

INFORME FINAL DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD DEL PROYECTO:
Construimos el aprendizaje jugando: La gamificación como método interdisciplinario de la Educación General Básica en las instituciones educativas del Distrito 02D01 Guaranda- Bolívar

1. DATOS INFORMATIVOS DEL PROYECTO

Identificador	Descripción		
Código del Programa o Proyecto:	18-DIVIUEB-VS-2-2020		
Nombre del Programa o Proyecto:	Construimos el aprendizaje jugando: La gamificación como método interdisciplinario de la Educación General Básica en las instituciones educativas del Distrito 02D01 Guaranda- Bolívar		
Línea y sub-línea de Vinculación:	EDUCACIÓN Y SOCIEDAD		
Programa de Vinculación:	PEDAGOGÍA Y DIDÁCTICA TECNOLOGÍA EDUCATIVA		
Campo Amplio de conocimiento:	01-A Educación		
Campo específico de conocimiento:	1-1-A Educación		
Campo detallado de conocimiento:	1-1A Educación 1-3A Formación Docente sin asignatura de Especialidad 1-4A Formación Docente con asignatura de Especialidad		
Alcance Territorial logrado:	Internacional () Nacional ()	Regional () Provincial ()	Cantonal (x) Institucional ()
Carreras que participaron:	Educación Básica		
Coordinador Principal:	Nombres Apellidos: Liana Fuentes Seisdedos PhD		
	Celular: 0987987116 Email: lfuentes@ueb.edu.ec		
Coordinador Subrogante:	Nombres Apellidos: Mg. Olmedo Javier Mármol Escobar		
	Celular:0986838715 Email: omarmol@ueb.edu.ec		
Cobertura y Localización: (ubicación geográfica)	Provincia: Bolívar		
	Cantón: Guaranda		
	Parroquia: Guanujo; San Simón		
	Sitio:		
Presupuesto Utilizado:	Del Asignado por la UEB: 17.00		
	Del Asignado por la Contraparte:00.00		
	Total, de Presupuesto:17.00		
Periodo total de ejecución (Fechas)	Desde: 05-01-2022	Hasta: 18-03-2022	
Fases cumplidas (Horas cumplidas)	160 horas		
Número de docentes participantes:	2		
Número de estudiantes participantes:	132		
Comunidad beneficiaria	Las Instituciones beneficiarias fueron ocho, que se mencionan a continuación: 1. UE. Vicente Rocafuerte; 2. EEB. Abdón Calderón; 3. UEE. Manuel de Echandía;		

	<p>4. EEB. Marcos L. Durango; 5. FEB. Manuel Rivadeneira 6. UE. 23 de abril; 7. UEE. Luis Aurelio González; 8. UE. "San Pedro"</p>
Número de beneficiarios directos e indirectos	<p>Beneficiarios Directos e Indirectos: Directos: 1550 estudiantes y 48 docentes de ocho instituciones educativas del Distrito 02D01. Distribuidos de la siguiente manera: 741 estudiantes /24 docentes de Educación General Básica Sub-Nivel: Elemental (Segundo-cuarto); 809 estudiantes / 27 docentes de Educación General Básica Sub-Nivel: Medio (quinto- séptimo) Indirectos: padres de familias y representantes de los estudiantes de EGB</p>
Convenio de respaldo	<p>SI. (Convenio Marco entre la UEB y la Coordinación de Educación Zonal 5 de Ministerio de Educación: Convenio Nro.005-2018)</p>

2. GENERALIDADES

Identificación y descripción de la entidad beneficiaria, la cual presentó los requerimientos de la sociedad, tales como, contactos iniciales, visitas previas, suscripción de convenios, o actas de compromiso ejecución de trabajos en proyectos relacionados. Además, debe precisar el problema que se fue a resolver con el proyecto. Elaborar la parte narrativa (sistematización) de los párrafos en función de las causas y efectos del árbol de problemas.

UEE. Vicente Rocafuerte.

Entre las instituciones beneficiarias del proyecto: Construimos el aprendizaje jugando: La gamificación como método interdisciplinario de la Educación General Básica en las instituciones educativas del Distrito 02D01 Guaranda- Bolívar. Se encuentra la Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte" de la parroquia de Guanujo; donde fue factible y viable ejecutar la propuesta gamificadora denominada: Aprendo jugando y experimentando a través del Monopoly. Este establecimiento educativo fue creado un 18 de octubre del año 2013 es la primera Institución Educativa de la Parroquia de Guanujo, desde la fundación de 1571 por Sebastián de Benalcázar quien encargó la educación de los niños a los hermanos Jesuitas y de las niñas a la congregación de las madres Betlemitas para atenderlas y educarlas en manualidades. Para construir esta institución se desapropió el terreno al señor Miguel Núñez en la Presidencia de Camilo Ponce, cuando fue Gobernador el señor Adolfo Pozo por el año 1859. En la época Republicana este plantel sirvió a su pueblo y, a su niñez como eje emisor del arte, la ciencia y la cultura fiscal masculina experimental. Actualmente está ubicada en las calles Manuel de Echeandía y Sucre, donde funcionan los subniveles: preparatoria, elemental y media. En las calles Simón Bolívar y Sucre donde trabajan los docentes con básica superior. El actual rector de la institución educativa es el Lic. Verdezoto Santamaria Freddy Vinicio; encargado por el Distrito de Guaranda en sus funciones actuales. Hasta la fecha el establecimiento cuenta con 1.100 estudiantes con cuerpo colegiado de 43 docentes, 3 administrativos y 3 auxiliares de servicio. (Fuente autoridades de la U.E Vicente Rocafuerte). En el caso del subnivel elemental coexisten 154 alumnos y 4 docentes. Es decir, la institución cuenta con los paralelos A, B, C, D y una cantidad de estudiantes distribuida en cada uno de ellos. Por otra parte, en la Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte" existían limitaciones entre los docentes de básica elemental hacia la poca o nula comprensión de la interdisciplinariedad del currículo como el método apropiado que articula las esencialidades de los contenidos declarados en cada disciplina.

Por lo que, la educación de los niños y niñas de este subnivel de escolaridad no tenía la capacidad para fortalecer las unidades del saber-hacer-ser-convivir; las cuales propician en los estudiantes, la motivación, la indagación hacia el descubrimiento e interpretación de la realidad y los conocimientos que asimilan en el aula. De ahí, surgió nuestra propuesta gamificadora 0.3 del siglo XXI para erradicar el nivel de insatisfacción que tenían los estudiantes entorno a las practicas didáctico-metodológicas que se reducían a la mera transmisión mecánicas y memorísticas de contenidos. En este sentido, nos arriesgamos como equipo a implementar un juego tradicional de mesa llamado Monopoly con una perspectiva diferente a lo cotidiano. Puesto que, este juego es un medio de distracción donde predominan los negocios y las finanzas.

Es así, como se giró el objetivo del mismo a un dominio de formación académica y de aprendizaje para llevar a cabo una propuesta de enseñanza innovadora en la institución educativa. Porque jamás se había pensado trabajar el desarrollo de los niños mediante la gamificación o el juego. Por ello, se precisó los siguientes aspectos: reducir las dificultades que persisten en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en cuanto a la integración de los contenidos de las disciplinas, siendo este un requisito necesario para alcanzar cambios curriculares y elaborar actividades dinámicas e interactivas que propicien los aprendizajes interdisciplinarios de la educación elemental. Todo lo anterior, nos invitó a reconocer a la gamificación como un método transformador del aprendizaje interdisciplinario, ya que, estimula, motiva los niveles de competitividad, cooperación, así como la creatividad y valoraciones entre alumnos.

Para solucionar todos estos problemas y los bajos niveles de comprensión en los estudiantes hacia los contenidos explicados por los docentes, se llevó a cabo una serie de acciones, tales como: tener un acercamiento inicial con el rector, pero este primer contacto fue mediante una carta realizada por la Dra. Liana Fuentes, PhD directora del proyecto de Vinculación al Lic. Freddy Verdezoto. En este oficio se narraba todos los aspectos de las prácticas de servicio comunitario y sus respectivos convenios. Cuando le presentamos al rector este documento no autorizó nuestro ingreso y nos solicitó elaborar un oficio por grupo; el cual tenía que ser presentado el 7 de febrero de 2022 porque en esta fecha los estudiantes retornaban a la presencialidad. Al igual que la carta emitida por la tutora, el nuevo pergamino se sustentaba en el Oficio Nro. MINEDUC-CZ5-02D01- 2021-3264-OF, fechado 21 de diciembre de 2021 y autorizado por el Magister William Roberto Moposita Aguay director distrital -02D01 Guaranda. Además, en el convenio Nro.005-2018 de la Facultad de Ciencias Educación de la Universidad Estatal de Bolívar y la Coordinación de Educación Zonal 5 del Ministerio de Educación. Lo anterior, justifica las actividades híbridas realizadas de manera virtual y presencial desde 10/01/2022 hasta el 09/03/2022. Luego, simultáneamente se realizaron visitas previas a la institución para adaptarnos a ella. Cabe recalcar que todo esto fue posible gracias a la suscripción previa de convenios o actas de compromiso gestionadas dentro y fuera de la Universidad. Y también, al previo análisis e interpretación de datos recopilados en el proyecto: Construimos el aprendizaje jugando: La gamificación como método interdisciplinario de la Educación General Básica en las instituciones educativas del Distrito 02D01 Guaranda- Bolívar.

Equipo 2

Este proyecto se llevó a cabo en la ciudad de Guaranda provincia de Bolívar parroquia Guanujo en la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte. Por circunstancias de pandemia (Covid-19) el Ministerio de educación del Ecuador ha optado por implementar educación en modalidad virtual e híbrida en todo el país. Sin embargo, esta institución ha optado implementar una modalidad adaptada a su contexto. La cual consiste, en asistencia presencial de estudiante tres días a la semana por cada curso y paralelo. Además, esta institución actualmente cuenta con 43 docentes y 1110 estudiantes. El presente proyecto fue trabajado con 28 alumnos del séptimo año de educación básica paralelo "D"

Equipo 3

En base a nuestra propuesta realizada como grupo de trabajo a través del juego implementado se logró visualizar que gran parte de los estudiantes tenían desconocimiento acerca de las cuatro áreas básicas principalmente en la asignatura de lengua y literatura, ya que, nuestro juego consistía en la

carrera de aprendizaje, el motivo de aquel desconocimiento fue porque no todos los estudiantes tenían acceso a internet, de igual forma por el cambio rotundo de pasar de la virtualidad a la presencialidad, no todos los alumnos se sentían preparados.

Por consiguiente, podemos destacar que tanto la docente como los estudiantes se sintieron satisfechos al momento de aplicar el juego, ya que, esto ayudó al alumno a distraerse, generar nuevos conocimientos, habilidades y destrezas fomentando así el aprendizaje significativo con la finalidad de obtener mejores resultados después de haber aplicado nuestra propuesta para mejorar el proceso de enseñanza dentro del contexto educativo

UEE, Luis Aurelio González

La escuela de educación básica “Luis Aurelio González”, fue creada el 3 de septiembre de 1971, cuando fue Ministro de Educación Pública, el Dr. Francisco Jaramillo Dávila y Subsecretario de Educación, el Dr. Hugo Herdoiza Herrera, siendo sus gestores la señorita Lola Durango Franco, Directora de Educación de Bolívar.

La escuela se encuentra ubicada en las calles Coronel García 103 y Azuay. Dentro de la historia de la institución educativa, se creó con los seis grados consecutivos de dos paralelos cada grado, llamados en la actualidad años de educación general básica.

En los actuales tiempos la institución cuenta con siete años básicos, esto es desde el inicial hasta el nivel medio, cuenta con quince paralelos, además, para su recreación del estudiantado, cuenta con dos patios grandes, uno en la parte inferior y otro en la parte posterior, en este último patio, hace más de una década formó parte de un gran proyecto a nivel provincial, estaba tomado en cuenta para construirse un moderno coliseo, la primera parte se concluyó, dejando inconcluso el resto de la construcción por razones políticas.

Es importante destacar, que la institución cuenta con una planta de docentes capacitados en un número de 19 y un auxiliar de servicios, desglosándose así: 15 docentes dictan las materias de las áreas básicas, 3 docentes pertenecen a las áreas especiales, un auxiliar de servicio y un director en la parte administrativa, mientras que la institución cuenta con 470 estudiantes

Para la ejecución del proyecto de vinculación, primero se procedió a realizar la entrega de la “solicitud de realización del proyecto de vinculación” al director de la escuela antes mencionada, quien, gustosamente nos abrió las puertas de la institución

En ese sentido, los estudiantes realizamos actividades (sincrónicas-asincrónicas) ya sean presenciales y/o virtuales, que conduzcan a la propuesta de gamificación o juego según los subniveles de EGB. Por ello, la finalidad de las propuestas está direccionada a: contribuir a la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Educación General Básica en el subnivel elemental mediante la implementación de estrategias metodológicas innovadoras, así como la construcción de espacios interactivos e interdisciplinarios, tales como (La Ruleta del Saber y Fórmula 1). De acuerdo a las problemáticas identificadas, las mismas que se mencionan posteriormente, se consideró pertinente elaborar ciertas actividades que ayuden a mejorar o resolver la problemática:

- Efectuar un análisis de la interdisciplinariedad en los bloques de contenidos de las diferentes asignaturas en la EGB
- Implementar modelos de dinámicas curriculares para la integración de contenidos entre asignaturas en la EGB
- Proponer la gamificación como método de construcción del aprendizaje sustentado en el modelo RAMP (Relatedness Autonomy Mastery and Purpose model) para la EGB

Con base a las actividades planteadas, se consiguió los diferentes resultados.

- Integración de contenidos por bloques entre las asignaturas para la propuesta de gamificadora

EEB Marcos L Durango

Para poder realizar el proyecto de vinculación en la unidad educativa EEB Marcos L Durango, un grupo de estudiantes de la universidad se dirigió al establecimiento a entregarle unas cartas de

manera física al director para que nos permita realizar de manera oportuna y adecuada nuestro proyecto.

Insitu, el cordial recibimiento de la máxima autoridad de la institución, quien nos dio apertura de realizarlo ya que fue una persona flexible algunas dificultades encontradas fueron no hubo mucho entendimiento entre compañeros poca comunicación.

Cabe mencionar, que la institución seleccionada fue la EEB Marcos L Durango, ya que, es una escuela de Educación Regular situada en la provincia de Bolívar; cantón de Guaranda en la parroquia de Guanujo, su modalidad es presencial de jornada matutina y nivel educativo de inicial y EGB, la misma que se encuentra ubicada en el recinto las cochas.

Cabe señalar, que la selección de esta institución educativa fue dada por la Dra. Liana Fuentes PhD coordinadora principal.

La población estudiantil en general de esta prestigiosa institución es de 232 estudiantes y 14 docentes. Por tanto, los educandos beneficiarios directos de nuestra propuesta fueron de básica media, es decir, quinto, sexto y séptimo grados, con la participación de 93 estudiantes conjuntamente con la presencia de 3 docentes quienes presenciaron nuestro trabajo en equipo.

UEE. Abdón Calderón

Estos juegos didácticos pensados y realizados, fueron de beneficio para los estudiantes de básica elemental de la Escuela Abdón Calderón de la parroquia de San Simón, donde conjuntamente con los compañeros del grupo de vinculación se realizó reuniones para hablar y quedar de acuerdo en cómo se iba a realizar para después poder aplicarla, empezamos por realizar reuniones por medio de la plataforma zoom donde hablamos de los dos juegos aplicables el uno que es para la materia de Lengua y Literatura que se llama "Armando Palabras" y el segundo que es para el área de matemáticas que se llama "Figuras Geométricas", luego de varios días hablando por medio del zoom con los compañeros sobre los juegos a realizar, nos reunimos para comprar los materiales y empezar con la realización de los dos juegos y así nos reunimos varios días para realizar el material didáctico, luego ya asistimos a la institución educativa donde el señor encargado nos dio algunas indicaciones de todo lo que debíamos hacer en la institución educativa, así asistimos varios días a la escuela donde se estableció dos grupos de trabajo para ir a los distintos grados y poder trabajar conjuntamente con el docente encargado realizamos distintas actividades en clase con los niños en donde compartimos momentos, conocimientos, anécdotas y por ahí compartimos risas y cosas significativas .

Luego de todo ese tiempo asistido a la escuela llego el día en que debíamos aplicar los dos juegos didácticos, en donde el día anterior realizamos una reunión por medio del zoom con los compañeros para establecer la manera en que se iba a aplicar, entonces quedamos en que íbamos a realizar los juegos por grupos en donde cada grado salía al patio para realizar el juego, donde primero les explicamos de que se trataba y como se iba a realizar los juegos, luego de eso aplicamos, donde pudimos observar que los niños tenían bastante conocimiento sobre los juegos aplicados tanto del área de Lengua y Literatura y Matemáticas, que no se les complicó tanto al momento de participar. Y así logrando obtener un aprendizaje colaborativo entre todos los que participaron.

Unidad Educativa 23 de abril.

La gamificación lleva el juego al ámbito educativo con objetivos muy precisos, que ayudan a generar conocimientos a través de la construcción de contenidos mediante estrategias de juegos que otorgan acumulación de puntos, escalado de niveles, obtención de premios, clasificaciones, desafíos, misiones o retos. Por lo cual el proyecto de vinculación propone a los juegos como estrategia didáctica activa en la enseñanza-aprendizaje, centrada en las cuatro áreas básicas de la Educación General, en donde, se propone un juego interactivo llamado "A jugar aprendiendo" como estrategia didáctica creativa y motivadora. Para la aplicación de los juegos, se determinó como candidato y beneficiario del proyecto a la Unidad Educativa "23 de Abril", el juego fue aplicado a estudiantes de Educación General Básica Media en edades comprendidas de 9 a 11 años, se ha podido observar el

alto impacto que tuvo en los estudiantes debido a que se mostraron con mucho entusiasmo, animo e interés en la participación para lograr alcanzar los objetivos y llegar a la meta del juego.

UE. Manuel Rivadeneira.

La gamificación es una metodología activa que favorece a dinamizar los procesos de enseñanza aprendizaje, maximizando las habilidades del estudiante a través del juego, experimentación, exploración y descubrimiento, en este sentido el proyecto de vinculación propone la gamificación como método de construcción interactivo e interdisciplinario del aprendizaje para la educación general básica centradas en las cuatro áreas de EGB, en donde, se propone dos juegos lúdicos e interactivos Juega y aprende y el Camino de las multiaventuras que integran los contenidos por bloques entre asignaturas. Para la aplicación de los juegos, se determinó como candidato y beneficiario del proyecto a la Escuela de Educación Básica Manuel Rivadeneira, el juego fue aplicado a estudiantes de Educación General Básica Elemental en edades comprendidas de 6 a 8 años, al poner en acción el juego, los resultados se evidenciaron en la alta motivación, interés y participación de los estudiantes, aquello se produjo porque el juego se construyó en base a ingredientes atractivos para el educando, permitiéndole participar, cooperar y esforzarse para obtener una recompensa, elevando así el interés y motivación por aprender jugando.

UE. Unidad Educativa San Pedro

La Unidad educativa San Pedro de parroquia Guanajo, del cantón Guaranda de la provincia Bolívar es la unidad beneficiaria de este proyecto de vinculación donde se realizó la Gamificación ha sido aplicada a nivel internacional en diversas propuestas didácticas- metodológicas hacia la enseñanza y aprendizaje en los procesos educativos, lo que suele ser una estrategia amplia, motivadora y recreativa que favorece en los educandos la visión, clasificación, retención, estudio de forma interrelacionada los contenidos de las diversas áreas del conocimientos, mientras aún se persisten en desarrollar prácticas tradicionales de la enseñanza, lo que resultan aburridas y fastidiosas en ocasiones para los estudiantes.

El presente Proyecto de Vinculación de la carrera Educación Básica, entre sus principales aspiraciones, es lograr alternativas de transformaciones en el proceso de enseñanza- aprendizaje interdisciplinario desde el entramado de relaciones que se establece entre los saberes culturales contextual y universal, que son abordados desde las diferentes asignaturas o disciplinas que se imparten en los subniveles de Educación General Básica – Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Cultura Estética- Artística y Cultura Física-, siendo esto unos de los objetivos esenciales del currículo educativo ecuatoriano que sustentaría el perfil de salida del bachiller que se requiere formar signado en la cultura integral, responsabilidades, conocimientos, destrezas, habilidades, valores y valoraciones.

Para ello, se realizó la firma de convenios, actas de compromiso y luego de ello se ejecutó el proyecto de vinculación en los Estudiantes de Octavo año de Educación general básica para fortalecer las cuatro áreas principales de estudio.

EEB “Manuel de Echeandía”

Nuestro proyecto de juego se realizó en la Unidad Educativa “Manuel de Echeandía” en el cantón Guaranda, primero realizamos un oficio a la rectora del establecimiento solicitando el ingreso a su prestigiosa institución, trabajamos con en el nivel elemental con cada uno de los grados utilizando diversas metodológicas hacia la enseñanza y aprendizaje en los procesos educativos, lo que revela ser una estrategia motivadora y recreativa que propicia en los estudiantes la comprensión, sistematización, apropiación, profundización de forma interrelacionada los contenidos de las diversas áreas del conocimientos, mientras aún se persisten en desarrollar prácticas tradicionales de la enseñanza, lo que resultan aburridas y fastidiosas en ocasiones para los estudiantes.

Además, este juego los retos y preguntas nos enfocamos a cada bloque del libro de estudio acorde a lo que les ha enseñado los docentes, se creó hábitos de trabajo y esfuerzo, involucrar a los estudiantes,

fomentar la participación y autonomía en la resolución de problemas, promover el aprendizaje continuo y permanente, con este juego resolviendo todas las inquietudes que tenían los estudiantes y mejorando sus enseñanzas

3. OBJETIVOS

Establezca los beneficios globales que el proyecto aportó, por el cumplimiento del objetivo general, para el desarrollo de la provincia, región o país. Determine el impacto estratégico del proyecto en el territorio y población objetivo definida. Indica el mecanismo de cómo el proyecto contribuyó para la solución de un problema específico y los objetivos de desarrollo nacional, regional o sectorial.

UEE. Vicente Rocafructe

Para trabajar en un cambio formativo, es indispensable introducir en la praxis del saber pedagógico la innovación didáctica en el aula. Innovación que no se puede pensar sin considerar en primer lugar al docente; quien debe generar un aprendizaje interactivo y significativo en los estudiantes, desde un marco interdisciplinario y gamificador. Puesto que, educar exige adaptarse a los nuevos aspectos culturales, sociales y personales de los estudiantes. Por tanto, el rol del profesor para innovar en el aula exige de un ser humano que sepa y quiera cambiar las prácticas memorísticas, repetitivas, sin sentido, inflexibles, y aisladas, para sustituirlas con prácticas flexibles, apoyadas en los ejes transversales de la educación y sus respectivos elementos del aprendizaje (saber, saber ser, saber convivir y saber hacer). Elementos que posibilitan la creación de conocimientos, capacidades, actitudes y destrezas, es decir competencias necesarias para el desempeño eficiente de los estudiantes.

De lo anterior, resultó necesario trasladar esta metodología tradicional a una pedagogía actual en la Unidad Educativa “Vicente Rocafructe” de la parroquia Guanujo-Guaranda mediante un juego titulado: Aprendo jugando y experimentando a través del Monopoly; cuyo objetivo fue fortalecer los conocimientos de los estudiantes de Básica elemental, en torno a las 4 principales asignaturas de la Educación General Básica (Lengua y Literatura, Estudios Sociales, Matemática, y Ciencias Naturales) mediante un juego gamificador como método de construcción interactivo e interdisciplinario del aprendizaje para la educación elemental. Análogamente, el juego también surgió para cubrir las necesidades y valencias que tenían los alumnos dentro de estas áreas del conocimiento. En este sentido, se deduce que este juego interdisciplinario y gamificador aportó los siguientes beneficios:

- Se visualizó una mejora significativa en el proceso de aprendizaje del alumno, puesto que, al implementar este juego se generó una mayor interacción y participación entre los estudiantes y los contenidos temáticos preestablecidos en los libros del Ministerio de Educación; los cuales están divididos por bloques y unidades.
- Se implementó una estrategia interdisciplinaria microcurricular de gamificación como método de construcción del aprendizaje en la Educación Elemental; la cual logró mejorar la atención del estudiante, esto debido que los niños y niñas se concentraron más porque estaban en competencia con sus compañeros. Sobre todo, al tener conocimiento que los ganadores iban hacer recompensados por su maestra y el equipo de trabajo su motivación se reavivó más.
- Además, la planeación de las actividades del juego permitió generar en los niños procesos de enseñanza y aprendizaje de forma agradable e innovadora, lo que contribuyó para que los estudiantes se sintieran cómodos en la clase, implicando en ello ganas de aprender significativamente. Por lo tanto, este juego como instrumento educativo, fue un medio importante que tuvieron los estudiantes para comprender de manera más fácil los contenidos temáticos.
- De la misma manera, mediante la interdisciplinaria se fortaleció el pensamiento cognitivo, creativo y las habilidades motrices y competitivas (saber hacer). Puesto que, las preguntas del juego,

por una parte, encaminaron a los estudiantes a recordar la información asimilada en la clase para responder de manera correcta dichos cuestionamientos. Y por otra, les ayudó a reactivar su aprendizaje kinestésico. Este accionar se dividió al momento que los niños lanzaron el dado y saltaron sobre la base del juego. Finalmente, se implementó a través del juego en la Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte" los elementos de la gamificación (cooperación, Feedback, asimilación ...). Cabe recalcar que cada uno de estos elementos, también, se divisaron durante la aplicación de la propuesta.

Los niños pueden disfrutar de la escolaridad en toda su plenitud cuando se sienten seguros, motivados, libres y cómodos en su entorno educativo, cuando se les proporcionan las cosas que necesitan y cuando pueden realizar actividades como jugar con los amigos, sin miedo y sin ningún tipo de temor. Ir a la escuela supone una infinidad de retos que se deben superar. Pero hasta la actualidad es habitual escuchar las quejas entre maestros, de que cada vez es más difícil lograr que los estudiantes los escuchen y estén suficientemente atentos en el aula. El problema es importante puesto que la falta de atención es uno de los principales desencadenantes de los retrasos en el aprendizaje. Es difícil encontrar un solo docente que no haya sufrido este problema en su clase. Pero es importante destacar que estos inconvenientes son causados por ellos mismos; puesto que no salen de su zona de confort para erradicar sus prácticas didácticas y metodológicas que se reducen a una mera transmisión mecánica, memorística de contenidos, donde se limita las capacidades de análisis e interpretación. Así, sus clases magistrales se convierten en espacios poco flexibles e inquisidores para la mayoría de los estudiantes, debido a las maneras tradicionalistas que tiene los docentes al impartir sus materias, lo que genera en algunos casos desmotivación y bajos niveles de comprensión hacia los contenidos complejos explicados por el docente. Cabe recalcar que estas dificultades aumentaron durante la pandemia, dado que surgió un retroceso notable en los estudiantes de Básica Elemental, superior a lo que solía considerarse adecuado. Incluso ciertos estudiantes han dado marcha atrás en el uso del lenguaje, es decir, se ha registrado un deterioro en la capacidad de los niños para leer, escribir y realizar operaciones matemáticas.

Lo anterior, también se generó en la Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte" de la parroquia Guanujo-Guaranda. Una institución donde no existía un aprendizaje significativo, interdisciplinario y gamificador que valore los conocimientos previos y las estructuras cognoscitivas de los estudiantes. Es así que, al retornar los niños a su establecimiento educativo, llegaron con un rol pasivo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, memorístico, mecánico y carente de significados. Incluso antes de aplicar el juego se dividió que los estudiantes de Básica Elemental, se limitaban a copiar los contenidos de las diversas asignaturas sin entender lo que estaban realizando, especialmente en el área de lengua y literatura y matemáticas. Por ejemplo, la mayoría de los estudiantes se les solicitaba que realizarán una lectura de lo que copiaban del pizarrón y algunos niños se quedaban callados y otros respondían "yo no sé leer".

De la misma manera, en el área de Matemáticas los niños no sabían sumar ni restar. Fue tanta la intriga que se le preguntó a la docente sobre estos problemas que tenían los niños y ella respondió: estas dificultades se deben a que no saben las letras del abecedario y las sílabas. Ante esta situación la docente solicitó que para aplicar el juego de la propuesta se intente corregir estos problemas. A fin de crear un proactivo resultado en los estudiantes y nivelar sus conocimientos, ya que, esto iba a permitir que respondan correctamente las preguntas del juego. Por tanto, se apreció las limitadas propuestas estratégicas participativas del docente para potenciar la creatividad. Debido a estas necesidades de aprendizaje, el impacto del juego se fue enriqueciendo desde diversas actividades colectivas, entre ellas: ruletas didácticas, recursos digitales realizados en PowerPoint, dinámicas, etc. De ahí, el sustento de lo realizado durante este proceso antes de aplicar la propuesta denominada: Aprendo jugando y experimentando a través del Monopoly. Luego, de la aplicación de estos recursos, se realizó una prueba piloto del juego para determinar si los niños comprendían y respondían correctamente las preguntas. Una vez analizada esta situación durante la aplicación del mismo se logró: consolidar las 4 asignaturas básicas mediante una serie de retos y objetivos que los

alumnos y alumnas debían conseguir; aumentar la motivación, atención y concentración, puesto que, a los niños les encantó el juego y esto ayudó a mejorar su predisposición para aprender y no generar rechazo al aprendizaje; mejorar la adquisición de nuevos conocimientos desde el interés y la comprensión que tienen los alumnos, tanto de conceptos sencillos como complejos. Son muchos los impactos que generó la propuesta en la institución educativa, pero la más importante es que se logró implementar un aprendizaje interactivo y significativo en los estudiantes, desde la interdisciplinariedad y la gamificación. En otras palabras, el juego de la propuesta tuvo un impacto (Previsto) sociocultural, ya que, estableció lineamientos interdisciplinarios para lograr la articulación microcurricular entre las asignaturas que conforman el modelo en la Educación General Básica. Además, permitió que la gamificación sea la constructora del aprendizaje en los estudiantes. En cuanto a los impactos no previsto o negativos, no se reflejó ninguno durante la aplicación del juego final.

El juego propuesto se convirtió en una estrategia metodológica interactiva para contribuir a la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Básica Elemental. Puesto que, ayudó a los docentes a reorientar su quehacer educativo para reconocer la necesidad de construir el aprendizaje a partir del Monopoly, que permitió no solo el disfrute de emociones, sino reactivar las dimensiones motivacionales y de competitividad entre los estudiantes. En la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte” los problemas de aprendizaje se debían, a la deficiencia de la interdisciplinariedad como un espacio curricular de construcción de significados y sentidos del aprendizaje hacia la unidad del saber-hacer-ser-convivir. Para volver a lo anterior, en dicha institución se necesitaba de docentes creativos y activos, dispuestos a correrse de la clase tradicional para preparar actividades más cooperativas y vincular el aprendizaje a situaciones reales. Es así como el juego ofreció a los docentes una alternativa significativa para educar. Pero el logro de estas dimensiones, fueron gracias a las diversas actividades didácticas y el acompañamiento pedagógico que los integrantes del equipo de trabajo realizamos dentro del aula.

Sin embargo, es ineludible señalar que la caja de comodín sorpresa, salvación/ desafío y las preguntas que integraron los contenidos por bloques, jugaron un papel importante para efectuar los sistemas de Feedback en los estudiantes, ya que mediante estas retroalimentaciones y la ilustración global del juego (base) se logró desarrollar las habilidades cognitivas necesarias para el continuo desarrollo integral de los estudiantes. Por esta razón, el juego se convirtió en un instrumento sociocultural y educativo necesario para alcanzar la madurez psíquica a través de la reactivación de emociones en los alumnos. Además, el juego favoreció y estimuló las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos y con su grupo de trabajo. Dado que, si un estudiante no respondía la pregunta otro compañero del grupo le podía ayudar.

En otras palabras, el juego ayudó a crear un entramado de relaciones complejas, holísticas y dialécticas entre las asignaturas, para favorecer la capacidad de autocontrol de destrezas tanto en los docentes como estudiantes. También, facilitó la evolución en el niño hacia el principio de realidad para fortificar sus estructuras mentales desde diversos planos cognitivos que, facilitan la observación, interpretación y resolución de problemas; desde planos motrices que desarrollan y mejoran las capacidades perceptivo-motrices que contribuyen al desarrollo armónico e integral del individuo; desde planos afectivos porque afirman la personalidad y el equilibrio emocional en los estudiantes; desde planos sociales que favorecen el proceso de socialización y facilitan el conocimiento de los otros.

Por otra parte, para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas de Básica Elemental se empleó tres metodologías durante el juego. La primera, se fundamentó en la teoría de Autodeterminación de Ryan y Deci, que ayudó a plantear el juego desde tres elementos intrínsecos de la motivación: Competencia (Mastery), Autonomía (Autonomy) y Relación (Relatedness). La segunda, en el

postulado dialéctico de Daniel H. Pink que añadió la Finalidad (Purpose) como el cuarto elemento que determina el modelo RAMP y con los drives básicos de la motivación en la gamificación. La tercera, en la jerarquía de los elementos de gamificación preestablecidos por Werbach, 2012, que ayudó a divisar heterogéneas cualidades directas e indirectas en los estudiantes.

UEE. Luis Aurelio González

□ La elaboración y ejecución de la propuesta, aportó nuevos conocimientos y habilidades a los estudiantes, a su vez, permitió que los docentes realicen un refuerzo pedagógico a través de la interacción dinámica. Es importante mencionar, que la propuesta ejecutada, dio paso para que los docentes se innoven y tengan conocimiento sobre las diferentes estrategias lúdicas que se puede implementar para fortalecer los conocimientos en los estudiantes. Seguidamente, un aspecto a tomar en cuenta es la interdisciplinariedad que tuvo los juegos, debido a la integración de las 4 áreas del conocimiento y, además, el área de cultura física, fue parte activa dentro de la ejecución de los juegos.

□ Antes de aplicar la propuesta, se pudo observar que los estudiantes mostraron curiosidad por saber de qué se trataba los juegos y se encontraban expectantes por ser partícipes de los mismos. Ahora bien, durante la ejecución de los juegos, se evidenciaron algunas falencias y fortalezas, en cuanto a las primeras, se identificó que los estudiantes presentaban memoria a corto plazo y escasos conocimientos, mientras que un bajo porcentaje de estudiantes, conocían los contenidos de las diferentes áreas que sus docentes previamente impartieron en cada unidad. Después de la ejecución de los juegos, fortaleció sus conocimientos y recordó aquellos contenidos que de una u otra forma no fueron asimilados correctamente dentro del aula, mejorando así la percepción y memorización de las 4 áreas fundamentales. Finalmente, el impacto que tuvo los juegos en los estudiantes y docentes, fue sustancial, por una parte, los estudiantes trabajaron de manera cooperativo, colaborativo, participativa, dinámica, y, sobre todo, desarrollaron destrezas, aptitudes, habilidades, competencias, espíritu competitivo y se fortaleció el desarrollo cognitivo, mientras, que los docentes conocieron y destacaron la relevancia que tiene la gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

EEB. Marcos Durango

El empleo del títere y la piñata del saber aplicada en la escuela como técnica expresiva fue muy importante porque permite al niño hablar, mejorar su lenguaje, enriquecer su vocabulario, aprender a escuchar a los demás, crear sus propios personajes, sus diálogos, fabricar y manipular sus títeres. A través del títere los niños se introducen en un mundo de fantasía en el que la imaginación pone los ingredientes necesarios para vivir plenamente la ficción. Durante la aplicación del juego el educando estimuló su imaginación y creatividad, fue una forma efectiva de facilitar la sociabilidad de los estudiantes, al jugar en grupo y en la escuela.

Los Docentes como estudiantes demostraron interés al momento de presentar la propuesta basada en los títeres y la piñata del saber, siendo así una estrategia de interacción donde el estudiante adquiere conocimientos mediante el juego. Esta actividad ayuda al docente para que las clases sean más dinámicas e interactivas y permite que los alumnos construyan su propio aprendizaje, se desarrollen de forma autónoma, y sus docentes sean mediadores de su enseñanza aprendizaje siempre implementado nuevas metodologías, estrategias con el fin de alcanzar un aprendizaje significativo.

EEB. Abdon Caidron

Desarrollar los juegos didácticos, e identificar como podría el niño reconocer las diferentes letras del abecedario a través de armando palabras, y las figuras geométricas con su respectivo nombre, así lograr un aprendizaje de calidad, favoreciendo así un análisis entre todos los niños.

UE. 23 de Abril

La ejecución de la propuesta planteada por nuestro grupo construimos el aprendizaje jugando: La gamificación como método interdisciplinario de la Educación General Básica en las instituciones educativas del Distrito 02D01 Guaranda- Bolívar, contribuyo a la motivación del estudiante, a la concentración, impulsándolo a cumplir retos y objetivos académicos, lo cual mejorara su autoestima,

generando ambientes de aprendizajes significativos. Esta propuesta plantea a la gamificación como una técnica muy efectiva, ya que genera mucho interés en los procesos de aprendizaje, la innovación, la capacidad de entender y enlazar conceptos para desarrollar habilidades y destrezas.

reliminar a la aplicación del juego en la Unidad Educativa “23 de Abril” se analizó el nivel de aprendizajes en la que se encontraban los estudiantes de la básica media para a partir de ello ir construyendo los juegos que vayan acorde a las necesidades y realidad escolar.

Se ha evidenciado un déficit en los conocimientos que deberían tener en su nivel de básica media de acuerdo a los contenidos del currículo, con más problemática en las áreas de matemáticas y lengua y literatura por lo que con esta información se va adaptar a los niveles de conocimiento de los estudiantes para poder presentar un juego que vaya acorde a sus capacidades e integrando todos los contenidos de las 4 áreas básicas de educación. Ya con la reflexión previa de las dificultades se procedió a construir el juego y por consiguiente su debida puesta en práctica, con esto se pudo concluir que la gamificación como metodología de enseñanza-aprendizaje contribuye al desarrollo integral de las habilidades cognitivas.

UE. Manuel Rivadeneira.

La propuesta de juego con el nombre, Construimos el aprendizaje jugando: La gamificación como método interdisciplinario de la Educación General Básica en las instituciones educativas del Distrito 02D01 Guaranda- Bolívar, generó la formación integral, a través de actividades lúdicas, siendo así dinámico y motivador, aquello ayudo a la adquisición de conocimientos y al desarrollo de habilidades de las 4 áreas de la EGB. En consecuencia, contribuyó a la experiencia agradable y significativa de los aprendizajes, ya que, jugar es crear, explorar, descubrir, divertirse y experimentar.

Previo a la aplicación del juego en la Escuela de Educación Básica Manuel Rivadeneira se pudo observar un déficit de aprendizaje en los estudiantes del nivel de educación Básica Elemental, tales dificultades se podían evidenciar en las asignaturas principales de: Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales, en base a lo observado y las necesidades que requerían los estudiantes se procedió a proponer y deliberar opciones que integraran aspectos relevantes que combinara la lúdica, experimentación y aprendizaje significativo, para ello se empezó a investigar y encontrar aportes para que clarificaran nuestro objetivo y propuesta, en consecuencia, se encontró que la mejor opción que satisfacía las necesidades de los estudiantes y profesores es la gamificación ya que integra un conjunto de beneficios integrales y holístico para la educación y/o formación de educando. Una vez construido el juego y puesto en práctica, se puedo observar y concluir que la gamificación como modelo de enseñanza aporta muchos beneficios a nivel cognitivo y psicosocial o en pocas palabras de una forma integral, se mostró dinamismo, entusiasmo y motivación por aprender jugando

UE. Unidad Educativa San Pedro

Fomentar al docente y estudiantes la importancia de utilizar gamificaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje

EEB “Manuel de Echeandía”

Proponer la gamificación como método de construcción interactivo e interdisciplinario del aprendizaje para la Educación General Básica en las instituciones educativa de Guaranda- Bolívar

Objetivos Específicos:

Describe narrativamente como logró alcanzar los objetivos específicos y si fue lo esperado al final del período de ejecución del proyecto, siempre en relación directa con el problema central, sobre el cual se formularon estos objetivos.

UEE. Vicente Rocafuerte

Objetivo específico 1: Establecer el nivel de interdisciplinariedad entre las diferentes asignaturas de la educación general básica en función de los bloques de contenidos.

Para seleccionar los contenidos de manera interdisciplinaria se utilizó el libro integrador de tercer año de EGB, con el propósito de realizar un análisis de las unidades y los bloques curriculares de las diferentes asignaturas. Puesto que, las unidades didácticas de cada área del conocimiento eran diferentes en su organización temática. Por ejemplo, en la asignatura de Lengua y Literatura, cada unidad integraba cinco bloques, según el ajuste curricular de la misma del año 2016. En tal sentido que, iniciaba con el bloque de Lengua y Cultura y seguidamente con el de Comunicación Oral, Lectura, Escritura y terminaba con el bloque de Literatura. Cada uno de los bloques contenían Destrezas con Criterio de Desempeño asignadas para el subnivel Elemental. De la misma manera, por cada contenido temático existían objetivos generales del aprendizaje y objetivos específicos por las áreas de conocimiento.

En el caso de la asignatura de matemáticas los contenidos estaban divididos en 6 unidades de aprendizaje (Identidad y pertenencia para construirnos; un mundo de líneas; centenas de frutas y verduras; contamos y medimos; nuestro mundo tridimensional; multiplicar esfuerzos para realizar sueños) y 3 ejes temáticos (Álgebra y funciones de color amarillo; geometría de color celeste; estadística y probabilidad de color rosado). De la misma manera, en algunas páginas del libro se presentaban las Destrezas con Criterio de Desempeño, pero a comparación del área de Lengua y Literatura había secciones de: *Desequilibrio cognitivo* que generaba un aprendizaje kinestésico; *Interdisciplinariedad* que les permitía a los estudiantes vincular la matemática con otras ciencias; *Sabías que...* que informaba sobre notas curiosas; *TIC* que apoyaba con enlaces de Internet para que los estudiantes refuerzan sus aprendizajes mediante juegos y retos (gamificación).

En el área de Estudios Sociales, las unidades de aprendizaje se dividían en 7 (Vivo en comunidad; mi familia; de mi casa a la escuela; mi localidad; mi ciudad; mi parroquia, cantón y provincia; mi país). Cada una de estas unidades, entretecía temas principales y diversos subtemas según la realidad micro y macro de los estudiantes. A comparación de los textos anteriores, cada unidad estaba vinculada a Destrezas con Criterio de Desempeño preestablecidas y objetivos generales que se debían identificar en el Currículo Nacional 2016. Esto con la finalidad de establecer los criterios de evaluación y sus respectivos indicadores.

En cuanto a la asignatura de Ciencias Naturales, el texto estaba estructurado a partir de los objetivos, las destrezas con criterios de desempeño, los criterios de evaluación y los indicadores de evaluación del criterio, propuestos por el Ministerio de Educación para esta área de estudio. En cada unidad se encontraban 4 secciones: entrada de unidad; mi mapa de la unidad; un paseo por la ciencia; el desarrollo de contenidos desde la activación de conocimientos previos, desafío mis saberes, glosarios, y conexiones. En la primera sección, constaban los objetivos educativos, el eje de la ciudadanía y del Buen Vivir. Además, a partir de una concisa introducción, en esta sección se promovía la reflexión y el análisis sobre los temas del libro. Y, al mismo tiempo, se fomentaba la participación del estudiantado en su proceso de aprehensión del conocimiento, pues en este espacio creaban ingeniosas y personalizadas carátulas de la unidad. En la segunda, mediante un organizador cognitivo de fácil decodificación se desplegaba la planificación del contenido de cada unidad de estudio. En la tercera, los estudiantes debían responder a un pequeño banco de preguntas que incentivaban la discusión en el aula. Y en la última, se abordaba con un lenguaje sencillo tablas, organizadores cognitivos, infografías y otros recursos didácticos que eran agradables a la vista y de fácil comprensión para los estudiantes. A su vez, estos recursos estimulaban la capacidad de inferir, aplicar y relacionar conceptos.

Después, de analizar los bloques temáticos, se realizó un esquema de integración curricular mediante una matriz de contenidos. A fin de identificar los temas y subtemas de las unidades y los bloques curriculares de las asignaturas. Análogamente, se revisó el Currículo Nacional 2016 para reconocer cuales eran los: objetivos del subnivel Elemental, criterios e indicadores de evaluación y las

orientaciones metodológicas para la evaluación de los criterios. Dado que, esto iba a permitir consolidar el juego desde las bases curriculares y obligatorias que, exige el Ministerio de Educación desde la interdisciplinariedad con relación a los aprendizajes deseables e imprescindibles que deben alcanzar los niños y niñas de Educación Elemental. De ahí, la necesidad de realizar esta actividad para enfatizar con mayor exhaustividad ciertos contenidos antes de elaborar el juego y sus respectivas preguntas.

Para realizar la selección apropiada de contenidos interdisciplinarios para la construcción gamificadora del juego, se consideró aspectos: *conceptuales* que hacen referencia al conocimiento que deben tener los niños acerca de las cosas, hechos, y conceptos; *procedimentales* para valorar las habilidades intelectuales y motrices que abarcan destrezas, estrategias y procesos que implican una secuencia de acciones u operaciones que realizan los niños durante su proceso de aprendizaje; y los *actitudinales* que están constituidos por valores y actitudes dirigidas al equilibrio personal y la convivencia social. Cada uno de estos aspectos permitieron seleccionar contenidos que abarcaban el Saber qué, Saber cómo y el Saber hacer y que se relacionaban con los tipos de capacidades: cognitivas- intelectuales, cognitivas-motrices y cognitivas-afectivas que se deseaba alcanzar mediante el juego en los estudiantes.

Luego de haber valorado estos aspectos, se procedió a vincular algunos temas de la asignatura de matemáticas con lengua y literatura mediante un esquema gráfico, ya que al unirse permiten trabajar diversas habilidades desde un mismo foco o sentido. Cabe recalcar, que todo planteamiento matemático aspira a reproducir un ideal de verdad y belleza. Incluso, para recordar procedimientos matemáticos los niños aprenden a través del lenguaje, por ejemplo, saben que llamamos suma a la acción de añadir, juntar o agregar elementos o números a una cantidad. Para ello los más pequeños utilizan distintas estrategias para resolverla, como contar todos los elementos, utilizar los dedos o colocar el mayor de los números en la cabeza y añadirle el menor.

De la misma manera, se realizó una vinculación de los temas de la asignatura de Ciencias Naturales con Estudios Sociales, porque al unirlos iban a permitir a los niños y niñas de Básica Elemental conocer toda la naturaleza y su entorno desde el ser humano, la sociedad, sus conductas, interacciones y creaciones. A fin de comprender cómo funciona el mundo. Obviamente todo esto con relación a la realidad y la contextualización de los estudiantes de dicho subnivel. Finalmente, después de todo este procedimiento, se provino a elaborar las preguntas con relación a las temáticas, pero en un inicio fueron plasmadas de manera compleja y la docente solicitó que sean corregidas y reorientadas desde las necesidades primarias que tenían los estudiantes y después desde las unidades de estudio.

Objetivo específico 2: Determinar una estrategia interdisciplinaria microcurricular de gamificación en la EGB

Con la finalidad de conseguir que la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte” de la parroquia Guanujo- Guaranda, se transforme en un lugar dinámico, que sea fuente de inspiración y se radique las prácticas didáctico-metodológicas de mera transmisión mecánicas, y memorísticas; se elaboró una propuesta gamificadora denominada: *Aprendo jugando y experimentando a través del Monopoly*. Esta propuesta contiene las siguientes premisas y orientaciones metodológicas: el título del juego, la nómina de los integrantes del grupo, el subnivel de educación, el grado de EGB, las áreas del conocimiento, el objetivo general del juego, los objetivos específicos, la descripción del juego, el ¿Por qué se lo realiza?, los recursos, materiales y la metodología que se iban a utilizar para su elaboración, el funcionamiento del juego desde una perspectiva evaluativa, la matriz de contenidos por unidades y bloques curriculares, las actividades temáticas (esquemas gráficos interdisciplinarios) y la ilustración gráfica del juego. Todos estos elementos sirvieron para elaborar el reglamento del juego y sus piezas.

Objetivo Específico 3: Definir una estrategia didáctico- metodológica de gamificación en EGB sustentado en el modelo RAMP (Relatedness Autonomy Mastery and Purpose model) de gamificación para la EGB

La falta de motivación académica de muchos estudiantes en la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte”, se ha convertido en uno de los factores centrales, que pueden explicar algunas situaciones problemáticas que se están viviendo en la institución. Y es que la desmotivación puede ser una consecuencia de los cambios y transformaciones que ha sufrido la sociedad en los últimos años y que el sistema educativo todavía no ha sido capaz de asumir del todo. De ahí, como ya se mencionó con anterioridad, se puso en marcha una técnica conocida como Gamificación (*Aprendo jugando y experimentando a través del Monopoly*), basada en la aplicación de mecánicas interdisciplinarias para hacer más efectiva la enseñanza y el aprendizaje de los niños y niñas de Básica Elemental. De modo que, Gamificar un sistema educativo no es más que activar las motivaciones intrínsecas de los niños a través de la curiosidad, animando el afán de superación, potenciando la pasión y el reconocimiento de los éxitos y logros en el desarrollo formativo.

Es necesario mencionar que, cuando se implementa la gamificación en el quehacer educativo muchos docentes comienzan a dinamizar esta actividad únicamente con motivadores extrínsecos, que no son más que premios o recompensas que obtienen los alumnos por llevar a cabo un comportamiento requerido o una tarea definida. Se alude este problema porque la concepción del juego trasladado al ámbito educativo nunca debe reducirse simplemente a recompensas materiales por comportamientos, ya que probablemente vayamos a caer en la frustración de muchos alumnos y en la incorporación de dichos premios como una rutina más dentro de clase.

Lo anterior no quiere decir que las recompensas materiales sean malas, al contrario, lo que se debe hacer es variarlas a una situación también, no material. Por ejemplo, cuando se aplicó la propuesta: *Aprendo jugando y experimentando a través del Monopoly*; las recompensas que obtenían los niños variaban entre: caramelos, fundas de chitos, fundas de papas, chupetes, feedback (constantes, continuos, detallados y profundos), extras en trabajos, lecciones o puntos al promedio. Para recompensar a los estudiantes de esta manera se solicitó la colaboración a la docente, porque es la encargada de manejar las calificaciones de cada niño y niña. Además, para enriquecer el juego se utilizó dinámicas placenteras antes de iniciar la actividad didáctica, entre ellas: era una sandía gorda, cuando yo a la selva fui, entre otras.

Por tanto, para la aplicación correcta y equilibrada de motivaciones en los niños (intrínsecas, extrínsecas, reconocimientos y recompensas) se empleó tres metodologías para el juego. La primera, se fundamentó en la teoría de Autodeterminación de Ryan y Deci, que ayudó a plantear el juego desde tres elementos intrínsecos de la motivación: **Competencia** (Mastery), **Autonomía** (Autonomy) y **Relación** (Relatedness). La segunda, en el postulado dialéctico de Daniel H. Pink que añadió la **Finalidad** (*Purpose*) como el cuarto elemento que determina el modelo RAMP. La tercera, en la jerarquía de los elementos de gamificación preestablecidos por Werbach, 2012 (**dinámicas, mecánicas y componentes**) que ayudó a divisar las siguientes heterogéneas cualidades directas e indirectas en los estudiantes:

Equipo

Establecer el nivel de interdisciplinaria entre las diferentes asignaturas de la educación general básica en función de los bloques de contenidos

Esto se logró a través, de la revisión bibliográfica de textos del estudiante de las cuatro materias básicas, en donde, a través de esto se determinó la interdisciplinaria del juego, es importante recalcar que este juego se subdivide en las cuatro asignaturas básicas: matemática, ciencias naturales, estudios sociales, lengua y literatura, pero esto no significa que el juego se encuentra aislado más bien cada asignatura es el punto de partida hacia las otras.

Determinar una estrategia interdisciplinaria microcurricular de gamificación en la EGB: La estrategia interdisciplinaria microcurricular se logró llegar a su ejecución desde la construcción del juego “Conociendo mi lindo Ecuador” posterior a eso se llega a determinar la temática a ser tratada enfocada en la planificación microcurricular, en donde, se ha buscado la conexión con la interdisciplinaria a través de preguntas que sean el punto de partida para tratar distintas temáticas en diferentes asignaturas planteadas de manera previa.

Definir una estrategia didáctico- metodológica de gamificación en EGB sustentado en el modelo RAMP (Relatedness Autonomy Mastery and Purpose model) de gamificación para la EGB: Este objetivo se alcanzó con el trabajo en equipo entre las partes involucradas en el proyecto, de tal forma se logró determinar las metodologías adecuadas que sirvan como estímulo a la comunidad educativa para verse involucrados en la construcción del juego que sirve para que exista aprendizaje significativo a través de la gamificación e interdisciplinariedad.

UEE. Luis Aurelio González

En este sentido, a partir de las entrevistas no estructuradas y lluvias de ideas sostenida con docentes del sistema educativo ecuatoriano, y con los estudiantes de los primeros semestres de la carrera de educación básica, nos condujo al siguiente diagnóstico fáctico, como punto de partida. Entre las principales aportaciones fueron:

Las prácticas didáctico-metodológicas realizadas por el docente se reducían a la mera transmisión mecánicas, memorísticas de contenidos, donde limita las capacidades de análisis e interpretación

La recurrente elaboración de ejercicios repetitivos en el pizarrón y reducida implicación de las TICs

Las clases magistrales se convertían en espacios poco flexibles e inquisidores para la mayoría de los estudiantes, debido a las maneras tradicionalistas que los docentes impartían las materias, lo que genera en algunos casos desmotivación, rechazo que determinan los bajos niveles de resultados en las evaluaciones sistemáticas.

Los bajos niveles de comprensión en los estudiantes hacia los contenidos complejos explicados por el docente, lo que limita los procesos de construcciones mentales lógicas, algorítmicas, la resolución de problemas, razonamiento verbal, así como el pensamiento abstracto- concreto en los estudiantes

Reducida aplicación de dinámicas interactivas soportada en la gamificación como estrategia de aprendizaje del modelo Learning Through Game (aprendiendo a través del juego), lo que limita establecer relaciones entre el aprendizaje significativo sobre los conocimientos previos y las estructuras cognoscitivas de los contenidos recibidos en clases con las prácticas cotidianas de la vida.

Por otro lado, se puede apreciar las limitadas propuestas estratégicas participativas del docente para potenciar la creatividad, donde el estudiante solo es limitado al rol pasivo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje que en ocasiones es memorístico, mecánico e incluso carente de significados.

Objetivo estratégico 1: Establecer el nivel de interdisciplinariedad entre las diferentes asignaturas de la educación general básica en función de los bloques de contenidos

En primer lugar, se mantuvo un acercamiento con los docentes del subnivel medio, para tener conocimiento de las unidades didácticas que han desarrollado en el aula los estudiantes en las diferentes áreas.

Seguidamente, se procedió a la selección de las unidades didácticas 1 y 2, para realizar el respectivo cuestionario.

Posterior a ello, las preguntas de cada grado, fueron revisadas por las y los docentes.

Finalmente, las preguntas que previamente fueron seleccionadas, fueron impresas.

Objetivo Especifico 2: Determinar una estrategia interdisciplinaria microcurricular de gamificación en la EGB

Objetivo Especifico 3: Definir una estrategia didáctico- metodológica de gamificación en EGB sustentado en el modelo RAMP (Relatedness Autonomy Mastery and Purpose model) de gamificación para la EGB

La metodología utilizada para la elaboración de la propuesta, fue por medio del aprendizaje cooperativo, debido a que, mediante la colaboración y cooperación de cada miembro del equipo, se logró elaborar los dos juegos, mediante la innovación y creatividad que tuvo el equipo de trabajo.

Es importante destacar que, para la elaboración de los juegos, se tuvo como base el modelo RAMP, en el cual se busca que los estudiantes tengan relación, autonomía, maestría y propósito.

UE. 23 de Abril

La ejecución de la propuesta planteada por nuestro grupo construimos el aprendizaje jugando: La gamificación como método interdisciplinario de la Educación General Básica en las instituciones educativas del Distrito 02D01 Guaranda- Bolívar, contribuyo a la motivación del estudiante, a la concentración, impulsándolo a cumplir retos y objetivos académicos, lo cual mejorara su autoestima, generando ambientes de aprendizajes significativos. Esta propuesta plantea a la gamificación como una técnica muy efectiva, ya que genera mucho interés en los procesos de aprendizaje, la innovación, la capacidad de entender y enlazar conceptos para desarrollar habilidades y destrezas.

Preliminar a la aplicación del juego en la Unidad Educativa “23 de Abril” se analizó el nivel de aprendizajes en la que se encontraban los estudiantes de la básica media para a partir de ello ir construyendo los juegos que vayan acorde a las necesidades y realidad escolar.

Se ha evidenciado un déficit en los conocimientos que deberían tener en su nivel de básica media de acuerdo a los contenidos del currículo, con más problemática en las áreas de matemáticas y lengua y literatura por lo que con esta información se va adaptar a los niveles de conocimiento de los estudiantes para poder presentar un juego que vaya acorde a sus capacidades e integrando todos los contenidos de las 4 áreas básicas de educación. Ya con la reflexión previa de las dificultades se procedió a construir el juego y por consiguiente su debida puesta en práctica, con esto se pudo concluir que la gamificación como metodología de enseñanza-aprendizaje contribuye al desarrollo integral de las habilidades cognitivas.

UE. Manuel Rivadeneira.

Objetivo estratégico 1: Establecer el nivel de interdisciplinariedad entre las diferentes asignaturas de la educación general básica en función de los bloques de contenidos

Objetivo Especifico 2: Determinar una estrategia interdisciplinaria microcurricular de gamificación en la EGB

Objetivo Especifico 3: Definir una estrategia didáctico- metodológica de gamificación en EGB sustentado en el modelo RAMP (Relatedness Autonomy Mastery and Purpose model) de gamificación para la EGB

En este sentido, a partir de las entrevistas no estructuradas y lluvias de ideas sostenida con docentes del sistema educativo ecuatoriano, y con los estudiantes de los primeros semestres de la carrera de educación básica, nos condujo al siguiente diagnóstico fáctico, como punto de partida. Entre las principales aportaciones fueron:

- Las prácticas didáctico-metodológicas realizadas por el docente se reducían a la mera transmisión mecánicas, memorísticas de contenidos, donde limita las capacidades de análisis e interpretación
- La recurrente elaboración de ejercicios repetitivos en el pizarrón y reducida implicación de las TICs
- Las clases magistrales se convertían en espacios poco flexibles e inquisidores para la mayoría de los estudiantes, debido a las maneras tradicionalistas que los docentes impartían las materias, lo que genera en algunos casos desmotivación, rechazo que determinan los bajos niveles de resultados en las evaluaciones sistemáticas.
- Los bajos niveles de comprensión en los estudiantes hacia los contenidos complejos explicados por el docente, lo que limita los procesos de construcciones mentales lógicas, algorítmicas, la resolución de problemas, razonamiento verbal, así como el pensamiento abstracto- concreto en los estudiantes
- Reducida aplicación de dinámicas interactivas soportada en la gamificación como estrategia de aprendizaje del modelo Learning Through Game (aprendiendo a través del juego), lo que limita establecer relaciones entre el aprendizaje significativo sobre los conocimientos previos y las estructuras cognoscitivas de los contenidos recibidos en clases con las practicas cotidianas de la vida.

Por otro lado, se puede apreciar las limitadas propuestas estratégicas participativas del docente para potenciar la creatividad, donde el estudiante solo es limitado al rol pasivo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje que en ocasiones es memorístico, mecánico e incluso carente de significados.

UE. Unidad Educativa San Pedro

Para construir el Juego fue necesario recurrir a fuentes de información y sustentos en documentos bibliográficos de carácter secundario que se obtiene de libros, internet, plataformas web, videos tutoriales entre otros. El trabajo en equipo es primordial porque así las actividades se realizan con mayor eficacia de igual manera las reuniones de grupo son importantes porque se analiza cada aspecto de la creación del juego, como va a ser utilizado y como va a ser la estructura.

EEB "Manuel de Echeandía"

El diseño de herramientas lúdicas con una metodología donde los conceptos de aprendizaje significativo y experiencial, en la que el estudiante es el creador de su propio conocimiento, al interactuar con el objeto de estudio de interactuar con el alumno, donde la interiorización de materias complejas es el resultado de facilitar su aprendizaje así logrando las estructuras mentales con que llega el estudiante.

Permite alcanzar los objetivos que se planteó así logrando despertar su interés en las 4 áreas de los saberes, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales, Matemáticas y Estudios Sociales, ayudando a los estudiantes a reforzar en las materias que tienen dificultad, por el cual, el juego lúdico alcanzo a cumplir el objetivo que se propuso al principio.

4. GRADO DE IMPACTO DEL PROYECTO

Describe el impacto en los beneficiarios y en los miembros gestores del equipo, tanto el positivo como el negativo si los hubiere.

UEE. Vicente Rocafuerte

El equipo de trabajo para llevar a cabo la elaboración de la propuesta, en primer lugar, tuvo que indagar de forma colaborativa, diferentes actividades que servirían para cumplir con el requerimiento del proyecto de vinculación. Posteriormente, mediante una reunión virtual se procedió a la elaboración de los diferentes pasos de la propuesta para su presentación. Luego de su aprobación el equipo de trabajo se dirigió a la Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte" para proceder a realizar un análisis observacional sobre las necesidades y requerimientos de los estudiantes de Básica Elemental, las mismas que servirían de fundamento para la posterior elaboración del juego denominado: "Aprendo jugando y experimentando a través del Monopoly". Sin embargo, al interactuar con los estudiantes se evidenció que tenían varias dificultades de aprendizaje, entre las que se pueden mencionar: dificultad para diferenciar las letras, formar sílabas, dificultad en el pronunciamiento de sílabas trabadas e inversas, dificultad para transcribir lo que piensan, dificultad para escribir un determinado número escuchado, etc. Por tal razón, antes de realizar el juego y aplicar nuestra propuesta, lo que se hizo es nivelar estas necesidades de aprendizaje mediante diferentes actividades físicas y digitales en colaboración con la docente guía de esta institución. Gracias a ello los estudiantes adquirieron varios conocimientos significativos que les permitió interactuar eficientemente en las actividades del juego. Adicionalmente también se logró que los conocimientos de los estudiantes sean nivelados, ya que por efectos de la educación virtual estos no iban de acuerdo con los contenidos expuestos en el currículo nacional.

Una vez que ya se alcanzaron buenos resultados a partir de estas actividades, se procedió a la elaboración del juego que era el eje principal de nuestra propuesta. Es así como, durante la elaboración del juego denominado: "Aprendo jugando y experimentando, a través del Monopoly", como equipo de trabajo adquirimos algunas experiencias y conocimientos significativos, debido a

que para su elaboración se tuvo que indagar en los textos las diferentes asignaturas correspondientes al tercer año de Educación General Básica. Esto con la finalidad de elaborar algunas preguntas que servirían de pilar fundamental para el aprendizaje de los estudiantes al momento de su aplicación. Por otro lado, para proceder con la adquisición del material que serviría para la elaboración física de este juego, surgieron varias ideas por parte de los integrantes del equipo de estudio, lo que fortaleció el trabajo colaborativo.

Al momento de la implementación del juego en la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte”, se evidenció algunos resultados favorables durante su aplicación. Puesto que, los estudiantes en su primer encuentro con la actividad lúdica manifestaron que les parece una actividad divertida y muy llamativa, además señalaron que nunca se imaginaron que por medio de un juego se podría aprender tanto y en tan poco tiempo.

Por otro lado, la docente que sirvió de guía dentro de esta institución, mediante varias conversaciones manifestó que le parece una actividad innovadora, debido a que, durante la fase de la educación virtual todas estas actividades se habían olvidado. Por tanto, felicitó al equipo de trabajo por la aplicación de este juego, y aludió que es bueno que los estudiantes al regresar a la presencialidad se encuentren con este tipo de actividades, dado que, les permite desarrollar su creatividad y nivelar conocimientos de una forma dinámica.

Finalmente, el juego de la propuesta tuvo un impacto (Previsto) sociocultural, ya que, estableció lineamientos interdisciplinarios para lograr la articulación microcurricular entre las asignaturas que conforman el modelo en la Educación General Básica. Además, permitió que la gamificación sea la constructora del aprendizaje en los estudiantes. En cuanto a los impactos no previsto o negativos, no se reflejó ninguno durante la aplicación del juego final.

Equipo 2

El impacto del juego realizado a través del proyecto de vinculación con la sociedad radica en la construcción del conocimiento, a partir del entretenimiento. Es decir, se fomenta que los estudiantes sean antes activos en el aula de clases, además este facilitó a docente a construir conocimientos a través, de la gamificación. A los alumnos ayuda de tal forma que busca la participación de todos en conjunto para llevar a cabo el proceso educativo, donde, es necesario fomentar el conocimiento de valores, así como de nuestro país esto complementado con la interdisciplinariedad a través de este juego.

Equipo 3

Mediante el juego implementado obtuvimos experiencias inolvidables donde cada uno de nosotros como miembros del grupo logramos conocer las fortalezas y debilidades de cada estudiante, del mismo modo se adquirió una linda amistad con los estudiantes y la docente, por tanto, podemos destacar como grupo de trabajo el esfuerzo y dedicación que se implementó para avanzar con nuestra propuesta y así culminar con éxito.

Por tanto, la docente y los alumnos se sintieron felices al tenernos a nosotros como grupo de trabajo y mediadores del conocimiento dentro del contexto áulico, ya que, en base a nuestro juego realizado logramos que los docentes despertaron el interés por aprender nuevas sapiencias didácticas.

UEE. Luis Aurelio González

- A través de la ejecución de los juegos, el equipo de trabajo se sintió alegre, motivado, creativo, e innovador con la finalidad de obtener experticia y dominio de la praxis educativa.
- Se logró un fortalecimiento de las habilidades comunicativas y hubo un acercamiento al rol docente
- Se conoció las principales falencias que presentan los estudiantes dentro de los diferentes grados
- Se pudo identificar que los estudiantes fortalecen sus conocimientos a través de juegos y dinámicas.
- Se obtuvo un grado de confianza con los estudiantes.
- Se observó que los estudiantes trabajan en equipo para conseguir un objetivo en común.

- Los estudiantes se sintieron alegres y motivados por ser partícipes de nuestra propuesta creativa, innovadora e interdisciplinaria.
 - Los docentes de los diferentes subniveles, solicitaron que ellos también puedan ser parte de la ejecución de los juegos.
- El rector se sintió feliz y satisfecho por haber tomado en cuenta a la escuela que él dirige para ejecutar nuestro proyecto de vinculación.

EEB. Marcos Durango

- En el marco de interactuar con la comunidad educativa, el equipo de estudiantes universitarios de la carrera de Educación Básica se vio en la necesidad de recurrir al campo de estudio asignado, para dar a conocer una novedosa e ingeniosa propuesta de juego interactivo-participativo, en virtud de que los estudiantes se incentiven a participar en clase e incentivar su interacción con los suyos.
 - Es por ello por lo que en primera instancia se dio a conocer la idea a las autoridades, quienes al saber que son parte de esta iniciativa por parte de los estudiantes universitarios, nos recibieron con gran algarabía y dichosos de brindarles la apertura de los cursos que sean necesarios para poder cristalizar nuestra propuesta en el campo áulico.
 - No fue una tarea fácil, por cuanto algunos de los integrantes del grupo radican o viven en otras provincias del país, pero al saber que nuestra idea es genial, nos daba entusiasmo para compartirla con los estudiantes, quienes pensativos por nuestra presencia, hacían total silencio por escucharlos y saber de nuestros juegos.
 - Una vez que se ejecutó el juego, los estudiantes se mostraron prestos a participar en los juegos, dinamizando el mismo con su entusiasmo y ganas de participar, puesto que, incluso tenían que hacen voces chistosas, mismas que causaban gracia a todos los que se encontraban el curso.
 - Una vez finalizado el juego, se constató que los educandos cambiaron la manera de interactuar con su docente, puesto que, habían perdido ese miedo a participar e interactuar en clase.
- Finalmente consideramos que no solamente fueron beneficiados el grupo de estudiantes de la carrera de Educación Básica, en hincapié de cumplir con la vinculación sino también los estudiantes de la escuela, puesto que, fortalecieron sus habilidades y destrezas y dinamismo para aprender, sin temor a los errores.

EEB Abdón Calderón

El juego didáctico aplicado en la Unidad Educativa “Abdón Calderón” con los estudiantes de básica elemental, el cual se desarrolló con el tema armando palabras. El objetivo principal como grupo fue realizar las actividades lúdicas en las áreas de Lengua y Literatura, Matemáticas, donde la autoridad de la institución nos permitió trabajar con los diferentes grados y a través de ello se pudo observar las problemáticas que presentaban los estudiantes en el proceso académico.

Al aplicar las actividades didácticas con los respectivos materiales pedagógicos se logró despertar el interés del aprendizaje, a mejorar el estado emocional, la creatividad, la construcción de nuevos conocimientos, habilidades y destrezas a participar de una manera más dinámica con mayor claridad. Todos los estudiantes generosamente participaron en la materia de matemáticas, lo primero que se le hizo es una breve explicación de las figuras geométricas y después se procedió a que los niños coloquen los nombres de cada uno de ellos. Por lo siguiente, en la materia de lengua y literatura se realizó a formar palabras con los abecedarios de colores y en la pizarra de madera echo por el grupo de vinculación se le armo palabras incompletas en donde los estudiantes tenía que completar la letra que faltaba esta técnica que se aplico fue echo de una manera motivadora con el fin de obtener un mejor aprendizaje significativo y que en cada asignatura alcance un mejor rendimiento académico.

Es necesario señalar, que el maestro siempre será el elemento más significativo en el proceso educativo. El maestro es quien transmite y estructura la información, diseña las situaciones de aprendizaje y diagnostica las habilidades y necesidades de los estudiantes.

UE. 23 de abril

Luego de la aplicación y evaluación del juego y la respectiva verificación de su validez y confiabilidad, se corroboró la eficacia de este, concluyéndose que hubo un aprendizaje significativo

en los estudiantes del 5, 6 y 7 grado de educación General Básica luego de haber aplicado el juego didáctico como herramienta complementaria a la clase magistral. El valor de la prueba realizada confirma que hubo diferencias significativas, ya que se observó una mayor concentración y motivación durante el desarrollo de la actividad lúdica, su interacción y participación fue mucho más activa que en las clases diarias, notando esto por parte de nuestro grupo como también por parte de docentes y directivos de la Unidad Educativa, dicho este el impacto de nuestro proyecto de vinculación ha sido real y efectivo dado al alto grado de aceptación por parte de estudiantes y docentes. Esta expresión y definición muy clara al decir que la participación activa de estudiantes que participan en algún tipo de juego desarrollan una serie de habilidades, como la creatividad y la inteligencia que los conduce a resolver sus problemas dentro del ámbito social utilizando lo lúdico que se encuentran desarrollando en cada momento de su vida, esta es una parte fundamental para desenvolverse en la sociedad, formando parte del papel protagónico no de espectador lo que los conducirá a una formación mucha más activa y dinámica.

UE. Manuel Rivadeneira.

Como equipo de trabajo tuvimos la experiencia de poder trabajar como compañeros y amigos en la propuesta de juego ya que pudimos intercambiar ideas de cada uno, con el objetivo de poder investigar un juego que sea acorde a los niños de básica elemental, tomando en cuenta los contenidos que reciben dichos grados, es decir, de manera contextualizada, ya que ellos necesitan un aprendizaje lúdico debido a su edad para fomentar la motivación y la concentración, donde el proceso de enseñanza sea diferente a lo que ellos están acostumbrados. Una vez construidos los juegos multidisciplinares se realizó la respectiva aplicación, a través de un evento donde fueron partícipes la autoridad, docentes y estudiantes de la institución educativa, los juegos fueron aplicados solo con los niños de 2do 3ro 4to. en el proceso del juego se pudo observar que hubo participación de cada uno de los estudiantes, ya que se formó grupos y hubo una organización y disciplina al cumplir con las instrucciones indicadas del juego. Cabe destacar que al tratarse de juegos creativos educativos los estudiantes se mostraron entusiasmados al momento de avanzar en cada juego, aparte de adquirir conocimiento de las cuatro áreas básicas, también se desarrolló habilidades interpersonales ya que trabajaron de manera cooperativa y colaborativa entre compañeros mostrando su competitividad al querer ser ganadores de los juegos. Por otro lado, a los docentes les pareció interesante, ya que salen de su rutina de enseñanza, expresaron que los recursos en este caso los juegos son un aporte pedagógico fundamental y pertinente debido a su contexto en el que nos encontramos. También manifestaron que les sirvió como motivación para en un futuro poder implementar más juegos interdisciplinares así mantener a los estudiantes activos y siendo protagonista en la construcción de su conocimiento a través de recreación. Además, se manifestó la autoridad de la institución agradeciendo primero por la presencia y el aporte que le brindamos en las aulas los estudiantes universitarios y principalmente por contribuir e implementar los juegos, ya que fue la primera vez que intervinieron estudiantes de la universidad en la institución educativa.

UE. Unidad Educativa San Pedro

El proyecto de Vinculación sin duda alguna nos ha dejado buenas experiencias para nuestra vida profesional y laboral.

Cuando iniciamos con este nuevo reto para nuestra formación académica, se nos puso a conocimiento que el proyecto de vinculación se basa en la Aplicación del juego como un medio para enseñar, es por ello que desde el inicio cada integrante del grupo tuvo que buscar un juego, y de todos estos juegos elegir uno, el cual nos representaría como grupo y así fue, que al final consideramos que el "Juego de los granjeros" sería el mejor, ya que, se le podía adaptar para los niños de básica media, el cual incluiría las cuatro asignaturas básicas.

Pero con el pasar de los días nos dimos cuenta de que en la institución educativa que nos fue asignada era solo colegio, es decir de básica superior y bachillerato, entonces se tuvo que cambiar el juego ya que era para estudiantes de octavo curso, llegando así a un acuerdo como grupo de llamarle el "Juego

del Saber", el cual dimos a conocer tanto a la tutora del trabajo de Vinculación, como a la tutora de la Unidad Educativa sobre la propuesta, quienes nos dieron su punto bueno.

A medida que se fue elaborando el juego, como son el tablero que se utilizó, las preguntas generales en base a los libros de las cuatro áreas básicas, las fichas que se utilizaron, los casilleros que irían en el tablero, las tarjetas, entre otras actividades. Fueron surgiendo nuevas ideas para mejorar el juego y que la aplicación ya en los estudiantes sea fructífera. En donde, cabe destacar que las preguntas fueron realizadas de manera muy organizada ya que, al grupo general lo dividimos en cuatro subgrupos y se repartió las asignaturas y cada uno de estos mini grupos se encargaba de realizar 10 preguntas, logrando así a obtener 40 preguntas que fueron utilizadas para la aplicación del juego.

Por otra parte, para cumplir satisfactoriamente el tiempo establecido para proyecto de vinculación, se asistió a la institución educativa en las horas de matemáticas ya que la docente de dicha área era nuestra tutora de la unidad educativa, para el cual también se organizó como equipo, donde por grupos pequeños asistan por día, para de esta manera evitar el aglomeramiento y poder realizar algunas actividades con los estudiantes como, dinámicas, hacerle conocer sobre el juego que se estaba realizando para ellos y entre otras cosas.

La aplicación de juegos para la enseñanza en los estudiantes ha sido muy satisfactoria, ya que, ellos consideran que así aprenderán de una forma más divertida, interesante, dinámica. Donde no entrarán en estrés y sobre todo al equivocarse con las respuestas y al ser corregidos tendrán un aprendizaje más duradero.

La docente tutora de la institución, nos felicitó por haber realizado un gran trabajo, ya que, está enfocado en la enseñanza de manera innovadora y mencionó que el juego que fue entregado en sus manos lo aplicará las veces que considere necesario con sus estudiantes, ya que además se le puede adaptar para otros cursos o asignaturas.

En conclusión, como grupo hemos tenido ciertos inconvenientes, ya que algunos de los compañeros viven lejos, fuera de la provincia y tuvieron que viajar, también hubo algunos desacuerdos como es normal en todo grupo de trabajo, pero a la final todo sacrificio valió la pena, porque se logró culminar con éxito el Proyecto de vinculación.

EEB "Manuel de Echeandía"

Una experiencia provechosa dentro de los miembros del proyecto de vinculación durante el proceso para recrear la propuesta y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizajes en la Unidad Educativa Manuel de Echeandía de la Ciudad de Guaranda, en EGB subnivel elemental, que comprende el segundo, tercero y cuarto grado, al cual se pretendía utilizar materiales de apoyo. Se realizó varios encuentros para crear el recurso con materiales reciclados, como cartón, botellas de plástico, etc.

Con el aporte de todos se produjo el material que se pensaba utilizar para enseñar a los niños mediante el juego "gamificación", técnicas que deberían ser consideradas para enseñar en todos los niveles básicos para mejorar las experiencias educativas de los estudiantes.

Además, la propuesta considerada permitió ver más allá de los contenidos académicos, es decir se trató de enseñar a los estudiantes a través del juego, con recursos didácticos que dinamizaron la actividad planificada.

Para organizar la aplicación de la propuesta a los diferentes niveles de educación se designaron dos jornadas en el día, la primera a las 9:00 am y la segunda a las 11:00 am. En la ejecución del juego con objetivo pedagógico los alumnos que fueron beneficiarios directos aprendieron jugando, compartieron, interactuaron y fueron partícipes de todo este proceso. Y su reacción fue totalmente satisfactoria, salir un poco de la rutina de clases los alentaba a participar de manera activa en el juego. Como alternativa viable se consideró agrupar a los estudiantes por grupos para fortalecer el trabajo en equipo. Los niños aprenden de las experiencias, no tienen miedo a equivocarse y aprenden de los errores.

Por otro lado, las desventajas que surgieron al aplicar la propuesta fue que a algunos niños no se les podía controlar, porque se dedicaban a otras actividades, por ejemplo, jugar en el patio en vez atender a las indicaciones, unirse a la actividad planificada y compartir con sus compañeros. De igual

manera, una reacción negativa por parte de algunos docentes fue no brindarnos un tiempo prudente para ejecutar la propuesta.

Las opiniones recibidas de los estudiantes sobre el juego que se implementó eran similares, pero se pudo rescatar: Un tiempo para divertirnos y jugar todos sin pelear, donde me siento muy alegre de estar jugando y aprender. Estábamos haciendo ejercicio, es bueno para la salud. A la final nos divertimos juntos, jugando entre compañeros. La docente en cambio asevera que este tipo de actividades dinámicas es una técnica muy interesante es un juego motivador, los niños comparten y recuerdan aquellas actividades que se dejaron tiempo atrás por la pandemia.

En efecto, este tipo de experiencias en la formación docente son necesarias y esenciales para poder corregir o cambiar la forma de interactuar con los discentes, optar por diferentes modos de llegar al estudiante para captar tu atención y motivarlos a aprender.

5. RESULTADOS OBTENIDOS

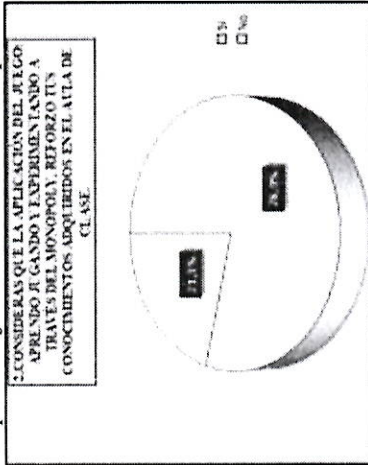
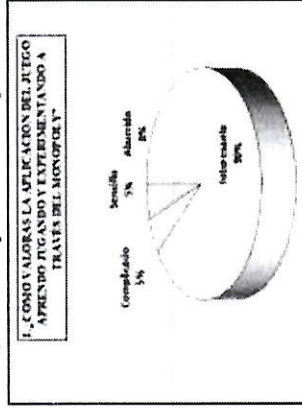
1. Cuadros y gráficos estadísticos con su respectiva interpretación;
2. Análisis cuantitativo y cualitativo de los datos recolectados que explique el comportamiento de indicadores antes y después de la ejecución del proyecto;
3. Análisis de causas de incumplimiento o cumplimiento parcial de objetivos.

UEE. Vicente Rocafuerte

ANÁLISIS CUANTITATIVO:

La encuesta que se presenta a continuación permitió recopilar las diferentes opiniones y puntos de vista de los estudiantes de tercer año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte”, con respecto a la aplicación del juego denominado “Aprendo jugando y experimentando a través del Monopoly”.

Interpretación: la aplicación del juego “Aprendo jugando y experimentando a través del Monopoly”, permite desarrollar diferentes habilidades y capacidades en los estudiantes con relación a los contenidos y bloques temáticos. En este sentido, la mayoría de estudiantes (89,5%) mencionan que la aplicación de este juego fue interesante, ya que, les permitió obtener nuevos conocimientos a través de una actividad divertida, mientras que un porcentaje mínimo manifiestan que este, es complicado (5,3) y de igual forma sencillo (5,3).



PREGUNTA 2

CATEGORÍA	VALOR	PORCENTAJE
SI	15	78,9%
NO	4	21,1%
TOTAL	19	100%

Interpretación: las actividades lúdicas proporcionan a los estudiantes diferentes habilidades que les permiten experimentar nuevas realidades, solucionar problemas y fortalecer las capacidades de toma de decisiones y reacción. Por ello, durante la aplicación del juego “Aprendo jugando y experimentando a través del Monopoly”, la mayoría de estudiantes (78,9%) mencionaron que esta actividad aportó al fortalecimiento de sus conocimientos adquiridos en el aula de clase. Mientras que un porcentaje menor (21,1%) de niños manifestaron que no es así.

ANÁLISIS CUALITATIVO: A través de diferentes conversaciones con los niños que eran el eje principal en la aplicación de este juego y también con la docente guía, como equipo de trabajo fuimos recogiendo y analizando ciertas opiniones que sirvieron para que, la aplicación de esta actividad sea encaminada a responder las necesidades que presentaban los estudiantes en ese momento. Por ello, luego de su aplicación las opiniones que emitían los niños eran favorables, ya que, indicaban que era el tipo de actividad que ellos quisieran que se implementara dentro de sus horas de clase para su aprendizaje. En consecuencia, como equipo de trabajo podemos manifestar que se cumplieron todos los objetivos y metas fijadas al inicio de la actividad, debido a, que se fortaleció el aprendizaje de los estudiantes de tercer año de Educación General Básica con respecto a los bloques temáticos, y también se logró implementar una actividad innovadora y llamativa para romper el paradigma de la escuela tradicional.

Equipo 2

1.- ¿Le gustó la implementación del juego?

Interpretación de datos:

Como se evidencia en los datos recogidos, la mayoría de los niños si están de acuerdo en la implementación del juego, mientras que el restante no se encuentra descuerdo.

Fuente:
Estudiantes
quinto año de
educación
general básica,
paralelo "A".
Elaborada
por:

Categoría	Valor	Porcentaje
Si	27	90%
No	3	10%
Total	30	100%

¿Le gustó la implementación del juego?



Estudiantes de Octavo "A" Grupo No 2.

2.- ¿Está de acuerdo en que se trabaje con las cuatro áreas de educación EGB?

Categoría	Valor	Porcentaje
Si	10	33%
No	20	67%
Total	30	100%

Fuente:
Estudiantes
quinto año de
educación
general básica,
paralelo "A".
Elaborada
por:

¿Está de acuerdo en que se trabaje con las cuatro áreas de educación EGB?



Estudiantes de Octavo "A" Grupo No 2.

Interpretación de datos:

La mayoría de los estudiantes manifestaron que se encuentran muy de acuerdo en trabajar con las cuatro áreas porque a través de ellas pueden generar nuevas experiencias y sobre todo conocimientos que a su vez le ayudan a fortalecer sus enseñanzas.

3.- ¿Considera usted que el juego es una manera divertida para aprender?

Categoría	Valor	Porcentaje
Si	30	100%
No	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Estudiantes quinto año de educación general básica, paralelo "A", Grupo No. 2.
Elaborada



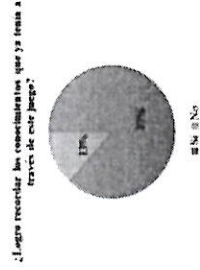
Interpretación de datos:

Se determinó que todos los estudiantes consideran que el juego es una manera divertida para aprender logrando así generar un proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del cuadro áreas básicas de EGB.

4.- ¿Logró recordar los conocimientos que ya tenía a través de este juego?

Categoría	Valor	Porcentaje
Si	26	87%
No	4	13%
Total	30	100%

Fuente: Estudiantes quinto año de educación general básica, paralelo "A".
Elaborada por: Estudiantes de Octavo "A" Grupo No. 2.



Interpretación de datos:

Se puede apreciar que todos los estudiantes generaron gran interacción a momento de realizar la actividad en el cual ellos manifestaron que si es una manera muy divertida para así generar nuevos conocimientos y aprender en unión de sus compañeros.

5.- ¿Aprendió usted nuevos conocimientos por medio de la estrategia aplicada?

Categoría	Valor	Porcentaje
Si	25	83%
No	5	17%
Total	30	100%

Fuente: Estudiantes quinto año de educación general básica, paralelo "A".
Elaborada



Interpretación de datos:

En base a la encuesta realizada existe un alto porcentaje donde que los estudiantes nos dan a conocer que si aprendieron y un mínimo porcentaje dándonos a entender que no todos se sintieron a gusto con esta actividad.

Equipo 3

MATRIZ DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA

Problema: Construimos el aprendizaje jugando: La gamificación como método interdisciplinario de la Educación General Básica en las instituciones educativas del Distrito 02D01 Guaranda- Bolívar
Entrevista semiestructurada-abierta

Contexto	Objeto	Campo	Pregunta	Aspectos Relevantes	Interpretación
Experto	Contexto de formación	Conceptualización	¿Utilizan la gamificación en la planificación microcurricular?	La construcción del juego para llevar la gamificación hacia el aula como herramienta para mejorar la calidad de la educación con el uso de la interdisciplinariedad, debió ser realizada con la planificación adecuada, ya que fue importante mostrar aquella temática que sobresalte, es indispensable que las temáticas fomenten la construcción del conocimiento y vaya de acuerdo al currículo ecuatoriano y la planificación microcurricular.	Conocimiento: Subjetivo
		Contextualización	¿Los docentes poseen conocimiento de la interdisciplinariedad y la aplican?	El poco uso de la gamificación en el aula de clases y planificación microcurricular, denota falta de estrategias innovadoras en el aula, es importante fomentar el uso del juego y demás estrategias que ayuden a obtener aprendizaje de manera lúdica.	Conocimiento: Subjetivo
		Contextualización	¿Existe la construcción del conocimiento a partir del juego?		

UEE. Luis Aurelio González

Por medio de la ejecución de los dos juegos “Fórmula 1 y Ruleta del Saber”, los estudiantes del subnivel elemental, se sintieron emocionados de ser partícipes de los mismos, además, mencionaron que este tipo de actividad, les ayudaba mucho para recrear la mente. Es importante recalcar, que existió un excelente nivel de compañerismo. Asimismo, una vez ejecutado los juegos con los estudiantes del subnivel elemental, hubo sugerencias por parte de los grados 5to, 6to y 7mo, para que ellos también puedan interactuar y aprender mediante estos juegos, a lo cual, el equipo de trabajo no dudó en ejecutar dicha propuesta, alcanzando niveles satisfactorios en cuanto a la integración y refuerzos de conocimientos. Finalmente, los docentes, conjuntamente con el señor director, se sintieron satisfechos con el trabajo ejecutado en la institución y sugirieron que el material elaborado, sea un insumo para que los docentes puedan trabajar con sus estudiantes.

Finalmente, a modo de sugerencia y/o pedido del señor director, manifestó que la institución a la cual dirige, sea tomada en cuenta para la ejecución de próximos proyectos de vinculación, lo cual ayudaría sustancialmente a que la institución tome relevancia e importancia a nivel de la provincia.

EEB. Marcos Durango

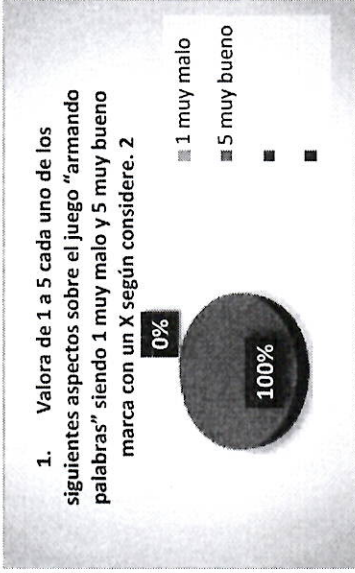
Nuestro grupo de trabajo realizo un cuestionario de 10 preguntas que se les aplico a cada estudiante para ver si les agrado o no el juego que aplicamos y se pudo observar que los niños estaban emocionados de ver otra manera de aprender y que las clases sean más dinámicas y ponen más interés al momento que la docente les va a presentar nuevos temas utilizando lo que son los títeres y la piñata del saber, se observó que gracias a

ese juego permite que el niño hable, mejore su lenguaje, enriquezca su vocabulario, aprenda a escuchar a los demás y fabrique y manipule sus títeres.

EEB. Abdón Calderón

Encuesta de satisfacción sobre armando palabras para construir el aprendizaje jugando: la gamificación como método interdisciplinario de la educación general básica en las instituciones educativas.

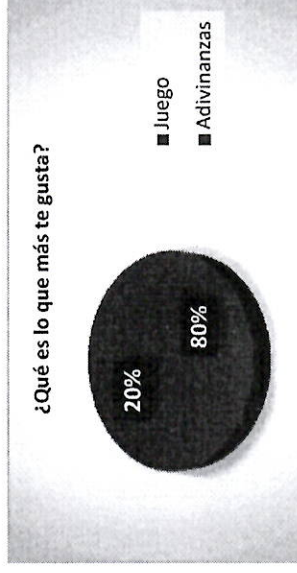
Grado: 2do.



1. Valora de 1 a 5 cada uno de los siguientes aspectos sobre el juego "armando palabras" siendo 1 muy malo y 5 muy bueno marca con un X según considere.

INTERPRETACIÓN:

En cuanto a la encuesta realizada se puede comprobar que la totalidad de los estudiantes de segundo grado en el armando palabras son muy bueno, sin embargo, de ello existe la posibilidad del mínimo porcentaje como muy malo.

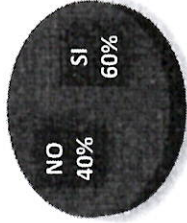


2. ¿Qué es lo que más te gusta?

INTERPRETACIÓN:

En cuanto a los resultados obtenidos se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes abordan el juego, sin embargo, existe la mínima posibilidad de que les gustan las adivinanzas.

¿Te gustaría que el juego armando palabras se comparta las demás instituciones educativas?



■ SI
■ NO

3 En tu opinión ¿te gustaría que el juego armando palabras se comparta las demás instituciones educativas?

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede confirmar que la mayoría de los estudiantes les gustan que e juego armando palabras sea compartido con otras instituciones educativas, sin embargo, existe la menor posibilidad de que sea compartido el juego.

¿Tienes alguna sugerencia para mejorar el juego?



■ SI
■ NO

4 ¿Tienes alguna sugerencia para mejorar el juego?

INTERPRETACIÓN:

En cuanto a la encuesta realizada a los estudiantes se puede comprobar que la mayoría sugiere mejorar el juego, sin embargo, existe en menor porcentaje de sugerencia de no mejorar el juego.

UE. 23 de abril

A través de un estudio observacional y análisis cualitativo se ha permitido determinar que, si bien es cierto, la mayoría de docentes de la institución de esta investigación, no se consideran tradicionalistas pero la mayoría de docentes no aplican metodologías activas para sus clases, lo que conlleva que los estudiantes tengan un bajo índice de comprensión y adquisición de aprendizajes. Esto se debe a dos factores, el primero que no tiene claro exactamente en lo que consiste una metodología activa, y el segundo que es el límite del manejo de recursos digitales por parte de algunos docentes. El limitado uso de metodologías activas se traduce en que las clases se vuelven tradicionalistas y los estudiantes no logran obtener aprendizajes significativos, ya que el uso de técnicas es imprescindible para el desarrollo cognitivo e intelectual de los estudiantes. Como resultado de este estudio observacional se ha determinado que los estudiantes tienen un déficit en los conocimientos que deberían tener para su edad y de acuerdo a los contenidos establecidos por el ministerio de educación por la baja implementación de estrategias y metodologías adecuadas para la enseñanza-aprendizaje.

Al aplicar este proceso de gamificación, se evidenció un alto índice de interés y motivación en los estudiantes, su nivel de participación y por lo tanto su pensamiento crítico. Luego de ello se procedió a realizar preguntas para saber su opinión acerca del juego, de cómo les pareció, si les agrada y si les gustaría seguir con este tipo de metodologías en el aula de clases y ellos respondieron que es genial y que se sienten muy motivados para aprender por medio de los juegos.

U.E. Manuel Rivadeneira.

Para la estructuración, organización y creación de la propuesta se realizó una investigación bibliográfica, posterior a ello se procedió hacer un diagnóstico observacional de las necesidades y tendencias pedagógicas que mejor se adaptarían al problema que se encontró en la Unidad Educativa previamente establecida. Por ende, los déficits, inconvenientes y dificultades encontradas fue que se aplicaban de manera sistemática y no intencionada una pedagogía tradicional, que perjudicaba en la motivación e interés de profesores y estudiantes por aprender de una forma diferente.


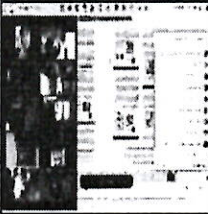
Al aplicar el juego se observó en gran medida altos niveles de motivación e interés por parte de los estudiantes que participaron en los juegos, de la misma forma, los docentes, veían asombrados sobre el trabajo y la metodología aplicada ya que se utilizaba el juego como un camino para enseñar, los resultados fueron notorios, porque al momento de preguntar sobre las opiniones y comentarios de los juegos, manifestaron que resulta novedoso y que es necesario aplicar estos juegos en la práctica diaria del docente, en cuento a los estudiantes, fueron claros en sus declaraciones, ellos calificaron al juego como divertido y entretenido. Es por eso por lo que se realizó un análisis de manera cualitativa a través de la observación y la aplicación del juego.



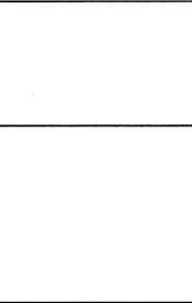
U.E. Unidad Educativa San Pedro


Preguntas	Interpretación	Conclusión
1. ¿Qué les pareció el juego del saber?	<ul style="list-style-type: none"> • Divertido • Muy bonito • Agradable • Interesante, porque salió de la rutina 	La aplicación del juego del saber en los estudiantes les pareció divertido, agradable e interesante, ya que salió de lo tradicional y paso a ser una nueva rutina.
2. ¿Se divirtieron al momento de jugar?	<ul style="list-style-type: none"> • Sí, mucho • Nos despertó el interés • La competencia, entre compañeros • Adrenalina en tratar de no equivocarse en las preguntas para continuar • Ganas de llegar a la final y ganar 	Los estudiantes se divirtieron mucho al momento de jugar, ya que, les despertó el interés, la competencia entre ellos, la adrenalina para llegar a la final y así poder ganar llegando a la meta.
3. ¿Les gustaría que este tipo de juegos se tuvieran en cuenta dentro de las clases?	<ul style="list-style-type: none"> • Sí, nos gustaría porque • Aprenderíamos mejor • Repasaríamos lo que ya hemos visto • Nos mantendrían motivados • Las clases no serían aburridas • Sería una nueva forma de aprender • Disfrutar de actividades recreativas 	Durante las clases si les gustaría este tipo de juego ya que, aprenderían mejor y de una nueva manera, además sería una forma recreativa de disfrutar mientras aprenden.
4. ¿Cómo se sintieron al momento de	<ul style="list-style-type: none"> - Muy contentos - Motivados - Competitivos 	Los estudiantes se sintieron contentos, motivados, concentrados y sobre todo se mantuvieron interactivos al momento de realizar el juego.


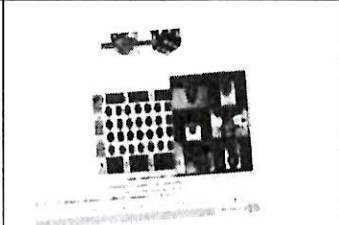
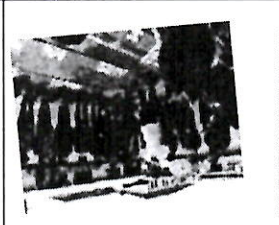
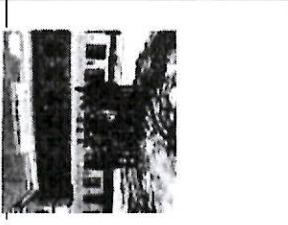
<p>jugar?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Concentrados - Frustrados - Interactivos 	
<p>5. ¿Creen que aprenden jugando?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si, porque recordamos todo lo aprendido en clase, Permite aprender de una manera interesante y divertida - Permite pensar, reflexionar - Ayuda a desarrollar habilidades - Competencias - Aprendizajes significativos 	<p>En conclusión, los juegos si ayudan a aprender, porque, recuerdan, piensan, reflexionan y hacen una retroalimentación de lo aprendido en clase, además, el juego permite desarrollar aspectos cognitivos y de manera significativa.</p>
<p>EEB “Manuel de Echeandía”</p>		
<p>Mediante la aplicación de la propuesta del juego los resultados que se evidenciaron en los estudiantes fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> El material realizado llamó mucho la atención, es así como, los estudiantes se mostraron interesados antes de realizar el respectivo juego pues el diseño despertó mucho la curiosidad en ellos. <input type="checkbox"/> Durante el juego, la metodología aplicada al momento de avanzar les resultó muy divertido pues, pese a que las preguntas realizadas fueron de carácter académico para los estudiantes no implicó ninguna actividad tediosa. <input type="checkbox"/> Los estudiantes se mostraban ansiosos por volver a jugar porque se les hizo dinámico, interactivo e interesante. <p>A medida que el juego avanzaba los estudiantes no perdían la motivación, tanto antes, durante y después de su aplicación. Cabe recalcar que para que haya un aprendizaje significativo la motivación es muy importante.</p>		



5.1. Resultados del cumplimiento de indicadores del proyecto



Programa / proyecto	Objetivos o Resultados y Porcentaje de cumplimiento	Indicadores o Actividades	Cumplimiento del indicador (%)	Evidencias (fotografía o indicador de cumplimiento)	Descripción de la actividad	Limitaciones encontradas	Acciones correctivas
R1 INTEGRACIÓN DE CONTENIDO S POR BLOQUES ENTRE LAS ASIGNATURAS PARA LA PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN ORA 20%	A 1.1 Análisis interdisciplinario de los bloques de contenidos de las diferentes asignaturas en la Educación General Básica A 1.2 Esquema de integración curricular entre los bloques de contenidos de cada materia impartidas en la Educación General Básica. A 1.3 Selección apropiada de los contenidos interdisciplinarios para la construcción gamificadora		20%	 	El grupo de trabajo ha realizado una observación y diagnóstico del nivel académico de los estudiantes, y se procedió a crear los juegos de acuerdo a las 4 asignaturas básicas para reforzar los contenidos que tienen deficiencia.	La pandemia por el Covid 19 ha generado varios problemas especialmente en la educación de los niños. En la unidad educativa Manuel Rivadeneira se evidencio un retraso escolar provocando no alcanzar con los objetivos curriculares.	En futuras investigaciones se recomienda hacerlo en unidades educativas rurales ya que las mismas tienen algunas necesidades educativas y se puede mejorar la calidad educativa.
					Para seleccionar los contenidos de manera interdisciplinaria se utilizó el libro integrador de tercer año de EGB, con el propósito de realizar un análisis de las unidades y los bloques curriculares de las diferentes asignaturas. Después, de analizar los bloques temáticos se realizó un esquema de integración curricular mediante una matriz de contenidos. A fin de identificar los temas y subtemas de las unidades y los bloques curriculares de las asignaturas.	Algunos estudiantes del subnivel elemental no sabían las letras del abecedario y las sílabas (directas, inversas y trabadas) debido a que se limitaban a copiar la información del pizarrón. Otra cantidad de alumnos tenían dificultades al realizar sumas, restas y problemas relacionados a las unidades, decenas y centenas.	Procurar establecer más objetivos específicos relacionados a la reorientación de las prácticas didáctico-metodológicas de los docentes, porque estos accionares educativos permiten transformar la educación desde el saber, saber ser, saber convivir y saber hacer.
					De forma inicial se comenzó describiendo y analizando cada uno de los bloques curriculares del texto de las cuatro materias básicas: matemáticas, ciencias naturales, estudios sociales y	La principal limitación que se encontró es la organización de la información, ya que, los contenidos de diferentes asignaturas tienen sus similitud en otras	Para solucionar esta e información grande, se organizó dependiendo del tipo de temática y su similitud en otras


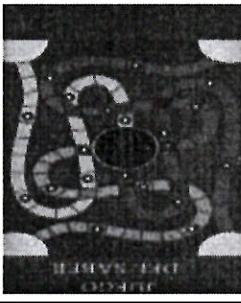
				<p>lengua y literatura. continuación, se procedió a esquematizar cada contenido y bloque que posee los textos tanto integrado como individuales, de esta forma se estableció la continuidad de cada temática. Finalmente, se seleccionó cada contenido que formaría parte del juego, de conformidad buscando los que llamen mayor la atención y vayan a formar estudiantes activos.</p> <p>Primero se revisó las materias de las 4 áreas principales después se realizó un repaso de los conocimientos que el docente ya les impartió para así aclarar las dudas e inquietudes que existía en los estudiantes, para que al momento de aplicar nuestra propuesta no exista ningún inconveniente y se pueda culminar con éxito.</p>	<p>variantes y encontrar singularidades entre cada bloque y tema limita la inmediatez.</p>	<p>materias, además, de organizar de manera detallada temas generales, a través, de cada bloque, se debió tomar en cuenta el tipo de información dada.</p>
		<p>-Como la única limitación que se encontró fue el clima, donde se encuentra ubicada la escuela en el sector de las cochas hace demasiado frío y no se pudo trabajar con los estudiantes afuera pero finalmente se logró ejecutar el juego dentro del aula satisfactoriamente</p>	<p>-Es recomendable que la escuela conste con un espacio adecuado para realizar este tipo de actividades, y así poder ejecutar cualquier tipo de juegos sin ningún inconveniente.</p>			
		<p>El grupo de trabajo ha realizado una observación y diagnóstico del nivel académico de los estudiantes, y se procedió a crear los juegos de acuerdo a las 4 asignaturas básicas para reforzar los contenidos que tienen deficiencia.</p>	<p>La pandemia por el Covid 19 ha generado varios problemas especialmente en la educación de los niños@s. En la unidad educativa Manuel Rivadeneira se evidencio un retraso escolar provocando no alcanzar con los objetivos curriculares.</p>	<p>En futuras investigaciones se recomienda hacerlo en unidades educativas rurales ya que las mismas tienen algunas necesidades educativas y se puede mejorar la calidad educativa.</p>		



			<p>Busqueda y realizacion de la plantilla del tablero. Avance de la creación del juego. Visita a la unidad educativa, con el fin de tener respuesta a la designación de tutor institucional.</p> <p>Analizamos como se puede asociar este juego en las áreas de Lengua y Literatura y matemática en base de ellos seleccionamos el juego, luego procedimos a armar nuestra propuesta, cabe recalcar que trabajamos con básica elemental, donde se les dio un feedback de todo nuestro juego como se va a desarrollar para luego aplicarles en cada grado y área designada.</p> <p>Para aplicar el juego se tuvo que formar 2 grupos de trabajo por cada grado, de esta manera se pudo trabajar de una manera más eficiente y dinámico.</p>	<p>Una de las principales limitaciones fue el problema de la virtualidad.</p>	<p>Se recomienda que a los futuros proyectos de investigaciones que se vaya a aplicar en las instituciones educativas, se debe realizar una prueba de diagnóstico donde mediremos el grado de conocimiento de cada estudiante una vez que tengamos los resultados de dicha prueba en base a los resultados obtenidos, se debe realizar una retroalimentación de acuerdo al área y al grado que se va a trabajar para que los estudiantes puedan realizar de una manera correcta el juego, ya que ellos deben descubrir a base de sus conocimientos, experiencias y de esa manera que cada niño construya un aprendizaje significativo.</p>
--	--	---	--	---	--

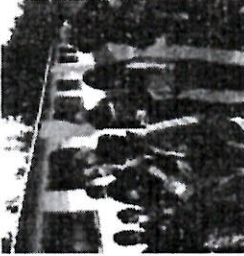
	<p>Se investigó con los docentes acerca de los contenidos que se han tratado en clase, y se procedió a realizar preguntas en unas tarjetas que servían como apoyo académico para los estudiantes que participan.</p>	<p>Se tuvo que buscar una nueva instrucción para realizar el Proyecto de Vinculación, lo que nos retrasó al momento de recolectar la información de los contenidos.</p>	<p>Confirmación personal de coordinación para la realización de las actividades del Proyecto de Vinculación</p>
	<p>Con el equipo de trabajo se realizó una observación de campo, dentro de las aulas que corresponden a la básica media para obtener datos relevantes acerca de los conocimientos que poseen los estudiantes en las 4 áreas fundamentales de educación y así con esto poder construir el juego en base a los datos observados.</p>	<p>Se ha evidenciado un déficit en los aprendizajes de los estudiantes del nivel básica media de la Unidad Educativa 23 de abril debido a la pandemia mundial por Covid-19.</p>	<p>Para futuros proyectos de vinculación, es recomendable que sean dirigidos a centros educativos en la zona rural ya que es ahí en donde, se necesita de estrategias innovadoras para la mejora de los aprendizajes.</p>
	<p>Durante el proceso de enseñanza de los estudiantes se realizó un juego de acuerdo a las cuatro áreas básicas según el tema "Carrera de Aprendizaje", para mejorar el interés que tiene el alumno por aprender.</p>	<p>Desconocimiento de los contenidos de las cuatro áreas básicas.</p>	<p>Se recomienda seguir utilizando este tipo de actividades ya que, son fundamentales para despertar el interés del estudiante por aprender generando así nuevas formas de educar.</p>
	<p>Los contenidos fueron seleccionados en función de los subniveles que se encontraban los estudiantes, teniendo en consideración las unidades didácticas de cada una de las diferentes áreas del conocimiento que habían desarrollado previamente dentro del aula</p>	<p>Los cambios climáticos influyeron en la primera fase de la ejecución del proyecto. En ocasiones, se volvió imposible pintar el primer juego, debido a que dicho espacio es el patio de juegos de los estudiantes -La falta de creatividad artística.</p>	<p>Es recomendable realizar una previa observación del lugar donde se va a ejecutar el proyecto. Es recomendable que la elaboración y ejecución de próximos proyectos se lo realice en escuelas uni docentes.</p>



<p>R2 ESTRATEGIA INTERDISCIPLINARIA MICROCURRICULAR DE GAMIFICACIÓN EN LA EGB 20%</p>	<p>A 2.1 Elaboración de dinámicas curriculares para la integración de contenidos entre asignaturas en la Educación General Básica</p> <p>A 2.2 Establece las premisas y requisitos culturales para planeación de las acciones de integración microcurricular entre las asignaturas en la Educación General Básica</p> <p>A 2.3 Establece las orientaciones metodológicas para la instrumentación de la estrategia de integración curricular</p>	<p>20%</p>  	<p>Este juego es una herramienta esencial en el proceso de aprender. Si en ese aprender jugando damos normas y reglas, que todo el mundo entienda, acepte y cumpla, tanto niños/as como profesores/as.</p> <p>Materiales como: tarjetas, cartulina, marcadores, insignias, letras, números y gráficos de plástico.</p> <p>Las técnicas de investigación son procesos o instrumentos que se utilizan al iniciar el estudio de un fenómeno determinado, por lo tanto, estos métodos permiten recopilar, examinar y exponer la información para lograr el principal objetivo de toda la investigación.</p> <p>Para la selección de los contenidos que serían la estructura de la propuesta, se elaboró diversas dinámicas curriculares para la integración de las asignaturas. En primer lugar, se examinó el libro integrador de tercer año de Educación General Básica. Luego, se realizó una matriz sobre todas las unidades y bloques temáticos de cada uno de los textos para analizarlos como equipo de trabajo y reforzar el conocimiento de los niños. Esta actividad se realizó de forma presencial y también virtual (plataforma de Zoom) en donde se consideraron cada una de las opiniones y sugerencias de los estudiantes que acompañan el equipo de trabajo y la docente. Es necesario mencionar que los contenidos fueron modificados varias veces, porque el grado del subnivel de educación en la propuesta del borrador número 1 y 2 del juego eran hipotéticos o inciertos. En este sentido, el primer cambio se realizó por algunas recomendaciones de la tutora del proyecto de vinculación y el</p>	<p>-En la Escuela Educativa Básica “Manuel Rivadeneira”, los niños/as de Básica Elemental, estaban atrasado en algunas temáticas.</p>	<p>-Mejorar el proceso de investigación, ampliando la variedad de instrumentos para la recolección de la información, e incluir a los niños/as, ya que, son parte primordial del proceso educativo, y así poder triangular la información que se genere en relación hacia el aprendizaje autónomo, por medio de juegos didácticos.</p> <p>Se debe generar una planificación no solo del impacto de las actividades gamificadoras; sino del alcance de las actividades desde un enfoque interdisciplinario.</p>
---	---	---	---	---	--

		<p>segundo por el rector de la institución y la docente asignada de tercer grado de EGB.</p> <p>A partir de la fase inicial y determinación de temas que pueden generar efectos positivos en el juego y su implementación, se empezó a determinar aquellas interrogantes que generan metas hacia la creación del juego. (ANEXO C3)</p> <p>Se tomó en cuenta el contexto de desarrollo de la Unidad Educativa, en donde, se determinó a través de la observación de manera inicial y descripción de forma secundaria, de esta forma establecimos la población a la cual va ir dirigido. (ANEXO C4, C5)</p> <p>El trabajo en conjunto con la coordinadora se determinó las orientaciones metodológicas que fomenten la integración curricular en la gamificación, de esta forma se logró vislumbrar el instrumento con el cual lograríamos este objetivo. (ANEXO C6)</p>	<p>Existe una limitación para realizar esta fase del proyecto, existe poca información o estudios previos acerca de este tipo de instrumentos aplicados en el aula, además, la gamificación es poco utilizada en las aulas, por ende, se debería determinar orientaciones metodológicas que lleguen a ser utilizadas en el aula y al mismo tiempo sean de utilidad. Entonces la dificultad o barrera existente fue la determinación de estrategias correctas.</p>	<p>Esto se resolvió a través de la observación, ya que, al utilizar este instrumento inicial de recogida de datos, permitió determinar el camino correcto para determinar estrategias metodológicas que puedan servir.</p>
		<p>Los estudiantes de la carrera de educación básica se dirigió al establecimiento educativo hablar con el rector de la institución para darle a conocer del proyecto que vamos a realizar luego de ello a los docentes de cada uno de los cursos para proceder a ejecutarlo el grupo trabajo en dos cursos que son quinto y sexto de básica después nos tocó revisar las cuatro áreas de estudio para poder hacer preguntas que van dentro de la piñata del saber y que mediante la interacción</p>		


		<p>con fines los niños puedan responder fue muy dinámico nos trajo muchas enseñanzas una de ellas fue que los estudiantes pueden aprender mediante juegos.</p> <p>Este juego es una herramienta esencial en el proceso de aprender. Si en ese aprender jugando damos normas y reglas, que todo el mundo entienda, acepte y cumpla, tanto niños/as como profesores/as.</p> <p>Materiales como: arjetas, cartulina, marcadores, insignias, letras, números y gráficos de plástico.</p> <p>Las técnicas de investigación son procesos o instrumentos que se utilizan al iniciar el estudio de un fenómeno determinado, por lo tanto, estos métodos permiten recopilar, examinar y exponer la información para lograr el principal objetivo de toda la investigación.</p>	<p>En la Escuela Educativa Básica los niños/as de Básica Elemental, estaban atrasado en algunas temáticas.</p> <p>Se realizó de actividades de refuerzo en sílabas con s, m, l, p, n.</p> <p>Apoyo pedagógico a la docente, con los estudiantes de cuarto grado, enseñando y reforzando los contenidos de Lengua y literatura y matemática.</p> <p>Falta de material didáctico</p>	<p>-Mejorar el proceso de investigación, ampliando la variedad de instrumentos para la recolección de la información, e incluir a los niños/as, ya que, son parte primordial del proceso educativo, y así poder triangular la información que se genere en relación hacia el aprendizaje autónomo, por medio de juegos didácticos.</p>
		<p>Para el nuevo juego acorde a estudiantes de octavo año. De forma presencial y virtual</p> <p>Búsqueda de aplicación para la creación del nuevo juego De forma presencial y virtual y comunicar a los estudiantes que se va a realizar el juego</p> <p>Creación del fondo del juego.</p>		
				


	<p>Al momento que se aplicó el juego en los estudiantes los procesos de selección de los contenidos, nos enfocamos y relacionamos con los libros que da el Ministerio de Educación para que los niños tengan conocimiento previos de lo que iba a realizar ya que el juego se denomina armando palabras y en base a ello se realizó las preguntas, la metodología que se aplico es la metodología activa mediante esta metodología cada niño interactúa de una manera diferente, participa y está atento a las indicaciones que se les dio.</p>	<p>La principal dificultad que se encontró en el aula de segundo grado de educación general básica fue que los niños no reconocían algunas letras del abecedario y eso se tomó dificultoso en el momento del juego, se les tuvo que explicar cada letra para que ellos vayan formando palabras. En tercer grado se dificulto en el área de matemáticas porque la mayoría de los niños, no reconocían las figuras geométricas al momento de aplicarles el juego primero se realizó un feedback para recordarles después ya fueron poco a poco recordando y de esa manera fueron formando palabras de acuerdo a la figura geométrica observada.</p>	<p>Se recomienda que a los futuros proyectos de investigaciones que se vaya a aplicar en las instituciones educativas, se debe realizar una prueba de diagnóstico donde mediremos el grado de conocimiento de cada estudiante una vez que tengamos los resultados de dicha prueba en base a los resultados obtenidos, se debe realizar una retroalimentación de acuerdo al área y al grado que se va a trabajar para que los estudiantes puedan realizar de una manera correcta el juego, ya que ellos deben descubrir a base de sus conocimientos, experiencias y de esa manera que cada niño construya un aprendizaje significativo.</p>
	<p>Se diseñó un tablero de juegos parecido al juego popular Monopolio y Twister, en una gigantografía, donde se evidenciaron las 4 áreas del conocimiento con sus respectivos colores.</p>	<p>Ninguna</p>	<p>Ninguna</p>



	<p>El jugar aprendiendo tiene gran aceptabilidad por los estudiantes ya que es una forma motivadora y de interacción-acción para aprender y adquirir conocimientos en base a la unión del juego con contenidos de aprendizajes de la EGB. El reglamento es uno de los elementos esenciales que definen la personalidad y la viabilidad de nuestro juego a aplicar.</p>	<p>La falta de asistencia de los estudiantes del nivel básica media por la pandemia que aún sigue presente en nuestra sociedad.</p>	<p>En la implementación de cualquier estrategia educativa se debe integrar a todo el grupo escolar para que aprendan a coordinar e interactuar entre sí.</p>
	<p>Para aplicar nuestro juego se realizó preguntas básicas acerca de las cuatro áreas principales dentro de ello existían algunas penitencias para los estudiantes que respondían mal las preguntas, en cambio a los ganadores se les premiaba con incentivos.</p>	<p>Falta de tiempo. Se generó coordinación entre los alumnos.</p>	<p>A través de las diferentes herramientas que existen para enseñar se deberían utilizar las más necesarias en el área que implique generar una buena educación es por ello que se deben utilizar los recursos didácticos</p>
	<p>Para la ejecución de los dos juegos, se procedió a realizar un conversatorio con los docentes del subnivel elemental, en la cual, nos dieron a conocer las unidades didácticas trabajadas en clase. Posterior a recomendación de los docentes, se reestructuró las preguntas aplicar, las mismas que estaban en función de las necesidades que presentaban los estudiantes. La gamificación sirvió como metodología para articular de manera interdisciplinar los aprendizajes de los estudiantes, teniendo en cuenta que el objetivo principal de esta metodología es la retroalimentación para potenciar su aprendizaje, fomentar la participación y el trabajo en equipo, desarrollar habilidades de inteligencia social y emocional. Es importante recalcar que este tipo de metodología permite a los docentes evaluar constantemente los</p>		

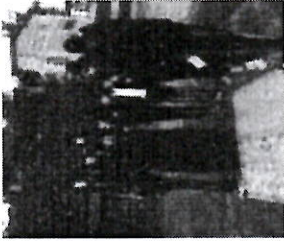
	<p>aprendizajes adquiridos para poder nivelar los conocimientos de todo el estudiantado. Los criterios que se tomaron en cuenta para la elaboración de las preguntas fueron: -El contexto educativo. - Las necesidades que presentaban los estudiantes. -Los objetivos que se desean alcanzar. Los retos impuestos para los estudiantes en la ejecución de los juegos, es responder correctamente la pregunta seleccionada, caso contrario, el castigo consistía en la realización de actividades lúdicas, es importante mencionar que las actividades lúdicas estaban acorde a cada grado. Finalmente, se premió a los estudiantes ganadores con un dulce.</p>			
<p>R3 SERIE DE JUEGOS DINÁMICOS E INTERACTIVOS, PARA LA EGB EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE GUARANDA - 60%</p>	<p>A 3.1 Propone la gamificación como método de construcción del aprendizaje en la Educación General Básica sustentada en el modelo RAMP (relatedness and purpose model) A 3.2 Elaboran juegos dinámicos e interactivos interdisciplinarios para la Educación General Básica A 3.3 Elabora el Reglamento, piezas, y otros elementos del</p>	<p>60%</p>  	<p>El procedimiento es formar los grupos de 5 integrantes, deberán escoger un líder, se le proporcionará los materiales a cada grupo. Normas una de ellas es: se necesita atención y concentración para participar en el juego. Los beneficios que tiene esta herramienta útil en el aula, porque los niños son más susceptibles de adquirir conocimientos si lo hacen jugando. Se realizó una investigación cualitativa descriptiva ya que, mediante este tipo de investigación, se logra caracterizar un objeto de estudio o una situación concreta, señalar las características y propiedades del tema de investigación a tratar. El Monopoly, es un juego que permite al individuo interactuar directamente con situaciones del contexto real. Por esta razón, esta propuesta lúdica, se centró en crear innovaciones y adaptaciones educativas al también denominado “juego de monopolio”</p>	<p>Las autoridades y docentes deben impulsar proyectos innovadores, utilizando materiales e instrumentos, para desarrollar la inteligencia de los niños/as de una manera dinámica y creativa, juegos dinámicos e interactivos interdisciplinarios para la Educación General Básica.</p>
			<p>Las indicaciones que el director de la institución dio sobre las medidas de bioseguridad para el cuidado de estudiantes y docentes, no fueron acatados por parte de los niños/as, sin embargo, por seguridad de los niños/as se trabajó con los juegos didáctico de una manera rápida.</p>	<p>Las autoridades y docentes deben impulsar proyectos innovadores, utilizando materiales e instrumentos, para desarrollar la inteligencia de los niños/as de una manera dinámica y creativa, juegos dinámicos e interactivos interdisciplinarios para la Educación General Básica.</p>
			<p>No todos los niños asistían a la escuela.</p>	<p>Hacer un cronograma de lo que se va aplicar en la institución para delimitar tiempos y fechas exactas de culminación.</p>

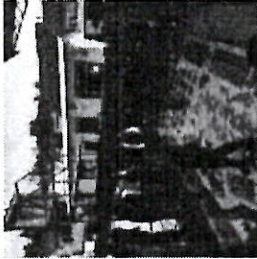

	<p>juego interactivo para la Educación General Básica</p>		<p>Para que los estudiantes fortalezcán sus conocimientos en tomo a las 4 principales asignaturas de la Educación General Básica, pero de manera interactiva y significativa desde la interdisciplinariedad y la gamificación. El juego se realizó tomando en cuenta las necesidades y valencias que evidenciaban la falta de concentración por aprender. La ilustración gráfica del juego con relación a la base fue dividida en 4 partes asociadas a las asignaturas y sus colores representativos según los libros del Ministerio de Educación. El dado y la caja de comodín sorpresa, y salvación/desafío fueron decorados mediante dibujos llamativos para los niños. En correlación a los materiales y recursos se utilizó: pliegos de Foami, silicón, pistola de silicón, goma, cartón, cinta masking, una caja de regalo pequeña, papel Contac y para la base se imprimió una gigantografía. Para comenzar a jugar los niños debían seguir diversas instrucciones entre ellas: esperar su turno obligatoriamente para saltar sobre la base o sus puntos no eran válidos.</p>		
--	---	--	--	--	--


			<p>Se propuso como gamificación el juego "Conociendo mi lindo Ecuador" el cual se encuentra con los parámetros de interdisciplinar y gamificación. Este juego trata de un clásico rompecabezas fusionado con trivias, la intención del juego es que de manera directa sea utilizado para complementar la clase, es decir, sirve como punto de partida para el docente y así captar de inicio la atención de sus alumnos para proseguir con el desarrollo de la clase. El juego se conforma de 384 tarjetas con sus respectivas preguntas, además de un tarjetero donde se coloca cada tarje, también las 24 provincias de forma individual y un tablero de 1.24m por 1.25m, donde, según avance el juego va irse llenando con las provincias del Ecuador. Cada tarjeta posee preguntas relacionadas con la asignatura correspondiente a tratar en la planificación microcurricular, sin embargo, este es el punto de partida, ya que, cada cuestionamiento conlleva ir hacia la interdisciplinariedad de esta forma correlaciona con el resto de asignaturas. Existe 16 tarjetas por cada provincia, cuatro por cada asignatura, una vez dado respuesta a todas las interrogantes de una provincia, el estudiante o grupo de estudiantes podrán colocar en el sitio correcto del rompecabezas la provincia que ha respondido.</p>	<p>Entre las imitaciones se encuentra la cantidad enorme de preguntas que se han generado, además del detallado de cada una de las tarjetas y mapa.</p>	<p>El trabajo grupal y distribución equitativa del trabajo sirvió para concluir de manera adecuada la construcción de este juego que aporta a la gamificación de los alumnos en conjunto con la interdisciplina.</p>
--	--	---	---	---	--

			<p>En resumen, los títeres y la pñata del saber son juegos muy valiosos, ya que a través de ellos se pueden expresar ideas, sentimientos, así como representar hechos de la vida diaria. Es así como la aplicación de estos en la escuela como técnica expresiva es muy importante porque permite al niño hablar, mejorar su lenguaje, enriquecer su vocabulario, aprender a escuchar a los demás, crear sus propios personajes, sus diálogos, fabricar y manipular sus títeres y así obtener un aprendizaje significativo. Por tanto, este tipo de juegos resultan un útil auxiliar terapéutico:</p>	<p>En niños con problemas emocionales, el personaje elegido, la forma en que lo trata o trata con él a otros títeres, o por lo que dice al encontrarse detrás del teatrino, ponen al descubierto las causas de sus problemas y le permite adquirir las habilidades y recursos que necesita para superarlos. -En el caso de niños tímidos, los ayuda a expresarse con mayor soltura, facilita la dicción intensifica la labor en equipo, etc. -Los niños tímidos son capaces de hablar con más fluidez “detrás” del títere, dicen y hacen cosas que el niño puede encontrar demasiado difíciles de expresar de manera abierta y por las cuales no se siente responsable. Reglamento: -Hablar uno a la vez -Nunca susurre y mucho menos hable durante la aplicación. -No debemos dejar fuera del trabajo en equipo a ningún estudiante. -Dejaremos elegir libremente al estudiante el tipo de actividad que prefiera realizar.</p>
--	--	---	---	--

			<p>El procedimiento es formar los grupos de 5 integrantes, deberán escoger un líder, se les proporcionará los materiales a cada grupo. Normas una de ellas es: se necesita atención y concentración para participar en el juego. Los beneficios que tiene esta herramienta útil en el aula, porque los niños son más susceptibles de adquirir conocimientos si lo hacen jugando. Se realizó una investigación cualitativa descriptiva ya que, mediante este tipo de investigación, se logra caracterizar un objeto de estudio o una situación concreta, señalar las características y propiedades del tema de investigación a tratar.</p> <p>Crear cartas con preguntas del área de Estudio sociales (virtual). Crear cartas con preguntas del área de Lengua y literatura (virtual). Aplicación del juego en la unidad educativa.</p>	<p>El tiempo no fue suficiente, para ejecutar el juego didáctico a todos los niños/as, de 2º, 3º y 4º grado. Las indicaciones que el director de la institución dio sobre las medidas de bioseguridad para el cuidado de estudiantes y docentes, no fueron acatados por parte de los niños/as, sin embargo, por seguridad de los niños/as se trabajó con los juegos didáctico de una manera rápida.</p>	<p>Las autoridades y docentes deben impulsar proyectos innovadores, utilizando materiales e instrumentos, para desarrollar la inteligencia de los niños/as de una manera dinámica y creativa, juegos dinámicos e interactivos interdisciplinarios para la Educación General Básica.</p>
			<p>Dificultad al momento de entender las preguntas del juego.</p>		

			<p>En el juego desarrollado con los estudiantes relacionamos el aprendizaje cooperativo con el juego propuesto el cual está estructurado con tres elementos fundamentales del juego armando palabras, figuras geométricas estos elementos son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Componentes de juego 2) Mecánicas 3) Dinámicas <p>Sin embargo, antes de elegir dichos elementos de juego deben de seguir cinco pasos los cuales se enlistan a continuación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Definir objetivos de los juegos. 2) Definir comportamientos deseados en el juego aplicado. 3) Describir el rol del juego. 4) Elegir Actividades a realizar. 5) Incluir diversión en las actividades. <p>Gracias a su estructura, el método es flexible y se puede utilizar en casi cualquier contexto, incluso existen indagaciones que utilizan este método como ayuda para el diseño de sistemas de gamificación en educación.</p>	<p>La principal dificultad que se encontró en el aula de segundo grado de educación general básica fue que los niños no reconocían algunas letras del abecedario y eso se tornó difícil en el momento del juego, se les tuvo que explicar cada letra para que ellos vayan formando palabras. En tercer grado se dificultó en el área de matemáticas porque la mayoría de los niños, no reconocían las figuras geométricas al momento de aplicarles el juego primero se realizó un feedback para recordarles después ya fueron poco a poco recordando y de esa manera fueron formando palabras de acuerdo a la figura geométrica observada.</p>	<p>Se recomienda que a los futuros proyectos de investigaciones que se vaya a aplicar en las instituciones educativas, se debe realizar una prueba de diagnóstico donde mediremos el grado de conocimiento de cada estudiante una vez que tengamos los resultados de dicha prueba en base a los resultados obtenidos, se debe realizar una retroalimentación de acuerdo al área y al grado que se va a trabajar para que los estudiantes puedan realizar de una manera correcta el juego, ya que ellos deben descubrir a base de sus conocimientos, experiencias y de esa manera que cada niño construya un aprendizaje significativo.</p>
--	--	---	---	--	--

			<p>Se estableció el reglamento de los juegos que consistía en: Monopolio Se jugará en equipos de 3 o 4 personas, dos equipos por ronda. Se lanzará un dado y el número que salga será la cantidad de cuadros que se moverán</p> <p>Si caían en un cuadro del color de la materia se le asignaba una pregunta relacionada a la asignatura, el equipo tenía que responder. Si caían en una imagen, se les asignaba un reto a realiza, de la misma manera, el equipo tenía que ejecutarlo.</p> <p>Al llegar a cada esquina del tablero, cambiaba de integrante del grupo. El equipo que haga una vuelta completa al tablero, es el ganador.</p> <p>Twister Se giraba una ruleta, donde constaba las 4 extremidades y los 4 colores de la signatura Antes de realizar la acción que pedía la ruleta, tenían que responder una pregunta relacionada a la asignatura. El estudiante que cae pierde y pasa el siguiente participante.</p>	<p>Ninguna</p>	<p>Ninguna</p>
			<p>Para iniciar el juego se organizó al grupo de estudiantes con los que vamos a trabajar.</p> <p>- De forma entendible se procedió a dar la explicación de que va a consistir el juego su procedimiento.</p> <p>De manera ordenada se pidió que se colocaran en fila para que respetando el orden vayan y selección un color que está ubicado en el tablero.</p> <p>Al momento de que el estudiante allá seleccionado el color obtrendrá debajo de ello una pregunta de una las asignaturas que pueden ser matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales y literatura.</p>	<p>Debido al poco tiempo y por la bioseguridad de los estudiantes se realizó la aplicación del juego a un grupo pequeño de estudiantes.</p>	<p>Los docentes deben tomar la iniciativa en la implementación de estrategias activas dentro de sus clases para una mejor enseñanza.</p>

			<p>En si el juego consistía en que los estudiantes corrían de manera ordenada al lanzar el dado, y a elegir la asignatura que les salía mediante el número que les arrojaba el dado, respondiendo a las respectivas preguntas o penitencias realizadas mediante el juego.</p> <p>Para la ejecución del primer juego llamado "Fórmula 1", se procedió a medir y pintar la base de color blanco, para posteriormente realizar la división de los cuadrantes, luego de ello, se pintó el margen de color celeste, para proceder a dibujar en cada uno de los cuadrantes acorde a las 4 áreas principales. Seguidamente, se realizó los últimos detalles para la ejecución del juego. Finalmente, se elaboró un dado con material reciclado (fornix, de diferentes colores, espumaflex y goma). Una vez finalizada la primera etapa 1, se procedió a la selección de las unidades didácticas que servirían para elaborar las preguntas de 2do, 3ro y 4to grado.</p>	<p>El espacio no era el adecuado, pero se logró realizar las actividades en relación con el juego.</p>	<p>Definitivamente es ventajoso utilizar este tipo de juego ya que le ayuda a recordar algunos temas importantes que se encuentran plasmadas dentro de las diferentes áreas básicas.</p>
--	--	---	---	--	--

3 INFORME ECONÓMICO

Presupuesto asignado al proyecto, detalle el presupuesto recibido realmente, ya sea como recursos económicos, materiales, equipos, insumos, u otros, indicando la fuente si fue la UEB o de la contraparte, el uso que se dio a los recursos económicos recibidos realice un cuadro donde se presenten los datos de recursos recibidos menos los ejecutados. Recuerde que de acuerdo con el artículo 12 del sistema de vinculación, debe hacer entrega formal de los bienes habidos durante la ejecución del proyecto a la DIVUEB.

6.A. PRESUPUESTO USADO CON CARGO A LA UEB

1. SUMINISTROS DE OFICINA

Concepto	Unidad	Cantidad	Valor unitario	Total
Papel Bond A4 75GR/500UN	Resma	2	2,3	4,6
Esfográficos de colores	Unidad	30	0,08	2,4
Carpetas de cartón	Unidad	50	0,07	3,5
Papel periódico o gaceta	Pliego	40	0,03	1,2
Cartulinas	Pliego	20	0,16	3,2
Cartulinas Bristol A4 V/ Colores X 25UN	Resma	100	0,04	4
Lápices de colores	Unidad	54	0,06	3,24
Marcadores punta fina permanente de colores	Unidad	20	0,27	5,4
Marcadores punta gruesa permanente de colores	Unidad	20	0,26	5,2
Pliegos fomix	Unidad	25	1,25	31,25
Gigantografías	Unidad	2	10	20
Pintura acrílica	Unidad	11	2,3	25,3
Pinceles	Unidad	11	2,11	23,21
Total (6.A.1)				132,50

2. BIENES Y/O EQUIPOS CON CARGO A LA UEB

(Indicar todos los bienes adquiridos durante la ejecución del proyecto, equipos en general, etc..)

Concepto	Unidad	Cantidad	Valor unitario	Total
Total (6.A.2)				

TOTAL 6.A PRESUPUESTO CON CARGO A LA UEB (\$ USA)	6.A.1+ 6.A.2	132.50
--	---------------------	---------------

4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Respuesta a los objetivos, por lo menos una conclusión por cada objetivo planteado, impacto logrado en la comunidad, en la área de influencia o en la población con la aplicación del proyecto, posibilidades de sostenibilidad del proyecto.

UEE. Vicente Rocafuerte

El nivel de interdisciplinariedad es evidencia de los nexos entre las diferentes áreas y contenidos curriculares de EGB. Por eso, la formación integral de estudiante depende de la solidez de cada vínculo y relación que se establezca entre áreas. A fin de contribuir al conocimiento y formación científica de cada educando.

- La estrategia interdisciplinar micro curricular de gamificación para EGB, propuesta por este equipo de trabajo. Fortalece la correlación entre diversas áreas de conocimiento. Mismas que mantienen su independencia, pero se vinculan en las proyecciones para el logro de objetivos educativos preestablecidos.

- El modelo RAMP (Capacidad de Relación, Autonomía, Maestría y Propósito) se basa en la teoría de la autodeterminación. La Autonomía es

la necesidad de tener opciones de elección y libertad. La Maestría se refiere a nuestro deseo de mejorar, sentir progreso y logros. Finalmente, el Propósito puede describirse como la "razón" por la que hacemos cosas.

Equipo 2.

En conclusión, se logró plasmar las estrategias interdisciplinarias mediante el juego (carrera de aprendizaje) logrando que los estudiantes se sientan motivado por aprender y con gusto de regresar a sus clases presenciales.

Por último, con relación a las estrategias didácticas diseñadas conjuntamente la actividad realizada dentro del contexto educativo se logró adquirir nuevas sapiencias y destrezas para el conocimiento del alumno.

En base, a las diferentes asignaturas se generó un banco de preguntas según las cuatro áreas básicas, a su vez se logró aplicar nuestro juego con los estudiantes mediante esta actividad se implementó nuevas formas de enseñanza-aprendizaje.

Equipo 3.

La gamificación es una actividad en la que se aplican diferentes formas de juegos y actividades lúdicas, para mejorar las habilidades, capacidades y destrezas en los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por esa razón, la aplicación del juego gamificador "Aprendo jugando y experimentando a través del Monopoly", permitió establecer un nivel de interdisciplinariedad entre las diferentes asignaturas y los bloques curriculares correspondientes al tercer año de EGB en la Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte".

De la misma manera, se logró aprendizajes significativos en los niños, ya que, esta actividad permitió que se active su creatividad al momento de integrar las asignaturas. Además, gracias a la guía y orientación prestada por la docente, se identificó las necesidades de aprendizaje que los estudiantes tenían, para luego dar respuesta a las mismas mediante la aplicación de este juego. Finalmente, se puede mencionar que esta propuesta gamificadora permitió que los estudiantes sean partícipes de actividades lúdicas e innovadoras, puesto que, despertaron su interés. Análogamente, se erradicó los paradigmas de la escuela tradicional, integrando conocimientos de diferentes asignaturas a través de la experiencia y la resolución de conflictos.

EEB. Luis Aurelio González

-El nivel de interdisciplinariedad es muy importante en la enseñanza-aprendizaje, para atender a los componentes esenciales del proceso educativo como son: objetivos, contenidos, métodos y evaluación proponiendo una metodología innovadora y de esta manera trabajar de manera coordinada.

-Dentro de las nuevas concepciones de enseñanza-aprendizaje, la gamificación forma parte central del proceso pedagógico, ya que esta contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales por medio de actividades lúdicas, las mismas que están en función del trabajo en equipo, desarrollo de la autonomía estudiantil, retroalimentación, la motivación intrínseca de los estudiantes y la mejora de los aprendizajes.

-La elaboración y ejecución de los juegos "Fórmula 1 y Ruleta del Saber" significó una experiencia nueva y enriquecedora tanto para estudiantes, docentes, y equipo de trabajo, debido a que contribuyó de manera

significativa en la adquisición de nuevos conocimientos de manera interdisciplinar, facultando así, desertar el aprendizaje mecánico.

UEE. Marcos Durango

□ La interdisciplinariedad en el campo educativo permite a los estudiantes adquirir conocimientos y generar nuevas conclusiones con respecto a lo aprendido.

□ Como conclusión se demuestra que la gamificación y aplicación de diferentes juegos utilizando variedad de materiales didácticos mantiene la motivación en el estudiante y desarrollan autonomía y curiosidad.

La gamificación consiste en trasladar la mecánica de los juegos a otras prácticas cotidianas, convirtiendo actividades rutinarias en un proceso lúdico de aprendizaje e impulsando la forma natural de aprender.

UEE. Abdón Calderón

Se ha llegado a concluir que los estudiantes pueden aprender de una mejor manera mediante la gamificación del aprendizaje y de esa manera desarrollar sus habilidades y destrezas.

◆ Los estudiantes mediante el juego aprendieron a reconocer cada letra para formar palabras y de esa manera construyeron su propio aprendizaje.

◆ La gamificación afecta positivamente en el proceso de aprendizaje dado que permite estimular la motivación en los estudiantes, particularmente por la interacción positiva entre profesor y estudiantes.

UEE. 23 de Abril

□ El juego desempeña un rol importante en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, debido a que se puede combinar los contenidos de las diferentes asignaturas de la educación General Básica con la gamificación y así de esta manera puedan desarrollarse en su entorno mediante la expresión libre de ideas, pensamientos y emociones permitiéndole participar en actividades dinámicas que contribuyan al desarrollo de capacidades y habilidades.

□ Los estudiantes y docentes se beneficiaron a través del desarrollo de las actividades propuestas, las cuales fortalecen la interacción con el entorno y su realidad, por medio de un aprendizaje activo que ayuda y contribuye al desarrollo de las habilidades cognitivas.

□ Los niños, son los principales actores de su aprendizaje por lo cual son los beneficiarios principales con la ejecución de actividades lúdicas que fomenten su desarrollo en distintas áreas del aprendizaje.

UEE. Manuel Rivadeneira

□ Trabajar en el procedimiento didáctico, utilizando como estrategia la interdisciplinariedad, fortalece los criterios construidos en clase ya que se sustentan en varias ciencias y no en un solo punto de vista.

□ Al implementar la gamificación como una estrategia didáctica que despierta el interés por el aprendizaje, los estudiantes se motivaron a adquirir conocimientos.

□ Es importante reconocer el importante papel que tiene el docente, para alcanzar dichos propósitos. Este actor educativo debe ser consciente y asumir los desafíos que supone el quehacer docente. Es necesario estar en constante búsqueda de recursos que generen impacto positivo en los estudiantes, planificar las clases, aprovechar el uso de las TICS, innovar, y por supuesto, reinventarse continuamente para hacer del proceso de enseñanza-aprendizaje una experiencia satisfactoria tanto para el docente como para el estudiante.

UEE. San Pedro

□ Al enseñar con gamificaciones, el estudiante podrá adquirir un aprendizaje significativo con mayor facilidad ya que, aprenden jugando y no memorizando.

□ Para crear el juego fue necesario de un trabajo en grupo puesto que, cada integrante aportó de sus ideas e innovaciones dando como resultado que el proceso sea más didáctico y ágil.

El juego del Saber es netamente personalizado porque está dirigido a un grupo en específico y en sus necesidades, tiene como fin ser utilizado como una herramienta más para adquirir conocimientos.

UEE. Manuel Echandía

• Se concluye que, al implementar juegos pedagógicos como el monopolio educativo dentro de la Unidad Educativa Manuel de Echeandía, hemos logrado mejorar el desarrollo de habilidades, imaginación, creatividad y conocimientos dentro de las 4 materias básicas de igual forma reforzar los conocimientos ya adquiridos con la aplicación de los juegos implementados.

• Al implementar materiales pedagógicos dentro de la institución se pudo fomentar el uso de esta brindándoles nuevas formas de enseñanza a los docentes de la institución educativa para que puedan aplicar con los niños obteniendo mejores resultados en la enseñanza aprendizaje.

- Uno de los objetivos de la utilización de estos materiales didácticos o juegos pedagógicos es el reforzamiento de conocimientos previamente adquiridos dentro de las 4 asignaturas básicas por medio de métodos nuevos, en el cual cada uno de los estudiantes sientan interés por aprender de formas distintas a las conocidas tradicionalmente.
- El apoyo de docentes y estudiantes fue fundamental en el desarrollo y aplicación de las mismas, es importante a la hora de aprender que los niños se diviertan aprendiendo con actividades lúdicas, estas actividades son fundamentales para que desde la infancia se trabajen aportar creatividad, capacidad de razonamiento lógico, percepción, mejora de la afectividad y de las relaciones sociales.

Recomendaciones

Respuesta a las conclusiones, por lo menos una recomendación por cada conclusión.

UEE. Vicente Rocafuerte

Lo deseable es que el aprendizaje, se dé con una debida articulación de los contenidos y revelando los nexos entre los fenómenos y procesos, y al a vez faciliten una visión más integral de la unidad y la diversidad del mundo natural y social.

- Para la implementación del juego “ Conociendo mi lindo Ecuador” es necesario el docente definir un objetivo. Luego establecer reglas o pautas a seguir durante la aplicación. Por último, socializar a los educandos el sistema de recompensas preestablecido.

- Es recomendable usa como método de recompensa la motivación intrínseca. Mediante la utilización de reconocimiento a fin de fortalecer los múltiples elementos (relación, autonomía, maestría, propósito) del modelo RAMP.

Equipo 2

Se recomienda que los estudiantes se dediquen aprender las temáticas que se encuentran presentes en las cuatro áreas básicas, ya que, esto es fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

• Los docentes deberían ser más innovadores y creativos utilizando diferentes estrategias interdisciplinarias, ya sea mediante juegos, dinámicas o actividades creativas donde se sienta el estudiante a gusto por aprender.

• Con relación a las estrategias didácticas y la práctica realizada nos ayudó a mantener un mejor desenvolvimiento frente a los estudiantes y de esa manera ir perdiendo los nervios.

Equipo 3.

A fin de, lograr reorientar su praxis pedagógica y metodológica desde la gamificación, porque les ayudará a motivar a los alumnos, personalizar las actividades y contenidos en función de las necesidades de cada estudiante, favorecer la adquisición de conocimientos y mejorar la atención. No obstante, se recomienda que los docentes de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte”, no dejen en el olvido este juego y lo sigan aplicando para lograr todo lo mencionado con anterioridad.

De la misma manera, es ineludible que dentro del proceso de enseñanza aprendizaje se fomenten actividades innovadoras y gamificadas que permitan crear una interdisciplinariedad de conocimientos, debido a que estas actividades permiten al estudiante despertar el interés, la motivación y ser el protagonista de su aprendizaje.

Por último, se recomienda que dentro de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte” se generalice otros juegos, ya que, mediante ellos los docentes podrán implementar nuevas estrategias metodológicas al agrupar conocimientos de diferentes asignaturas, con la finalidad de fortalecerlos y crear un aprendizaje significativo.

EEB. Luis Aurelio González

-El proceso de enseñanza-aprendizaje, no debe ser considerada como un hecho aislado a la construcción holística del estudiante, por ende, es fundamental que exista interdisciplinariedad en los aprendizajes.

favoreciendo así, que los diferentes conocimientos teóricos y empíricos, sean articulados e integrados como un todo.

-Es recomendable que dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, se integre la gamificación como estrategia didáctica, debido a que la misma contribuye a que los aprendizajes sean adquiridos de diferente manera, además, ayuda a que la enseñanza sea más atractiva, interactiva y genere motivación en el estudiante por aprender.

Se recomienda que los estudiantes próximos a graduarse elaboren juegos interdisciplinarios, donde los beneficiados sean aquellos que conciben a la educación como algo monótono o rutinario.

UEE. Marcos Durango

Como una de las principales recomendaciones es que el docente debe emplear diversos recursos y herramientas en el aula que ayudarán a motivar a los alumnos en función a las necesidades de cada estudiante.

Se recomienda tener claro los procesos y el objetivo de nuestro juego, establecer las normas para transformar en un aprendizaje significativo y por último recompensar y motivar al estudiante que participa.

Crear unas reglas o normas concisas y revisarlas una a una con los alumnos para que estén claras y observadas siempre su cumplimiento por parte de todos los participantes del juego y se pueda obtener un aprendizaje significativo.

UEE. Abdón Calderón

Se ha llegado a concluir que los estudiantes pueden aprender de una mejor manera mediante la gamificación del aprendizaje y de esa manera desarrollar sus habilidades y destrezas.

- Los estudiantes mediante el juego aprendieron a reconocer cada letra para formar palabras y de esa manera construyeron su propio aprendizaje.
- La gamificación afecta positivamente en el proceso de aprendizaje dado que permite estimular la motivación en los estudiantes, particularmente por la interacción positiva entre profesor y estudiantes.
- Fomentar el trabajo en equipo donde cada uno dé su opinión y puedan discutir entre ellos para así obtener un aprendizaje cooperativo y colaborativo.

UEE. 23 de Abril

Se sugiere para futuros proyectos relacionados al tema, alargar los tiempos para la realización del propósito a cumplir, haciendo un estudio de pre y pos prueba lo que permitirá realizar un análisis más exhaustivo de los beneficios de la gamificación.

De esta manera se recomienda a los docentes hacer uso de las presentes estrategias didácticas-metodológicas lúdicas que fomenten espacios de aprendizajes activos, cooperativos, participativos y que despierten en ellos la curiosidad y el interés por seguir aprendiendo y descubriendo cada vez más.

Establecer estrategias interdisciplinarias de gamificación en la que contribuyan al aprendizaje significativo y al desarrollo de las habilidades cognitivas de cada uno de los estudiantes.

Incluir esta técnica de gamificación dentro de la planificación micro curricular institucional de la Unidad Educativa "23 de Abril", para que pueda ser replicada en los demás años de Educación básica, de manera que esta innovación tenga un mayor alcance y más beneficiarios.

UEE. Manuel Rivadeneira

Definir que su función es mediar, asistir, guiar, orientar, y despertar el interés en el proceso en el cual los alumnos desarrollan sus conocimientos, capacidades, destrezas, actitudes y valores.

Se recomienda hacer uso de las tecnologías digitales, internet y los recursos lúdicos que ofrece la Web, con fines formativos para el aprendizaje de las matemáticas. Estas actividades, les puede motivar y cambiar de actitud sobre el rechazo y aburrimiento para algunos estudiantes sobre el aprendizaje de las matemáticas. Los estudiantes pueden participar, interactuar, socializar, compartir experiencias y conformar comunidades de aprendizaje colaborativo.

Es importante tener en cuenta que la gamificación no es simplemente la asignación y el diseño de juegos de manera deliberada en el aula de clase, sino que requiere principalmente de una muy buena planeación en relación a unos objetivos de aprendizaje y, tiempo para su diseño de acuerdo a las necesidades de los estudiantes de modo que tenga efectividad en el aprendizaje de estos.

UEE. San Pedro

Para enseñar con gamificaciones, es fundamental integrar a todo el grupo de estudiantes ya que, al ser lo contrario dará paso al descontrol e indisciplina.

Es necesario que todo el grupo de trabajo este motivado y que cada uno asuma su responsabilidad entregada por el líder con el fin de realizar las actividades.

Para crear el juego es necesario hacer un diagnóstico del grado con el propósito de tener información que permita saber cómo les gustaría aprender, los conocimientos que tienen y que tipo de juego les gusta.

UEE. Manuel Echandía

- Se recomienda implementar mayor cantidad de juegos pedagógicos de carácter educativo dentro de la Unidad Educativa Manuel de Echeandía, de forma que se mejora el desarrollo de habilidades y destrezas favoreciendo el conocimiento de los niños en las 4 materias básicas a través de los juegos aplicados.
- Utilizar materiales pedagógicos adecuados para que sean llamativos y fomentar el uso de los juegos educativos de manera que los docentes de la institución puedan aplicarlos con los niños obteniendo mejores resultados en la enseñanza aprendizaje.
- Se recomienda aplicar con frecuencia el reforzamiento de conocimientos previos dentro de las 4 asignaturas básicas por medio de métodos nuevos, de tal forma que los estudiantes se verán estimulados generando en los mismos intereses por aprenden de maneras interactivas y fuera de lo común.
- La ayuda reciproca de docentes de la institución y estudiantes de la UEB es de vital importancia en el desarrollo de la aplicación de diferentes actividades, por ello el convivir y cooperar seria indispensable a la hora de enseñar a los niños con actividades lúdicas, siendo fundamental para que los niños se desarrollen correctamente desde las primeras instancias.

5 ANEXOS

- Oficio dirigido al Director de Investigación y vinculación, (según formato) con un cuadro resumen con los nombres y apellidos completos de los estudiantes participantes, su número de cedula y horas cumplidas, durante todo el proyecto con la firma del Coordinador del programa o proyecto. El coordinador debe guardar las listas diarias firmadas por los estudiantes como evidencia.*
- Documento de conformidad con la ejecución del proyecto emitido (o firmado) por la contraparte (Según modelo) y cualquier otro documento o producto generado durante el proyecto*
- Otras fotografías, manuales, trípticos, etc. Cualquier evidencia que pueda respaldar los resultados.*

Observaciones

Firma de Coordinador Principal



Fecha de entrega: 26 de mayo 2022

Formato de Anexo 1

Guaranda, 26 de mayo de 2022

Ing. Marcelo Vilcacundo, MsC.

Director de la Dirección de Investigación y Vinculación de la UEB

Presente. -

Reciba un atento y cordial saludo, por este medio le presento el listado de estudiantes que participaron en el proyecto de vinculación titulado: **“Construimos el aprendizaje jugando: La gamificación como método interdisciplinario de la Educación General Básica en las instituciones educativas del Distrito 02D01 Guaranda- Bolívar”**, con Resoluciones: RCU-015-2020 135 del 10 de noviembre del 2020; y la RCU-002-2022-031 del 25 de enero del 2022.

Como Coordinador de este proyecto doy fe de que los estudiantes cumplieron con todas las labores estipuladas en el proyecto y en el tiempo previsto, cumpliendo las **160 horas** requeridas según lo estipulado en el sistema y reglamento de Vinculación de la UEB y de lo cual presento las evidencias correspondientes.

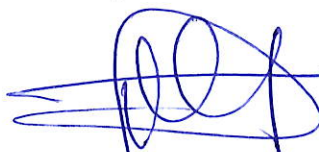
Nº	Apellidos y Nombres	Cédula	Teléfono
1	Cuji Yancha Leslie Daniela	1805023973	0991615068
2	Chimbo Chimbolema Débora Diana	0250051869	0986315237
3	Guambuguete Llumitaxi Stalin Danilo	0250249760	0990277403
4	Güingla Benavides Cristina Maribel	0202498671	0982639341
5	Inlago Cuascota Sonia Lizbeth	1724434822	0959956807
6	Manobanda Rumiguano Erika Viviana	0202546099	096925822
7	Mazabanda Quiquintuña William Patricio	1804809976	0988661737
8	Rea Choiqucondor Cynthia Juliza	0202256210	0980091024
9	Toalombo Pungaña Jessica Maricela	0202523668	0981455309
10	Uchubanda Verdezoto Deida Jomara	0250180478	0981936467
11	Yancha Yanza Ivon Isabel	0202574067	0991732376
12	Yupanqui Cepeda Kelvin Johnathan	0605193275	0986552423
13	Caizaguano Moreano Janneth Alexandra	0603525726	0982743641
14	Campaña Oto Edgar Marcelo	0503760258	0979901309
15	Capuz Tiban Susana Margarita	1850009588	0959817261
16	Chamorro Ortiz Gina Alexandra	1804884268	0984131349
17	Chiguano Ocampo Luisa Elena *S	0250336559	0959281059
18	Chucay Moina Angel Fernando	0201941911	0980432106
19	Figueroa Chango Katherine Natalia	2450330861	0994421360
20	Guerrero Chango Thalia Lizeth	0250012747	0993339996
21	Llamuca Ojeda Jose Eduardo	1805383328	0983574865
22	Piña Guallpa Brianth Javier	0302332374	0995914538
23	Tituaña Criollo Johanna Maricela	1850446103	0980979172
24	Lombeida Escobar Orlando Javier	0201885094	0992473220
25	Muentes Salazar Carla Andreina	1311613374	0992473220
26	Chisag Chimborazo Maritza Gissela	1850831940	0995199353
27	Fonseca Bósquez Selena Michelle	0201917531	0961781495
28	Gavilán Tocta Jenny Yadira	0202472783	0989149561
29	Guaquipana Cayambe Morayma Beatriz.	0202497954	0993816676
30	Gutierrez Guaman Stefany Gabriela.	0250294964	098 601 0125

31	Guzmán Borja Maria Isabel.	1251284632	099 535 6664
32	Macias Melo Camila Lisbeth.	0850832080	096 024 0413
33	Mastian Rea Víctor Estuardo	0202577177	0997779923
34	Ocampo García Tamara Myshell.	1206794677	097 913 6475
35	Quille Caiza Daysi Maribel.	0250162427	093 993 2549
36	Veloz Minaya Ivon Melisa.	0202341939	099 464 9862
37	Yépez Pilco Jessica Paola.	0202196812	0985048472
38	Agualongo Arévalo Brayán Patricio	0202361440	0996749312
39	Ascanta Andrango Grace Lizbeth	1726800723	0967876032
40	Cano Guanuche Rosa Elizabeth	1105052243	0988370100
41	Duque Moreno Kevin Alexander	1805325782	0993920735
42	Frías Paredes Cristina Alexandra	1600686651	0988382579
43	Guanoluisa Paredes Daniel Alenxander	0503994436	0979020244
44	Machado Jaramillo Anthony Nohuel	0202372777	0969078173
45	Nuñez Guzmán Stalin Damián	0202500013	0990565230
46	Pauta Quizhpilema Digna Verónica	0350318234	0987904506
47	Rojas Oña Edith Ximena	0503333171	0995513224
48	Trujillo Suango Jessica Karolina	0202432142	0989257479
49	Vaca Carrasco Evelyn Leonela	1850621523	0988994879
50	Patín Guaquiñana Alex Darío	020239227	0968845778
51	Cifuentes Sangache Beyddi Jamilex	1205299835	0991153237
52	Curi Aviles Diana Carolina	0202021192	0939106831
53	Chida Yumbulema Bélgica Consuela	0250066495	0939724552
54	Pala Guamán Clemencia Nataly	0202401154	0959023298
55	Espín Alegría Esther Esnilda	2200523518	0989612372
56	Gonzaga Campoverde Luis Stalin	0704244953	0967100511
57	Galeas Arias Yulisa del Rosario	0202379145	0980044778
58	López Vargas Karina Beatriz	2350586885	0982035389
59	Montenegro Solís Jessica Brigith	0250072196	0990911185
60	Reinoso Torres Ruth Patricia	1900775626	0961681527
61	Terán Llerena Gisella Abigail	1600595951	0987836531
62	Pucha Chiluiza Carlos Alberto	0202414470	0967030619
63	Villegas Malatay María Isabel	0202180253	0986216840
64	Ati Paucar Magnolia Berenice	0604733527	0992966130
65	Caiza Chulca Paulina Michelle	1727480319	0960199391
66	Cajilema Caiza Diego Vinicio	0605198134	0989003896
67	Gallo Freire Nelly Victoria	1804343018	0994891944
68	García Estrada Liliana Estefanía	0202548582	0982602082
69	Gudiño Méndez Jeison Daniel	1726880055	0981164144
70	Michuy Horta Lisbeth Yadira	0202498572	0999400799
71	Malca Malca Tania Maribel	0605942457	0968416630
72	Pimposa Chacha Marcia Morayma	1804777157	0968695743
73	Punina Caiza Edgar Medardo	1805106943	0998170112
74	Saltos Aroca Jessica Jazmín	0201911930	0991155530

75	Saltos Paredes Katherine Cecibel	0202169652	0997114679
76	Villalva Yumbulema Diego Misael	0202087847	0993802081
77	Cacuango Anrango Nancy Justina	1720194024	0982460594
78	Chiliquinga Pullotasig Byron Xavier	0504274531	0998498567
79	Chisag Guaman Edwin Danilo	1804254801	0995718334
80	Gaibor López Josselyn Marisel	1803746773	0979367100
81	Guerrero Bayas Neiser Napoleón	0202399184	0982273485
82	Laje Mastian Ginger Brigette	0202591566	0969622594
83	Peña Montoya Karen Elizabeth	0202268496	0959770582
84	Pérez Caguana Jenny Marisol	0302402888	0979593625
85	Toro Benítez Nancy María	0706126588	0989890710
86	Ulcuango Chicaiza Britany Yajhaira	1724432677	0959580108
87	Yánez Yanza Julisa Margoth	0250301066	0991093356
88	Aguirre González Karla Tatiana	0202056750	0980869074
89	Amagua Sánchez Verónica Jasmín	1805111075	0999713640
90	Bauz Baux José Luis	0250014354	0968706706
91	Cadena Montero Leidi Ximena	0202097994	0990805727
92	Jindi Tipan Elicet Nathaly	1850446038	0993651903
93	Moposita Velva Adriana Gissela	1805305610	0995535466
94	Morales Naranjo German Jasmani	0202468583	0997940170
95	Narváez Jiménez Max Fabricio	1105901951	0959465635
96	Paredes Morales Erika Julissa	1805155932	0993250351
97	Sanmartín Jiménez Thalía Del Cisne	1150618849	0993621327
98	Tituaña Quinaluiza Viviana Mercedes	1805533344	0991903011
99	Velasco Segura Jorge Ismael	0202564951	0981470142
100	Yanzapanta Eugenio, Fernanda Marisela	1850607001	0983349717
101	Zapata Mazabanda Andrea Lizbeth	0202270104	0967395251
102	Aldas Tibanlombo Shirley Abigail	1805398128	0969868732
103	Bayas Pilco Irma Josselin	0250282076	0997304814
104	Chimbo Bayas Gloria Inés	0202377552	0992240087
105	Chimbo Llumitaxi María Cecilia	0250054244	0939763897
106	García León María José	0202412013	0988337767
107	Guamán Caiza Luis Fernando	1805180955	0987553639
108	Lombeida Vega Adriana Elizabeth	0202327201	0994183430
109	Pasto Gualpa Nancy Johanna	0250285160	0959476816
110	Tenelema Ninabanda Nelly Soledad	0250308772	0981842251
111	Taris Rea Anabel Estefanía	0202416939	0997739279
112	Yaguana Jaramillo Kerly Julay	2200392716	0982827785
113	Aguayza Bermeo Jimmy Wladimir	2200409098	0992140427
114	Alarcón Barona Fabio Orlando	1804476321	0984540508
115	Arévalo Alarcón Verónica Janeth	0202348728	0985479230
116	Chalacan García Evelyn Estefanía	1725311532	0981533892
117	Mullo Tamami Vilma Teresa	0250192036	0979451665
118	Parco Mancero Yadira Mercedes	0202435475	0997495710
119	Paredes Castro Lissette Johanna	1805211537	0964038988
120	Rivera Lara Jenifer Narcisa	0202516779	0939541636
121	Sierra Pozo Sonya María	1205458621	0988924472
122	Yanchapanta Yanchapanta Sandy Liliana	0503914095	0995184023
123	Amangandi Tuglema Evelin Yadira	0250363710	0969654689
124	Andrade Solis Paola Elizabeth	0250007572	0983785725

125	Bravo Hipo Narcisa Jesus	0605489087	0963039170
126	Camacho Mendoza Kathleen Carolina	0250183704	0962696410
127	Sánchez Cuji Bryan Sabino	0202273322	0993784299
128	Chimborazo Chugchilan Kevin Omar	1804953964	0984597657
129	Guzmán Naranjo Edison Kleiner	0250301637	0985580710
130	Melendrez Jimenez Alex Oswaldo	0202394516	0967556643
131	Morejon Ocampo Diana Marisol	0202199907	0995739481
132	Tenesaca Lamar Leonardo Fabian	0201963923	0979066992

Deseándole éxitos en sus labores cotidianas, se despide Atentamente



Profesor Liana Fuentes Seisdedos PhD
Teléfono: 0987987116
Cédula: 1754856357
Correo electrónico: lfuentes@ueb.edu.ec