



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA: PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y HUMANIDADES**

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

**“EL VIDEOJUEGO MINECRAFT COMO RECURSO DIDÁCTICO
PARA OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE DE HISTORIA DEL ARTE EN
SEGUNDO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA
UNIDAD EDUCATIVA DANIEL REYES”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de LICENCIADO EN
PEDAGOGÍA DE LAS ARTES**

**Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e
idiomas.**

Autor: Lomas Imbaquingo Sebastián Daniel

Directora: Msc. Jaramillo Mediavilla Lorena Guisela

Ibarra-2023

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

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:	1003432414		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Lomas Imbaquingo Sebastián Daniel		
DIRECCIÓN:	Rumipamba y Bourgeois		
EMAIL:	lomassebastian299@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	062605205	TELÉFONO MÓVIL:	0984790429

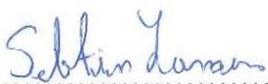
DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	El videojuego Minecraft como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje de historia del arte en segundo de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Daniel Reyes
AUTOR:	Sebastián Lomas
FECHA: DD/MM/AAAA	1/02/2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en pedagogía de las artes y humanidades
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Jaramillo Mediavilla Lorena Guisela

CONSTANCIAS

El autor manifiesta 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 el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, al 1 día, del mes de marzo de 2023

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Lomas Imbaquingo Sebastián Daniel

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 1 de febrero de 2023.

Msc. Lorena Guisela Jaramillo Mediavilla

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

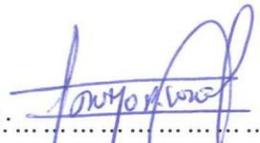
(f) 
Lorena Guisela Jaramillo Mediavilla
C.C.:1002240784

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación “El videojuego Minecraft como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje de historia del arte en segundo de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Daniel Reyes” elaborado por Sebastián Daniel Lomas Imbaquingo, previo a la obtención del título de Licenciado en Pedagogía de las artes y humanidades, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

(f): 

Msc. Lorena Guisela Jaramillo Mediavilla
C.C :1002240784

(f): 

Msc. Santiago Patricio López Chamorro
C.C.:1002103750

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedico a toda la fantasía que me inspira cada día, a toda la ficción donde residen grandes héroes que con sus valores, ética y principios me han llevado siempre por el camino de la honestidad, el bien y lo correcto; igualmente a mis abuelitos por sus enseñanzas y sabiduría que me han guiado por los senderos de la luz, a mi familia especialmente a mi madre por su paciencia y apoyo incondicional.

A mi hermano por ser la inspiración de este proyecto ya que gracias a su creatividad y su experiencia en el campo de los videojuegos surgió la idea base para el presente proyecto.

Por último, pero no menos importante a los videojuegos que gracias a las horas de diversión que me han proporcionado desde niño han hecho posible llevar a cabo esta tarea tan importante, hago mención especial a “Sonic the hedgehog” personaje que ha influenciado mucho en mi vida dándome ánimo, fe y actitud para enfrentar a la vida y al igual que el nunca dejaré de correr.

AGRADECIMIENTO

Este agradecimiento va dirigido a mi esfuerzo, constancia, valentía, determinación, velocidad y obstinación, a mi espíritu que a pesar de las dificultades siempre mantuvo el enfoque de cruzar la meta y terminar la carrera, agradezco de igual manera a mi madre y a mi padre por la paciencia y su cariño incondicional, a mis amigas que han estado presente en los mejores y peores momentos de mi vida que con su lealtad, guía y fe, me han inspirado a seguir adelante. A mis abuelitos por acompañarme durante el proceso de mis estudios brindarme cobijo y alimentación, a mi tía por sus enseñanzas durante mi aprendizaje, a mi hermano por ser la inspiración de este proyecto y finalmente pero no menos importante al personaje ficticio que ha cambiado mi forma de ver y enfrentar la vida a mi inspiración y motivación principal “Sonic the hedgehog”.

Mi agradecimiento sincero a la Universidad Técnica del Norte por todos los conocimientos brindados, las experiencias vividas, el trato humano por parte de los maestros, por ser un espacio donde han surgido bellas amistades, por dar a los jóvenes ecuatorianos la oportunidad de demostrar sus dones y aprovecharlos, agradezco especialmente a la MSc. Lorena Jaramillo por su amabilidad, apoyo, empatía y comprensión durante el acompañamiento y desarrollo de este proyecto.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene sus principios básicos en el uso de videojuegos como recursos didácticos, de manera que se inserten en el quehacer educativo, debido a que en la actualidad los dispositivos electrónicos y aplicaciones forman parte de la vida cotidiana dentro y fuera del ámbito académico. Por lo tanto, el uso de estos equipos en las instituciones educativas no debe ser una excepción. El estudio se enriqueció por medio de la identificación de la problemática que radica en el limitado conocimiento de la utilidad didáctica de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como apoyo para las actividades del docente en Historia del Arte presente en el bloque de contenidos número uno denominado: El yo, la identidad, dentro del apartado de observación de obras artísticas en Segundo de Bachillerato General Unificado (BGU) de la Unidad Educativa Daniel Reyes. El objetivo de este trabajo de investigación es aplicar el videojuego Minecraft como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje de historia del arte, tema que, por el manejo de fechas exactas, textos extensos con gran cantidad de contenido y exceso de imágenes supone para el estudiante una gran cantidad de información la cual hace que el discente presente dificultades para asimilar tal cantidad de información. La metodología de esta investigación tiene un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo aplicando investigación de campo, recolección de información por medio de fuentes bibliográficas, finalizando con la aplicación del instrumento siendo este la encuesta. Los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento se tabularon en hoja electrónica realizándose después su respectivo análisis e interpretación. Finalmente, se generó la propuesta que aspira contribuir al aprendizaje significativo de historia del arte en segundo BGU de la Unidad Educativa Daniel Reyes.

Palabras clave: Videojuegos, Innovación Educativa, Recursos Didácticos, Tecnología (TIC), Aprendizaje Significativo, Historia del Arte.

ABSTRACT

The present research work has its basic principles in the use of video games as didactic resources, so that they can be inserted in the educational task since nowadays electronic devices and applications are part of everyday life inside and outside the academic field. Therefore, the use of these devices in educational institutions should not be an exception. The study was enriched through the identification of the problem that lies in the limited knowledge of the didactic usefulness of Information and Communication Technologies (ICT) as support for the activities of the teacher in Art History present in the content block number 1 called: The self, the identity, within the section of observation of artistic works in the second year of general unified high school

of the Daniel Reyes educational unit. The objective of this research work is to apply the video game Minecraft as a didactic resource to optimize the learning of art history, a subject that, due to the handling of exact dates, extensive texts with a large amount of content and an excess of images, involves a large amount of information for the student, which makes it difficult for the student to assimilate such amount of information. The methodology of this research has a qualitative, descriptive approach, applying field research, collecting information through bibliographic sources, ending with the application of the survey instrument. The results obtained from the application of the instrument were tabulated in a spreadsheet and then analyzed and interpreted. Finally, the proposal that aims to contribute to meaningful learning of art history was generated.

Keywords: Videogames, Educational Innovation, Didactic Resources, Technology (ICT), Meaningful Learning, Art History.

Translated with www.DeepL.com/Translator (free version)

INDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	15
OBJETIVOS	16
CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO	17
1.1 Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC	17
1.2. Las TIC y la educación	18
1.2.1. Ventajas y desventajas del uso de TIC en la educación.....	18
1.3. Docentes y uso de las TIC	20
1.3.1. Formación continua de los docente en TIC y educación.	20
1.4. Recursos didácticos	21
1.4.1. Importancia y función de los recursos didácticos en la educación	21
1.5. Estrategias de enseñanza	23
1.5.1. Dimensiones de las estrategias de enseñanza.....	24
1.6. Juegos y videojuegos	25
1.6.1. Principios básicos del juego.	25
1.7. Videojuego.....	27
1.8. Gamificación como estrategia de aprendizaje	28
1.9. Gamificación y trabajo colaborativo	30
1.10. La motivación como eje principal de la gamificación.....	31
1.11. Gamificación en el aula	31
1.12. Mecánicas de juego	32
1.13. Tipos de videojuegos aplicados en la educación	33
1.14. Juegos serios o juegos formativos	35
1.15. Minecraft el videojuego de mundo abierto, creación y simulación.....	36
1.15.1. Características del diseño de Minecraft	37
1.15.2. Jugando Minecraft.....	38
1.15.3. Modos de juego en el mundo de Minecraft.....	40
1.15.4. El lado educativo de Minecraft y como incorporarlo en la educación.....	41
1.15.5. Aplicaciones de Minecraft en la educación.....	42
CAPITULO II: METODOLOGÍA	44
2.1. Tipos de investigación	44
2.1.1. Investigación cualitativa.....	44

2.2.	Técnicas e instrumentos de investigación	44
2.2.1.	Técnicas.....	44
2.3.	Participantes.....	45
2.4.	Proceso de Investigación	45
CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN		46
CAPITULO V PROPUESTA		54
4.1.	Guía didáctica	54
4.2.	Descripción de la guía	54
4.3.	Uso de la guía virtual.....	56
CONCLUSIONES		58
RECOMENDACIONES		58
GLOSARIO		59
REFERENCIAS.....		60
ANEXOS		1

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de la variable 1	1
Tabla 2 Operacionalización de la variable 2	2
Tabla 3 Matriz de consistencia	1

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Características de las TIC	17
Figura 2 Ventajas y desventajas de las TIC	19
Figura 3 Requisitos de los recursos didácticos	22
Figura 4 Tipos de recursos didácticos.....	23
Figura 5 Influencia de las estrategias de aprendizaje en el grupo de estudiantes	24
Figura 6 Dimensiones de las estrategias de aprendizaje.....	25
Figura 7 Elementos básicos del juego.....	26
Figura 8 Características del juego.....	26
Figura 9 Técnicas Mecánicas.....	29
Figura 11 Ventajas del trabajo colaborativo	31
Figura 12 Proceso de gamificación de contenidos.....	32
Figura 13 Mecánicas de juego	33
Figura 14 Tipos de juegos con atributos educativos	34
Figura 15 Características de los juegos serios	35
Figura 16 Ventajas del uso de videojuegos en el estudiante.....	36
Figura 17 Portada del videojuego Minecraft	37
Figura 18 Distinciones del diseño de Minecraft	38
Figura 19 Pasos básicos para jugar Minecraft	39
Figura 20 Construyendo en Minecraft	39
Figura 21	40
Figura 22 Aprendizajes obtenidos por Minecraft	42
Figura 23 Aplicaciones de Minecraft en la educación.....	43
Figura 24 ¿La institución educativa hace uso de recursos didácticos?	46
Figura 25 ¿Como docente usted ha recibido capacitaciones en uso TIC como recurso didáctico para el quehacer académico?.....	47
Figura 26 ¿Como maestro ha puesto en práctica el uso de recursos didácticos relacionados a las TIC?.....	48
Figura 27 ¿Como docente ha escuchado hablar sobre la gamificación?	49
Figura 28 ¿Como profesional de la educación usted ha aplicado los procesos de gamificación en las actividades académicas?	50
Figura 29 ¿Cómo maestro ha considerado incluir a los videojuegos como un recurso didáctico para el aprendizaje de historia del arte?	51
Figura 30 ¿Como profesional de la educación ha escuchado sobre el videojuego Minecraft?.....	52
Figura 31 ¿Como maestro ha considerado aplicar el videojuego Minecraft como recurso didáctico para el aprendizaje de historia del arte?	53

Figura 32 Código QR.....	55
Figura 33 Lo que se incluye en la guía	55
Figura 34 Pantalla inicial de la guía didáctica	56
Figura 35 Segunda pantalla de la guía	57
Figura 36 Portada de la guía	6
Figura 37 Página introductoria a la guía	6
Figura 38 Introducción a las definiciones básicas	7
Figura 39 Definiciones de juego y gamificación	8
Figura 40 Definición sobre videojuego.....	8
Figura 41 Bases y características del juego	9
Figura 42 Mecánicas usadas en los videojuegos.....	10
Figura 43 Mecánicas de juego	11
Figura 44 Mecánicas de juego, habilidades	11
Figura 45 La gamificación como estrategia de aprendizaje.....	11
Figura 46 Trabajo colaborativo en gamificación	11
Figura 47 Técnicas mecánicas de gamificación.....	11
Figura 48 Ventajas del trabajo colaborativo en la gamificación.....	11
Figura 49 Tipo de juegos formativos	11
Figura 50 Gamificación y procesos dentro del aula.....	11
Figura 51 Introducción al videojuego Minecraft	11
Figura 52 Explicaciones básicas de Minecraft.....	11
Figura 53 Formas de obtener Minecraft.....	11
Figura 54 Aprender lo básico de Minecraft	11
Figura 55 El modo creativo en Minecraft	11
Figura 56 Controles fundamentales de Minecraft.....	11
Figura 57 Aplicación educativa de Minecraft.....	11
Figura 58 El museo virtual.....	11
Figura 59 Creación del museo virtual	11
Figura 60 Elaboración del museo virtual	11
Figura 61 Base para la estructura del museo	11
Figura 62 Vista frontal del museo.....	11
Figura 63 Moods para el museo.....	11
Figura 64 Vista general del museo.....	11
Figura 65 Vista interna del museo	11
Figura 66 Vista externa del museo por la noche.....	11
Figura 67 Vista frontal del museo al atardecer	11
Figura 68 Detalles externos del museo	11
Figura 69 Divisiones del museo.....	11
Figura 70 Sección de arte rupestre y arte antiguo.....	11
Figura 71 Sección de arte renacentista.....	11

Figura 72 Sección de arte medieval	11
Figura 73 Sección de arte posimpresionista y moderno	11
Figura 74 Sección de arte barroco y rococó.....	11
Figura 75 Sección de Dadaísmo y Surrealismo	11
Figura 76 Sección de Cubismo	11
Figura 77 Sección de arte contemporáneo	11
Figura 78 Presentación del taller artístico virtual	11
Figura 79 Vista interior del taller.....	11
Figura 80 Materiales del taller virtual.....	11
Figura 81Ejemplo de pixel art.....	11
Figura 82 Ejemplo de escultura digital	11
Figura 83Ejemplo de pintura estilo pixel art.....	11
Figura 84 Ejemplo de arte en pixel	11
Figura 85 Vista del museo y del taller	11

INTRODUCCIÓN

El boom tecnológico que se vive en la actualidad y el uso constante de dispositivos electrónicos en actividades cotidianas ha hecho que la utilización de estas sea un estándar de la sociedad moderna ya que las mismas facilitan la vida de los seres humanos en distintos aspectos, como la comunicación, mayor facilidad y rapidez de acceso a la información, dentro de este contexto las instituciones educativas no se encuentran excluidas ya que la aplicación de las TIC dentro de la comunidad educativa facilita los procesos de enseñanza-aprendizaje. Alcántara (2009) plantea que las instituciones que se dedican a la enseñanza deben tener un enfoque formativo tecnológico que normalice el uso de aparatos electrónicos dentro del área de clases haciendo uso de estos como fuente de consultas, material didáctico y apoyo para realizar cualquier tipo de tareas. Así se logra aplicar la tecnología de manera equilibrada y eficiente.

Con la llegada de la pandemia ocasionada por la Covid-19 la comunidad educativa se vio obligada a cambiar sus estrategias de enseñanza aprendizaje para no entorpecer el proceso educativo, por lo que las TIC se convirtieron en el escalón que permitió el paso de la educación presencial a la educación virtual; en Ecuador, la comunidad educativa tuvo que adaptarse a un método de enseñanza en un entorno virtual, es decir, trasladar la programación macro, meso y microcurricular para este nuevo escenario con el propósito de cumplir los objetivos educativos, de tal forma que fueron adaptándose a un nuevo nivel de comunicación de los saberes entre docente y estudiante.

En el contexto de pandemia, el hogar de los estudiantes al igual que el de los docentes sufrió una transformación donde las alcobas, salas, entre otros espacios fueron adaptados para asemejarse a un entorno educativo, dicha transición no solo fue física, sino que también la manera de enseñanza se vio afectada siendo indispensables el auto aprendizaje y la ayuda de los padres de familia. El uso de programas digitales fue parte esencial para que la educación continúe convirtiéndose así en espacio de trabajo colaborativo entre docentes, estudiantes y sus representantes legales (UTPL, 2021). Dicho cambio fue el punto de inflexión que hizo notar a la sociedad educativa el importantísimo papel de las TIC para el desarrollo y continuidad de los estudios académicos.

El giro que tuvo la educación dio a conocer la problemática existente dentro de las instituciones educativas, en el caso de la presente investigación la cual se enfoca en la Unidad Educativa Daniel Reyes y aborda desconocimiento del manejo de aplicaciones enfocadas en la interacción y actividades lúdicas como los videojuegos y su utilidad en la práctica docente. Cabe destacar la importancia de que estos recursos los cuales deben ser explorados y aplicados por los profesionales en educación en búsqueda de perfeccionar el aprendizaje, la innovación y mejorar la calidad de la formación académica.

El proyecto de investigación está enfocado a la creación de una guía educativa donde el videojuego Minecraft se visualiza como un recurso didáctico para optimizar la enseñanza de Historia del Arte en segundo año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Daniel Reyes. El impacto de este resultará en la aplicación de las bondades de estos recursos digitales que permitirán a los docentes implementar dichas herramientas en la clase, así como también generar propuestas de clase innovadoras y llamativas para los estudiantes.

El trabajo de investigación se encuentra estructurado de la siguiente forma:

Capítulo I, se detallan los fundamentos teóricos en los que se basa la investigación (Marco Teórico)

Capítulo II, se especifica la metodología las técnicas y los instrumentos aplicados en la investigación (Metodología)

Capítulo III, se presentan la tabulación de los resultados junto a la discusión e interpretación de estos (Resultados y Discusión)

Capítulo IV, presentación de la propuesta (Propuesta)

Finalmente se agregan las conclusiones, recomendaciones, glosario de términos, referencias y anexos.

OBJETIVOS

Objetivo General

Implementar el videojuego Minecraft como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje de historia del arte en segundo de bachillerato de la Unidad Educativa “Daniel Reyes”

Objetivos Específicos

Analizar los atributos que posee Minecraft como recurso didáctico.

Identificar las estrategias de enseñanza aplicadas por los docentes de historia del arte.

Diseñar una guía didáctica en la cual el videojuego Minecraft destaca como recurso didáctico en la optimización del aprendizaje de historia del arte.

CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO

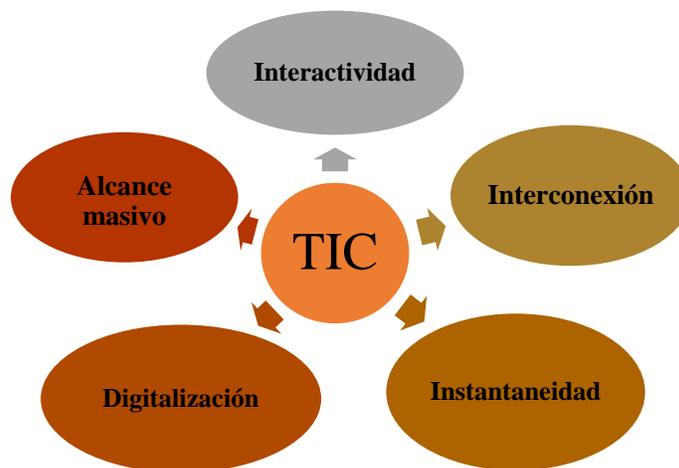
1.1 Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC

Las TIC representan la cúspide de la relación entre la informática y la comunicación para obtener espacio de almacenamiento y transmisión de información, comunicación eficiente, rápida y clara, ahorro de tiempo y la posibilidad de ser aplicada en diferentes ámbitos profesionales, así como de la cotidianidad (Jimenez , 2013). Esto representa para el ser humano facilidad, velocidad y comodidad al momento de buscar, seleccionar, acceder y usar la información que requiere para su diario vivir.

Las propiedades de las TIC son muchas y brindan varios beneficios que le permiten al ser humano facilitar la transmisión de información, así como digitalizarla, poder comunicarse desde cualquier distancia, ver y divulgar información en cuestión de segundos, acceder a bases de datos con grandes cantidades de contenido y temas distintos lo que ayuda mucho al mundo de la investigación y los estudios, gracias a la facilidad que brinda para establecer comunicación las TIC también puede ser aplicadas con fines educativos.

Figura 1.

Características de las TIC



Nota. Se muestran las principales características de las TIC. Tecnologías de la Información y Comunicación. (s.f).

1.2. Las TIC y la educación

Con la incursión de la tecnología dentro de la sociedad la comunidad educativa se ha visto en la necesidad de incluir entre sus metodologías didácticas el uso de herramientas educativas que permitan tanto al docente como al estudiante hacer uso de estas para poder beneficiarse de su dinámica, cambiando así la forma en la que se accede a las fuentes de información ya que tradicionalmente estas se localizan en libros y bibliotecas pero gracias a las TIC pueden ser ubicada con rapidez y facilidad en la gran telaraña de la www.

La influencia de las nuevas tecnologías ha tenido como resultado que las instituciones educativas generen espacios dedicados al uso de tecnología al igual que la contratación de servicios de internet. Es así que, Navarro y Navarro (2012) plantean que la llegada de las TIC a la comunidad educativa a través de dispositivos portátiles o de escritorio así como redes de acceso rápido permiten que el discente acceda a diferentes fuentes de investigación como bibliotecas digitales, repositorios universitarios, libros digitales, universidades e institutos. Esta interacción entre la tecnología y el estudiante ha generado cambios y adaptaciones significativos debido a las nuevas formas de generar aprendizajes significativos y motivar la creación.

El desarrollo en el manejo de las TIC en diversos dispositivos en el quehacer educativo hace que se genere la necesidad de mantener actualizados las habilidades y destrezas en el uso de tecnología complementando así la alfabetización digital que posibilita el uso de TIC como recurso de aprendizaje, material didáctico, fuente de consulta, herramienta para elaboración de tareas y deberes, entre otras actividades. Por estos motivos las instituciones educativas deben contar con los equipos necesarios que faciliten realizar actividades gamificadoras, investigativas y formativas (Fernández, s.f). Dándole así el debido e indispensable espacio a la tecnología dentro de las aulas.

1.2.1. Ventajas y desventajas del uso de TIC en la educación

Las Tecnologías de la información y comunicación al igual que cualquier otro recurso presenta ventajas y desventajas estas dependen mucho de la manera en la que se haga uso de las mismas dentro de las instituciones educativas. Estos pros y contras pueden ser vistos a través de las personas por las cuales están siendo utilizadas sin embargo existe un punto en común. Gómez (s.f) menciona que todos los docentes están dispuestos a trabajar con estos recursos debido a las mejoras que se dan en la calidad educativa ya que gracias a su versatilidad las mismas pueden ser aplicadas en todas las materias. Esta es la mejor ventaja que se ofrecen las TIC para la formación académica.

Desde la perspectiva de los estudiantes el uso de la tecnología en el aula es algo muy familiar debido a la costumbre que tienen de usar estos dispositivos en la vida diaria. Sin embargo Gómez (s.f) aporta que se debe controlar el uso correcto del internet, al abarcar demasiada información sería complicado encontrar fuentes confiables. Estos aspectos pueden ser controlados desde la institución de estudios pudiendo encontrar filtros que permitan una búsqueda segura. Desde la posición del docente la aplicación de tecnología en el aula depende mucho de la institución y sus capacidades económicas para acceder a la misma al igual que la predisposición del cuerpo docente de aprender a usarlas. Gómez (s.f) menciona que el principal problema que existe es la resistencia al cambio ya que se necesita preparación, capacitación, tiempo y actualizaciones constantes para poder generar planificaciones que permitan utilizar las TIC de la manera más adecuada sin embargo esto es algo con lo que no todos los docentes están de acuerdo.

Figura 2

Ventajas y desventajas de las TIC

Ventajas	Desventajas
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Motivación	<input type="checkbox"/> Distracción
<input type="checkbox"/> Facilidad de comunicación	<input type="checkbox"/> Información con poca veracidad
<input type="checkbox"/> Alfabetización digital	<input type="checkbox"/> Puede causar adicción
<input type="checkbox"/> Acceder a varios recursos educativos	<input type="checkbox"/> Se deben actualizar los equipos
<input type="checkbox"/> Disminuye la rutina en clase	<input type="checkbox"/> Comportamiento repobable
<input type="checkbox"/> Actualización profesional	<input type="checkbox"/> Resistencia a aprender nuevos conocimientos
<input type="checkbox"/> Medio de investigación didáctica	<input type="checkbox"/> Recursos con poco uso didáctico

Nota: Se indican un listado con las ventajas y desventajas de las TIC. TIC y sus posibilidades para enseñanza (2017).

1.3. Docentes y uso de las TIC

Con la evolución de los estándares educativos hacia la utilización de herramientas y recursos tecnológicos dentro del aula nace la urgencia de capacitar a los educadores en el correcto manejo y aplicación dentro y fuera del salón de clases, para lograr el éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con programas elaborados con anterioridad y que forman parte de la planificación del docente lo cual se aprovechará para enriquecer la calidad del aprendizaje.

Rojas (s.f) manifiesta que existen dos maneras de emplear la tecnología, la primera es el uso común con un papel secundario de la misma donde el ordenador o el objeto tecnológico en cuestión funciona únicamente como un medio de exposición de la información y esta es receptada por el educando, por otro lado, se encuentra el nuevo método donde se prioriza al estudiantado y el profesor adquiere el papel de guía para lograr un aprendizaje significativo. Aquí el papel de las TIC toma un rol activo donde se aplica como un recurso importante que propicia la adquisición de conocimiento gracias a los atributos que poseen.

Sin embargo la inclusión de las nuevas tecnologías en la comunidad educativa no se encuentra libre de cuestionamientos y debates sobre si aplicar o no a las mismas dentro del salón de clases teniendo puntos de vista opuestos el uno del otro. Saéz (2010), menciona que depende mucho del criterio del maestro y de su estilo de trabajo decidir si aplicar o no las TIC a pesar de las exigencias demandadas por las autoridades en educación.

1.3.1. Formación continua de los docente en TIC y educación.

La capacitación en lo que se refiere a aplicar tecnología en el campo educativo es de suma importancia para poder usar estos recursos de la mejor manera posible. Flores (2011) plantea que incluir las TIC en los procesos educativos no es una tarea sencilla ya que se deben realizar procesos donde se sensibilice y se incentive a los profesores con experiencias exteriores, las capacitaciones son un pilar fundamental en estos procesos pero son indispensables para que el docente conozca los instrumentos y pueda incorporarlos en las actividades educativas, se debe tomar en cuenta que el uso de la tecnología es un apoyo para el maestro y que deben ser aplicadas con inteligencia para poder mejorar la calidad educativa. Así logrando que los docentes puedan aprovechar al máximo las virtudes de las TIC en las actividades académicas.

1.4.Recursos didácticos

Un recurso didáctico es aquel apoyo elaborado por el docente que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje de una temática, con la intención de lograr una mayor asimilación de los conocimientos ya que brinda al estudiante la facilidad de entender una temática de acuerdo con las necesidades particulares presentes en cada uno de los discentes. Según Vargas(2017) los recursos educativos sirven como material de ayuda para el educador, y estos pueden ser: audiovisuales, digitales, o físicos y tienen como función reforzar el aprendizaje de los educandos.Estos recursos son de gran aporte en los proceso de enseñanza y permiten generar con mayor facilidad un aprendizaje significativo.

1.4.1. Importancia y función de los recursos didácticos en la educación

La aplicación de recursos didácticos representa para el docente y el estudiante la posibilidad de optimizar los quehaceres educativos. Espinoza (2018) acota que los recursos didactos son necesarios y de suma importancia para el desarrollo académico de los aprendizes y deben ser elaborados tomando en cuenta los años basicos, áreas de estudio y la evolución progresiva del discente aportando también motivación e interés en los procesos formativos, otro factor relevante de los recursos didácticos en la formación es el hecho de que estas herramientas no son aplicadas de manera pasiva es decir de la forma traducional donde el docente actúa como transmisor del conocimiento y el estudiando como receptor. Vargas (2017) menciona que las herramientas de apoyo docente tienen la capacidad de estimular los sentidos del estudiante estableciendo contacto de forma directa con el objeto que está estudiando.

Un factor a tomar en cuenta dentro de la importancia de los recursos didácticos es la participación activa de los estudiantes. Chimbo (2015) menciona que las herramientas didácticas birndan al estudiante la capacidad de formar parte del proceso de enseñanza pudiendo aportar ideas en la planificación, elaboración y evaluación de las actividades estudiantiles al igual que el resto de sus compañeros. Esto brinda mayor libertad al estudiante permitiendole desarrollarse a su ritmo y respondiendo a sus necesidades de aprendizaje.

Figura 3

Requisitos de los recursos didácticos



Nota. Se indican los aspectos básicos que debe poseer un recurso didáctico para cumplir con su propósito. Recursos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje (2017).

1.1.1.1 Tipos de recursos didácticos.

Existen diferentes tipos de recursos didácticos que van desde los recursos materiales, tecnológicos y humanos, cada recurso presenta características únicas que le permiten adaptarse de la mejor forma al estudiante. Mujica (2018) menciona existen tres tipos de recursos, el primero los sensoriales que aportan a lograr el aprendizaje significativo y se caracterizan por estimular los cinco sentidos, el segundo es el recurso humano dentro de estos se encuentra el personal docente los cuales son los guías y conductores del conocimiento, y por último los recursos materiales como la pizarra, la tiza líquida, libros cuadernos y útiles escolares en general. Todos estos instrumentos forman parte fundamental en el desarrollo de las actividades académicas. Los recursos didácticos son una herramienta para que el docente pueda transmitir el conocimiento de manera más eficiente estimulando los sentidos del estudiante haciendo uso de diferentes herramientas que llaman la atención del educando, lo motivan y lo disponen hacia el aprendizaje facilitando así el proceso de enseñanza aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos.

Figura 4

Tipos de recursos didácticos



Nota. Se indican los diferentes tipos de recursos existentes, desde medios impresos hasta digitales Blog Docentes 2.0 (2018).

1.5.Estrategias de enseñanza

Parte fundamental del trabajo docente es establecer una planificación didáctica coherente con la temática, los objetivos de aprendizaje, los recursos a utilizarse y las formas de evaluación. La correcta distribución del tiempo, y las estrategias a aplicarse son importantes a la hora de la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje, las actividades a realizar y la forma en la que tendrán que ser aplicadas para cumplir con los propósitos de aprendizaje, esto se acompaña con las estrategias de enseñanza. Anijovich y Mora (2009) mencionan que las estrategias de enseñanza son el conjunto de decisiones que toma el profesor para dirigir los procesos de enseñanza aprendizaje con el propósito de lograr la asimilación de los saberes entre los discentes, también mencionan que se trata de una serie de orientaciones acerca de cómo explicar un contenido teniendo en cuenta el propósito del aprendizaje, los logros de enseñanza y su utilidad. Las estrategias de enseñanza son de suma importancia para los procesos de aprendizaje ya que permite al docente escoger la forma más eficiente de actuar y adaptar la temática en cuestión para que esta sea explicada, entendida y asimilada por los estudiantes, la aplicación de la correcta estrategia depende también de las necesidades educativas del estudiante para lo cual es importante realizar una observación diagnóstica con la intención de detectar las necesidades académicas de los estudiantes y poder aplicar la mejor estrategia de aprendizaje y así obtener los resultados de aprendizaje deseados.

Figura 5

Influencia de las estrategias de aprendizaje en el grupo de estudiantes



Contenido
transmitido al
discente



Trabajo intelectual
realizado por el
estudiante



Hábitos de trabajo y
valores



Modo de
compresión de los
distintos temas
tratados

Nota. Se describe en que aspectos del grupo estudiantil influyen las estrategias escogidas por el docente. Estrategias de enseñanza una mirada al quehacer en el aula. (2009)

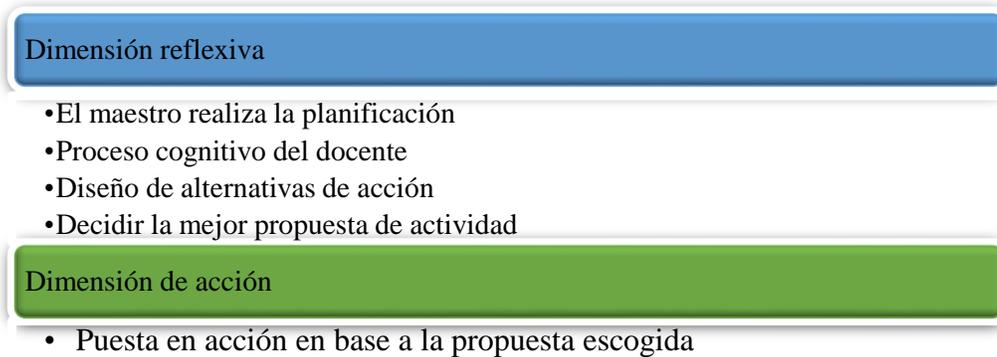
1.5.1. Dimensiones de las estrategias de enseñanza.

El maestro debe preparar una clase con anterioridad, conocer la temática a tratar, definir que estrategia usará para abordar la temática, y generar el plan de acción educativa para posteriormente aplicarlo en el salón de clases. Anijovich y Mora (2009) acotan que la planificación es la base para tomar acciones, la acción es el momento donde el docente interactúa con el estudiante, finalmente se realiza el proceso de evaluación consecuentemente se reflexiona sobre los resultados obtenidos durante el proceso de enseñanza aprendizaje, para finalizar se procede a la práctica de retroalimentación de los conocimientos adicionalmente se piensan y generan otras formas de enseñar. En términos generales las estrategias de enseñanza representan todo el trabajo intelectual realizado por el docente antes de realizar una clase, estos procesos son la espina dorsal de toda clase, los mismos no pueden ser obviados por el maestro ya que una clase sin estrategia ni

planificación daría lugar a la improvisación la cuál no tendría el mismo efecto entre los estudiantes y mucho menos en la asimilación de los conocimientos.

Figura 6

Dimensiones de las estrategias de aprendizaje



Nota. Se indica las dos dimensiones presentes en las estrategias de aprendizaje cada una con su metodología. Estrategias de enseñanza una mirada al quehacer en el aula (s.f)

1.6. Juegos y videojuegos

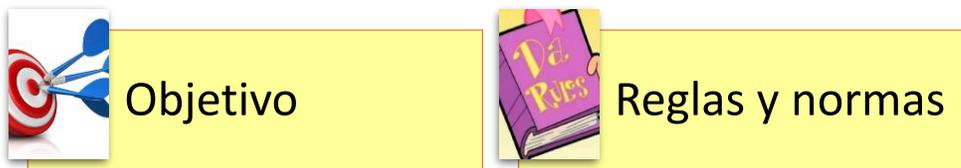
El juego es un hecho bastante curioso de la vida, los seres humanos no están exentos de ejercer algún tipo de actividad recreativa, sea por instinto, voluntad o simplemente por diversión. De acuerdo con Gallardo Lopez (2018) el juego es una actividad lúdica, recreacional y placentera que se puede realizar a cualquier edad, los niños se benefician mucho de ésta ya que les ayuda a desarrollar sus capacidades de interacción con los demás, fomenta la imaginación y hacer uso de su creatividad. El juego es una actividad libre y placentera, que brinda un gran aporte al desarrollo de habilidades sociales, entre otros comportamientos positivos, gracias a sus características de libertad y espontaneidad. Gómez Ramirez (2018) acota que el juego ayuda al desarrollo de la creatividad, habilidades blandas, la interacción con otras personas, la empatía, capacidad de organización y el trabajo grupal. El juego aporta al desarrollo sano del infante.

1.6.1. Principios básicos del juego.

El juego se basa en el aprendizaje y el desarrollo emocional como social estos dos factores son los principios en los que se sostiene el juego, Godoy (2022) acota que el juego es un proceso de descubrimiento y aprendizaje que a su vez fomenta un correcto desarrollo emocional y la resolución de problemas, por lo tanto el juego es fundamental para todo ser vivo ya que aporta al desarrollo de funciones socioemocionales básicas.

Figura 7

Elementos básicos del juego

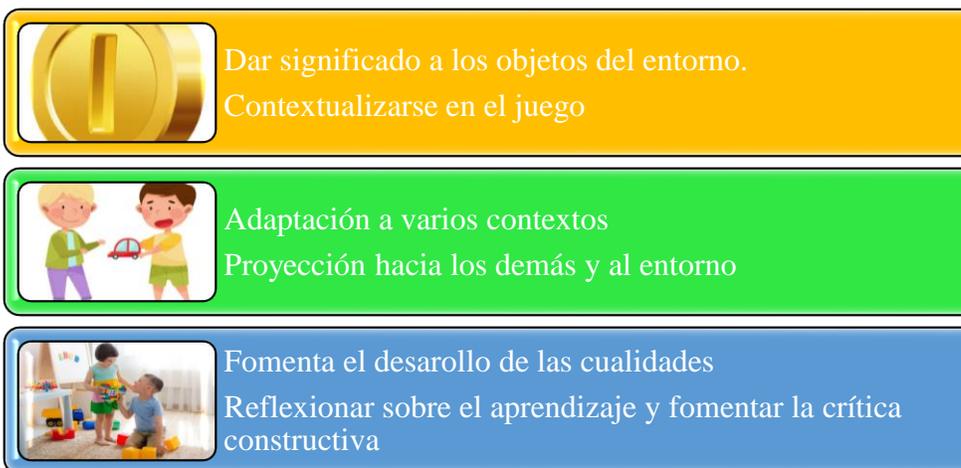


Nota: se indican los elementos básicos para del juego.

Los elementos basicos del juego son aquellos que establecen los límites dentro de este para que el juego tenga sentido y dirección, se debe tener un objetivo que cumplir que le dará un propósito a todas la activades que deban realizar los participantes, las normas establecen las acciones que se pueden hacer o no dentro del juego limitando así ciertos actos que romperían con la dinámica del juego o que le quitarían sentido.

Figura 8

Características del juego



Nota:Se da una lista de las características más relevantes del juego.El juego infantil y su importancia en el desarrollo (s.f)

1.7. Videojuego

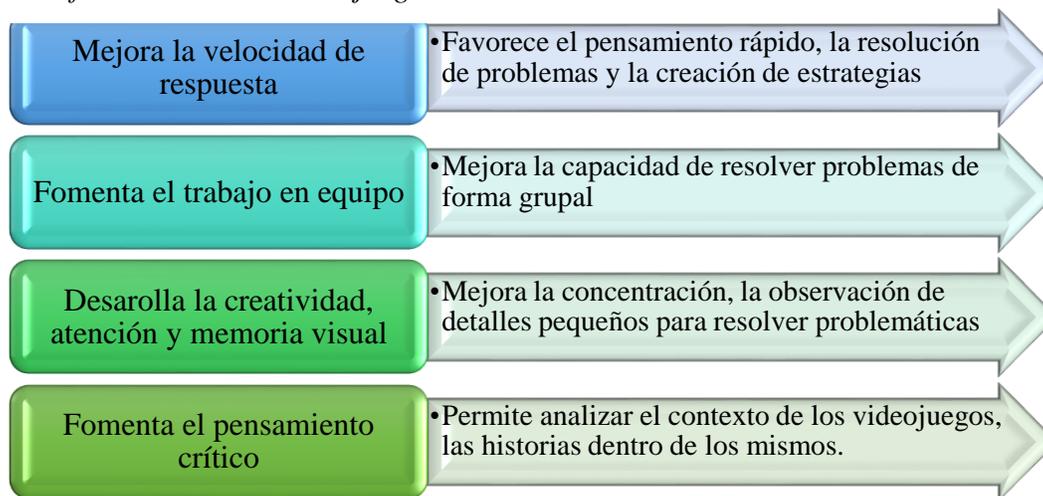
Una definición sencilla del videojuego es la siguiente, una actividad recreativa que a diferencia del juego común se lo realiza por medio de un dispositivo electrónico llamado consola o a su vez un ordenador, el medio de interacción usado es el mando o joystick que permite al participante mover al personaje que se presenta en la pantalla, en la misma se puede ver el videojuego en cuestión. Según Rivera Arteaga y Torres (2018) un videojuego es un programa interactivo en el cual pueden participar una o varias personas, la acción se observa mediante una pantalla, los videojuegos han sido una tecnología que ha venido evolucionando y mejorando con el paso del tiempo, estos pueden ser usado por medio de diferentes plataformas desde una computadora, hasta una consola y en la actualidad teléfonos móviles.

Videojuegos como recursos didácticos

El aplicar videojuegos como recurso didáctico promueve la innovación en el ámbito educativo así como una serie de beneficios en la forma de aprender de los estudiantes. García (2016) acota que el uso de videojuegos permite que la persona que se encuentra haciendo uso de estos aprenda a través de la experiencia, el aprendizaje se da gracias a la interacción directa con el juego en cuestión, aprendiendo de las mecánicas descubriendo formas de jugar y mejorando con el pasar del tiempo esto genera en el estudiante o jugador un proceso de aprendizaje continuo.

Figura 9

Beneficios del uso de videojuegos



Nota. Se señalan los beneficios del uso de videojuegos como recurso didáctico entre los estudiantes. KatedralStudios (2021).

1.8. Gamificación como estrategia de aprendizaje

El concepto de gamificación nace en los años ochenta gracias al boom ocasionado por los videojuegos de la época, la gamificación surge como una estrategia para mejorar los resultados en el ámbito empresarial sin embargo con el pasar del tiempo la misma ha sido aplicada en distintos ámbitos entre ellos el educativo. Los base en la que se fundamenta esta estrategia de aprendizaje es tomar los principios de los videojuegos y los trasladarla a diferentes contextos, la parte más importante de esta estrategia radica en la motivación de los participantes. De acuerdo con Malvido (2019) la gamificación es un método que fomenta la motivación de los individuos en entornos no pensados para el juego con el objetivo de obtener mejores resultados, los beneficios de hacer uso de la estrategia de gamificación son asimilar de mejor manera los conocimientos, promover el aprendizaje, mejorar habilidades, obtener recompensas al cumplir actividades entre otros. La gamificación se enfoca en lograr que las actividades realizadas tengan un enfoque diferente como acotan Sánchez Rivas y Pareja Prieto (s.f) la meta de la gamificación es transformar una tarea monótona y aburrida en una tarea dinámica y divertida lo cuál se logra cuando esta actividad se desarrolla mediante el uso de las mecánicas y propiedades de un juego, influyendo en los participantes de manera positiva debido a que el usuario no sentirá la actividad como algo tedioso de realizar si no que la sentirá como una actividad amena y fresca. Esto hace que los participantes desarrollen motivación interna como externa las cuales son incentivadas por las mecánicas implementadas siendo estas un factor de motivación externo las que a su vez motivan de forma interna a los jugadores para competir sanamente entre ellos y lograr los objetivos de la forma más eficiente posible. Gaitán (2013) menciona que la gamificación es una técnica diseñada para el aprendizaje que busca promover el uso de mecánicas provenientes de los videojuegos en las actividades formativas para obtener mejores resultados, asimilar de mejor manera los contenidos, perfeccionar habilidades y recompensar acciones específicas. Gaitán (2013) acota que la gamificación se encuentra dividida en dos técnicas basadas en un sistema de recompensas que busca motivar al estudiante por medio del compromiso y el sentimiento de superación, dichas técnicas son mecánicas y dinámicas.

Figura 9

Técnicas Mecánicas



Nota. Se establecen los sistemas de gamificación usados en la técnica mecánica esta brinda recompensas al aprendiz por cada logro. Gamificación el aprendizaje divertido.(2018)

Estas técnicas mecánicas son fundamentales para lograr gamificar cualquier actividad ya que son el principal motivante para que los participantes se enfoquen en lograr las metas planteadas a su vez cumplen con el papel de incentivar al jugador con un sistema de recompensas basado en puntos, regalos, premios y clasificaciones. Todos estos elementos son tomados de los videojuegos los cuales para potenciar las habilidades del jugador establecen distintos tipos de sistemas de mejoramiento individual enfocados en la superación personal con actividades individuales donde se le presenta al jugador varios retos donde tendrá que pulir las habilidades aprendidas en el juego y perfeccionarlas para lograr récords, también existen sistemas de competición donde los participantes compiten entre ellos y miden sus habilidades con las de otros jugadores, por último competencias grupales donde cada agrupación deberá hacer uso de las mejores estrategias colaborativas para cumplir un objetivo en común.

Figura 10

Técnicas dinámicas



Nota: Se enlistan las técnicas dinámicas de la gamificación para poder motivar al estudiante. Gamificación el aprendizaje divertido Gaitán. (2017)

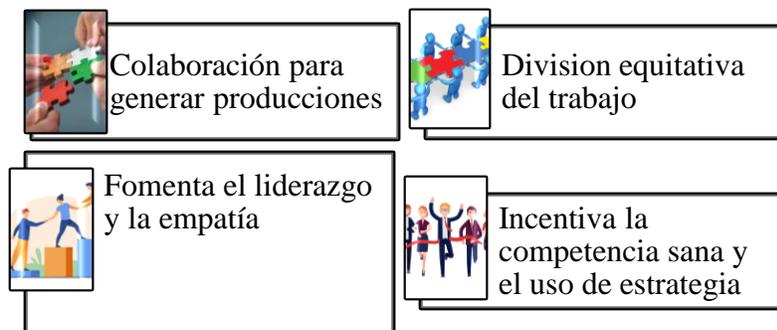
Las técnicas dinámicas son aquellas enfocadas en la competencia y superación, el objetivo de las mismas es que los participantes se esfuercen en mejorar sus habilidades y establecerse entre los primeros puestos de la competencia, esto fomenta a los jugadores a buscar la mejor manera de resolver alguna problemática, superar algún obstáculo entre otros, los jugadores se enfocan en obtener la recompensa la cuál le brindará varios beneficios.

1.9. Gamificación y trabajo colaborativo

Una característica de los jugadores es su capacidad de organización y creación de estrategias al momento de enfrentarse a una problemática. Díaz (2018) acota que las prácticas utilizadas por los jugadores consisten en realizar revisiones, colaborar en equipos y analizar las estrategias usadas durante una sesión de juego, otra actividad importante es la retroalimentación ya que los jugadores graban y suben las partidas al internet, así como también revisan estrategias y formas de jugar de otros practicantes, esto forma parte de un ciclo donde el jugador busca perfeccionar su estilo de juego por medio de la investigación y la asimilación de contenido de otros participantes. Esta cualidad es la que se busca implementar en los salones de clase.

Figura 10

Ventajas del trabajo colaborativo



Nota: Se enlistan las muchas ventajas de aplicar el trabajo colaborativo. Gamificar y transformar la escuela (2018)

1.10. La motivación como eje principal de la gamificación

Parte importante de la aplicación de la gamificación en el aula es lograr que el estudiante participe y tome acción voluntaria en las actividades educativas. Díaz (2018) menciona que desde una perspectiva psicológica la motivación es un factor que influye en el aprendizaje significativo logrando que el estudiando obtenga un sentimiento de deseo que fomentará el desempeño del sujeto en cualquier actividad a realizar y conseguir los objetivos planteados. Este elemento hace que el grupo de estudiantes tome acción activa en las dinámicas de aprendizaje. La motivación hace que el individuo salga de la zona de confort y se encamine a cumplir los objetivos planteados, sin motivación el individuo no sería capaz de tomar acción por lo que este es un factor muy importante el cuál debe ser fomentando tanto por factores externos como interno.

1.11. Gamificación en el aula

Antes de establecer esta estrategia de aprendizaje se debe realizar una observación para determinar los diferentes tipos de estudiantes. Díaz (2018) menciona que cuando se habla de realizar un proceso de observación a los discentes se hace referencia a las prácticas en el aula, por medio de un debate o una serie de preguntas sencillas sobre como influiría en los procesos de enseñanza aprendizaje la inclusión del juego para cumplir con los objetivos de aprendizaje, las respuestas pueden ser variadas desde los más optimistas hasta los más incrédulos, se deberá tomar en cuenta las metodologías que fueron aplicadas con anterioridad en los estudiantes ya que estas influirán entre los aprendices ya que en base a las experiencias previas estas resultarán familiares o nuevas entre el grupo de estudiantes. Es por tal motivo que la gamificación debe ser introducida

con un proceso de sensibilización y explicación para que el estudiante logra comprenderla de la mejor manera.

Figura 11

Proceso de gamificación de contenidos



Nota: Se indica el paso a paso del proceso para gamificar cualquier contenido. Gamificar y transformar la escuela (2018)

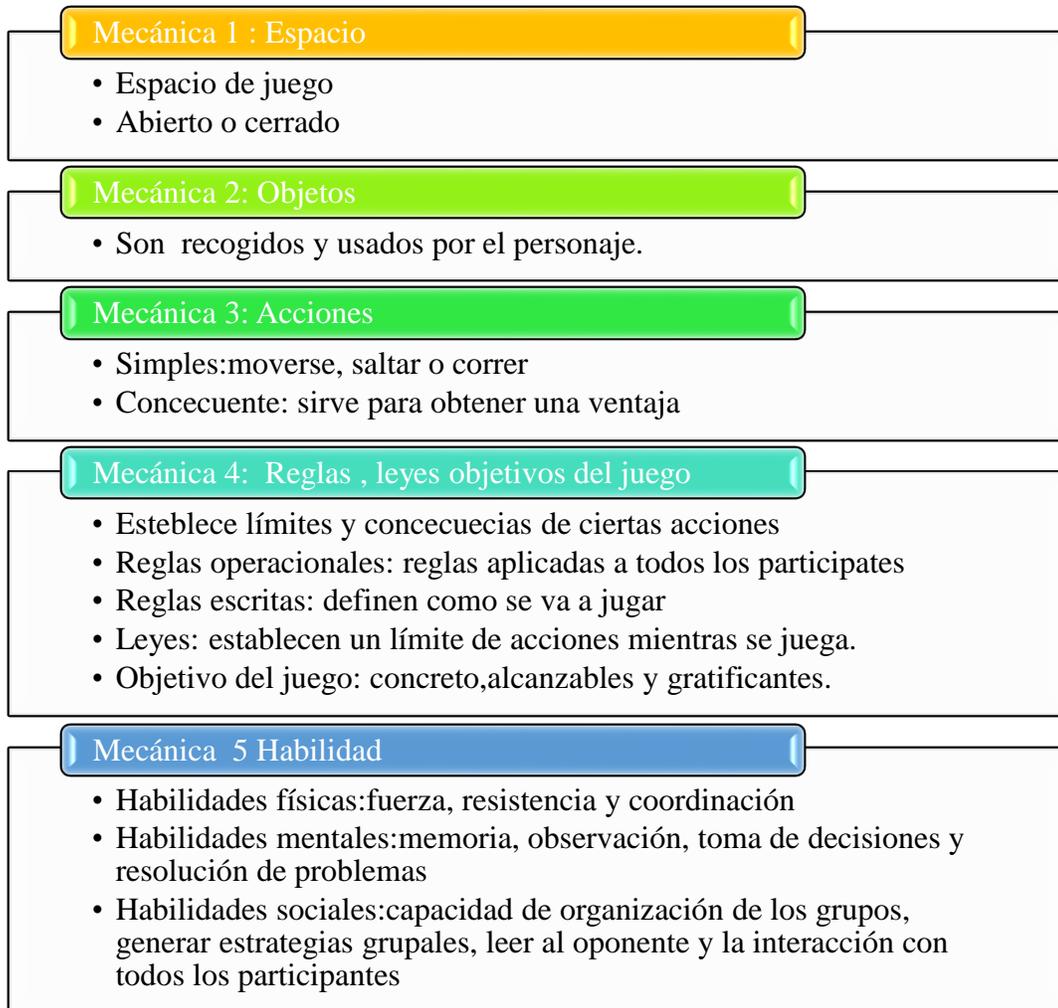
Para aplicar de forma correcta la gamificación dentro de los salones de clase se debe tomar en cuenta las características de los grupos estudiantiles y generar motivación entre los mismos. Díaz (2018) acota que para establecer una estrategia de gamificación se deben estudiar los elementos básicos de un sistema de juego con el propósito de generar motivación en el estudiante, así como también adaptarla adecuadamente al contexto para poder alcanzar con éxito los objetivos de aprendizaje establecidos. Con esto se consigue una ludificación exitosa. Para entender la gamificación de una manera más profunda se debe conocer las mecánicas básicas de un juego. Díaz (2018) menciona que una vez que se logra fomentar motivación entre los estudiantes se debe diseñar la experiencia ludificadora para lograr este cometido el docente deberá conocer los elementos que conforman un videojuego y a su vez contar con experiencia como jugador, para esto se debe conocer las mecánicas que hacen posible la interacción del jugador con el juego de video. Las mecánicas son un punto indispensable de la jugabilidad.

1.12. Mecánicas de juego

Son la parte fundamental de todo videojuego estas hacen posible la interacción entre el jugador y el juego de video de acuerdo con el Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA, 2012) las mecánicas de juego son el corazón de un juego y forman el nexo que une al ser humano con la máquina por medio de la interacción. Dichas mecánicas permiten realizar diferentes acciones con el o los personajes dentro de un videojuego a su vez que le permiten interactuar con el entorno y objetos que se presentan en este.

Figura 12

Mecánicas de juego



Nota. Se establecen las mecánicas de juego cada una con sus diferentes actividades .SENA (2012)

1.13. Tipos de videojuegos aplicados en la educación

Existen distintos tipos de juegos aplicables a la educación. De acuerdo con Rhoton (s.f) los videojuegos se dividen en tipos o géneros que definen en gran medida los principios jugables y del juego. A su vez, estos tipos se dividen en categorías de subgénero, dependiendo del matiz que los desarrolladores quieran darle al juego. Dentro de estos se han escogido aquellos que poseen características para poder ser aplicados en el ámbito educativo.

Figura 13

Tipos de juegos con atributos educativos



Nota. Se establecen los tipos de juegos con sus características y su aporte al jugador o participante Liga de gamers(s.f)

Estos juegos permiten desarrollar diferentes aspectos entre los estudiantes desde la parte cognitiva hasta la parte emocional estas habilidades se ponen en práctica al momento de tomar decisiones e interactuar con los personajes no jugables, ayudan también a fomentar el pensamiento rápido en los juegos de estrategia, mejora la capacidad de resolución de problemas al realizar puzzles, desarrolla la empatía al establecer conexión con los personajes del videojuego, mejora la creatividad al momento de jugar un juego de crafeo buscando la mejor forma de sobrevivir y

realizar edificaciones, cuando se juega un videojuego de mundo abierto se fomenta la exploración, la investigación, la búsqueda de recursos, la organización del tiempo, la decisión entre explorar el mundo o realizar las misiones

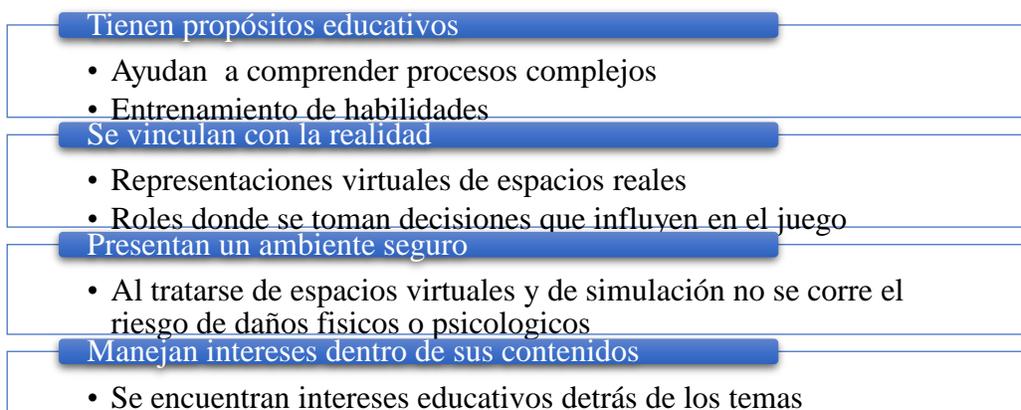
1.14. Juegos serios o juegos formativos

Los juegos serios son una subcategoría dentro de los juegos electrónicos que tienen como base fundamental a la gamificación. Fuerte (2018) acota que el término juego serio o *serious games* fue establecido por primera vez por Clark C. Abt autor del libro *Serious Games* del año 1970, dentro del mismo se explora las diversas formas de incluir el juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje manteniendo el elemento de la diversión. Este elemento es fundamental ya que es el propósito principal de cualquier actividad lúdica.

Son aquellos programas de interacción lúdica que se aplican en entornos educativos y empresariales con la intención de hacer uso de sus mecánicas jugables para enseñar una temática a los participantes. De acuerdo con Fuerte (2018) los juegos serios fomentan el aprendizaje de diferentes habilidades desde la historia hasta la ciencia, dentro del campo profesional los juegos serios aportan en el desarrollo de competencias, liderazgo comunicación, así como también son aplicados en proyectos de innovación.

Figura 14

Características de los juegos serios



Nota: Se definen las características de los juegos cada una con su respectivo aporte. Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital (2008)

Debido a las características de estos programas lúdicos su uso en la educación es uno de los aplicativos con mayor relevancia. Michael y Chen aportan que (como se citó en Marcano, 2008) se debe tener clara la diferencia entre edutainment que son programas que presentan la

información de manera divertida y dinámica por medio de animaciones y otros recursos dándole prioridad al aspecto visual y no al contenido de los juegos serios donde la enseñanza es la intención principal. Existen numerosas ventajas de la introducción de juegos serios entre los estudiantes.

Figura 15

Ventajas del uso de videojuegos en el estudiante



Nota: Se definen los beneficios de la aplicación de juegos serios. Juegos serios una alternativa innovadora (2008)

1.15. Minecraft el videojuego de mundo abierto, creación y simulación

El juego de video Minecraft presenta un mundo abierto basado en diferentes entornos naturales, dimensiones paralelas y ruinas de viejas civilizaciones. De acuerdo con Fernández (2021) Minecraft es un juego de mundo abierto desarrollado por el estudio Mojang este título de mundo abierto es conocido por sus gráficos simples y pixelados, donde la carencia de un objetivo

determinado brinda al jugador total libertad para elegir el estilo de juego que jugador prefiera, el jugador puede moverse dentro de los entornos de manera libre y puede interactuar con los elementos que lo conforman. Gracias a los materiales de los cuales se estructura el mundo virtual de Minecraft los jugadores pueden realizar infinidad de construcciones.

Este videojuego presenta uno de los mejores sistemas de construcción. De acuerdo con Albarracín(2015) Markus Persson, creador de Minecraft, es un juego de movilidad libre en un entorno donde el participante establece sus propios objetivos, las mecánicas de este juego se basan en la construcción en bloques al estilo de Lego, lo cual brinda facilidad al momento de crear construcciones.

Figura 16

Portada del videojuego Minecraft



*Nota:*Portada del videojuego Minecraft.Minecraft.net (2022)

1.15.1. Características del diseño de Minecraft

Minecraft es un juego gráficamente sencillo y poco exigente para las plataformas en las que se puede jugar lo cuál lo vuelve accesible, existe también una versión de celulares, la inspiración de este juego se basa en el pixel art de acuerdo con Sienna (2022) el arte del pixel es un género dentro del arte digital que se crea a partir del acomodo de píxeles, cada pixel se junta para formar una figura o pieza completa, en apariencia el pixel art se asemeja a un mosaico debido a que estos generan imágenes con figuras de menor tamaño. La estética de Minecraft maneja este estilo. La forma en la que está construido Minecraft presenta un mundo cúbico, los paisajes,

entornos, sitios, personajes animales entre otros están formados por cubos, esto con la intención de asemejarse a los juegos de bloques conocidos como “Legos”, lo cuál funciona la perfección con la jugabilidad de Minecraft ya que esta misma se basa en la construcción y edificación al gusto del jugador.

Figura 17

Distinciones del diseño de Minecraft



Nota: Se observa el estilo visual de Minecraft que está basado en cubos con texturas de diferentes colores.

1.15.2. Jugando Minecraft

Una vez que se ha obtenido Minecraft en la plataforma que se tenga disponible sea esta consola, celular o pc, se procederá a abrir el juego, se deberá crear un mundo con el nombre que usuario desee, el jugador podrá escoger entre el modo supervivencia o el modo creativo, al ser Minecraft un mundo libre el usuario podrá ponerse objetivos a corto lo largo plazo, se recomienda crear una casa con una cama para que el jugador aparezca ahí en caso de que fallezca dentro del juego ,este paso es fundamental para cualquier tipo de jugador sea experimentado o no.

Figura 18

Pasos básicos para jugar Minecraft



Nota: Se enlistan los procesos básicos para jugar Minecraft. Vidaextra. (2022)

Los pasos presentados son los más básicos para introducirse al videojuego Minecraft, existen diferentes materiales para construir desde la tierra hasta el diamante, así como también materiales especiales que permiten crear diferentes tipos de sistemas al igual que bloques especiales con los cuales se puede componer música, las posibilidades dentro del juego son infinitas y el único límite es la creatividad del participante.

Figura 19

Construyendo en Minecraft



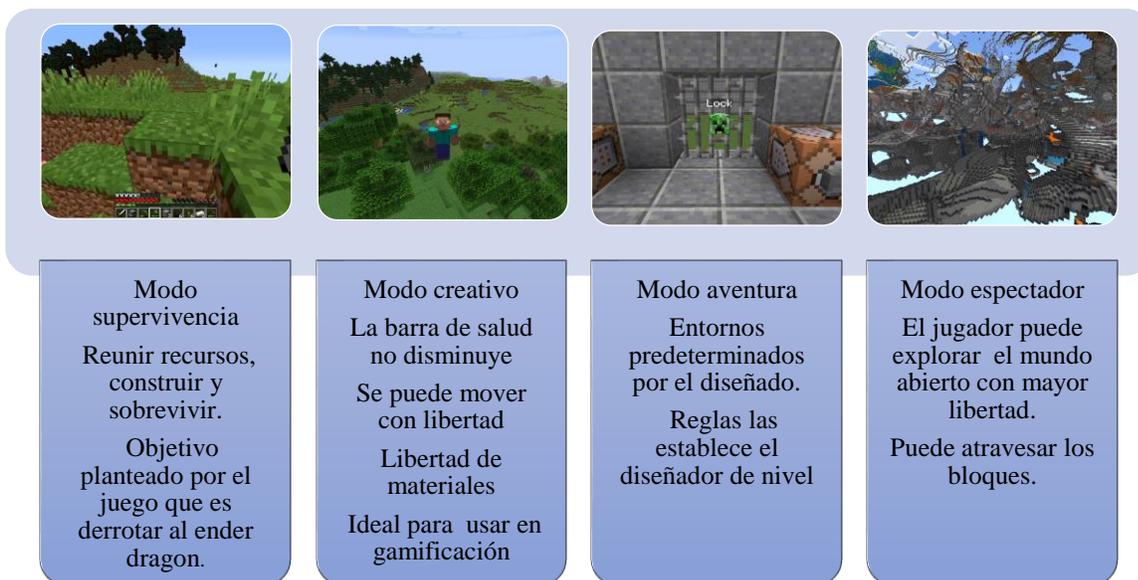
Nota: Se enlistan los procesos básicos para sobrevivir dentro del videojuego Minecraft. Vidaextra (2022)

1.15.3. Modos de juego en el mundo de Minecraft

Minecraft se trata principalmente de un juego de construcción y exploración sin embargo existen diferentes modos de juego que enriquecen la experiencia jugable del participante, cada modo de juego presenta maneras de jugar distintas, cada modo varía en sus dificultad dentro del juego al igual que el nivel de realismo que maneja, en el modo supervivencia el usuario cuenta con una barra de salud la cuál va disminuyendo poco a poco en caso de que el personaje no se alimente, el juego cuenta con un ciclo de día y noche, durante la noche miles de criaturas, enemigos o *mob* en inglés comienzan aparecer lo cuál pone en riesgo al personaje del jugador es por esto que es muy importante crear un casa iluminada con una cama para poder pasar la noche.El modo creativo es un modo libre del juego donde el personaje no tiene limitaciones, la barra de vida no se reduce y no existen peligros, en esta modalidad se pueden obtener los materiales de forma inmediata, trastalarde libremente por el mapa y como su nombre lo indica se puede crear con mayor tranquilidad y paciencia como no ocurre en el modo creativo, este modo es el que permite al docente crear lo que necesite dentro de Minecraft, con los estudiantes funcionaria como un espacio para cumplir con las tareas designadas por el maestro.

Figura 20

Modos de juego en Minecraft



Nota:Se enlistan los modos de juego de Minecraft con sus características distintivas y únicas de cada uno Nintenderos (2022)

1.15.4. El lado educativo de Minecraft y como incorporarlo en la educación

Debido a la gran popularidad del videojuego Minecraft, su libertad de creación y su gran apogeo este se ha convertido en un hito en la comunidad de internautas y videojugadores. Ahumada (2021) menciona que desde los orígenes de Minecraft en el año 2009 hasta la actualidad el juego ha ido abriéndose camino dentro del mundo del gaming llegando a ser el juego más vendido y a su vez el más jugado, este boom a escala mundial demuestran que gracias a las características de Minecraft este juego de video es una gran herramienta para ser aplicada en los salones de clase debido al factor de la motivación, los estudiantes conocen el juego algunos incluso lo juegan con regularidad, el uso de Minecraft en el entorno educativo atrapa la atención de los estudiantes. El uso de Minecraft en la educación representa innovación educativa.

Minecraft y sus características ofrecen al docente la oportunidad de aprovechar sus mecánicas con propósitos educativos obteniendo así una serie de ventajas entre los estudiantes (Ahumada, 2021) menciona que al estar diseñado de manera que el jugador pueda explorar y crear como desee, al carecer de niveles pre establecidos, ni una historia que seguir, el docente puede aprovechar para generar propuestas educativas que fomenten por medio del uso de este videojuego el trabajo colaborativo, el desarrollo de habilidades sociales, creación de simulaciones, debido a que los entornos dentro del juego están basados en el mundo real esto da a los estudiantes la posibilidad de hacer uso de su creatividad facilitando la creación de estructuras variadas así como también buscar soluciones innovadoras a diferentes problemáticas, estas soluciones se traducen en representaciones en tres dimensiones las cuales son evaluadas por el profesor de acuerdo al objetivo de la clase.

Minecraft permite desarrollar varias habilidades en los estudiantes ya que al capturar el interés de los estudiantes el desarrollo de las actividades se vuelve divertido e interesante permitiendo al estudiante aprender mientras juega, sin embargo también le permiten mejorar otras habilidades como la organización, el manejo de materiales, pensamiento creativo, fomentando la búsqueda de otras formas de aprender.

Figura 21

Aprendizajes obtenidos por Minecraft

Aprender a gestionar los recursos	a los	Planificar las construcciones, organizar los recursos acorde a las construcciones, darle una motivación a la obra.
Programación		Agregar mods al juego base para aumentar las posibilidades de construcción creativa, facilitar el proceso con ayuda de guía de la web
Aprender resolver problemas	a	Organizar los trabajos dentro del juego, realizar actividades con coherencia, si se desea construir buscar los recursos, si se desea comer sembrar y cosechar los alimentos, estos conocimientos concientizarán al estudiante sobre la vida.
Colaboración		El trabajo en colaboración es indispensable para obtener los recursos con mayor facilidad al igual que facilita las construcciones y otros trabajos dentro del juego, por lo cual es importante saber comunicarse, organizarse y realizar repartición de actividades.
Desarrollo del pensamiento creativo	del	Crear en Minecraft es fácil ya que no existe límite alguno para la creación por lo cuál se pueden generar obras creativas y a su vez resolver los problemas de manera eficiente, a su vez se pueden compartir lo aprendido durante el proceso.

Nota: En esta figura se enlistan las habilidades que se desarrollan al jugar Minecraft cada una con su explicación y ventajas. Inspiratics (s.f)

1.15.5. Aplicaciones de Minecraft en la educación.

Minecraft es una herramienta que puede ser aplicado a cualquier disciplina educativa siempre y cuando se sepa establecer límites y control dentro del videojuego para poder dirigir a los estudiantes en orden del cumplimiento de los objetivos propuestos, lo que se puede lograr con Minecraft depende mucho de la creatividad del profesor y la forma en la que el mismo decida implementar el videojuego para poder aprovechar al máximo el potencial que ofrece Minecraft como recurso didáctico.

Figura 22

Aplicaciones de Minecraft en la educación

Aplicable a distintas disciplinas académicas

- El programa puede ser usado para diversas materias desde las ciencias exactas hasta las humanidades

Generar debate y opinión

- Fomenta el análisis de problemas
- Busca soluciones en colaboración

Ranking

- Fomentar la competitividad sana en los estudiantes dando el debido reconocimiento al esfuerzo por medio de concursos donde se premie a los mejores trabajos elaborados dentro del videojuego

Tareas por etapas

- Equilibrar la parte teórica con la parte práctica

Roles

- El estudiante puede tomar el rol de ser el guía de la clase

Actividades de mejoramiento de lectura y escritura

- Minecraft permite comunicarse por medio de un chat
- Se pueden anotar los procesos en un diario

Autoevaluación

- Fomenta la autocrítica, la crítica constructiva
- Permite recibir críticas con madurez

Nota: Se enlistan las distintas maneras en las que se puede aplicar Minecraft en la educación con las ventajas que estas traen al estudiante. Inspiratic (s.f)

CAPITULO II: METODOLOGÍA

La presente investigación se realizó con el objetivo de brindar información sobre el videojuego Minecraft como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje de historia del en segundo de bachillerato general unificado de la “Unidad Educativa Daniel Reyes” con el fin de diseñar estrategias de enseñanza basadas en la gamificación para generar aprendizaje significativo. En este proyecto se aplicó como herramienta de investigación la encuesta la cuál contuvo un cuestionario dirigido hacia los docentes del área artística con el objetivo de recalcar la importancia que tiene el videojuego Minecraft como recurso didáctico.

2.1. Tipos de investigación

2.1.1. Investigación cualitativa

La investigación cualitativa se encarga de obtener datos no numéricos para el entendimiento de temáticas. De acuerdo con una definición de la Universidad de Santander (2022) la investigación cualitativa se basa en la recolección y análisis de datos no numéricos para la comprensión de conceptos, juicios de valor y experiencias, los resultados se expresan en palabras, este tipo de técnica es aplicada en disciplinas como la antropología, la sociología y la educación.

La investigación presentó un alcance descriptivo, de acuerdo con Nicomedes Nieto, (s.f) este tipo de estudio se caracteriza por ser una investigación de segundo nivel que se encarga de recopilar información sobre las propiedades y características de los individuos que forman parte de los procesos sociales. La misma fue aplicada debido a que se buscó recopilar información sobre la aplicación de TIC y procesos de gamificación en la Unidad Educativa “Daniel Reyes”.

2.2. Técnicas e instrumentos de investigación

El presente proyecto hace uso de la investigación cualitativa acompañado de una delimitación etnológica lo que permite aplicar un análisis del contexto en el cual se encuentran los profesores en la aplicación del juego de video Minecraft como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje de historia del arte en segundo de bachillerato general unificado.

2.2.1. Técnicas

La puesta en práctica de este proyecto de investigación tiene como intención fomentar y fortalecer el uso del videojuego Minecraft como recurso didáctico para mejorar el aprendizaje de historia del arte en segundo de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa “Daniel Reyes”, por medio de la gamificación para aportar al desarrollo de la creatividad, así como también del trabajo colaborativo

Encuesta

Se optó por aplicar la encuesta debido a la facilidad y utilidad de esta. La encuesta se realizó a 20 docentes del área de Educación Cultural y Artística con la finalidad de identificar que estrategias de gamificación, así como que recursos didácticos relacionados con las TIC son aplicados durante las actividades académicas.

2.3. Participantes

Este proyecto investigativo está dirigido a estudiantes de segundo de bachillerato general unificado cuyas edades están en el rango de 16 a 17 años aproximadamente, los cuales pertenecen a la Unidad Educativa “Daniel Reyes” de la provincia de Imbabura ubicada en la parroquia San Antonio de Ibarra. La muestra de estudio es de 20 docentes con el propósito de analizar los conocimientos que como profesionales de la educación poseen en estrategias de gamificación y recursos didácticos relacionados con las TIC.

La institución educativa en la que se realizó el proyecto está ubicada en la parroquia San Antonio de Ibarra, provincia de Imbabura fue fundada el 14 de mayo de 1944 y ha sido desde entonces la cuna del arte de la zona norte del país del cuál han surgido grandes artistas multifacéticos expertos en cada una de las disciplinas artísticas, la unidad educativa posee todos los niveles educativos desde básica elemental hasta el bachillerato unificado.

2.4. Proceso de Investigación

Esta investigación se inició encontrando la localización de la Unidad Educativa “Daniel Reyes” la cual se encuentra ubicada en la siguiente dirección: 2-72 y Camino Pompeyo, Sucre posteriormente se continuó con la observación de la institución tanto de su parte externa como interna para después aplicar un diagnóstico empírico sobre las condiciones de infraestructura de la institución educativa los diferentes tipos de aulas, talleres, aula de informática patios, áreas verdes y recreativas sala de inspección, sala de profesores, secretariado, sala de rectorado y el salón de eventos conociendo así los aposentos de la unidad educativa. Se buscó a los docentes del área de educación cultural y artística, se les explicó el tema del proyecto de investigación su importancia y el impacto que tendrá el mismo para la innovación educativa, posteriormente se procedió a realizar la encuesta haciendo uso de la aplicación Google Forms, una vez realizada la encuesta, se realizó la observación, análisis y discusión de los resultados. Una vez finalizado este proceso se escogió las preguntas más relevantes en beneficio de la investigación para ser incluidas en el proyecto de investigativo, se agradeció por la participación a los docentes involucrados en el proceso de encuestas.

CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Una vez aplicada la encuesta a los docentes participantes pertenecientes a la Unidad Educativa Daniel Reyes los resultados tuvieron gran importancia ya que permitieron el progreso de este proyecto investigativo, cumpliéndose también con los objetivos planteados en el mismo. Se logró que los docentes seleccionados de la institución educativa Daniel Reyes conozcan la importancia de la aplicación de recursos didácticos basados en TIC como fue el videojuego Minecraft para mejorar el aprendizaje de historia del arte, se estableció también una guía didáctica que, por medio del uso de estrategias de gamificación y el videojuego Minecraft aplicado como recurso didáctico para mejorar el aprendizaje de historia del arte. Para poder realizar este proyecto se desarrolló una encuesta para recopilar información que aporten al trabajo investigativo. Se aplicó una encuesta dirigida estrictamente a los docentes seleccionados, con la información obtenida se procedió a realizar el análisis profundo de los resultados los cuales se describen a continuación:

Figura 23

¿La institución educativa hace uso de recursos didácticos?



De acuerdo con los resultados un 53 % de los docentes indica que siempre hacen uso de los recursos didácticos, mientras que un 47% de los encuestados a veces hace uso de los recursos didácticos por ende se llega a la conclusión que la cerca aproximadamente la mitad de los docentes aplican recursos didácticos en el quehacer educativo debido a la facilidad que estos brindan en el proceso de enseñanza aprendizaje. De acuerdo con (Moya, 2010) menciona que los apoyos pedagógicos deben ser aplicados de forma selectiva siempre y cuando estas herramientas utilizadas faciliten la interpretación de los conocimientos El uso de los recursos didácticos debe ser aplicado dependiendo de las necesidades de los aprendices y del grado de dificultad de los temas a tratar,

los recursos didácticos deber ser utilizados siempre y cuando surja una necesidad de brindar herramientas extras que permitan un mejor entendimiento de los tópicos expuestos en clase. Debido a que la asimilación del conocimiento es diferente para cada estudiante los recursos didácticos son herramientas necesarias para el docente ya que permiten estimular todos los sentidos del estudiante facilitando así la asimilación del conocimiento es por tal motivo que se recomienda aplicar estas herramientas para mejorar la calidad del aprendizaje.

Figura 24

¿Como docente usted ha recibido capacitaciones en uso TIC como recurso didáctico para el quehacer académico?

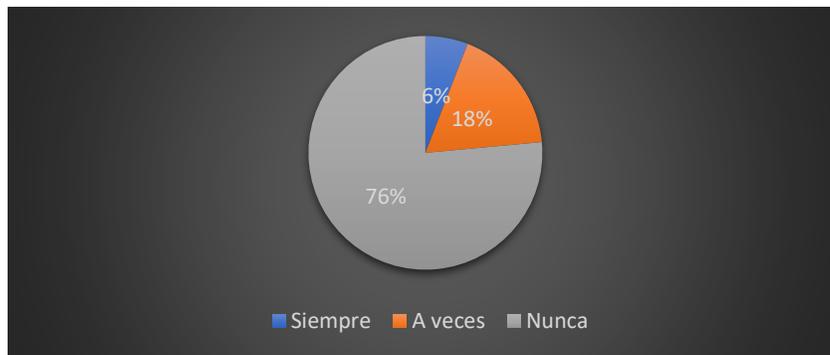


De acuerdo con los datos obtenidos un 65% de docentes ha recibido capacitación en aplicación de TIC como recurso didáctico de manera ocasional, mientras que un 10% de los encuestados aplica han recibido capacitación constante de uso de TIC como recurso didáctico finalmente el 25% restante no ha recibido nunca capacitaciones sobre TIC como recurso didáctico. En este sentido se evidencia que la capacitación en recursos didácticos basados en TIC dentro del cuerpo docente no es muy frecuente y que un pequeño grupo no recibe la debida capacitación en uso de las TIC, esto resalta la importancia de las capacitaciones para que los docentes conozcan como usar TIC como recursos didácticos con el objetivo de captar la atención de los estudiantes y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. De acuerdo con Montoya (2019) la capacitación de los docentes en TIC requiere una infraestructura adecuada y contar con el personal idóneo para poder generar un entorno que permita la preparación constante de los profesionales de la educación de manera que los conocimientos necesarios para la aplicación de TIC se den de manera constante y que el cuerpo docente pueda actualizar los conocimientos de manera constante en fin de mejorar las formas de enseñar y aprender.

Esto da a conocer la importancia de obtener equipos tecnológicos adecuados y de buena calidad para poder aprovechar al máximo las capacitaciones en TIC y a su vez la predisponían del docente a adquirir nuevos conocimientos y a mantenerse a la vanguardia de los nuevos medios.

Figura 25

¿Como maestro ha puesto en práctica el uso de recursos didácticos relacionados a las TIC?

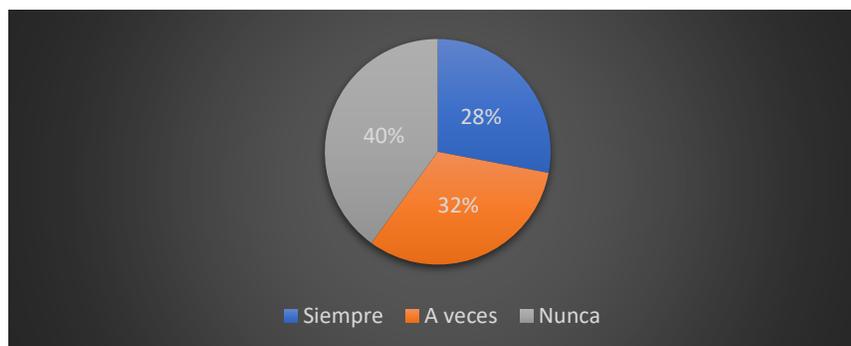


De acuerdo con los resultados el 76% de los participantes no ha hecho uso de recursos didácticos relacionados con las TIC, mientras que solo un 18% las ha aplicado de manera ocasional y un 6% ha usado de estas. Esto demuestra que el uso de recursos didácticos relacionados con TIC no está presente dentro de las actividades académicas lo cual representa para el estudiante menos herramientas que faciliten y motiven el aprendizaje dentro del contexto estudiantil. Los autores Butista, Martínez, & Hiracheta (2014) acotan que incluir las TIC dentro del salón de clases es importante para poder crear nuevas formas de aprendizaje basadas en el descubrimiento, la creación y transmisión del conocimiento debido a la naturaleza digital de la información lo cual trasciende los límites físicos permitiendo tanto al estudiante como al docente ahorrar tiempo. Es importante reconocer que al aplicar las TIC en el aula como un recurso didáctico está normalizando el uso de tecnología dentro de las instituciones educativas ya que los estudiantes se encuentran familiarizados con las mismas lo que hace que el estudiante se sienta aún más cómodo en el aula.

Se debe establecer el uso de TIC dentro del aula ya que las mismas están presentes en todos los aspectos de la sociedad actual por lo tanto dentro del ámbito educativo estas deben ser aprovechadas para obtener los beneficios que estas brindan para agilizar el acceso y la transmisión de la información, así como también ser una fuente de conocimiento inmensa y de fácil acceso, al igual que se puede aprovechar su capacidad interactiva para generar propuestas educativas innovadoras.

Figura 26

¿Como docente ha escuchado hablar sobre la gamificación?



Como se puede observar en los resultados obtenidos un 40% de docentes nunca han escuchado hablar sobre la gamificación, mientras que un 32% ha escuchado de forma ocasional, y tan solo un 28% ha escuchado sobre la gamificación. Con los resultados obtenidos se puede concluir la gamificación no se ha divulgado de manera general entre los docentes esto resulta en que no se conozcan los beneficios de aplicar gamificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje lo cual no permite que el estudiante se familiarice con este tipo de estrategias innovadoras. Gorka Riocerezo (2018) acota que la gamificación es una estrategia que permite explotar el máximo potencial de los estudiantes ya que permite mejorar las habilidades innatas de los discentes permitiéndole a su vez adquirir nuevas, facilita el proceso de aprendizaje volviéndolo dinámico y participativo.

Es importante que los docentes se encuentren informados sobre gamificación ya que esta estrategia beneficia en gran medida al estudiante por lo tanto no se pueden desaprovechar los beneficios que esta estrategia brinda a los procesos de enseñanza y aprendizaje, debido a que la gamificación enfoca diferentes temas desde una perspectiva de juego esta estrategia de aprendizaje es muy versátil para ser aplicada en cualquier ámbito siendo idónea para la aplicación en el quehacer educativo.

Figura 27

¿Como profesional de la educación usted ha aplicado los procesos de gamificación en las actividades académicas?



Como se puede notar en los resultados el 73% de docentes no ha aplicado procesos de gamificación en las actividades académicas, mientras que un 18% lo ha aplicado de forma ocasional, tan solo un 9% de los encuestados implementa los procesos de gamificación en el quehacer académico. Esto demuestra que dichos procesos no son tomados en cuenta al momento de realizar la práctica académica lo cual no permite al docente poner en práctica estrategias innovadoras. De acuerdo con Ruiz (2021) es relevante que se apliquen procesos de gamificación en las actividades académicas ya que gracias a estas se fomenta también el uso de las nuevas tecnologías debido a que las competencias sociales de la actualidad exigen que se conozca sobre estas estrategias al igual que el uso de tecnologías por tal motivo es importante integrar los aprendices.

Los procesos de gamificación deben ser aplicados en las actividades académicas para lograr una mejor calidad de aprendizaje preparando así de mejor manera a los estudiantes, debido a que la sociedad actual exige una constante preparación es importante que el docente aplique en sus procesos de enseñanza estrategias como la gamificación para fomentar en el discente el sentimiento de buscar nuevas maneras de aprender y a su vez que este se sienta motivado para generar propuestas innovadoras.

Figura 28

¿Cómo maestro ha considerado incluir a los videojuegos como un recurso didáctico para el aprendizaje de historia del arte?



Como se puede observar un 78% de los docentes encuestados nunca ha considerado incluir a los juegos de video como recurso didáctico para el aprendizaje de historia del arte, un 20% ha considerado aplicar los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje de historia del arte, tan solo un 2% ha considerado incluir el videojuego como recurso didáctico para el propósito anteriormente mencionado. Esto evidencia que los videojuegos no son incluidos de manera regular como recursos didácticos, por lo cual tanto los docentes como los estudiantes se encuentran bastante limitados en este aspecto lo que no fomenta el uso de herramienta innovadoras en el contexto educativo. Iglesias (2018) acota que la aplicación de los videojuegos como recurso didáctico da paso a que el estudiante desarrolle de mejor forma las capacidades cognitivas, perceptivas y de atención, al igual que su uso como una herramienta didáctica incrementa la motivación del estudiante, de igual manera el uso de estos enfocado para las distintas asignaturas puede fomentar aún más la motivación entre los estudiantes.

Por tal motivo el uso de videojuegos a manera de recurso didáctico debe estar siempre presente entre los docentes para innovar dentro del campo educativo y mejorar la calidad de aprendizaje. Existen videojuegos con temáticas históricas de los cuales se puede sacar provecho para generar un tipo de aprendizaje histórico dentro del cual se encuentra incluido también el de historia del arte.

Figura 29

¿Como profesional de la educación ha escuchado sobre el videojuego Minecraft?



Como se puede observar en el gráfico un 90% de docentes no ha escuchado sobre Minecraft, mientras que tan solo un 7% ha escuchado vagamente sobre el juego, un 3% de los entrevistados ha escuchado sobre el juego. Como se puede evidenciar la mayoría de los docentes no ha escuchado ni conoce el juego Minecraft lo que desemboca en la no aplicación de este en el quehacer académico, esto resalta la importancia de que los docentes conozcan Minecraft para poder hacer uso de este en las actividades académicas. Palacín (2021) acota que los profesores deben conocer el videojuego Minecraft debido a los aplicativos que este posee en beneficio de mejorar la calidad del aprendizaje, Minecraft permite a los docentes incursionar en proyectos de aprendizaje basados en los procesos de gamificación al igual que permite que el estudiante trabaje y mejore sus habilidades comunicativas, su capacidad de realizar trabajo colaborativo y genere experiencias nuevas en el aula.

Por lo tanto, es importante que las entidades encargadas del sistema educativo en el país brinden la información necesaria para que el docente tenga conocimientos de las herramientas innovadoras que permiten innovar en los procesos de enseñanza aprendizaje como lo es el juego de video Minecraft, en diferentes países el uso de Minecraft se está volviendo paulatinamente algo habitual dentro de las instituciones educativas ya que se pueden notar los beneficios que tiene este videojuego en el estudiando, siendo estos mayor motivación a aprender, curiosidad, interés por las diferentes temáticas, búsqueda de estrategias e investigación para poder resolver un problema o tener conocimiento sobre algún tema nuevo.

Figura 30

¿Como maestro ha considerado aplicar el videojuego Minecraft como recurso didáctico para el aprendizaje de historia del arte?



Como se puede observar en el gráfico un 80% de los docentes no ha considerado aplicar Minecraft como recurso didáctico para el aprendizaje de historia del arte, mientras que un 20% ha considerado hacer uso de Minecraft como recurso didáctico para el mismo propósito. En base a los resultados obtenidos es importante destacar que por el poco conocimiento que los docentes poseen sobre el videojuego Minecraft el uso de este como recurso didáctico no es explorado como apoyo para las actividades académicas por ende es importante que los docentes sean apropiadamente capacitados en uso TIC ya que dentro de estas herramientas se encuentran también los juegos de video. Minecraft es uno de los juegos que poseen características que le permiten poder ser aplicados dentro de ámbito educativo y por lo tanto el potencial de este debe ser explorado para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y fomentar la innovación en los procesos educativos. Ahumada (2021) menciona que Minecraft como recursos didácticos rompe cualquier barrera de edad pudiendo ser aplicado desde los primeros cursos de primaria hasta los niveles más grandes las aplicaciones de este van desde las ciencias creando granjas virtuales, cultivos entre otros, trabajar competencias matemáticas, aprender historia por medio del museo virtual y la recreación de obras arquitectónicas emblemáticas del mundo.

En base a esto se concluye que los docentes deben conocer el videojuego, así como sus aplicaciones dentro del campo educativo para poder aprovechar todo su potencial al mismo tiempo que se hace uso de estrategias innovadoras y se fomenta el uso de la gamificación dentro de la institución educativa siempre con la meta de mejorar la calidad de aprendizaje y lograr el aprendizaje significativo.

CAPITULO V PROPUESTA

La presente guía didáctica llamada “*Aprendiendo historia del arte con Minecraft*” tiene como finalidad aplicar los procesos de gamificación y hacer uso del juego Minecraft como recurso didáctico para mejorar el aprendizaje de historia del arte por medio del diseño de actividades que fomentan el aprendizaje basadas en el juego en segundo de bachillerato de la Unidad Educativa “Daniel Reyes”

4.1. Guía didáctica

Es una herramienta de aprendizaje que indica al estudiante el camino a seguir para poder aprender una disciplina de manera autónoma, de acuerdo con Arteaga y Figueroa(2004) una guía didáctica es un instrumento que se encarga de dirigir al estudiante durante el aprendizaje independiente mientras se desarrolla la asignatura, esta debe indicar de manera concreta la temática a tratar de forma ordenada y el cómo se aprenderá, así mismo debe contar con distintos recursos como, videos, programas interactivos entre otros. La guía didáctica es una herramienta fundamental en todo proceso de aprendizaje. De acuerdo con la investigación realizadas sobre: El videojuego Minecraft como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje de historia del arte en segundo de bachillerato general unificado de la unidad educativa “Daniel Reyes” se incluye en la guía didáctica los temas expuestos en el marco teórico los cuales tienen como fundamento la gamificación sus procesos y la aplicación del juego de video Minecraft como recurso didáctico.

La presente guía didáctica posee diferentes temas que son de suma importancia para la comunidad educativa debido a que los procesos de gamificación y el uso de videojuegos como recursos didácticos representan innovación dentro del ámbito educativo lo que consecuentemente genera cambios positivos en los procesos de enseñanza aprendizaje, así como también mejores resultados en la asimilación de conocimientos y el aprendizaje significativo beneficiando en gran medida a los estudiantes.

4.2. Descripción de la guía

El objetivo de la guía didáctica es ser una fuente de información sobre la gamificación, como esta puede ser aplicada a una clase, el videojuego Minecraft y como hacer uso de este, sus beneficios y aplicaciones en el aula, posee también un ejemplo de cómo hacer uso de Minecraft para el aprendizaje de historia del arte al igual que otros ejemplos de actividades basadas en gamificación que pueden ser aplicadas dentro del juego.

A continuación, se incluye el enlace y el código QR que direcciona a la guía didáctica:

<https://n9.cl/023fp>

Figura 31

Código QR



Figura 32

Lo que se incluye en la guía

Introducción	<ul style="list-style-type: none">• Texto introductorio sobre las TIC y gamificación
Definiciones básicas	<ul style="list-style-type: none">• El juego y la gamificación
Bases fundamentales del juego	<ul style="list-style-type: none">• La importancia de la gamificación
Mecánicas de juego	<ul style="list-style-type: none">• Gamificación como estrategia de aprendizaje
El trabajo colaborativo	<ul style="list-style-type: none">• Ventajas del trabajo colaborativo
Juegos formativos	<ul style="list-style-type: none">• Introducción al juego Minecraft y su uso
Minecraf como recurso didáctico	<ul style="list-style-type: none">• Creación del museo

Nota: Se enlista todo lo que se incluye dentro de la guía didáctica.

Los incluido en la guía didáctica fue escogido de forma que esta pueda ser entendida rápidamente por lo tanto la información que se presenta dentro de la misma es concreta y se centra en los aspectos más importantes de las TIC la gamificación, el videojuego Minecraft, su uso y su aplicativo como recurso didáctico de igual forma la creación del museo y del taller virtual se presentan a manera de ejemplo de cómo se puede generar un recurso didáctico usando Minecraft.

4.3. Uso de la guía virtual

Se ingresa al enlace presentado en el apartado llamado descripción de la guía, solo debe darse un clic en el enlace mencionado para poder tener acceso inmediato a la guía virtual, a su vez se puede copiar y pegar el enlace en la aplicación de internet de preferencia del usuario

Figura 33

Pantalla inicial de la guía didáctica



Para cambiar de pantalla o avanzar en la presentación, se debe situar el cursor del mouse en el lado derecho donde se estará ubicado una flecha, se debe dar click en la flecha para poder acceder a la otra pantalla de la presentación, este proceso debe repetirse hasta finalizar la presentación.

Figura 34

Segunda pantalla de la guía



Nota. la figura indica donde se debe ubicar el cursor para poder cambiar de pantalla.

CONCLUSIONES

El investigar sobre nuevas estrategias educativas significa un gran aporte para la innovación educativa, brindar nuevos conocimientos sobre estrategias que aún no son muy exploradas en las instituciones educativas del país como la gamificación al igual que el uso de recursos didácticos poco explorados como los videojuegos permite que los estudiantes de educación como los profesionales en la misma disciplina puedan incluir en las actividades procesos que motiven al estudiante, capten su atención fomentando a su vez la participación activa y la competencia sana.

El videojuego Minecraft como un recurso didáctico permite a los docentes explorar nuevas fronteras para poder generar nuevas formas de enseñanza o mejorar las que se venían aplicando con anterioridad, aportando así a la divulgación de este tipo de herramientas innovadoras que transforman la perspectiva que se tiene sobre los videojuegos al verse como herramientas educativas y no solo como un medio de ocio y distracción, la libertad y sencillas de Minecraft permite que este videojuego se transforme en una herramienta que puede ser aplicada no solo para la enseñanza de arte sino también de la ciencia, la literatura, la matemática incluso la programación.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los estudiantes, a docentes de todos los niveles y a personas interesadas en la pedagogía que se mire más allá de lo tradicional, de la zona de confort investigar nuevas maneras de enseñar buscar herramientas que transformen al aprendizaje en un viaje divertido y ameno, generar proyectos con propuestas interesantes y nuevas con el objetivo de obtener una mejor calidad educativa, capacitarse constantemente y de igual forma investigar de forma autónoma para poder estar siempre a la vanguardia de las nuevas tecnología y aplicaciones.

El sistema educativo debe proponer nuevas estrategias dinámicas como la gamificación y a su vez fomentar y capacitar en el uso de estas dentro de la comunidad educativa siendo un cambio paulatino pero que con la debida planificación, disposición al trabajo y el cambio puede establecer al país entre los primeros lugares del mundo en el apartado de calidad educativa y procesos de enseñanza, ya que este cambio no puede tener gran impacto sin que se tenga el debido apoyo por parte los ministerios de educación.

GLOSARIO

Tecnología: serie de procesos que se siguen para crear nuevos productos.

Estrategia: conjunto de acciones planificadas cautelosamente que buscan cumplir un fin

Enseñanza: acción de transmitir conocimientos y habilidades a una o varias personas

Aprendizaje: capacidad de absorción de los conocimientos, experiencias entre otros.

Guía didáctica: recurso que contiene procesos para adquirir aprendizaje

Videojuego: programa interactivo cuyo propósito es generar diversión

Innovación: acción de mejorar o agregar elementos nuevos a proceso existentes

Optimización: es una acción que busca mejorar de forma eficiente los procesos

Digitalización: acción con la cual se traslada varios documentos a un ordenador

Motivación: estado en el que una persona se dirige a un objetivo con determinación

Gamificación: aplicar los principios del juego a otros ámbitos como el empresarial

Discentes: persona o grupo de personas que reciben conocimientos.

REFERENCIAS

- Ahumada, L. (mayo de 2021). *Enseñar y aprender jugando con Minecraft*. Obtenido de intef.es: https://intef.es/observatorio_tecno/ensenar-y-aprender-jugando-con-minecraft/
- Albarracín, L. (enero de 2015). *La creatividad hecha videojuego: Minecraft*. Obtenido de ReseachGate: https://www.researchgate.net/publication/284899362_La_creatividad_hecha_videojuego_Minecraft
- Alcátara Traperó, M. D. (febrero de 2009). *Importancia de las TIC para la educación*. Obtenido de Archivos.csif.es: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/MARIA%20DOLORES_ALCANTARA_1.pdf
- Anijovich, R., & Mora, S. (2009). *Estrategias de enseñanza otra mirada al quehacer en el aula*. Obtenido de Terras.edu.ar: <https://terras.edu.ar/biblioteca/3/3Como-enseñamos-Las-estrategias-entre-la-teoria-y-la-practica.pdf>
- Arteaga, R., & Figueroa, N. (2004). *La guía didáctica: sugerencias para su elaboración y utilización*. uniroja.es: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwi58Mavion7AhUEQjABHV19BLYQFnoECCKQAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.uniroja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F6320438.pdf&usg=AOvVaw1NshQoQ8igOvEfhZ90tOuE>
- Arteaga, L. (s.f). *Minecraft*. Minecraft: <https://laloarteaga.wordpress.com/jugabilidad/>
- Butista, M. e. (2014). *El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC's) para mejorar el alcance académico*. Palermo.edu: https://www.palermo.edu/ingenieria/pdf2014/14/CyT_14_11.pdf
- Chimbo Yaure, A. E. (2015). *IMPACTO DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN PARA EL SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GENERAL RUMIÑAHUI” DEL CANTÓN YANTZAZA, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE, PERIODO 2013 – 2014*. Universidad nacional de Loja: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/12813/1/Tesis%20%20Lista%20Alexandra.pdf>
- Díaz Delgado, N. (2018). *Gamificar y Transformar la Escuela*. rua.ua.es: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/76608>
- Espinoza Beltrán, J. (julio de 2018). *Los recursos didácticos como fuente de aprendizaje significativo*. researchgate: https://www.researchgate.net/publication/331640254_LOS_RECURSOS_DIDACTICOS_COMO_FUENTE_DE_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO

- Fernández, M. (22 de diciembre de 2021). *Qué es Minecraft, cómo jugar y trucos del videojuego de moda*. <https://minecraft.softonic.com/articulos/que-es-minecraft-como-jugar-trucos>
- Fernández Fernández, I. (s.f). *Las TICs en el ambito educativo*. Obtenido de Educrea: <https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>
- Fuerte, K. (28 de septiembre de 2018). *¿Qué son los Serious Games?* Observatorio | Instituto para el Futuro de la Educación: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/que-son-los-serious-games>
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación y juegos*. academia.edu: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/61922601/gamificacion_juegos20200128-124256-ewbqk-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1664927372&Signature=V4dS55N20EYigFYgoeuCkvqfbMnPVnm-DSSfcJlzZFzWnplydGLSpFcxgcMKldrKr-hdLKWwOsrttwvntUBmeVA6GUSDmZrJFvWtlAZZ1vVtu8AZfX
- Gallardo Lopez, J. A. (marzo de 2018). *Teorias del juego como recurso educativo*. ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- Gallardo López, J. A. (Marzo de 2018). *Teorias del juego como recurso educativo*. ResearchGate: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García Muños, M. (junio de 2016). *Videojuegos y Educación: Press Start para crear*. idus: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45073/TFG%20Marta%20Garc%c3%ada%20Mu%c3%b1oz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García Muños, M. (junio de 2016). *Videojuegos y educación: Press Start para crear*. Idus.us.es: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45073/TFG%20Marta%20Garc%C3%ADa%20Mu%C3%B1oz.pdf?sequence=1>
- Godoy, S. (14 de julio de 2022). *Principios del juego infantil*. madreshoy: <https://madreshoy.com/principios-del-juego-infantil/>
- Gómez Ramirez, J. F. (abril de 2018). *educacioninicial.mx*. educacioninicial.mx: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Gómez Ramirez, J. F. (2018). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. educacioninicial: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Gómez, D. A. (s.f). *Ventajas y desventajas de las TIC en la enseñanza*. Repositorio.upse.edu.ec: <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7201/1/UPSE-RTC-2015-Vol.2-No.2-007.pdf>
- Gorka Riocerezo, G. (18 de 7 de 2018). *La importancia de la gamificación en los recursos humanos*. nae.global: <https://nae.global/es/la-importancia-de-la-gamificacion-en-los-recursos->

- humanos/#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20es%20la%20metodolog%C3%ADa,y%20la%20adquisici%C3%B3n%20de%20habilidades.
- Guzmán Flores, T. (2011). *Formación docente para la integración de las TIC en la práctica educativa*. Udgvirtual.udg.mx:
<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/181/196>
- Henández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación*. uca.ac.ar: /www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf
- Iglesias Gorrón, R. (30 de 5 de 2018). *Videojuegos un recurso didáctico para nuestro sistema educativo*. 1library.co: <https://1library.co/document/ynew17jy-videojuegos-un-recurso-didactico-para-nuestro-sistema-educativo.html>
- Jimenez Bermejo, D. (21 de junio de 2013). *Tecnologías de la información y comunicación*. Economipedia.com: <https://economipedia.com/definiciones/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tic.html>
- Lion, C., & Perosi, V. (2018). Los videojuegos serios como escenarios para la construcción de experiencias. *Educadores del mundo*.
- Malvido, A. (30 de 7 de 2019). *Gamificación como estrategia educativa*. cursosfemxa.es:
<https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Marcano, B. (3 de noviembre de 2008). *Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital*. Obtenido de revistas.usal.es:
<https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/16791/17430>
- Montoya Chávez, L. (junio de 2019). *La incorporación de TIC en la capacitación docente. Estudio de caso: Universidad Autónoma Chapingo*. ctes.org.mx:
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjOlPyv4pT7AhX2VzABHaVeCnYQFnoECBwQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.ctes.org.mx%2Findex.php%2Fctes%2Farticle%2Fdownload%2F697%2F816%2F2831&usq=A0vVaw1-Ec5LDzTkzqKY0XSCjoWU>
- Moya, A. (2010). *Recursos didácticos en la enseñanza*. Archivos.csif.es:
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_26/ANTONIA_MARIA_MOYA_MARTINEZ.pdf
- Mujica, R. (18 de diciembre de 2018). *Docentes 2.0*. Docentes 2.0:
<https://blog.docentes20.com/2019/12/tipos-de-recursos-didacticos-en-la-ensenanza-docentes-2-0/>
- Navarro Rodriguez, M., & Edel Navarro, R. (2012). *Las Tic en la educación un abordaje integrador*. México: Red Durango de Investigadores Educativos A.C.
- Nicomedes Nieto, T. E. (s.f). *Tipos de investigación*. Obtenido de Core:
<https://core.ac.uk/download/pdf/250080756.pdf>
- Palacín, J. T. (3 de 9 de 2021). *Profesores que se digitalizan de la mano de Minecraft*. innovaspain: <https://www.innovaspain.com/microsoft-minecraft-educacion/>
- Rhoton, S. (s.f). *ligadegamers*. Obtenido de ligadegamers: <https://www.ligadegamers.com/tipos-de-videojuegos/>

- Rhoton, S. (s.f). *Tipos de videojuegos*. Liga de Gamers: <https://www.ligadegamers.com/tipos-de-videojuegos/>
- Rivera Arteaga, E., & Torres Cosío, V. (Junio de 2018). *Videojuegos y habilidades del pensamiento*. Scielo: <http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v8n16/2007-7467-ride-8-16-00267.pdf>
- Rivera Arteaga, E., & Torres, C. V. (junio de 2018). *scielo.org.mx*. [scielo.org.mx: https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v8n16/2007-7467-ride-8-16-00267.pdf](https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v8n16/2007-7467-ride-8-16-00267.pdf)
- Rojas, M. P. (s.f). *Tics en la educación un nuevo rumbo para el aprendizaje*. NeuroClass: <https://neuro-class.com/tics-en-la-educacion-un-nuevo-rumbo-para-el-aprendizaje/>
- Ruiz Baena, M. (17 de 12 de 2021). *La importancia de la gamificación en la educación*. flup.es: <https://www.flup.es/importancia-gamificacion-educacion/>
- Sáez López, J. M. (2010). *Actitudes de los docente respecto las TIC, a partir del desarrollo de una práctica reflexiva*. Dialnet.unirioja.es: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3603557.pdf>
- Sánchez Rivas, E., & Pareja Prieto, D. (s.f). *La gamificación como estrategia pedagógica en el contexto escolar*. enriquesanchezrivas.es: <http://www.enriquesanchezrivas.es/img/gami2.pdf>
- Sánchez, F., & Esnaola, G. (2014). Los videojuegos en la educación. *Aularia*.
- Santander Universidades. (25 de 8 de 2022). *Investigación cualitativa y cuantitativa: características, ventajas y limitaciones*. Becas Santander: <https://www.becas-santander.com/es/blog/cualitativa-y-cuantitativa.html>
- SENA. (2012). *Contextualización: Mecánica de juegos*. docplayer: <https://docplayer.es/17451524-1-contextualizacion-mecanica-de-juegos.html>
- Sienra, R. (24 de 3 de 2022). *Que es el pixel art*. Obtenido de My Modern Met en Español: <https://mymodernmet.com/es/que-es-pixel-art/>
- UTPL. (3 de marzo de 2021). *Noticias.utpl.edu.ec*. Noticias.utpl.edu.ec: <https://noticias.utpl.edu.ec/el-reto-de-la-excelencia-educativa-en-tiempos-de-pandemia>
- Vargas Murillo, G. (14 de junio de 2017). *Recursos didáctico educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de Scielo.org.bo: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762017000100011&script=sci_arttext

ANEXOS

Operacionalización de variables

Título: El videojuego Minecraft como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje de historia del arte en segundo de bachillerato de la Unidad Educativa “Daniel Reyes”

Tabla 1

Operacionalización de la variable 1

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos
El videojuego Minecraft como recurso didáctico	Recursos didácticos	Aplicación de recursos didácticos	1	Nunca
			2	
			3	
	Gamificación	Conocimientos sobre gamificación	4	Siempre

Tabla 2*Operacionalización de la variable 2*

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos
Aprendizaje de historia del arte	Recursos innovadores para facilitar el aprendizaje de historia del arte	Aplicación de videojuegos como recurso didáctico	5 6	
	Aplicaciones interactivas para mejorar el aprendizaje de historia del arte	Uso de recursos interactivos que faciliten el aprendizaje	7 8	Nunca A veces Siempre
	Aplicaciones que motiven al estudiante	Realización de actividades que motiven al estudiante	9 10	

Matriz de consistencia

Título: El videojuego Minecraft como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje de historia del arte en segundo de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa “Daniel Reyes”

Tabla 3

Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable y dimensiones	Metodología
Problema general: ¿De qué manera se dará la propuesta de el videojuego Minecraft como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje de historia del arte en segundo de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa “Daniel Reyes”	Objetivo general: Implementar el videojuego Minecraft como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje de historia del arte en segundo de bachillerato de la Unidad Educativa “Daniel Reyes”	No aplica	El videojuego Minecraft como recurso didáctico	
Problemas específicos:	Objetivos específicos:			

Identificar cuáles son los atributos que posee el videojuego Minecraft como recurso didáctico

Analizar los atributos que posee Minecraft como recurso didáctico.

De qué manera las estrategias de enseñanza aplicadas por los docentes de historia del arte aportan a la implementación de la propuesta de el videojuego Minecraft como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje de historia del arte en segundo de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa “Daniel Reyes”

Identificar las estrategias de enseñanza aplicadas por los docentes de historia del arte.

Aprendizaje de historia del arte

Diseño: No experimental

Nivel: Descriptivo

Método: Deductivo

Enfoque: Cualitativo

Población: 20 docentes

Muestra: 20 docentes

Técnica: Encuesta

Instrumento: Cuestionario

¿De qué manera se dará conocer el videojuego Minecraft como recurso didáctico en la implementación de la propuesta el videojuego Minecraft como recurso didáctico para optimizar el

Diseñar una guía didáctica en la cual el videojuego Minecraft destaca como recurso didáctico en la optimización del aprendizaje de historia del arte.

aprendizaje de historia del
arte en segundo de
bachillerato general
unificado de la Unidad
Educativa “Daniel Reyes”

Encuesta dirigida a docentes

Cuestionario de preguntas sobre El videojuego Minecraft como recurso didáctico para optimizar el aprendizaje de historia del arte en segundo de bachillerato de la Unidad Educativa “Daniel Reyes”

Querido docente: El siguiente cuestionario busca indagar sobre los conocimientos que posee sobre el uso de TIC como recurso didáctico, sobre aplicación procesos de gamificación en las clases, sobre el videojuego como recurso didáctico y finalmente sobre su conocimiento sobre el videojuego Minecraft y sus aplicaciones educativas. A continuación, se presenta una serie de preguntas que deberán ser contestadas de la manera más honesta posible, escogiendo la opción que más le parezca.

1	2	3
Nunca	A veces	Siempre

		1	2	3
N.º	Variable 1: El videojuego Minecraft como recurso didáctico			
1	¿La institución educativa hace uso de recursos didácticos?			
2	¿Como docente usted ha recibido capacitaciones en uso TIC como recurso didáctico para el quehacer académico?			
3	¿Como maestro ha puesto en práctica el uso de recursos didácticos relacionados a las TIC?			
4	¿Como docente ha escuchado hablar sobre la gamificación?			
5	Variable 2: Aprendizaje de historia del arte			
6	¿Cómo maestro ha considerado incluir a los videojuegos como un recurso didáctico para el aprendizaje de historia del arte?			

7	¿Como profesor se ha informado de las aplicaciones educativas del videojuego Minecraft para mejorar el aprendizaje de historia del arte?			
8	¿Como maestro ha considerado aplicar el videojuego Minecraft como recurso didáctico para el aprendizaje de historia del arte?			
9	¿La institución educativa fomenta el trabajo colaborativo para facilitar el aprendizaje de historia del arte?			
10	¿Como docente usted realiza actividades que motiven al estudiante a aprender historia del arte?			

Figura 35

Portada de la guía



Figura 36

Página introductoria a la guía

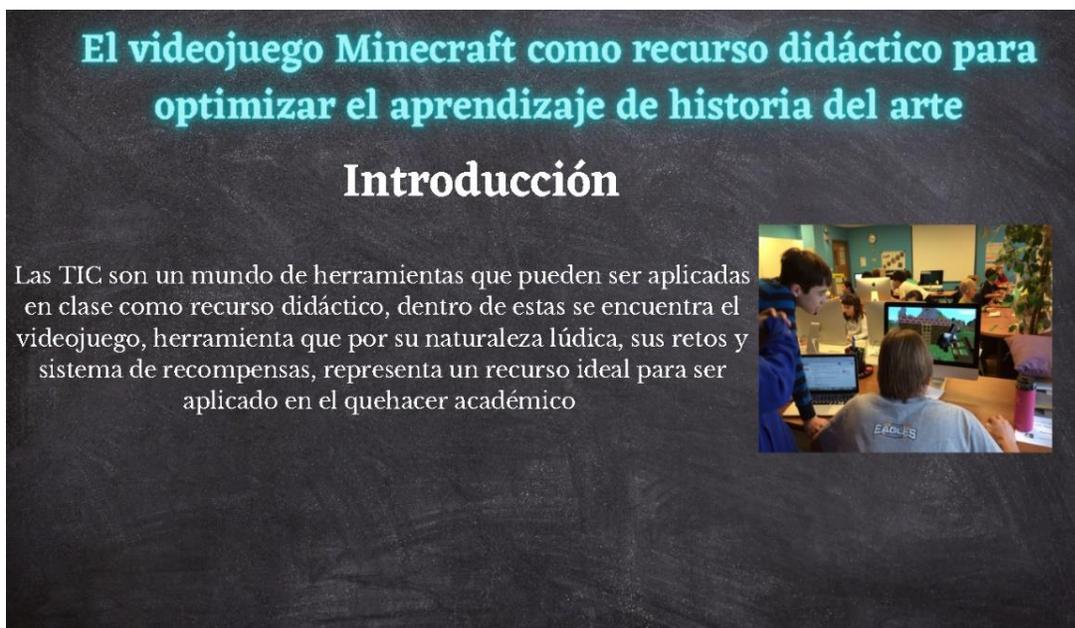


Figura 37

Introducción a las definiciones básicas



Figura 38

Definiciones de juego y gamificación

El juego y la gamificación

EL JUEGO

El juego se define como una actividad propia de todo ser vivo que se realiza con el proposito de divertirse



GAMIFICACIÓN

Gamificar es aplicar las mecánicas del juego a otros ámbitos no relacionados con el juego, en este caso la educación



Figura 39

Definición sobre videojuego

EL VIDEOJUEGO

Una definición sencilla del videojuego es la siguiente, una actividad recreativa que a diferencia del juego común se lo realiza por medio de un dispositivo electrónico llamado consola o a su vez un ordenador



Figura 40

Bases y características del juego

BASES FUNDAMENTALES DEL JUEGO

CARÁCTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego ayuda a mejorar las capacidades de interacción, la creatividad, la empatía, fomenta el trabajo grupal

-  Dar significado a los objetos del entorno.
Contextualizarse en el juego
-  Adaptación a varios contextos
Proyección hacia los demás y al entorno
-  Fomenta el desarrollo de las cualidades
Reflexionar sobre el aprendizaje y fomentar la crítica constructiva

Figura 41

Mecánicas usadas en los videojuegos



Figura 43

Mecánicas de juego



Figura 42

Mecánicas de juego, habilidades

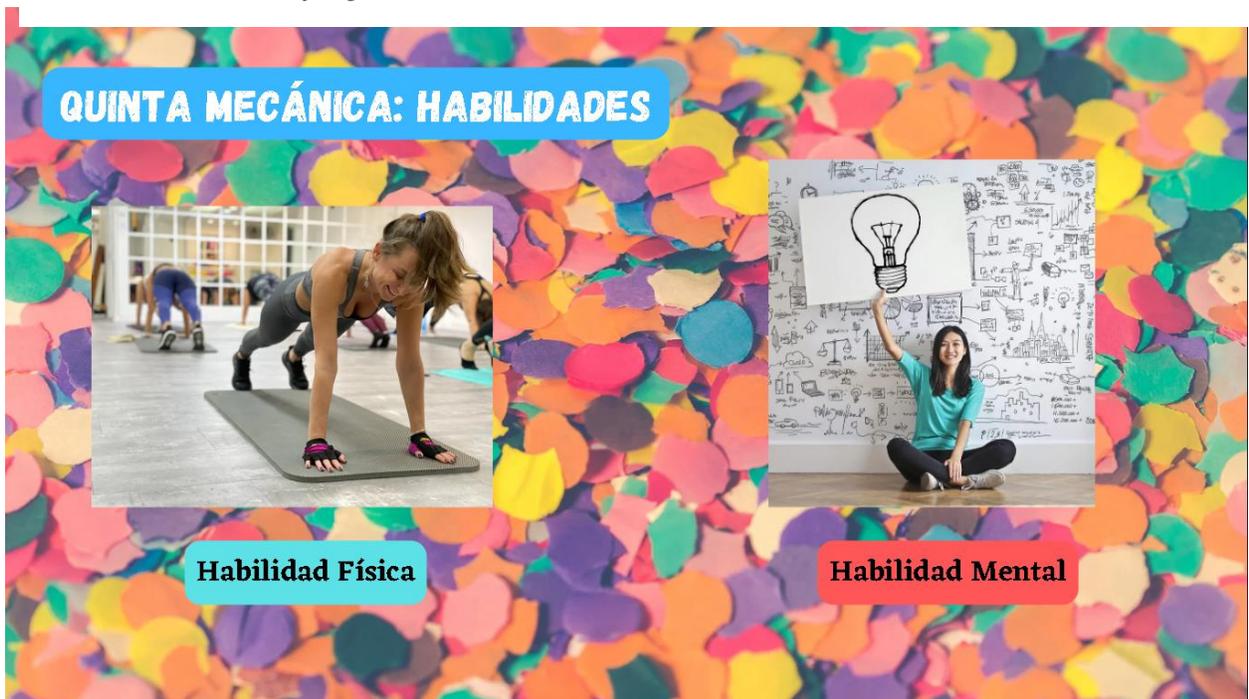


Figura 44

La gamificación como estrategia de aprendizaje



Figura 45

Trabajo colaborativo en gamificación

LA IMPORTANCIA DEL TRABAJO COLABORATIVO EN LA GAMIFICACIÓN

El trabajo colaborativo en gamificación fomenta:

- La capacidad de organización
- Creación de estrategias al momento de enfrentarse un problema
- Analizar las estrategias usadas durante una sesión de juego
- Retroalimentación de las estrategias aplicadas



Figura 46

Técnicas mecánicas de gamificación

TÉCNICAS MECÁNICAS



RETOS Y DESAFÍOS



MISIONES

Figura 47

Ventajas del trabajo colaborativo en la gamificación



Figura 48

Tipo de juegos formativos



Figura 49

Gamificación y procesos dentro del aula

Gamificación en el aula y el proceso de gamificación de contenidos

Para poder aplicar la gamificación dentro el aula se debe realizar un diagnostico del grupo de estudiantes, descubrir como motivarlos y adaptar los procesos de gamificación al contexto del aula y la temática que se está tratando

1. Definir las actividades
2. Generar estrategia
3. Establecer el nivel del contenido
4. Prueba de diagnostico
5. Diseñar la estrategia gamificadora

The infographic features a background image of a city skyline at sunset, with buildings silhouetted against a warm orange and yellow sky. The text is overlaid on this background in white and black. The five steps are each contained within a yellow rounded rectangular box.

Figura 51

Introducción al videojuego Minecraft



Figura 50

Explicaciones básicas de Minecraft

An infographic titled "Minecraft explicado" (Minecraft explained) set against a background of a Minecraft landscape with a river and trees. The title is in large orange letters at the top. Below it, a yellow box asks "¿Qué es Minecraft?". An orange box explains that the game features an open world with natural environments, parallel dimensions, and ancient ruins. Another orange box discusses the visual style. A yellow box states that the game uses pixel art, where the basic image unit is used to create shapes and figures. At the bottom, there are two pixel art icons: a red heart on a white square and a white cat with orange spots on a blue square.

Minecraft explicado

¿Qué es Minecraft?

El juego de video Minecraft presenta un mundo abierto basado en diferentes entornos naturales, dimensiones paralelas y ruinas de viejas civilizaciones.

El estilo visual de Minecraft

Minecraft maneja un estilo basado en el pixel art el cuál usa la unidad basica de la imagen para generar formas y figuras



Figura 52

Formas de obtener Minecraft

¿Dónde se puede obtener Minecraft?



Minecraft se encuentra disponible para diferentes plataformas, desde dispositivos android en la app play store, para computadores desde Microsoft Store, y consolas de la generación actual

VENTAJAS



Minecraft no es tan exigente gráficamente por lo cual puede ser instalado en cualquier computador, sin embargo es importante recomendar siempre el uso de ordenadores modernos

Figura 53

Aprender lo básico de Minecraft

Abrir el juego Generar un mundo Escoger el modo creativo



Figura 54

El modo creativo en Minecraft

Un juego sobre libertad

Minecraft posee un modo supervivencia sin embargo para propósitos educativos no es el más apto, ya que el jugador corre el riesgo de que suceda algún accidente que termine con la vida del jugador en el juego

¿Por qué usar el modo creativo?

El modo creativo presenta varias características como

- Libertad de movimiento
- Romper cualquier tipo de bloque
- No existe limitación de salud



Figura 55

Controles fundamentales de Minecraft

Controles básicos de Minecraft

- Teclas W/S/A/D** – Movimiento hacia adelante, detrás, izquierda y derecha
- Botón izquierdo del ratón** – Atacar/Destruir
- Botón derecho del ratón** – Usar objeto/Colocar bloque
- Botón central del ratón** – Coger un bloque
- Espacio** – Volar hacia arriba/Saltar
- Control** – Correr (también puedes pulsar dos veces hacia adelante y mantener la segunda vez).
- Shift** – Volar hacia abajo/Agacharte.
- E** – Abrir el inventario.
- Q** – Soltar un objeto



Figura 56

Aplicación educativa de Minecraft

El modo creativo de Minecraft y su aplicación en la educación

El modo creativo está diseñado para la construcción libre dentro del mundo de Minecraft, por lo cuál puede ser aprovechado para generar cualquier tipo de entornos, entre ellos aulas virtuales, bibliotecas, laboratorios, museos, dependiendo de la creatividad del docente



Ejemplo de escuela



Ejemplo de museo



Ejemplo de biblioteca

Figura 57

El museo virtual

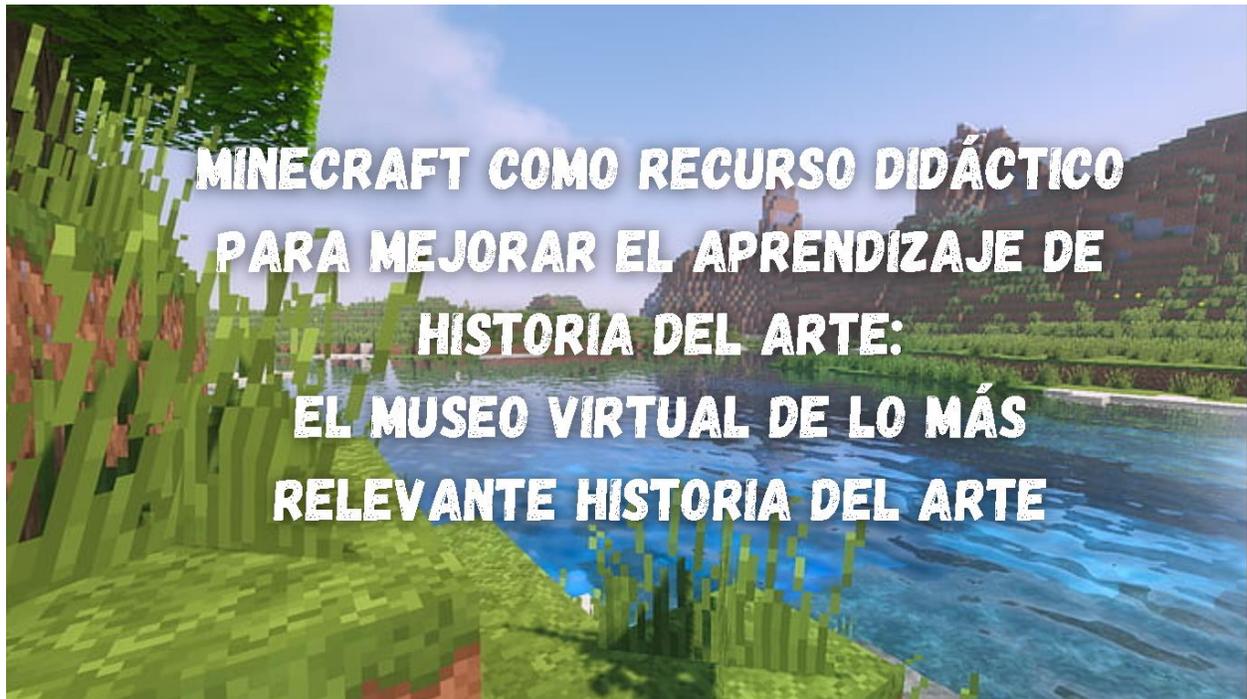


Figura 59

Creación del museo virtual



Figura 58

Elaboración del museo virtual

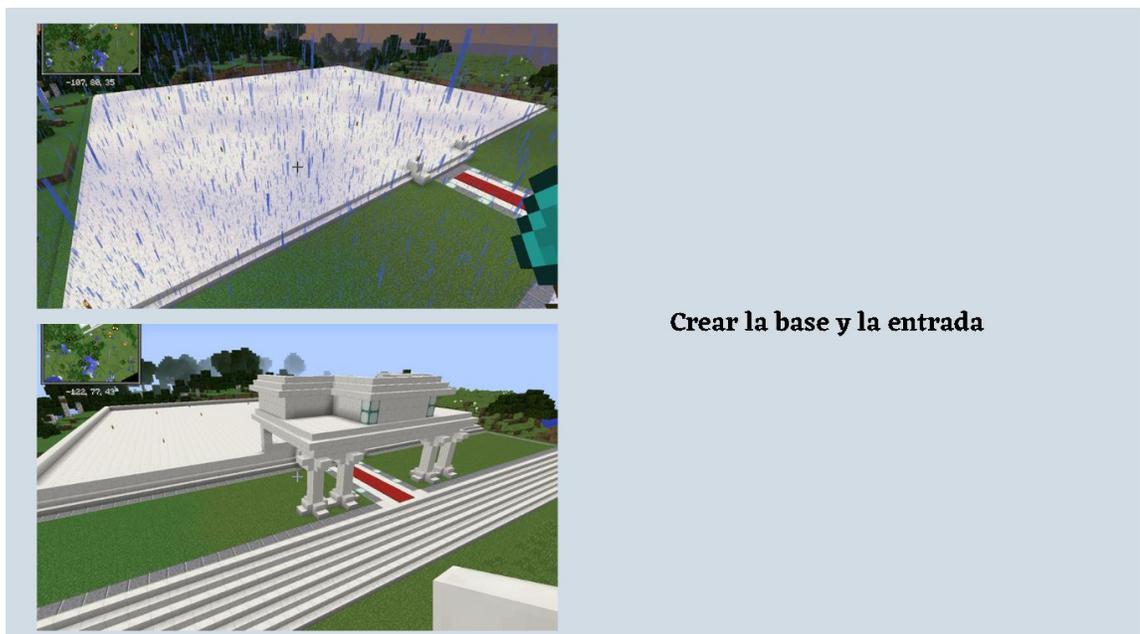


Figura 61

Base para la estructura del museo



Figura 60

Vista frontal del museo



Figura 62

Moods para el museo

Agreando Moods

Info Actualización | Consola de Desarrollo | Editor de Perfiles | Versiones Instaladas | **Mods Instalados** | Mi Personaje

Instalar ModGalería ModsActualizar Lista

Archivo (S)	Nombre	Version	McVersion	Loader	Estado
Chisel-MC1.12.2-1.0.2.45	Chisel	MC1.12.2-1.0.2.45	1.12.2	McForge	Actvado
CreativeCore_v1.10.70_mc1.12.2	CreativeCore	1.10	{mcversion}	McForge	Actvado
CTM-MC1.12.2-1.0.2.31	CTM	MC1.12.2-1.0.2.31	1.12.2	McForge	Actvado
OnlinePicFrame_v1.5.0-pre1_mc1.12.2	OnlinePictureFrame	1.1	1.10.2	McForge	Actvado
OptiFine_1.12.2_HD_U_G5				McForge	Actvado

Descargar el programa Minecraft Forge luego instalarlo
Buscar el mod que permita insertar imágenes
Iniciar Minecraft
Entrar la directorio del juego el menú con tres líneas ubicadas de forma horizontal
Seleccionar la carpeta Mods o su vez crear una
Copiar y pegar el archivo del mod en la carpeta del mismo nombre
Reiniciar el juego
Acceder al perfil encontrar el programa Minecraft Forge, donde los mods se podrán activar



Figura 63

Vista interna del museo



Figura 65

Vista externa del museo por la noche



Figura 66

Vista frontal del museo al atardecer

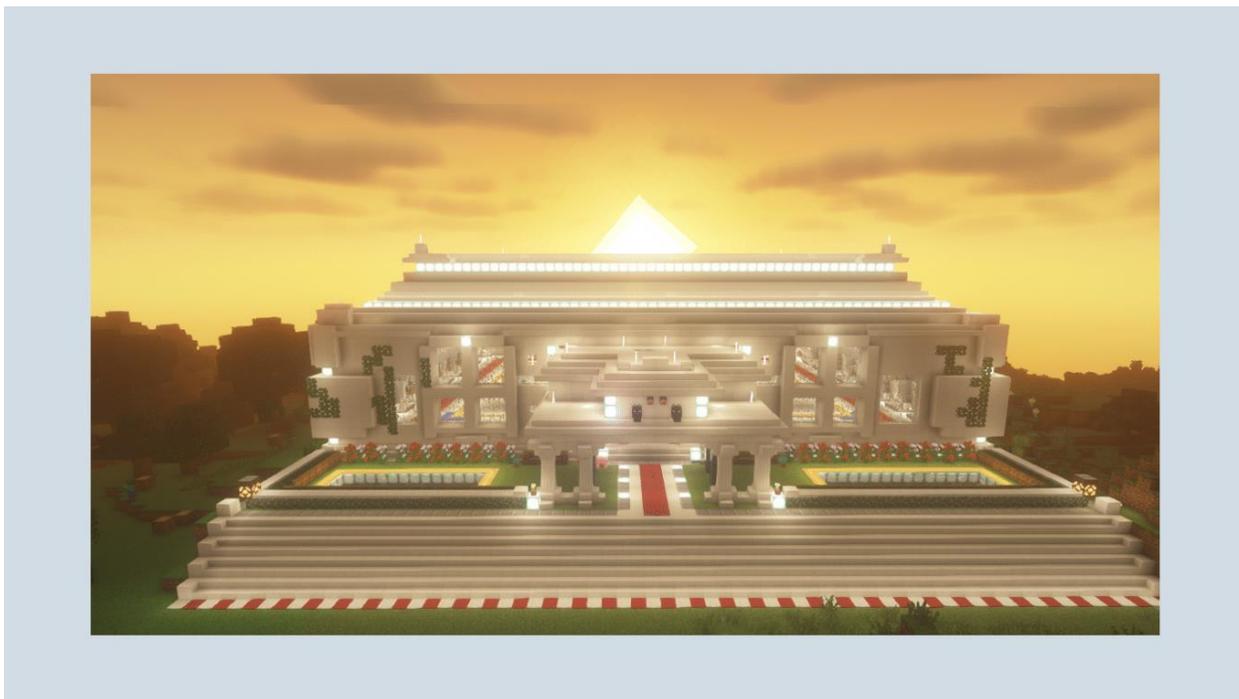


Figura 67

Detalles externos del museo

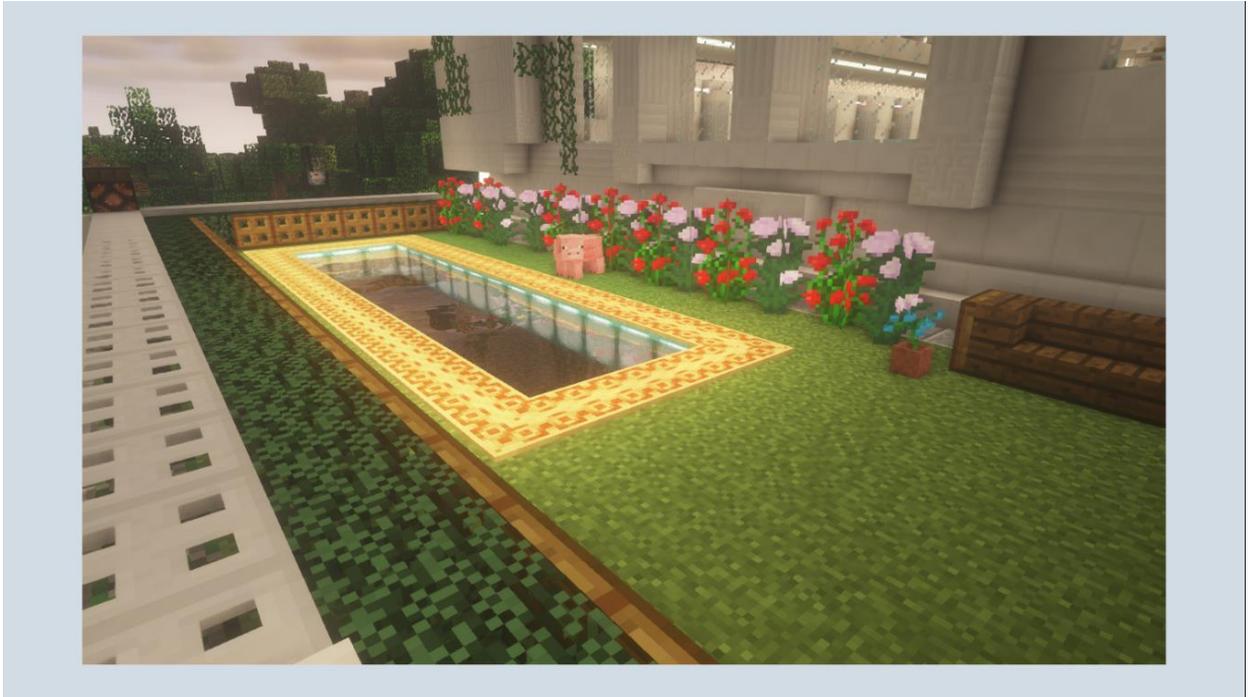


Figura 69

Divisiones del museo



Figura 68

Sección de arte rupestre y arte antiguo



Sección de arte rupestre y arte antiguo

Figura 70

Sección de arte medieval

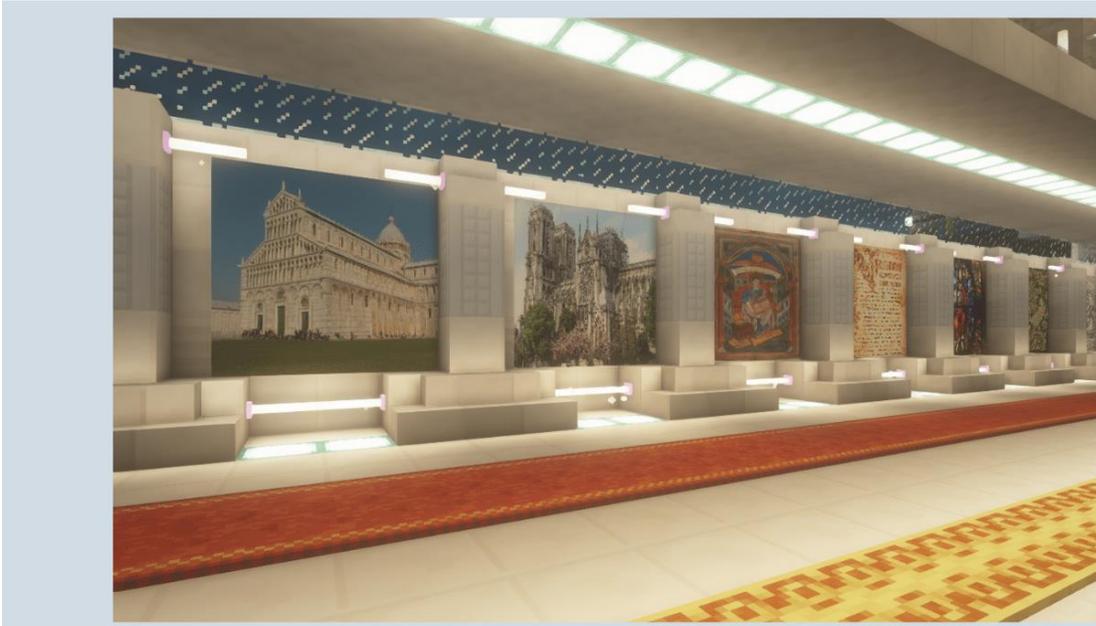
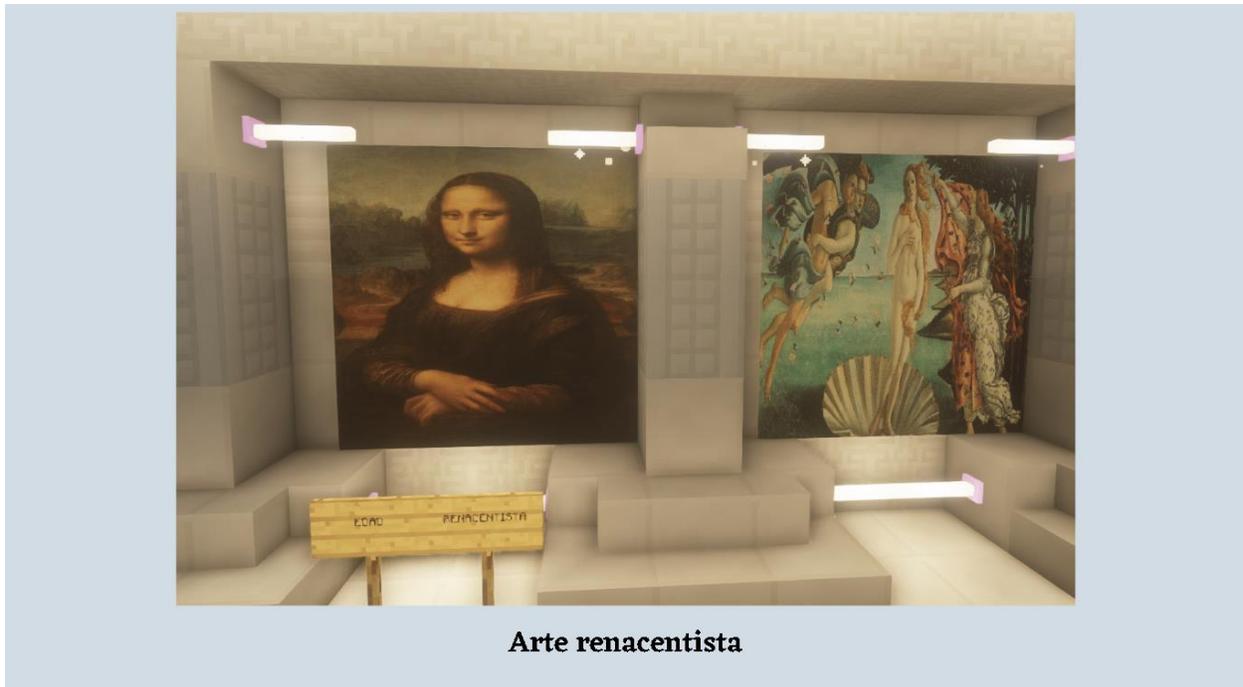


Figura 71

Sección de arte renacentista



Arte renacentista

Figura 72

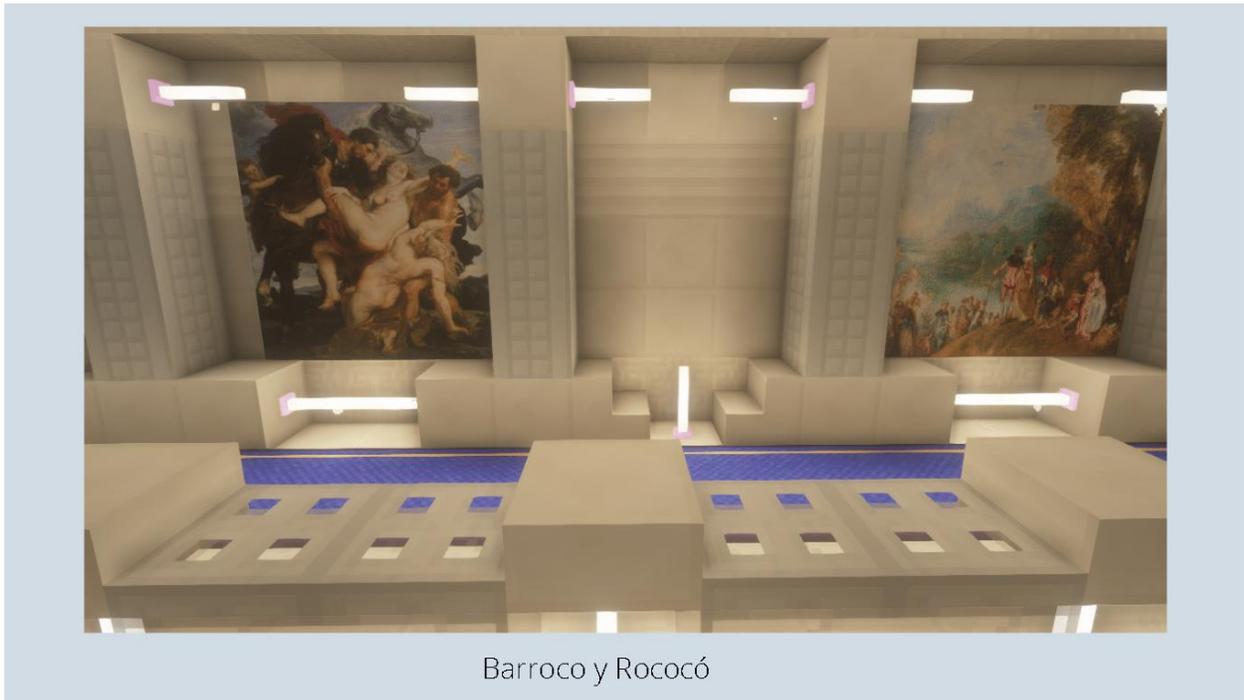
Sección de arte posimpresionista y moderno



Posimpresionismo y Modernismo

Figura 73

Sección de arte barroco y rococó



Barroco y Rococó

Figura 74

Sección de Dadaísmo y Surrealismo



Dadaismo y Surrealismo

Figura 75

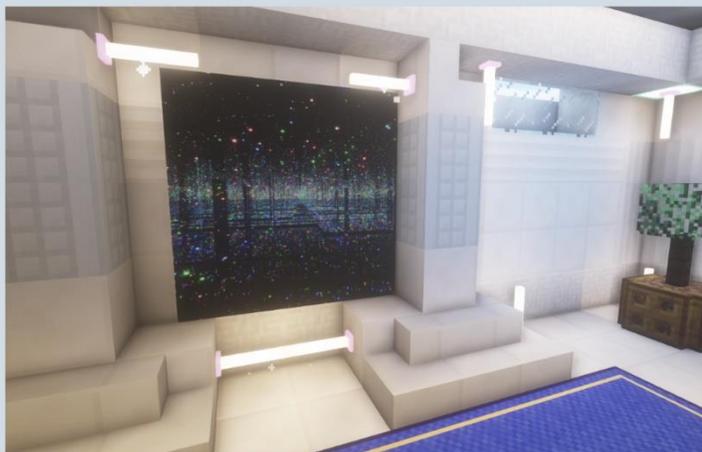
Sección de Cubismo



Expresionismo y Cubismo

Figura 76

Sección de arte contemporáneo



Arte contemporáneo

Figura 77

Presentación del taller artístico virtual



Figura 79

Vista interior del taller



Vista interior del taller

Figura 78

Materiales del taller virtual



Paleta de colores



Cincel

Con estas herramientas se pueden crear varias obras, se selecciona el color en la paleta de colores con el cincel y luego se procede a crear la obra deseada

Figura 80

Ejemplo de pixel art



Pixel art en 2D

Figura 81

Ejemplo de escultura digital



Pixel art en 3D

Figura 82

Ejemplo de pintura estilo pixel art



Figura 83

Ejemplo de arte en píxel



Figura 84

Vista del museo y del taller



Vista aérea del museo y del taller