



## **FACULTAD DE ECOLOGÍA HUMANA**

### **PROYECTO**

Análisis de la aplicación de la gamificación para la enseñanza de la historia  
Ecuatoriana: el caso del videojuego “La Carrera de Roldós” para la difusión de la vida y  
obra del expresidente Jaime Roldós Aguilera

#### **Presentado por:**

María Cristina Váscones Pita

#### **Guías:**

Martha Roldós

Gabriela Panchana

**2016**

## **Abstract**

El archivo multimedial Jaime Roldós Aguilera cuenta con diferentes contenidos como lo son su historia, legado, fotografías, videos entre otros. El presente año lectivo se decidió de manera grupal generar un nuevo contenido para el archivo multimedial, con el objetivo de aumentar las visitas a la página y también generar material de enseñanza por medio de juegos lúdicos.

El manejo del archivo multimedial y con su nuevo contenido que utiliza a la gamificación como forma de enseñanza, sirve para los docentes como una enseñar y mostrar la historia del expresidente Jaime Roldós Aguilera, creando la imagen de este personaje muy divertida y entretenida, con el fin de obtener motivación e interés de aprender por parte de los estudiante, esto quiere decir que es un material de apoyo adecuado para las áreas de enseñanza de "Historia del Ecuador"

Es por ello que de manera grupal se realizó un videojuego llamado "Ludocracia" tomando en cuenta el legado de Jaime Roldós Aguilera y sus importantes valores democráticos, donde podemos encontrar de manera entretenido y lúdica un resumen de la biografía de nuestro ex presidente.

## Índice de contenidos

Abstract .....	2
1. Introducción .....	4
2. Detalles del proyecto.....	6
2.1 Actores involucrados en la ejecución del proyecto .....	6
2.2 Objetivos de investigación .....	8
3. Resultados del Proyecto .....	10
4. Conclusiones Estratégicas.....	12
5. Evaluación Individual .....	14
6. Muestra.....	16
7. Resultados de la evaluación .....	17
7.1 Lineamientos Curriculares .....	17
7.2 Resultados de las entrevistas .....	19
8. Conclusiones de la evaluación y recomendaciones .....	22
9. Reflexión Personal .....	24
10. Anexos.....	27
11. Bibliografía.....	34

## **1. Introducción**

La Universidad Casa Grande por medio de un proyecto de aplicación profesional creó el Archivo Multimedial Jaime Roldós Aguilera el cual tiene como objetivo tener en un archivo con apertura de visitas donde puedan encontrar una recopilación de la vida del expresidente Jaime Roldós Aguilera, de cómo fue su vida, su camino por la presidencia, su historia familiar, entre muchas cosas más.

En el proyecto AMJRA del año lectivo 2015 tuvieron un enfoque basado en el testeo de estudiantes que estén cursando el segundo y tercero bachillerato y jóvenes que se encuentren en sus estudios superiores, con el objetivo de conocer las opiniones de diferentes personas sobre el Archivo Multimedial AMJRA.

Ellos encontraron que el archivo era poco atractivo para el público, había bajo interés en temas de política, historia, poco material audiovisual entre otros. Ellos tomaron la decisión de mostrar al público que visita el archivo, la filosofía, pensamiento, trabajos, ideología, y acción de Jaime Roldós Aguilera.

Por ello realizaron cambios en la web “Archivo Multimedial Jaime Roldós Aguilera” y realizaron una campaña de comunicación donde se realizó un concurso intercolegial específicamente para estudiantes de escuelas privadas o públicas que estén

en bachillerato. Por otro lado generaron nuevos contenidos mas amplios incluido el deporte en el mismo.

Al generar contenidos que sean vinculados con el proceso de enseñanza encontramos una limitación, ya que el enfoque especifico era cubrir las necesidades de adolescentes y jóvenes en las asignaturas del área de historia pero en el campo de la educación actual las posibilidades que nos brinda la tecnología son mucho mas amplias, ya que tienen un impacto positivo en las formas de enseñanza.

Es por ello que como equipo se realizó un videojuego llamado “La Carrera De Roldós” donde se puede encontrar de manera lúdica historia, valores, hechos reales, y entretenimiento positivo y educativo para aquel que lo juega.

## **2. Detalles del proyecto**

### **2.1 Actores involucrados en la ejecución del proyecto**

Nuestro equipo esta compuesto por estudiantes de la Universidad Casa Grande de diferentes carreras y facultades:

- Michelle Álvarez estudiante de Diseño Gráfico
- Enrique Arosemena estudiante de Administración y Marketing estratégico
- Daniel Domingo estudiante de Periodismo
- Luigi Marchelle estudiante de Periodismo
- Ma. Cristina Váscones estudiante de Educación Inicial

Cuando nos reunimos por primera ocasión se decidió que cada uno debía tener responsabilidades y cargos por lo que se creo un organigrama donde se dividió las responsabilidades por diferentes áreas, primero planteamos cuatro puntos divididos de la siguiente forma:

- Administración general del proyecto: Enrique Arosemena
  - Control de cronogramas, manejo de avances, control de organización interna, entre otros.
- Investigación de mercado: Daniel Domingo
  - Diseño de metodología y análisis de resultados.

- Desarrollo de contenidos pedagógicos: Cristina Váscones
  - Investigación, aplicar herramientas de pedagogía para el producto esperado.
  
- Desarrollo de contenidos lúdicos: Luigi Marchelle
  - Desarrollo de conceptos y plataforma digital.
  
- Promoción y publicidad: Michelle Álvarez
  - Encargada del plan integral de comunicación.

## **2.2 Objetivos de investigación**

Como objetivo general de nuestra investigación se planteó la revisión bibliográfica de Jaime Roldós por lo que estudiar su ideología política y valores fueron una de las prioridades, para así luego de tener todos los conocimientos poder difundirlos de una manera didáctica y lúdica a los millennials votantes ecuatorianos quienes fueron escogidos como nuestro grupo objetivo.

Se plantearon diferentes objetivos específicos como establecer un universo de géneros y aspectos técnicos aplicables a videojuegos, ya que nuestro equipo tenía poco conocimiento sobre dichos temas y consideramos pertinente conversar, investigar y preguntar a expertos.

Para escoger el grupo objetivo al que se encuentra dirigido nuestro proyecto se buscó conocer sus preferencias en relación a los videojuegos e identificar las características de su generación, en este caso fueron escogidos los millennials.

Y por último como objetivo de investigación se esperó determinar de que forma los videojuegos pueden ser un aporte pedagógico en el ámbito de la educación al ser un videojuego basado en hechos reales, en una historia, una ex presidencia y toda su carrera política.



Como punto de partida se estudió la ideología política y valores de Jaime Roldós para difundirlos de forma didáctica y lúdica, para ellos se utilizaron técnicas cualitativas entrevistas, grupo focal, análisis de documento y revisión bibliográfica. La investigación fue iniciada cuando se investigó sobre la vida política, valores e ideología de Jaime Roldós.

En el segundo paso de la investigación se tuvo como objeto de estudio los videojuegos, su historia, géneros, programación y como se deben programar los mismos. Seguido de ello buscamos diferentes opiniones sobre nuestro grupo objetivo quienes son los Millennials votantes ecuatorianos, donde se eligieron 5 personas para realizar un grupo focal.

Por otro lado se plantearon objetivos del proyecto el objetivo general fue implementar dentro del Archivo Multimedial Jaime Roldós Aguilera un micro sitio de videojuegos políticos históricos, sociales, etc. que por premisas básicas tengan la promoción de la democracia y los derechos humanos en función a la visión de Jaime Roldós.

Y los objetivos específicos se basaron de acuerdo a las necesidades por lo que se estableció incrementar el tráfico de usuarios de AMJRA, generar medios de interactividad dentro del AMJRA, promocionar e inculcar la democracia como sistema política y como último inculcar la importancia del respeto a los derechos humanos.

### **3. Resultados del Proyecto**

En cuanto a la revisión bibliográfica de Jaime Roldós se busco información previo a su presidencia y también se realizaron entrevistas a León Roldós (Hermano, ex vicepresidente), Ney Barrionuevo (Compañero de colegio y universidad, ex subsecretario de educación y Cultura), Orlando Alcívar (Ex secretario general de la presidencia de Jaime Roldós) y Galo García (Ministro de educación durante la presidencia de Roldós). En esta etapa también se consultó en sus documentos donde se detallaba la manera que manejaba su gobierno: 21 puntos programáticos y la Carta de conducta de Riobamba.

En cuanto a los videojuegos se realizaron 5 entrevistas a programadores quienes brindaron una perspectiva sobre la producción de videojuegos y conocer que es lo que los jóvenes en la actualidad prefieren jugar, plataformas de juegos y tendencias.

En los resultados obtenidos se prioriza la utilización de computadoras y teléfonos celulares, es por ello que realizar un videojuego que conlleve hechos históricos y de aprendizaje vuelve a nuestro producto mas accesible mediante los dispositivos que se utilizan de forma masiva en la actualidad.

Como resultado de los grupos focales obtuvimos que una de las preferencias principales de “Gamers” millennials fue la importancia de las historias en los videojuegos. Es por eso que tras la obtención de detalles de la trayectoria política de Roldós, pudimos realizar un juego en el que se detalla sobre cada etapa en la carrera del personaje. Para poder crear los videojuegos era necesario hacer una revisión bibliográfica.

En cuanto a la revisión bibliográfica una de las características principales del Bachillerato es que “existe una gran exigencia que le hace la sociedad contemporánea a la educación es la construcción de currículos flexibles que se adapten a la variedad de la demanda social, a las necesidades de una población joven ecuatoriana diversa, y por último, a la multiplicidad de formas de aprendizaje presentes en el aula.” (Ministerio de Educación, 2016).

El nivel de bachillerato General tiene como estructura el área de Ciencias Sociales y materias de ciudadanía e historia, donde en estos dos últimos años que se encuentran en curso se concretan los aprendizajes de los jóvenes que van a sumarse a una ciudadanía activa siendo partícipes de deberes y responsabilidades..

#### **4. Conclusiones Estratégicas**

Cuando realizamos la investigación de la bibliografía de Jaime Roldós Aguilera se decidió priorizar la investigación en su vida y etapas previas a su etapa presidencial, es por eso que se entrevistaron a personas cercanas a él quienes brindaron un acercamiento a su vida personal.

Por otro lado para realizar y proponer un videojuego con enseñanzas de forma lúdica, se investigó su ideología en las cuales se investigaron los 21 puntos programáticos y la Carta de Conducta de Riobamba, se trató de establecer un perfil de su doctrina donde se encontró que buscaba el respeto por los derechos humanos, libertad de asociación, la libertad de expresión y de opinión, independencia de poderes, que existan medios de información libres, elecciones libres y justas, entre otros.

Otro punto importante de los resultados de investigación fue establecer qué aspectos técnicos de videojuegos son necesarios, para ello se realizaron 5 entrevistas a programadores quienes permitieron conocer la composición de los videojuegos. Están compuestos por diferentes etapas iniciando por la preproducción donde está incluido dividir roles, definir el género y la plataforma que se desea utilizar, historia, relatos, personajes y el diseño de piezas gráficas.

Luego tenemos la etapa de producción donde encontramos qué inicia el desarrollo del juego y por último la programación, en esta fase se desarrolla el sonido, los efectos y también podemos observar por medio de los sprites los elementos que lleva el videojuego, personajes, dificultades, saltos, entre otros. Por último está la postproducción donde se inicia el testeado del juego, se encuentran fallas y se corrige lo que sea necesario y es cuando el videojuego puede continuar siendo programado y finalizado.

Los programadores coincidieron en las tendencias de consumo haciendo connotación en que los juegos de plataforma son ideales, ya que los jóvenes de hoy en día (millennials) tienen una demanda fuerte en el área de encontrarse entretenidos teniendo en cuenta que la mejor plataforma para desarrollar un videojuego son los dispositivos de utilidad móvil.

Luego de dichos resultados se inicio con el guion del videojuego el cual se hizo en dos partes, el guion narrativo y el guion técnico, en cuanto al área narrativa se incluyen los personajes, las historias, escenarios y la interrelación entre los elementos gráficos y casa situación presentada, mientras que el guion técnico incluye el tiempo el que debe durar el juego, las funciones de los comandos y la diagramación visual.

## 5. Evaluación Individual

### DISEÑO Y PARAMETROS DE LA EVALUACIÓN

#### Preguntas y Objetivos de investigación

##### Pregunta general de investigación

¿Cómo la gamificación puede ser aplicada y beneficiosa para estudiantes de Bachillerato de diferentes instituciones educativas para impartir clases de Historia del Ecuador?

##### Objetivo General de investigación

Identificar la factibilidad de que el videojuego “La Carrera de Roldós” pueda ser utilizado como un insumo pedagógico para hablar sobre la historia del Ecuador.

Preguntas específicas de investigación	Objetivos específicos de la investigación
¿El plan de estudios del área de Ciencias Sociales podría incluir el videojuego “Ludocracia”?	Determinar si el uso del videojuego “Ludocracia” puede ser utilizado como herramienta de enseñanza en el área de Ciencias Sociales.
¿Dónde se podría aplicar el juego “Ludocracia” dentro del currículo en el área de ciencias sociales en el Bachillerato General Unificado?	Identificar en las mallas curriculares donde se podría utilizar el juego “Ludocracia2, con el fin de que se pueda ubicar para su utilización.
¿Qué medio sería idóneo para utilizarse como herramienta de enseñanza de contenidos de historia y cual sería una	Conocer la experiencia previa de los docentes en el manejo de herramientas tecnológicas y reconocer cual sería un

forma de desarrollarlo?	nuevo medio para enseñar.
-------------------------	---------------------------

### **Unidades de análisis**

Las unidades de análisis que se utilizaron fueron:

- Personal docente del área de Ciencias Sociales
- Lineamientos Curriculares en el área de Ciencias Sociales del bachillerato general unificado.

## 6. Muestra

### DATOS

Género

Edad

Profesión

1. ¿Qué opina usted sobre realizar juegos educativos en clase?
2. ¿Conoce usted sobre la Gamificación? ¿Cómo favorecería aplicar la gamificación en los salones de clase aplicándolo en la enseñanza de Historia?
3. ¿Cuándo los alumnos se divierten considera usted que realmente aprenden y adquieren nuevos conocimientos?
4. Luego de probar Ludocracia ¿Aplicaría el juego como método de enseñanza? ¿En que área lo aplicaría?
5. ¿En que situaciones de la escolaridad aplicaría la gamificación?



## **7. Resultados de la evaluación**

### **7.1 Lineamientos Curriculares**

El bachillerato general unificado es un programa de educación propuesto e implementado por el ministerio de educación, su objetivo es preparar a jóvenes para la participación social, para sus futuros puestos laborales o emprendimientos, y para continuar sus estudios en la universidad. En esta propuesta está inmerso el estudio de una rama de materias en específico que todos los estudiantes deben cursar.

En cuanto a la asignatura de Historia y Ciencias Sociales según el Ministerio de Educación del Ecuador son aquellas que buscan brindar una utilización de la Historia como una base de conocimientos para comprender sobre diferentes culturas siendo la historia una materia interrelacionada con otras que da pauta para comprender situaciones de la actualidad y en un contexto más amplio como lo es el nacional.

“Las ciencias sociales constituyen un conjunto de disciplinas científicas o campos de saber que se ocupan del estudio de distintos aspectos de los seres humanos en sociedad, tanto en sus manifestaciones materiales como en aquellas inmateriales”  
(Ministerio de educación, 2016) (Ministerio de educación, 2016)

En cuanto a la historia y Ciencias Sociales tienen como objetivo ayudar a comprender de forma interdisciplinaria los hechos actuales de nuestro país y el mundo y

dar una visión más amplia sobre diferentes perspectivas de análisis los procesos de economía, historia, sociales y políticos.

En el bloque 5 de los lineamientos curriculares de Tercero de Bachillerato se titula “ECUADOR INMERSO EN LAS REORIENTACIONES POLÍTICAS Y ECONÓMICAS DEL MUNDO” se espera que los estudiantes sean capaces de realizar análisis de diferentes períodos de cambios políticos y económicos en el país y el mundo, para poder comparar y relacionar diferentes gobiernos de democracia y dictadura que han sucedido a través del paso del tiempo (Ministerio de Educación, 2016)

Es importante recalcar que "La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora" (Hierro, 2013)

## 7.2 Resultados de las entrevistas

Se realizaron 4 entrevistas a profesores y profesoras del área de Ciencias Sociales, específicamente de Historia del Ecuador, de diferentes instituciones educativas privadas de la ciudad de Guayaquil, quienes prefirieron mantener anónimo sus datos brindando únicamente el nombre de la institución que laboran actualmente.

En cuanto a la pregunta 1. (Ver muestra) sobre su opinión personal acerca de realizar juegos educativos en clases coincidieron en que realizar juegos educativos es una herramienta de enseñanza en la actualidad que es positiva, y útil para los jóvenes, en la cuarta entrevista realizada a un docente de la Unidad Educativa ANAI mencionó que “Los juegos educativos son excelentes para el aprendizaje desde la primera infancia hasta para los adultos, porque comienzas a adquirir diferentes destrezas con una herramienta positiva y lúdica, por ejemplo cuando los niños juegan con iPad, existen un sinnúmero de aplicaciones que les enseñan matemática, lenguaje, motricidad fina, entre otros. Así sucede con los jóvenes y adultos, desarrollas atención, trabajo grupal, investigación, etc.” (anexos).

Por lo que se llega a la conclusión que hoy en día los intereses de niños, jóvenes y adultos han cambiado es por ello que al realizar juegos relacionados con el medio digital es una forma positiva de enseñanza, brindándoles un espacio recreativo y de enseñanza positiva.

En cuanto sus conocimientos previos sobre la gamificación, los entrevistados la mayoría comento que si conoce sobre el término y lo definían como una forma diferente y divertida de enseñan, en cuanto la entrevista 2 su respuesta en la pregunta fue que “Entonces la gamificación es una técnica que se utiliza para enseñar basada en una teoría de juegos, así creo que este tipo de aprendizajes tiene ventaja sobre cualquier metodología que intenta enseñar o formar específicamente por su base en los juegos, en el aspecto lúdico.” Por lo que es un término que se esta dando a conocer por docentes y que lo consideran como una herramienta positiva y útil para impartir clases.

En cuanto a la pregunta número tres se baso en la siguiente premisa, consideran los maestros que cuando sus estudiantes si divierten aprenden, y en las cuatro entrevistas sin dudar de respuesta todos coincidieron contestando sí, que mientras se están divirtiendo ellos pueden aprender, nombraron su positivismo, su concentración y lo positivo que es aprender así.

Todos los maestros a los que se le realizó la entrevista se les permitió probar el videojuego “Ludocracia” uno de los comentarios en la entrevista 3 (ver anexos) fue que “Lo aplicaría específicamente para la enseñanza de historia del Ecuador y pediría que lo presenten también en clases de informática, muy interesante.”. Surgieron comentarios positivos como una forma de enganchar al estudiante de bachillerato, de captar su atención y de volver su aprendizaje mas divertido y lúdico.

La última pregunta de la entrevista que se realizó fue ¿En qué situaciones de la escolaridad aplicaría la gamificación? Tuvimos diferentes respuestas considerando las diferentes necesidades de cada grupo y de cada maestro, en la entrevista 1 (ver anexos) mencionó que le gustaría aplicarlo siempre pero que no cuenta con material como el presentado, mientras que en la entrevista 4 dijo que lo utilizaría siempre, ya que en sus clases la participación suele ser baja o escasa y le gustaría fomentar la socialización y participación en clase con algo entretenido. Un comentario que me llamó mucho la atención fue que en ocasiones a los jóvenes a los que imparte clases les cuesta comprender algo, en esas ocasiones en específico le gustaría contar con material como “Ludocracia ” como un plus en libros o bibliotecas virtuales.

## **8. Conclusiones de la evaluación y recomendaciones**

La gamificación en la educación es la utilización de una metodología basada en diseño de juegos, pueden ser diferentes técnicas y dinámicas que tienen como objetivo motivar la participación de estudiantes de diferentes edades. Por ende es forma de lograr el proceso de información (contenidos académicos).

Por otro lado da apertura al docente que está impartiendo la cátedra de tener contacto con un nuevo proceso de enseñanza, por ende se vuelve un proceso de enseñanza-aprendizaje para ambos, maestros y estudiantes.

Los estudiantes en la actualidad tienen una relación con su entorno inmediato que tiene que ver con el contacto con la tecnología, por ende con el manejo de dispositivos cercanos a ellos se van a sentir satisfechos sus intereses y se buscará comprometerlos con su propio camino de aprender y desarrollar competencias.

Los entrevistados recomendaron que el videojuego “La Carrera de Roldós” venga con un anexo, ya sea a un libro o una guía de manejo para el docente para así poder aplicarlo como una nueva forma de enseñar diferentes valores democráticos e historia ecuatoriana. Por otro lado mencionan que conocen sobre el término de gamificación por lecturas previas, pero se considera pertinente una actualización profesional en dicho tema para aumentar el nivel de conocimiento de los docentes y por ende aplicar nuevas estrategias de enseñanza dentro de las aulas de clase.

Uno de los comentarios en la entrevista 2 en la pregunta 5 sobre en las situaciones que aplicaría la gamificación en la escolaridad, es que le gustaría que estuviera en bibliotecas, por ende sería positivo que se encuentre con facilidad en instituciones de educación como un archivo de enseñanza de Historia del Ecuador y todos sus extras.

## 9. Reflexión Personal

Realizar el presente trabajo ha sido un gran reto al cual me vi enfrentada, han sido muchos los obstáculos a nivel personal y de conocimiento de materia que se tornaron en oportunidades y ayudas por parte de mi grupo y mis familiares.

Comenzar por la investigación bibliográfica de Jaime Roldós fue el punto de partida idóneo, el cual me permitió adentrarme a una cultura y un contexto histórico diferente al que vivo yo, con valores que dejé al olvido con la cotidianidad de los días, entonces fue cuando inicié a leer, a recurrir a distintos autores, a preguntarles a personas mayores su opinión sobre mi tema de tesis y sus conocimientos acerca del tema, tener apuntes e ir registrando cada información adquirida fue una decisión muy bien tomada.

Creo que con el presente PAP he desarrollado la capacidad de trabajar con esfuerzo y de convencerme de que siempre podemos aprender cosas nuevas, no importa que tan difícil se torne un tema o situación, como lo fue para mi este PAP, se volvió una nueva experiencia de aprendizaje en un ámbito diferente al de mi carrera pero el cual con el tiempo pude relacionarlo de una manera exitosa.

Creo también que realizar el proyecto dentro de un gran equipo de trabajo quienes me motivaron a enfrentar mi temor ante el tema, me brindó un gran aliento y orientación al ver cada progreso que íbamos logrando cuando recogíamos datos,



buscábamos diferentes fuentes de estudio, y realizábamos reuniones grupales que daban excelentes resultados.

Considero que siempre existen dificultades que nos van acompañando o surgiendo en el camino, no todas las metas y objetivos que nos planteamos pudieron realizarse ya que teníamos enormes expectativas, pero nos chocamos con la falta de recursos económicos y de especialistas en programación que nos puedan ayudar a realizar los diferentes juegos que planteamos.

En ocasiones no logre identificar el desafío que nos esperaba crear material útil sobre un personaje tan importante como lo fue Jaime Roldós, pero lo importante fue que supimos reconocer que no sería posible realizar o completar nuestras propuestas, y enfocarnos en hacer lo mejor posible una de ellas, que fue elegida “La Carrera de Roldós” .

En relación con mi carrera cursada en la universidad, la cual es Educación Inicial, creo que como docente en muchas ocasiones puedes llegar a sentir frustración cuando notas que lo que quieres enseñar o transmitir por medio de las palabras, o trabajos grupales entre otros realmente no llega a tus estudiantes.

Siendo este un videojuego no relacionado a la primera infancia, me ha dejado como enseñanza que realmente los videojuegos dirigidos a cualquier edad son tomados como un juego, esto quiere decir que pierde esa formalidad con la que solemos enseñar y se vuelve una nueva experiencia positiva que causa sensaciones de agrado y emoción, por ello es exitosa, porque mientras niños, jóvenes y adultos juegan lo vuelven una experiencia lógica, de buen uso.

En el tema de la gamificación se volvió un tema nuevo para mí, pero que pude aprender que está ubicado en una de las primeras tendencias de todos los países por el constante tiempo que estamos involucrados con la tecnología, así que diseñar material entretenido y con un material visual que llame la atención puede volverse un gran método de enseñanza.

Creo que es importante rescatar el uso de la tecnología, actualmente tenemos los seres humanos una implicación y atracción por el medio digital, porque no podemos acceder a información útil de forma rápida e instantánea para poder tener aprendizaje jugando y esto nos llevara en todos los ámbitos de la educación o en cualquier otra materia no necesariamente en las Ciencias Sociales obtener buenos resultados académicos y mejorar la motivación del estudiantado.

## 10. Anexos

### Entrevista 1

#### DATOS

Género Femenino

Edad 54

Profesión Ciencias de la educación

Institución Educativa: Colegio Alemán Humboldt

1.

¿Qué opina usted sobre realizar juegos educativos en clase?

Los jóvenes de hoy en día a los que les imparto clases durante toda mi jornada laboral les cuesta mucho concentrarse, con la cantidad de distracciones que tenemos ahora, es un problema el uso del celular en el aula. Creo que hacer juegos educativos es una gran herramienta de enseñanza en la actualidad, con la gran demanda que tenemos de la juventud.

2.

¿Conoce usted sobre la Gamificación? ¿Cómo favorecería aplicar la gamificación en los salones de clase aplicándolo en la enseñanza de Historia? Conozco sobre la gamificación pero para ser sincera no la aplico como herramienta de enseñanza porque no tengo la menor idea de su aplicabilidad o material utilizable para mis clases, si me pregunta como favorecería la gamificación aplicándolo a la enseñanza de historia, pues bueno creo que seria fantástico, una gran diferencia hay entre leer un párrafo de historia, que realmente entretente y entender un contexto o algún hecho histórico.

3.

¿Cuándo los alumnos se divierten considera usted que realmente aprenden y adquieren

nuevos conocimientos? Si creo que aprenden, porque lo recuerdan con mayor facilidad

4.

Luego de probar Ludocracia ¿Aplicaría el juego como método de enseñanza? ¿En que área lo aplicaría? ¡Me encanto! Yo que soy chapada a la antigua es algo sencillo de jugar, y si realmente si lo aplicaría como método de enseñanza específicamente la presidencia de nuestro Ex presidente Jaime Roldós Aguilera. Lo aplicaría específicamente para la enseñanza de historia del Ecuador y pediría que lo presenten también en clases de informática, muy interesante.

5.

¿En que situaciones de la escolaridad aplicaría la gamificación?

Para ser sincera me encantaría aplicarlo si contará con material como este, así que si lo aplicaría en historia y seria fantástico en juegos de física que también se los complica bastante, podría ser mas entretenido y fácil de comprender.

## Entrevista 2

### DATOS

Género Masculino

Edad 40

Profesión Licenciada en Ciencias de la Educación

1.

¿Qué opina usted sobre realizar juegos educativos en clase?

Me parece una forma lúdica de enseñar sobre diferentes temas.

2.

¿Conoce usted sobre la Gamificación? ¿Cómo favorecería aplicar la gamificación en los salones de clase aplicándolo en la enseñanza de Historia?

Leí que es un método de volver algo aburrido, en algo entretenido, por ende una fuente de aprendizaje exitosa. Entonces la gamificación es una técnica que se utiliza para enseñar basada en una teoría de juegos, así creo que este tipo de aprendizajes tiene ventaja sobre cualquier metodología que intenta enseñar o formar específicamente por su base en los juegos, en el aspecto lúdico. Lo aplicaría claro que si porque es un modelo que funciona y motiva al estudiantado.

3.

¿Cuándo los alumnos se divierten considera usted que realmente aprenden y adquieren nuevos conocimientos?

Claro que si, llegan los conocimientos de una forma divertida y se vuelve una experiencia positiva.

4.

Luego de probar Ludocracia ¿Aplicaría el juego como método de enseñanza? ¿En que área lo aplicaría? Lo aplicaría claro que si, enseñar historia para mi es algo grato,

siempre tenemos jóvenes muy interesados en el tema y otros que no, así que para motivar a esos chicos que muestran desanimo, y hasta para los mismos animados, si.

5.

¿En que situaciones de la escolaridad aplicaría la gamificación?

En aquellas que se les complica a los jóvenes comprender algo, me encantaría contar con el material dentro de libros, o bibliotecas.

### **Entrevista 3**

#### **DATOS**

Género femenino

Edad 45

Profesión Licenciado en educación

1.

¿Qué opina usted sobre realizar juegos educativos en clase?

Yo los aplico y a los chicos les encanta. Hacemos trabajos basados en proyectos donde deben investigar, hacer reuniones en casa, ensayos, sacar ellos sus conclusiones y propios aprendizajes. Me gusta hacer debates internos, poniendo jurado y mesas de dialogo donde les permite involucrarse mas con la materia.

2.

¿Conoce usted sobre la Gamificación? ¿Cómo favorecería aplicar la gamificación en los salones de clase aplicándolo en la enseñanza de Historia? Bueno sobre gamificación no conozco pero al escuchar el termino supongo que son juegos, y si serian juegos de enseñanza de historia me parece una herramienta diferente, innovadora y llamativa tanto

como para mí, mis colegas y estudiantes.

3.

¿Cuándo los alumnos se divierten considera usted que realmente aprenden y adquieren nuevos conocimientos? Por supuesto, brindar estrategias dinámicas les encanta.

4.

Luego de probar Ludocracia ¿Aplicaría el juego como método de enseñanza? ¿En que área lo aplicaría? Me gusto el juego bastante y creo que sería un enganche maravilloso para investigar mas sobre Jaime Roldós, y aprender valores importantes para la vida.

5.

¿En que situaciones de la escolaridad aplicaría la gamificación?

Cuando me de cuenta que mis herramientas no están dando frutos. En esos momentos que los chicos dejan de verse interesados.

#### **Entrevista 4**

#### **DATOS**

Género Femenino

Edad 38

Profesión: Educación

Unidad Educativa: ANAI

1.

¿Qué opina usted sobre realizar juegos educativos en clase?

Los juegos educativos son excelentes para el aprendizaje desde la primera infancia hasta

para los adultos, porque comienzas a adquirir diferentes destrezas con una herramienta positiva y lúdica, por ejemplo cuando los niños juegan con iPad, existen un sinnúmero de aplicaciones que les enseñan matemática, lenguaje, motricidad fina, entre otros. Así sucede con los jóvenes y adultos, desarrollas atención, trabajo grupal, investigación, etc.

2.

¿Conoce usted sobre la Gamificación? ¿Cómo favorecería aplicar la gamificación en los salones de clase aplicándolo en la enseñanza de Historia?

Claro que si, en la actualidad han crecido los métodos de enseñanza y las estrategias de educación que como maestros utilizamos en nuestros salones, la gamificación une diferentes estrategias de juegos para motivar a los jóvenes a participar de una determinada actividad

3.

¿Cuándo los alumnos se divierten considera usted que realmente aprenden y adquieren nuevos conocimientos?

Si, pues se mantienen en constante atención.

4.

Luego de probar Ludocracia ¿Aplicaría el juego como método de enseñanza? ¿En que área lo aplicaría?

Lo aplicaría ya que beneficia la asimilación de contenidos poco interesantes para los chicos, es una alternativa de apoyo para todos los maestros.

5.

¿En que situaciones de la escolaridad aplicaría la gamificación?

Creo que lo utilizaría siempre ya que hace atractiva mi clase, también vuelve simple cosas u actividades que pueden ser difíciles, crea un ambiente cómodo y de confianza



donde probablemente aumente la participación en clase que en mis clases de Estudios Sociales suele ser nula, o muy poca para no exagerar, creo que también aumentaría el trabajo en equipo en el caso de este videojuego tratando de pasar niveles, esquivar rivales, me ha parecido muy útil esta aplicación.

## 11. Bibliografía

Hierro, I. M. (2013). Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. En I. M. Hierro, & E. A. Urano (Ed.), *Gamificación* (Vol. 1, pág. 152).

Ministerio de educación. (2016). *Lineamientos curriculares para el Bachillerato General Unificado*. Recuperado el 22 de 09 de 2016, de [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec)

Ministerio de Educación. (2016). *Ministerio de educación*. (Gobierno Nacional de la República del Ecuador) Recuperado el 28 de 08 de 2016, de Ecuador ama la vida: <http://educacion.gob.ec/bachillerato-general-unificado>

Ministerio de Educación. (2016). *PRECISIONES METODOLÓGICAS Y CURRICULARES PARA EL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO*. Recuperado el 4 de 10 de 2016, de Foros Ecuador: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/08/Precisiones-Historia-y-CCSS-2BGU-170913.pdf>

## 12.