

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

EN LÍNEA



USO DE GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO ALFONSO HERRERA DE LA CIUDAD DEL ÁNGEL

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

AUTOR(A):

Silvia Elizabeth Cuaical Rosas

DIRECTOR(A):

Dr. Omar Abreu Valdivia (PhD)

Ibarra, 2024

APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo Dr. Omar Abreu Valdivia (PhD), en calidad de director de la tesis titulada: "USO DE GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO ALFONSO HERRERA DE LA CIUDAD DEL ÁNGEL" de tutoría de la Lic. Silvia Cuaical, para optar por el grado de Magister en Tecnología e Innovación Educativa, doy fe de que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a presentación privada y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Ibarra, a los 6 días del mes de febrero del 2024.

Lo certifico



.....
C.I. 1756595854

DIRECTOR DE TESIS

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mis hijas Daniela y Emily Rodríguez pues son ellas mi fuente de inspiración y por quienes lucho cada día para ser ejemplo de superación.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres, mis hermanos y sobrinos quienes aportaron con su apoyo emocional y buenos deseos para alcanzar una meta más en mi vida

Agradezco a mi gran amiga Fernanda Isacas quien fue la persona que me motivo a ingresar a esta maestría y estuvo siempre brindándome su amistad y apoyo incondicional.

Un agradecimiento infinito al Dr. Omar Abreu Valdivia (PhD) Tutor y al MSC. Carlos Israel Almeida Asesor quienes guiaron y motivaron en la realización del presente trabajo.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

| DATOS DE CONTACTO | | | |
|----------------------------|--|-----------------------|------------|
| CÉDULA DE IDENTIDAD | 0401121256 | | |
| APELLIDOS Y NOMBRES | CUAICAL ROSAS SILVIA ELIZABETH | | |
| DIRECCIÓN | El Ángel/ Av. Unión Panamericana 01-01 | | |
| EMAIL | silvy_vivita@hotmail.com | | |
| TELÉFONO FIJO | 02977549 | TELÉFONO MÓVIL | 0958998710 |
| DATOS DE LA OBRA | | | |
| TÍTULO | USO DE GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO ALFONSO HERRERA DE LA CIUDAD DEL ÁNGEL | | |
| AUTOR (ES): | CUAICAL ROSAS SILVIA ELIZABETH | | |

| | |
|-------------------------------|--|
| FECHA: | 6 de febrero del 2024 |
| PROGRAMA DE POSTGRADO | MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA-II COHORTE |
| TÍTULO POR EL QUE OPTA | Magister en tecnología e innovación educativa |
| TUTOR: | Dr. Omar Abreu Valdivia (PhD) |

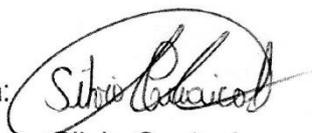
2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 6 días del mes de febrero del año 2024

EL AUTOR:

Firma:



Nombre: Silvia Cuaical

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|--|------|
| APROBACIÓN DEL TUTOR | ii |
| Dedicatoria..... | iii |
| AGRADECIMIENTO | iv |
| ÍNDICE DE CONTENIDOS..... | vii |
| ÍNDICE DE TABLAS..... | x |
| ÍNDICE DE FIGURAS | x |
| Resumen | xi |
| Abstract..... | xii |
| Introducción..... | xiii |
| CAPÍTULO I..... | 14 |
| EL PROBLEMA..... | 14 |
| 1.1. Planteamiento del Problema..... | 14 |
| 1.2. Antecedentes | 15 |
| 1.3. Objetivos | 16 |
| 1.3.1. Objetivo General..... | 16 |
| 1.3.2. Objetivos Específicos..... | 16 |
| 1.4. Justificación..... | 17 |
| CAPITULO II..... | 18 |
| MARCO REFERENCIAL | 18 |
| 2.1 Marco Teórico | 18 |
| 2.1.1 La gamificación | 18 |
| Elementos de la gamificación..... | 18 |
| Rol del docente en la gamificación..... | 19 |
| Rol del estudiante en la gamificación..... | 20 |
| La gamificación en la evaluación de aprendizajes | 20 |

| | |
|---|----|
| 2.1.2 La evaluación de aprendizajes | 20 |
| Características de la evaluación..... | 21 |
| Los tipos de evaluación | 22 |
| Instrumentos de evaluación | 22 |
| 2.1.3 Enseñanza aprendizaje de Historia | 24 |
| 2.2. Marco legal | 27 |
| CAPÍTULO III | 29 |
| MARCO METODOLÓGICO | 29 |
| 3.1 Tipo de investigación | 29 |
| 3.2 Unidad y Objeto de la Investigación | 29 |
| 3.3 Fuentes de Información | 30 |
| 3.4 Métodos | 31 |
| 3.5 Técnicas e Instrumentos | 31 |
| 3.5.1 Técnicas | 31 |
| 3.5.2 Instrumentos | 32 |
| 3.6 Población | 32 |
| 3.7 Procedimientos | 33 |
| <i>Fase 1.</i> | 33 |
| <i>Fase 2.</i> | 33 |
| <i>Fase 3.</i> | 33 |
| 3.8 Consideraciones Bioéticas | 33 |
| Objetivo General..... | 35 |
| CAPITULO IV. | 38 |
| RESULTADOS Y DISCUSIÓN | 38 |
| Encuesta aplicada a estudiantes | 38 |
| Entrevista aplicada a docentes | 48 |

| | |
|--|----|
| Capítulo VI | 50 |
| 5. Propuesta | 50 |
| 5.1 Título de la propuesta | 50 |
| 5.2 Objetivos..... | 50 |
| Objetivo General..... | 50 |
| Objetivos Específicos | 50 |
| 5.3 Ubicación..... | 50 |
| 5.4 Antecedentes..... | 50 |
| Conclusiones y Recomendaciones..... | 71 |
| Conclusiones..... | 71 |
| Recomendaciones | 71 |
| Referencias | 72 |
| ANEXOS | 75 |
| Anexo 1.Formato de encuesta a los estudiantes del bachillerato | 75 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1 Instrumentos de evaluación..... | 24 |
| Tabla 2. Población de la Investigación | 32 |
| Tabla 3. Matriz de consistencia | 35 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Fig. 1 Ubicación UEM Alfonso Herrera | 30 |
| Fig. 2 Forma en que se evalúa | 38 |
| Fig. 3 Sensación cuando es evaluado | 39 |
| Fig. 4 La evaluación mide la memorización..... | 40 |
| Fig. 5 Herramientas digitales en la evaluación de Historia | 41 |
| Fig. 6 Característica más valorada en las evaluaciones..... | 42 |
| Fig. 7 Evaluación con gamificación | 43 |
| Fig. 8 Premio después de realizar la evaluación..... | 44 |
| Fig. 9 Preguntas más factibles en una evaluación | 45 |
| Fig. 10 Realimentación después de la evaluación | 46 |
| Fig. 11 Habilidad que se desarrolla en las evaluaciones | 47 |

Resumen

El presente trabajo de investigación se relaciona al uso de la gamificación como herramienta de evaluación en la asignatura de Historia en estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa del Milenio Alfonso Herrera de la ciudad del Ángel. Está estructurado en cinco capítulos. El primero se refiere a la formulación, descripción del problema de investigación y la determinación de los antecedentes que los sustentan, la formulación de los objetivos y al planteamiento de los elementos que justifican su necesidad. El segundo consiste en marco teórico y contiene postulados acerca de la gamificación, el rol del docente y del estudiante y su utilidad para la evaluación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura. En el tercer capítulo aparece la metodología empleada, el tipo de investigación, los métodos, entre los cuales destacan la revisión documental, el método preexperimental, la metodología de la investigación-acción participativa el histórico-lógico, el análisis y la síntesis. Contiene, además, técnicas como la observación, la encuesta y la entrevista e instrumentos como la ficha de observación y el cuestionario, todos orientados a la búsqueda de información sobre el tema. El cuarto está dedicado a resultados y discusión sobre la base del contenido de la encuesta aplicada los estudiantes y la entrevista a los docentes. El quinto y último de los capítulos recoge la propuesta con todos sus componentes, título, objetivos, contextualización, lógica y potencialidades.

Palabras clave: gamificación, Historia, Bachillerato.

Abstract

The present research work relates to the use of gamification as an evaluation tool in the subject of History in first-year students of the Unified General Baccalaureate at the Alfonso Herrera Millennium Educational Unit in the city of Angel. It is structured in five chapters. The first refers to the formulation, description of the research problem and the determination of the background that supports it, the formulation of the objectives and the presentation of the elements that justify its need. The second consists of a theoretical framework and contains postulates about gamification, the role of the teacher and the student and its usefulness for the evolution within the teaching-learning process of the subject. The third chapter shows the methodology used, the type of research, the methods, among which the documentary review, the pre-experimental method, the methodology of participatory action research, the historical-logical, analysis and synthesis stand out. It also contains techniques such as observation, survey and interview and instruments such as the observation sheet and the questionnaire, all aimed at searching for information on the topic. The fourth is dedicated to results and discussion based on the content of the survey administered to the students and the interview with the teachers. The fifth and last chapter includes the proposal with all its components, title, objectives, contextualization, logic and potential.

Keywords: gamification, History, Baccalaureate.

Introducción

El desarrollo de este trabajo se ha realizado por capítulos, los que se detallan a continuación:

Capítulo I. Trata sobre el problema de investigación, en él se detalla una contextualización de la situación problemática que se ha encontrado en la evaluación de aprendizaje de la asignatura de Historia, iniciando con una selección de investigaciones anteriores que apoyan la realización de la investigación, se señala las razones y efectos que se tiene por no aplicar la gamificación en el aula de clase, se especifican las metas del trabajo y las razones del porque se ha escogido este tema y quienes son los beneficiarios.

Capítulo II. Aquí se indica los fundamentos teóricos que apoyan la utilización de la gamificación en la evaluación de aprendizaje en Historia, y también los sustentos legales para aplicar esta herramienta en la educación.

Capítulo III. Se indica el enfoque que se utilizó en la investigación y cómo fue utilizado, también se mencionan los tipos y técnicas de investigación empleadas durante el trabajo investigativo. Además, especifica los instrumentos de investigación y con cuántas personas sean estudiantes y docentes de la institución se va a trabajar.

Capítulo IV. Esta organizado de la siguiente manera, resultados de la aplicación de encuestas a estudiantes utilizando histogramas para resumir y presentar la información de forma más vistosa, y la presentación de las respuestas a la entrevista del docente de Historia.

Capítulo V. Es el diseño de la propuesta metodológica para implementar la gamificación de Historia utilizando plataformas tecnológicas.

Conclusiones y recomendaciones. Son las ideas y conjeturas a las que se llegó en la investigación respondiendo a los objetivos planteados de la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

La evaluación de aprendizajes es un proceso en el que se determina el avance de la formación de los estudiantes, además, facilita al docente una valoración y reflexión de su metodología de enseñanza para corregir y aplicar estrategias alternativas para afianzar el proceso de enseñanza-aprendizaje (MINEDUC, 2022)

Si bien hay algunas técnicas y herramientas de evaluación para aplicar a los estudiantes, las más comunes por experiencia propia en la práctica pedagógica son las evaluaciones escritas por medio de cuestionarios y la calificación de portafolios. Entonces es importante recurrir a otras herramientas que evalúen y posibiliten una mejor recepción por parte de los estudiantes.

Cuando se le dice al grupo de estudiantes que se evaluará los temas vistos en clase, estos rinden con una presión que les pone indecisos durante el desarrollo de la evaluación, adicionalmente, se tiene la concepción de que la evaluación es la parte final del proceso de aprendizaje y los resultados obtenidos en las evaluaciones indican niveles de aprobación y no de aprendizaje (Boude et al, 2021)

Otra problemática para la gamificación como instrumento de evaluación es la resistencia y poco interés que prestan los docentes para adaptarse a las nuevas tecnologías, funciones y ventajas en la práctica pedagógica. Innovar en la práctica pedagógica requiere el uso de las nuevas tecnologías, las cuales son elementos interactivos y didácticos que permiten el desarrollo de actitudes y aptitudes en la nueva era de la educación (Guzmán et al, 2021).

Como cualquier innovación pedagógica y tecnológica, implementar la gamificación requiere de un aprendizaje siguiendo las instrucciones de un instructivo claro y preciso que permita orientar el uso de esta herramienta en la evaluación de los estudiantes. La gamificación es una herramienta innovadora que debe ser incorporada a

la práctica educativa siempre y cuando se realice un análisis pedagógico previo para determinar si este medio tecnológico resulta útil y eficaz (Sánchez y Martín, 2021).

1.2. Antecedentes

El primer año de Bachillerato es el curso inmediato superior al décimo año de EGB, la asignatura Historia forma parte del tronco común obligatorio y es una herramienta para comprender los procesos de construcción y reconstrucción, producción y reproducción de la humanidad a lo largo del tiempo (MINEDUC, 2016)

Para la enseñanza de Historia, los docentes y estudiantes tienen obligaciones propias durante la sesión de clase, así lo afirma Lahera y Pérez, (2021) pues el docente debe dirigir adecuadamente el proceso de construcción de conocimientos y los estudiantes deben ser conscientes y tener la predisposición de aprender los temas de clase. Finalmente se hace incapie en que se debe seleccionar las estrategias de enseñanza según el criterio de los estudiantes para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La evaluación de aprendizajes forma parte de la práctica educativa, pues esta resulta clave para identificar y revelar los contenidos que el estudiante ha logrado alcanzar y como los aplica en situaciones cotidianas. La evaluación es un proceso sistemático para acopiar información aplicando diversos instrumentos que pueden ser escritos u orales fundamentados en la toma de decisiones (Sánchez y Martínez, 2020). Pero, si se aplica una nueva forma de evaluación, en el que la tecnología es mediadora, se requiere incorporar nuevos procedimientos y técnicas que promueva el uso de instrumentos que favorezcan la retroalimentación y el desarrollo integral del estudiante (Lezcano y Vilanova, 2017)

Londoño y Rojas, (2020) afirman que, la gamificación es una propuesta que ha sido ampliamente utilizada para alcanzar tipos de conocimiento como el declarativo, conceptual, reglamentado y procedimental, en si son herramientas que permiten a los individuos aprender haciendo por medio de ambientes virtuales que son programados de forma amigable y motivante para el usuario. Adicionalmente, Arispe y Collaranav, (2017) ratifican que los usuarios de plataformas virtuales diseñadas para la gamificación

encuentran gran satisfacción y usabilidad, pues son fáciles de aprender, la interfaz y los iconos son simples y adecuados para simular casos.

La gamificación en la práctica educativa ha revelado resultados alentadores para incorporar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Colomo et al., (2020) mencionan que la gamificación en la evaluación de Historia en la educación secundaria tiene ventajas significativas durante la sesión de clase y resulta motivante para el grupo de estudiantes, pues docentes y estudiantes prestan más atención a la prueba de evaluación, sin embargo, la gamificación no tiene gran importancia para la aplicación de contenidos o solución de problemas.

Guevara, (2018) en su investigación indica que la gamificación es una innovación pedagógica en la que se usa elementos y dinámicas de juego que influyen de forma positiva en el desempeño actitudinal y académico del estudiante, pues el diseño permite alcanzar status, ganar insignias, subir de nivel, enfrentar retos y obtener regalos y al mismo tiempo aprender nuevos temas y desarrollar destrezas.

1.3.Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Implementar la gamificación como herramienta de evaluación en la asignatura de Historia en el primer año de bachillerato de la UEM Alfonso Herrera

1.3.2. Objetivos Específicos

Diagnosticar las herramientas de evaluación utilizadas por los docentes de Historia, en la UEM Alfonso Herrera.

Elaborar una propuesta basada en la gamificación como herramienta de evaluación en el primer año de BGU.

Validar la propuesta basada en la gamificación como herramienta de evaluación mediante una prueba de concepto.

1.4. Justificación

La presente investigación busco incorporar la gamificación en la evaluación de aprendizajes en la asignatura Historia en el Bachillerato, la vinculación de herramientas tecnológicas permite a los estudiantes desarrollar habilidades cognitivas y cambiar la percepción en asignaturas poco llamativas como Historia. La gamificación en la evaluación es una propuesta innovadora y atractiva, pues se interactúa con el juego y tecnología simultáneamente, este trabajo investigativo tiene como meta usar herramientas tecnológicas para que los estudiantes se diviertan, compitan y sobre todo logren aplicar el aprendizaje en actividades entretenidas.

La investigación tuvo la intención de fortalecer la evaluación de aprendizaje en la asignatura Historia por medio de la gamificación, pues recurrir a métodos y herramientas de evaluación tradicionales termina siendo muy simple, apoyarse en las herramientas tecnológicas brinda más variedad e incluso muy motivante para los estudiantes.

La evaluación de aprendizajes es la parte de la práctica educativa en la que se refleja y valora si el estudiante ha comprendido los temas de la clase, por ende, este trabajo contribuyó a la organización y utilización de la gamificación como herramienta de evaluación de Historia en la unidad educativa del milenio Alfonso Herrera.

La realización de la investigación fue factible pues un tema muy contemporáneo en la región y el país. Las autoridades de la institución educativa están dispuestas a conceder el acceso a las instalaciones para recopilar la información y los gastos para realizar la investigación son cubiertos por el investigador.

El presente trabajo se articuló con la línea de investigación, gestión de la educación.

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco Teórico

2.1.1 La gamificación

Según Castillo (2022) la gamificación es incorporar partes del juego en el aula, con la finalidad de que los estudiantes tengan la oportunidad de participar más activamente y de forma autónoma, demostrando competencia y ganas de seguir aprendiendo. Además, se debe recalcar que la mecánica del juego en el aula incluye interactuar con un lenguaje familiar para convencer a niños y estudiantes y lograr una comunicación amena entre estudiante y docente.

A diferencia de los métodos tradicionales, en los que el alumno realiza actividades poco provechosas y tediosas, la gamificación permite que el estudiante se involucre permanentemente durante la clase, infundiendo nuevos conocimientos y reforzar los contenidos de la asignatura de manera más eficaz. Los estudiantes son los principales beneficiarios con la gamificación, pues esta permite visualizar el avance o progreso en la asignatura y les motiva a seguir avanzando hasta dominar todos los temas.

Elementos de la gamificación

La gamificación debe ser elaborada y aplicada según el grupo de estudiantes y características, como la edad, es por eso que la elaboración de este recurso didáctico implica una minuciosa elaboración. Para Paladines, (2022) lo primero que se tiene que hacer es identificar características del grupo con el que se va a trabajar, pues no es lo mismo trabajar con niños de primaria que con adolescentes o docentes. Además, la dinámica del juego debe ser motivante para el grupo de estudiantes a seguir participando, obviamente se debe establecer normas del juego y fijar metas accesibles y llamativas para los participantes a fin de que se sientan capaces de lograr el objetivo final.

Los elementos de la gamificación son:

La base del juego. Es el reto que motive al participante a jugar, en esta parte hay que describir las normas para jugar.

Mecánica. Son las metas y directrices que los participantes tiene que seguir para conseguir los objetivos del juego.

Estética. Es una presentación de imágenes y fondos que son atractivos para la vista.

Motivación. La gamificación tiene que presentar y proponer a los participantes objetivos específicos y accesibles para mantener un interés permanente de los jugadores.

Promover el aprendizaje. Fomentando el aprendizaje a través del juego (Paladines, 2022).

Rol del docente en la gamificación

Guevara (2018) afirma que el ejercicio de la docencia es tan necesario como complejo. Las sociedades ocupadas en el mejoramiento de la calidad de vida de sus habitantes se interesan en el perfeccionamiento de sus sistemas educativos. El recurso humano es esencial para hacer realidad esta aspiración universal. Según Pachacama, (2020), el docente debe propiciar la autoestima, el valor personal y de los semejantes, y el cómo reaccionar ante determinada situación; todo ello basado en conocimientos tanto empíricos como teóricos científicos.

La gamificación le permite al docente fomentar el trabajo en equipo, propicia la conformación de comunidades de aprendizaje en la web. Estas acciones dinamizan la enseñanza y aprendizaje en el aula de clases. Esta técnica puede motivar al educador a desarrollar planes y proyectos educativos atractivos. Se convierte en moderador, animador y junto a los demás integrantes, desarrolla el arbitraje e interviene en el otorgamiento de recompensa o premiación. Hace uso de las tecnologías e incorpora dinámicas integradoras.

Rol del estudiante en la gamificación

De acuerdo Toapanta y Yépez, (2021) la gamificación hace que el estudiante se esmere por participar y alcanzar retos, establezca objetivos trabaje en equipo o de manera individual. Su esfuerzo académico es premiado u obtiene recompensa. El estudiante está al tanto de sus progresos y avances, en el desarrollo del juego, y por ende de sus aprendizajes. Estas experiencias conllevan al estudiante hacer uso de las dinámicas integradoras, lo que permite mejorar la socialización. De igual manera, el uso de la tecnología le permite desarrollar competencias tecnológicas. La gamificación contribuye al entendimiento, razonamiento, desarrollo y comprensión de contenidos de alta complejidad, lo que se puede lograr a través de la motivación intrínseca su autorrealización y la extrínseca al obtener reconocimiento social y la premiación al logro. (Pachacama, 2020, p. 17)

La gamificación en la evaluación de aprendizajes

De acuerdo con Prada et al , (2021) la gamificación es de gran utilidad para evaluar aprendizajes, pues con sus elementos y dinámica se puede crear ambientes digitalizados con la percepción de los estudiantes y adaptándose a los objetivos y metas gamificados propuestos por el docente. Es así, que los estudiantes realizan las actividades con perseverancia hasta conseguir el objetivo y ser recompensado por el esfuerzo, de allí, que la relación sinérgica entre la evaluación formativa y gamificación es más fuerte con el compromiso y participación de los estudiantes para comprender conceptos y avanzar de nivel. Entonces, es evidente, que los componentes de la gamificación: niveles, recompensas, insignias, etc, se dinamizan con la participación permanente del estudiante y el apoyo del docente para desarrollar el aprendizaje del alumno.

2.1.2 La evaluación de aprendizajes

Para Imba y Ipaz, (2021), la evaluación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje permite recabar información continua sobre los avances o retrocesos que presenten los estudiantes en cuanto al alcance de los objetivos de aprendizaje, con la finalidad de reflexionar y tomar decisiones para mejorar la acción educativa.

Se debe entender que, la evaluación no es estrictamente cuantitativa, es decir, no es asignar una calificación a un estudiante, evaluar al alumno implica destacar las habilidades y capacidades del estudiante, esto se logra por medio de una evaluación cualitativa, que permitirá desarrollar cualidades como la creatividad, autorrealización, socialización, entre otras.

Características de la evaluación

A criterio de Lezcano y Vilanova, (2017) en la evaluación de aprendizajes intervienen los estudiantes, docentes, representantes legales y el resto de la comunidad educativa, por tal razón la evaluación según tiene las siguientes características:

Integral. La evaluación debe considerar al estudiante como un todo, por lo tanto, se debe valorar las peculiaridades innatas del estudiante como el intelecto, cultura, afectividad, que presenta en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Formativa. La evaluación de aprendizajes es parte sustancial para mejorar la calidad del proceso educativo, es formativa porque aporta información objetiva para el desarrollo de tareas y actividades al estudiante e informa al docente para que proceda a la retroalimentación para formar al alumno.

Continua. Una evaluación es continua porque es permanente, no tiene pausas ni interrupciones, su aplicación es realizada durante todo el año lectivo. Se aplica en distintos momentos y con diferentes estrategias que mejoran la calidad de proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sistemática. La evaluación es un proceso que ha sido previamente organizado y formulado en base a objetivos y metas que se pretende conseguir para evaluar los resultados.

Flexible. La evaluación y su elaboración no tienen una regla o ley a la cual regirse, es decir puede ser modificada para adaptarse a agentes externos como el espacio, tiempo y cualquier otra necesidad que tengan los estudiantes o docente.

Los tipos de evaluación

Imba e Ipaz, (2021) señalan que a la evaluación se la puede clasificar de la siguiente manera:

Diagnóstico. Es la evaluación que se debe realizar al principio del año lectivo, pero es aplicada implícitamente antes de empezar la clase por medio de preguntas exploratorias que invitan al estudiante a recordar conceptos ya visto. En caso de, querer obtener resultados más convincentes se puede aplicar una evaluación diagnóstica por medio de pruebas objetivas, cuyos resultados informaran cuales estudiantes carecen de ciertos conocimientos y ayudarán al docente a elaborar estrategias para nivelar el nivel académico de los estudiantes.

Formativa. Se trata de una evaluación cuya aplicación es a largo plazo, sin pausas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. El docente debe aplicar este tipo de evaluación como parte fundamental de este proceso, pues sus resultados indicarán que debe cambiar de metodología a fin de cumplir con las necesidades de los estudiantes que no han alcanzado a comprender un tema determinado o no tienen significado para ellos.

Sumativa. En el proceso de enseñanza-aprendizaje, la evaluación sumativa se aplica cuando se ha culminado un ciclo de aprendizaje, puede ser quimestral o anual, lo que hay que dejar claro es que con los resultados de esta evaluación solo sirven para determinar si el estudiante es promovido o no al siguiente año escolar.

Instrumentos de evaluación

De acuerdo con Bannasar y Estrada, (2021) los instrumentos de evaluación son mecanismos mediadores del proceso que se insertan directamente en la relación entre el evaluador y la realidad con la intención de obtener, con su concurso una información de la realidad que se está evaluando el docente evaluador utiliza el instrumento de evaluación para obtener información y esta debe ser reflejada o comparada con los intereses u objetivos propuestos.

Para Moreira et al, (2020), los instrumentos de evaluación deben cumplir las siguientes características.

a. Las preguntas deben ser formuladas con claridad para que los estudiantes puedan entender y comprender lo que se pide

b. Evitar términos confusos. En una pregunta no deben ir instrucciones repetidas ya que no son necesarias para que el estudiante comprenda.

c. Las preguntas deben resultar cómodas para el estudiante, evitar que se sienta confundido y desorientado.

d. Las preguntas deben estar enfocadas a un tema en específico.

e. Las preguntas no deben permitir que el estudiante infiera o adivine las respuestas

f. Se debe utilizar un lenguaje acorde a la edad y nivel académico del estudiante, hay que considerar el nivel educativo, socioeconómico, palabras que maneja, etc. (p. 470)

Sánchez y Martínez (2020) afirman que “los instrumentos de evaluación son técnicas de medición y recolección de datos que tienen distintos formatos, atendiendo a la naturaleza de la evaluación” (p. 21). Existe una gran variedad de instrumentos para documentar el aprendizaje de los conocimientos, habilidades y destrezas de los estudiantes, con sus respectivas ventajas y limitaciones. Es responsabilidad del profesor y de la institución educativa elegir los métodos más apropiados para el proceso de evaluación, dependiendo del modelo educativo utilizado, la normatividad institucional y las particularidades del contexto.

La clasificación de los instrumentos se detalla en la Tabla 1

Tabla 1

Instrumentos de evaluación

| Categoría | Instrumento |
|--|---|
| Evaluaciones escritas (de respuesta construida o de selección) | Ensayos, preguntas directas de respuesta corta, exámenes de opción múltiple, relación de columnas, disertaciones, reportes. |
| Evaluaciones practicas | Exámenes orales, exámenes prácticos con casos, examen clínico objetivo estructurado |
| Observación | Reporte del profesor, listas de cotejo, rúbricas |
| Portafolios y otros registros del desempeño: | Libretas de registro, portafolios, registros de procedimientos |
| Autoevaluación y evaluación por pares | Reporte del educando, reporte de los compañeros |

Nota: Fuente: Sánchez y Martínez (2020)

2.1.3 Enseñanza aprendizaje de Historia

Para Lahera y Pérez (2021) la Historia es un vasto y complejo proceso de génesis, crecimiento y organización de la vida del ser humano, que no se limita al pasado ni al presente, que tiene proyección de futuro por sus posibilidades transformadoras, a través del cual la humanidad toma conciencia de sí misma y de su situación en el mundo y el individuo emerge como persona, como agente dinámico y activo; como ser social creativo y transformador.

La asignatura Historia es tal que implica un conocimiento sociológico, económico y político, esta asignatura ayuda al estudiante a que logre comprender el devenir histórico de sí mismo y de toda la humanidad, no es solo recordar y celebrar fechas importantes y narrar acontecimientos relevantes, ayuda a comprender el origen y cómo se desarrollaron tales sucesos y su incidencia en el desarrollo social, económico, político y cultural y a su vez, interpretar las consecuencias que tienen estos hechos en el presente y futuro (Pantoja, 2017).

Bécares et al, (2016) afirman que “las actividades amplias, las preguntas directas al alumnado, los debates o la elaboración de trabajos, puede hacer que el ritmo de las sesiones sea más lento” (p. 22). Con lo mencionado, es necesario aplicar metodologías y

actividades que propicien la participación activa, pues las clases con metodologías tradicionales hacen perder el interés al estudiante.

El Ministerio de Educación expidió un currículo para todos los subniveles de educación, en el que se señala que la asignatura de Historia es una disciplina que es imprescindible para la comprensión de las construcciones, producciones y reproducciones sociales de la humanidad, cuya contribución al perfil de salida del Bachillerato Ecuatoriano se enmarca en brindar un “conocimiento y valoración de la identidad cultural individual y colectiva de los pueblos” (MinEduc, 2016, p. 1117)

Para Abreu (2014) dentro del modelo curricular educativo de toda sociedad, la Historia es una materia imprescindible y un componente esencial en el proceso de formación del ser humano. La identidad, la conducta y el modo de actuación social de los habitantes de una comunidad, dependen del conocimiento, que acerca de esta ciencia, logren transmitir los profesores y asimilar los estudiantes, hasta llegar a su pleno dominio y a su incorporación a la vida.

Según Álvarez, (2020) se pueden desarrollar el pensamiento en las clases de Historia con las siguientes actividades

El detective de la Historia. Se trata de una actividad muy dinámica y participativa, pues el estudiante toma el papel de investigador para resolver en preferencia un suceso relacionado con el crimen. Es necesario crear en el aula un ambiente que simula una escena de un crimen, es decir ubicar un monigote que representa el cuerpo inerte, y el docente dejará pistas por toda el aula para que el estudiante indague desde que ingresa al aula y vaya recopilando pistas e información. Esta actividad puede ser desarrollada por los estudiantes incluso en grupos.

Visita a museos y restos patrimoniales. Es una actividad que permite al estudiante interactuar con objetos y hechos del pasado. Para esta actividad se necesita una coordinación y acciones administrativas por parte del docente para llevar al grupo de estudiantes en una jornada de clases. Esta actividad es más fructífera después de visitar el museo, pues en base a lo que los estudiantes observaron en el museo se les puede pedir

la elaboración de trabajos manuales creativos motivados con lo que vieron y les impresionó en el museo, pueden ser maquetas, pinturas, collares, muñecos de tela, etc.

Jornadas temáticas. Se trata de una propuesta similar a los proyectos interdisciplinarios que sugiere el Ministerio de Educación (Mineduc), pues se detalla que se debe coordinar junto con otra asignatura para trabajar en una exposición temática que será presentada en una casa abierta.

Investigación de la Historia personal. En este trabajo, los estudiantes deben conversar o entrevistar con sus parientes más cercanos y de ser posibles los más longevos, para recopilar información histórica de su familia. La información que ofrecen los testimonios servirá para que expongan por medio de una línea de tiempo aspectos históricos de su familia, como, por ejemplo: rasgos físicos de la familia y descendientes

Jeopardy de Historia. Es una actividad inspirada en un concurso de televisión estadounidense creado por Merv Griffin, su mecánica es similar a la del concurso y tiene ciertos elementos de la gamificación. Para empezar, se escoge la categoría en la que se va a desarrollar el concurso, por ejemplo La Revolución Francesa, la cual tendrá una batería de preguntas, se forman los grupos de estudiantes, con un dado lanzado se escoge el grupo que deberá contestar la primera pregunta, si no tienen respuesta correcta se lanza de nuevo el dado, y se plantea la misma la misma pregunta al grupo que salió en el segundo lanzamiento, y así hasta acabar con la ronda de preguntas, el grupo ganador será el que ha respondido correctamente más preguntas que los otros grupos.

Actividades de escenificación. Son actividades de dramatización, en el que los estudiantes toman el papel de personajes históricos. Para ello el docente debe acompañar y supervisar la disciplina y compromiso del estudiante. En esta actividad se desarrolla la imaginación para relatar sucesos históricos incluso puede usarse murales para escenificar los sucesos con más detalle.

Implementación de un debate. Es una técnica que implica la discusión preparada y formal entre dos grupos opuestos en creencias, teorías y pensamiento, los cuales defienden de manera pacífica con argumentos sólidos. En el aprendizaje de Historia esta actividad puede ser fructífera para fomentar el pensamiento crítico y la reflexión de los

estudiantes. Se recomienda abordar temas relevantes y controversiales para confrontar ideas y llegar a un acuerdo común.

Confección de un cómic. En esta actividad, los estudiantes tienen que elaborar un recurso verbo-icónico, para plasmar y comunicar situaciones históricas de forma creativa y atractiva. Luego, los estudiantes tienen que exponer como y porque lo elaboraron a fin de que el resto de estudiantes escuche y tenga empatía para comprender el pasado (p. 448-452)

2.2. Marco legal

En el Código de la Niñez y la Adolescencia (Ley 100, 2014), en el capítulo III sobre los derechos relacionados con el desarrollo, artículo 37 derecho a la educación, se demanda del sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos (p. 9)

En el reglamento de la ley orgánica de educación intercultural (LOEI, 201), título VI, capítulo I, de la evaluación de aprendizajes se recalca que:

Los procesos de evaluación estudiantil no siempre deben incluir la emisión de notas o calificaciones. Lo esencial de la evaluación es proveerle retroalimentación al estudiante para que este pueda mejorar y lograr los mínimos establecidos para la aprobación de las asignaturas del currículo y para el cumplimiento de los estándares nacionales. (p. 52)

La evaluación debe tener como propósito principal que el docente oriente al estudiante de manera oportuna, pertinente, precisa y detallada, para ayudarlo a lograr los objetivos de aprendizaje; como propósito subsidiario, la evaluación debe inducir al

docente a un proceso de análisis y reflexión valorativa de su gestión como facilitador de los procesos de aprendizaje, con el objeto de mejorar la efectividad de su gestión.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación

Este trabajo fue resultado de una investigación explicativa, tal como dice Hernández et al, (2014), “van más allá de la descripción de conceptos” (p.95), y, por lo tanto, dar un significado y explicación de acuerdo a la realidad en la que está sucediendo el problema. Se corresponde con la investigación cualitativa, porque describe en forma detallada un objeto de estudio (Trujillo, 2019).

La investigación cualitativa permitió la exposición de la situación problemática, con este enfoque se detalla y explica la realidad educativa y para determinar falencias que se tienen para la evaluación educativa. Con este enfoque se determinó las posibles causas que impiden una convincente evaluación de aprendizajes. La información que se obtuvo fue acopiada por medio de la técnica de la observación directa orientada a conocer las herramientas que el docente de Historia utiliza para evaluar los aprendizajes.

En el trabajo de investigación se empleó una investigación cuantitativa con un alcance descriptivo, y la población de informantes estará constituido por el docente de Historia y los estudiantes que cursan el primer año del BGU de la UEM “Alfonso Herrera”.

En esta investigación se utilizó la investigación de campo para observar las herramientas más frecuentes que el docente de Historia usa para evaluar, y determinar las razones por las que no se usa la gamificación como herramienta de evaluación en los primeros años del BGU de la UEM “Alfonso Herrera”. Se aplicaron instrumentos debidamente estructurados para recoger el criterio personal sobre la gamificación como herramienta de evaluación en la asignatura.

3.2 Unidad y Objeto de la Investigación

La investigación se realizó en las instalaciones de la Unidad Educativa del Milenio “Alfonso Herrera”, ubicada en la parroquia El Ángel del Cantón Espejo en la provincia

del Carchi. En el plantel educativo trabajan 39 docentes que educan a 589 estudiantes, de los cuales 93 cursan el primer año de Bachillerato. La institución educativa está trabajando en la modalidad presencial y ofrece a la ciudadanía interesada una educación digna en todos los niveles.



*Fig. 1 Ubicación UEM Alfonso Herrera
Fuente: Google Maps*

3.3 Fuentes de Información

La información para esta investigación se obtuvo de dos fuentes:

Fuentes de información primaria, la cual corresponde a las observaciones recogidas en la ficha de observación, adicionalmente se tomó en cuenta la información que los estudiantes aportaron en la encuesta sobre la gamificación.

Fuentes de información secundaria, es la que reposa en publicaciones como libros, revistas, artículos, tesis de grado o maestría, que son públicas y están en formato digital, en ellas se encontró información relevante sobre la gamificación y la evaluación de aprendizajes en el aula de clases.

3.4 Métodos

En esta investigación se utilizó la revisión documental como método cualitativo, pues se acudió a la búsqueda y selección de opiniones y teorías que sustenten la utilización de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se empleó el método preexperimental, en el aula de clases, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia, se identificó las falencias en la metodología del docente y las herramientas de evaluación que utiliza para comprobar los aprendizajes de los estudiantes.

La metodología de la investigación-acción participativa facilitó la construcción del resultado que se presenta, enriquecido sistemáticamente, siguiendo una espiral de ciclos de revisión bibliográfica, planificación, selección de contenidos, análisis, acción, reflexión, depuración y construcción del conocimiento. Esta metodología sirvió para perfeccionar otros resultados alcanzados con anterioridad, estudiados con la puesta en práctica del método histórico-lógico. El análisis y la síntesis permitieron estudiar con profundidad la información disponible y seleccionar la que se consideró pertinente para llegar a los resultados (Abreu, Pal, Antamba, 2022).

3.5 Técnicas e Instrumentos

3.5.1 Técnicas

La observación. Por medio de esta técnica se recogieron datos sobre las falencias que tiene el docente de Historia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre todo en la parte de evaluar aprendizajes.

La encuesta. Aplicada a los estudiantes con el fin de conocer desde el punto de vista del alumno, como es la metodología del docente para enseñar Historia y cuáles son los intereses y necesidades para mejorar el aprendizaje y ser evaluados sin presiones.

La entrevista. Se aplicó a los docentes de Historia en el subnivel del BGU, para conocer el conocimiento tecnológico y pedagógico para implementar la gamificación

como herramienta de evaluación de aprendizajes. La entrevista fue semiestructurada para que los profesores puedan expresar sus ideas sin limitaciones.

3.5.2 Instrumentos

Ficha de Observación. Por medio de la ficha, se constataron los conocimientos pedagógicos y tecnológicos para enseñar Historia, pues se determinó las herramientas de evaluación que se utiliza y se descubrió si se utiliza la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cuestionarios. En los docentes se utilizó un banco de preguntas las cuales estarán relacionadas con la práctica docente y la gamificación.

En cambio, los estudiantes llenaron un cuestionario con ítems de selección múltiple, pues de esta manera la información fue más fácil para reunir y analizar. La información que otorgan los estudiantes sirvió para elaborar una propuesta metodológica utilizando la gamificación como herramienta de evaluación.

3.6 Población

En esta investigación la población estuvo integrada por los estudiantes del 1ro BGU y los docentes que enseñan Historia en el subnivel del Bachillerato de la Institución, la distribución de personas se detalla en tabla 2.

Tabla 2.

Población de la Investigación

| Descripción | Cantidad |
|---------------------------------|-----------------|
| Estudiantes del 1er año del BGU | 63 |
| Docentes de Historia del BGU | 3 |
| Población | 66 |

3.7 Procedimientos

Fase 1. Identificar las herramientas de evaluación que utiliza los docentes de Historia, en la UEM Alfonso Herrera.

Se aplicó una ficha de observación para diagnosticar las técnicas de evaluación que emplean los docentes de Historia en la UEM “Alfonso Herrera”, posteriormente, se recogerán otros datos complementarios como lo es la metodología del docente, la participación del estudiante, infraestructura del aula, acceso a recursos, entre otros.

Fase 2. Elaborar una propuesta basada en la gamificación como herramienta de evaluación en el primer año de BGU.

Para esta parte, se usó la información más relevante que se obtuvo en la aplicación de la encuesta a los estudiantes, se recogieron criterios sobre la forma en que son evaluados y el uso de la gamificación en la evaluación de aprendizaje y se fusionó con la información recopilada en la revisión documental de la gamificación como herramienta de evaluación y las opiniones que brindaron los docentes en la entrevista, para elaborar una propuesta metodológica de la gamificación como herramienta de evaluación en la asignatura de Historia y que este acorde a las necesidades e intereses de estudiantes y profesores

Fase 3. Aprobar la propuesta basada en la gamificación como herramienta de evaluación mediante una prueba de concepto.

En esta última fase, se puso a prueba la utilidad y funcionalidad de la propuesta metodológica sobre la gamificación por medio de una prueba de concepto, además se tuvo en cuenta la recomendación y sugerencia de expertos, docentes y estudiantes para mejorar y optimizar esta propuesta.

3.8 Consideraciones Bioéticas

En esta investigación se cumplió cabalmente con los principios de beneficencia, no mal eficiencia y autonomía. Se solicitó a las autoridades de la institución muy respetuosamente el acceso a las instalaciones para obtener la información de forma

responsable. Para la consecución de esta investigación, fue necesario solicitar al docente de Historia y estudiantes de primer año del BGU toda la sinceridad en la información que faciliten, pues los resultados y datos que otorgan los informantes fueron utilizados exclusivamente para brindar soluciones concretas en la práctica educativa

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TEMA: USO DE GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO
ALFONSO HERRERA DE LA CIUDAD DEL ÁNGEL

Tabla 3

Matriz de Consistencia

| PROBLEMA | OBJETIVO | VARIABLES | DIMENSIÓN | INDICADORES | METODOLOGÍA |
|---|--|---|--|---|--|
| Deficiente evaluación de aprendizaje de Historia en el primer año del BGU de la UEM Alfonso Herrera | <p>Objetivo General</p> <p>Implementar la gamificación como herramienta de evaluación en la asignatura de Historia en el primer año de Bachillerato de la UEM Alfonso Herrera</p> | <p>Variable independiente:</p> <p>LA GAMIFICACIÓN</p> | <p>Elementos de la gamificación</p> <p>Rol del docente y estudiante en la gamificación</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas digitales • Frecuencia con que se usa la tecnología en el aula de clase • Dominio del docente y estudiante en el manejo de tecnologías | <p>MÉTODOS</p> <p>Revisión documental</p> <p>Método preexperimental</p> <p>TÉCNICAS</p> <p>La observación</p> <p>La encuesta</p> <p>La entrevista</p> <p>INSTRUMENTOS</p> |

| | | | | | |
|--|---|---|--|--|---|
| | | | | | Ficha de observación Cuestionarios |
| | <p>Objetivos Específicos</p> <p>Diagnosticar las herramientas de evaluación utilizadas por los docentes de Historia, en la UEM Alfonso Herrera.</p> <p>Elaborar una propuesta basada en la gamificación como</p> | <p>Variable dependiente:</p> <p>EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE DE HISTORIA</p> | <p>Características de la evaluación</p> <p>Tipos de evaluación</p> <p>Instrumentos de evaluación</p> <p>Evaluación de aprendizajes</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Empleo de evaluaciones tradicionales • Forma en que el docente evalúa los aprendizajes • Se cumple con la función de la evaluación • Elección de cuestionarios para evaluar • Aplicar la retroalimentación | <p>POBLACIÓN</p> <p>63 estudiantes del 1er año del BGU</p> <p>3 docentes de Historia del BGU</p> |

| | | | | | |
|--|---|--|--|---|--|
| | <p>herramienta de evaluación en el primer año de BGU.</p> <p>Validar la propuesta basada en la gamificación como herramienta de evaluación mediante una prueba de concepto.</p> | | | <p>de aprendizajes después de una evaluación.</p> | |
|--|---|--|--|---|--|

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Encuesta aplicada a estudiantes

1.- Señale la forma en que el docente evalúa sus conocimientos

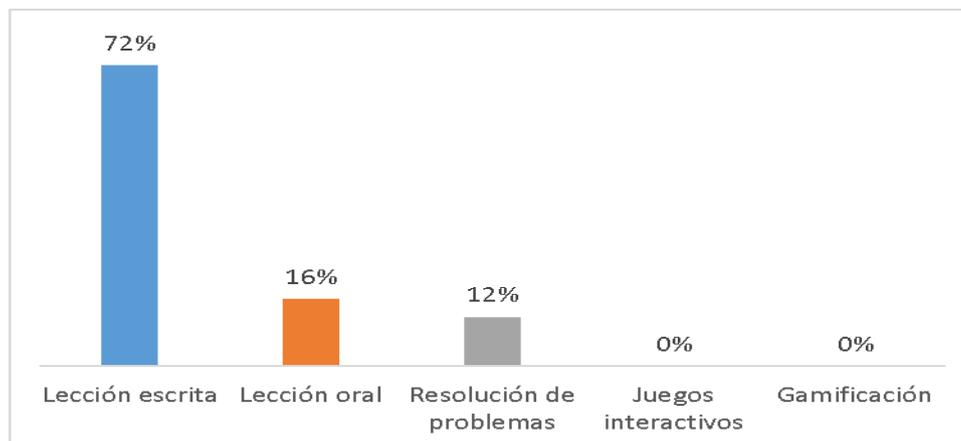


Fig. 2 Forma en que se evalúa

Análisis: La mayoría de estudiantes concuerdan que se emplea la lección escrita para evaluar los conocimientos y se evidencia que no se utiliza juegos o la gamificación para comprobar los aprendizajes de la asignatura.

Discusión: Con estos resultados se concluye que el docente no recurre a otros métodos o instrumentos de evaluación mucho más activos que la lección escrita, este tipo de instrumentos miden el conocimiento del estudiante bajo parámetros específicos (Boude, et al, 2021), pero que no reflejan las capacidades y habilidades que el estudiante ha logrado desarrollar en las sesiones de aprendizaje.

2.- ¿Qué siente cuando desarrolla una prueba escrita?

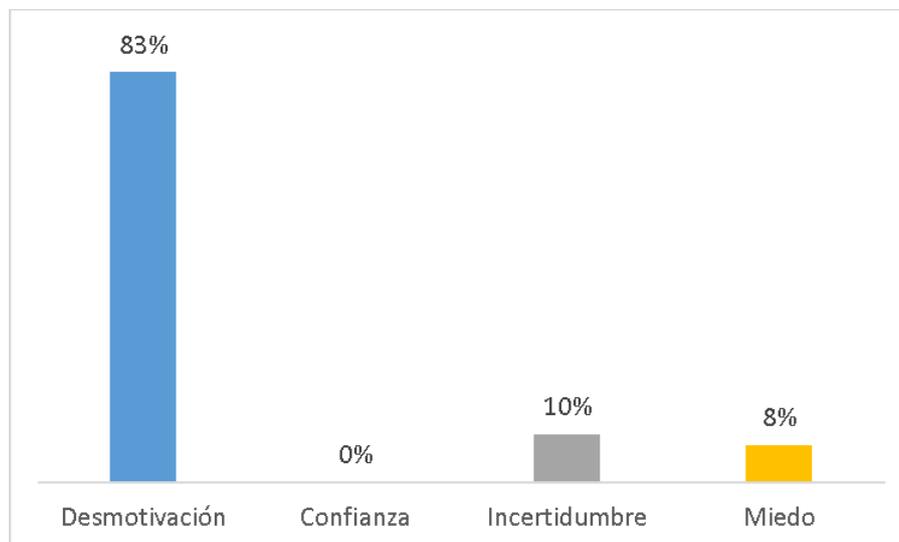


Fig. 3 Sensación cuando es evaluado

Análisis: Casi todos los estudiantes manifiestan que tienen desmotivación cuando se enteran que van a ser evaluados, además, sensaciones negativas como miedo e incertidumbre.

Discusión: En esta pregunta los estudiantes indican que tienen sensaciones negativas ocasionada posiblemente por experiencia de calificaciones bajas o no poder responder correctamente el examen. Si se continúa aplicando evaluaciones escritas u orales para medir el aprendizaje o peor aún para condicionar el comportamiento del estudiante, este no se sentirá en comodidad para seguir aprendiendo (Bennasar & Estrada, 2021).

3.- ¿Creé que la evaluación mide los aprendizajes que se ha memorizado?

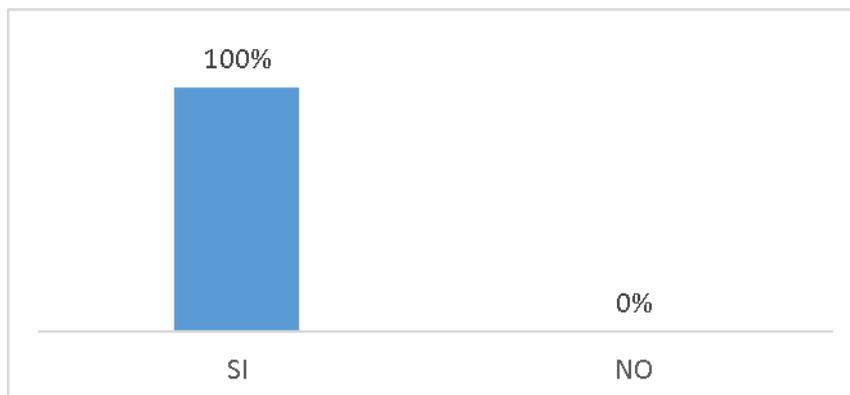


Fig. 4 La evaluación mide la memorización

Análisis: Todos los estudiantes afirman que la evaluación mide aprendizaje memorizados a la fuerza, esto evidencia que los estudiantes se han ido acostumbrando a que les tomen la lección de memoria durante la etapa educativa,

Discusión: En esta pregunta se refleja las perspectivas que se tiene sobre la evaluación, pues para los docentes, la evaluación es el proceso que permite conocer si el estudiante ha logrado aprender un conocimiento (Imba & Ipaz, 2021) y lo puede aplicar en la vida cotidiana, en cambio para el estudiante, es una actividad a la que hay que indicar y mostrar cuánto sabe y cuánto ha logrado memorizar de las sesiones de aprendizaje.

4.- ¿Cuál de estas herramientas digitales se han empleado para evaluar el aprendizaje de Historia?

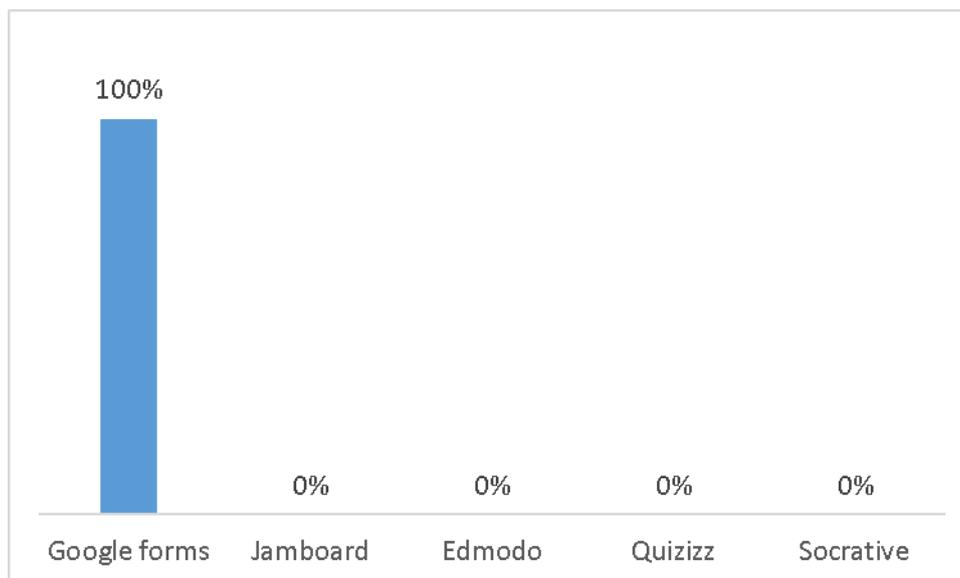


Fig. 5 Herramientas digitales en la evaluación de Historia

Análisis Todos los estudiantes confirman que el docente de Historia únicamente ha empleado la plataforma Google forms para aplicar evaluaciones de los temas. Es una buena plataforma, pero no es la única a la que se puede acceder y elaborar otro tipo de evaluación.

Discusión: Con los resultados se asume que el docente elabora evaluaciones con preguntas de base estructurada con la utilización de formularios de Goolge forms. Aunque existen otras plataformas que ofrecen actividades mucho más atractivas para evaluar aprendizajes prescindiendo de cuestionarios logrando desarrollar destrezas y fomentar la competencia por medio de juegos y estrategias (Guzmán et al, 2021).

5.- Con las evaluaciones tradicionales, ¿Cuál de estas características es la más valorada?

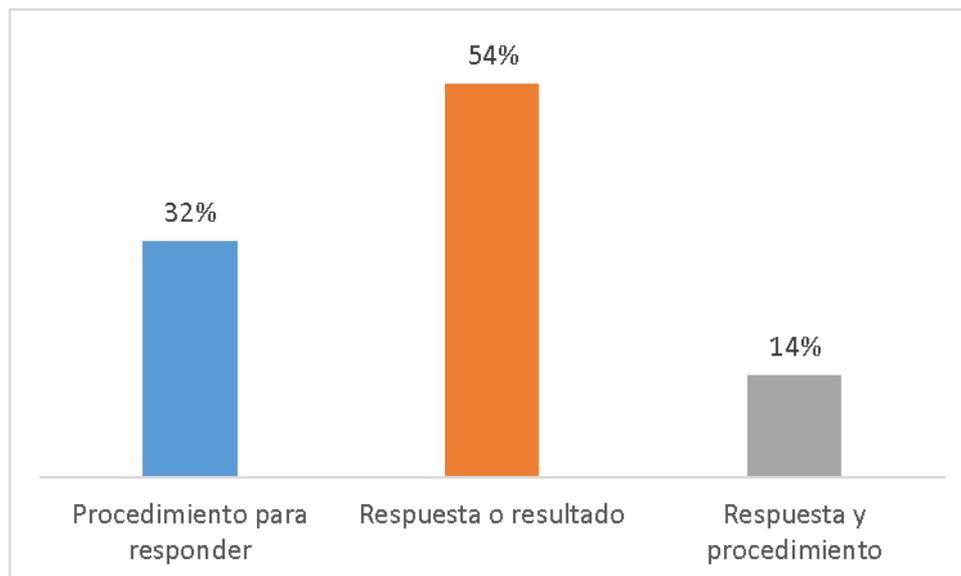


Fig. 6 Característica más valorada en las evaluaciones

Análisis: Más de la mitad de estudiantes coinciden que en las evaluaciones tradicionales se valora más la respuesta, otro grupo, pero más pequeño que el anterior dice que la puntuación tiene más valor en el procedimiento o desarrollo. Pero un grupo pequeño de estudiantes dice que tanto respuesta y procedimiento tiene valor en la evaluación.

Discusión: Esta apreciación de los estudiantes se debe a que las evaluaciones son distintas en cada asignatura, es decir, en materias como Matemática se valora todo el procedimiento y la respuesta, pero en asignaturas como lenguaje o Historia las preguntas van limitadas a responder de forma corta o breve sin un procedimiento implícito. Las evaluaciones para el estudiante son una la evidencia que tiene que probar al docente sobre lo que entendió y logro memorizarse (Moreira et al, 2020), limitando las capacidades escondidas del estudiante.

6.- Le gustaría que sea evaluado por medio de la gamificación

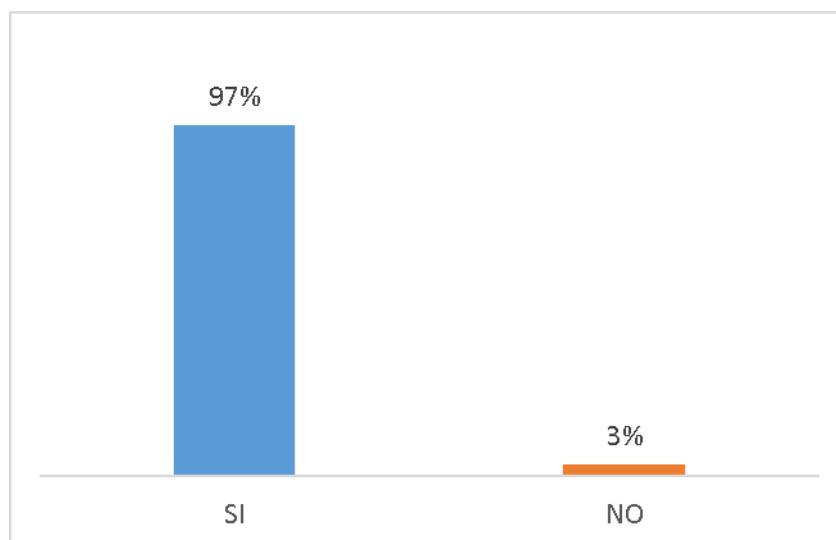


Fig. 7 Evaluación con gamificación

Análisis: A la mayoría de estudiantes le agradaría ser evaluados por medio de la gamificación.

Discusión: Si bien se muestra la apertura por parte de los estudiantes para optar por la gamificación para ser evaluados, es desconocido que tan capacitado está el docente para emplear esta actividad. Aplicando la gamificación en la evaluación de aprendizajes se logrará algunas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje como la motivación, interés, participación activa y compromiso para aprender que no se logra con la aplicación de talleres o llenar formularios extensos (Guevara, 2018).

7.- ¿Cuál es el premio que obtiene cuando desarrolla correctamente una evaluación?

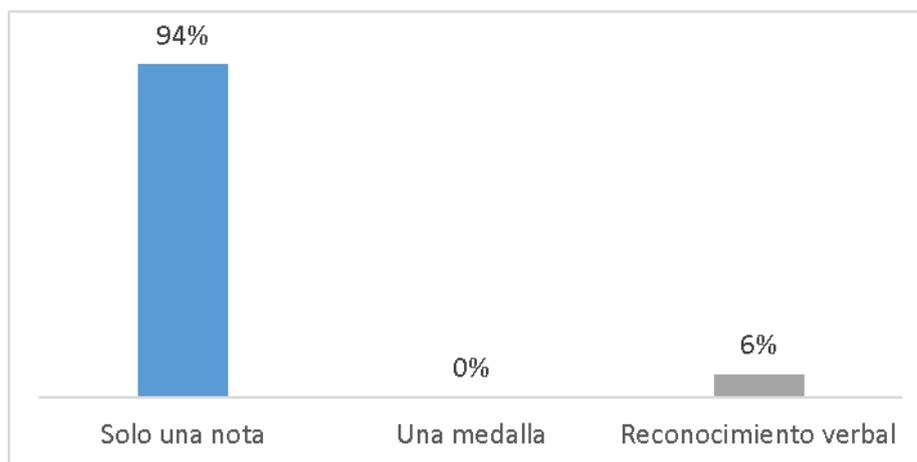


Fig. 8 Premio después de realizar la evaluación

Análisis: Para la mayoría de los estudiantes la calificación en el recuadro de la hoja de evaluación, es el premio o reconocimiento que reciben por realizar la prueba.

Discusión: Aunque parezca algo conductista, reconocer el esfuerzo de los estudiantes para alcanzar la máxima nota en un examen es algo que les agrada para sentirse seguros y aumentar la autoestima, sin embargo, no conviene premiar a los mismos estudiantes de siempre, se recomienda destacar el trabajo de aquellos que les cuesta trabajar con un ritmo más acelerado (Castillo et al., 2022), se debería establecer un premio o reconocimiento al esfuerzo a fin de que continúen y aumenten el rendimiento.

8.- ¿En qué tipo de preguntas de base estructurada tiene una mejor facilidad para contestar?

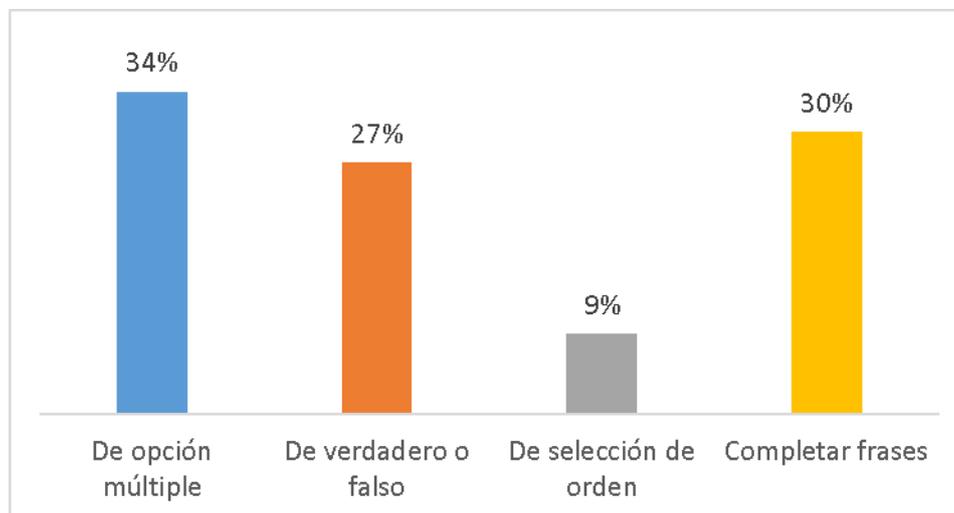


Fig. 9 Preguntas más factibles en una evaluación

Análisis: En esta pregunta se evidencia la diversificación de criterio que tienen los estudiantes al momento de realizar una evaluación, pues a algunos les parecerá más fácil responder preguntas de verdadero o falso que de selección múltiple.

Discusión: Los resultados indican que, evidentemente los estudiantes en una evaluación de aprendizajes prevén el contenido de las preguntas y tratan de memorizar y escoger al azar para obtener un buen puntaje. En las preguntas de opción múltiple se tiene más esperanza de escoger la respuesta correcta, pues, en este tipo de ítems, se cuenta con hasta cuatro opciones de respuesta, de las cuáles dos son desechadas por sentido común y de acuerdo al conocimiento (Boude et al, 2021) y por tanto en la mayoría de preguntas alcanzan a responder correctamente.

9.- ¿Se realiza la realimentación después de aplicar la evaluación?

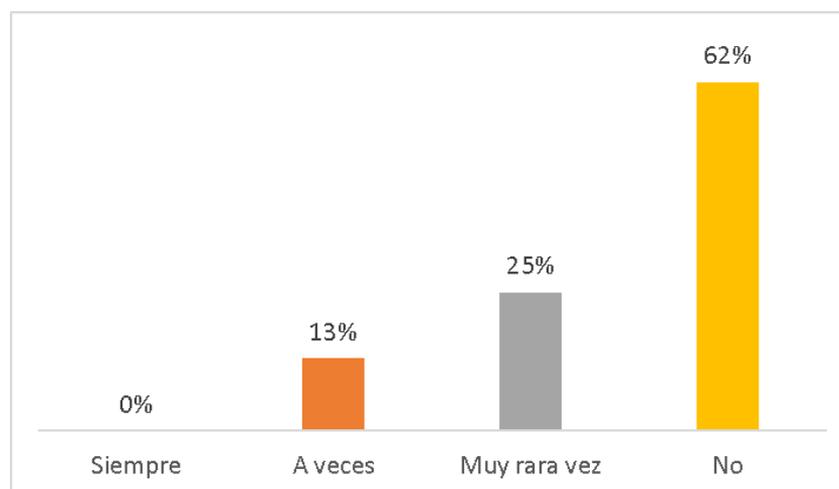


Fig. 10 Realimentación después de la evaluación

Análisis: La mayoría de estudiantes afirma que no reciben una retroalimentación después de realizar la evaluación y obviamente conocer la puntuación alcanzada en la prueba.

Discusión: Es otra falla de la metodología del docente no ofrecer una retroalimentación para eliminar los errores en el procedimiento que tiene el estudiante, pues este seguirá presentando el error en las siguientes evaluaciones. El docente debe ayudar al estudiante a identificar los errores o los contenidos con fallas para que logre afianzar el aprendizaje (Paladines, 2022), si no se realiza una retroalimentación debida y oportuna el estudiante tendrá la duda y está la tendrá hasta que alguien la ayude con una explicación clara y precisa para entender el tema.

10.- A su criterio, ¿cuál de las siguientes habilidades son desarrolladas cuando resuelve la evaluación de Historia?

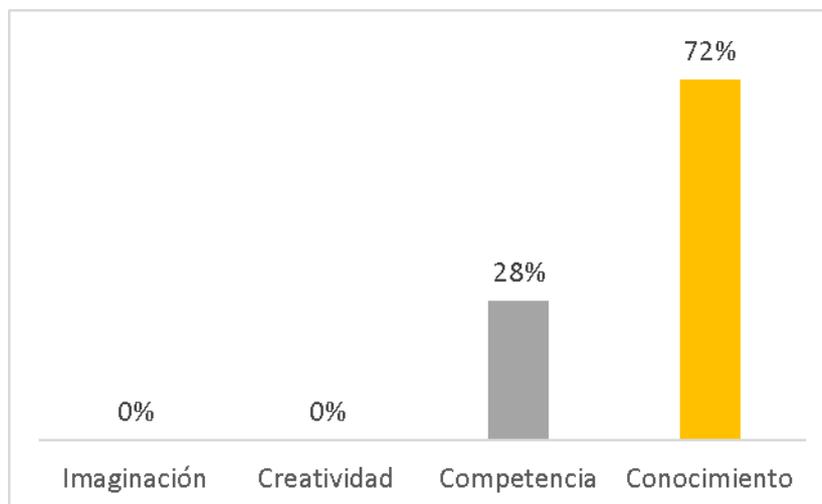


Fig. 11 Habilidad que se desarrolla en las evaluaciones

Análisis: Para la mayoría de estudiantes las habilidades que desarrollan en una evaluación solo tienen que ver o tienen relación con los contenidos que han tratado en el aula de clases.

Discusión: Se puede recurrir a actividades que no solo midan el conocimiento del estudiante, existe otro tipo de habilidades como la imaginación y la creatividad que los estudiantes tienen y solo les hace falta desarrollarlas y ponerlas a prueba. En una evaluación de aprendizaje tradicional se mide cuánto sabe el estudiante, entendiéndose a aquello que debió haber aprendido, sin embargo, existen aquellos que tienen la tendencia a memorizar y copiar por lo que este tipo de evaluaciones no siempre miden las capacidades de los estudiantes (Sánchez & Martínez, 2020), se debe propiciar actividades de evaluación para que los alumnos puedan desarrollar otras habilidades como la imaginación y creatividad para realizar actividades entretenidas y activas.

Entrevista aplicada a docentes

¿Qué importancia tiene la evaluación del aprendizaje de sus estudiantes?

“Es importante para conocer qué han logrado aprender los estudiantes y los temas que no dominan totalmente.”

¿Qué tipo de instrumentos utiliza para la evaluación?

“La prueba escrita que a veces es elaborada en Word e impresa, o también una prueba informal con un cuestionario de preguntas que deben ser respondidas en una hoja a líneas.”

¿Ha aplicado la evaluación por medio de artefactos tecnológicos?

“No.”

¿Ha utilizado las herramientas digitales como kahoot o Google forms para diseñar y aplicar la evaluación de la asignatura?

“Aplica dichas plataformas en tiempos de pandemia, pero fueron en pocas ocasiones, pues se evaluaba con la presentación de trabajos académicos.”

¿Ha incorporado la gamificación como herramienta de evaluación de la asignatura?

“No, de hecho, solo propuesta dinámicas para que los estudiantes se relajen.”

¿Ha percibido buenas emociones cuando los estudiantes son evaluados por medio de pruebas escritas?

“La verdad sus caras evidencian poco entusiasmo y hasta algo de incertidumbre.”

¿Cuál es la respuesta cognitiva y competitiva que tiene los estudiantes cuando los estudiantes son evaluados? ¿Y después?

“La comprensión de conceptos y aplicar lo aprendido.”

¿Cómo son clasificados el grupo de estudiantes después de calificar las evaluaciones?

“Siempre se han etiquetado como buenos estudiantes o flojos según el rendimiento que tengan en la presentación de trabajos, tareas, participación y evaluaciones.”

¿Qué otorga a los estudiantes que alcanzaron la máxima nota, y aquellos con baja nota?

“Siempre se ha puesto una frase de felicitaciones a los estudiantes con las notas más altas, a los que no tienen una buena calificación no se les escribe o resalta el trabajo.”

¿Qué conocimientos tiene sobre la gamificación?

“Se escucha decir que es una técnica activa, pero no se tiene una idea clara de su funcionamiento y utilidad.”

Capítulo VI

5. Propuesta

5.1 Título de la propuesta

EVALUAR Y JUGAR CON LA HISTORIA

5.2 Objetivos

Objetivo General

Evaluar con juegos y actividades entretenidas usando plataformas tecnológicas

Objetivos Específicos

Planificar actividades en las que se traten temas de la Historia

Evaluar con la ayuda de la tecnología los conocimientos tratados en clase.

5.3 Ubicación

Nombre de la Institución: Unidad Educativa de Milenio Alfonso Herrera

Ubicación geográfica: Carchi – El Ángel, **Parroquia:** El Ángel

5.4 Antecedentes

La evaluación de aprendizajes forma parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de cualquier asignatura y es el punto de partida para planear el refuerzo y la retroalimentación a los estudiantes que tienen fallas en el conocimiento. La selección de recursos, técnicas e instrumentos para evaluar corre por cuenta del docente y las limitaciones didácticas como el espacio, tiempo, disponibilidad de recursos tecnológicos siempre van a estar presentes, pero, no quiere decir que siempre se use un mismo recurso para evaluar como por ejemplo las pruebas impresas de base estructurada.

Ser abierto a las nuevas formas de educar es la parte humana y profesional del educador, aventurarse a emplear técnicas activas de aprendizaje mejora la relación entre alumno y profesor (Álvarez, 2020), en los años de confinamiento de la pandemia del covid -19 se optó por evaluar a los estudiantes mediante tareas dirigidas, las cuáles en algunos casos no evidenciaban el esfuerzo del estudiante, y había otras en donde se evaluaba con la aplicación de formularios de Google forms, las cuales son una variante de la prueba escrita pero online, con la ventaja de tener una estadística de los puntajes con rapidez (Bennasar & Estrada, 2021).

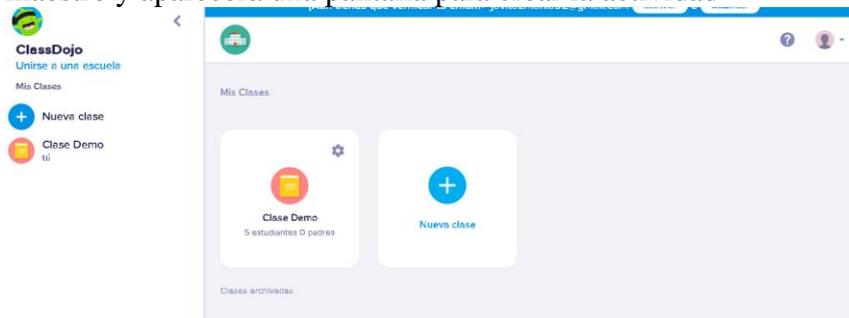
En esta propuesta se plantean actividades de aprendizaje cuyos resultados se evidenciarán cuando el estudiante resuelva o realice las actividades diseñadas en plataformas gamificadoras, pues se debe también gamificar la evaluación de aprendizajes para que el alumno esté motivado y más participativo para responder las preguntas.

ACTIVIDADES GAMIFICADORAS PARA EVALUAR HISTORIA

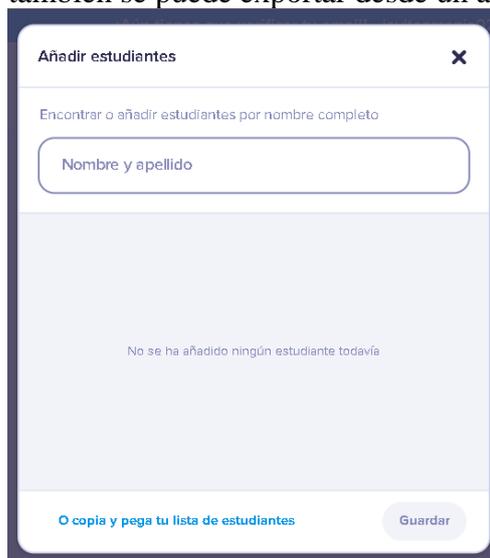
| Actividad N° 1 | |
|---------------------------------|---|
| <i>Temática:</i> | <p style="text-align: center;">Los pueblos orientales y americanos</p>  |
| <i>Objetivo:</i> | <p>Conocer los aportes y logros de los pueblos originarios y que son reconocidas por las nuevas generaciones como hitos únicos.</p> |
| <i>Criterios de Evaluación:</i> | <p>CE.CS.H.5.1. Analiza y diferencia la Historia real de la construcción cultural historiográfica producto de la investigación basada en fuentes, enfoques y condicionantes materiales y simbólicos.</p> |
| <i>Desarrollo:</i> | <p>Anticipación:</p> <p>Ronda de preguntas: ¿qué tradiciones tiene tu familia en el hogar? ¿cuáles creencias son más comunes en tu familia? ¿te has preguntado por qué o quienes han influido en tu familia para que tengan esos pensamientos?</p> <p>Construcción:</p> <p>Leer un texto dónde se relate la construcción de pensamientos y como ha ido transfiriéndose de generación en generación.</p> <p>Investigar en la web los aportes de los pueblos originarios del continente americano que han servido para mejorar la sociedad.</p> <p>Aplicación:</p> <p>Aplicación de un taller.</p> |
| <i>Evaluación:</i> | <p>Para evaluar los aprendizajes de los estudiantes se propone utilizar la plataforma Class dojo, classdojo.com, la mecánica de la actividad será tipo foro y se puntuará la participación y la exposición de ideas. El objetivo es gamificar la actividad del aula escolar sobre la base de las puntuaciones que consiguen los alumnos al realizar las actividades. El sistema de puntos se administra por el profesor,</p> |

decidiendo la cantidad de puntos que cada alumno consiga, valorando también la actitud de los participantes.

Para ello es necesario registrarse en la plataforma con la opción de maestro y aparecerá una pantalla para crear la actividad



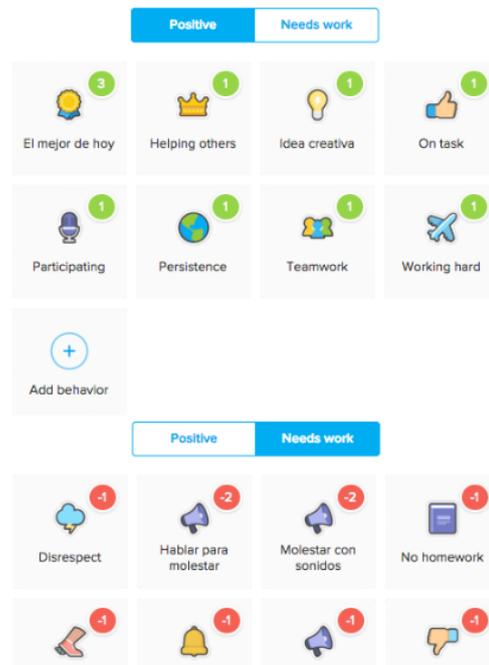
Cuando se crea una actividad hay que poner la lista de estudiantes o también se puede exportar desde un archivo de Excel.



Luego se procederá a crear la actividad con las indicaciones correspondientes y se pueden agregar elementos visuales para mejorar la actividad



Después de que el estudiante ha realizado los trabajos se puede hacer un seguimiento individual en la misma plataforma.



Código QR para acceder a classdojo



Actividad N° 2:

Manifestaciones culturales



Temática:

Objetivo:

Identificar los beneficios que tiene el trabajo como fuente de ingreso a las familias y como incide en la producción del país.

Criterios de Evaluación:

CE.CS.H.5.2. Explica y valora la importancia del trabajo como eje de la supervivencia humana y de las revoluciones culturales paleolítica y neolítica.

Anticipación:

Ronda de preguntas, ¿En qué campo laboral se desempeñan tus padres? ¿Conoces si tus abuelos y la generación anterior a tus abuelos trabajaban?

¿El trabajo de tu padre es el mismo de tu madre? ¿Por qué los hombres tienen un trabajo diferente a las mujeres en la mayoría de casos?

Desarrollo:

Construcción

Leer el texto sobre el trabajo y su función en el sostenimiento de la economía de los pueblos.

Extraer ideas principales y secundarias.

Elaborar un mapa mental del tema.

Aplicación

Elaborar un cuadro comparativo sobre las condiciones del trabajo en los años 90s y la actualidad

Evaluación:

Se recomienda utilizar la plataforma Cerebriti www.cerebriti.com es un portal para aprender jugando a través de cientos de juegos didácticos y culturales creados para poner a prueba los conocimientos de los participantes o alumnos. Una plataforma de juegos de preguntas fácil de utilizar. Los alumnos compiten por sumar puntos y ganar las partidas.

Para crear cualquier actividad hay que registrarse de forma gratuita o bien se puede acceder a la página para buscar las actividades relacionadas con el tema.

Cerebriti Busca por juego, palabra clave, etc. Registrarse Inicia sesión Juegos Ranking

Ciencias Matemáticas Geografía Historia Lengua Literatura Idiomas Arte Música Cine TV Tecnología Deportes Motor Ocio Marcas

El mayor catálogo de juegos educativos y de conocimiento en español

Síguenos en

Más recientes Más jugados

Creado por yolanda h
Test de 25 capitales de Europa Geografía
 Tipo de juego: Tipo Test 477.3k jugados
 #países #capitales #Europa #geografía política

Creado por Fer G
Partes de la célula Ciencias
 Tipo de juego: Mapa mudo 430.4k jugados
 #células #biología #conocimiento del medio #primaria

Creado por Cerebriti
Países y capitales de América - Une Geografía
 Tipo de juego: Encuentra la Pareja 321.9k jugados
 #países #capitales #América #América del Sur #América del Norte

Ahora en juego

- Capitales de Europa (también Eurasia)
- Escribe los planetas según su proximidad con el Sol
- Inventos e Inventores
- Los 50 Estados de EEUU - Escribe sus nombres
- Escribe la plantilla del F.C. Barcelona (2012-13)
- Árboles de hoja caduca
- Elige las sumas cuyo resultado es 23
- ¿Te sabes las tablas de multiplicar? Escribe los resultados
- Huesos de la cabeza (1)
- Músculos de la pierna (1)

Te recomendamos

00/05 Arrastra con el ratón cada palabra sobre su pareja correspondiente. Si has acertado, desaparecerán las dos. 10:00

¡JUGAR!

Jugado 252 veces. ¿Has encontrado algún fallo? Denunciar

00/05 Arrastra con el ratón cada palabra sobre su pareja correspondiente. Si has acertado, desaparecerán las dos. 09:46

realidad no existe trabajo gratuito

tiene prioridad la prueba verdadera subordinación

proteccion el trabajador se somete al empleador

impone mirada favorable al trabajador inversión carga de la prueba

omerosidad el empleador debe probar

Jugado 252 veces. ¡ME RINDO! ¿Has encontrado algún fallo? Denunciar

Como evaluación se pide a los estudiantes que envíen una captura de pantalla de las actividades finalizadas.

Código QR de la Actividad



Actividad N° 3:

Temática:

Manifestaciones culturales para la construcción y mejoramiento de la Historia Contemporánea



Objetivo:

Reconocer el papel de la mujer en la lucha por la igualdad de derechos para todos y resaltar la lucha por una mejor vida.

Criterios de Evaluación:

CE.CS.H.5.4. Explica y valora el papel protagónico de la mujer a lo largo de toda la Historia, desde la comunidad primitiva hasta el presente, destacando sus liderazgos intelectuales y políticos, sus luchas contra la dominación y sus distintos roles sociales.

Anticipación:

Video documental: la mujer y su lucha

Ronda de preguntas: ¿Crees que las mujeres tienen el mismo valor que el de los hombres?

Construcción:

Desarrollo:

Leer el texto sobre la mujer y su lucha para tener los mismos derechos.

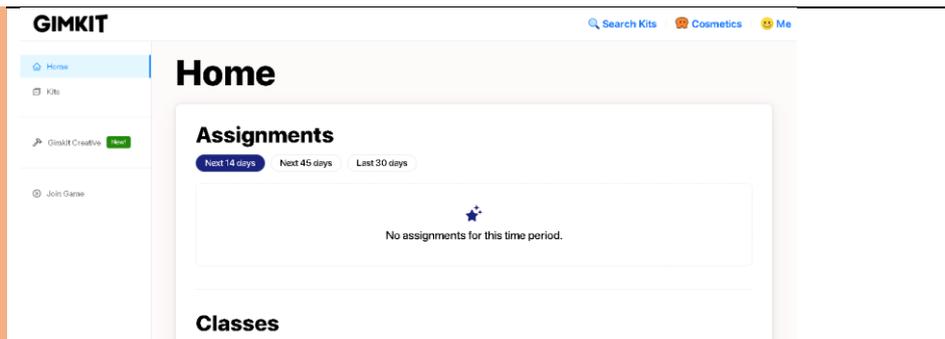
Elaborar un acróstico con la palabra MUJER

Aplicación:

Elaborar un cuestionario sobre que pasaría si a cada suceso relevante de la lucha de la mujer. Posteriormente se utilizará ese banco de preguntas en la plataforma GIMKit <https://www.gimkit.com/>

Evaluación:

Se debe usar la plataforma GimKit es una plataforma para preparar y compartir juegos de preguntas con una clase o con una audiencia. El funcionamiento permite a los profesores crear listas de preguntas y compartirlas en formato de juego con los alumnos que las responden a través de sus dispositivos electrónicos. La diferencia con otras plataformas para realizar juegos de preguntas es que, en vez de puntos, cada acierto proporciona una cantidad de dinero virtual para comprar poderes y habilidades. Al igual que las otras plataformas gimkit es una plataforma a la que puede registrarse de forma gratuita y en ella preparar algunas actividades para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, aunque su interfaz se encuentre en inglés.



Realizar las actividades es algo intuitivo y fácil

Se hace clic en new kit

Se deja a criterio del docente que tipo de preguntas y actividades puede realizar en la plataforma, pues permite incluir fotos y audios para las preguntas.

1 question

[Show answers](#)

¿Cuál era el objetivo de la lucha de las mujeres en los años 70s?

Derecho al voto

Igualdad salarial

Mejores condiciones de vida

Puestos ejecutivos en las empresas

Código QR de la Actividad en GIMKIT, se requiere iniciar sesión o crear una cuenta



Actividad N° 4:

Procesos económicos y sociales en el Ecuador



Temática:

Objetivo:

Reconocer los efectos positivos y negativos del manejo de recursos del país para el desarrollo social y avance del país.

Criterios de Evaluación:

CE.CS.H.5.17. Examina y evalúa el proceso económico, político y social del Ecuador a partir del “boom” petrolero, su relación con la crisis de la deuda, la crisis de los 80 y los últimos años

Anticipación:

¿Cuáles son las fuentes de recursos del Ecuador para conseguir dinero del exterior?

¿Qué pasaría si no existiesen esos recursos en el Ecuador?

Construcción.

Desarrollo:

Investigar en fuentes de internet sobre el boom petrolero y la relación que tiene con la crisis en los últimos años

Elaborar una línea de tiempo sobre el boom petrolero.

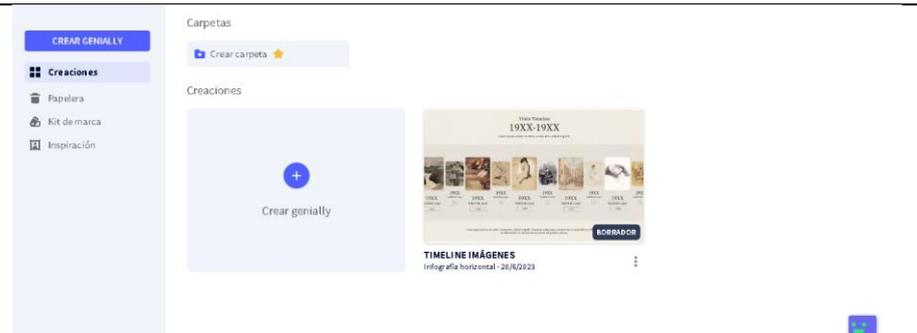
Aplicación

Elaborar un cartel artístico sobre el boom petrolero.

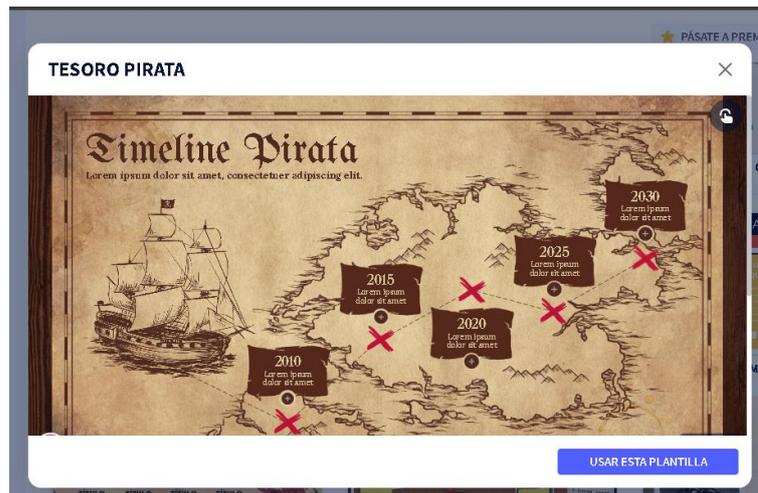
Elaborar una matriz dónde se indique los precios del barril de petróleo desde el año 1980 hasta la actualidad.

Evaluación:

Se usa la plataforma [Panel - Genial.ly](https://genial.ly) porque permite a los participantes o estudiantes aprender como si fuera un concurso. Es una plataforma web de educación social y gamificada, es decir una web donde se pueden crear juegos y jugarlos, recompensando a quienes aciertan en las respuestas con una mayor puntuación que les sitúa en lo más alto del ranking. El profesor o maestro de la sesión configura el juego en un formato de preguntas tipo test y los participantes concursan para obtener más puntos. Al igual que las otras plataformas genialy pide registrarse para crear actividades.



En la interfaz principal se hace clic en crear genially.



La actividad esta en el código QR



Actividad N° 5:

Procesos sociales y culturales I



Temática:

Objetivos:

Conocer los conflictos civiles del mundo y empatizar con las víctimas silenciosas.

Criterios de Evaluación:

CE.CS.H.5.8. Examina y evalúa el legado artístico y cultural del Islam, su origen, expansión, su conflicto histórico con el Estado judío y sus contrastes con el judaísmo y el cristianismo.

Anticipación.

Presentación de un video documental sobre el conflicto en el estado judío.

Construcción.

Responder a un cuestionario sobre el video.

Desarrollo:

Proponer soluciones al conflicto

Elaborar un video en dónde cada estudiante brinde una reflexión sobre el conflicto.

Aplicación.

Elaborar un debate con el grupo de estudiantes, en el que cada bando va a exponer un criterio que el otro grupo debe cumplir para sanar el conflicto.

Evaluación:

La actividad será evaluada con la herramienta Educaplay Es una plataforma gratuita para la **creación de juegos educativos multimedia**. Con esta plataforma puedes crear diferentes tipos de juegos online y enviarlos a los alumnos para que participen. Educaplay cuenta con un completo repositorio de actividades y juegos para los alumnos creado por la comunidad de profesores. La plataforma ordena los juegos por actividades y los clasifica por cursos: educación infantil, educación primaria, educación secundaria, bachillerato y formación profesional.

Para crear las actividades se debe registrar con una cuenta de correo electrónico.



The screenshot shows the Educaplay interface. At the top, the logo 'educaplay' is on the left, and a search bar contains 'Ej.: Ríos de Europa...'. To the right of the search bar is a button labeled 'Todas las actividades'. Below this is a green header for the quiz titled 'EL ISLAM Y OCCIDENTE'. In the center, a score of '100 PUNTOS' is displayed next to a timer showing '04:35 TIEMPO RESTANTE'. The main content area features a question: '¿Los musulmanes consideran pecado la representación gráfica de Alá y de Mahoma, por lo que no utilizan?'. Below the question are two radio button options: 'Imágenes de personas.' and 'Imágenes religiosas.'. At the bottom of the interface, there are navigation buttons for 'Anterior' and 'Siguiente', and a progress indicator showing '1/5'.

La actividad esta en el código QR es totalmente gratis



Actividad N° 6:

Procesos sociales y culturales II



Temática:

Objetivos:

Comprender que la colonización y conquista de los países del continente americano es consecuencia de la búsqueda de la búsqueda de nuevos recursos o tierras para mejorar la vida.

Criterios de Evaluación:

CE.CS.H.5.13. Analiza y contrasta el proceso de conquista y colonización portuguesa en Brasil, y sus especificidades económicas en relación con la Conquista y Colonización española.

Anticipación:

Presentación del video documental sobre las conquistas en América, razones y consecuencias.

¿Si estuvieses en aquella época, cual país te hubiese gustado conquistar para vivir?

Construcción.

¿Si se te encargarán otras tierras para producir que tendrías en cuenta para viajar?

Desarrollo:

¿Viajarías solo o con personas expertas en explorar otros sitios?

¿Encuentras relación entre migración y conquista? ¿Cuáles son las diferencias?

Aplicación

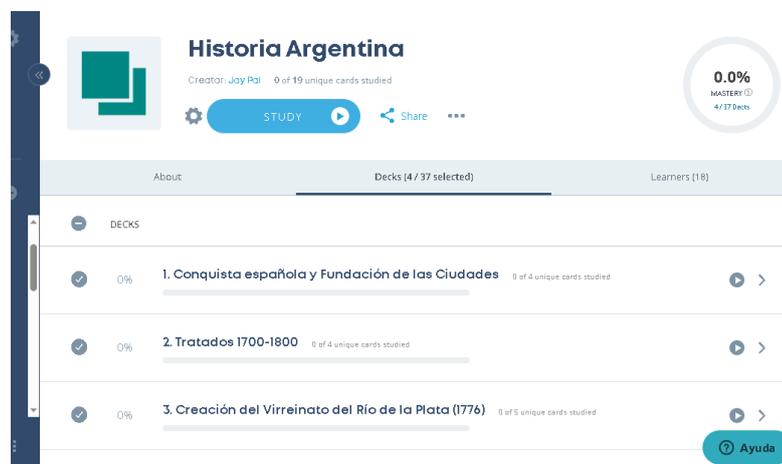
Dinámica la conquista de Brasil, proponer a los estudiantes asumir los roles de conquistadores y pueblos residentes.

Investigar sobre las consecuencias que tiene la colonización portuguesa en relación con la colonización española en el continente americano.

Evaluación:

Para evaluar a los estudiantes se utilizará la plataforma Brainscape, la cual es una aplicación diseñada para buscar, crear y compartir tus propios juegos de 'flashcards'. Esta plataforma cuenta con una gran variedad de tarjetas digitales para la enseñanza, por lo que alumnos y docentes encontrarán mucho material. Si se descarga la app se podrá

buscar entre los diferentes temas y además la web incluye una sección especial para que los profesores puedan inspirarse.



La actividad propuesta se basa en la historia de Argentina, para desarrollar se requiere tener un cuenta creada en brainscape. La actividad esta en el código QR



Actividad N° 7:

Procesos sociales y culturales III



Temática:

Objetivos:

Reconocer a la revolución o movimientos de liberación como acciones civiles para exigir el cumplimiento del plan de gobierno y mejorar la calidad de vida de la población

Criterios de Evaluación

CE.CS.H.5.15. Analiza y discute el origen, desarrollo y propuestas de los grandes movimientos de liberación de los siglos XVIII, XIX y XX en América Latina, destacando el papel de sus líderes y protagonistas colectivos y la vigencia o caducidad de sus ideales originarios.

Anticipación

Presentación del video documental sobre los principales y más importantes revoluciones en el mundo.

Construcción

Enumerar y listar por cada país las revoluciones que se tuvieron y las razones o motivos que las impulsaron.

Desarrollo:

Organizar grupos de trabajo para cada revolución de los siglos XVIII, XIX, XX para que se exponga en plenaria.

Aplicación

Jugar a ser un país cuyo funcionamiento o sistema de gobernanza motiva a formar una revolución interna.

¿Cuáles serían las estrategias de los gobernantes para evitar los conflictos internos?

Evaluación:

Utilizar la plataforma <https://mobbyt.com/> para crear y jugar con actividades

El acceso a las actividades es gratuito, pero se necesita registrarse para crear una actividad determinada.

mobbyt PLATAFORMA DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

Correo electrónico: Contraseña: Ingresar

ES MUY FACIL

Y ES GRATIS

Videojuegos educativos

Créalos, aprende y diviértete.

[▶ Jugar](#) [Crear juego +](#)

Crema una cuenta

Es gratis. Podrás crear tus propios videojuegos educativos o *advergames* y publicarlos de inmediato.

[REGISTRARSE](#)

YouTube SciELO.org Google Académico PHET Pinterest Google Sit

mobbyt PLATAFORMA DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

¿CUÁNTO SABES de ECUADOR?

Videojuego educativo | Historia
Autor: Alisson Mero

[Terminos y condiciones](#) [¿Quiénes somos?](#) [Contacto](#) [Trabaja con nos](#)

Mobbyt.com © 2016



Al final de la actividad se mostrará el puntaje alcanzado.



Código QR para acceder a mobbyt

Actividad N° 8:

Temática:

Sistemas políticos



Objetivos:

Entender que los movimientos políticos son estructuras de poder y sus integrantes tienen una idea alineada según el sistema político.

Criterios de Evaluación:

CE.CS.H.5.20. Examina y determina el origen histórico del socialismo, capitalismo, sus características y revoluciones más significativas y su relación con las nuevas propuestas en América Latina.

Anticipación.

Proyección de un video explicativo sobre las tendencias políticas en el continente americano y europeo.

Construcción.

Debate en plenaria sobre los sistemas políticos y cuál sería la mejor y la peor opción para gobernar un país.

Desarrollo:

Sortear las tendencias políticas dictadura, feudal, monárquico, capitalista y socialista

Organizar grupos de estudiantes gobernantes simule ser la máxima autoridad y tome decisiones según el estilo de gobernanza asignado.

Aplicación

Cada grupo de estudiantes expondrá y manifestará sus intenciones de gobernanza sin necesidad de identificar el estilo político.

Evaluación:

Wordwall

Wordwall Cree mejores lecciones de forma más rápida Inicio Características Mis actividades Mis resultados Crear actividad Mejorar

Une las correspondencias

La Historia

INICIAR

Arrastra y suelta cada palabra junto a su definición.

La Historia

Compartir

Cambiar plantilla

INTERACTIVOS

- Une las correspondencias
- Busca la coincidencia
- Cuestionario
- Juego de concurso

Mostrar todo

0:06

Ferrocarril de Ecuador

monumento al 10 de Agosto

Las cruces sobre el agua, 15 de noviembre de 1922

Reloj público del malecón de Guayaquil

Enviar respuestas

Se propone que los estudiantes respondan un cuestionario sobre políticas públicas, el cual esta en el código QR



Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Se determina que el docente de Historia utiliza a la prueba escrita como herramienta de evaluación, este instrumento es muy utilizado para comprobar los aprendizajes después de una clase, en el que las preguntas miden conocimientos que los estudiantes han logrado memorizar.

La propuesta que se ha diseñado fue basada en la gamificación porque es una estrategia activa que motiva al estudiante y le permite aplicar lo aprendido por medio de estímulos lúdicos y entretenidos.

La propuesta fue validada por medio de una prueba de concepto cuyos resultados determinaron que ha sido diseñado para aplicar la gamificación como herramienta de evaluación de la asignatura de Historia.

Recomendaciones

Se recomienda al docente de Historia utilizar herramientas de evaluación que permitan al estudiante participar según los conocimientos alcanzados, las herramientas tecnológicas son un excelente aporte para evaluar al estudiante y formar competencias tecnológicas.

Los docentes deben aplicar las herramientas tecnológicas sugeridas en la propuesta o buscar otras que evalúen al estudiante de forma innovadora y atractiva, de tal manera que el estudiante no se sienta frustrado con la palabra evaluación.

Se recomienda a docentes y expertos en la enseñanza de Historia aportar con ideas para mejorar la enseñanza aprendizaje de Historia, y así también, ser abiertos para acoger nuevas ideas de como enseñar y evaluar al estudiante.

Referencias

- Abreu Valdivia, O., Pla López, R. V., & Antamba Cevallos, T. (2022). Alternativa didáctica para la escritura académica. *Educación Y Sociedad*, 20(3), 167–189.
- Abreu, O. (2014). La dinámica, sociedad, universidad, enseñanza-aprendizaje de la Historia. *Sarance*, (32), 102-111.
- Álvarez, H. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. *Revista de Ciencias Sociales*, 441-458.
- Arispe, M., & Collaranav, D. (2017). Plataformas de entrenamiento virtuales usando el sensor Kinect, Unity y técnicas de Gamificación. *Revista Acta Nova*, 8(1), 109-130.
- Bennasar, M., & Estrada, J. (2021). La evaluación de los aprendizajes, en la dicotomía educativa presencial-virtual. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 434-447.
- Boude, O., Becerra, D., & Rozo, H. (2021). Concepciones del proceso de evaluación del profesorado colombiano en tiempos de pandemia. *Formación universitaria*, 143-150.
- Castillo, M., Barragán, R., & Escobar, M. C. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo de Conocimiento*, 7(1), 686-701.
- Colomo, E., Sánchez, E., Ruiz, J., & Sánchez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Información Tecnológica*, 233-242.
- Guevara, C. (2018). *ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN APLICADAS AL ESTUDIO DE HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA*. Guayaquil: Universidad Casa Grande.

- Guzmán, B., Castro, S., & Rauseo, R. (2021). Innovaciones educativas y la tecnología educativa en la UPEL-IPC. *orizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 136-155.
- Hernández, F. B. (2014). *Metodología de la Investigación*. México.
- Imba, M., & Ipaz, D. (2021). “Instrumentos de evaluación innovadores de aprendizajes de matemáticas “Instrumentos de evaluación innovadores de aprendizajes de matemáticas 2020-2021. Ibarra: Universidad Técnica del Norte.
- Lahera, D., & Pérez, F. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. *DEBATES POR LA HISTORIA*, 129-154.
- Lezcano, L., & Vilanova, G. (2017). *Instrumentos de evaluación de aprendizaje en entornos virtuales. Perspectiva de estudiantes y aportes de docentes*. UNPA.
- Londoño, L., & Rojas, M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493-512.
- MINEDUC. (2016). *Curriculo*. Quito.
- MINEDUC. (2022). Instructivo de Evaluación Estudiantil - Régimen Sierra Amazonía. Quito: Subsecretaría de Fundamentos Educativos.
- Moreira, Y., Valladares, M., & Fernández, M. (2020). ELABORACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: UNA PROPUESTA PARA LA ATENCIÓN INTEGRAL EN ENTORNOS VIRTUALES. *Revista Conrado*, 16(77), 466-474.
- Pachacama, E. (2020). *Gamificación en la evaluación del aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en noveno y décimo año de educación general básica superior en la Unidad Educativa Municipal Julio Moreno Peñaherrera, 2019-2020*. Quito: UCE.

- Paladines, K. (2022). *DESARROLLO DE UN RECURSO EDUCATIVO BASADO EN DESARROLLO DE UN RECURSO EDUCATIVO BASADO EN “CUERPO HUMANO Y LA SALUD” DE LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ALUMNOS DEL QUINTO GRADO DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL “SAGRADO CORAZÓN”*. Loja: UNL.
- Pantoja, P. (2017). ENSEÑAR HISTORIA, UN RETO ENTRE LA DIDÁCTICA Y LA DISCIPLINA: REFLEXIÓN DESDE LA FORMACIÓN DE DOCENTES DE CIENCIAS SOCIALES EN COLOMBIA. *Diálogo Andino*(53), 59-71.
- Prada, R., Hernández, C., & Avendaño, W. (2021). GAMIFICACIÓN Y EVALUACIÓN FORMATIVA EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA A TRAVÉS DE HERRAMIENTA WEB 2.0. *Revista Boletín REDIPE*, 10(7), 243-261.
- Sánchez, A., & Martín, J. (2021). EDUCACIÓN Y TIC: ENTRE MEDIOS Y FINES. UNA REFLEXIÓN POST-CRÍTICA. *Educação & Sociedade [online]*.
- Sánchez, M., & Martínez, A. (2020). *EVALUACIÓN del y para EL APRENDIZAJE: instrumentos y estrategias*. Ciudad de México: UNAM.
- Sánchez, M., & Martínez, A. (2020). *EVALUACIÓN DEL Y PARA EL APRENDIZAJE: INSTRUMENTOS Y ESTRATEGIAS*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Trujillo, A. (2019). *Investigación Cualitativa*. Ibarra: UTN.

ANEXOS

Anexo 1. Formato de encuesta a los estudiantes del bachillerato

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

**Maestría en tecnología e Innovación educativa en línea****Encuesta dirigida a estudiantes del bachillerato**

Objetivo: Recopilar información sobre las herramientas de evaluación que el docente de Historia aplica en el primer año de bachillerato de la Unidad Educativa del Milenio Alfonso Herrera de la ciudad del Ángel.

Instrucciones:

Señor/señorita estudiante,

Lea detenidamente cada pregunta de manera que la respuesta que usted emita sea verídica.

La información que usted brinde es confidencial y los datos recolectados son esenciales para la investigación.

Dispone de 8 minutos para contestar la encuesta.

1.- Señale la forma en que el docente evalúa sus conocimientos

| | |
|-------------------------|--------------------------|
| Lección escrita | <input type="checkbox"/> |
| Lección oral | <input type="checkbox"/> |
| Resolución de problemas | <input type="checkbox"/> |
| Juegos interactivos | <input type="checkbox"/> |
| Gamificación | <input type="checkbox"/> |

2.- ¿Qué siente cuando desarrolla una prueba escrita?

| | |
|---------------|--------------------------|
| Desmotivación | <input type="checkbox"/> |
| Confianza | <input type="checkbox"/> |
| Incertidumbre | <input type="checkbox"/> |
| Miedo | <input type="checkbox"/> |

3.- ¿Creé que la evaluación mide los aprendizajes que se ha memorizado?

| | |
|----|--------------------------|
| Si | <input type="checkbox"/> |
| No | <input type="checkbox"/> |

4.- ¿Cuál de estas herramientas digitales se han empleado para evaluar el aprendizaje de Historia?

| | |
|--------------|--------------------------|
| Google forms | <input type="checkbox"/> |
| Jamboard | <input type="checkbox"/> |
| Edmodo | <input type="checkbox"/> |
| Quizizz | <input type="checkbox"/> |
| Socrative | <input type="checkbox"/> |

5.- Con las evaluaciones tradicionales, ¿Cuál de estas características es la más valorada?

| | |
|------------------------------|--------------------------|
| Procedimiento para responder | <input type="checkbox"/> |
| Respuesta o resultado | <input type="checkbox"/> |

6.- Le gustaría que sea evaluado por medio de la gamificación

| | |
|----|--------------------------|
| Si | <input type="checkbox"/> |
| No | <input type="checkbox"/> |

7.- ¿Cuál es el premio que obtiene cuando desarrolla correctamente una evaluación?

| | |
|-----------------------|--------------------------|
| Solo una nota | <input type="checkbox"/> |
| Una medalla | <input type="checkbox"/> |
| Reconocimiento verbal | <input type="checkbox"/> |

8.- ¿En qué tipo de preguntas de base estructurada tiene una mejor facilidad para contestar?

| | |
|-----------------------|--------------------------|
| De opción múltiple | <input type="checkbox"/> |
| De verdadero o falso | <input type="checkbox"/> |
| De selección de orden | <input type="checkbox"/> |
| Completar frases | <input type="checkbox"/> |

9.- ¿Se realiza la realimentación después de aplicar la evaluación?

| | |
|---------|--------------------------|
| Siempre | <input type="checkbox"/> |
| A veces | <input type="checkbox"/> |

Muy rara
vez
No

| |
|--|
| |
| |

10.- A su criterio, ¿cuál de las siguientes son desarrolladas cuando resuelve la evaluación de Historia?

Imaginación
Creatividad
Competencia
Conocimiento

| |
|--|
| |
| |
| |
| |

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo B. Formato de entrevista al docente de Lengua y literatura



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



Instituto de
Posgrado

FACULTAD DE POSGRADO

Maestría en tecnología e Innovación educativa en línea

Encuesta dirigida a estudiantes del bachillerato

Objetivo: Recopilar información sobre las herramientas de evaluación que el docente de Historia aplica en el primer año de bachillerato de la Unidad Educativa del Milenio Alfonso Herrera de la ciudad del Ángel.

Indicaciones:

Estimado docente, el presente banco de preguntas es parte fundamental para el trabajo de investigación, las preguntas tienen la intención de identificar cuáles son las herramientas de evaluación que se utiliza para el aprendizaje de Historia, además pretende ayudar en la práctica docente, pues es sabido por la investigadora que se tiene dificultades para usar la gamificación como herramienta de evaluación, y por tanto sus respuestas ayudarán a resolver este problema.

De ante mano, gracias por su colaboración.

Cuestionario

¿Qué importancia le concede a la evaluación del aprendizaje de sus estudiantes?

¿Qué tipo de instrumentos utiliza para la evaluación?

¿Ha aplicado la evaluación por medio de artefactos tecnológicos?

¿Ha utilizado las herramientas digitales como Kahoot o Google forms para diseñar y aplicar la evaluación de la asignatura?

¿Ha incorporado la gamificación como herramienta de evaluación de la asignatura?

¿Ha percibido buenas emociones cuando los estudiantes son evaluados por medio de pruebas escritas?

¿Cuál es la respuesta cognitiva y competitiva que tiene los estudiantes cuando los estudiantes son evaluados? ¿Y después?

¿Cómo son clasificados el grupo de estudiantes después de calificar las evaluaciones?

¿Qué otorga a los estudiantes que alcanzaron la máxima nota, y aquellos con baja nota?

¿Qué conocimientos tiene sobre la gamificación?

¿Conoce algún instructivo que le ayude en la utilización de la gamificación?