



Tesis

---

“PROPUESTA UNIDAD CURRICULAR PARA EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA PRIMERO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO PARA INSTITUCIÓN EDUCATIVA UBICADA EN PARROQUIA CHONGÓN, RECINTO CHONGONCITO, PROVINCIA DEL GUAYAS, ECUADOR A PARTIR DEL USO DE LAS TIC Y LA GAMIFICACIÓN”

MODALIDAD PROPUESTA METODOLÓGICA

AUTOR: MARIELA ELIZABETH GAYBOR VERA

Noviembre, 2020

## Índice

I.	3
<b>II. MARCO CONCEPTUAL DE LA PROPUESTA</b>	<b>5</b>
El constructivismo en la Educación desde sus orígenes.	5
Uso de las TIC en la sociedad actual y en la educación.	7
Gamificación en el aula	9
Etimología de Gamificación	10
Gamificación en asignaturas de Ciencias Sociales.	10
¿Jugar o aprender?	11
Entornos de aprendizaje colaborativo	12
<b>III. DESCRIPCIÓN DEL CASO DE INTERVENCIÓN</b>	<b>13</b>
<b>IV. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA</b>	<b>14</b>
Descripción de las actividades gamificadas	15
Nombre del juego: ¡Somos ciudadanos del mundo!	15
Objetivo del juego	15
Objetivos específicos	15
Dinámica:	15
Mecánica del juego:	16
Elementos que componen el juego:	17
Recomendaciones para lograr el trabajo colaborativo con efectividad:	17
Explicación de niveles	17
Planificación de las 12 sesiones de clases.	21
<b>V. Reflexión del repositorio digital</b>	<b>40</b>
<b>VI. Referencias Bibliográficas</b>	<b>40</b>
<b>VI. Anexos</b>	<b>44</b>

## I. CONTEXTO DE LA PROPUESTA

El escenario en que se desarrolla la educación en la actualidad, ha marcado cambios significativos en el aprendizaje de los estudiantes. Esto ha planteado cuestionamientos sobre la forma en enseñar y aprender entre los actores que se relacionan en el ámbito educativo. En efecto, la sorprendente ola de contagios de COVID-19 que impactó al mundo, transformó la modalidad de enseñanza de los docentes. Las entidades educativas, docentes, estudiantes y familia en general tuvo que adaptar su estilo de vida a esta nueva normalidad de estudio y teletrabajo desde casa. Sumado a esto, se pudo evidenciar que, en el Ecuador, si bien es cierto, se ha dado pasos significativos en el desarrollo tecnológico, esta pandemia, dejó al descubierto que un número considerable de docentes empleaban de manera poco frecuente plataformas y recursos tecnológicos en sus clases, acompañado de posiblemente frustración y un estado emocional propia de los acontecimientos que se vivían por la pandemia.

Según la página web de la UNESCO, el sistema educativo del mundo está marcando un nuevo ritmo y formas de estimular el aprendizaje remoto. La Asociación Internacional para la Evaluación del Logro Educativo (AIE) y la UNESCO han emprendido un estudio sobre nuevos sistemas educativos resilientes para el futuro. Esto implica mayores desafíos donde reinventar las formas de enseñar y aprender que marcan gran importancia en organismos internacionales preocupados por el futuro de la educación de los niños y jóvenes del mundo. (UNESCO, 2020)

Desde esta perspectiva, las instituciones educativas también tienen un compromiso activo e inherente a la mejora del aprendizaje en los estudiantes. Y desde su liderazgo sea capaz de promover espacios de reflexión con sus docentes que permitan establecer estrategias de mejora en la formación y desarrollo de habilidades en sus estudiantes que facilite la adaptación a cualquier situación que lo aborde.

En relación al contexto actual, los estudiantes en medio de la crisis sanitaria que atraviesa el Ecuador y el mundo, han tenido que adaptar sus entornos de aprendizaje según las particularidades de cada país. Y aunque Echenique, manifiesta que Mark Prensky afirma que los estudiantes de esta era son “nativos

digitales<sup>1</sup>”, el desarrollo de habilidades sociales, el sentido de pertenencia de su comunidad con un rol participativo y colaborativo son habilidades que posiblemente para algunos se ha confundido con solo tener acceso a la información o el uso de las TIC en cualquier aspecto de sus vidas. (como se citó en Echenique, 2012)

Esto nos lleva a pensar que la era digital presenta sus propios retos en el ámbito educativo, donde los roles de estudiantes y docentes deben replantearse en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Por otro lado, con respecto a la enseñanza de la asignatura Educación para la ciudadanía o materias afines, estas buscan estrategias que sean ese “catalizador del cambio social” que impulsen acciones de pertenencia, de compromiso y desarrollo moral en los estudiantes a beneficio de una participación activa en su comunidad. (Romero-Rodríguez, Torres-Toukoumidis, Aguaded, 2017)

Y aunque, el empleo de las TIC en la educación, no es novedad, la problemática educativa que tienen los estudiantes de Primero de bachillerato en la asignatura de Educación para la Ciudadanía de la institución que inspira esta propuesta, radica en la dificultad de desarrollar un interés genuino con una actitud crítica e investigadora de temáticas claves en su aprendizaje como actores sociales de su comunidad que permita desarrollar una ciudadanía global y promover en ellos las habilidades de comunicación indispensables para el trabajo colaborativo.

En este sentido, la importancia de intervenir en esta problemática reside en implementar en la institución educativa acciones y estrategias de trabajo más lúdica para que la ejecución de planes de clase sea motivante y generen un reto para el estudiante de bachillerato. Además, el desafío es integrar las temáticas con un enfoque global, puesto que no somos seres desconectados de los que ocurre en el mundo.

Esta propuesta metodológica, no se centra en sólo transmitir y compartir información; sino más bien emplear los recursos tecnológicos al alcance de la

---

<sup>1</sup> Nativo digital: se refiere a la persona nacida en la era digital; es decir, entre 1995 al 2015. También conocidos como la Generación Z.

realidad de los estudiantes y a través de la Gamificación construir saberes ciudadanos de manera participativa y colaborativa. (García-Gutiérrez, J., y Ruiz-Corbella, M., 2020).

Es por eso que la presente propuesta metodológica desde el paradigma constructivista promueve que el estudiante sea parte central y copartícipe de su proceso de aprendizaje. Además, se adaptan estrategias de enseñanza como la Gamificación, el aprendizaje colaborativo y el uso de las TIC de acuerdo al contexto que se encuentran los estudiantes con el propósito de gestionar entornos de aprendizaje motivantes y propicios al desarrollo de habilidades sociales que formen ciudadanos con conciencia crítica, participativa y reflexiva con su comunidad en relación al mundo.

Esta propuesta está diseñada para trabajar de manera híbrida, es decir, que pueda emplearse en modalidad presencial y virtual. Las limitaciones de esta propuesta metodológica están relacionadas con la aplicación en una asignatura específica como lo es Educación para la ciudadanía con estudiantes de bachillerato que poseen sus propias características. Sin embargo, si se desea aplicar en otras disciplinas deberá ajustarse a la naturaleza de la asignatura y contextualizar la propuesta según el grupo de estudiantes a quien va dirigido.

## **II. MARCO CONCEPTUAL DE LA PROPUESTA**

Cuando ocurre la famosa “revolución copernicana”, la pedagogía atravesó un “desplazamiento de acento” respecto a los procesos de enseñanza a los procesos de aprendizaje. Lo que posiblemente generó en la educación un renovado interés por los paradigmas o teorías de aprendizaje. (Tünnermann, 2011) Este desplazamiento centra los procesos en el educando, lo que cambia el rol del docente como proveedor de conocimiento a tutor o guía en su proceso de aprendizaje. Ante esta visión renovada sobre la educación, esta propuesta se basa en el modelo constructivista, que impulsa una serie de oportunidades como docentes para innovar y buscar otras estrategias que promuevan un aprendizaje activo en los estudiantes.

### **El constructivismo en la Educación desde sus orígenes.**

El modelo pedagógico del constructivismo impulsado en la educación, según

Carretero (1997) es la “construcción propia” del individuo es producto de las interacciones de sus propios comportamientos sociales con otros factores. Es decir, los “esquemas” mentales que ayudan a construir sus propios conocimientos son las herramientas que permiten alimentar su propia realidad y aprendizaje.

Para Serrano y Pons, (2011) el constructivismo es:  
un proceso de construcción genuina del sujeto y no un despliegue de conocimientos innatos ni una copia de conocimientos existentes en el mundo externo, difieren en cuestiones epistemológicas esenciales como pueden ser el carácter más o menos externo de la construcción del conocimiento, el carácter social o solitario de dicha construcción, o el grado de disociación entre el sujeto y el mundo.

Pero, el constructivismo “no es una posición teórica unitaria” debido de la diversidad de sus raíces. (Mora, 2005) Sin embargo, cualquier tipo de constructivismo, toma ya sea explícitamente o implícitamente tres características de su existencia: el constructivismo cognitivo se origina en la psicología y la epistemología genética de Piaget; el constructivismo orientado al socio-cultural está inspirado en las teorías y planteamientos de Vygotsky y “el constructivismo está vinculado al constructivismo social de Berger y Luckmann y los enfoques posmodernos en psicología que sitúan el conocimiento en las prácticas discursivas”. (Como se citó en Serrano y Pons, 2011)

Los constructivistas rechazan la enseñanza de destrezas en sucesión lineal, más bien, perciben el aprendizaje “como una actividad socialmente situada y aumentada” en contextos reales, que sean significativos y funcionales. (Chadwick, 2001)

En esta continua “galaxia” en la que se desplazan las interpretaciones constructivistas del proceso de enseñanza-aprendizaje, podemos decir, que la construcción del conocimiento es constante y, por lo tanto, encontramos cuatro sujetos del constructivismo; “el sujeto individual, el sujeto epistémico, el sujeto psicológico y el sujeto colectivo” (Serrano y Pons, 2011)

Al comprender que el “sujeto a educar” no es un mero recipiente de conocimientos y que el “énfasis” está en el proceso de aprendizaje, se ha escogido el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), como herramienta didáctica y a la Gamificación como estrategia para el desarrollo de esta propuesta metodológica, ya que, como sujetos digitales, las emplean en varios aspectos de su vida cotidiana. Por lo tanto, estos conceptos serán detallados en los siguientes apartados de este marco conceptual.

### **Uso de las TIC en la sociedad actual y en la educación.**

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en nuestra sociedad y cultura están desempeñando un papel imprescindible en la actualidad. (Gallado Echenique, 2012). De hecho, solo bastó una pandemia para demostrarnos la importancia que tienen, pues la brecha generacional que separa a los niños, adolescentes, jóvenes y adultos fue removida por la necesidad de comunicación, ya sea por educación, trabajo, relación familiar o amistad. Como lo afirman los investigadores Cabero y Aguaged, (2003) “las tecnologías de la información y comunicación...están modificando nuestros estilos de vida, nuestras pautas de conducta, nuestros hábitos de ocio y de trabajo”.

La mayoría de los adolescentes hacen uso intensivo de la tecnología digital en varios países desarrollados. Incluso, para muchos entendidos del tema, la mayoría de los estudiantes de esta nueva generación, según su contexto, son buenos conocedores de diferentes medios de comunicación como redes sociales, videojuegos, reproductores de música digital, mensajería de texto instantáneo y otras herramientas que son de uso común en sus vidas, tanto así que son considerados “nativos digitales”. (Gallardo Echenique, 2013)

Si bien es cierto, el término “nativos digitales” fue formado por Marc Prensky en el ensayo “Digital Natives, Digital Immigrants”, publicado en 2001, éste emplea el término para definir a aquellos que han crecido familiarizados con varias tecnologías y aquellos que nacieron antes de que esta era digital comience. Para este autor, todos los estudiantes son “nativos” que manejan el lenguaje digital de los ordenadores, videojuegos, internet y otros. (Como se citó en Gallardo Echenique, 2013)

Y aunque muchos autores continúan discutiendo sobre el término de “nativos digitales”, la autora Gallardo Echenique, (2013) sugiere usar el término “estudiantes digitales” propuesto por Bullen y su equipo de investigación, porque sostiene que recoge una visión más global del estudiante del siglo XXI.

En continuidad al uso de las TIC, un estudio realizado por Ijujes y Franco (2019), afirman que éstas han trascendido, pues contribuye a la creación de proyectos de impacto social, como “mejorar de la calidad de la educación, asegurar vidas saludables, fortalecer el crecimiento económico y/o generar empleos de calidad. (Como se citó en Ijujes y Franco, 2019)

Por otra parte, entre las metas planteadas en Agenda 2030, en el apartado 15, expresa que la expansión de las TIC y la interconexión global tienen un gran potencial para superar la brecha digital entre pobres y ricos, y desarrollar sociedades del conocimiento e innovación científica y tecnológica. (Naciones Unidas, 2015)

Ahora desde la perspectiva educativa, el desafío tecnológico y pedagógico que presentan algunos docentes en la educación probablemente sea la humanización de los escenarios digitales de aprendizaje. Pero la realidad es que la forma de pensar y de convivir de nuestros estudiantes está cambiando y es por eso que, es relevante que los docentes, creen andamiajes que permitan que el estudiantado tenga un rol activo y paralelamente productor, denominado en el contexto educativo “*prosumidor*”<sup>2</sup>, como lo establecen Pérez-Mateo, Romero y Romeu. (Como se citó en García-Gutiérrez y Ruiz-Corbella, 2020)

Por otra parte, para Gómez (2008), la rápida evolución digital de la Web 2.0, promueve que los docentes apliquen el uso de las tecnologías en el aula como estrategia didáctica que permite mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollar estrategias organizativas que conlleva un rol activo en los estudiantes.

En este contexto, el uso de videos, YouTube, chats, redes sociales, blog, foros, Google, Google Drive, Google Classroom, Padlet y demás permiten que sean herramientas idóneas para la creación de contenido, trabajo colaborativo y como

---

<sup>2</sup> Prosumidor: Acrónimo de productor y consumidor.



gestión de información de acuerdo al objetivo de aprendizaje. (Revelo Rosero, 2020)

Hemos visto que el uso de las TIC como estrategia de enseñanza facilita la conexión del estudiante como un ser social y su realidad. Además, se ha expuesto que el rol que tenemos actualmente como educadores, es más allá de encasillar al alumnado como “nativos digitales” se sugiere emplear el término de “estudiantes digitales”.

Pero, ¿qué estrategias podemos emplear en el diseño de nuestras clases para motivar a nuestros estudiantes a tener un rol activo en nuestra sociedad?

Como ya hemos podido analizar en la vida de los adolescentes y jóvenes el uso de plataformas de uso masivo como redes sociales, YouTube, videojuegos y demás, actúa como efecto motivante.

Un estudio en cinco comunidades autónomas de España (Cataluña, Comunidad Valenciana, Andalucía, Madrid y Galicia) ponen en manifiesto que los adolescentes de esas comunidades prefieren conversar con sus pares de la misma institución educativa a través de la red social *WhatsApp* o *Instagram*. También emplean comunidades virtuales de videojuegos o hobbies para establecer vínculos sociales con sus amigos de su sector o familiares. (Gil y Prieto, 2019)

Dado que la asignatura Educación para la ciudadanía, conlleva trabajos de reflexión, intercambio de opiniones tanto como la producción del pensamiento crítico y social, el uso de las herramientas mencionadas en el párrafo anterior, concuerda con el modelo escogido para su desarrollo y se complementa con una estrategia muy reciente que está tomando fuerza en educación llamada Gamificación.

### **Gamificación en el aula**

Según Teixes (2015), lo ventajoso de usar la gamificación en contextos no lúdicos es que se apega a las nuevas dimensiones del aprendizaje; es decir, “aprender haciendo” (*learning by doing*) y “aprender interactuando” (*learning by interacting*). Estos elementos dentro del aprendizaje son importantes dentro de la asignatura en la que se aplicará esta propuesta.

## **Etimología de Gamificación**

El término de Gamificación es un anglicismo que se adoptó en contextos no lúdicos; conocida también como ludificación. El término de ludificación o Gamificación, lleva algunos años en el medio educativo y fue presentado por primera vez por Pelling en el año 2003 y ganó popularidad a partir del 2007. Desde ese entonces ha tomado fuerza en la educación. (Romero-Rodríguez, et al., 2017).

Según Lee y Hammer, definen a la Gamificación como “el uso de mecanismos, dinámicas y marcos de juego para promover los comportamientos deseados” (Mutean, 2011)

Por otro lado, Murphey en el 2006, definió a la Gamificación como una “Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula” (Foncubierta & Rodríguez, 2014)

Esta suma de varios elementos que estructuran un juego puede ser gran aliado a la hora de no sólo motivar a los estudiantes; sino también dirige a la solución de problemas como la inactividad y la dispersión en el estudiante. Además, las líneas que componen el juego como experiencia de aprendizaje puede favorecer la atención, habilidad de retención y memorización en la apropiación de habilidades y conocimientos del estudiantado.

En este mismo sentido, los términos juego y jugar son definidos de diferente manera por parte de los entendidos del tema; mientras que el juego se define “como una función social significativa y se percibe una sensación de completitud y bienestar al jugar”; el jugar “se puede configurar como un fenómeno cultural”. (Castillo, Lozano y Pineda, 2014)

## **Gamificación en asignaturas de Ciencias Sociales.**

El uso del juego o ludificación en asignaturas de las Ciencias Sociales puede ser un agente motivador, dado que suelen ser consideradas por los estudiantes como poco prácticas y teóricas. (Corrales, Sánchez, Moreno y Zamora, 2018). Nussbaum,

(2010) sostiene que fortalecer la motivación en el trabajo en las áreas de las Ciencias Sociales puede contribuir a que el estudiante cambie su percepción sobre estas asignaturas, que van más allá de la teoría y cuyo objetivo debe ser desarrollar facultades del pensamiento y la imaginación que permitan relaciones humanas reales.

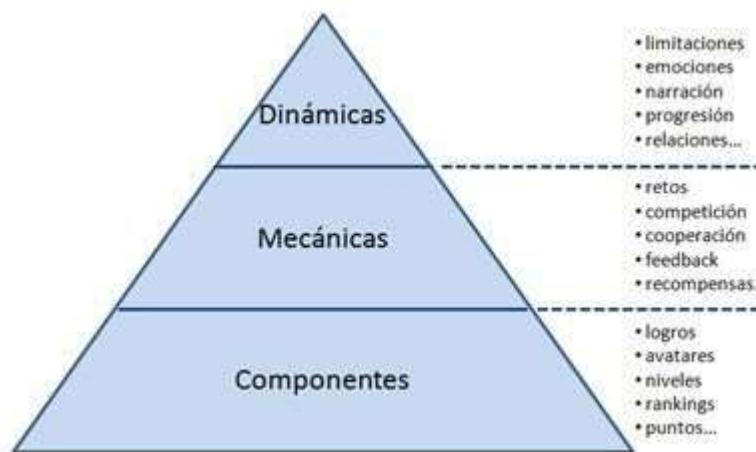
Mario Corrales en el Conference Proceedings del 2019, compartió un estudio realizado por la Universidad de Extremadura, España, cuyo objetivo fue valorar la eficacia de la Gamificación como estrategia motivadora en el alumnado de Ciencias Sociales en la etapa de la ESO. En este estudio explica que se diseñaron tres experiencias de Gamificación orientadas en la Educación Secundaria, en el área de Ciencias Sociales, con una muestra de 64 estudiantes de 2º de ESO; la primera experiencia fue dirigida en la asignatura de Geografía e Historia, que consistía en un juego de recompensas por la elaboración de trabajos prácticos relacionados con el arte del Gótico y el Renacimiento; la segunda experiencia fue una actividad tipo Break out orientada en Geografía e historia, en el que el estudiantado debía resolver enigmas relacionados con las culturas de la América Precolombina; y una tercera actividad de Escape Room elaborado con contenidos de Geografía e Historia y Matemáticas, todas aplicadas a estudiantes 2º de la ESO.

La metodología que emplearon se basó en una combinación de Gamificación, uso de las TIC y trabajo colaborativo. Este trabajo fue evaluado a través de un cuestionario y considerando el resultado de los aprendizajes de los estudiantes. El resultado denota que el estudiantado se sintió firmemente motivado; así como también, denotaron sensación de estrés y agobio propias de la estructura del juego y la competencia del mismo. (Corrales, M., 2019) Además, tenemos a Rioja, Besora y Vizerm, (2017) quienes han implementado experiencias de Gamificación en el Bachillerato y sostienen que al considerar a nuestros estudiantes “nativos digitales” tenemos la ventaja de la incorporación de este tipo de estrategias en nuestras clases. Además, que el feedback es otra concepción que es gran parte de la Gamificación, lo que permite que el docente pueda retroalimentar oportunamente. (Quispe, Gambarini, Palomino, Quispihuana, 2019)

### **¿Jugar o aprender?**

Tal vez una de las interrogantes, muy comunes entre los docentes es diferenciar qué es un juego y qué sería una actividad gamificada. Conocer los limitantes en

educación sería una problemática a solucionar. Esto se debe a que, en el mundo de los juegos, como en el de las actividades, existen diversidad de tipologías. Entre estos encontramos a los juegos diseñados directamente para el aprendizaje o juegos serios (serious games); tanto la Gamificación y el juego serio tienen en común un mismo objetivo; es decir, que el usuario aprenda. Ahora, la Gamificación se apoya en diferentes elementos y usa por lo general los siguientes elementos para construir actividades gamificadas; estas son dinámicas, mecánicas y componentes. (Foncubierta y Rodríguez, 2014).



Fuente: <http://blogs.icemd.com/blog-gamificacion-wanna-play-/la-jerarquia-de-los-elementos-de-juego-en-la-gamificacion/>

Por último, Foncubierta y Rodríguez, (2014) sostienen que la gamificación, permite desarrollar factores que pueden ser estimuladas a través de actividades gamificadas como la dependencia positiva en relación al trabajo colaborativo, a los retos o desafíos, la curiosidad y aprendizaje experiencial (reflexión en la acción); sentido de competencia (tablas y puntuaciones); autonomía (barras de progreso y logros) y la tolerancia al error (el pensamiento del juego y el feedback inmediato). (Foncubierta y Rodríguez, 2014).

### **Entornos de aprendizaje colaborativo**

Los estudiantes como parte fundamental de un aprendizaje activo y real requieren

desarrollar habilidades sociales que permitan vincularse a ambientes interactivos; esto es, que pueda experimentar situaciones en las que pueda aprender a través de una experiencia directa. (Panqueva, 1998)

Serrano y Calvo (1994), afirman que el trabajo colaborativo no se “orienta exclusivamente hacia el producto de tipo académico, sino que también persigue una mejora de las propias relaciones sociales” (como se citó en González, 2003)

En el contexto del uso de las TIC y estrategias de gamificación se pueden crear nuevos escenarios o ambientes que propicien el aprendizaje colaborativo que faciliten al estudiante la ejecución de actividades conjuntas, mejoren los canales de comunicación; así como el trabajo colaborativo entre iguales. (García-Valcárcel, Basilotta & López, 2014)

### **III. DESCRIPCIÓN DEL CASO DE INTERVENCIÓN**

La presente propuesta está diseñada para los estudiantes de Primero de Bachillerato de una Institución educativa, ubicada en la parroquia Chongón de la ciudad de Guayaquil. En el momento de diseñar la propuesta, la institución contaba con 343 estudiantes de los cuales 20 corresponden a Primero de Bachillerato General Unificado. Se fundó en abril de 2009 y ha brindado a su comunidad cinco promociones de bachilleres, es una institución privada sin fines de lucro, que funciona con el auspicio de una Fundación. Su metodología institucional se centra en el paradigma constructivista y fiel creyente de la pedagogía transformadora de Paulo Freire, considerando al educando más que un simple mero receptor de conocimiento, sino más bien, buscan que sus estudiantes sean investigadores reflexivos y críticos. El ABP (Aprendizaje basado en proyectos) y el trabajo colaborativo son parte de su metodología que se articula con los enfoques de las inteligencias múltiples.

Su misión es “Ofrecer educación integral, inclusiva y con estándares internacionales para formar líderes con pensamiento crítico, científico y ecológico; que alcancen su potencial, desafíen limitaciones y contribuyan a una sociedad más justa y equitativa.

Su visión es “Ser referente a nivel nacional e internacional en la formación de seres humanos empoderados e instruidos para la transformación del mundo.

Los valores institucionales son: autenticidad, solidaridad, respeto, responsabilidad, integridad, empatía, mentalidad de crecimiento, justicia.

Su oferta educativa, cuenta con todos los niveles y subniveles de educación; desde inicial 2 hasta bachillerato. Además, cuentan con un solo paralelo por curso.

También cuentan con espacios amplios de trabajo y las mesas individuales se encuentran agrupadas de cuatro en cuatro debido a su metodología de trabajo colaborativo.

Todas estas condiciones, permiten realizar la intervención en la asignatura de Educación para la ciudadanía, impartida en los años del bachillerato, según lo establece el currículo nacional de educación del Ecuador y cuyo objetivo es favorecer el desarrollo de estudiantes libres, íntegros con autoestima consolidada, comprometidos, respetuosos y con criterio propio. Esta asignatura es trabajada dos veces por semana dentro del horario de clases de la institución. Los estudiantes emplean como texto de consulta el libro de Educación para la ciudadanía de Primero de Bachillerato del Ministerio de Educación del Ecuador. Y por ser una asignatura de las Ciencias Sociales, puede pensarse que es muy teórica, convirtiéndose en un factor desmotivante para el alumnado. Además, los estudiantes requieren mejorar la comunicación para la optimización del trabajo colaborativo en sus actividades de la asignatura. También se pretende a través de esta propuesta aplicada en la asignatura, incorporar en la institución otra alternativa de aprendizaje activo y desafiante para los estudiantes, que fomenten aprendizajes de orden superior del pensamiento y que según otras experiencias en el ámbito educativo en el mundo pueden contribuir un cambio significativo en las escuelas del mañana.

Actualmente, los estudiantes reciben sus clases de manera sincrónica y asincrónica lo que ha dificultado también a sus profesores, motivar y realizar la vinculación en todas las actividades que proponen.

#### **IV. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

Esta propuesta metodológica se basa en el diseño inverso y su planificación está estructurada con las 5 E (enganchar, explorar, explicar, elaborar y evaluar)

El centro del aprendizaje colaborativo serán los estudiantes quienes, a través de las diferentes actividades planteadas en la planificación de esta propuesta metodológica, pretenden contribuir a la mejora de la comunicación entre pares y el desarrollo de sus habilidades sociales, como ciudadanos del mundo.

Dentro de las actividades planteadas se ha empleado la Gamificación y el uso de las TIC, con el objetivo de dinamizar las actividades. La propuesta metodológica posee 6 niveles, cada nivel cuenta con una actividad que corresponde a participaciones individuales o en parejas y un reto colaborativo que deben alcanzar como equipo. Cabe mencionar que no todas las actividades de la planificación de la propuesta están gamificadas, en su mayoría se ha empleado en uso de las TIC para el desarrollo de sus habilidades, con el propósito de lograr un equilibrio de formas de aprendizajes en la propuesta. Estas actividades se han diseñado de manera híbrida; es decir; 7 sesiones sincrónicas y 5 sesiones presenciales. Las 12 sesiones de clases, tienen una duración de 60 minutos cada una. En ciertas sesiones se ha unificado el tiempo debido al desarrollo de las actividades que se han propuesto a desarrollar con los estudiantes.

### **Descripción de las actividades gamificadas**

El juego planteado en 6 sesiones de clase se transformará en 6 retos que por sus características deberán desarrollarse de manera colaborativa.

**Nombre del juego:** ¡Somos ciudadanos del mundo!

### **Objetivo del juego**

Promover la reflexión y el análisis sobre el origen de la ciudadanía y los derechos como parte esencial de la democracia en Latinoamérica y el mundo para mejorar la motivación al trabajo colaborativo a través de la Gamificación, uso de las TIC.

### **Objetivos específicos**

Mejorar la motivación de los estudiantes para desarrollar trabajos colaborativos a través del juego en equipo.

Estimular las habilidades de pensamiento de orden superior como el análisis, la reflexión y la creación como evidencias de su aprendizaje.

**Dinámica:**

Los participantes del grupo deberán superar los retos planteados a lo largo del desarrollo de las 12 clases.

Los participantes que vayan superando los retos planteados en cada parte de cada clase se harán acreedores de insignias y aquellos grupos que hayan obtenido el mayor número de insignias se harán acreedores de las medallas de oro, plata y bronce. Además, se entregará un Diploma por su participación en los retos.

**Mecánica del juego:**

1. Los grupos deberán escoger sus nombres y roles para el desarrollo de las actividades de toda la unidad de clase:

Nombre del grupo: Escoger un nombre que identifique al grupo. Recuerda que ese nombre se mantendrá durante todas las clases de la unidad de estudio.

Líder del grupo: Coordina con su equipo las actividades planteadas. Se preocupa por todo el grupo.

Secretario del grupo: Anota todas las ideas de su grupo.

Vocero del Grupo: Representa a su grupo en las exposiciones y es la voz oficial del grupo.

Time keeper del grupo: Controla el tiempo y motiva a sus compañeros a mantenerse enfocados en el reto o actividad planteada a lo largo de la unidad de trabajo.

1. En cada Nivel (cada clase) encontrarán retos que deben cumplir como equipos. Al cumplir con los criterios de evaluación de cada reto se harán acreedores de un banderín blanco.
1. En actividades individuales o en parejas que contribuyan a la comprensión colaborativa del curso y que se compruebe que todos los miembros de un grupo han participado recibirán la insignia de corazón colaborativo.



2. El grupo que obtenga el mayor número de insignias se hace acreedora de una medalla de oro.
1. Se premiarán los 3 primeros lugares con las medallas de oro, plata y bronce de acuerdo a la cantidad de insignias que haya completado.
1. La tabla de posiciones podrán consultarla en un documento de Excel en el Google Classroom de la asignatura.

### Elementos que componen el juego:



Insignias: La insignia banderín blanco se gana cuando el grupo finaliza y ha cumplido con el más alto puntaje de los criterios establecidos de la rúbrica.

La insignia corazón colaborativo se gana cuando el estudiante ha finalizado alguna actividad individual que contribuye al aprendizaje grupal de actividades específicas a lo largo de los diferentes retos.

Puntos por insignias: el puntaje de las insignias se reflejará en un tablero de posiciones y se obtendrán del registro calificado en las rúbricas de cada reto.

Medallas: Se obtienen, al finalizar todos los retos. Se sumarán los puntajes obtenidos de las insignias.

### Recomendaciones para lograr el trabajo colaborativo con efectividad:

- Organicen sus roles desde el principio del juego.
- Respeten sus funciones y opiniones, aunque piensen diferente.
- Tomen decisiones en conjunto y de manera argumentada.
- Controlen el tiempo de trabajo.
- Concéntrense en las actividades y retos planteados.
- Revisen la rúbrica de evaluación antes de desarrollar el reto solicitado.

- No te agobies, por las puntuaciones, más bien úsalo como incentivo para avanzar hasta a meta.
- Y, sobre todo, recuerda que te llevarás una experiencia de aprendizaje con tus compañeros.

## **Explicación de niveles**

### **Nivel 1:**

¡Hola queridos equipos!

Bienvenidos al nivel 1. En este nivel encontrarán, dos actividades: Actividad Corazón colaborativo y el Reto 1. Lee con atención las siguientes instrucciones de cada actividad de este nivel. ¡Éxitos!

### **Actividad Corazón colaborativo 1:**

Observa el video de ciudadanía Global:

<https://www.youtube.com/watch?v=poC1fSzV0H8> y escribe en la pizarra de

Jamboard su definición de ciudadanía global. Discute en clase los comentarios realizados en la pizarra de Jamboard.

[https://jamboard.google.com/d/1WaP6DQBy1OEKTVSrOj\\_UoCxa2Jj5FC\\_y7TVKoKUy6ps/e/dit?usp=sharing](https://jamboard.google.com/d/1WaP6DQBy1OEKTVSrOj_UoCxa2Jj5FC_y7TVKoKUy6ps/e/dit?usp=sharing)

### **Reto 1:**

Escojan 2 bases de la Educación para la ciudadanía y representen a través de un cómic, acciones para desarrollarlas en sus vidas. Tomen una foto y suban al Classroom de Educación para la ciudadanía. No olviden leer la rúbrica de elaboración del cómic.

### **Nivel 2:**

¡Hola equipos!

En esta travesía desarrollarán dos actividades; una de corazón colaborativo en parejas y el reto 2 en equipos. ¡Atentos a las instrucciones!

### **Actividad corazón colaborativo 2**

En parejas, ¡A jugar!

Observen el siguiente video y contesten las preguntas sobre el origen de la ciudadanía, no se olvidar compartir pantalla con el compañero de ayuda.

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6046210-origen\\_de\\_la\\_ciudadania.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6046210-origen_de_la_ciudadania.html)

**Reto 2:**

Realicen una presentación digital con toda la información obtenida para la exposición grupal. Usen la creatividad para desarrollar su presentación oral. Recuerden que todos deben contribuir con la presentación, así que busquen una estrategia y herramienta digital que permita evidenciar este trabajo colaborativo. No se olviden revisar la rúbrica previamente.

**Nivel 3:**

¡Wellcome to the game!

Lean con atención estas actividades donde pondrán al descubierto sus habilidades artísticas.

**Actividad corazón colaborativo 3:**

En sus grupos establecidos, estarán distribuidos en salas de zoom y cada participante deberá representar a través de un dibujo el término derecho y compartir con su grupo. Toma la foto y sube tu dibujo compartido con tu grupo en Classroom.

**Reto 3:** Elaborar un guión y video de la dramatización de la temática trabajada de máximo 3 minutos.

**Nivel 4: Juego presencial**

¡Bienvenidos otra vez equipos! Aquí están sus dos actividades de este nivel. Lean con atención las instrucciones.

**Actividad corazón colaborativo 4:**

Realicen individualmente el juego de aspectos culturales de Francia en Wordwall. El juego consiste en ingresar al laberinto y encontrar el callejón que contenga la respuesta correcta del enunciado. Ten cuidado con los soldados verdes y celestes que cuidan los callejones, no permitas que te toquen. Cuentas con tres corazones que representan tus vidas. Cuando hayas llegado al final. Registra tu nombre en la tabla de posiciones.

<https://wordwall.net/resource/5678122>

**Reto 4:**

Elaboren un juego con los materiales que se encuentran en cada mesa y diseñen las preguntas o pistas para que un grupo contrario sobre los antecedentes históricos de Francia que promovieron la Declaración de los derechos del Hombre y del ciudadano.

El juego debe durar máximo 10 minutos. Testar el juego antes de aplicarlo a sus compañeros. Cuando hayan finalizado su juego, tomen la foto de su juego subirlo al Google Classroom en Reto 4 culminado. Los compañeros que ejecuten su juego realizarán la retroalimentación del juego.

Distribución de ejecución de juegos:

Grupo 1 =Juego del grupo 2.

Grupo 2 = Juego del grupo 3

Grupo 4 = Juego del grupo 1

Un veedor de cada grupo deberá acompañar a cada grupo para explicar la mecánica del juego y observar si superan el reto en el tiempo asignado.

### **Nivel 5:**

#### **Actividad corazón colaborativo 5: Sesión presencial**

Leerán en parejas un esquema de la generación de los derechos humanos y realizarán una línea del tiempo con esta información. Revisen la información de sus textos de Educación para la ciudadanía Pág. 35 del libro.

**Reto 5:** En equipos deberán crear una pintura representativa sobre la Declaración de los Derechos Humanos. Usarán los materiales proporcionados y deberán conceptualizar en equipo a los Derechos humanos. Sus trabajos se expondrán en el pasillo del colegio.

### **Nivel 6: Sesión presencial y final del juego.**

#### **Actividad corazón colaborativo 6:**

Observen y escuchen la canción “Yo soy inmigrante” de Luis Gamarra

<https://www.youtube.com/watch?v=DB7MVcCULBw>

En grupos comentar la problemática que trata el video. Conversar en círculos sobre ¿qué es ser inmigrante? Y ¿qué motiva a las personas a migrar de sus países?

Compartir sus ideas en una cartilla y pegar en la pizarra.

#### **Reto 6:**

Se sorteará a cada equipo dos casos para que los grupos realicen un recuadro de dos soluciones posibles: Solución pacífica - Solución no pacífica.

Analizarán el problema y hallarán una solución en consenso, luego deberán elaborar y presentar a la clase un sociodrama con la solución hallada que dure máximo 5 minutos.

### **¡Meta alcanzada!**

En esta última sesión presencial, se dará a todos los estudiantes diplomas de participación y se entregarán las medallas a los tres primeros equipos que hayan completado todas las actividades de corazón colaborativo y retos de manera satisfactoria. En caso haya empates se realizará un juego con el resumen de toda la unidad trabajada para desempatar.

### **Planificación de las 12 sesiones de clases.**

Para el diseño de las sesiones de clase se trabajó en el modelo de las 5 E, estas planificaciones se detallan a continuación.

<b>TEMA DE LA CLASE O SESIÓN 1:</b>		Educación para la ciudadanía global (Sesión virtual)	
<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b>		Bases de la Educación para ciudadanía global	
<b>DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:</b>		Elaborar un cómic grupal con acciones que permitan involucrar la ciudadanía global en su comunidad.	
<b>Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad</b>	<b>Objetivo de la fase</b>	<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>
Enganchar	Enganchar a los estudiantes para emitir sus opiniones sobre la frase presentada..	<p>Leer la siguiente frase: "Comenzamos un movimiento... para construir el carácter, la ciudadanía y la confianza en los jóvenes" Andrew Sue <a href="https://www.literato.es/p/MTQ1Mzc1/">https://www.literato.es/p/MTQ1Mzc1/</a> Comente en el siguiente padlet <a href="https://padlet.com/mgaybor/gcn54sxyzobvyw8p6">https://padlet.com/mgaybor/gcn54sxyzobvyw8p6</a> su opinión sobre esta frase. Agregue una imagen que represente su opinión. Leer los comentarios realizados y discutir.</p>	-Padlet -Imagen de literato.es
Explorar	Comprender las implicaciones de una ciudadanía Global	<p><b>Actividad corazón colaborativo 1:</b> Observar el video de ciudadanía Global: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=poC1fSzV0H8">https://www.youtube.com/watch?v=poC1fSzV0H8</a> y escribir en la pizarra de Jamboard su definición de ciudadanía global. Discutir en clase los comentarios realizados en la pizarra de Jamboard. <a href="https://jamboard.google.com/d/1WaP6DQBy1OE_KTvSrOj_UoCxa2Jj5FC_y7TVKoKUy6ps/edit?usp=sharing">https://jamboard.google.com/d/1WaP6DQBy1OE_KTvSrOj_UoCxa2Jj5FC_y7TVKoKUy6ps/edit?usp=sharing</a></p>	You tube Pizarra Jamboard
Explicar	Discutir en grupos sobre las formas de desarrollar una ciudadanía global en su comunidad.	En grupos deberán leer y discutir sobre formas en las que pueden desarrollar la ciudadanía global en su comunidad.	Salas de Zoo

Elaborar	Crear conciencia sobre la importancia de involucrarse en su comunidad aspectos básicos de la ciudadanía global a través del cómic.	<p><b>Reto 1- Actividad grupal:</b>          Escoger 2 bases de la Educación para la ciudadanía y Representar a través de un cómic, acciones para desarrollarlas en sus vidas. Tomar una foto y subir al Classroom de Educación para la ciudadanía.</p>	Salas de Zoo hojas colores
Evaluar	Identificar las bases de una educación para la ciudadanía global.	<p>Realizar de manera individual la siguiente sopa de letras.  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6033732-educacion-para-la-ciudadania.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6033732-educacion-para-la-ciudadania.html</a>          De manera individual deberán crear un párrafo de 10 líneas con la guía de las siguientes preguntas de metacognición:          ¿Qué sabía de Educación para la ciudadanía global?          ¿Qué sé sobre las bases de la Educación para la ciudadanía global?          ¿Para qué me sirve conocer las bases de la Educación para la ciudadanía global?          Estas preguntas serán subidas en el padlet en un documento de Word.  <a href="https://padlet.com/mgaybor/gcn54sxyzobvyw8p6">https://padlet.com/mgaybor/gcn54sxyzobvyw8p6</a></p>	Educaplay Padlet

<b>TEMA DE LA CLASE O SESIÓN 2:</b>		Ciudadanía y derechos. (Sesión virtual)	
<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b>		<b>Origen de la ciudadanía</b> en la Antigua Grecia y Roma	
<b>DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:</b>		Presentación de párrafos reflexivos sobre el origen de la ciudad Roma a través del uso de herramientas digitales.	
<b>Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad</b>	<b>Objetivo de la fase</b>	<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>
Enganchar	Introducir a los estudiantes al origen de la ciudadanía en la antigua Roma y Grecia.	<b>Actividad corazón colaborativo 2</b> En parejas, ¡A jugar! Observar el siguiente video y contestar las preguntas sobre el origen de la ciudadanía, no se olvidar compartir pantalla. <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6046210-origen_de_la_ciudadania.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6046210-origen_de_la_ciudadania.html</a>	Educaplay
Explorar	Formular argumentos a través de la información proporcionada sobre el origen de la ciudadanía en la antigua Roma y Grecia.	Distribuidos en grupos leerán la información proporcionada por la docente en las siguientes temáticas: Grupo 1: La ciudadanía en la antigua Grecia. Grupo 2: La ciudadanía en la antigua Roma. Grupo 3: Los no ciudadanos en Grecia y ciudadanos en Esparta. Grupo 4: Ciudadanía, origen y evolución histórica en el Imperio Romano. Generar los argumentos e ideas claves para su presentación digital	Documentos lectura
Explicar	Socializar sus apuntes de la lectura leída con el grupo de trabajo.	Conversar en equipo sobre la información leída y encontrada en fuentes confiables. Tomar apuntes de ideas claves para su presentación digital	Documentos lectura
Elaborar	Distinguir aspectos importantes del origen de la ciudadanía en la Antigua Grecia y Roma a través de trabajo en equipo.	<b>Reto 2:</b> Realizar una presentación digital con toda la información obtenida para la exposición grupal. Usar la creatividad para desarrollar su presentación oral.	Herramientas digitales para presentación
Evaluar	Reconocer la importancia del origen de la ciudadanía en la Antigua Grecia y Roma a través de una presentación grupal	Presentar la exposición del grupo con la temática trabajada en la sesión. Retroalimentación de otros grupos: Ingresar al siguiente link de form y retroalimentar al equipo asignado.	Herramientas digitales para presentación  Google form



		Cada grupo tendrá 3 minutos para exponer y 2 minutos para la retroalimentación en google form.	
<p><b>Tarea para casa:</b> Conteste las siguientes preguntas y suba sus respuestas en el Classroom de la asignatura</p> <p>¿Cómo influye la historia en el concepto de la ciudadanía?</p> <p>¿Por qué es importante ser un buen ciudadano?</p> <p>¿Qué significa estar en democracia?</p> <p>¿Por qué es importante la democracia?</p> <p>¿Existe democracia en Latinoamérica? Sí o no. Justifique su respuesta</p>			

<b>TEMA DE LA CLASE O SESIÓN 3 y 4:</b>		Ciudadanía y derechos. (Sesión virtual)	
<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b>		Derechos: origen y evolución histórica en las polis. Evolución histórica de los derechos.	
<b>DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:</b>		Presentación de video dramatizado sobre el origen y evolución histórica de los derechos.	
<b>Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad</b>	<b>Objetivo de la fase</b>	<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>
Enganchar	Motivar a los estudiantes en el conocimiento cultural de la antigua Grecia.	Ingresar en educandy y escoger dos de las actividades propuestas.  <a href="https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=4f3ee">https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=4f3ee</a>	Educandy
Explorar	Explorar sus conocimientos previos sobre el significado de derecho.	<b>Actividad corazón colaborativo 3:</b> En sus grupos establecidos, cada participante deberá representar a través de un dibujo el término derecho y compartir con su grupo. Tomar la foto de su dibujo y subir al Classroom de Educación para la ciudadanía.	Hojas colores
Explicar	Reflexionar sobre la importancia histórica de las polis y la evolución de la	Dos grupos deberán leer sobre los Derechos: origen y evolución histórica en las polis y dos grupos sobre la evolución histórica de la lucha por los derechos Y discutir en sus grupos sobre las temáticas sorteadas. El sorteo de las temáticas será por Fluky: <a href="https://www.fluky.io/">https://www.fluky.io/</a>	Lecturas proporcionadas Ruleta Fluky

	lucha de los derechos para nuestra actualidad.		
Elaborar	Gestionar la información y reflexión de manera creativa.	<b>Reto 3:</b> Elaborar un guión y video de la dramatización de la temática trabajada de máximo 3 minutos.	Documento de Google con la estructura del guión. Aplicación de edición de video.
Evaluar	Evaluar y retroalimentar el desempeño de la actividad propuesta.	Presentar el video editado de su dramatización grupal. Votar por el video más original.	Video Google form

Entre cada hora se hará un receso de 10 minutos.

Tarea individual: Cada estudiante participará con un comentario en la sección de novedades del Classroom que tuvieron en la sesión virtual con sus equipos. Rescaten lo positivo y mejoras para alcanzar su experiencia satisfactoria en esta unidad. Recuerda usar siempre un lenguaje positivo y basado en el respeto.

<b>TEMA DE LA CLASE O SESIÓN 5:</b>		Ciudadanía y derechos (Sesión presencial)	
<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b>		Antecedentes históricos de la Declaración de los Derechos del Hombre	
<b>DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:</b>		Diseñar un juego de mesa para sus compañeros del equipo opuesto solo Francia que promovieron la Declaración de los derechos del Hombre y c	
<b>Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad</b>	<b>Objetivo de la fase</b>	<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>
Enganchar	Incorporar a los estudiantes a la temática que se presentará en la clase.	<b>Actividad corazón colaborativo 4:</b> Realizar el juego de aspectos culturales de Francia en Wordwall <a href="https://wordwall.net/resource/5678122">https://wordwall.net/resource/5678122</a>	Juego laberinto de Wordwall

Explorar	Escuchar e indagar sobre la influencia de la sociedad francesa del siglo XVIII en la Declaración de los derechos	Observa este video sobre la Revolución Francesa y toma apuntes. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ttdq818TGD0&amp;t=22s">https://www.youtube.com/watch?v=ttdq818TGD0&amp;t=22s</a>	You tube
Explicar	Socializar sus apuntes de la temática y compartir opiniones.	En mesas redondas contrastarán los apuntes realizados y discutirán sobre el tema de la clase.	
Elaborar	Diseñar un juego dinámico con pistas o preguntas para un equipo opuesto en un tiempo determinado.	<b>Reto 4:</b> Elaborar un juego con los materiales que se encuentran en cada mesa y diseñar las preguntas o pistas para que un grupo contrario. El juego debe durar máximo 10 minutos. Testar el juego antes de aplicarlo a sus compañeros. Tomar foto de su juego para subirlo en el Google Classroom.	cartón cartulina de colores tijeras marcadores lápices goma en barra
Evaluar	Evaluar el nivel de participación e interiorización de la temática trabajada a través del juego y retroalimentar a los compañeros del otro equipo, respecto a las preguntas diseñadas	Aplicar el juego creado a un grupo opuesto de la clase. Organización: Grupo 1 =Juego del grupo 2. grupo 2 = Juego del grupo 3 grupo 4 = Juego del grupo 1 Un veedor de cada grupo deberá acompañar a cada grupo para explicar la mecánica del juego y observar si superan el reto en el tiempo asignado.	Juego diseñado Hoja de retroalimentación

Tarea: Realizar un párrafo reflexivo de 500 palabras sobre los antecedentes históricos de Francia que promuevan los derechos del ciudadano.

Guía de preguntas para el párrafo:

¿Cuál era la estratificación de la Francia pre-revolucionaria?

¿Qué causas promovió el descontento de la Francia de 1789?

¿Qué es una Asamblea Constituyente, quienes lo integraban y qué conquistas lograron con su actuación?

<b>TEMA DE LA CLASE O SESIÓN 6:</b>	Ciudadanía y derechos. (Sesión virtual)
<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b>	Declaración de los Derechos de la Mujer y la Ciudadana

DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:		Organizar un debate sobre la Declaración de los Derechos de la Mu	
Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad	Objetivo de la fase	Actividad	Recursos
Enganchar	Adentrar a los estudiantes en el rol de las mujeres de Versalles en el siglo XVIII	Observar el siguiente video y describir la problemática que se observa y qué rol tuvieron las mujeres según las escenas. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hN8nERyoYM8">https://www.youtube.com/watch?v=hN8nERyoYM8</a>	You Tube
Explorar	Establecer la intencionalidad del mensaje que transmite la autora de la Declaración de los Derechos de la Mujer y Ciudadana.	Leer la Declaración de los Derechos de la Mujer y Ciudadana escrita por Olympe de Gouges. Parfrasear en post de la pizarra de Jamboard, los 17 numerales que se encuentran establecidos en la Declaración de los derechos de la Mujer y la Ciudadana. Organizar sus cartillas parafraseadas en un pliego de papel bond para exposición.	Pizarra de Jamboard Salas de Zoom
Explicar	Comentar sobre las ideas importantes que quiso transmitir a su generación Olympe Gouges a través de su Declaración de los Derechos de la Mujer y la Ciudadana.	Un representante del grupo expondrá en la clase para explicar el parafraseo realizado a la Declaración de los Derechos de la Mujer y la Ciudadana.	Pizarra de Jamboard Salas de Zoom
Elaborar	Describir la problemática de las mujeres francesas en 1789 desde la perspectiva de Olympia Gouges y los hombres de su época	Preparar los argumentos del debate sobre la situación de las mujeres francesas desde la ideología de Olympia Gouges y de la postura opuesta de los hombres de esa época. Los participantes deberán dar sus exposiciones del argumento. Deberán seleccionar a dos voceros de cada equipo para que los representen en el debate.	Texto Internet Dispositivos Hojas bolígrafos
Evaluar	Evaluar los argumentos preparados para el debate en las diferentes posturas.	Realizar el debate de la situación problemática de las mujeres francesas en el siglo XVIII. Cada participante auto evaluará a su equipo.	
Subir en el Classroom de Educación para la ciudadanía los argumentos trabajados en grupo.			

<b>TEMA DE LA CLASE O SESIÓN 7:</b>		Ciudadanía y derechos (Sesión virtual)	
<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b>		Declaración Universal de los Derechos Humanos	
<b>DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:</b>		Realizar un cine foro sobre el impacto que generó la Segunda Guerra Mundial y su influencia en la creación de las Naciones Unidas.	
<b>Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad</b>	<b>Objetivo de la fase</b>	<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>
Enganchar	Motivar a los estudiantes a conocer los antecedentes para la creación de los Derechos Humanos.	Observa la siguiente escena e indiquen de qué acontecimiento trata. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ebyt24MbUt4">https://www.youtube.com/watch?v=ebyt24MbUt4</a>	You tube
Explorar	Explorar brevemente los antecedentes históricos de la Declaración de los Derechos Humanos a través de películas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial	En grupos los estudiantes observarán previamente en sus casas la película que hayan escogido: -El pianista: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=d9RRzmPEjBg">https://www.youtube.com/watch?v=d9RRzmPEjBg</a> -El niño de pijama de rayas: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=orqayyVYBkw">https://www.youtube.com/watch?v=orqayyVYBkw</a> -La vida es bella: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xq-PjqY5so">https://www.youtube.com/watch?v=Xq-PjqY5so</a> Se mostrarán escenas iniciales de cada película para ambientar la siguiente parte del trabajo en clase.	Proyector Link de película
Explicar	Analizar el contexto de la película escogida y desarrollar sus argumentos a través de la guía de preguntas.	En grupos analizarán los siguientes aspectos: ¿En qué época está ambientada la película? ¿Qué problemática se evidencia? ¿Quiénes representaban el poder? ¿Cuál era la ideología de ese poder? ¿De qué manera ejercían el poder? ¿Quiénes eran las víctimas en relación al poder ejercido sobre ellos? ¿Qué ocurrió con las víctimas y cómo marcó sus vidas?	Google de Salas de zoom Links de películas

Elaborar	Preparar sus argumentos para el conversatorio.	Cada grupo deberá escoger una escena representativa de la película escogida para mostrar y apoyar sus argumentos en el conversatorio. Centrarse en la temática del conversatorio: Impacto que generó la Segunda Guerra Mundial en la humanidad y su influencia en la creación de las Naciones Unidas.	You tube Salas de Zoom
Evaluar	Evaluar la participación argumentada y grupal en el conversatorio.	Se sorteará el orden de intervención de los voceros de cada grupo a través de la ruleta <a href="https://www.fluky.io/">https://www.fluky.io/</a> Y los estudiantes que deseen intervenir deberán levantar la mano para el desarrollo organizado del conversatorio.	You tube Ruleta Flu

<b>TEMA DE LA CLASE O SESIÓN 8:</b>		Ciudadanía y derechos (Sesión presencial)	
<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b>		Declaración Universal de los Derechos Humanos	
<b>DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:</b>		Diseñar una pintura representativa con la Declaración de los Derechos	
<b>Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad</b>	<b>Objetivo de la fase</b>	<b>Actividad</b>	<b>Recurso</b>
Enganchar	Motivar a los estudiantes al conocimiento de los Derechos humanos.	Escuchar esta canción "Somos uno" by Alex y entonar junto a los compañeros <a href="https://www.youtube.com/watch?v=eNFRDs5kqvo">https://www.youtube.com/watch?v=eNFRDs5kqvo</a>	You tube Letra de la música
Explorar	Explorar brevemente los antecedentes históricos de la Declaración de los Derechos Humanos.	Observar el siguiente video de la Organización Unidos por los Derechos Humanos y comente en la clase. <a href="https://www.unidosporlosderechoshumanos.mx/what-are-human-rights/brief-history/the-united-nations.html">https://www.unidosporlosderechoshumanos.mx/what-are-human-rights/brief-history/the-united-nations.html</a>	Proyector Link de video

Explicar	Identificar la generación de los derechos humanos	<b>Actividad corazón colaborativo 5</b> Leer en parejas un esquema de la generación de los derechos humanos y realizar una línea del tiempo con esta información. Pág. 35 del libro. EPC	Hojas Texto Marcadores
Elaborar	Diseñar una pintura grupal con la temática de la Declaración de los Derechos Humanos.	<b>Reto 5:</b> En equipos deberán crear una pintura representativa sobre la Declaración de los Derechos Humanos. Usar los materiales proporcionados. Conceptualizar los Derechos humanos en equipo.	Pintura Cuadro con lienzo en blanco pinceles agua Hojas A4 colores marcadores
Evaluar	Evaluar la presentación artística que realizó el grupo.	Presentar en el pasillo su pintura representativa de los Derechos Humanos y explicar el proceso realizado. Exponer su definición realizada en cartulina.	Pintura Cartel

<b>TEMA DE LA CLASE O SESIÓN 9:</b>		Ciudadanía y derechos (Sesión presencial)	
<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b>		Derechos civiles	
<b>DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:</b>		Diseñar un juego con ideas claves de los derechos civiles para compañeros	
<b>Fase de las 5E con la que se</b>	<b>Objetivo de la fase</b>	<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>

relaciona la actividad			
Enganchar	Motivar a los estudiantes a través de la incorporación del juego bingo	Completar el Bingo: Encuentra alguien que ..... en el menor tiempo posible. Si terminas antes de los 4 minutos asignados para el juego, canta bingo.  <a href="https://app.luminpdf.com/viewer/5f94f74cfc1011001370e48c">https://app.luminpdf.com/viewer/5f94f74cfc1011001370e48c</a>	Cartilla del bingo Bolígrafos
Explorar	Explorar sobre los derechos civiles y sus características.	Buscar, leer y analizar sobre los derechos civiles y sus características buscar en fuentes confiables.	Google Libreta de apuntes
Explicar	Exponer sus ideas o criterios en grupos pequeños.	Discutir en grupos las características de los derechos civiles y tomar apuntes de sus características.	
Elaborar	Elaborar un juego online sobre la temática explorada.	Elegir en grupo una herramienta online para preparar. Desarrollar las preguntas o pistas sobre los derechos civiles y sus características. Recordar que el juego lo realizará el grupo opuesto. Cada juego deberá durar máximo 3 minutos.	Herramienta online Fotocopias
Evaluar	Aplicar el juego online al grupo sorteado.	Se sacará de la caja sorpresa el nombre del equipo que iniciará y luego la siguiente cartilla con el nombre del grupo que responderá. Se mantendrá la siguiente intervención con la ayuda de la caja sorpresa para las intervenciones de los demás grupos, hasta terminar todos. El grupo se retroalimentará cuando finalicen las intervenciones.  <a href="https://forms.gle/Hz6Cyadsad1SJdZh9">https://forms.gle/Hz6Cyadsad1SJdZh9</a>	Caja Cartillas



<b>TEMA DE LA CLASE O SESIÓN 10:</b>		Ciudadanía y derechos (Sesión virtual)	
<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b>		Derechos políticos y sociales	
<b>DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:</b>		Realizar un esquema comparativo y breves ejemplos civiles, políticos y sociales.	
<b>Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad</b>	<b>Objetivo de la fase</b>	<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>
Enganchar	Estimular a los estudiantes a expresar sus ideas previas sobre los derechos políticos y sociales.	Solicitar a un estudiante que lea la siguiente frase: “El triunfo político es la suma del sentido común y la capacidad de liderazgo” (Enrique Tierno Galván) ¿Qué mensaje transmite la frase? ¿Conoces sobre los derechos políticos? ¿Qué derechos políticos podrías mencionar?	Presentación Google
Explorar	Indagar sobre los derechos políticos y sociales.	Revisar la información con la ayuda del buscador Google y contrastar con la información de su texto de Educación para la ciudadanía Pág. 39	Texto del estudiante Buscador de Google
Explicar	Organizar la información obtenida y contrastada.	Realizar un esquema comparativo de los derechos civiles, políticos y sociales en presentación de Google.	Presentación de Google
Elaborar	Presentar a través de videos ejemplos de los derechos civiles, políticos y sociales para su mejor comprensión y práctica.	Ejemplificar cada uno de ellos con un video breve. Buscar en You tube.	You tube
Evaluar	Evaluar la comprensión y representación de los derechos civiles, políticos y sociales.	Presentar el trabajo realizado en clase. Realizar las siguientes preguntas de metacognición en Padlet: ¿Qué sabía antes? ¿Qué sé ahora? ¿Por qué es importante saber esto y aplicarlo en mi comunidad y país?	Presentación de Google Padlet

<b>TEMA DE LA CLASE O SESIÓN 11:</b>		Ciudadanía y derechos (Sesión virtual)	
<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b>		Derechos y grupos de desplazados, refugiados, disidentes políticos	
<b>DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:</b>		Crear un eslogan creativo que fomente la equidad y empatía de der mundo.	
<b>Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad</b>	<b>Objetivo de la fase</b>	<b>Actividad</b>	<b>Recursos</b>
Enganchar	Motivar a los estudiantes al conocimiento de los Derechos y grupos de desplazados, refugiados, disidentes políticos.	Escuchar esta canción “Somos una marea de gente” de Macaco y entonar junto a los compañeros. ¿Qué emociones te transmite esta canción? ¿Qué piensas que quiere transmitir el autor con esta canción? ¿Cómo podemos contribuir desde nuestra postura a un mundo más equitativo y empático? Conversar en clase.	You tube Letra de la música
Explorar	Explorar información que contribuya a la construcción de conceptos de manera grupal.	Leer en grupos la siguiente información “ Refugiados y desplazados forzados. Categorías de la migración forzada creadas como medidas de contención a las migraciones no deseadas”: <a href="https://www.corteidh.or.cr/tablas/r24307.pdf">https://www.corteidh.or.cr/tablas/r24307.pdf</a> También pueden consultar su texto de la asignatura.	Texto de la asignatura Artículo de revista de estudios políticos.
Explicar	Expresar criterios a través de preguntas guías.	Discutir en sus grupos con las siguientes preguntas guías: ¿Qué diferencia hay entre migraciones deseadas e indeseadas? ¿Quiénes son considerados refugiados? ¿Qué diferencia hay entre refugiados y desplazados?	Preguntas guías Salas de zoom

		Discutir qué medidas tomarían ellos como grupo si tuvieran la oportunidad de legislar y contribuir a la ayuda de grupos de desplazados, refugiados, disidentes políticos.	
Elaborar	Fomentar la equidad y la empatía como ciudadanos del mundo a través de actividades colaborativas.	Crear un eslogan que fomente la equidad y empatía como ciudadanos del mundo. Presentar las posibles alternativas discutidas para ayudar a los grupos de desplazados, refugiados, disidentes políticos. Usar cualquier herramienta tecnológica para presentar su eslogan. Recordar que todos deben aprenderse el eslogan.	Presentación del eslogan
Evaluar	Evaluar el contenido del material presentado.	Presentar el eslogan del grupo respecto a la temática trabajada y las posibles alternativas discutidas para ayudar a los grupos de desplazados, refugiados, disidentes políticos.	Presentación del eslogan

<b>TEMA DE LA CLASE O SESIÓN 12:</b>		Ciudadanía y derechos (Sesión presencial)	
<b>CONTENIDOS ESPECÍFICOS, SUBTEMAS</b>		Mediación y resolución de conflictos.	
<b>DESEMPEÑOS AUTÉNTICOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS:</b>		Realizar un sociodrama con la resolución de los casos planteados en	
<b>Fase de las 5E con la que se relaciona la actividad</b>	<b>Objetivo de la fase</b>	<b>Actividad</b>	<b>Recurso</b>
Enganchar	Motivar a los estudiantes a con juego falso o verdadero con las ideas o conceptos trabajados a lo largo de la unidad de estudio	Participar en el juego verdadero o falso a través del uso de la ruleta <a href="https://www.fluky.io/">https://www.fluky.io/</a>	Ruleta Flu

Explorar	Reconocer la problemática que se presenta en el video observado.	<b>Actividad Corazón colaborativo:</b> Observa y escucha la canción "Yo soy inmigrante" de Luis Gamarra <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DB7MVcCULBw">https://www.youtube.com/watch?v=DB7MVcCULBw</a> En grupos comentar la problemática que trata el video. Compartir sus ideas en una cartilla y pegar en la pizarra.	You tube Cartillas Cinta de papel
Explicar	Expresar su definición de inmigrante de acuerdo a su conocimiento previo	<b>Reto 6:</b> Se sorteará dos casos para que los grupos realicen un recuadro de dos soluciones posibles: Solución pacífica - Solución no pacífica. Analizarán el problema y hallarán una solución en consenso	Cartillas de casos
Elaborar	Preparar un sociodrama con la resolución del caso	<b>Reto 6:</b> En grupos, deberán elaborar un sociodrama con la solución hallada que dure máximo 5 minutos.	Salón de organización
Evaluar	Evaluar el sociodrama creado por los estudiantes que evidencien la mediación y resolución de conflictos.	Presentar el sociodrama en la clase.	Sociodrama

En esta sesión se hará la entrega de las medallas a los tres grupos que hayan ocupado los tres primeros lugares del juego. Además, se entregará Diplomas de participación a todos los estudiantes del salón. Los estudiantes realizarán una encuesta online sobre la experiencia trabajada a través de retos en esta unidad de las actividades de la docente.

## V. Reflexión del repositorio digital

La realización de este repositorio digital ha sido una experiencia única. Fue la oportunidad de reflexionar, seleccionar y mostrar el trabajo realizado en el desarrollo de esta propuesta pedagógica. En cuanto a la herramienta web utilizada para el diseño del repositorio, se escogió Google Sites, debido a que es una aplicación muy intuitiva e ideal para docentes con conocimiento básico o intermedio en relación al manejo de herramientas tecnológicas.

Entre las partes que contiene el repositorio se detalla las siguientes secciones:

- Información inicial, donde se detalla información resumida del contexto de la propuesta, el marco conceptual, descripción del caso de intervención tabla de contenido, una breve descripción de la autora.
- Descripción breve de la propuesta pedagógica.
- Presentación de la propuesta gamificada, donde está la presentación del juego “Somos ciudadanos del mundo”
- Referencias bibliográficas.
- Anexos de la propuesta.



Link de Sitio Web:

<https://sites.google.com/view/marielizarepositoriodigital/informaci%C3%B3n-inicial>

Con respecto al beneficio pedagógico que esta propuesta brinda a la comunidad educativa se podría decir que se centra en la transformación de un currículo predecible y teórico, a un desarrollo de desempeños auténticos que se evidencian en los desafíos colaborativos e individuales que los estudiantes experimentarán durante las sesiones de trabajo.

Retomando la definición del Constructivismo en educación de Carretero (1997) que expresa que el constructivismo es la “construcción propia” del individuo y producto de las interacciones de sus propios comportamientos sociales con otros factores; pone en manifiesto el marco conceptual de esta propuesta que se centra en un modelo constructivista y que se apoya en la Gamificación y uso de las TIC como estrategia lúdica de aprendizaje.

Además, la construcción de esta propuesta ha significado una gran oportunidad para la autora de potenciar el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas, pensamiento crítico y creativo en los estudiantes para la búsqueda de posibles soluciones de su comunidad con una visión global. Así como fomentar una actitud reflexiva en ellos como ciudadanos de este mundo, permitiendo conectar los contenidos de la asignatura Educación para la ciudadanía con la realidad de los estudiantes de Primero de bachillerato del plantel para quien está dirigida esta propuesta.

Sin duda alguna, la aplicación de la Gamificación y el uso de las TIC contribuyen a la motivación de los estudiantes y pone una vara alta a los docentes para innovar en nuestra metodología. Pero, es importante mantener un equilibrio metodológico, pues según expertos en el tema, el abuso de este recurso podría ocasionar el efecto contrario a lo esperado en los estudiantes, como por ejemplo que el alumno se centre solo en ganar y puede romper alguna de las reglas para cumplir con su cometido o se desmotive. Lo que conlleva a que el docente debe considerar los posibles escenarios y diseñar de manera equilibrada su propuesta de gamificación. (Bieliková, V., 2019).

Aunque esta propuesta pedagógica es de carácter descriptivo, la docente y autora de la misma aplicó estrategias gamificadas en sus clases durante el año lectivo 2020 -2021. Esta experiencia generó mayor interés en aprender otras herramientas de Gamificación. Y ha despertado la motivación para continuar este estudio del impacto de la Gamificación en la educación virtual y la búsqueda de otros cursos que permitan mejorar el dominio de estas herramientas y por qué no en un futuro cercano cursar un doctorado en esta temática.

Dentro de las dificultades que se presentaron en el desarrollo de la propuesta, además de la tecnológica, se centró en el diseño del juego. La ayuda que se recibió por parte de la universidad y coordinadora de tesis al ponernos en contacto con especialistas según las temáticas escogidas, fue una satisfactoria experiencia, pues permitió aclarar dudas sobre el diseño del juego y sus elementos.

En definitiva, la aplicación de la Gamificación y el uso de las TIC en el aula son estrategias flexibles para lograr la motivación y cambio de actitud en los estudiantes. (Ermi, L. y Mäyrä, F., 2005). Y aunque esta propuesta está dirigida a estudiantes de bachillerato en una institución particular de la ciudad de Guayaquil, pretende ser un referente que pueda ser

aplicada y adaptada a otros contextos educativos que posean características similares a la población escogida.

## VI. Referencias Bibliográficas

BIELIKOVÁ, V. (2019). *Aplicación de algunos elementos de la gamificación y del aprendizaje invertido en el aula de ELE* (Doctoral dissertation, Masarykova univerzita, Filozofická fakulta).

Carretero, M., (1997) Constructivismo y educación. Editorial Progreso, SA. DE C.V.

Castillo, A. A., Lozano, C. A. F., & Pineda, W. F. R. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. *IM-Pertinente*, 2(1), 125-143.

Chadwick, Clifton B. La psicología de aprendizaje del enfoque constructivista. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* XXXI (4), 111-126  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27031405>

Corrales, M., Sánchez, J., Moreno, J., & Zamora, F. (2018). Las motivaciones de los jóvenes para el estudio: raíces y consecuencias. *Cuadernos de Investigación en Juventud*, (4), 60-79

Corrales, S., M. (2019). La gamificación como metodología motivadora en el aprendizaje de las Ciencias sociales. *CIVINEDU 2019*, 385.

Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. *Worlds in play: International perspectives on digital games research*, 37(2), 37-53.

Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. *Edinumen*. [https://www.edinumen.es/spanish\\_challenge/gamificacion\\_didactica.pdf](https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf)

Gallardo Echenique, E. (2013). Hablemos de estudiantes digitales y no de nativos digitales. *Universitas Tarraconensis. Revista de Ciencias de la Educación*, 1 (1), 7-21. <https://doi.org/10.17345/ute.2012.1.595>

García-Gutiérrez, J., & Ruiz-Corbella, M. (2020). Aprendizaje-servicio y tecnologías digitales: un desafío para los espacios virtuales de aprendizaje. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), 31-42.

<https://doi.org/10.5944/ried.23.1.25390>

García-Valcárcel, A., Basilotta, V., & López, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar*, 21(42), 65-74.

Gómez, G. (2008) El uso de la tecnología de la información y la comunicación y el diseño curricular. *Revista Educación*, 2008, 32, Nº 1, pp. 77-97.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44032107>

González, M. B. A. (2003). *Modelo colaborativo de enseñanza-aprendizaje en situaciones no presenciales.: Un estudio de caso* (Doctoral dissertation, Universidad de Murcia).

<https://es.slideshare.net/Emisweetsilence/carretero-mario-constructivismo-y-educacion>

Ibáñez-Martín, J. A. (1998, January). Educar para una ciudadanía solidaria. In *The Paideia Archive: Twentieth World Congress of Philosophy* (Vol. 29, pp. 173-180).

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016) Educación para la ciudadanía 1° BGU.

Mora, C. (2005). Sobre el constructivismo. *Revista de la Escuela de Psicología*. XXIV (1).

[https://www.researchgate.net/publication/26530035\\_Sobre\\_el\\_Constructivismo](https://www.researchgate.net/publication/26530035_Sobre_el_Constructivismo)

Muntean, CI (2011, octubre). Incrementar el compromiso con el e-learning a través de la gamificación. En *Proc. 6ta conferencia internacional sobre aprendizaje virtual ICVL* (Vol. 1, págs. 323-329).

Naciones Unidas (2015) Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. [https://unctad.org/system/files/official-document/ares70d1\\_es.pdf](https://unctad.org/system/files/official-document/ares70d1_es.pdf)

Nussbaum, M. C. (2010). Sin fines de lucro. Por qué la democracia necesita de las humanidades. Katz Editores.



Panqueva, A. (1998). Educación para el siglo XXI apoyada en ambientes educativos interactivos, lúdicos, creativos y colaborativos. *Revista Informática Educativa–UNIANDES–LIDIE*, 11(2), 169-192.

Quintana, J. G., & Jurado, E. P. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 91-121. <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>

Quirós Meneses, E. (2009). Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea. *Revista Electrónica Educare*, 13(2), 47-62. <https://doi.org/10.15359/ree.13-2.4>

Quispe, B. M., Paz, L. C., Gambarini, W. C. F., Palomino, Y. A., & Quispihuanca, A. A. C. (2019). Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes. *Revista Referencia Pedagógica*, 7(2), 339-362. Recuperado de <https://rrp.cujae.edu.cu/index.php/rrp/article/view/193/216>

Revelo Rosero, J. (2020). Impacto del uso de las TIC como herramientas para el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de educación media. *Cátedra*, 1(1), 70-91. <https://doi.org/10.29166/catedra.v1i1.764> (Original work published 26 de septiembre de 2018)

Rioja, J. C. D., Besora, D. B., & Vizern, M. S. (2017). Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales. *Education in the Knowledge Society*, 18(2), 85-105.

Romero-Rodríguez, L. M., Torres-Toukoumidis, Á., & Aguaded, I. (2017). Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas. *Educar*, 53(1), 109-128.

Rubio, M. (S/F) PRODIVERSA-PROGRESO Y DIVERSIDAD. Editorial ONGD. Quinta edición. [http://www.educatolerancia.com/wp-content/uploads/2016/12/PRODIVERSA\\_pdfprimaria\\_OK.compressed.pdf](http://www.educatolerancia.com/wp-content/uploads/2016/12/PRODIVERSA_pdfprimaria_OK.compressed.pdf)

Sánchez Ilabaca, J. (2018). Bases constructivistas para la integración de TICs. *Revista Enfoques Educativos*, 6(1), 75-89.

<https://revistaderechoeconomico.uchile.cl/index.php/REE/article/view/48169/50800>

Serrano, J. M. y Pons, R. M. (2011). El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1). <http://redie.uabc.mx/vol13no1/contenido-serranopons.html>

Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones* (Vol. 7). Editorial UOC.

Tünnermann, C.(2011) El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades* (48), 21-32. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37319199005>

Villa, D. & López, B. (2018). *El uso de las Tic como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje en el grado tercero de la institución Francisco Molina Sánchez, Municipio de Valledupar - Cesar*. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/14360>.

Young Living Academy, (2020) Propuesta pedagógica institucional.



## Anexo 2

Lista de cotejo de discusión en grupos:

NOMBRE: \_\_\_\_\_  
CURSO: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

Sí= 1

No= 0

Criterios	Sí	No
Adopta una actitud de escucha para contar su atención en lo que requiere.		
Realiza apuntes o gráficos que permita organizar la información.		
Mantiene la mirada en el orador.		
Brinda retroalimentación verbal y no verbal como asentar la cabeza, tomar apuntes, responder preguntas, hacer preguntas o realiza comentarios sobre la temática trabajada.		

## Anexo 3

Rúbrica de presentación de contenido

NOMBRE: \_\_\_\_\_  
CURSO: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

Asignatura: Educación para la ciudadanía  
Docente: Mariela Gaybor

Categorías	Excelente 3	Muy Bueno 2	Bueno 1	Deficiente 0
Contenido	El contenido cubre toda la temática asignada. Presenta ejemplos y está muy detallada.	El contenido cubre gran parte de la temática asignada. Presenta ejemplos y está muy detallada.	El contenido cubre la mitad temática asignada. Presenta algunos ejemplos, sin embargo faltan detalles.	El contenido no cubre toda la temática asignada. Los ejemplos no corresponden a la temática planteada.
Originalidad	El producto denota	El producto demuestra ideas	El trabajo tiene ideas	Utiliza ideas de otras

	autenticidad. Posee ideas creativas.	nuevas y sagacidad. Demuestra cierta originalidad.	de otras personas; sin embargo, hace referencia de esto. No presenta casi ideas nuevas.	personas; sin dar crédito al autor.
Distribución del trabajo	El trabajo fue distribuido equitativamente, en consenso y compartido por todos sus integrantes.	El trabajo fue compartido entre los miembros del equipo de manera equitativa.	Sólo una persona en el grupo no realizó el trabajo compartido.	Más de una persona del grupo no realizaron su parte del trabajo.
Presentación oral	La presentación fue muy interesante y captó la atención del público.	Parcialmente interesante, sin embargo, fue presentada con pertinencia.	Se presentaron inconvenientes en la presentación; sin embargo pudo mantener la atención del público.	Presentación inadecuada y no captó la atención del público.
Ortografía y puntuación	La presentación no tiene errores de ortografía, ni gramaticales.	Tiene tres o menos errores ortográficos.	Tiene cuatro errores ortográficos.	Tiene más de cuatro errores ortográficos.

**Anexo 4**  
**Rúbrica de evaluación de trabajos escritos**

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

**CURSO:** \_\_\_\_\_ **FECHA:** \_\_\_\_\_

**Asignatura: Educación para la ciudadanía**

**Docente: Mariela Gaybor**

Criterios	1	1,5	2
Coherente (3 puntos)	El escrito, carece de la idea central. Tiene detalles incompletos; por lo tanto, el lector debe forzar la comprensión del escrito.	El escrito es claro y acorde al tema; mas el resultado total puede no capturar la atención del lector u oyente. La argumentación no es sustentable.	El escrito está claro y acorde al tema. Capta el interés del lector u oyente. El tema central está argumentado con datos comprobables.
Estructurado (3 puntos)	No hay una estructura diferenciada y congruente, está desordenado y expresa conclusiones en cualquier parte del desarrollo del escrito.	Se puede diferenciar las partes del trabajo; mas no facilita al lector la identificación clara de cada parte del escrito.	La estructura del escrito está bien diferenciada de manera clara ( Introducción, desarrollo y conclusión)
Nivel de reflexión y análisis del tema (1,5 puntos)	El análisis y reflexión del escrito, es muy superficial, no hay conexiones con la temática tratada.	El análisis y reflexión es profundo, pero no está contextualizado acorde a la temática desarrollada.	El escrito está redactado con profundidad de reflexión y análisis del tema.
Ortografía (1 punto)	El escrito presenta más de 5 errores ortográficos.	El escrito presenta entre 3 a 5 errores ortográficos.	El escrito no presenta errores o sólo presenta 1 o 2 errores ortográficos.
Originalidad (1,5 puntos)	El escrito denota autenticidad. Posee ideas creativas.	El trabajo escrito tiene ideas de otras personas; sin embargo, hace referencia de esto. No presenta casi ideas nuevas.	El escrito demuestra ideas nuevas y sagacidad. Demuestra cierta originalidad.