiencias originales, creativas y relacionadas con su contexto sociocultural. Por sus características de ubicuidad, el dispositivo móvil (tablet y teléfono inteligente) está cambiando la forma en que las personas se vinculan con el entorno. Es una herramienta potencialmente útil para trabajar por proyectos, tanto fuera como dentro del aula y se puede complementar con otros dispositivos. A pesar de estos beneficios, la utilización del celular en el aula ha adquirido mala fama, es rechazado por instituciones, docentes y algunos sistemas educativos. Se desaconseja el uso de este recurso porque genera distracción y adicción. (Díaz, 2020).

En este mundo globalizado, los adelantos tecnológicos y científicos ocurren con vertiginosa velocidad y, por ende, la necesidad de adquirir los conocimientos para una mejor convivencia y calidad de vida. La humanidad, entre el tránsito del siglo pasado y el actual, ha desarrollado múltiples tecnologías informáticas que innovan velozmente los procesos educativos, con la oferta de un mayor poder de información notables avances enriquecedores en los procesos educativos apoyados con las tecnologías.

Se trata, entonces, de un cambio de paradigma en los usos formativos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de los estudiantes y los docentes, por cuanto ello implica no solo dominar las herramientas sino saber utilizarlas y aplicarlas para la adquisición de conocimientos, que es el objetivo de las TAC han abierto un nuevo panorama a los docentes, estudiantes, ambiente educativo e instituciones frente a los cuales se debe estar atento, no solo por su uso formativo, desarrollo de contenidos educativos, sino por las metodologías interactivas y contextualizadas que se apliquen en los procesos de enseñanza-aprendizaje. (Rodríguez, 2020).

La dinámica de la globalización y la sociedad del conocimiento, demandan avanzar hacia un sistema educativo que permita desarrollar en el estudiante sus

competencias, habilidades y saberes para contar con futuras oportunidades. En la actualidad, la tecnología se ha convertido en la herramienta indispensable de la educación moderna; inmersa en la forma de vida social, la adquisición del conocimiento y la aplicabilidad de esta. La incorporación de las Tecnológicas del Aprendizaje y Conocimiento (TAC) a los procesos de enseñanza aprendizaje es un acierto que permite fortalecer los currículos y mejorar los contenidos; ya que los estudiantes, cuentan con espacios de aprendizajes específicos de acuerdo con su quehacer, genera mayores expectativas, interés y motivación, los transforma y los prepara para los nuevos retos de un mundo dinámico y cambiante. Desde esta perspectiva el estudiante participa activamente en el proceso de formación con los profesores en la tecnología en el desempeño de la obtención del aprendizaje. Las Tecnológicas del Aprendizaje y Conocimiento, como herramienta didáctica en la gestión formativa del estudiante, requieren de la participación conjunta de los profesores y los estudiantes para estar a la vanguardia y enfrentar el mundo globalizado, sumergido en las tecnologías, y permitan abordar o estar a nivel de las tendencias actuales. Lo anterior es indispensable para que se logre el proceso de enseñanza – aprendizaje con el adecuado uso de la tecnología. (Rodríguez, 2020).

2.4.1 Los recursos tecnológicos asincrónicos

Ilustración 2 Recursos asincrónicas y sincrónica

Finalidad	Servicio
Comunicación asíncrona	Correo electrónico (e-mail)
	Listas de distribución
	Foros
Comunicación sincrónica	Charlas (IRC)
	Audiokonferencia y Videoconferencia

Fuente: <https://www.uv.es/bellohc/logopedia/NRTLogo1.wiki?3>

La comunicación no se establece en tiempo real.

El Correo Electrónico: permite enviar y recibir información personalizada, intercambiando mensajes entre usuarios de ordenadores conectados a Internet. Presenta ciertas ventajas sobre otros sistemas de comunicación tradicional: rapidez, comodidad, economía, posibilidad de archivos adjuntos. Para poder utilizar este recurso de Internet los usuarios deben disponer de una dirección de correo electrónico y de un programa cliente de correo. La dirección de correo electrónico, suministrada al usuario por el proveedor de Internet, consta de cuatro elementos: Nombre del usuario@nombre del servidor de correo, país.

Las Listas de distribución: permiten la formación de comunidades virtuales compuestas por grupos de personas que tienen intereses comunes. El método utilizado para la comunicación es la suscripción a una dirección de correo (dirección de la lista), de modo que todos los mensajes que se envíen a la misma se redireccionan a los correos personales de todos los miembros de la lista. La lista de distribución puede ser pública o privada y puede estar moderada o no tener ningún control.

Los foros de debate: son semejantes a las listas de distribución en cuanto que permiten la comunicación de personas que conforman comunidades virtuales, el método utilizado para comunicarse puede compararse a un tablón de anuncios en el que cualquier usuario puede escribir su comentario, respuesta o participación en un debate. Se realiza a través de páginas web que permiten acceder a los foros y los mensajes dejados en el mismo. Se asemeja, por tanto, a una discusión activa en línea en la que los participantes se incorporan en momentos diferentes. Generalmente, no son moderados, por lo que la información que se transmite suele tener un carácter coloquial e informal. Dada la gran cantidad de mensajes que se reciben los foros han sido clasificados por temas. Algunos foros permiten enviar también los mensajes vía correo electrónico a todas las personas que participan en el foro. (Valencia, 2018).

2.4.2 Los recursos tecnológicos sincrónicos

La comunicación se establece en tiempo real.

Mediante las Charlas: (IRC-Internet Relay Chat) se pueden establecer 'charlas' entre dos o más usuarios de Internet. La comunicación es sincrónica, esto es, los usuarios que conversan lo hacen en tiempo real, por lo que, tiene la característica de inmediatez en la comunicación que la asemejan a una conversación presencial, aunque los interlocutores pueden estar situados en cualquier parte del mundo. Las características propias de la actividad implicada por estas herramientas hacen que la comunicación se condicione en cierto sentido. Por una parte, la agilidad de la conversación hace que los mensajes sean cortos y tiendan a emplear formas especiales de codificación en la comunicación símbolos que adquieren una especial significación abreviando una idea o una frase-. De otro lado, la ausencia de otros elementos de comunicación, que sí existen en la conversación presencial lenguaje gestual, corporal, etc.-, provoca que este tenga que introducirse de otra forma (emoticones). Es necesario para su correcto uso tener presente determinadas cuestiones relativas a la seguridad y privacidad.

Mediante la Audio conferencia o la Videoconferencia: podemos realizar charlas, emitir conferencias o cursos, en resumen, comunicarnos, pero utilizando el sonido o el video como tecnologías de comunicación. En ambos casos, se proporcionan entornos más enriquecedores y próximos a la presencialidad. (Belloch, 2018).

2.4.3 Estrategias metodológicas de la gamificación.

Mi propuesta es aplicar una nueva estrategia metodológica utilizando la gamificación para que los estudiantes muestren más interés en aprender la cultura y la vida de los pueblos precolombinos, una de las herramientas más interesantes de la gamificación.

(Educación, 2020, p.2) “Socrative consiste en la creación de cuestionarios que los estudiantes respondan en un tiempo real”

Otra aplicación es (Educación, 2020, p.3) “Ciencia divertido Quiz Juego que consiste en realizar unas preguntas cada una ofrece cuatro respuestas posibles siendo una la correcta y con el fin de cada vez se sumas puntos en el perfil del estudiante”

(Educación, 2020, p.3) afirma que otra herramienta es “Classcraft gamificación es una especie de Word of Warcraft plataforma tremendamente visual y atractiva que permita crear un mundo de personajes como magos, sanadores y guerreros que deberán cooperar y participar en misiones para ir ganando puntos” el objetivo es ir avanzando de forma colaborativa a la vez que aprenden y desarrollan su conocimiento.

Otro juego interesante llamado (Educación, 2020, p.4) “Genially permite crear presentaciones, infografías, pósteres, catálogos e imágenes de forma sencilla e intuitiva” estos juegos se hacen con el fin de conseguir mejores resultados ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad de parte del aprendizaje de los estudiantes.

2.5 Las culturas de América

2.5.1 Producciones intelectuales significativas

Las civilizaciones precolombinas produjeron sus propias formas de entender la realidad mediante la observación de los fenómenos naturales y el registro de esas experiencias. Fue así como en esas culturas, las matemáticas, el calendario y la religión tenían estrechos vínculos, ya que las primeras servían para ordenar los conocimientos sobre astronomía, los que determinaban su calendario, la actividad agrícola y el culto. (Educación, Historia, 2016)

2.5.2 La matemática los mayas y el cero

Los mayas crearon un sistema de numeración vigesimal parecido al de otras civilizaciones mesoamericanas.

El principal logro de esta civilización fue el desarrollo del concepto del número cero, cerca del año 36 a. C.

Para los mayas, el cero surgió como una necesidad dado que el sistema numérico era posicional, es decir, cada símbolo tenía un valor diferente de acuerdo a la posición en la que se encontraba dentro de la cifra. El cero era representado por un caracol. Como el valor de cada cifra es relativo al lugar que ocupa, se hacía imprescindible un signo para indicar la ausencia de unidades.

Pero a pesar de haber empleado el cero, parece que a los mayas no les interesaba el concepto de cantidad nula. Este sistema de numeración se desarrolló, sobre todo, para calcular fechas y elaborar el calendario. (Soto, 2017)

2.5.3 Los incas y el quipu

En cambio, las matemáticas incas tuvieron mayor aplicación en el campo económico. Desarrollaron una aritmética sencilla con fines contables, basada en el sistema decimal; emplearon la suma, la resta, la multiplicación y la división. A diferencia de los mayas, los incas no utilizaron el cero.

Los incas crearon un sistema de numeración posicional para representar números y registrar cantidades: un conjunto de cuerdas con nudos llamado quipu (del quechua khipu, que significa «nudo»). Cada quipu puede tener de dos a tres mil cordeles. A su vez, los nudos pueden ser de diversos tipos.

El color de la cuerda indicaba lo que representaba el número representado en dicha cuerda. El blanco para la plata; el amarillo para el oro; y el rojo para los soldados.

En cada cuerda se hacían nudos para representar un número, empleando un sistema posicional. Para representar el cero, no se hacía ningún nudo. (Revillier, 2014)

Dependiendo del nivel en que se colocaba el número en la cuerda, representaba la decena de millar, si se colocaba en lo más alto, y así hasta descender a la unidad, en el extremo inferior de la cuerda.

Por otra parte, los incas desarrollaron un instrumento denominado yupana, que es un ábaco o especie de calculadora utilizada por los contadores (quipucamayos) de la época imperial. El vocablo quechua yupana, significa «lo que sirve para contar». La yupana era fabricada con barro, piedra, madera y hueso, en tamaños generalmente de 20 por 30 cm. Llevaba dibujados unos cuadrantes donde se colocaban granos de maíz. Este sistema se utilizaba para los censos, cuantificar cosechas y calcular estadísticas. (Romero, 2012)

2.5.4 Los aztecas y sus números de maíz

El sistema de numeración azteca era vigesimal y de tipo aditivo. Se empleaban cuatro símbolos básicos para los principales números. Dado que la escritura era ideográfica, como la egipcia antigua, los símbolos numéricos mayas también lo eran.

Como el maíz era el principal cultivo de esta civilización, los símbolos numéricos estaban inspirados en ese cereal. Así, el uno era la vaina de la semilla de maíz; el 20 estaba representado por la bandera empleada para marcar los límites de un terreno; para el 400, la figura era una planta de maíz o una pluma, y para el 8000, un costal. (Cruz, 2020)

2.5.5 Aritmética propia

Por otra parte, los aztecas desarrollaron un sistema de fracciones de unidad que les permitió calcular áreas de superficies, en especial de terrenos agrícolas e inmobiliarios. No usaban cifras decimales, sino un sistema similar al inglés en el que los pies y las pulgadas se pueden sumar por separado, pero también se pueden convertir doce pulgadas en un pie. Para medir un terreno cuadrado, se valieron de un sistema lado por lado; para áreas con formas complicadas, como pentágonos y hexágonos. Tomaban un par de lados opuestos para promediarlos, y multiplicaban

el resultante por uno de los otros lados. En casos más complejos, dividían los cuadriláteros en dos triángulos, usaban la regla de base y dividían el producto entre dos para calcular el área. (Educación, Historia, 2016)

2.5.6 El tiempo y los calendarios

En las culturas precolombinas, así como las orientales y la griega clásica, el tiempo era concebido de forma cíclica y no lineal, como en la modernidad occidental. Por ser culturas eminentemente agrícolas, mayas, incas y aztecas no veían el tiempo como un devenir pasado-presente-futuro, sino como la sucesión de ciclos naturales: las estaciones del año, la lluvia y la sequía.

2.5.7 El calendario maya

El sistema de numeración vigesimal maya fue desarrollado para calcular el tiempo. Dos tipos de calendarios se superponían: el calendario sagrado lunar, llamado Tzolkin, compuesto por múltiplos de 20 y con un total de 260 días; y por otro lado, el Haab, calendario solar de 360 días, más cinco malos. En el Tzolkin, el cálculo del tiempo se puede representar por medio de dos ruedas dentadas; en una se encuentran los números del 1 al 13, y en la otra, los nombres de los días. La rueda de los números gira hacia la derecha y la de los días, en sentido contrario. (Sondereguer, 2015)

2.5.8 El calendario astronómico inca

El calendario inca se desarrolló a partir de la observación de los movimientos del Sol, la Luna y las estrellas, de manera que pudieran aprovechar mejor sus influencias en el régimen agrario. Para los incas, el año (huata) de 360 días estaba dividido en doce meses (doce lunas) de treinta días, más cinco que agregaba al finalizarlo. Los meses llevaban nombres de fenómenos naturales o aspectos de la agricultura.

Los yancas (astrónomos) observaban los solsticios y equinoccios con la ayuda de trece pilares de piedra (sukanqas), dispuestos de tal forma que, en cada mes, cada uno de ellos señalaba por dónde salía y se ocultaba el Sol. Con ellos, se anunciaban las fiestas, los tiempos de siembra y las cosechas. Las observaciones al Sol permitieron calcular los solsticios de verano (21 de diciembre), y de invierno (21 de junio). El territorio del Imperio se extendía entre los hemisferios Norte y Sur, pues descubrieron la zona ecuatorial, donde el Sol del mediodía no producía sombra durante el equinoccio. (Delso, 2015)

2.5.9 El reloj solar

Un artefacto para medir el tiempo, producto de la observación al Sol, es el intihuatana, «donde se amarra el Sol». Es una escultura labrada en granito sobre la que se eleva un cubo con cuatro caras que miran hacia cada punto cardinal. La intihuatana servía para determinar las estaciones según la sombra que daba el Sol a

la base del monolito, y permitía precisar el solsticio de invierno para la fiesta del dios Sol.

2.5.10 Los calendarios aztecas

Los aztecas registraban el tiempo en dos calendarios:

- El solar, de 365 días, llamado xihuitl; estaba compuesto por 18 meses de 20 días, más cinco días «inútiles».
- El Tonalpohualli, que tenía 260 días repartidos en trece meses.

2.5.11 La Piedra del Sol

Una de las piezas claves para entender el calendario es la llamada Piedra del Sol, que mide 3,6 metros de diámetro y pesa 24 toneladas métricas. Estaba colocada en la cima del templo principal de Tenochtitlán, capital del Imperio azteca. En ella, fueron esculpidos los nombres de los días y de los años cosmogónicos, pero no es el calendario, sino más bien un símbolo ritual del Xiuhtecuthli, el dios viejo y del fuego.

2.5.12 Contenido de los anillos:

La Piedra del Sol está compuesta por un disco central en el que está representado el Sol, y lo rodean cuatro rectángulos con la Leyenda de los Cuatro Soles.

- Primer anillo. Está dividido en 20 partes con figuras que representan cada día del mes.
- Segundo anillo. Está formado por ocho segmentos separados por figuras en V, que simbolizan los rayos solares.
- Tercer anillo. Está dividido en dos bandas. La parte superior contiene la fecha final del calendario y las cabezas de dos serpientes superpuestas, de cuyas fauces salen los rostros de Quetzalcóatl, personificado como Tonatiúh, el Sol, y de Tezcatlipoca.
- Cuarto anillo. En él están representadas las estrellas.

2.6 Medicina De los pueblos precolombinos

Si bien, cada civilización prehispánica tuvo sus características propias, no es menos cierto que compartían rasgos comunes. Evidencia de ello es la medicina. En las civilizaciones indígenas, las enfermedades eran asociadas al ámbito religioso, ya que eran consideradas un castigo por las faltas cometidas. De ahí que la medicina fuese una actividad practicada por los sacerdotes o shamanes, quienes ofrecían plegarias y sacrificios a los dioses para que estos devolvieran el don de la salud al enfermo. Por otra parte, emplearon medicamentos de origen mineral, animal, pero, sobre todo, vegetal. Tuvieron un conocimiento extraordinario de las plantas y sus propiedades curativas, que empleaban en pomadas, pócimas, cataplasmas y buches.

2.6.1 Medicina maya

Los mayas llegaron a tener una clasificación de las enfermedades de acuerdo a sus causas y síntomas, e incluso podían prevenirlas. También suturaban heridas y trataban fracturas. Para la cultura maya, la enfermedad era un desequilibrio corporal consecuencia de un mal comportamiento, o era signo de una fatalidad que vendría sobre la comunidad, por lo que procurar la salud o el equilibrio del enfermo era un asunto de interés general.

En el ritual de curación, se implementaban preparados de plantas, oraciones, confesiones públicas, ofrendas, sacrificios, baños de purificación y consumo de psicotrópicos que hacían entrar al enfermo y al shamán, en trances místicos. Existen documentos que recogen la sabiduría maya sobre la medicina. Los principales son el Ritual de los Bacabes, que revela un gran conocimiento de la botánica, y los códices Dresde y Madrid.

2.6.2 La medicina en el Tahuantinsuyo

Los shamanes incas utilizaban yerbas, minerales, animales vivos y disecados; oraciones y canciones para sanar a los enfermos. También practicaban cirugías: perforaban el cráneo para extraer las causas del mal, como los espíritus.

Para este tipo de intervenciones, usaban la coca, o alguna otra planta que adormeciera al paciente, como anestésico local. Existían varios tipos de médicos: El hampacamayoc se especializaba en plantas; el sancoyoc curaba a base de poderes mágicos; el sirkak se dedicaba a curar fracturas; el macsa ofrecía sacrificios y el sayac curaba mediante el uso de granos de maíz. Gran parte de las enfermedades, conocidas hoy también, fueron clasificadas por los incas y tenían un tratamiento para cada una.

2.6.3 Plantas medicinales

En el Imperio inca, en especial en la región andina, se descubrieron las propiedades curativas de muchas hierbas, en especial, la hoja de coca, que además de revertir los malestares causados por la altura, era utilizada en las danzas ceremoniales de los shamanes. Pero también muchas otras siguen siendo usadas en nuestros días, como la hoja de coca, la maca (revitalizante), uña de gato (anticancerígeno) y la quinua, alimento nutritivo con propiedades diuréticas, expectorantes y refrescantes.

2.6.4 La medicina azteca

Según testimonios de cronistas de la época de la conquista, como Fray Bernardino de Sahagún, los habitantes de Tenochtitlán, capital del Imperio azteca, gozaban de buena salud y llegaban a viejos sin haber padecido enfermedades graves, entre otras razones, por la sabiduría y habilidad de sus médicos. Para los pueblos aztecas, la magia, religión y medicina estaban íntimamente ligadas, ya que tenían una visión holística del mundo y de la vida. Las enfermedades eran causadas por el

desequilibrio de la fuerza vital (tonalli) cuando se transgredía una norma social, lo cual era castigado por los dioses, quienes curaban a través de médicos y shamanes.

2.6.5 Distintos especialistas

Los aztecas llegaron a distinguir dos tipos de médicos: los ticitl, entre los que se encontraban cirujanos, traumatólogos, pediatras, y otras tantas especialidades. Estos basaban sus conocimientos en la observación y el estudio de las propiedades de las plantas. Por otro lado, los shamanes, hechiceros o nahuallis, quienes empleaban la magia y las plantas alucinógenas.

2.6.6 Medicamentos

En las ciudades aztecas había casas de expendio de hierbas y preparados para distintas enfermedades. Estos farmacéutas, llamados papiani-panamacani, además asesoraban a las personas. Según los cronistas, entre los fármacos más usados se encontraban los sueros antiofídicos, debido a la gran variedad de serpientes y alimañas venenosas que había en esa zona de México.

2.7 Organización política y social, hábitos y costumbres

2.7.1 Gobernados por «hombres verdaderos»

La sociedad maya estaba fuertemente jerarquizada. La máxima autoridad política de cada ciudad-Estado era el halach uinic («hombre verdadero»), que ejercía funciones vitalicias y las heredaba a sus descendientes. Entre sus prerrogativas estaban el nombramiento de un consejo asesor y la designación de los jefes de aldeas, que tenían funciones civiles, religiosas y militares.

A diferencia de incas y aztecas, los mayas nunca se unificaron bajo un solo imperio. Las ciudades-Estado formaron el núcleo político, social y religioso de esa civilización teocrática. Otros dignatarios miembros de la nobleza eran el V, autoridad militar electa cada tres años; los tupiles, o guardianes; y los holpopoob, o consejeros. También pertenecían a la nobleza los sacerdotes, los guerreros y los mercaderes. Los sacerdotes tenían un gran poder, porque solo ellos conocían el desarrollo de las estaciones y los movimientos de los astros, de vital importancia para la economía agrícola. En la clase inferior, se encontraban los artesanos y agricultores, quienes hacían los trabajos manuales y pesados, y pagaban tributos civiles y religiosos. Finalmente, estaban los esclavos, prisioneros de guerra destinados a ser sacrificados

2.7.2 El Inca, descendiente del Sol

Los pueblos andinos fueron agrupados en un extenso imperio unificado política y culturalmente: el Tahuantinsuyo. La máxima autoridad era ejercida por el Inca, una especie de emperador que dirigía cada aspecto de la vida social. De la figura del Inca toma nombre el Imperio bajo su dominio, «inca», y también con ese vocablo se denominan a las culturas andinas que se encontraban dentro de su jurisdicción.

Además de tener características absolutistas, el gobierno hereditario del Inca era teocrático, pues era considerado descendiente y representante del dios Sol, y, por tanto, jefe del orden sacerdotal. En la estructura estamental, por debajo del Inca se encontraba su familia, que conformaba la realeza y poseía las mejores tierras.

La nobleza ocupaba el siguiente estrato. Entre ellos eran elegidos los funcionarios públicos y los jueces de distintos rangos, que juzgaban y sentenciaban de acuerdo a la gravedad del crimen, la razón por la que fue cometido, los antecedentes y la edad del que cometía el delito. Por último, el pueblo era conformado por los hatunruna (agricultores y artesanos), quienes trabajaban las tierras que le asignaba el Estado y, de forma gratuita, las del emperador y la nobleza, como forma de tributo. También trabajaban en las construcciones públicas, las minas, prestando servicio militar o ayudando en cualquier labor comunitaria. A este trabajo tributario se le conoce como mita. También del pueblo, los mitimaes eran utilizados como colonos, mientras que los yanacunas eran prisioneros de guerra que podían ser utilizados como esclavos o destinados al sacrificio.

2.7.3 Confederación azteca

El núcleo de la sociedad azteca era la familia patriarcal y monógama, aunque estaba permitida la poligamia. A cada familia le era asignada una parte de las tierras comunales para su cultivo y usufructo. Varias familias dentro de un mismo territorio componían un calpulli, unidad social multifuncional, dentro de la cual se organizaba el trabajo en el campo, la recaudación de impuestos, la religión, la educación y el servicio militar.

Varios calpullis conformaban un barrio, que generalmente se dedicaba a alguna actividad productiva en especial: agricultura, artesanía u otro oficio. Dentro de la sociedad estamental azteca, los macehualtin (plebeyos), constituían el grueso de la población y pagaban impuestos, mientras los mayeques (siervos) solían trabajar las tierras del Estado o de la nobleza. También había esclavos que se empleaban como mano de obra o eran destinados a sacrificios religiosos.

2.7.4 Estructura estatal

Los jefes de los calpullis, la gente común que había prestado un servicio meritorio al Estado, los jefes militares, los sacerdotes y la familia real conformaban una especie de nobleza encargada de la burocracia estatal. Todos ellos, sin embargo, se encontraban supeditados al tlatoani (monarca), figura respetada y venerada como representante de los dioses, que se encargaba de nombrar a los funcionarios públicos; dirigir las acciones militares; supervisar las rentas; el comercio y la administración de justicia, y presidir los ritos religiosos. Aunque algunos hablan de «Imperio azteca», políticamente se trataba de una confederación formada por Tenochtitlán,

Tlacopán y Texcoco, bajo la hegemonía de la primera.

2.7.5 Arquitectura y astronomía

Las civilizaciones precolombinas poseían vastos conocimientos de astronomía; de hecho, los monumentos fueron construidos con una orientación que permite seguir el curso de los cuerpos celestes o predecir los solsticios y equinoccios. Además, esa función astronómica de los edificios no puede desvincularse de la religión, ya que los cuerpos celestes eran considerados deidades por esas culturas.

El orden con que sucedían todos los fenómenos celestes (ciclos, años, temporadas, días, horas) debía verse reflejado en las construcciones, en especial, en las pirámides. Para que las edificaciones estuvieran en concordancia con el orden de los astros, mayas, incas y aztecas orientaron sus edificios con los puntos cardinales: de Este a Oeste por el movimiento diario del Sol; y de Norte a Sur, por los solsticios. Estos son solo algunos ejemplos de la experticia con que los pueblos originarios llegaron a dominar los conocimientos de los astros, tan fundamentales para el desarrollo de una economía agrícola que, por tanto, fueron considerados sagrados.

2.7.6 Mayas

Los mayas desarrollaron sus propios estilos y técnicas, como el arco falso, que conseguían colocando una piedra sobre otra para conseguir una forma de arco, y la bóveda. Las construcciones mayas más importantes eran los templos, siendo los más importantes Copan, Tikal, Piedras Negras, Chichen Itzá, Uxmal y Maypán. Los templos estaban construidos en la cumbre de una pirámide, y en plataformas más bajas, estaban los palacios de los sacerdotes. En lo más denso de la selva, erigieron gigantescas plataformas ceremoniales. Cada cinco, diez o veinte años, construían una nueva pirámide o ampliaban una antigua.

2.7.7 Incas

Los incas desarrollaron una arquitectura más sobria, pero planificada a través de maquetas y bocetos. Utilizaron dimensiones de partes del cuerpo humano como medidas de referencia (brazos, codos, pies). Levantaron sus edificios sobre una planta rectangular construida con rocas o adobe. Varios recintos alrededor de un patio y rodeados por un muro, conformaron la cancha, unidad arquitectónica mínima.

2.7.8 Las huacas

Por otra parte, estaban las huacas, lugares ceremoniales en los que se rendía culto a una divinidad y se conservaban las momias de los gobernantes. Solían consistir en un complejo de varios edificios con una pirámide principal construida en adobes. Una de las técnicas de construcción empleada por los incas fue el almohadillado, que consiste en darle forma y volumen a la piedra con patrones de composición alegóricos al paisaje.

Modificaban los bordes de los bloques de piedra de manera que dieran la sensación de estar comprimida por el peso. Además, cortaban los bloques con una precisión tal que eran unidas sin ningún tipo de mezcla. Como no emplearon cimientos, los

muros eran más anchos en la base, y más angostos en la parte superior, lo que le daba estabilidad a la construcción.

2.7.9 Pucaras

Inclusive desde antes de unificarse bajo la autoridad del Inca, los estados andinos construyeron fortalezas rodeadas de tres murallas perimetrales, ubicadas en cerros estratégicos con fines militares y de defensa. A estas construcciones se las denominó pucaras, vocablo quechua que significa «fortaleza».

2.7.10 Aztecas

La arquitectura azteca se caracterizó por las pirámides de planta circular y con aspecto de remolino. Las más conocidas son la de Calixtlahuaca y la de la estación de metro de Pino Suárez, en México. Otra construcción muy frecuente fue la plataforma decorada con calaveras, para depositar los cráneos de los sacrificados. De estos, hoy día solo se conserva un pequeño altar en el Museo Nacional de Antropología de México. También construyeron templos piramidales de planta cuadrada o rectangular con una sola escalinata de acceso. Varias pirámides de Tenochtitlán siguen este patrón.

2.8 La gamificación desde un punto de vista educativo

La gamificación según, Gaitán (2022), es una técnica interesante que relaciona la dinámica de los juegos en el ámbito educativo-profesional, con el propósito de obtener una mejor enseñanza y resultados, ya sea para resolver teoremas, mejorar conocimientos, desbloquear habilidades y recompensar cualquier tipo de acciones concretas. Este tipo de aprendizaje cada vez tiene una mejor acogida en las metodologías de formación debido a que su naturaleza es lúdica debido a que esta se considera como una metodología o forma de enseñar algún tipo de teorema o teoría a través de la distracción divertida y eficiente con el estudiante, siendo este un escenario donde se proponen diversas actividades recreativas utilizando materiales o recursos que ayuden a una mejor participación y a una comprensión más interesante.

El modelo de juego realmente tiende a funcionar si se motiva a los estudiantes de una manera eficaz, desarrollando de mejor manera la comprensión de las teorías, e incentivando el valor de la superación. Para esta técnica se utiliza una serie de mecanismos y dinámicas extrapoladas en la ejecución de los juegos. La técnica mecánica es la forma de recompensar al alumno en función de los objetivos a alcanzarse. Algunas de estas técnicas antes mencionadas según detalla, Gaitán (2022), son:

Acumulación de puntos; se asigna un valor cuantitativo o determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan.

Escalado de niveles; se definen una serie de niveles que el estudiante debe ir superando para llegar al siguiente.

Obtención de premios; a medida que se consiguen diversos objetivos se van entregando premios a modo de colección.

Regalos; bienes que se dan al jugador o grupo de jugadores de forma gratuita al conseguir un objetivo

Clasificaciones, clasificar a los estudiantes en función de puntos u objetivos logrados, destacando los mejores en una lista o ranking.

Desafíos, competiciones entre los estudiantes, el mejor obtiene los puntos o el premio.

Misiones o retos; conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.

Para (Gaitán, 2022, p.2), las técnicas dinámicas hacen referencia a la motivación del estudiante para aprender jugando y seguir buscando sus objetivos. Entre algunas de las técnicas dinámicas que busca la gamificación de una forma lúdica tenemos:

Recompensa; obtener un beneficio esperado

Estatus; establecerse en un nivel jerárquico social valorado

Logro, como superación o satisfacción personal

Competición, por el simple afán de competir e intentar ser mejor que los demás

En función de la dinámica que se pretende llevar, la idea de la gamificación no es meramente crear un juego dinámico, sino más bien utilizar los ya existentes como son los descritos anteriormente, los cuales busquen cumplir los objetivos. En el mercado existen muchas plataformas digitales que simulan diversos entornos de aprendizaje, los cuales facilitan y nos ayudan a poner en práctica esta temática y recurrir a la iniciativa y la imaginación para enseñar a los estudiantes la gamificación de diversas temáticas desde el punto de vista lúdico (Gaitán, 2022).

2.8.1 Gamificación

2.8.1.1 Definición de gamificación

“Gamificación es un proceso por el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos, para seducir y motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos” (Rodríguez, 2015,p.8).

La Gamificación hace que seamos conscientes de los mecanismos de la motivación. Un buen día te percatas de que puedes ponerte objetivos a corto plazo, darte tus recompensas, competir. En definitiva, tratar de reproducir el juego en todas las tareas de tu vida. Porque la voluntad se refuerza ante todo conquistando metas, ganando en la lucha diaria por nuestros objetivos, pero también limando las barreras y haciendo que las tareas sean más fáciles de disfrutar (Rodríguez, 2015,p.10).

La Gamificación para mi punto de vista es una estrategia metodológica muy atractiva e interesante que trata de realizar juegos didácticos que puede atraer a los estudiantes para que puedan ampliar sus conocimientos según (Ortiz-Colón, 2018) “La gamificación se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador” (p.4).

La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una

vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora (Molina, 2016,p.2).

(Rodríguez, 2015) Afirma que la “Gamificación es llevar las distintas mecánicas y técnicas que se encuentran en los juegos a contextos que no tienen nada que ver con ellos para tratar de resolver problemas reales” (p.9).

La gamificación según lo comprendido es una estrategia de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de atraer buenos resultados para observar nuevos conocimientos por lo cual facilita aprender de parte de los estudiantes de una forma divertida y concreta, con una experiencia positiva para incentivar el ánimo de superación.

2.9 Metodologías Activas y Lúdicas

2.9.1 Estrategia Metodológica

2.9.1.1 Definición de estrategia metodológica

“Las injerencias pedagógicas ejecutadas con el propósito de mejorar y potenciar los procesos espontáneos de enseñanza y aprendizaje, como medio que contribuye al desarrollo de la inteligencia, la conciencia, la afectividad y las competencias o capacidades para actuar en la sociedad” (Mangui, 2017,p.55).

Según (Urbina, 2015) “El aprendizaje significativo es el que se trasmite en cualquier situación debe de estar estructurado, no solo en sí mismo sino con respecto al conocimiento que ya posee el alumno”(p.4).

Los profesores utilizan estrategias para planificar actividades, generar aprendizajes en los estudiantes, explorar conocimientos previos, cumplir con los objetivos de competencia, evaluar los aprendizajes, además le permiten la evaluación, que a estas se les pueden llamar estrategias de enseñanza, en cambio, las estrategias de aprendizaje son procedimientos, conjunto de pasos que el estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente (Urbina, 2015,p.5).

(Gutiérrez, 2018) Plantea que es el “escenario de la práctica docente, se aprecia la preocupación de los maestros por desarrollar una práctica docente reflexiva, atractiva, interesante e interactiva; esto se convierte en un reto para los maestros porque implica dedicar esfuerzos para planificar secuencias didácticas” (p.38).

Las estrategias metodológicas es enseñar de una forma muy adecuada y divertida para que los estudiantes aprendan nuevos conocimientos con interés del mismo de una forma interesante y atractiva con el fin de complementar y combinar varias estrategias para que el educando permita desarrollar su forma de pensamiento.

2.9.2 Metodología activa

2.9.2.1 Definición

En primer lugar, el docente tiene que aplicar una metodología que encuentre un interés al estudiante con el fin de llegar a un mejor aprendizaje (Ramos, 2013) Plantea que “Se define metodología activa como el proceso que parte de una idea central para obtener un aprendizaje significativo en donde el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje y el profesor un facilitador del mismo” (P.23).

La metodología activa se refiere a todas aquellas formas particulares de conducir las clases que tienen por objetivo, involucrar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, hallando a éste como un proceso personal de construcción de las propias estructuras de pensamiento para el aprovechamiento de los nuevos conocimientos. En este caso, las estudiantes aprenden mejor cuando el aprendizaje se hace a través de la experiencia y se basa en actividades. Uno de los métodos que se propone en esta metodología es el activo. Este método se refiere a la actuación total del alumno en el desarrollo de la clase, participando activamente. La clase se lleva a cabo por parte del alumno, en donde el profesor se convierte en un orientador y facilitador, guía, incentivador y no un transmisor del saber. (Ramos, 2013,P.25).

2.9.3 Elementos de la gamificación.

Es importante conocer los elementos que forman la gamificación para decidir cuáles encajan en las actividades didácticas que diseñemos.

Ilustración 3 Elementos de la gamificación



Fuente: (Welbach, 2012).

Según lo entendido sobre los elementos de gamificación las dinámicas tiene como objeto la motivación y la realización de una actividad por lo cual despierta el interés del alumnado que pueden aplicar individual y grupal, mientras que las mecánicas son normas de funcionamiento para que los estudiantes adquieran un compromiso para superar los distintos retos y por último los componentes son elementos utilizados para poder guiar por lo cual podemos destacar lo que se va a ganar durante el juego.

CAPITULO III.

METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

(Sampieri, Fernández, & Baptista, 2014) Afirma que “La investigación cualitativa se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de seres vivos, sobre todo de los humanos y sus instituciones busca interpretar lo que va captando activamente” (p.9). La presente investigación tiene como objetivo la descripción de las cualidades acerca de la gamificación como estrategia metodológica para encontrar el interés del estudiante para una mejor enseñanza-aprendizaje de la historia en los estudiantes de tercer año de BGU.

Esta investigación se desarrolla por recolección de información de una población en este caso de los docentes y estudiantes del tercer año de bachillerato general unificado.

3.2 Diseño de investigación.

El diseño de investigación es predominantemente descriptivo ya que describimos situaciones acerca de la gamificación para llegar a una mejor enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de tercer año de BGU.

Respecto al tipo de investigación, se cataloga como no experimental, la cual se basa en la observación de los fenómenos y por medio de esto plasmar los resultados obtenidos a través de diversos medios como son la entrevista y la encuesta.

Exploratoria y descriptiva en relación con el diseño de investigación, la cual engloba sus bases en la observación de los fenómenos en unos entornos determinados, por medio de técnicas como la encuesta o entrevista. La teoría de la gamificación se plasmó por medio de literatura confiable y científica obtenida de libros, revistas indexadas, páginas web confiables.

En la investigación se aplicó un estudio descriptivo ya que permitió identificar información de los docentes y estudiantes del bachillerato general unificado.

3.3 Técnica de recolección de datos

La técnica de recolección de datos se basó en una entrevista donde se plasmó preguntas al azar se conoció los criterios de la población muestra, se recolectó la información por el receptor y mediante esto se dio los resultados en una estadística descriptiva, es decir, por medio de las preguntas planteadas a alcanzar respuestas.

Se desarrolló una encuesta utilizada para recabar información del grupo objetivo, esta técnica se aplicó a 27 estudiantes del área de Ciencias Sociales-Historia a los estudiantes de tercer año de bachillerato general unificado.

La técnica de evaluación que se empleó en esta investigación fue una propuesta de la gamificación con una aplicación móvil llamada QR

3.4 Procesamiento de datos

Es una unidad de estudio de tipo cuantitativo permite profundizar, difundir e interpretar los datos recogidos; en cuanto a la encuesta aplicada a los estudiantes, para el análisis e interpretación de los resultados se procedió a tabular las preguntas aplicadas en la encuesta, se construyó una tabla general y gráficas para posteriormente realizar el análisis e interpretación de la información obtenida. La entrevista permitió identificar los principales criterios de los docentes de historia de tercer año del BGU sobre la gamificación y los códigos QR la misma que ha facilitado la construcción de conclusiones y recomendaciones de la investigación.

3.5 Población de estudio y tamaño de muestra

La población está conformada por 170 estudiantes y 55 docentes correspondientes al tercer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan de Velasco.

La muestra en esta investigación a que entrevistamos fueron 7 docentes de Historia, y encuestamos a 27 estudiantes de tercer año de bachillerato general unificado.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Mediante un sondeo de un cuestionario de diez preguntas tanto a los docentes como a los estudiantes de las diversas unidades educativas encuestadas supieron manifestar diversas respuestas en base a su percepción de la gamificación y su vínculo con la enseñanza de los pueblos precolombinos en el Ecuador. Para la ejecución y tratamiento de los resultados obtenidos en las encuestas se ejecutaron dos clausulas, las cuales constan de las respuestas de los docentes y los alumnos. Dicho esto, se obtuvo los siguientes resultados.

CLAUSULA UNO ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS PROPORCIONADAS A LOS DOCENTES

Pregunta 1

Al analizar la pregunta número uno **¿Conoce usted la estrategia metodológica de la gamificación y su vínculo en la enseñanza de los estudiantes escolares?**

- La gamificación abarca un abanico de métodos o técnicas de enseñanza-aprendizaje a través de actividades lúdicas para llegar de mejor manera con el conocimiento.
- Sí, porque los niños aprender jugando, mejor. Es una técnica de aprendizaje importante, mediante la mecánica de juegos con relación a varias temáticas, en el ámbito de las ciencias sociales. Facilita varias habilidades y destrezas. Dentro de las metodologías activas, está la gamificación que permite el trabajo con múltiples herramientas destinadas al trabajo de un aula, invertida en donde el docente es la guía. La gamificación es un instrumento que ayuda al aprendizaje del estudiante mediante juegos que fortalecen el aprendizaje (Pérez,2020)

Al realizar un análisis más profundo respecto a esta pregunta y en base a las respuestas generadas por los docentes se destaca lo siguiente:

Tabla 1; Conoce usted la estrategia metodológica de la gamificación y su vínculo en la enseñanza de los estudiantes escolares?

DOCENTE	RESPUESTA
Docente uno	Positivo
Docente dos	Negativo
Docente tres	Positivo
Docente cuatro	Positivo
Docente cinco	Positivo
Docente seis	Positivo
Docente siete	Positivo
Total	Afirmativo= 85.71% y negativo 14.28%

Como apreciamos en la tabla N°2, el 85.71% de la población encuestada, lo cual corresponde a seis docentes afirmaron positivamente, lo cual nos quiere decir que la estrategia de la gamificación es empleada en los estudiantes a su cargo, lo cual el docente trabaja de manera interactiva y de forma lúdica con sus estudiantes en la enseñanza de las ciencias sociales, durante su vida profesional académica. En cambio, el 14.28%, lo que corresponde a una sola persona, no implementa esta técnica dinámica de enseñanza, por lo tanto es esencial capacitar a este docente en esta estrategia de enseñanza y mediante esto lograr una mejor comprensión de la materia en sus alumnos.

Pregunta 2

Al realizar un análisis de la pregunta. **¿Qué opinión tiene usted sobre la gamificación y su enseñanza en los estudiantes de Bachillerato?**, obtuvimos las siguientes respuestas:

- Se aplica con actividades lúdicas según la edad del estudiante.
- Sí, porque a los estudiantes les gusta realizar las sopas de letras tanto digitales como manuales.
- Es una buena opción para llegar a un aprendizaje significativo.
- Aprender jugando es el concepto de la gamificación. Una metodología activa muy útil e importante en la época actual que vivimos (era de la tecnología y de la información)
- Facilita la interiorización de una forma divertida, alegre y positiva; también resulta motivante para los estudiantes de ciencias sociales.
- Es una buena forma para la motivación del estudiante como autor de su propio conocimiento.
- Es de gran importancia, pues mediante éste método, el estudiante fortalece el conocimiento y a la vez va jugando y con gusto adquieren el conocimiento.

Al conocer el criterio que tuvieron los docentes al plantear esta pregunta, podemos destacar que ellos utilizan la gamificación en la enseñanza de sus temas durante las horas de clase, es decir, la gamificación resulta ser una alternativa eficaz para la enseñanza. Estadísticamente hablando podemos apreciar que el 100% de los docentes, lo cual corresponde a siete docentes afirman y justifican que la gamificación ayuda al estudiante a comprender de mejor manera una temática determinada mediante la lúdica implementada con juegos dinámicos e interactivos durante las charlas educativas. Por lo que, es necesario fortalecer este método de enseñanza, y mediante esto incentivar al estudiante a que se apasione por la historia de nuestros orígenes mediante la lúdica educativa.

Pregunta 3

En relación con la pregunta. **¿Piensa usted que la gamificación tiene un punto positivo en la enseñanza de los estudiantes?**, los docentes encuestados supieron adjudicar lo siguiente:

- Sí, porque aprende jugando el estudiante. En pocas palabras, aprende y fortalece sus conocimientos.
- Sí, pues desarrolla el pensamiento crítico y reflexivo, valora ese conocimiento como parte de su vida cotidiana.
- Sí, desarrolla el pensamiento creativo y desarrolla destrezas, además propicia un aprendizaje de conocimientos de forma dinámica.

- Sí, en el sentido que es útil a la hora de adquirir conocimientos de una forma activa, constructiva en donde el estudiante es protagonista.
- Es positivo, pues nos ayuda a llegar con los conocimientos y saberes más permanentes.
- Sí, porque los estudiantes aumentan su motivación en aprender y se divierten.
- Sí, porque mejora el proceso educativo.

Del total de los docentes encuestados, el 100% de ellos afirma que es un punto positivo la enseñanza de la gamificación en la labor educativa diaria de los estudiantes, ya que a través de ello el estudiante se motiva, se compromete de mejor manera en el tema a tratarse durante las horas clase y además el estudiante mejora su intelecto y razonamiento lógico. Como punto positivo se vincula más a los saberes ancestrales y orígenes de nuestras raíces mestizas y a la vez conoce de mejor manera como se efectuó la transición de ciertos saberes a medida del tiempo y como fue transformándose la forma de vida a partir de la llegada de los conquistadores.

Pregunta 4

Si tomamos en consideración la lúdica y enseñanza por medio de factores externos de aprendizaje, los docentes respecto a la interrogante. **¿Piensa usted que el método lúdico de la gamificación tiene un aporte significativo en la enseñanza de ciencias sociales en los estudiantes?**, aludieron las siguientes respuestas.

- Por supuesto que sí, considerando la temática de la clase.
- Desde luego
- Sí, en todas las ciencias constituye una herramienta poderosa en el proceso de aprendizaje-enseñanza.
- Permite crear un ambiente de armonía en los estudiantes y propicia un trabajo colaborativo.
- Por supuesto, las actividades lúdicas permiten aprender de forma dinámica y participativa a los estudiantes en las ciencias sociales.
- Claro que sí. Puede aplicar para temas esenciales en la asignatura y como mencionamos su aporte en el conocimiento.

Al plantear esta pregunta, los docentes tuvieron una reacción significativa y de emoción al explicar el funcionamiento de la gamificación, sin embargo, se plantearon respuestas varias de acuerdo con diversos pensamientos.

Tabla 2 ¿Piensa usted que el método lúdico tiene un aporte significativo en la enseñanza de ciencias sociales en los estudiantes?

DOCENTE	RESPUESTA
Docente uno	Sí
Docente dos	No
Docente tres	Sí
Docente cuatro	Sí
Docente cinco	Sí
Docente seis	Sí
Docente siete	Sí
Total	Afirmativo= 85.71% y negativo 14.28%

De acuerdo a la tabla N°3, el 85.71% de ellos afirman que la gamificación tiene un aporte significativo en la enseñanza de las ciencias sociales, por lo que ellos ponen en práctica esta temática en sus labores de enseñanza con sus estudiantes. Pero, el 14.28% restantes desconocían de esta temática de enseñanza, por lo que es necesario capacitar a este docente y vincular de una mejor manera a la implementación de la gamificación en la enseñanza de sus alumnos y por medio de esto mejorar su rendimiento académico.

Pregunta 5

Al implementar esta interrogante en los docentes. **¿Usted implementaría la estrategia lúdica de la gamificación en la enseñanza diaria?**, tuvieron una gran demanda de respuestas las cuales se detallan de la siguiente manera.

- Es menester llegar con conocimiento a todos los estudiantes en todos los niveles educativos.
- Sí, porque los estudiantes se motivan.
- No diario, pero sí en determinados temas.
- Sí, como punto importante y de acompañamiento, aunque no indispensable.
- Sí, porque en las ciencias sociales permite el desarrollo integral de las personas mediante el juego y la creatividad, consiguiendo seres autónomos y alegres.
- Sí, a través de juegos, trabajos en equipo, permitiendo que los estudiantes demuestren el conocimiento con dinámicas, dramatizaciones y otras actividades lúdicas.
- Sí, aunque yo creo que no en todos los temas.

Los docentes supieron manifestar que implementarían esta estrategia en sus labores docentes diarias dependiendo de la temática a tratarse, ya que no todos los temas impartidos en clase resultan ser entretenidos para los estudiantes, y no todos los temas se ajustan a esta temática de enseñanza, por lo tanto, la gamificación puede implementarse en ciertas ocasiones especiales.

Pregunta 6

De acuerdo con la pregunta. **¿Los estudiantes demuestran interés en aprender sobre los pueblos precolombinos de nuestro país?**, manifestaron lo siguiente:

- Sí, porque de esta manera se pondrá en práctica un aprendizaje significativo.
- Sí, porque se espera que un estudiante se informe, indague, investigue sobre temas de estudio y de diversos conocimientos.
- Sí
- No
- Sí, porque es nuestra identidad cultural

Si tomamos una referencia de las respuestas generadas por los docentes encuestados, podemos analizar que un porcentaje de ellos están en duda y otro porcentaje están a favor, lo que podemos detallar en la siguiente tabla.

Tabla 3. ¿Los estudiantes están motivados por aprender los pueblos precolombinos de nuestro país?

DOCENTE	RESPUESTA
Docente uno	Sí
Docente dos	Sí
Docente tres	Sí
Docente cuatro	No
Docente cinco	Sí
Docente seis	No
Docente siete	Sí
Total	Afirmativo= 71.42% y negativo 28.57%

En la tabla N°4, nos detalla que, en base a esta pregunta, los docentes encuestados, el 71.42% afirman que los estudiantes tienen la iniciativa de aprender sobre las culturas precolombinas de nuestro país, como un mecanismo de autoconocimiento y destrezas en su razonamiento histórico y la historia antigua de nuestro país, en cambio el 28.57%, lo que corresponde a dos docentes, no tienen bases sólidas sobre esta temática, por lo tanto el punto a tratarse es en estos docentes. Darles capacitación constante y fuerte sobre las culturas precolombinas como medio de información histórico y a la vez fortalecer el método de la gamificación en la enseñanza lúdica de las ciencias sociales.

Pregunta 7

Cuando se planteó esta interrogante a los docentes, si sus estudiantes. **¿Tiene un conocimiento básico sobre los diversos pueblos precolombinos que habitaban en nuestro país?**, en términos de duda y dinámica educativa supieron manifestar que:

- Sí, poseen una visión general de agricultura, régimen político, juego de pelota, arquitectura, cultos a dioses, economía, etc.
- Desconozco.
- No, porque creo que luego se olvidan.

- Sí, porque se los ha motivado a través de videos seleccionados, conocen sobre la historia de América.
- No
- No, porque estudian desde la educación general básica media.
- Sí, porque es nuestro origen y de Latinoamérica.

Si tomamos como una pregunta clave a esta interrogante, podemos decir que la gran mayoría de los docentes están en contra y el restante a favor, por lo que las respuestas se detallan de mejor manera en la tabla N°5.

Tabla 4. ¿Tiene sus estudiantes un conocimiento básico sobre los diversos pueblos precolombinos que habitaban en nuestro país?

DOCENTE	RESPUESTA
Docente uno	Sí
Docente dos	No
Docente tres	No
Docente cuatro	Sí
Docente cinco	No
Docente seis	No
Docente siete	Sí
Total	Afirmativo= 42.85% y negativo 57.41%

De acuerdo con esta pregunta, existieron una gran variedad de interrogantes en los docentes, por lo que a nivel estadístico podremos decir que el 57.41% de los docentes, lo cual corresponde a cuatro encuestados, están en contra, por lo que supieron manifestar que sus alumnos no tienen un buen conocimiento sobre las culturas precolombinas. Esto puede deberse a la falta de motivación por parte del estudiante en el aprendizaje de la historia ecuatoriana, por lo que es necesario llegar de mejor manera a estos estudiantes, y a los docentes con el método de la gamificación en la lúdica educativa, y mediante esto, motivar al estudiante a generar conocimiento histórico y una gran iniciativa en la lectura y conocimiento de nuestros ancestros. En cambio, el 48.85% lo que corresponde a tres docentes, afirman que sus estudiantes tienen un conocimiento básico sobre las culturas precolombinas del Ecuador.

Pregunta 8

Si nosotros damos a conocer el método de la gamificación y la implementamos en la lúdica estudiantil de enseñanza, planteamos la pregunta a los docentes. **¿Qué estrategias lúdicas de enseñanza de las ciencias sociales realiza usted para impartir el tema de pueblos precolombinos del Ecuador?**, los docentes nos supieron manifestar lo siguiente:

- Sopas de letras, collage, crucigramas
- Sopa de letras, crucigramas, dramatizaciones

- Dramatizaciones, sopa de letras, crucigramas, música y danza.
- Realizando juegos para reforzar el conocimiento.
- Dinámicas de grupos, dramas, juegos dinámicos.

Al ejecutar un sondeo estratégico de las respuestas generadas, respecto a los métodos lúdicos que utilizan los docentes, en sus labores de enseñanza, se pudo plasmar en el siguiente pastel, las estrategias mejor planteadas por los docentes en la enseñanza de sus estudiantes respecto a los pueblos precolombinos que se asentaron nuestro país.

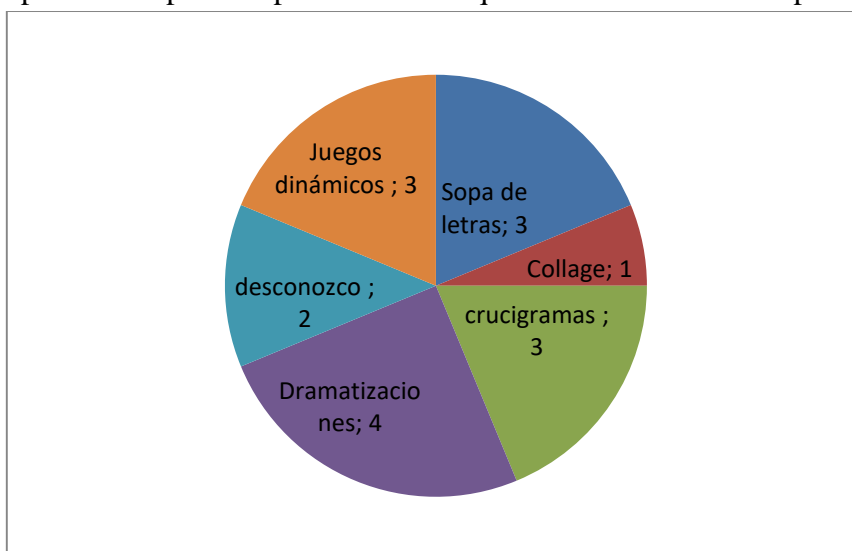


Ilustración 4. ¿Qué estrategias de enseñanza de las ciencias sociales realiza usted para impartir el tema de la gamificación en el tema de los pueblos precolombinos del Ecuador?

Al observar el pastel, podemos notar que la mayoría de los docentes optan por las dramatizaciones, sopa de letras, juegos dinámicos y crucigramas para la enseñanza de los pueblos precolombinos de nuestro país. Ya que a través de ello el estudiante se motiva, aprende algo nuevo y se vincula de mejor manera en la historia de nuestro país, cabe recalcar que dos docentes desconocen este tema, por lo que es necesario que se vincule en ellos el tema de la gamificación en la enseñanza lúdica en sus labores docentes.

Pregunta 9

Si fusionamos la tecnología, con el método lúdico de la gamificación en la enseñanza de las ciencias sociales. Se plantea la pregunta **¿Utiliza usted medios audiovisuales, mecánicos e interactivos para la enseñanza de las ciencias sociales a sus alumnos?** Por lo que los docentes manifestaron

- Sí, hoy en día es importante la utilización de la tecnología apegada a las ciencias sociales apoyadas de computadoras, celulares, proyectores más recursos disponibles, según la realidad institucional.
- No, porque la institución no nos proporciona y no podemos llevarlo de nuestra manera.
- Videos, documentales, educa play, entre otros.
- Sí, por medios básicos, sobre todo, audiovisuales.
- Videos y películas.

➤ Sí, porque los estudiantes les llama la atención

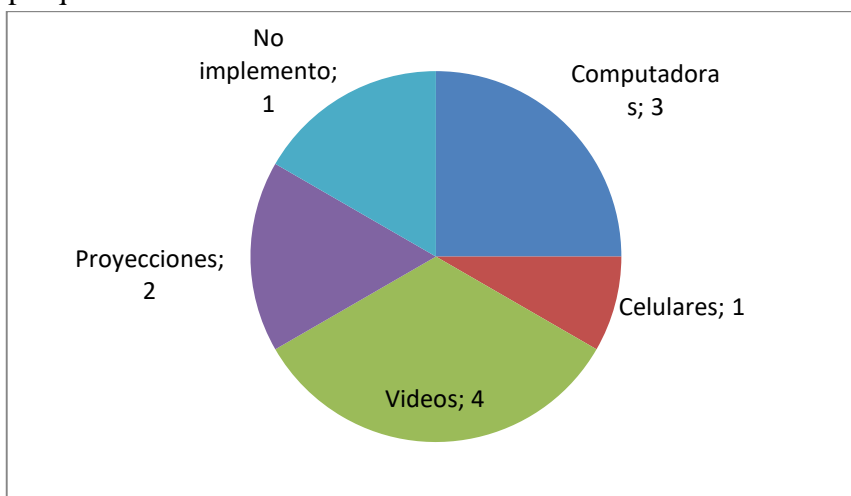


Ilustración 5. ¿Utiliza usted medios audiovisuales, mecánicos o interactivos para la enseñanza de las ciencias sociales a sus alumnos?

Como se puede observar en la gráfica, la mayoría de docentes utilizan computadoras, videos y proyecciones para impartir el conocimiento de los pueblos precolombinos a sus estudiantes, mediante el uso de la tecnología, lo que facilita el aprendizaje, sin embargo, el método lúdico de la gamificación es un punto importante a implementarse, ya que aparte de enseñar al estudiante sobre alguna temática, lo hace partícipe con sus compañeros de aula, ayuda a la socialización, a la puesta en escena de varias temáticas, y a la eliminación del pánico escénico (timidez), frente a un auditorio. Por lo tanto, hay que capacitar de mejor manera sobre esta temática, ya que el uso indiscriminado de la tecnología provoca en los estudiantes estrés y aburrimiento. Por otro lado, dos docentes no lo proporcionan, sean porque el tema a tratar no resulta interesante, o por falta de recursos en la institución donde ejercen su labor docente.

Pregunta 10

Si notamos a los alumnos en su desempeño académico y sus notas en la materia de sociales podemos plantear la pregunta. **¿Cómo diría usted que es el desempeño académico de sus estudiantes?**, y en base a esto los docentes nos supieron manifestar lo siguiente.

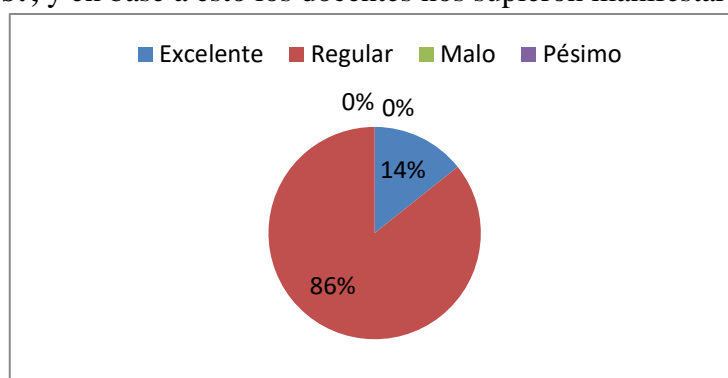


Ilustración 6. ¿Cómo diría usted que es el rendimiento académico de sus estudiantes?

La ilustración N°4, plantea que el 86% de los docentes encuestados mencionan que sus alumnos tienen un desempeño académico regular en su materia, y el 14% que tienen un excelente rendimiento. Por lo que podremos decir que el método lúdico de la gamificación empleada en aquellos docentes está siendo efectivo en la mayoría de los casos, por lo que es necesario reforzar los conocimientos en los estudiantes y a través de ello incentivar al estudio de las ciencias sociales.

CLAUSULA DOS

ANALISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS PROPORCIONADAS A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA.

Por otro lado, se realizó una encuesta a un total de 27 estudiantes de una unidad educativa de la ciudad de Riobamba, la cual se desea conocer tanto es el aporte de la enseñanza lúdica que imparten sus maestros respecto a los pueblos precolombinos de nuestro país. Por lo que en base a dicho banco de preguntas nos supieron manifestar lo siguiente.

Pregunta 1

Al plantear a los estudiantes la pregunta. **¿Le gustaría aprender sobre las culturas precolombinas del Ecuador?**, y en base a las enseñanzas que los docentes han impartido en cada uno de ellos, en la educación de nuestra historia y orígenes prehispánicos de nuestro país, nos manifestaron que:

- Sí, porque puedo aprender cómo eran nuestras culturas antes, su tradición, forma de vida diferente, música, religión, creencias, etc.
- Sí, porque nos pueden mostrar sus enseñanzas y costumbres de su cultura.
- Sí me gusta, porque se trata de las culturas que hay en nuestro país.
- Sí, porque tendría un mejor aprendizaje a aprender más cosas y aprendería más culturas.
- Sí, me gustaría aprender porque así aprendería y conocería como eran y vivían nuestros antepasados.
- Sí, porque me gusta saber más e investigar más a profundidad sobre las culturas.
- Sí, porque me gusta aprender más sobre el Ecuador.
- Sí, porque así conozco más que o cuales son las culturas precolombinas.
- Sí, porque me gustaría adquirir más conocimiento sobre la historia que han recorrido durante todo este tiempo.
- Sí, porque quisiera aprender más sobre los pueblos y culturas del Ecuador.
- Sí, porque nos ayuda a visualizar de lo antepasado que sabían vivir nuestros ancestros.
- Sí, porque es muy bonito aprender de nuestro pasado y saber cuáles fueron nuestros orígenes.
- Sí me gusta, porque puedo aprender más sobre nuestros antepasados.
- Sí, porque las culturas son interesantes y emocionantes.
- Sí, ya que aprendemos cada vez más algo que nos parecía imposible de aprender y también porque es algo muy curioso y divertido a la vez.
- Sí, porque sería bonito e interesante.

- Sí, porque entendemos las culturas antiguas y religiosas.
- Sí me gusta aprender porque ahí aprendo sobre lo que pasó antes de toda la civilización de las culturas, en especial las precolombinas del Ecuador.
- Sí, porque aprendemos más sobre Ecuador y sus culturas.
- Sí, ya que nos enseñan mucho.
- Sí, en este caso sería reforzar lo aprendido en años anteriores y recordar sobre estas culturas.
- Si me gustaría porque conocería más culturas.
- Sí, porque aprendo más sobre mis raíces y de donde provengo.
- Sí, porque creo que es cultura nacional que debe mantenerse de generación en generación para mantener la historia de nuestro país.
- Si me gustaría saber sobre nuestro pasado y nuestra cultura.
- Si me gustan las culturas, ya que por eso se destaca el Ecuador. Y el Ecuador es uno de los países con más turismo, por las bellas culturas.
- Sí, ya que así aprendo de como antes eran nuestros antepasados y conocer más sobre eso.

Como se puede analizar en las respuestas generadas por los estudiantes el 100% de los encuestados, lo cual corresponde a 27 alumnos mencionan que efectivamente, les gusta aprender sobre las ciencias sociales, algunos tienen opiniones varias respecto a las culturas de nuestro país, otros se sienten indecisos por las preguntas generadas o son muy inespecíficos en sus respuestas, sin embargo se puede analizar que hace falta una mayor motivación por parte de los docentes hacia sus alumnos, en la enseñanza de las ciencias sociales, lo que permite el caso es la enseñanza a través de la gamificación y la lúdica, y por medio de esto incentivar al estudiante a estudiar de mejor manera las culturas precolombinas de nuestro país, además se conoce que los estudiantes no tienen mucha narrativa y les dificulta un poco en narrar párrafos y dar una opinión convincente, por lo tanto aparte de mejorar la interacción docente – alumno se sugiere la lectura diaria a los estudiantes, con el propósito de mejorar su intelecto y su redacción al describir situaciones y problemáticas.

Pregunta 2

De acuerdo con enseñanza de las culturas precolombinas del Ecuador, impartidas por los docentes de las diversas unidades educativas encuestadas. A los estudiantes se les planteó la siguiente pregunta. **¿Cuál de las culturas precolombinas que le enseñaron sus docentes, le resultó más impactante?**, por lo que los veinte y siete estudiantes encuestados supieron manifestar:

- La cultura Valdivia
- Sobre las culturas Chorreras y sus trabajos que tenían que hacer para sobrevivir.
- La Tolita
- La Tolita, Valdivia y Chorrera
- La cultura Tolita y la Valdivia
- La que abarca con ella a la cultura Tolita, me parece de lo más interesante
- No me acuerdo
- Sobre la Valdivia y la Chorrera

- Sobre la Valdivia, que eran culturas que vivían muchísimos años en las costas del Ecuador
- La cultura Chorrera, porque tenía algo en variable o diferente en culturas, ya que ellas entendían a religiones súper extrañas
- La Valdivia, porque son culturas antiguas
- Ninguna
- Cañarís, porque es la creación de caras talladas en roca de animales diurnos
- Fue la cultura Puruhá y la cultura Tolita
- La cultura Valdivia, porque hacía vasijas de barro y así. Y me resultó un poco impactante porque nos enseñan cómo eran nuestros antepasados
- La cultura Machalilla, por su cultura y sus tradiciones
- La cultura Valdivia, ya que tienen culturas más complejas, y también interesante, ya que nos enseña la cultura, como era antes
- La cultura Valdivia
- La cultura Valdivia, ya que es muy diferente al resto de las culturas
- Cultura Mexicana (Aztecas)
- La cultura Valdivia
- Me enseñaron la cultura Valdivia, ya que me impactó cómo vivían en esa época
- La cultura de los Aztecas, me enseñaron algunas cosas que no sabía y aprendimos
- La cultura Valdivia, Tolita y Aztecas
- La cultura Shuar
- La cultura Machalilla, Puruhá y Valdivia
- La cultura Chorrera, ya que es muy interesante

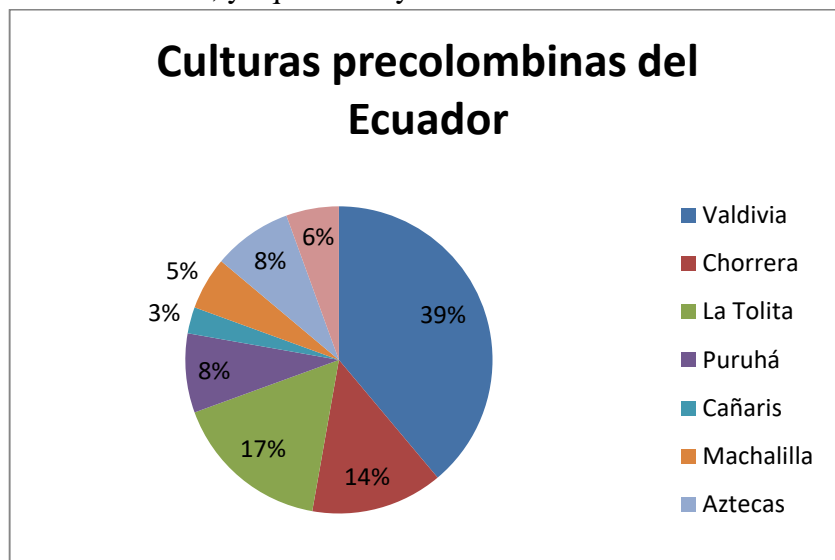


Ilustración 7. ¿Cuál de las culturas precolombinas que le enseñaron sus docentes, le resultó más impactante?

Como podemos observar, los veinte y siete estudiantes encuestados nos manifestaron diversas opiniones respecto a las culturas precolombinas de su preferencia. Los cuales el 39% de ellos lo cual corresponde a 14 alumnos les agradó más la cultura Valdivia, ya que

ésta fue una de las primeras culturas precolombinas que fueron asentadas en territorio ecuatoriano, además sus tradiciones, culturas y benevolencia a diversos Dioses han sido de carácter interesante para los alumnos encuestados. A la vez el 17%, lo cual corresponde a seis estudiantes se vincularon más a la cultura Tolita, lo que ha generado una diversidad de opiniones respecto a ello. Sin embargo, el 6% lo cual corresponde a dos alumnos, no les han interesado ninguna de las culturas antes mencionadas, bien sea por falta de motivación para el aprendizaje de estas culturas, o más bien porque su estudio está más arraigado a otro ámbito de estudio.

Pregunta 3

La gamificación y la enseñanza lúdica son importantes dentro del área de clase en los estudiantes, lo que es vital tomar en cuenta esta cuestión. Respecto a ello se generó una pregunta a los estudiantes encuestados. **¿Su profesor realiza alguna dinámica para enseñarle sobre los pueblos precolombinos, y que piensa al respecto?** lo que los estudiantes supieron manifestar

- Sí, yo pienso que está bien, ya que así los alumnos no nos aburrirnos y la clase no se nos hace aburrida
- Sí, pienso que es una dinámica creativa para despertar más el interés de los estudiantes
- Sí
- Sí, si nos hicieron dinámicas y ahí aprendimos como son
- Sí, ya que nos ayuda a visualizar bien
- No
- Sí, si nos enseñan con dinámicas
- No, solo nos explica
- Si, que está muy bien para que la clase no sea tan aburrida
- No, pero la verdad me gustaría que mi maestra realice dinámicas para poder ser más atentos y divertirnos en sus horas de clase
- Sí, pienso al respecto que es muy importante, ya que nos divertimos y también aprendemos en base a la dinámica
- Sí, si realizamos y nos ayuda a tener unos conocimientos mientras jugamos, pero igualmente aprendemos.
- No, en el nivel académico que estamos no muchos licenciados nos enseñan de esos temas y no hacen dinámicas
- No
- Sí, si realiza dinámicas y juegos
- Sí, si ya que nos enseña mediante dinámicas como en este caso nos enseñó mediante QR.
- No, pienso que no lo realiza, pero fuera bonito hacerlo, una dinámica de precolombinos para poder hacerlo de práctica.
- Sí, porque con dinámicas se puede aprender mejor, ya que cada tema nos pone interesante, ya que cada pueblo precolombino nos enseña toda cultura del Ecuador

- No, no ha tenido la oportunidad de hacer dinámicas, nada de eso, porque aún no se inicia con las actividades, pero sería divertido hacer algo que nos guste como aprender sobre las culturas
- Sí, algunas veces hacemos dinámicas con nuestros compañeros
- No, deben mejorar sus metodologías de enseñanza
- Sí, que es una forma muy buena de aprender, puede que incluso motive al estudiante de cierta forma
- Sí, pues no mucho que digamos, pero a veces si hacemos dinámicas.
- No
- No
- No
- Sí, me parece muy divertido y a la vez interesante saber culturas antiguas.

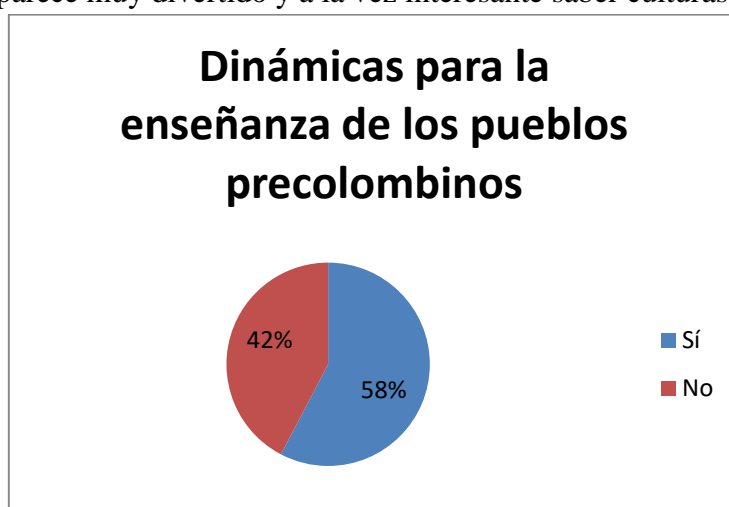


Ilustración 8. ¿Su profesor realiza alguna dinámica divertida para enseñarle sobre los pueblos precolombinos, y que piensa al respecto?

Como se ilustra en la gráfica N°6, el 58% de los encuestados, lo cual corresponde a dieciséis estudiantes respondieron que sí, que sus docentes, sí realizan dinámicas lúdicas para la enseñanza de los pueblos precolombinos que se ubicaban en nuestro país hace muchos años atrás, lo que se justifica que la mayoría de los alumnos tienen un conocimiento básico sobre la historia precolombina ecuatoriana. Sin embargo, el 42% de los estudiantes, l aluden que no, que sus maestros no realizan dinámicas para enseñar sobre los pueblos precolombinos, lo cual genera una frustración en ellos y una clase aburrida y tediosa para ellos generando una falta de atención y aburrimiento. Por lo tanto, es necesario implementar la estrategia de la gamificación en estos alumnos con el objetivo de llegar mejor en la enseñanza de los pueblos precolombinos en estos alumnos y generar ganas de aprender y una gran motivación por el saber sobre la historia antigua de nuestro país.

Pregunta 4

Hoy en día el uso de internet y las redes sociales ha facilitado, en cierta manera las labores de enseñanza de los maestros, y el aprendizaje de los alumnos, ya que a través de videos ilustrativos los estudiantes tienden a comprender cierto tema. Sin embargo, no es lo mismo que tener un docente como guía para su enseñanza diaria en alguna materia en particular. A los veintisiete estudiantes encuestados, se les planteó la interrogante. Al aprender sobre las culturas precolombinas **¿Dónde le parece que es mejor su enseñanza, en el internet, o mediante ayuda de su maestro?** Lo que los estudiantes supieron manifestar.

- Las dos, ya que mediante el internet se consigue información y el maestro nos hacen actividades más interesantes y divertidas
- Creo que a través de las dos fuentes
- En el internet
- Mediante la enseñanza de mi maestro y con la ayuda de videos
- Pues a mi parecer, las dos cosas
- Pues es mejor con el maestro y reforzar en el internet investigando a fondo
- Mediante internet
- Mediante la ayuda de los maestros, así aprendemos más y haciendo dinámicas
- Mi opinión es que de ambas partes aprendo y me ayudo tanto del internet y de mi maestro
- Bueno, puede ser de los dos, ya que en el internet se busca información avanzada y con el licenciado nos indica las partes más importantes
- Yo creo que, con ayuda del licenciado, porque explica bien
- De las dos maneras, ya que mediante el internet puedo investigar más a fondo y con el maestro nos aclara todas las dudas
- Del maestro, porque son más entendibles y claras
- Yo aprendo mejor por internet, ahí nos explican mucho mejor
- En mi punto de vista creo que los dos métodos nos ayudan mucho, pero creo que aprendemos más con la guía de nuestros maestros
- Yo creo que al aprender mejor me sirvió con el maestro
- Yo pienso que, con la ayuda del maestro, ya que él nos explica mejor y le comprendemos mejor del tema
- La verdad es mejor de las dos formas, porque la maestra nos enseña en el aula y podemos buscar información adicional en el internet
- A mí me parece que las dos enseñanzas me parecen mejor, ya que no todo podemos estar viendo solo en el internet
- Mediante mi maestro
- Mi enseñanza es mejor de las dos partes porque en el internet veo videos y el docente nos explica más a profundidad
- Mediante el internet y con la ayuda del docente, ya que en el internet puedo investigar más sobre el tema y por el docente puedo reforzar la información
- Yo creo que en las dos porque encuentro mayor información y por lo tanto igual el maestro explica para entender mejor
- Aprendería más con un maestro

- Puede ser el maestro, porque él tiene toda la información
- Yo pienso que de las dos maneras de enseñanza están bien, si el internet lo usamos correctamente y del maestro poner atención
- Yo opino que, a través del internet, ya que hay más fuente y puedo repetir una y otra vez el video para así entenderlo

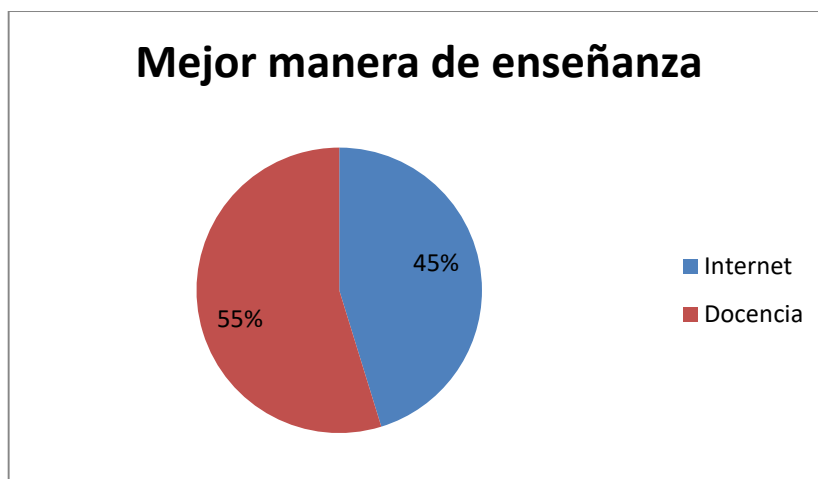


Ilustración 9. Al aprender sobre las culturas precolombinas. ¿Dónde le parece mejor su enseñanza, en el internet, o mediante ayuda de su maestro?

Como se detalla en la gráfica N°7, el 56% de los estudiantes encuestados obtuvieron una mejor enseñanza por parte de su maestro, lo que beneficia, ya que la labor docente es mejor por parte de un maestro guía que siga los pasos de aprendizaje del estudiante. Sin embargo, el 44% de los estudiantes, lo cual resulta ser una estadística alta, lo toman mejor por el internet, su labor de aprendizaje. En este caso existen pros y contras. En el punto positivo es que la comprensión del tema es mejor, debido a la visualización de videos explicativos, pero el punto negativo es que no existe un docente a cargo que guíe ese camino y por lo tanto la labor de aprendizaje puede verse estancada y por lo tanto frenarse la docencia, debido a que la exposición en grandes cantidades en el internet afecta significativamente en el raciocinio del estudiante.

Pregunta 5

Sabemos que la labor docente tiene que ser dinámica y divertida en los estudiantes de colegio, ya que estamos en una etapa decisiva para guiarles en su futura carrera universitaria. Por lo tanto, la labor docente no debe ser englobada solo en la enseñanza, más bien en la motivación, generando el ímpetu en el estudiante de aprender cosas nuevas y generar conocimiento. Por lo que, a los estudiantes encuestados se planteó la interrogante **¿Su maestro es muy dinámico al enseñarle sobre las culturas precolombinas?** lo que supieron opinar.

- No, es aburrido, existen días que hacemos dinámicas y ahí si es una buena clase
- Sí, es muy creativo
- Sí

- En los años anteriores si era mi maestro muy dinámico con las culturas que aprendimos, muchos con dinámicas o QR
- Sí, porque nos da una mejor enseñanza
- No
- Sí, porque nos enseña de una forma fácil y nos hace ver todo menos complejo
- No
- Sí, porque creó una dinámica para que todos participemos
- No, pero me gustaría que lo fuera, y así poder ser más alegres y divertidas las clases
- Sí, ya que hace dinámicas sobre el tema, ya sea para enseñar o divertirnos sobre el tema de las culturas precolombinas
- Sí, porque nos ayuda mucho y mucho más con dinámicas
- En el nivel básico si nos enseñaban con dinámicas para aprender
- No
- Sí es muy divertido y emocionante
- Sí, porque nos enseña mediante una dinámica con el celular para poder ver los QR
- No tenemos y no ha hecho dinámicas
- Bueno, en algunos temas nos enseña a como están conformadas las culturas precolombinas
- No hemos hecho ni realizado dinámicas
- No tan dinámico, algunas veces hacemos dinámicas. Pero sí me gustaría que haga dinámicas
- No, ya que da la clase normal
- Con esta dinámica si fue algo interesante saber acerca de las culturas precolombinas así que es un muy buen método
- Pues ya casi eso ya no recibimos, pero sí me enseñaban con dinámicas y todo eso
- Este año no, el anterior año sí
- No
- La verdad, no
- Sí

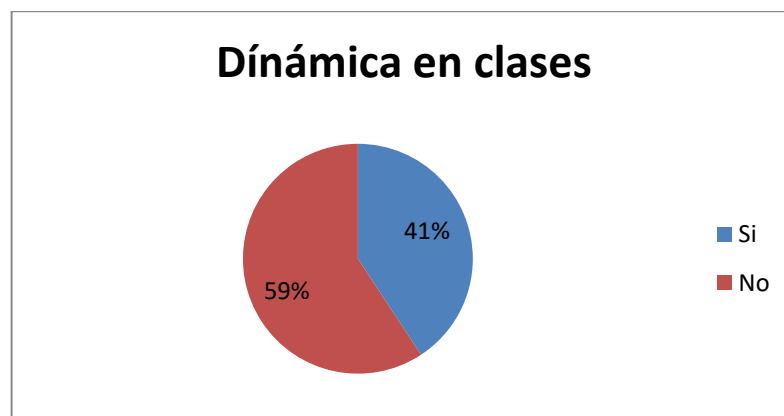


Ilustración 10. ¿Su maestro es muy dinámico al enseñarle sobre las culturas precolombinas?

La ilustración N°8 detalla que el 59% de los estudiantes, lo cual corresponde a dieciséis de ellos, su docente no es dinámico en sus clases, en pocas palabras, el docente no motiva a sus estudiantes en el aprendizaje, más bien se limita en la enseñanza lógica y racional, por lo que tiene un punto negativo, provocando aburrimiento, estrés y falta de atención en el estudiante, lo cual perjudica en su enseñanza. Por lo tanto, es necesario implementar la estrategia de la gamificación y la enseñanza lúdica en estos estudiantes mediante la capacitación de sus docentes y la conferencia más divertida y dinámica. Cabe recalcar que los once estudiantes restantes, lo cual corresponde al 41%, justifican que sus maestros sí son dinámicos en sus clases, lo cual también es necesario implementar la estrategia de la gamificación en estos docentes, y mejorar la labor de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes.

Pregunta 6

Las culturas precolombinas que habitaron en nuestro país hace muchos siglos atrás se diferenciaban por sus vestimentas, su forma de vida y la adoración a sus dioses, por ejemplo, la madre tierra que era la que proporcionaba el alimento diario. Sin embargo, al comentar en las clases sobre estas culturas, ciertos alumnos tienen afán por aprender y un porcentaje entran en la monotonía y la falta de atención, por lo tanto, se requiere saber las opiniones de dichos estudiantes al momento de aprender sobre dichas civilizaciones antiguas. A los estudiantes se les planteó la interrogante.

¿Cuál de todas las culturas precolombinas que le enseñó su maestro, no le pareció y que piensa al respecto?, por lo que los encuestados mencionaron.

- Todas las culturas son interesantes
- Pues creo que me parecen interesantes todas esas culturas
- Ninguna
- Todas me parecieron bien, algunos eran muy sangrientos y salvajes, pero me gustaba aprender sobre cada cultura
- Ninguna
- Las aztecas, ya que fue la que se crearon a base de un sistema de alianzas
- No me acuerdo
- Valdivia y Chorrera
- Me enseñaron muchas, pero más la Valdivia, esa me interesó más
- La cultura Chorrera, ya que tienen una cultura interesante, ya que ellos tienen su comida típica, su vestimenta, ya que la cultura les enseña a vivir como a ellos.
- Cuando hablo de las antiguas culturas, ninguna
- Cultura Maya
- Me enseñó todos y todos son interesantes
- A mí me gustaron todas las culturas precolombinas
- No me acuerdo
- La chorrera, porque no me gusta mucho sus vestimentas
- Pues todas las culturas precolombinas me parecieron muy interesantes, pero la que no me pareció fue la Machalilla

- La chorrera
- Las culturas antiguas de adorar al sol y a las montañas
- La Machalilla no me resultó interesante
- Cultura Maya
- Al respecto a mí me gustaron todas, ya que puedo aprender más sobre las culturas precolombinas
- La cultura Azteca, me enseñaron muchas cosas y tener un mejor aprendizaje
- Cultura Maya
- No hay ninguna que me pareció mal
- La cultura Valdivia, quisiera saber más sobre esta cultura
- La cultura Chorrera, mi profesor me enseñó eso, la clase muy buena

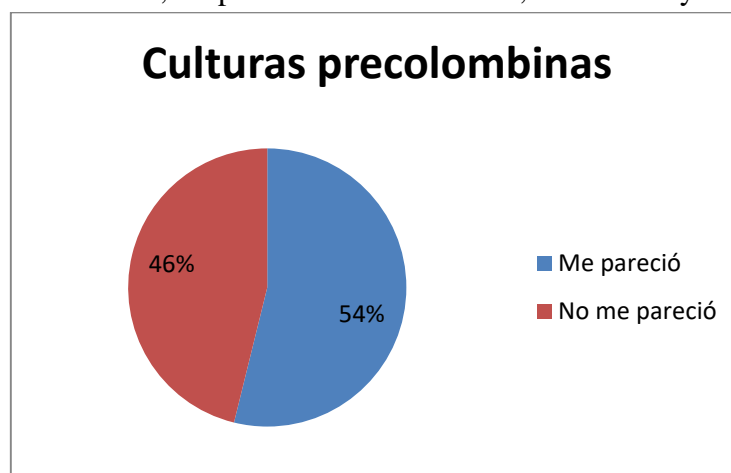


Ilustración 11. ¿Cuál de todas las culturas precolombinas que le enseñó su maestro, no le pareció y qué opinión tiene al respecto?

Como podemos apreciar en la gráfica N°9, el 54% de los encuestados, lo cual corresponde a quince estudiantes les gustó aprender sobre las culturas precolombinas que habitaron en nuestro territorio, sin embargo, el 46% restante, lo cual consta de doce alumnos, no les gustaron ciertas culturas, como la Machalilla, Azteca, Maya, lo que supieron manifestar que no les gustaba por su forma de vida, adoración a los Dioses como el sol y la madre tierra y formas de guerra. De acuerdo con esta pregunta podemos decir que el método lúdico impartido por los docentes está dando resultado, ya que existen opiniones divididas, unas a favor y otras en contra, pero todos se engloban en un mismo objetivo que es la enseñanza de las civilizaciones antiguas y el aprendizaje de nuestra historia.

Pregunta 7

La enseñanza y el aprendizaje de las culturas precolombinas mediante el uso de la gamificación resulta ser una alternativa de aprendizaje, lo que generará una mejor comprensión y ganas por aprender. Sin embargo, algunos de los estudiantes encuestados tuvieron ciertas opiniones respecto a ello. Al plantearles la pregunta **¿Piensa usted que la enseñanza de las culturas precolombinas tiene un beneficio en tu educación?** acuerdo a esta interrogante, los estudiantes nos supieron manifestar.

- Sí, ya que antes nuestros antepasados eran más rectos, les educaban bien y yo opino que hubiese sido mucho mejor.
- Sí, porque aprendemos el origen del ser humano y la forma de supervivencia antigua, y los cambios que hay hasta el día de hoy
- Sí, porque a la vez de aprender las culturas, puedes enseñar a más personas que también están interesadas
- Sí tienen un beneficio para nuestra educación, porque nos pueden preguntar que culturas no más existen en nuestro país
- Sí, porque nos enseña a valorar, ya sea en su vestimenta o cultura
- Sí, porque nos muestran y enseñan como ellos vivieron antes, así que sí es muy importante para la educación
- Sí, porque debemos saber o tener idea de lo que son las culturas
- Sí
- Sí, para conocer de todas las culturas
- Sí, para poder educarnos a través de la cultura sobre nuestros antepasados
- Sí, ya que nos enseña de las culturas y también sus tradiciones de todas las culturas precolombinas que existen
- Sí, porque nos ayuda a comprender a los hechos antepasados, y nos ayuda a comprender y a la enseñanza
- Sí, porque nos enseñan de nuestro pasado
- Sí, porque es cultura general
- Sí, porque conocemos más sobre las culturas
- Sí, porque nos ayuda a conocer más nuestro país y nuestros antepasados
- Sí, porque aprendemos más y fuera para nuestro bien
- Sí, porque en la educación nos enseñan a entender las culturas antiguas
- Sí, porque así sabemos lo que paso antes y tenemos presente
- Sí, así aprendemos de ellos como eran
- Sí, lo que nos enseñan nos sirve
- Sí, nos ayuda a saber más sobre cultura y nuestros antepasados
- Pues sí, porque debemos respetar la cultura de cada quien
- Sí, aprendo y me imagino como eran en las épocas pasadas
- Sí, porque me mantienen comunicado e informado
- Sí, el poder demostrar que de dónde venimos
- Sí, ya que al saber información me ayudará a lo que me preguntan

De acuerdo con las respuestas generadas por los estudiantes, el 100% de ellos afirman que es importante el aprendizaje de las culturas precolombinas para su educación, debido a que aprenden nuevas cosas, tienen un conocimiento histórico más depurado, bases sobre conocimientos históricos que ayudarán a su formación en cultura y tradición de nuestro país. A la vez ellos conocen que Ecuador es un país multi diverso con diversas culturas en su conformación, lo que beneficia al conocimiento de sus raíces indígenas antiguas y con ello damos a entender que nosotros provenimos de una raza autóctona de nuestro territorio de carácter guerrero y poderío de cacique, lo cual motiva al estudiante y le da a entender que nuestra raza indígena ha sido poderosa desde los tiempos antiguos.

Pregunta 8

Al hablar de las culturas precolombinas que habitaron en nuestro país podemos notar que los estudiantes se ven predispuestos a aprender sobre dichas culturas precolombinas, las cuales ciertas han sido de su interés, como se pudo detallar anteriormente. Respecto a lo mencionado a los encuestados se les generó la interrogante **¿Qué opinión tiene sobre la vestimenta, guerra, adquisición de alimentos, caza, religión, etc., de las culturas precolombinas del Ecuador?** Los alumnos supieron manifestar.

- Me es interesante y curioso que quisiera saber más a fondo de estas culturas, en la forma de vestimenta, como viven, las religiones, etc.
- Es un mecanismo de sobrevivencia de ese entonces para ellos
- Que, en ese contexto, fue algo que ha servido para que sus acciones los lleven a su historia ya conocida
- Todos tenían diferentes tradiciones, tácticas de caza, cada una era de diferente territorio
- Pues no tengo ninguna opinión al respecto
- Que fue muy evolutivo todo desde su aparición y que debemos agradecer la evolución hasta el día de hoy
- No me acuerdo
- En la antigüedad cazaban, así con lanzas y su vestimenta era hecha de lana de algún animal
- Me parece muy interesante porque cazaban animales para alimentarse y vivir día a día
- Su vestimenta es algo magnífico, porque no se vestían como la gente de la ciudad y a que ellos buscaban alimentos y su comida y que cada pueblo tiene su religión o chamanes o brujos
- Yo creo que eso fue en la antigüedad, porque era muy diferente
- Es buena la opinión que tengo, ya que es algo tradicional de las vestimentas que usaban cada cultura y también es algo curioso
- Que estaban bien, porque así tenían con que sobrevivir, pero en guerra se perdían muchas cosas
- La vestimenta fue lo mejor de esas épocas
- Creo que eran muy centrados en su cultura y eran muy obedientes a sus dioses y jefes
- Para mí la opinión sobre la caza es algo que destruye la naturaleza y eso se ve que en la humanidad no existe respeto hacia los animales
- Mi opinión es que su vestimenta, sus alimentos, religión, y todo, me pareció interesante, por su tradición y cultura
- Que son hábitos sobre el pasado
- Opino que cada cultura debe ser respetada y si su cultura es así debe mantenerse
- Así se fueron desarrollando cada cultura
- Así se fueron desarrollando cada cultura

- Que en la guerra ellos luchaban por sobrevivir ya que si no se defendían ellos y su tribu hubieran muerto
- Que debemos respetar la vestimenta de cada cultura y a que, en los alimentos, ellos comparten con sus familias
- Mi opinión sobre todo es de la vestimenta y eso es muy bueno porque podemos identificar culturas
- Puede estar bien y al mismo tiempo mal, porque lo bueno es que podemos alimentarnos con frutas, carne, etc., pero lo malo es que los animales son sacrificados para poder alimentarnos, se van extinguiéndose poco a poco
- Creo que cada vestimenta es de acuerdo con el lugar donde se encontraban y su cultura y tradición. Para adquirir alimentos buscaban distintas formas para conseguirlas, a la vez creían en distintos dioses.
- Yo pienso que cada uno tiene que utilizar su vestimenta tal y como se sienta mejor, ya que al igual es como un uniforme que se debe llevar

De acuerdo a las respuestas generadas por los estudiantes, podemos discriminar y discrepar en varias opiniones, una de ellas que el método lúdico no está bien sujeto y planteado, debido a que la redacción y procesamiento de la información por parte de los encuestados está distorsionada, lo que se puede analizar que labor de aprendizaje es escaso respecto a las culturas precolombinas y la lectura comprensiva por parte de los alumnos es muy pobre, por lo que se sugiere implementar la gamificación a todos los estudiantes encuestados, con el fin de incentivar la lectura a través de diversas dinámicas interactivas, ya que por medio del juego y la diversión estamos generando curiosidad en el estudiante y mediante ello el hábito de la lectura comprensiva y la auto educación, lo que beneficiará en un futuro a cada uno de los estudiantes encuestados.

Pregunta 9

En base a la historia los españoles invadieron nuestro continente con el fin de apropiarse de nuestras tierras y generar riqueza para España lo cual generó la conquista de la misma y se impuso la jerarquía y dominio de la clase alta privilegiada de España. Los conquistadores, los cuales fueron hombres expropiados de sus tierras por cuestiones delictivas o por actos de corrupción, fueron mandados a tierras americanas en forma de exilio. Sin embargo, algunos de estos conquistadores llegaron a América a apoderarse de sus tierras y a eliminar a sus habitantes mediante la obligación y dominio, uno de ellos es la religión, la cual se impuso la religión católica a la fuerza en nuestro territorio. Al plantear esta pregunta **¿Piensa que estaríamos mejor o peor, si los españoles nunca hubieran venido a conquistarnos?** Los entrevistados manifestaron

- Yo pienso que mejor, ya que habría muchas más cosas buenas, creo yo
- Creo yo que hubiéramos estado mejor, porque se robaron derechos y culturas
- Sí, porque estuviéramos con nuestras tierras y sería una raza única de indígenas
- Sí sería mejor porque no habría discriminación
- Fue lo mejor
- Creo que estaríamos mejor, ya que así no hubiera discriminación
- Estuviera mejor

- Creo que no del todo estuviéramos peor, ya que no hubiera mucha contaminación
- La noción es que, si los españoles no hubieran venido a conquistarnos, no seríamos lo que somos ahora
- Pienso que sí está bien, ya que cambiaron las cosas, aunque también fue mal, por todas las cosas malas que hubo
- Que estaba mal
- En un punto nos sirvió para civilizarnos, pero a costos muy caros
- Fue lo mejor
- Mejor, porque nos enseñaron muchas cosas
- Tal vez estaríamos peor, ya que ellos fueron quienes nos enseñaron a leer y escribir, aunque en esos tiempos fue algo horrible, ya que trataban mal
- Yo creo que estaría casi bien, porque igual algunos llegan a hacer daño y otros el bien
- Pues a la vez sí, pero no porque ellos trajeron las enfermedades a Ecuador
- Pienso que estaríamos mejor, porque dañaron mucho a los indígenas, y se derramó mucha sangre
- Mejor
- Sería un tema de investigar a fondo, los pros y los contras.
- Es algo confuso, pero creo que si no hubieran venido, no hubiéramos evolucionado
- Pues estaríamos mejor, creo yo
- No tuviéramos las enfermedades que ellos trajeron y tendríamos nuestras costumbres y tradiciones
- Sí es cierto que los españoles han dado muy pocos avances a América latina. Latinoamérica no hubiera sido la misma si los españoles no hubieran saqueado el continente y destruido sus tierras, además de retrasar la sociedad.
- Pues creo que mal, seríamos humillados por las potencias mundiales
- Tal vez el Ecuador, nosotros, no viviéramos actualizados como hoy en día y las culturas aún permanecerían vivas.

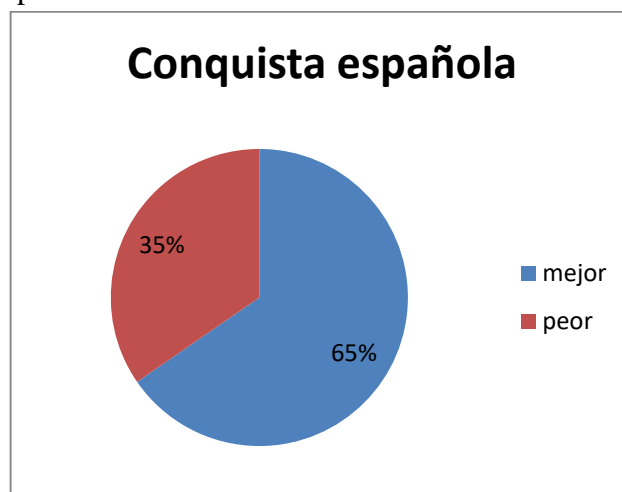


Ilustración 12. ¿Piensa que estaríamos mejor o peor, si los españoles nunca hubieran venido a conquistarnos?

De acuerdo con lo que nos detalla la gráfica N°10, dieciocho de los veintisiete estudiantes encuestados, lo que corresponde al 65% mencionan que estaríamos mejor si los españoles nunca hubieran venido a conquistarnos. Lo cual genera una discrepancia y confusión en cada uno de los encuestados. Sabemos que la conquista española ha venido a destruir el territorio americano, pero si no se hubiera dado y planificado la civilización actual no hubiera existido y los avances tecnológicos no se hubieran generado, permitiendo que el territorio ecuatoriano se hubiera quedado como salvaje y primitivo, por lo que la conquista española tuvo puntos positivos y negativos en la sociedad de América, el punto positivo es el avance tanto tecnológico, social y económico en la sociedad y el punto negativo es la impunidad de ciertas creencias y aptitudes que han planteado los españoles en la sociedad, como la religión, ya que las religiones más arraigadas en el territorio fueron impuestas por la conquista española, no por la fe de sus habitantes, ya que antiguamente el Dios sol y la pacha mama fueron los que gobernaban en nuestros indígenas, y hoy en día se siguen venerando en ciertas comunidades indígenas como el inti raymi.

CAPÍTULO V.

PROPUESTA

5.1 Fortaleciendo el conocimiento de los pueblos precolombinos gamificando con el uso de la aplicación código qr.

5.2 Presentación

La aplicación de la gamificación aportará significativamente en la etapa de evaluación de la estrategia metodológica, ya que va a fortalecer el conocimiento a los estudiantes, vamos a dar a conocer una aplicación en el celular llamado Escáner QR por la cual los educandos van a poder utilizar la tecnología para que sea más interesante y atractivo el proceso evaluativo y despertar el interés llegando a una mejor formación académica. En consecuencia, queda plasmada una idea significativa en una de las etapas del proceso educativo, para facilitar el aprendizaje al lograr la concentración y dedicación de los estudiantes al mismo tiempo, naciendo de una idea innovadora.

Según (Jordá, 2015) “Códigos QR es una metodología docente de aula para favorecer la atención de los estudiantes y facilitar así su aprendizaje”

Objetivo.

Aplicar una propuesta de Gamificación dentro del aula utilizando códigos QR para que posteriormente se pueda determinar si impacta positivamente en la motivación de los educandos de tercer año de bachillerato general unificado para lograr el aprendizaje de la cultura y vida de los pueblos precolombinos.

5.3 Metodología.

Mediante el uso de la aplicación móvil denominada Escáner QR, por lo que solicitaremos a los estudiantes que descarguen e instalen en su celular este aplicativo, cabe mencionar que en diferentes modelos y marcas de teléfonos móviles dicha funcionalidad viene integrada por defecto, sin embargo, en la aplicación descrita no es necesaria la conexión de internet; posteriormente aplicaremos cinco preguntas en este caso sobre la cultura y vida de los pueblos precolombinos.

5.4 Destrezas con criterio de desempeño a desarrollar.

CE.CS.H.5.11. Explica y valora las contribuciones éticas, intelectuales, económicas y ecológicas de las grandes culturas precolombinas, destacando su relación armónica con la naturaleza, sus formas equitativas de organización, justicia social y su legado arquitectónico.

CE.CS.H5.12. Identificar y valorar las producciones intelectuales más significativas de tres culturas de América Latina precolombina: mayas, aztecas e incas.

CE.CS.H5.13. Explicar las diversas formas de vida y organización social de las culturas de América aborígen en función de valorar su capacidad de innovación y creatividad.

CE.CS.H5.14. Valorar la experticia en el diseño, organización y funciones de las edificaciones precolombinas en relación con su entorno geográfico y cultural.

CE.CS.H5.15. Establecer la vinculación entre la arquitectura y la astronomía a partir del análisis de las edificaciones arquitectónicas.

CE.CS.H5.16. Comparar los diseños y funciones arquitectónicas de mayas, aztecas e incas para valorar su creatividad y destrezas tecnológicas. (Educación, Historia, 2016)

5.5 Datos informativos

Institución: Unidad Educativa “Juan de Velasco”

Beneficiarios: Docentes y estudiantes de tercer año de BGU

Dirección de ubicación: Avenida Chimborazo 11-56 Cuba (Sector Bellavista)

Código AMIE: 06H00138

Tipo: Fiscal

Provincia: Chimborazo

Ciudad: Riobamba

Jornada: Matutina, Vespertina

5.6 Gamificación en el aula del uso de códigos QR.

Dando a conocer las preguntas que aplicamos a los estudiantes de tercer año BGU vamos a explicar cómo se va a realizar el juego por medio de la aplicación Escáner QR.

- Primero los estudiantes van a abrir la aplicación en su celular.
- Los estudiantes van a escanear con la aplicación móvil QR por las diferentes hojas pegadas en la pared debe ser en orden.
- Después van a leer y responder las preguntas siguiendo las indicaciones que les da en la aplicación.
- Los estudiantes que respondan correctamente seguirán adelante hacia la siguiente pregunta con las indicaciones dadas.
- Los estudiantes que respondan incorrecto perderán un turno
- Como son 5 preguntas cada una tiene un valor de 2 puntos para un total de 10 puntos.

- El estudiante que haya respondido correctamente toda la pregunta recibe un premio sorpresa.

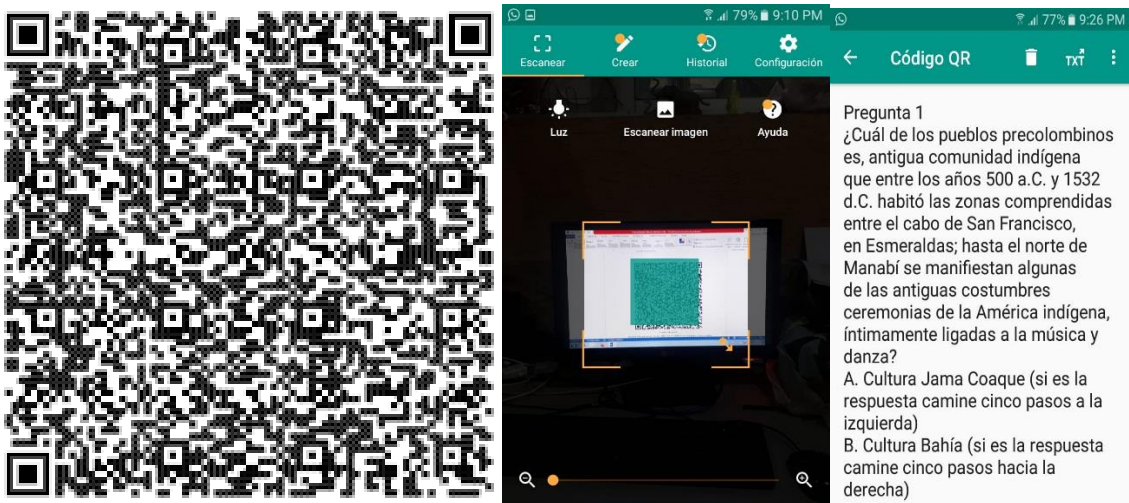
Utilizando esta aplicación (Escáner QR) con el celular de los estudiantes van a escanear la siguiente imagen por lo tanto va a salir la pregunta y las respectivas alternativas de respuesta correcta de selección múltiple.

Pregunta 1

¿Cuál de los pueblos precolombinos es, antigua comunidad indígena que entre los años 500 a.C. y 1532 d.C. habitó las zonas comprendidas entre el cabo de San Francisco, en Esmeraldas; ¿hasta el norte de Manabí se manifiestan algunas de las antiguas costumbres ceremonias de la América indígena, íntimamente ligadas a la música y danza?

- A. Cultura Jama Coaque (si es la respuesta camine cinco pasos a la izquierda)
- B. Cultura Bahía (si es la respuesta camine cinco pasos hacia la derecha)

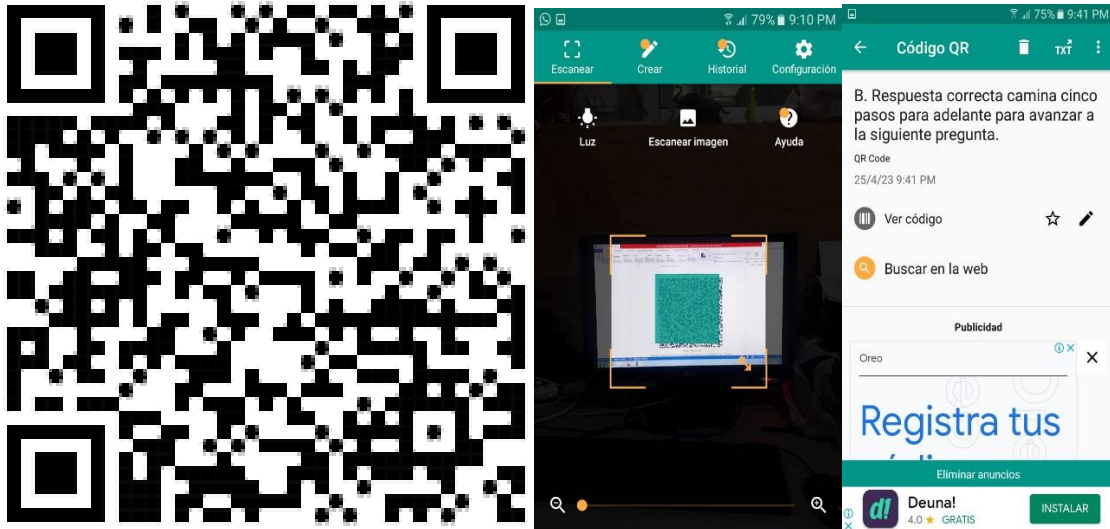
Ilustración 13 Pregunta Número uno



Fuente: (Villacres, 2022)

Utilizando esta aplicación (Escáner QR) con el celular de los estudiantes van a escanear las opciones de respuesta.

Ilustración 14 Respuesta opción A

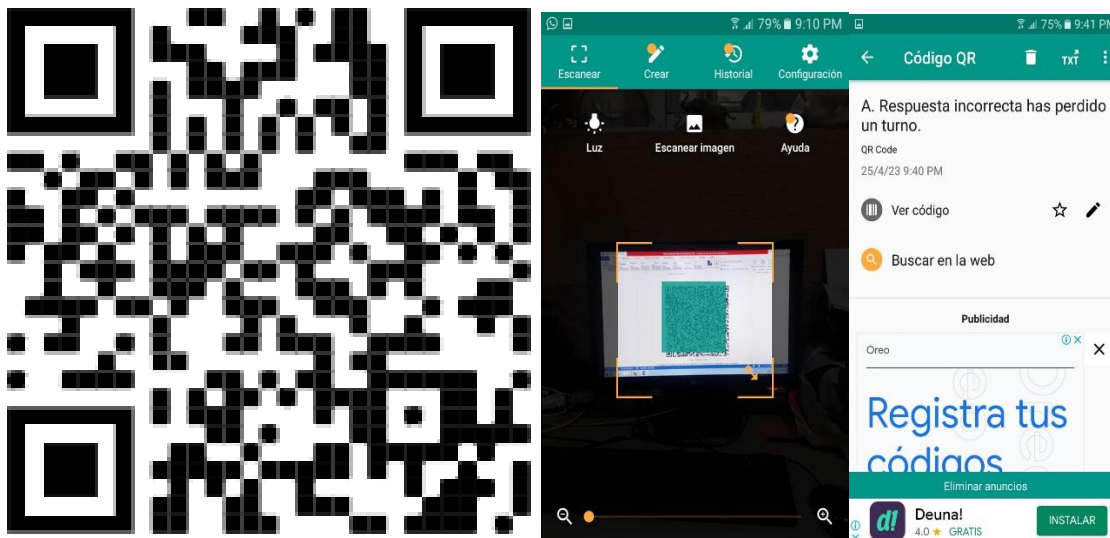


Fuente: (Villacres ,2022)

A. Cultura Jama Coaque

A: La respuesta es correcta sigue cinco pasos para al frente para la siguiente pregunta

Ilustración 15 Ilustración 3 Respuesta opción B



Fuente: (Villacres, 2022)

B. Cultura Bahía

B: La respuesta es incorrecta has perdido un turno.

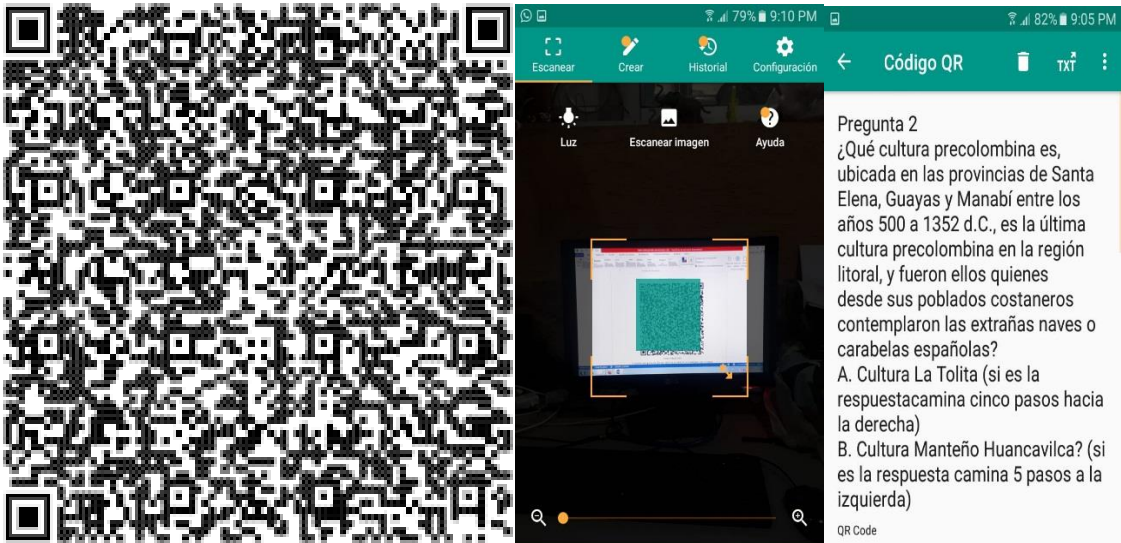
Utilizando esta aplicación (Escáner QR) con el celular de los estudiantes van a escanear la siguiente imagen por lo tanto va a salir la pregunta y las respectivas alternativas de respuesta correcta de selección múltiple.

Pregunta 2

¿Qué cultura precolombina es, ubicada en las provincias de Santa Elena, Guayas y Manabí entre los años 500 a 1352 d.C., es la última cultura precolombina en la región litoral, y fueron ellos quienes desde sus poblados costaneros contemplaron las extrañas naves o carabelas españolas?

- A. Cultura La Tolita (si es la respuesta camina cinco pasos hacia la derecha)
- B. Cultura Manteño Huancavilca? (si es la respuesta camina 5 pasos a la izquierda)

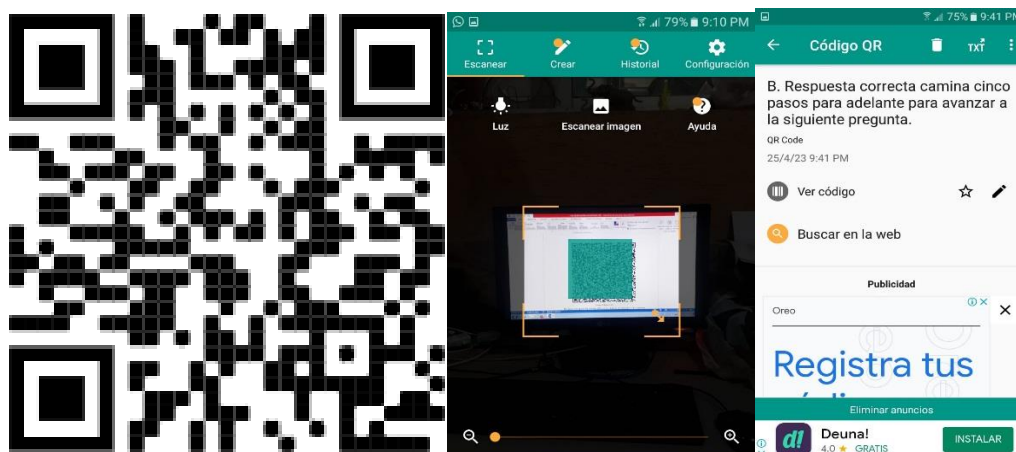
Ilustración 16 Pregunta número 2



Fuente: (Villacres, 2022)

Utilizando esta aplicación (Escáner QR) con el celular de los estudiantes van a escanear las opciones de respuesta.

Ilustración 17 Respuesta opción A

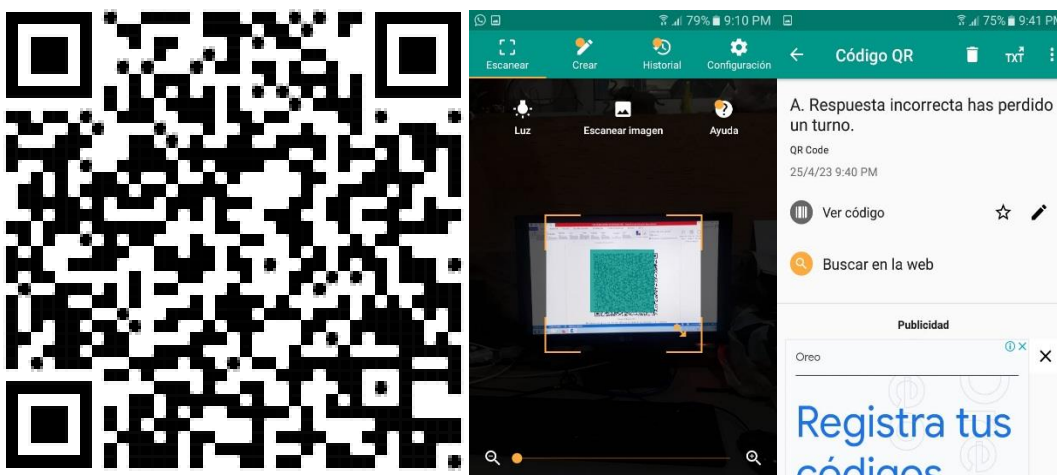


Fuente: (Villacres, 2022)

B. Cultura Manteño Huancavilca?

B. Respuesta correcta camina cinco pasos para adelante para avanzar a la siguiente pregunta.

Ilustración 18 Respuesta opción B



Fuente: (Villacres, 2022)

Utilizando esta aplicación (Escáner QR) con el celular de los estudiantes van a escanear la siguiente imagen por lo tanto va a salir la pregunta y las respectivas alternativas de respuesta correcta de selección múltiple.

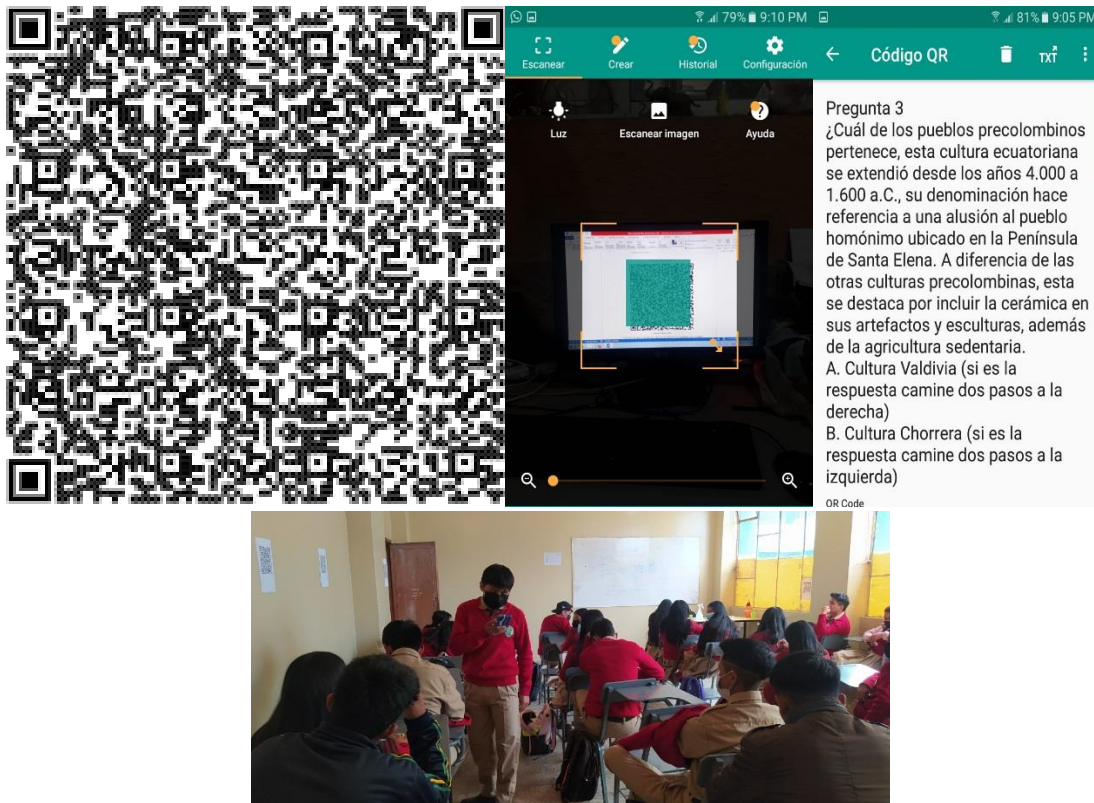
Pregunta 3

¿Cuál de los pueblos precolombinos pertenece, esta cultura ecuatoriana se extendió desde los años 4.000 a 1.600 a.C., su denominación hace referencia a una alusión al pueblo homónimo ubicado en la Península de Santa Elena? A diferencia de las otras culturas precolombinas, esta se destaca por incluir la cerámica en sus artefactos y esculturas, además de la agricultura sedentaria.

A. Cultura Valdivia (si es la respuesta camine dos pasos a la derecha)

B. Cultura Chorrera (si es la respuesta camine dos pasos a la izquierda)

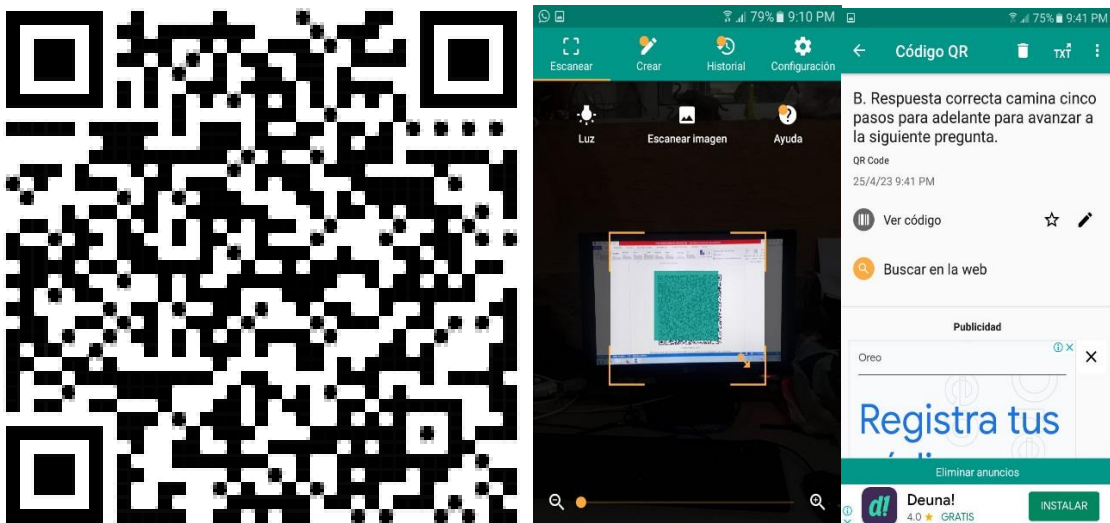
Ilustración 19 Pregunta número 3



Fuente: (Villacres, 2022)

Utilizando esta aplicación (Escáner QR) con el celular de los estudiantes van a escanear las opciones de respuesta.

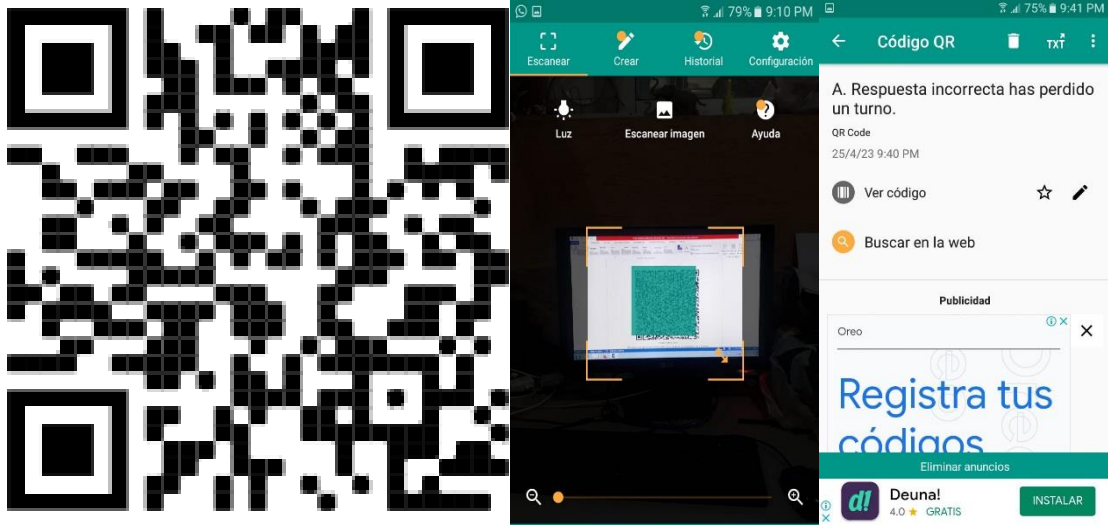
Ilustración 20 Respuesta opción A



Fuente: (Villacres, 2022)

A. Cultura Valdivia (si es la respuesta camine dos pasos a la derecha)
A: Respuesta correcta camine cinco pasos hacia adelante para avanzar a la siguiente pregunta.

Ilustración 21 Respuesta opción B



Fuente: (Villacres, 2022)

- B. Cultura Chorrera (si es la respuesta camine dos pasos a la izquierda)
- B. Respuesta incorrecta has perdido un turno.

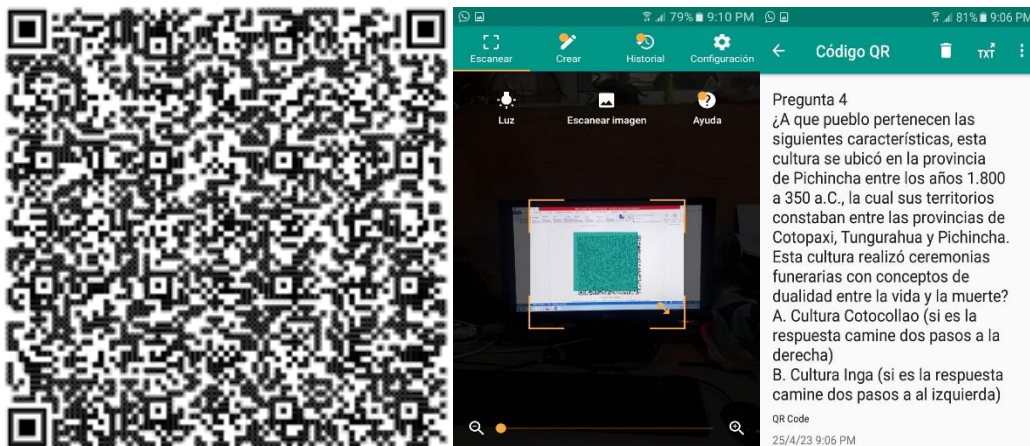
Utilizando esta aplicación (Escáner QR) con el celular de los estudiantes van a escanear la siguiente imagen por lo tanto va a salir la pregunta y las respectivas alternativas de respuesta correcta de selección múltiple.

Pregunta 4

¿A qué pueblo pertenecen las siguientes características, esta cultura se ubicó en la provincia de Pichincha entre los años 1.800 a 350 a.C., la cual sus territorios constaban entre las provincias de Cotopaxi, Tungurahua y Pichincha? ¿Esta cultura realizó ceremonias funerarias con conceptos de dualidad entre la vida y la muerte?

- A. Cultura Cotocollao (si es la respuesta camine dos pasos a la derecha)
- B. Cultura Inga (si es la respuesta camine dos pasos a la izquierda)

Ilustración 22 Pregunta número 4

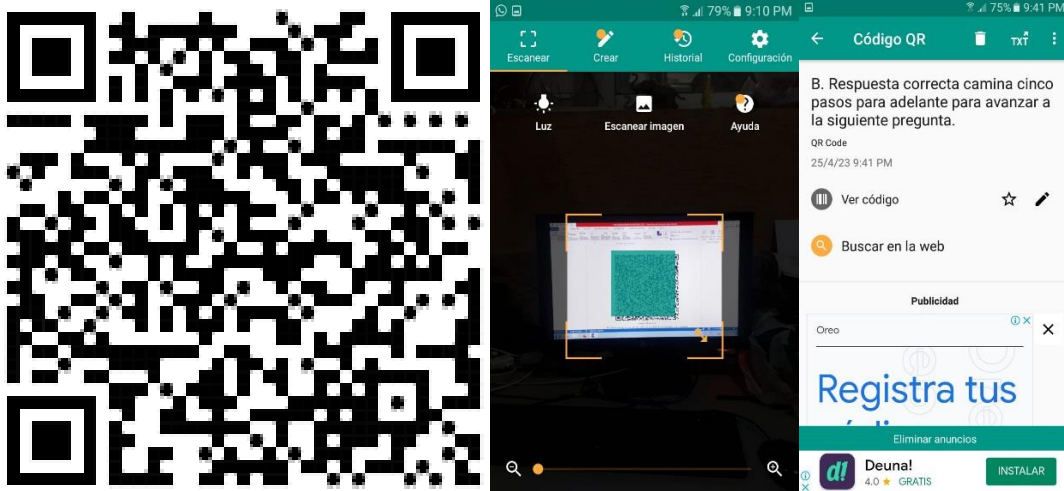




Fuente: (Villacres, 2022)

Utilizando esta aplicación (Escáner QR) con el celular de los estudiantes van a escanear las opciones de respuesta.

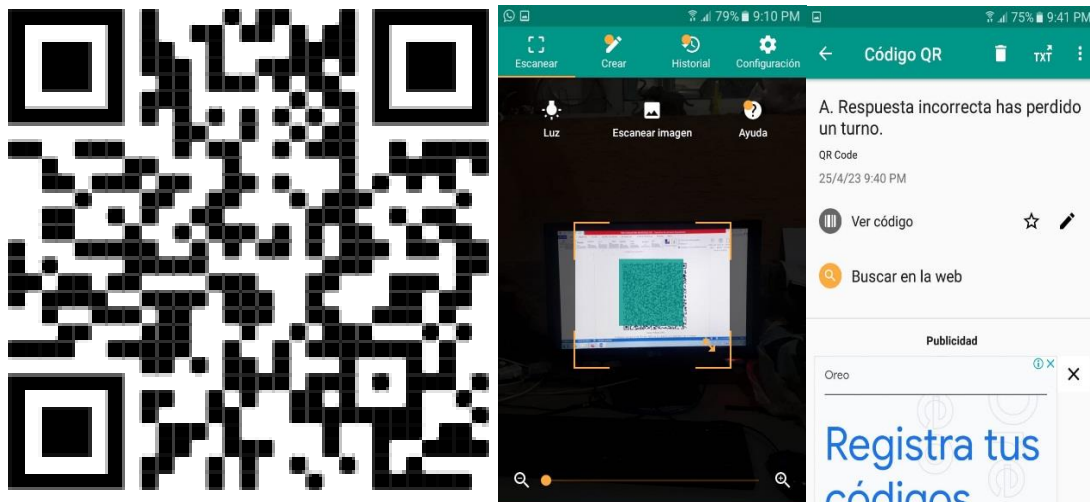
Ilustración 23 Respuesta opción A



Fuente: (Villacres, 2022)

A. Cultura Cotocollao (si es la respuesta camine dos pasos a la derecha)
A. Respuesta correcta camine cinco pasos hacia adelante para avanzar a la siguiente pregunta.

Ilustración 24 Respuesta opción B



Fuente: (Villacres, 2022)

B. Cultura Inga (si es la respuesta camine dos pasos a la izquierda)

B. Respuesta incorrecta has perdido un turno.

Utilizando esta aplicación (Escáner QR) con el celular de los estudiantes van a escanear la siguiente imagen por lo tanto va a salir la pregunta y las respectivas alternativas de respuesta correcta de selección múltiple.

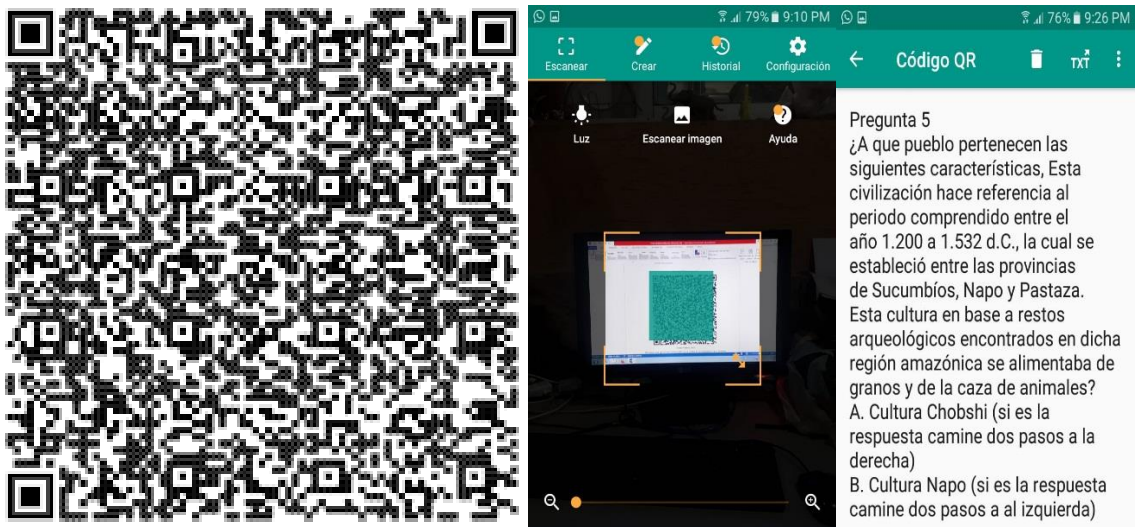
Pregunta 5

¿A qué pueblo pertenecen las siguientes características, Esta civilización hace referencia al periodo comprendido entre el año 1.200 a 1.532 d.C., ¿la cual se estableció entre las provincias de Sucumbíos, Napo y Pastaza? ¿Esta cultura en base a restos arqueológicos encontrados en dicha región amazónica se alimentaba de granos y de la caza de animales?

A. Cultura Chobshi (si es la respuesta camine dos pasos a la derecha)

B. Cultura Napo (si es la respuesta camine dos pasos a la izquierda)

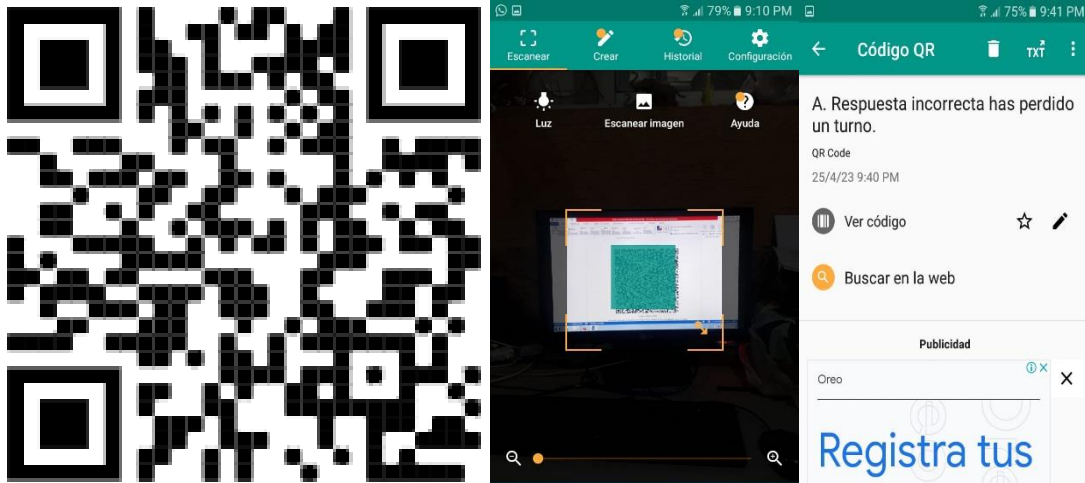
Ilustración 25 Pregunta número 5



Fuente: (Villacres, 2022)

Utilizando esta aplicación (Escáner QR) con el celular de los estudiantes van a escanear las opciones de respuesta.

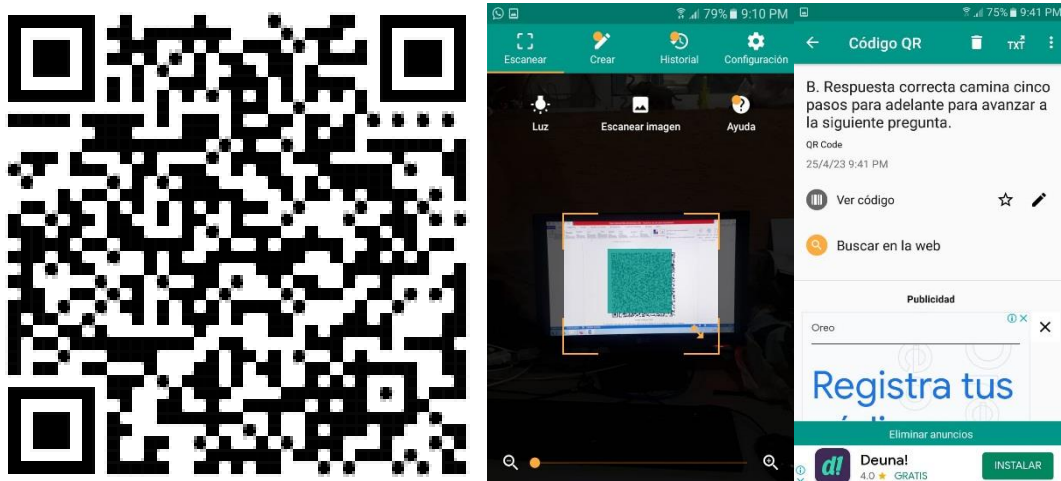
Ilustración 26 Respuesta opción A



Fuente: (Villacres, 2022)

- A. Cultura Chobshi (si es la respuesta camine dos pasos a la derecha)
- A. Respuesta incorrecta has perdido un turno.

Ilustración 27 Respuesta opción b



Fuente: (Villacres, 2022)

- B. Cultura Napo (si es la respuesta camine dos pasos a la izquierda)
- Respuesta correcta camine cinco pasos hacia adelante para avanzar a la siguiente pregunta.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- Los referentes teóricos curriculares para la enseñanza-aprendizaje de la cultura y la vida de los pueblos precolombinos en los estudiantes de BGU, demuestran que el estudio de la Historia y Ciencias Sociales como asignatura del currículo del Bachillerato resulta importante, entonces, por cuatro causas fundamentales que se describen de la siguiente manera: en primer lugar proporciona una visión amplia que parte de la realidad social e histórica; como segundo punto promueve la capacidad de interpretar y analizar la realidad diversa que nos rodea, y fomenta, a través de ello, el respeto a formas distintas de pensamiento, cosmovisión y saber; en tercer lugar ofrece herramientas útiles para el estudiantado al momento de pensar globalmente, emocionalmente y en último lugar propicia la comprensión real de la interacción social, económica, política y cultural del mundo, mediante la aplicación de estrategias de indagación, análisis y síntesis.

Además cabe mencionar a los criterios de desempeño de la cultura y vida de los pueblos precolombinos; los cuales explican y evalúan las contribuciones de las culturas precolombinas; verifican y califican sus producciones intelectuales más importantes; exponen las maneras de vivencia y estructura de las sociedades de la América aborígen; evalúan las particularidades de la arquitectura precolombina; relacionan la astronomía con su modo de construcción arquitectónica; y contrastan su forma de construir valorando su ingenio y habilidades con el manejo de herramientas.

- El estado actual de la enseñanza de la cultura y la vida de los pueblos precolombinos en los estudiantes tercer año de BGU, respecto a la gamificación. Muestra en relación del cuerpo docente que el 85.71% de la población encuestada, conoce acerca de estrategias metodológicas de la gamificación, el 100% de los maestros responden que la gamificación tiene un punto positivo en la enseñanza de los estudiantes, el 100% de los educadores supieron manifestar que implementarían esta estrategia en sus labores docentes diarias dependiendo de la temática a tratarse, ya que no todos los temas impartidos en clase resultan ser entretenidos para los estudiantes, existieron una gran variedad de interrogantes podremos decir que el 57.41% de los docentes, lo cual corresponde a cuatro encuestados, están en contra, por lo que supieron manifestar que sus alumnos no tienen un buen conocimiento sobre las culturas precolombinas. Esto puede deberse a la falta de motivación o la aplicación de nuevas estrategias metodológicas, la mayoría de docentes utilizan computadoras, videos y proyecciones para impartir el conocimiento de los pueblos precolombinos a sus estudiantes, mediante el uso de la tecnología, lo que facilita el aprendizaje, sin embargo, el método lúdico de la gamificación es un punto importante a implementarse, ya que aparte de enseñar al estudiante sobre alguna temática, lo hace participe con sus compañeros de aula, ayuda a la socialización y comprensión. Respecto a los estudiantes se evidencia, los estudiantes el 100% de los encuestados,

mencionan que efectivamente, les gusta aprender sobre la historia en este caso de los pueblos precolombinos con la ayuda de nuevas estrategias metodológicas gamificadas ya que con esto tiene a despertar el interés de aprender sobre la cultura de los pueblos locales, el 58% de los estudiantes, responden que sus docentes, si realizan dinámicas lúdicas para la enseñanza de los pueblos precolombinos que se ubicaban en nuestro país hace muchos años atrás. Sin embargo, el 42% de los estudiantes, aluden que no, que sus maestros no realizan dinámicas para enseñar sobre los pueblos precolombinos, lo cual genera una frustración entre ellos y una clase aburrida y tediosa generando una falta de atención y aburrimiento. Podemos concluir que con los datos mencionados que el estado actual de la enseñanza de la cultura y la vida de los pueblos precolombinos en los estudiantes tercer año de BGU, respecto a la gamificación es que si existe interés por parte de los docentes en el manejo de herramientas y metodología relacionada a la gamificación y los estudiantes responden positivamente ante este tipo de estrategias.

- Las dinámicas, elementos y componentes de la estrategia metodológica utilizando la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza de la cultura y la vida de los pueblos precolombinos en los estudiantes de Tercer Año de BGU, se desarrollaron con el uso de aplicaciones móviles con tecnología QR, en este caso la App “Escáner QR” en donde los beneficiarios usan sus teléfonos móviles para que de manera interactiva y lúdica participen de una serie de preguntas con incentivos y refuerzos que son atractivos desde lo visual y auditivo. En cada ronda de preguntas usamos esta modalidad, haciendo que la evaluación de los conocimientos resulte más amigable y no genere signos de ansiedad y nerviosismo como lo hace un examen tradicional. De igual forma al momento de jerarquizar los resultados, se refuerza con una serie de incentivos que van desde simbólicos hasta físicos; además de fomentar la participación activa y motivación por parte del grupo de enseñanza.

6.2 Recomendaciones

- Facilitar el acceso, socialización y la disponibilidad de los elementos curriculares en este caso de la Historia y las ciencias sociales, puesto que la falta de contacto con dichos principios podría interferir en los procesos de formación y educación en esta materia.

- Incentivar la aplicación de las estrategias metodológicas relacionadas a la gamificación por parte de los docentes, con capacitaciones en uso de nuevas tecnologías, facilidad de acceso a equipos informáticos, uso de aplicaciones, tareas relacionadas a la participación de museos y salas virtuales, entre otros.

- Desarrollar ante el progreso de las tecnologías, es necesario el manejo de los diferentes sistemas tecnológicos como las aplicaciones móviles, para todo el proceso de enseñanza, desde la exposición de los conocimientos, el adelanto de la clase y la evaluación hacia los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Agustín, E. E. (2021). *UPDV*. Obtenido de La metodología de Gamificación para el aprendizaje de la historia: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/178971/Edo%20-%20La%20metodologia%20de%20Gamificacion%20para%20el%20aprendizaje%20de%20historia%20de%20la%20educacion%20espanola%20inv....pdf?sequence=1>
- Andalucía. (Septiembre de 2014). *Federación de enseñanza*. Obtenido de Dinamicas de enseñanza-aprendizaje: <https://docplayer.es/16331355-Concepto-definicion-y-clasificaciones-de-dinamicas-de-aula.html>
- Andalucía. (2016). *feandalucía*. Obtenido de APRENDIZAJE: DEFINICIÓN, FACTORES Y CLASES: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/6018/3/UNACH-EC-FCEHT-TG-C.SOCI-2019-000031.pdf>
- Belén, P. M. (21 de 03 de 2019). *UNIR*. Obtenido de Gamificando la clase Historia: una propuesta didáctica para los alumnos de 3 de la ESO: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/8364/MORALES%20PEREZ%2C%20BELEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Belloch, C. (2018). *Recursos Tecnológicos*. Obtenido de Unidad de tecnología Educativa: <https://www.uv.es/bellohc/logopedia/NRTLogo1.pdf>
- Cacay, D. J. (2017). *repositorio.uta.edu.ec*. Obtenido de UTA: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25408/1/Licenciada%20Doris%20Janneth%20Espinoza%20Cacay.pdf>
- Castillo-Mora, M. J. (2022). *Estrategias metodológicas*. Obtenido de La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8331458>
- Cruz, E. C. (2020). *Academia de Arte*. Obtenido de Los Aztecas: https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/prepa1/2020/artemex-aztecas-castillo-cruz.pdf
- Cuesta, Moreno. (2021). *Dinámicas de enseñanza en la educación*. Obtenido de Un análisis de las prácticas del docente: <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v45n1/2215-2644-edu-45-01-00224.pdf>
- Delso, D. (2015). *CULTURAS DE AMÉRICA ANDES CENTRALES*. Obtenido de museo precolombino: <https://museo.precolombino.cl/wp-content/uploads/2021/03/Culturas-de-America-Precolombina-Andes-Centrales.-Educacion-Media.pdf>
- Díaz, G. (2020). *Tecnologías de aprendizaje*. Obtenido de Conocimientos como estrategias en la formación de los docentes: <https://www.redalyc.org/journal/3578/357863806002/357863806002.pdf>
- Echeverría, J. (2014). *Personalidades y dilemas en la arqueología ecuatoriana*. Quito: Ediciones Abya Yala.
- Educación, M. d. (2013). *LINEAMIENTOS CURRICULARES PARA BGU*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp->

- content/uploads/downloads/2013/09/Lineamientos_Historia_Sociales_2BGU_1309_2013.pdf
- Educación, M. d. (9 de mayo de 2016). *Historia*. Obtenido de educacion.gob.ec: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/05/3RO-BGU-HISTORIA.pdf>
- Educación, M. d. (2016). *Historia*. Obtenido de Edu.ec: <https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/09/librotexto/HISTORIA-1-BGU.pdf>
- Gaitán, V. (2022). *La gamificación: El aprendizaje divertido*. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García, M. (2016). *Edu Mecentro*. Obtenido de Binomio estudiante-profesor componentes claves del proceso enseñanza-aprendizaje: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5526530.pdf>
- Garrido, S. (2015). *Diseñar para una era humanista*. Madrid: Innovación transversal entre Arte y Artesano.
- Gené, O. B. (junio de 2015). *Fundamentos de la gamificación*. Obtenido de GATE: https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Guamán, O. (2015). periodo paleoindio. En *Orígenes e historia del arte precolombino en el Ecuador* (pág. 15). Machala: Universidad técnica de Machala.
- Gutiérrez, J. (2018). *mx-revistas-edu*. Obtenido de Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico: http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf
- Jordá, M. (2015). *Propuesta de integración del uso de códigos QR en una metodología*. Obtenido de Web.ua.es: <https://web.ua.es/va/ice/jornadas-redes-2015/documentos/tema-2/410892.pdf>
- Lumbreras, L. (2013). *Arqueología de la América Latina*. Lima: Mila Batres.
- Marcos, J. (2015). *Los pueblos navegantes del Ecuador Prehispánico*. Quito: Ediciones Abya Yala.
- Ortiz-Colón, A.-M. (2018). *scielo.br sección-Artículos*. Obtenido de Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión: <https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>
- Osorio, L. (2021). *Qualitas Revista Científica*. Obtenido de Elementos del proceso de enseñanza en el ámbito educativo: <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/download/117/183/1346>
- Pérez, P. (12 de julio de 2020). La gamificacieron como abanico de métodos y técnicas lúdicas. (V. Villacrés, Entrevistador)
- Ramos, G. A. (2013). *La metodología activa en el proceso de enseñanza- aprendizaje*. Obtenido de USAC: http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/29/29_0114.pdf
- Revillier, R. (2014). *ESCUELA DE ESTUDIOS HISPANO-AMERICANOS*. Obtenido de Los Incas: <http://www.eeha.csic.es/archivos.php>
- Rodríguez, A. (2020). *Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento*. Obtenido de Herramienta en la gestión formativa del estudiante: <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/a569a8a8-0b52-4a89-98dc-097b5e1e1ac0/content>

- Rodríguez, F. (2015). *Innovación-edu*. Obtenido de Gamificación como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula: <http://www.digital-text.com/FTP/LibrosMetodologia/gamificacion.pdf>
- Rojas, A. E. (2019). *UNACH*. Obtenido de La gamificación: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/1/simple-search?filterquery=2019&filtername=dateIssued&filtertype>equals>
- Romero, A. (2012). *omniamutantur*. Obtenido de Imperio Inca: <https://www.omniamutantur.es/wp-content/uploads/1438-El-Imperio-Inca.pdf>
- Sondereguer, C. (2015). *América Precolombina*. Obtenido de terciario: <https://www.terciario.ememoa.esc.edu.ar/biblioteca/1%20Am%C3%A9rica%20Precolombina%20-%20Introducci%C3%B3n.pdf>
- Soto, Y. C. (2017). *Prepa Uno Los Mayas*. Obtenido de UAEH: https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/prepa1/2017/los_mayas_castaneda.pdf
- Urbina, B. L. (2015). *unan.edu.ni*. Obtenido de Estrategias metodológicas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía e Historia : <https://repositorio.unan.edu.ni/1638/1/10564.pdf>
- Uribe. (2020). *Unor Pedagogía*. Obtenido de Fundamentos de Pegagogía y Didáctica: <https://cunorpedagogia.files.wordpress.com/2017/07/elementos-del-hecho-educativo.pdf>
- Valencia, U. d. (2018). *Las tics en Logopedia*. Obtenido de Audovición y Lenguaje: <https://www.uv.es/bellochc/logopedia/NRTLogo1.wiki?3>

ANEXOS

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE CIENCIAS SOCIALES**

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO.

TÍTULO DE LA TESIS

“ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS UTILIZANDO LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE LA CULTURA Y VIDA DE LOS PUEBLOS PRECOLOMBINOS EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”

FECHA	AÑO	MES	DÍA
TEMA DE CLASE: CULTURA Y VIDA DE LOS PUEBLOS PRECOLOMBINOS			
DOCENTE:			

ENTREVISTA A LOS DOCENTES

1 ¿Conoce usted la estrategia metodológica de la gamificación y su vínculo en la enseñanza de los estudiantes escolares?

Si

No

Respuesta:

2 ¿Qué opinión tiene usted sobre la gamificación y su enseñanza en los estudiantes de Bachillerato?

3 ¿Piensa usted que la gamificación tiene un punto positivo en la enseñanza de los estudiantes?

Si

No

Respuesta:

4 ¿Piensa usted que el método lúdico de la gamificación tiene un aporte significativo en la enseñanza de ciencias sociales en los estudiantes?

5 ¿Usted implementaría la estrategia lúdica de la gamificación en su enseñanza diaria?

6. ¿Usted está de acuerdo que los estudiantes tienen la iniciativa de tener conocimientos sobre los pueblos precolombinos de nuestro país?

Si

No

Respuesta:

7. Sus estudiantes. ¿Tienen conocimiento básico sobre los diversos pueblos precolombinos que habitaban en nuestro país?

Si

No

Respuesta:

8. ¿Qué estrategias lúdicas de enseñanza de las ciencias sociales realiza usted para impartir el tema de pueblos precolombinos del Ecuador?

9. ¿Utiliza usted medios audiovisuales, mecánicos o interactivos para la enseñanza de las ciencias sociales a sus alumnos?

Si

No

Respuesta:

10 ¿Cómo diría usted que es el rendimiento académico de sus estudiantes?

Excelente

Regular

Malo

Pésimo

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

CARRERA DE CIENCIAS SOCIALES

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO.

TÍTULO DE LA TESIS

“ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS UTILIZANDO LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE LA CULTURA Y VIDA DE LOS PUEBLOS PRECOLOMBINOS EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”

FECHA	AÑO	MES	DÍA
TEMA DE CLASE: CULTURA Y VIDA DE LOS PUEBLOS PRECOLOMBINOS			
ESTUDIANTE:			

ENTREVISTA A LOS ESTUDIANTES

1 ¿Le gusta aprender sobre las culturas precolombinas del Ecuador?

Si

No

Respuesta: _____

2 ¿Cuál de todas las culturas precolombinas que le enseñaron sus docentes, le resultó impactante?

Respuesta: _____

3 ¿Su profesor realiza alguna dinámica divertida para enseñarle sobre los pueblos precolombinos, y que piensa al respecto?

Si

No

Respuesta: _____

4 Al aprender sobre las culturas precolombinas ¿Dónde le parece que es mejor su enseñanza; en el internet, o mediante ayuda de su maestro?

Respuesta: _____

5 ¿Su maestro es muy dinámico al enseñarle sobre las culturas precolombinas?

Respuesta: _____

6 ¿Cuál de todas las culturas precolombinas que le enseñó su maestro, no le pareció y qué opinión tiene al respecto?

Respuesta: _____

7 ¿Piensa usted que la enseñanza de las culturas precolombinas tiene un beneficio en su educación?

Si

No

Respuesta: _____

8 ¿Qué opinión tiene usted sobre la vestimenta, guerra, adquisición de alimentos, caza, religión, etc., de las culturas precolombinas del Ecuador?

Respuesta: _____

Ilustración 28 Utilizando la aplicación móvil QR



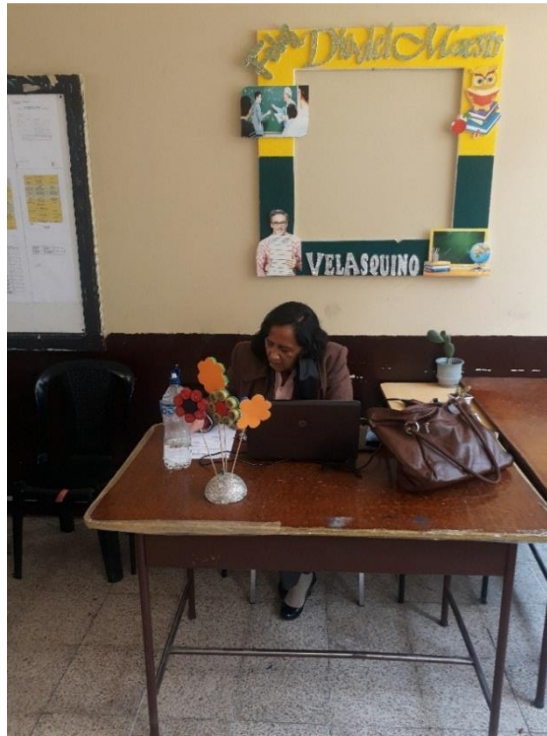
Fuente: (Villacres, 2022)

Ilustración 29 Explicación de la herramienta móvil



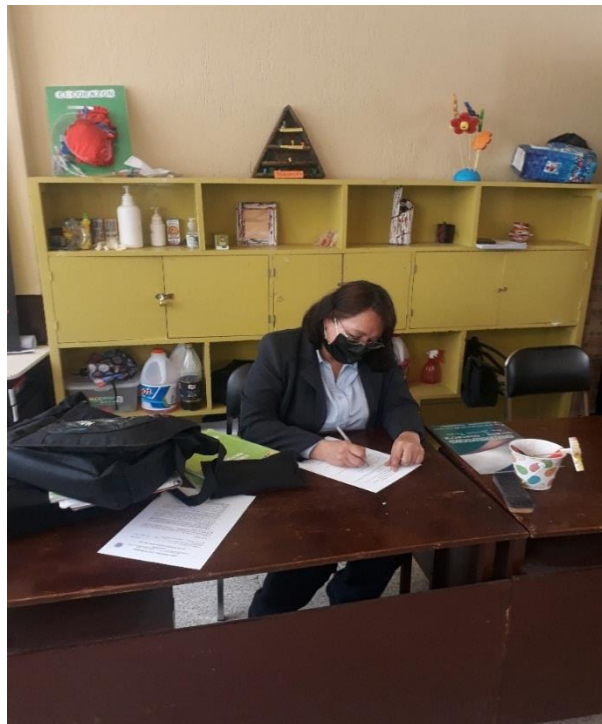
Fuente: (Villacres, 2022)

Ilustración 30 Entrevista a docentes



Fuente: (Villacres, 2022)

Ilustración 31 Entrevista a docentes



Fuente: (Villacres, 2022)

Ilustración 32 Encuestas a estudiantes



Fuente: (Villacres, 2022)