



DEPARTAMENTO DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN Y LIDERAZGO

Gestión de estrategias pedagógicas en el aula: factor clave para los procesos de innovación

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magister en

Educación, mención gestión y liderazgo

Autor:

Marco Vinicio González Campoverde

Directora:

Dra. María Gabriela Guillén Guerrero

CUENCA - ECUADOR

2023

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada a:

A Dios por ser mi fortaleza y mi guía en todo este trayecto él es quien me ha permitido sobresalir de todas las adversidades con bien.

A mi esposa Rosa y mi hija Sophía ellas son mi inspiración y mi motivación día a día son quienes me han acompañado en todo este trayecto siendo un pilar fundamental para no desfallecer.

A mis padres Francisco y Sarita por siempre enseñarme que en la vida todo se puede conseguir con trabajo y perseverancia.

A mis hermanos Diego y Walter quienes confían en mí, además están pendientes y apoyan todo mi accionar en la vida.

También dedico a mi abuelita Blanca Cedillo quien desde el cielo es mi ángel guardián que cuida y vela por mi bien sé que estará orgullosa de mi persona y de lo que he logrado hasta el momento.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a mi Tutora la Magister María Gabriela Guillén Guerrero, por el apoyo y dedicación durante todo el proceso para el desarrollo de este trabajo de titulación, por la dirección asertiva y las sugerencias aportadas que sin duda fueron un aporte importante para cumplir con el objetivo trazado.

Asimismo, agradezco a mis compañeros y compañeras de la maestría con quienes hemos compartido diferentes momentos y actividades en este trayecto gracias a su apoyo se ha podido culminar con todo lo propuesto.

Un trabajo de investigación es producto del apoyo vital y del reconocimiento que nos ofrecen las personas que nos estiman y aprecian, sin el cual no tendríamos la fuerza y energía que nos anima a crecer como personas y como profesionales.

Gracias a mis amigos, que me animaron en todo momento y me incentivaron para que pueda concluir este trabajo, no fue fácil pero la motivación es fundamental para seguir.

Por último, gracias a mi familia por su paciencia y comprensión con este proyecto el tiempo empleado en este trabajo hizo que me distancie de ellos, pero al final valió la pena el sacrificio.

RESUMEN

En Ecuador, desde finales de los años 90s, se vienen implementando diferentes reformas en el campo de la educación, muchas de ellas tienen relación con propuestas curriculares destinadas a la aplicación de estrategias innovadoras que den lugar a aprendizajes significativos en los estudiantes. Estas miradas se sustentan en el derecho a la educación de calidad para todos y ubican al estudiantado en el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

En este trabajo de investigación se plantea la necesidad de conocer cómo los docentes del subnivel bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Salle Azogues” gestionan las estrategias pedagógicas en el aula. El estudio se sustentó en una metodología exploratoria-descriptiva de investigación cualitativa con acción participativa. Consideró como técnicas la observación, la entrevista y la revisión documental y, como instrumentos las fichas de observación, entrevistas semiestructuradas y fichas de contenidos y bibliográficas.

A partir del diagnóstico inicial se implementaron talleres de formación docentes destinados a innovar la aplicación de estrategias en el salón de clase. De manera sistémica se observaron mayores niveles de participación y mejor desarrollo de destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes que participaron en el proceso. El estudio concluye que el manejo de estrategias guarda estrecha relación con la experiencia docente, pero recobra sentido cuando estas son pensadas en promover el aprendizaje de todas las diversidades, esto implica superar prácticas tradicionales y centrarse en el estudiantado y su realidad.

Palabras clave: enseñanza, aprendizaje significativo, estrategias pedagógicas, innovación, gestión, formación docente

ABSTRACT

In recent times, different reforms have been implemented in the field of education, and many of them are related to the application of innovative strategies that lead to significant learning in students, which are essential for the teaching process. In this research work, the need of knowing how teachers implement pedagogical strategies and manage them will be discussed. Thus, the research is based on the high school sector at *Unidad Educativa Fiscomisional La Salle Azogues*. Based on an exploratory-descriptive methodology of qualitative research with participatory action, considering techniques and instruments of direct observation and semistructured interview, allowing the collection of data necessary for analysis, and obtaining results. Based on the previous facts, the reality of this process was kept up to date, which aided in the development of teachers' training sessions to apply new strategies as an innovation factor to determine its incidence and application within class hours, improving the process and teaching-learning.

Keywords: teaching, meaningful learning, pedagogical strategies, innovation, management, teacher training

Translated by:



Firma de responsabilidad

Marco González Campoverde



ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
RESUMEN	IV
ABSTRACT	V
INTRODUCCIÓN	1
METODOLOGÍA	5
RESULTADOS.....	8
Discusión.....	15
Limitaciones y recomendaciones	18
REFERENCIAS.....	18
ANEXOS	23

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Resultados de la Entrevista.....	10
---	----

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Ficha de Observación Áulica	23
Anexo 2 Preguntas de Entrevista	25
Anexo 3 Cronograma de Actividades	27
Anexo 4 Presupuesto para la propuesta	28
Anexo 5 Propuesta de Intervención	29
Anexo 6 Plan de Acción	31
Anexo 7 Ejemplo de Planificación con herramientas de gamificación	34
Anexo 8 Autorización.....	41

INTRODUCCIÓN

La educación en el mundo se transforma a un ritmo acelerado, la aplicación de nuevas estrategias y metodologías, así como las tecnologías de la información y los recursos para el aprendizaje evolucionan constantemente y cada vez tienen mayor incidencia en el entorno educativo (Alvarado y Barba, 2018). Hoy en día, la exigencia en cada una de las etapas de la formación escolar impulsa a los docentes y directivos a formular planteamientos curriculares acordes con su ritmo, en este sentido, se plantea que las estrategias pedagógicas deben centrarse en el estudiante y responder a sus características y condiciones individuales; sin embargo, en el momento actual los acontecimientos ocasionados en el entorno han obligado a la humanidad a generar cambios sustanciales en el desarrollo de las prácticas cotidianas, lo cual ha impactado también a la educación.

Zavala, et al. (2020) dan cuenta de un estudio llevado a cabo en México que tuvo como finalidad identificar las prácticas innovadoras que aplican los docentes para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. El estudio contó con la participación de 17 docentes y 25 estudiantes. Los resultados indicaron que los docentes aplican un modelo didáctico constructivista. A partir de aquello, este modelo tiene éxito ya que se apoya en problemas reales de contexto y en distintas herramientas tecnológicas.

Por su parte Sánchez (2019), en una investigación realizada en Manabí Ecuador, buscó analizar la incidencia de la planificación curricular en la práctica pedagógica; la metodología empleada en este estudio se basa en enfoque cualitativo en la que se aplicó una encuesta a 18 docentes de una unidad educativa del cantón Portoviejo. Los resultados obtenidos en el proceso de investigación ponen de manifiesto que el docente es el responsable de innovar las prácticas pedagógicas y de implementar estrategias

metodológicas para propiciar un mejor aprendizaje en el aula. Para que lo mencionado sea posible es necesario partir de una planificación microcurricular flexible en la que se establezcan actividades que proporcionen una enseñanza dinámica y creativa, con esto se garantiza una mejor comprensión de las temáticas abordadas y una motivación constante.

En un estudio realizado por Fernández, et al. (2020), en la Unidad Educativa “Andrés F. Córdova” del cantón Cañar, con el fin analizar la utilización de los objetos virtuales de aprendizaje como una nueva estrategia de impartir las clases en la asignatura de física. La metodología implementada se basó en un enfoque cualitativo de tipo descriptivo no experimental para lo cual se contó con una muestra de 133 estudiantes mediante un muestreo aleatorio estratificado, 29 estudiantes que cursan el Primero de Bachillerato, 54 el Segundo de Bachillerato y 50 de Tercero de Bachillerato. Entre los resultados destacan el uso de metodologías activas y recursos didácticos que el docente aplica en el proceso de enseñanza- aprendizaje como herramientas fundamentales para la motivación de los estudiantes, generando así aprendizajes significativos en la asignatura de física. El estudio concluye que es imprescindible que los docentes se capaciten constantemente sobre todo en temas tecnológicos.

En el Ecuador la educación es un factor transformador en la sociedad que apunta a una formación integral. El ministerio de educación propone la inserción de estrategias de cambio en el proceso pedagógico basado en el currículo (Ministerio de Educación [Mineduc], 2016). Para alcanzar este objetivo se debe considerar la importancia de la gestión pedagógica y como se articulan los diferentes elementos que intervienen en el proceso pedagógico ya que de esto depende para que los estudiantes puedan adquirir nuevos conocimientos.

Las estrategias pedagógicas son todas las acciones realizadas por el docente, con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes (Beltrán, et al. 2013). “Componen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación” (Pérez, et al. 2020, p. 3), además son las que suministran invaluable alternativas de formación que se desperdician por desconocimiento y por la falta de planeación pedagógica, lo que genera monotonía en la enseñanza. Según Pla (1997), el aprendizaje se refiere a un fenómeno en el que se vincula al alumno con la acción de integrar conocimientos nuevos de una situación inicial dada en la que se adquiere experiencias o una nueva forma de comprender el mundo.

Desde la gestión pedagógica se plantea que el conocimiento verdadero se fundamenta en aprendizajes previos que los docentes deben tomar en cuenta para dirigir y organizar sus procesos áulicos. Lo mencionado determina identificar estrategias pedagógicas que permitan abordar cualquier dificultad que se presente en el aula y ponga en peligro la consecución de los objetivos meso y micro curriculares, así mismo facilita la gestión pedagógica en función del bien común del grupo; lo mencionado requiere una nueva forma de entender el aprendizaje y de generarlo; es decir, aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con crear un nuevo significado (Davis y Matienzo, 2020).

En este sentido la teoría en la que se fundamenta el planteamiento de estrategias pedagógicas que respondan a las características de los estudiantes es el constructivismo, el mismo que tiene un carácter cognitivo que postula que el proceso de aprendizaje de una lengua, al igual que cualquier otro proceso de aprendizaje humano, es el resultado de una

constante construcción de nuevos conocimientos con la consiguiente reestructuración de los previos. Dicho de otro modo, desde una concepción constructivista, el aprendizaje no tiene lugar al copiar la realidad, como se postulaba en el conductismo, sino que supone una reconstrucción de los conocimientos previos que tiene una persona para dar cabida en dicha estructura cognitiva al conocimiento nuevo (Guerra, 2020).

La educación tradicional sustentada en el predominio de contenidos sobre destrezas, en la memorización antes que en la aplicación crítica de conocimientos y, en el rol del docente más que en la participación de estudiantes, tiene como base estrategias centradas en el docente y en sus intereses. Cambiar esta lógica es clave en el esfuerzo de construir procesos educativos significativos y para la vida. Lo mencionado pasa por definir con claridad las destrezas, habilidades o competencias requeridas en la sociedad del conocimiento, características del siglo XXI y avanzar en estrategias de enseñanza y aprendizaje sistemáticas y planificadas que posibiliten este propósito.

En el panorama actual, lo idóneo sería contar con los recursos y elementos modernos para llevar a cabo de manera conjunta el proceso de enseñanza-aprendizaje en los salones de clases, pero la realidad es que no siempre es así. En este sentido, la Unidad Educativa Fiscomisional La Salle de Azogues, está centrada en mejorar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes, contemplando nuevos modelos de formación basados en estrategias que promuevan la innovación, por lo que en esta investigación se plantea que es importante conocer cómo los docentes gestionan las estrategias pedagógicas en el aula para, en función a los resultados, diseñar una propuesta que se fundamente en la innovación.

Bajo esta mirada, el trabajo que se plantea responde a la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo los docentes gestionan las estrategias pedagógicas en la Unidad Educativa Fiscomisional La Salle?

Por su parte se guía bajo el siguiente objetivo general: Conocer la forma como los docentes gestionan las estrategias pedagógicas en la Unidad Educativa Fiscomisional La Salle. De manera más específica toma en cuenta los siguientes objetivos: 1. Diagnosticar la forma como los docentes gestionan las estrategias pedagógicas en la Unidad Educativa Fiscomisional La Salle. 2. Diseñar una propuesta de intervención en función de los resultados obtenidos en la fase diagnóstica. 3. Implementar la propuesta de intervención y valorar los resultados.

METODOLOGÍA

Diseño metodológico

El paradigma en el que se fundamenta esta investigación es el socio crítico. Osorio (2018) lo define como un conjunto de acciones reflexivas que aclaran predisposiciones, hipótesis y resultados que generan diferentes actividades y que se fundamentan en “razón práctica reflexiva”. Con esto se pretende mejorar los procesos pedagógicos a partir de una transformación. El enfoque considerado fue de tipo cualitativo, ya que se pretendió interpretar, describir y comprender la información recopilada sobre las interacciones y comportamientos en un contexto en particular (Maldonado 2018).

El diseño de esta investigación es no experimental, por el hecho de basarse en categorías, conceptos y sucesos observados en un determinado grupo poblacional; no se pretendió manipular ninguna variable, la información recopilada se sistematizó tal cual como se encontró en el contexto real. El alcance fue descriptivo por el hecho de describir

cualidades y características de fenómenos y grupos de personas, además se pretende profundizar, describir y medir conceptos y situaciones de la población objetivo.

Como método de investigación se consideró la acción participativa, a decir de Restrepo (2004) esta se enfoca en la transformación de prácticas sociales generando una reflexión sobre la idea central a partir de la recolección de datos de los cuales se considera la realidad de estudio y se plantean acciones renovadoras.

Contexto, población y participantes

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Fiscomisional La Salle Azogues. Este estudio se sustentó en una muestra no probabilística. Se consideró un docente de los diferentes cursos del subnivel de Bachillerato General Unificado y las asignaturas de Lengua y Literatura, Matemática e Historia.

Para el desarrollo de la investigación se tomó en cuenta que la Institución Educativa cuenta con conectividad a internet y que cada docente disponga de un computador personal. Para trabajar con los estudiantes se tomó en cuenta ya sea el aula de clase o en el laboratorio de informática. Además, se requirió que los docentes cuenten con un manejo básico de Tics.

Técnicas

Las técnicas que se emplearon para la recolección de información son las siguientes:

1.- Observación participativa, de acuerdo con Albert (2007), consiste en la recopilación de datos que ocurre en ambientes naturales y cotidianos de los sujetos e implica dos fases o etapas: (a) inmersión inicial en el campo y (b) recolección de los datos para el análisis. Para la técnica de la observación se considerará como instrumento una lista

de cotejo (Anexo 1) con el fin de observar las estrategias metodológicas aplicadas en el aula de clases a través de visitas áulicas.

2.- La Entrevista, “se refiere a la conversación mantenida entre investigador/investigados para comprender, a través de las propias palabras de los sujetos entrevistados, las perspectivas, situaciones, problemas, soluciones, experiencias que ellos tienen respecto a sus vidas” (Munarriz, 1992, p. 112). así mismo dentro de la entrevista se considerará una guía de entrevista semiestructurada (Anexo 2) aplicada a cada docente considerado en la muestra con el objetivo de conocer el detalle de la selección e implementación de las estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, a partir de los datos recopilados se aplicará un análisis datos los que permitirán obtener los resultados que servirán como pilar para establecer propuestas que permitan mejorar el proceso pedagógico y se valorarán las experiencias a partir de esta acción.

Procedimiento

Para el desarrollo de la investigación se tomaron en cuenta las siguientes fases:

- ✓ **Fase 1:** Previo al desarrollo de la investigación se requirió de la Autorización de Rectorado, para lo cual se hizo llegar el oficio respectivo para su ejecución.
- ✓ **Fase 2:** Construcción de los instrumentos de diagnóstico para ser aplicados a los docentes
- ✓ **Fase 3:** Análisis de resultados obtenidos en entrevistas y observaciones áulicas
- ✓ **Fase 4:** Diseño de la propuesta de intervención
- ✓ **Fase 5:** Implementación y valoración de resultados.

Enfocado en dar cumplimiento con las fases se siguió un cronograma de actividades (Anexo 3) y se presupuestó los recursos requeridos (Anexo 4).

La propuesta de intervención como gestión de estrategia innovadora dentro del aula, se basó en el desarrollo de tres sesiones de trabajo con los docentes del subnivel bachillerato siguiendo el ciclo de aprendizaje, metodología pedagógica que sigue la Institución (Anexo 5 y Anexo 6) donde en cada una de ellas se elaboró recursos para dar a conocer y direccionar las formas de cómo se pueden aplicar estas estrategias al momento de impartir sus clases, centrándonos como principal estrategia en la gamificación, puesto que posterior al diagnóstico realizado se pudo evidenciar que cada docente maneja correctamente los temas de clase, pero a su vez hace falta material lúdico en el nivel bachillerato para aumentar la motivación de los estudiantes y adaptar el juego a la era tecnológica en la que hoy nos desenvolvemos.

Las actividades propuestas durante las sesiones han sido ejecutadas y evaluadas, con el propósito de obtener resultados y comparativas con respecto a la implementación de la gamificación como estrategia.

Finalmente, conjuntamente con los docentes se escogió una destreza acorde al área de estudio y se adecuaron herramientas y recursos lúdicos en los diferentes momentos dentro del ciclo de aprendizaje para que los docentes las puedan emplear en sus horas clase. (Anexo 7)

RESULTADOS

Los resultados de la investigación se muestran en tres fases que conllevan relación con los objetivos y la metodología de estudio; se parte de los resultados de diagnóstico, seguido de los resultados del diseño de la propuesta y finalmente de los de la evaluación final.

Resultados del diagnóstico

Para el diagnóstico se inició con las observaciones áulicas con el fin de conocer a profundidad las estrategias metodológicas aplicadas por los docentes de bachillerato en los procesos de enseñanza y aprendizaje; para establecer los parámetros que se consideraron en estas observaciones se tomó como guía el documento de Apoyo y Seguimiento en aula a docentes emitido por el Ministerio de Educación (2012) generándose y aplicando los siguientes criterios de evaluación:

CR= Cumple con los requerimientos

ER= Está cerca de cumplir con los requerimientos

NM= Necesita mejorar.

Obteniendo como resultados que todos los docentes cumplen con los requerimientos en cuanto a: la ubicación de los estudiantes para facilitar el aprendizaje constructivista, el trato es respetuoso, los docentes trabajan acorde la planificación y momentos de clase, los estudiantes participan en el proceso de formación de su conocimiento donde los docentes respetan su criterio y se promueve alternativas de solución a interrogantes planteadas para el desarrollo del aprendizaje.

En los aspectos que están cerca de cumplir con los requerimientos tenemos: al momento de exponer el objetivo de clase es preciso recordarlo y que los estudiantes lo tengan presente durante toda la hora clase, los contenidos planificados están en relación a la malla curricular, pero hace falta relacionarlo a la realidad del estudiante siendo necesario ejemplificar y adaptarlos a su contexto, los docentes aplican diversas estrategias pedagógicas según las necesidades de los estudiantes.

En los aspectos que deben mejorar se considera a la utilización de recursos innovadores para la construcción del aprendizaje sobre todo técnicas acorde a la era tecnológica en que se desenvuelven para ello se debe emplear recursos variados no solamente presentaciones o videos.

En las entrevistas sobre las estrategias metodológicas implementadas por los docentes de Bachillerato realizando el análisis por categoría se encontraron los siguientes resultados:

Tabla 1: Resultados de la Entrevista

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	RESULTADOS
Estrategias pedagógicas	Conocimiento de estrategia metodológica	Conoce el concepto de estrategia metodológica	¿Qué entiende por Estrategias Metodológicas?	Todos los docentes conocen y coinciden que las estrategias metodológicas son las acciones, procedimientos, técnicas y métodos que el docente emplea para desarrollar su clase.
	Capacitación en estrategias metodológicas	Maneja espacios de capacitación	¿En los últimos 3 años se ha capacitado en estrategias metodológicas y su aplicación en el aula?	La mayoría de docentes se han capacitado en planificación curricular acorde el área que imparten, metodologías de enseñanza activas como Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje basado en problemas, aula invertida y competencias digitales.
	Aplicación de estrategias metodológicas	Emplea estrategias metodológicas	¿Qué estrategia metodológica utiliza con frecuencia?	Cada docente entrevistado maneja una metodología diferente siendo estas el

			<p>¿De las siguientes estrategias metodológicas, seleccione la que mejores resultados ha generado?</p> <p>a) Rutinas de pensamiento</p> <p>b) Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)</p> <p>c) Gamificación</p> <p>d) Aula Invertida (Flipped Classroom)</p> <p>e) Ciclo de aprendizaje ERCA</p> <p>f) Otras</p>	<p>ERCA, Flipped Classroom y el ABP respectivamente.</p> <p>De igual manera manifiestan que estas estrategias que aplican son las que mayor resultado han generado.</p>
Innovación educativa	Adaptación a diferentes estrategias metodológicas	Analiza las dificultades de aplicación de las diferentes estrategias metodológicas	<p>¿Cómo han respondido los alumnos al cambio de estrategias, de lo presencial a lo virtual?</p> <p>¿Qué dificultades usted ha tenido a la hora de aplicar una estrategia metodológica?</p>	<p>La mayoría de docentes consideran que no se ha tenido mayor dificultad en los estudiantes al momento de aplicar estrategias metodológicas en la parte virtual, sin embargo, manifiestan que lo que afectó fue la parte actitudinal de ciertos estudiantes.</p> <p>Algunos docentes han tenido dificultad cuando los estudiantes no tiene esa motivación e interacción en clase, solo revisan el material por cumplir, así mismo al momento de pedir el punto de vista a los</p>

				estudiantes tienen una argumentación deficiente. La mayoría de docentes coinciden que presentan dificultad al momento de buscar la forma más adecuada de aplicar una estrategia de acuerdo al grupo de estudiantes.
	Metodologías activas frente a enseñanza tradicional	Reconoce la importancia de metodologías activas en el aula	<p>¿Qué resultados usted ha observado al aplicar una estrategia metodológica activa?</p> <p>¿Cree usted que la aplicación de metodologías activas genera un aprendizaje significativo a diferencia del método tradicional?</p> <p>Si / No</p> <p>¿Por qué?</p>	<p>Todos los docentes coinciden que al aplicar una estrategia metodológica activa permite al estudiante explorar su realidad, ser crítico y reflexivo, teniendo así una participación activa.</p> <p>De igual manera todos consideran que con metodología activas se genera aprendizajes significativos a diferencia del método tradicional que vuelve al estudiante memorista y sin posibilidad de ampliar su conocimiento.</p>

En síntesis se obtuvo que los docentes conocen a que hace referencia una estrategia metodológica y se han capacitado en varias de estas que van enfocadas en la didáctica de sus respectivas asignaturas, pero las que más utilizan en sus horas clases son el ERCA, Flipped Classroom y ABP; también manifiestan que estas estrategias han funcionado pero hace falta una mayor interacción y motivación de los estudiantes para que no solo se centren

en revisar el material antes de las clases y puedan generar su punto de vista con una argumentación.

De igual manera los docentes reconocen que presentan dificultad al momento de buscar la forma más adecuada de aplicar una estrategia de acuerdo al grupo de estudiantes; por ello están abiertos a la aplicación de metodologías activas puesto que consideran que generan aprendizajes significativos, permitiendo al estudiante explorar su realidad, ser crítico y reflexivo ante la misma a diferencia del método tradicional que no le permite esta posibilidad convirtiéndose en un simple memorista y con límites a la hora de ampliar su conocimiento.

Resultados del diseño de la propuesta de intervención

La propuesta de intervención se elaboró en base a la fase de diagnóstico; analizando que para lograr una buena gestión del proceso enseñanza aprendizaje además de las estrategias que manejan los docentes de la institución es necesario generar ese aprendizaje lúdico en el Nivel Bachillerato, que facilite la interiorización del conocimiento de manera divertida aumentando la motivación y no solamente centrándose en el contenido.

Para ello se determinó que una estrategia innovadora que logre esta gestión es la gamificación, la misma que no se evidenció en ninguna observación áulica realizada; por lo tanto la propuesta va encaminada en esta práctica a través de sesiones de trabajo en la que participen los docentes con temáticas como introducción a la gamificación, conocer las principales herramientas de gamificación para ser empleadas en el aula y planificación de actividades dentro del ciclo de aprendizaje utilizando la gamificación (Anexo 6).

Resultados de aplicación y valoración de la propuesta de intervención

La propuesta de intervención se realizó a través de tres sesiones de trabajo durante tres semanas en la Unidad Educativa Fiscomisional La Salle. Se contó con la participación de los docentes del nivel Bachillerato y tuvo como objetivo direccionar al equipo docente en la aplicación de estrategias innovadoras basadas en la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

En las sesiones de trabajo con las temáticas abordadas se pudo obtener un análisis y valoración de la estrategia gamificación, con ejemplos claros de las herramientas lúdicas disponibles en la web según la asignatura que permitan adaptarlas a la planificación de los docentes en cualquier momento de su hora clase. (Anexo 7)

Al finalizar cada sesión de trabajo se evaluó mediante un formulario que abarcó interrogantes referentes a la temática expuesta y con preguntas para conocer el criterio de los docentes en cuanto a esta herramienta. Por último, se generó el compromiso con los docentes de aplicar lo visto en cada sesión en una hora clase para exponer mediante un conversatorio en las sesiones de trabajo comparativas entre herramientas de gamificación con las estrategias metodológicas comúnmente utilizadas. En estas evaluaciones y conversatorios todos los docentes coincidieron en la importancia que se da en la práctica educativa incorporar estas herramientas para no perder el juego en el nivel bachillerato; manifestando que al emplearlas en clase se mantuvo la atención y motivación de los estudiantes durante toda la hora clase, generándose esa reflexión y relación con su contexto dando resultados positivos a su aplicación.

Por otro lado, consideraron que estas sesiones de trabajo les permitió conocer y aplicar esta nueva estrategia metodológica que les servirá para sus futuras prácticas pedagógicas para generar esos aprendizajes significativos en los estudiantes.

Discusión

Al hablar de estrategias innovadoras nos enfocamos en una variedad de metodologías que pueden implementar los docentes en sus clases, pero ¿Cuál es la mejor estrategia? y sobre todo ¿Cómo adaptarla al contexto en el que se desenvuelven los estudiantes de la Unidad Educativa?

Para llegar a este punto, se partió de un diagnóstico, según Marí (2007) al diagnóstico lo entendemos como un camino de acceso a la realidad; de igual manera manifiesta que diagnosticar en Educación no pretende demostrar o falsar hipótesis o conjeturas, sino encontrar soluciones correctivas o proactivas, para prevenir o mejorar determinadas situaciones de los sujetos en orden a su desarrollo personal en situaciones de aprendizaje.

De esta manera se tuvo un enfoque más claro sobre la forma en la que los docentes gestionan las estrategias pedagógicas en la Unidad Educativa Fiscomisional La Salle, mediante visitas áulicas y entrevistas a los docentes del subnivel bachillerato se pudo presenciar que cada uno maneja una estrategia y metodología acorde a su experiencia, teniendo resultados favorables en cuanto al cumplimiento de planificaciones y desarrollo de destrezas en los estudiantes; sin embargo, se evidenció que en sus clases hace falta ese factor motivante y lúdico que se maneja más en primaria. Según Candela (2020) y Benavides (2020) la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia un aprendizaje significativo.

Por ello es importante crear esa interacción didáctica y participativa de los estudiantes que se obtiene a través del juego en horas clase, Ortega (1991) en su estudio nos

dice que el juego según la perspectiva de Piaget es considerado como una actividad fundamental que favorece al desarrollo cognitivo.

No se pretende asegurar que esta es la mejor estrategia, pero es evidente que a lo largo de los años jugar ha sido el primer y más eficaz método con el que todos hemos aprendido siendo niños. Vigotsky (1966) otorgó al juego, como instrumento y recurso sociocultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Con un sin número de ventajas proporcionadas en la etapa infantil y que no debe perderse cuando crecemos sobre todo en el ámbito educativo.

Oliva (2016) en su artículo detalla que, en la educación, la gamificación está ganando fuerza, siendo empleada como estrategia y técnica para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje; adaptándola a la época actual y usándola con la tecnología que hoy en día juega un papel importante dentro del aula.

Por tal motivo la propuesta surge de la necesidad de direccionar a los docentes de bachillerato de la institución a no perder el juego como estrategia innovadora e implementarla dentro de las planificaciones de las diferentes áreas del conocimiento.

Acorde a esto en la construcción de la propuesta se diseñó tres sesiones de capacitación docente con una estructura basada en la pedagogía conceptual ciclo de aprendizaje que es la que maneja nuestra institución, donde se empleó recursos lúdicos para la exposición del tema y a su vez sirvió como ejemplificación para que los docentes puedan introducirlo en los diferentes momentos de clase.

Generando con la aplicación de la propuesta esa participación y motivación del docente al conocer nuevas estrategias innovadoras para el proceso enseñanza aprendizaje;

sobre todo al estar dispuestos a capacitarse en esta herramienta tal y como Vázquez (2017) señala en su estudio la necesidad del docente de actualizarse y participar en programas de capacitación para estar al día en cuanto a enfoques educativos, metodológicos y didácticos.

Para ello dentro de las sesiones de trabajo se adecuó una destreza de su PUD con herramientas de gamificación para que implementen esta planificación en una hora clase, generando resultados positivos en su aplicación.

Para esta valoración e interpretación de resultados en cada sesión se aplicó un formulario final con preguntas referentes al tema tratado y en un apartado se consultó a los docentes su punto de vista en relación a la aplicación de herramientas innovadoras dentro de su hora clase. Realizando una retroalimentación y autoevaluación sobre el antes y después de conocer herramientas de gamificación fundando comparativas entre una enseñanza tradicional y una enseñanza con estrategias innovadoras.

Manifestando que es de suma importancia que el docente se actualice en estas estrategias, puesto que la educación del hoy debe ir a la par de la era tecnológica en la que se desenvuelven los estudiantes y como docentes debemos estar abiertos a ese cambio y experimentar todas aquellas estrategias que tengan el fin de mejorar para que los estudiantes desarrollen las destrezas requeridas.

La educación digital no es solo una simple integración de dispositivos y herramientas digitales, sino debe ser vista como una transformación educativa para la mejora del aprendizaje. (Pi, 2021) dando resultados positivos al implementar gamificación en horas clase, puesto que no solo se mantuvo el interés y motivación de los estudiantes durante toda la hora clase, sino se generó esos aprendizajes significativos.

En conclusión, el conocer cómo se gestiona el aprendizaje en la Unidad Educativa mediante la investigación fue de mucha importancia para tener desde el diagnóstico una idea clara de lo que está correcto y sobre todo de lo que se debe corregir. Aunque los docentes tenían noción del concepto de gamificación y algunas herramientas, fue relevante profundizar en esta estrategia para que no solo se enfoquen en una estrategia pedagógica sino puedan estar abiertos a herramientas de gamificación para generar una educación de calidad; y una vez aplicada obtener comparativas entre lo que se hace y lo que se debe mejorar dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Limitaciones y recomendaciones

Las limitaciones dentro del proyecto de investigación incluyeron factores externos allegados al proyecto como confinamientos, que la Unidad Educativa suspenda las clases, escasa colaboración de docentes y autoridades de Unidad Educativa o desconocimiento de las diferentes herramientas innovadoras existentes.

Para lo cual se recomienda dar continuidad y seguir implementando dentro de las planificaciones y horas clases herramientas de gamificación e ir probando todas aquellas que se acomoden a la destreza de estudio de las diferentes áreas.

También es importante generar ese deseo y espacios de capacitación docente para que puedan seguirse actualizando en nuevas herramientas tecnologías y de innovación.

REFERENCIAS

Albert, M. (2007). La investigación educativa: claves teóricas. Mc Graw Hill/Interamericana de España, S.A.U.

- Alvarado, M. y Barba, M. (2018). *Innovación educativa nuevas metodologías y prácticas en el aula. Desde Mexico y Colombia*. Politécnico Grancolombiano.
- Beltrán, M., García, Y. y Gamboa, M. (2013). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. *Revista de investigaciones UNAD*, 12(1).
<https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/revista-de-investigaciones-unad/article/view/1162/1372>
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Revista Rehuso* 5(3), 78-86.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Davis, V. (2020). Modelos didácticos para el aprendizaje de las disoluciones de la gerencia del aula. *Gerentia*, 1, 1-21.
<https://investigacionuft.net.ve/revista/index.php/Gerentia/article/view/64/61>
- Fernández, M., Garcia, D, Erazo, C, y Erazo, J. (2020). Objetos Virtuales de Aprendizaje: Una estrategia innovadora para la enseñanza. *Koinonia*, 1(1).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610707>
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 1-21.
<https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>
- Maldonado, J. (2018). *Metodología de la investigación social. Paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario* (1 ed.). Bogotá, Colombia: DGP editores SAS. <https://es.scribd.com/book/436222099/Metodologia-de-la-investigacion->

[social-Paradigmas-cuantitativo-sociocritico-cualitativo-complementario#%20%20%20%20%20search-%20menu_403461](#)

Marí Mollá, R (2007), Diagnóstico Pedagógico. Un modelo para la intervención psicopedagógica, 1-7.

<https://n9.cl/ege80>

Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Revista de investigación filosófica y teoría social*, 17-26.

<https://doi.org/10.24215/23468866e030>

Ministerio de Educación, [Mineduc]. (2012). Apoyo y Seguimiento en aula a docentes.

Recuperado el 15 de abril de 2022 <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-Apoyo-y-seguimiento-docente.pdf>

Ministerio de Educación, [Mineduc]. (2016). Dirección nacional de mejoramiento pedagógico.

Ministerio de Educación, [Mineduc]. (2021). Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales.

Recuperado el 12 de mayo de 2022 [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/03/Curriculo-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_-](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/03/Curriculo-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_-Bachillerato.pdf)

[Bachillerato.pdf](#)

Munarriz, B. (1992). Técnicas y métodos en Investigación cualitativa. *Xornadas de metodoloxía de investigación educativa*, 101-116.

<https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/8533>

Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Revista Realidad y reflexión*, 30-46

<http://redicces.org/sv/jspui/bitstream/10972/3182/1/La%20gamificaci%c3%b3n%20como%20estrategia%20metodol%c3%b3gica%20en%20el%20contexto%20educativo%20universitario.pdf>

Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*, 14(55), 87-102.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>

Osorio, J. (2018). La Investigación-Acción y la docencia crítico-reflexiva: notas para un itinerario formativo. *Revista pensamiento académico*, 1, 12-25.

<https://doi.org/10.33264/rpa.201802-01>

Pérez, G., Niño, J. y Flavio, F. (2020). Estrategia pedagógica basada en simuladores para potenciar las competencias de solución de problemas de física. *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería*, 8(3), 17-23.

<https://doi.org/10.15649/2346030X.863>

Pi, M., (2021). La adaptación de la educación en la era digital no es una opción, es una necesidad

<https://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/educacion-digital-una-necesidad/>

Pla, M. (1997). Currículum y educación campo semántico de la didáctica (Vol. 15). Gráficas Rey, SL.

<https://books.google.com.ec/books?id=0V91MImGuT0C&pg=PA95&dq=concepto+de+%20aprendizaje&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjA8OP-%202Pb1AhUqRDABHW6bD7cQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=concepto%20de%20apre%20ndizaje&f=false>

- Restrepo, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción del ser pedagógico. *Educación y educadores*, 7, 45-55.
<https://www.redalyc.org/pdf/834/83400706.pdf>
- Sánchez, C. (2019). Estrategias innovadoras en la planificación curricular, un reto en la educación contemporánea. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(3), 39-47. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2125/2246>
- Vázquez, R. (2017). La importancia de la capacitación docente.
<https://cea.uprrp.edu/la-capacitacion-docente-y-su-importancia/>
- Vigotsky, L. S. (1966). El papel del juego en el desarrollo del niño: un resumen de la evidencia
<https://educrea.cl/wp-content/uploads/2020/03/papel-del-juego.pdf>
- Zavala, M., González, I. y Vázquez, M. (2020). Modelo de innovación educativa según las experiencias de docentes y estudiantes universitarios. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(20), 1-25.
<https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/590/2286>

ANEXOS

Anexo 1 Ficha de Observación Áulica



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN Y LIDERAZGO
UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL LA SALLE AZOGUES

Ficha de observación directa sobre las estrategias metodológicas implementadas por los docentes de Bachillerato de la U. E. F. La Salle de la ciudad de Azogues.

Elaborado por: Marco González Campoverde.

1. Datos informativos

Fecha de la observación: 30-05-2022

Curso: 1 BGU C Paralelo: C

Asignatura: MATEMATICA

Tema/Contenido de la clase: SISTEMA DE ECUACIONES REDUCCIÓN

Hora de Inicio: 8:45- Hora de finalización: 9:25

2. Objetivo

El presente instrumento busca conocer a profundidad las estrategias metodológicas aplicadas por los docentes de bachillerato en los procesos de enseñanza y aprendizajes.

3. Instrucciones

Cada uno de los parámetros de medición serán completados en base a la realidad observada con total objetividad. La información obtenida será utilizada únicamente con fines de investigación y, por tanto, será confidencial.

4. Desarrollo

Criterios de evaluación: CR Cumple con los requerimientos, ER está cerca de cumplir con los requerimientos, NM necesita mejorar.

Parámetros de Observación	Escala		
	CR	ER	NM
La ubicación de los estudiantes facilita el aprendizaje constructivista			
El trato entre docentes y estudiantes es respetuoso.			

El docente trabaja en referencia a una planificación.			
El docente expone los objetivos de la clase con claridad.			
Los contenidos planificados están en relación con la realidad del estudiante y en función de la malla curricular.			
El docente aplica diversas estrategias pedagógicas, según las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.			
Los estudiantes participan activamente en el proceso de formación de su conocimiento.			
El docente utiliza recursos innovadores para la construcción del aprendizaje.			
Se permite la participación activa y se respeta los criterios de todos los participantes			
Es notoria la participación activa de los estudiantes en el desarrollo de la clase.			
El docente atiende las necesidades de todo el grupo.			
Se promueve alternativas de solución a interrogantes planteadas para el desarrollo del aprendizaje.			
El instrumento de evaluación aplicado es claro y responde al indicador planteado.			
El docente aplica los momentos de la clase.			

Anexo 2 Preguntas de Entrevista

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN Y LIDERAZGO
UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL LA SALLE AZOGUES

Cuestionario de entrevista semiestructurada sobre las estrategias metodológicas implementadas por los docentes de Bachillerato de la U. E. F. La Salle de la ciudad de Azogues.

Elaborado por: Marco González Campoverde.

1. Datos informativos

Fecha de aplicación de la entrevista:

Docente entrevistado:

Asignatura/as que imparte el docente:

Hora de Inicio: Hora de finalización:

Objetivo

El presente instrumento busca conocer a profundidad las estrategias metodológicas aplicadas por los docentes de bachillerato en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

2. Instrucciones

Responda a las preguntas que se formularán, de manera sincera y abierta. La información proporcionada será utilizada únicamente con fines de investigación y, por tanto, será confidencial.

3. Desarrollo

1.- ¿Qué entiende por Estrategias Metodológicas?

2.- ¿En los últimos 3 años se ha capacitado en estrategias metodológicas y su aplicación en el aula?
Respuesta es Si ¿En qué estrategias metodológicas se capacitó?

Respuesta es No ¿Por qué no se ha capacitado?

3.- ¿Qué estrategia metodológica utiliza con frecuencia?

¿Y por qué?

4.- ¿De las siguientes estrategias metodológicas, seleccione la que mejores resultados ha generado?

- a) Rutinas de pensamiento
- b) Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
- c) Gamificación

- d) Aula Invertida (Flipped Classroom)
- e) Ciclo de aprendizaje ERCA
- f) Otras

¿Por qué?

5.- ¿Cómo han respondido los alumnos al cambio de estrategias, de lo presencial a lo virtual?

6.- ¿Qué dificultades usted ha tenido a la hora de aplicar una estrategia metodológica?

8.- ¿Qué resultados usted ha observado al aplicar una estrategia metodológica activa?

- a) Se vincula la teoría con la práctica
- b) Los estudiantes participan de manera activa.
- c) Se fomenta el análisis crítico reflexivo
- d) Fortalece el trabajo colaborativo
- e) Otro. Describa:

9.- Cree usted que la aplicación de metodologías activas genera un aprendizaje significativo a diferencia del método tradicional. Si / No

¿Por qué?

Anexo 3 Cronograma de Actividades

OBJETIVO GENERAL			
Conocer la forma de como los docentes gestionan las estrategias pedagógicas en la Unidad Educativa Fiscomisional La Salle.			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDADES	RESULTADO ESPERADO	TIEMPO (SEMANAS)
Diagnosticar la forma como los docentes gestionan las estrategias pedagógicas en la Unidad Educativa Fiscomisional La Salle.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de instrumentos de diagnóstico. • Análisis del micro currículo. • Observación áulica. • Aplicación de la encuesta. 	Diagnóstico Inicial	5 semanas
Diseñar una propuesta de intervención en función de los resultados obtenidos en la fase diagnóstica	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar la información recopilada mediante categorías de análisis. • Planificación de la propuesta de intervención. • Elaboración de recursos. 	Propuesta de intervención sobre estrategias de innovación	6 semanas
Implementar la propuesta de intervención y valorar los resultados.	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de las propuestas de mejora. • Valoración y seguimiento de las acciones implementadas. 	Aplicación de estrategias de innovación Resultados y mejoras	6 semanas

Anexo 4 Presupuesto para la propuesta

RUBROS	VALOR
Resmas de papel	\$ 50,00
Esferográficos	\$ 12,00
Copias	\$ 30,00
Anillados	\$ 70,00
Cds – Flash	\$ 50,00
Viáticos	\$ 100,00
Impresiones	\$ 150,00
Imprevistos	\$ 75,00
TOTAL	\$ 537,00

Anexo 5 Propuesta de Intervención

SESIONES DE FORMACIÓN DOCENTE EN LA APLICACIÓN DE NUEVAS ESTRATEGIAS EN EL AULA COMO UN FACTOR DE INNOVACIÓN

1. Objetivos de la propuesta

1.1. Objetivo General

Direccionar a los docentes de bachillerato a través de sesiones de trabajo en la aplicación de la estrategia innovadora gamificación para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.2. Objetivos específicos

- Profundizar los conceptos relacionados con las estrategias innovadoras como la gamificación.
- Conocer las principales herramientas de gamificación para ser empleadas en el aula
- Planificar actividades dentro del ciclo de aprendizaje utilizando la gamificación.

2. Marco Legislativo

La propuesta se rige de acuerdo al Currículo vigente del año 2016 el mismo que da lugar a que, en el año 2021, el Ministerio de Educación expida el Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, el cual está separado por subniveles y es aplicable en la modalidad presencial, semipresencial o a distancia, con el fin de fortalecer estas competencias. En el mismo se afirma que el énfasis curricular nace para satisfacer las necesidades de la realidad educativa actual donde es fundamental priorizar aquellas destrezas que permiten el desarrollo de competencias claves para la vida. Por lo tanto, impulsa competencias comunicativas indispensables, tanto para la interacción social, como para la comprensión lectora y la producción de textos, además de competencias matemáticas que promueven el pensamiento lógico racional, esencial en la toma de decisiones. Por otro lado, se

impulsan también competencias digitales que permiten el desarrollo del pensamiento computacional y el uso responsable de la tecnología y, finalmente, las competencias socioemocionales primordiales en la comprensión, expresión y regulación adecuada de las emociones humanas.

3. Metodología

La propuesta se maneja dentro de la metodología participativa, que involucra a los docentes en una manera activa en el proceso enseñanza aprendizaje. Además del empleo de la estrategia de la gamificación como recurso innovador dentro de su planificación y herramienta de construcción didáctica que busca atender las necesidades de los estudiantes, con un mecanismo motivador que facilite el aprendizaje y la comprensión de las destrezas abordadas en la clase.

4. Recursos

4.1 Recursos tecnológicos

- Computador o dispositivo móvil.
- Proyector.
- Servicio de Internet.
- Sitios web.

4.2 Recursos humanos

Personal docente: Encargado de la hora clase o asignatura.

Estudiantes: Estudiantes del nivel Bachillerato que trabajen en la interacción con los contenidos creados y la participación activa en el desarrollo de las actividades durante las sesiones de trabajo.

Anexo 6 Plan de Acción

Sesión	Tema	Objetivo	Actividades	Recursos
1	Introducción a la gamificación	Profundizar los conceptos relacionados con las estrategias innovadoras como la gamificación.	<p>ENCUADRE</p> <p>1. EXPERIENCIA CONCRETA</p> <ul style="list-style-type: none"> • PREREQUISITO - Conceptualizar Estrategias Metodológicas • CONOCIMIENTO PREVIO - Reflexionar a través de la siguiente interrogante: ¿Cree que usted qué se puede aprender de mejor manera si se aplica el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje? • MOTIVACIÓN - Presentación del video “el juego como herramienta de aprendizaje” https://www.youtube.com/watch?v=TwVwbKF8Le0 - Receptar opiniones <p>2. OBSERVACIÓN REFLEXIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> • ENTREGA DE INFORMACIÓN - Presentación “Introducción a la gamificación” https://view.genial.ly/642b2ded6567540011126962/presentation-gamificacion • TESTEO DE COMPRENSIÓN - Ejemplificar situaciones o momentos durante la clase en los que sin darse cuenta aplicaron gamificación. <p>3. CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar un organizador gráfico sobre la importancia de la gamificación para el proceso de enseñanza aprendizaje. <p>4. APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • MODELACIÓN Y SIMULACIÓN - Describa una situación en la que se puede aplicar gamificación en el aula. • EJERCITACIÓN - Aplicar cuestionario https://forms.gle/29vcUmxpHJnrQApz8 <p>CIERRE</p>	Computador Presentación Internet Proyector
2	Herramientas para aplicar la gamificación en el aula	Conocer las principales herramientas de gamificación para	<p>ENCUADRE</p> <p>1. EXPERIENCIA CONCRETA</p> <ul style="list-style-type: none"> • PREREQUISITO - Conceptualizar Gamificación • CONOCIMIENTO PREVIO 	Computador Presentación Internet Proyector

		ser empleadas en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar a través de la siguiente interrogante: ¿Qué herramientas de gamificación ha aplicado o conoce? • MOTIVACIÓN - Participar del juego https://wordwall.net/es/resource/31913505 - Receptar opiniones 2. OBSERVACIÓN REFLEXIVA • ENTREGA DE INFORMACIÓN - Presentar herramientas de gamificación https://view.genial.ly/642b2d9a5c2e420018bb39a8/presentation-presentacion-proyeccion • TESTEO DE COMPRENSIÓN - Ejemplificar situaciones en las cuáles pueden aplicar al menos una herramienta de las presentadas. • CONCEPTUALIZACIÓN - Realizar un organizador gráfico sobre 5 herramientas de gamificación que más le llamó la atención para su aplicación 3. APLICACIÓN • MODELACIÓN Y SIMULACIÓN - Realizar una actividad en la que utilice una de las herramientas revisadas indicando el momento de la clase en que la emplearía. • EJERCITACIÓN - Aplicar cuestionario https://forms.gle/UZPBc9kg1W4t6z9W8 <p>CIERRE</p>	
3	Aplicar la gamificación en el ciclo de aprendizaje.	Planificar actividades dentro del ciclo de aprendizaje utilizando la gamificación.	<p>ENCUADRE</p> <p>1. EXPERIENCIA CONCRETA</p> <ul style="list-style-type: none"> • PREREQUISITO - Enumerar herramientas empleadas para gamificación. - Conteste: ¿Qué es el ciclo de aprendizaje? • CONOCIMIENTO PREVIO - Reflexionar a través de la siguiente interrogante: ¿En qué momentos de una clase se podría aplicar herramientas de gamificación? • MOTIVACIÓN - Participar del juego ciclo de aprendizaje en Quizizz https://quizizz.com/admin/quiz/64257fde8d7ea9001f50e214?source=quiz_share - Receptar opiniones 2. OBSERVACIÓN REFLEXIVA • ENTREGA DE INFORMACIÓN 	Computador Presentación en genially Internet Proyector Planificación Currículo

			<p>- Presentar el tema: “Gamificación en pedagogía conceptual ciclo de aprendizaje” https://view.genial.ly/63e4593528e00b00125da08c/presentation-gamificacion-en-el-ciclo-de-aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • TESTEO DE COMPRENSIÓN - Ejemplificar situaciones en las cuáles pueden aplicar al menos una herramienta de las presentadas. • CONCEPTUALIZACIÓN - Realizar un cuadro comparativo sobre las ventajas que ofrece la gamificación frente a la educación tradicional. <p>3. APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • MODELACIÓN Y SIMULACIÓN - Conjuntamente con los docentes escoger una destreza de su PUD y realizar el acondicionamiento de gamificación en los diferentes momentos de la clase donde se puede incluir herramientas activas. • EJERCITACIÓN - Aplicar cuestionario https://forms.gle/PbHcsC47kZ5cBFZX9 <p>CIERRE</p>	
--	--	--	--	--

Anexo 7 Ejemplo de Planificación con herramientas de gamificación

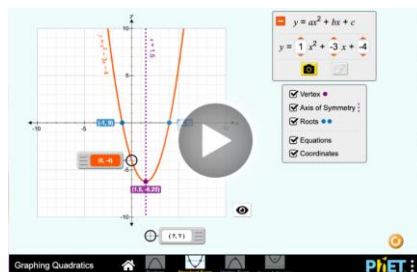
1. DATOS INFORMATIVOS					
DOCENTE			GRADO/CURSO:		PARALELO:
ÁREA:	ASIGNATURA:		SUBNIVEL/NIVEL		Nº PARCIAL
TÍTULO:			VALORES Y EJES TRANSVERSALES:		
GRADO/CURSO	Nº DE SEMANAS			FECHA DE INICIO:	
				FECHA DE FINALIZACIÓN:	
2. OBJETIVO DEL PARCIAL (Se toma del currículo adecuando el objetivo de subnivel o elabora el docente de acuerdo a las destrezas a trabajar)					
3. RELACION ENTRE COMPONENTES CURRICULARES					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE				EVALUACIÓN	
CONCEPTOS ESENCIALES	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS/ENLACES DE HERRAMIENTAS DIGITALES A UTILIZAR	INDICADOR DE EVALUACIÓN	ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN. (Enlaces Web)
Los temas esenciales de la DCD a ser desarrolladas	Son las DCD que se seleccionaron para el grado o curso, desagregados y agrupados para la unidad.	Metodología y actividades concretas para el trabajo de las destrezas. Tomando en cuenta el alcance, la articulación de las actividades, lo momentos.	Recursos necesarios para el trabajo de las DCD con el alumnado FÍSICOS O DIGITALES.	indicadores de evaluación del currículo que hayan sido desagregados para cada unidad.	Descripción de las técnicas e instrumentos concretos, o enlaces digitales que permitan evaluar el logro de los indicadores propuestos.
HISTORIA					
Renacimiento Humanismo	CS.H.5.2.19. Identificar las condiciones de surgimiento del Renacimiento y de la nueva visión del ser humano, el Humanismo.	ENCUADRE 1. EXPERIENCIA CONCRETA <ul style="list-style-type: none"> ● PREREQUISITO - Enumerar las características principales de los Imperios: Bizantino y Carolingio, su legado para la historia de la humanidad. ● CONOCIMIENTO PREVIO - Contestar: ¿Cuáles son los cambios que podemos mencionar en la sociedad? - Que recuerdo de la Edad Media, a través del siguiente juego https://www.cerebriti.com/juegos-de-historia/linea-del-tiempo-edad-media 	<ul style="list-style-type: none"> ● Medios tecnológicos ● Presentación ● Hojas de trabajo ● Cartulina ● Imágenes ● Video ● Texto del estudiante ● Aplicativo Edraw Max 	I.CS.H.5.9.1. Analiza las condiciones de surgimiento del Renacimiento y su contribución al desarrollo del pensamiento humanista y científico del mundo, destacando la relación entre humanismo renacentista y el pensamiento ilustrado. (J.1., J.3.)	Técnicas Desempeño de los estudiantes Análisis del Desempeño Instrumento: Hojas de trabajo Ejercicios propuestos en la web Video Collage

		<ul style="list-style-type: none"> • MOTIVACIÓN - Realizar el rompecabezas sobre la Mona lisa, obra del Renacimiento pintada por artista multifacético Leonardo da Vinci y uno de los más importantes símbolos de la cultura occidental. https://puzzlefactory.pl/es/rompecabezas/jugar/gente/193654-mona-lisa#5x8 2. OSERVACIÓN REFLEXIÓN • ENTREGA DE INFORMACIÓN - Analizar por medio de una línea de tiempo, los principales acontecimientos de la Edad Moderna. - Explicar mediante imágenes que es el humanismo con sus características y los principales avances científicos y técnicos, - Determinar el arte renacentista mediante las obras de personajes destacados en la era moderna, identificando sus características. - Analizar la importancia de las familias acomodadas como fuente de educación de grandes artistas. • TESTEO DE COMPRENSIÓN - Observar el cuadro de la Mona lisa armado en el rompecabezas y mediante una lluvia de ideas, establecer un diálogo con los estudiantes sobre el arte. - Realizar un video explicativo sobre el renacimiento y humanismo con una duración máxima de 3 minutos 3. CONCEPTUALIZACIÓN - Desarrollar un organizador gráfico con la información entregada de manera creativa utilizando el aplicativo Edraw Max 4. APLICACIÓN • MODELACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos interactivos en la web Cerebriti Puzzlefactory Puzzlel • Hoja interactiva liveworksheets 		
--	--	---	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> - Con los estudiantes, realizar un crucigrama virtual con las características principales del renacimiento. https://puzzel.org/es/features/crear-crucigramas • SIMULACIÓN - Con ayuda del docente resolver la hoja interactiva https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Ciencias Sociales/La edad moderna/Humanismo y Renacimiento lt4 28707ff • EJERCITACIÓN - Realizar un collage sobre el arte renacentista. - Resolver los ejercicios presentados en el texto del estudiante <p>CIERRE</p>			
MATEMÁTICA					
Ecuaciones de segundo grado	<p>M.1.5.26. Aplicar las propiedades de las raíces de la ecuación de segundo grado en la factorización de una función cuadrática.</p> <p>M.1.5.27. Resolver ecuaciones que se pueden reducir a ecuaciones de segundo grado con una incógnita</p>	<p>ENCUADRE</p> <p>1. EXPERIENCIA CONCRETA</p> <ul style="list-style-type: none"> • PRERREQUISITOS - Mediante el aplicativo https://www.thatquiz.org/es-0/?-j102-11-p0 resolver las ecuaciones de primer grado en el menor tiempo posible • CONOCIMIENTOS PREVIOS - De las siguientes gráficas reflexionar sobre lo que observan y las diferencias que encuentran 	<ul style="list-style-type: none"> • Medios tecnológicos • Hojas de trabajo • YouTube • Material de apoyo • Texto del estudiante • Cuaderno • Aplicativo Phet • Edraw Max • Juegos interactivos en la web Thatquiz • Wordwall cerebriti • Ejercicios interactivos en la web Super prof 	I.M.5.3.1. Grafica funciones reales y analiza su dominio, recorrido, monotonía, ceros, extremos, paridad; identifica las funciones afines, potencia, raíz cuadrada, valor absoluto; reconoce si una función es inyectiva, sobreyectiva o biyectiva; realiza operaciones con funciones aplicando las propiedades de los números reales en problemas reales e hipotéticos. (I.4.)	<p>Técnicas</p> <p>Desempeño de los estudiantes</p> <p>Análisis del Desempeño</p> <p>Instrumento:</p> <p>Hojas de trabajo</p> <p>Ejercicios propuestos</p>



- **MOTIVACIÓN**
- Escuchar y analizar el siguiente video, que presenta una situación de la vida real en la que se emplean ecuaciones de segundo grado.
<https://www.youtube.com/watch?v=v-vTBedEXyA>
- Participar del siguiente juego y contabilizar el puntaje de aciertos
<https://wordwall.net/es/resource/25004865/ecuaciones-de-segundo-grado>
- 2. **OBSERVACIÓN REFLEXIVA**
- **ENTREGA DE LA INFORMACIÓN**
- Presentar mediante el aplicativo Phet ecuaciones de segundo grado con su respectiva fórmula y gráfica
<https://phet.colorado.edu/es/simulation/s/graphing-quadratics>



		<ul style="list-style-type: none"> - Presentar los casos de factoro en los que ya se presentan ecuaciones de segundo grado y resolverlas - Aplicar la fórmula general de las ecuaciones de segundo grado para resolver cualquier tipo de ecuación cuadrática • TESTEO DE COMPRENSIÓN - Contestar el cuestionario presentado en https://www.cerebriti.com/juegos-de-matematicas/funciones-cuadraticas - Resolver diversas ecuaciones de segundo grado, aplicando las tres formas estudiadas: factoro, completación y fórmula general 3. CONCEPTUALIZACION - Realizar un mentefacto nocional sobre ecuaciones de segundo grado. Utilizando el Aplicativo Edraw Max 4. APLICACIÓN • MODELACIÓN - Pedir que los estudiantes propongan y resuelvan ecuaciones de segundo grado • SIMULACIÓN - Revisar, corregir y reforzar errores cometidos por los estudiantes en el proceso de modelación - Resolver los ejercicios presentados en https://www.superprof.es/apuntes/escolar/matematicas/algebra/ecuaciones/ejercicios-interactivos-de-ecuaciones-de-segundo-grado-2.html • EJERCITACIÓN - Enviar una tarea a casa página 73 del texto del estudiante <p>CIERRE</p>			
LENGUA Y LITERATURA					
Ubicar cronológicamen	LL.5.5.3 Ubicar cronológicamente los	ENCUADRE 1. EXPERIENCIA CONCRETA	Educaplay Quizziz	I.LL.5.7.3. Ubica cronológicamente los	Técnicas Desempeño de los estudiantes

<p>te los textos más representativos de Juan Montalvo y Miguel Riofrio</p>	<p>textos más representativos de la literatura ecuatoriana: siglos XIX al XXI, en la construcción de una cultura diversa y plural.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PRERREQUISITOS <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los criterios para valorar un propósito comunicativo con el uso de un crucigrama https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13354547-prerrequisitos.html • CONOCIMIENTOS PREVIOS <ul style="list-style-type: none"> - Identificar a los autores ecuatorianos del siglo XIX de https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13356395-poetas_del_siglo.html • MOTIVACIÓN INTRINSECA <ul style="list-style-type: none"> - Investigar ¿por qué se titula la novela La Emancipada? o ¿Qué han escuchado de esta obra? Utilizar la estrategia para extraer ideas sobre lo investigado. <table border="1" data-bbox="569 748 1014 846"> <thead> <tr> <th data-bbox="569 748 709 813"><i>Lo positivo</i></th> <th data-bbox="709 748 869 813"><i>Lo negativo</i></th> <th data-bbox="869 748 1014 813"><i>Lo interesante</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="569 813 709 846"></td> <td data-bbox="709 813 869 846"></td> <td data-bbox="869 813 1014 846"></td> </tr> </tbody> </table> <p>2. OBSERVACIÓN REFLEXIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> • ENTREGA DE LA INFORMACIÓN <ul style="list-style-type: none"> - Abrir el texto en la página 40 y 41 - Hacer una lectura del tema a ser estudiado - Presentar diapositivas sobre Juan Montalvo y Miguel de Riofrio. - Proyectar aportes y obras de cada autor. • TESTEO DE LA INFORMACIÓN <ul style="list-style-type: none"> - Realizar la dinámica mezclar, congelar, parejas para extraer ideas relevantes de los poetas y sus aportes en la construcción de una cultura diversa y plural. - Extraer las obras de Montalvo - Ubicar cronológicamente las obras más representativas de los poetas. 	<i>Lo positivo</i>	<i>Lo negativo</i>	<i>Lo interesante</i>				<p>Presentaciones Texto del estudiante Internet Computador Proyector Material de escritorio</p>	<p>textos más representativos de la literatura ecuatoriana: siglos XIX a XXI, y establece sus aportes en la construcción de una cultura diversa y plural. (I.4., S.1.)</p>	<p>Análisis del Desempeño</p> <p>Instrumento: Hojas de trabajo Ejercicios propuestos</p>
<i>Lo positivo</i>	<i>Lo negativo</i>	<i>Lo interesante</i>									

		<ul style="list-style-type: none"> - Analizar literariamente la obra Catilnarias y la Emancipada. - Determinar la estructura, de donde a donde abarca cada idea. <p>3. CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construir una rueda de atributos por cada autor con sus textos más representativos. <p>4. APLICACIÓN TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • MODELACIÓN-SIMULACIÓN - Identificar los poetas y aportes del siglo XIX al XXI, en la construcción de una cultura diversa y plural. https://quizizz.com/admin/quiz/636584b5c39d0e0021c81e16 • EJERCITACIÓN - Desarrollar un cuestionario sobre el tema estudiado. <p>CIERRE</p>			
--	--	--	--	--	--

Anexo 8 Autorización



"Solo puede llamarse en verdad educador el que es capaz de imprimir belleza, infundir luz y forjar un corazón" JB De La Salle



Oficio No. 158-2021-2022-UEFLS.A-R
Azogues, 25 de abril de 2022

Ingeniero
Marco González C.
Presente.-

De mi consideración:

Reciba un fraterno saludo a nombre de la comunidad educativa.

En atención a la solicitud presentada por usted, en lo referente a contar con la autorización respectiva para desarrollar en la Unidad Educativa Fiscomisional La Salle el proyecto de investigación titulado "Gestión de estrategias pedagógicas en el aula: factor importante para los procesos de innovación" como requisito previo a la obtención del título de cuarto nivel de la Maestría en Educación con mención en Gestión y Liderazgo, ofertado por la Universidad del Azuay; le informo que su petición es aprobada considerando el aporte que brindará esta investigación como es el contar con nuevas estrategias metodológicas que permitan generar en los estudiantes un aprendizaje significativo.

Para fines de organización institucional, se solicita presentar de manera urgente el cronograma detallado de las actividades que demanda el cumplir con este trabajo investigativo con las respectivas fechas propuestas para la ejecución.

Con sentimientos de consideración y estima.

Atentamente,
La Utopía ¡Un sueño posible!

Msc. Mercedes Idrovo Palacios
RECTORA

