



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**

Para la participación investigativa, competencia de acción y debate en grupo

Este módulo forma parte de la asignatura Funcionamiento Interinstitucional aprender desde la comunidad, LOEI, Ordenamiento Territorial y Participación Ciudadana dentro del marco del Plan Nacional del Buen Vivir.

Desde la asignatura se estudian las relaciones de la escuela con su entorno, se generan propuestas sobre la base de las pedagogías transformadoras, mediado por las técnicas de la gamificación que le darán vida a una serie de actividades lúdicas, recreativas, investigativas, reflexivas que permitirán que el estudiante de las diferentes carreras de educación, tenga un acercamiento profundo sobre la temática en estudio. Además, generen productos que le servirán de apoyo para realizar un proceso de intervención en la comunidad educativa y al finalizar, socializar el plan de acción como propuesta de cambio para la escuela, que permita potenciar las relaciones y alianzas estratégicas para la institución educativa.

Los estudiantes que cursan la asignatura, ingresarán en el aula virtual y encontrarán un espacio gamificado, estructurado en niveles y fases, que comienzan con el I nivel de desaprender y aprender, pasando por las fases de Abya Yala, Uwí, Creando mi Runa (Avatar), Amawta wasi y Arutam. Si se supera el nivel obtienen un tótem Indé.

El II nivel de Desarrollo sostenible y no sostenible, pasará por las fases de: Mapa del tesoro del Desarrollo Sostenible, Pincelazo de la creatividad del desarrollo sostenible y no sostenible, MAC & QR, El Detective de los ODS, La cueva de los Tayos, Yachachik de la sostenibilidad y los ODS, cerrando el nivel con un Webinar de Experiencias motivadoras, obteniendo puntos que pueden canjearse por un Tótem Indé.

En el III nivel de Nunka Yapajniamuri, pasará por las fases de: El valor del ejemplo, Meme-educación, Tik Tok de la sostenibilidad, TINI Recargado (forma parte de una política educativa que se quiere potenciar) y los ODS, se cierra el juego con la fase ODS 5.0.

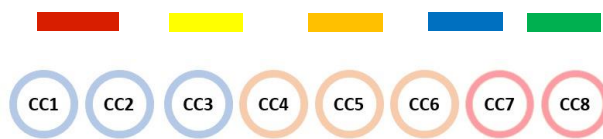
La combinación de palabras que evocan el diálogo de saberes, patrimonio cultural y natural del Ecuador, elevan el nivel de complejidad, profundidad y ampliación de los conocimientos. En el desarrollo del juego se potencian competencias tecnológicas, el trabajo colaborativo y cooperativo, el pensamiento complejo, la resolución de problemas, entre otros.

GAMIFICANDO PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE



**GAMIFICANDO
PARA EL DESARROLLO
SOSTENIBLE**

Dra. Dilida Luengo, Mgs. María de los Angeles Cruz,
Mgs. Néstor Castillo, Lcdo. Marcelo Espejo



Cómo se han alcanzado los objetivos de aprendizaje específicos:

Al finalizar el módulo los estudiantes fueron capaces de:



- Explicar y analizar la importancia de estudiar el Desarrollo Sostenible y los ODS y su inserción dentro de los planes de acción de las instituciones educativas
- Identificar los problemas asociados a la escuela y sus relaciones con el entorno, proponiendo soluciones a las problemáticas encontradas durante la intervención y el levantamiento del mapa de actores y el plan de acción, para lograr los ODS.



- Potenciar las competencias del trabajo colaborativo y cooperativo para la resolución, jerarquización y solución a las problemáticas educativas del contexto.
- Reflexionar sobre la importancia de las alianzas estratégicas para la escuela y realizar acciones que impacten la mejora de la misma.



- Desarrollar un enfoque innovador, creativo, inclusivo que permita el acceso al módulo Gamificando el desarrollo sostenible, articulado con la política educativa y aminorando las brechas digitales en la Amazonía.

Cómo se evaluaron los objetivos de aprendizaje específicos:

- Apoyados con aplicaciones y herramientas para la gamificación, se crearon espacios para la reflexión colectiva, como los foros y webinar, que potenciaron ese trabajo colaborativo y cooperativo.
- Se diseñaron retos grupales e individuales que les permitieron demostrar las habilidades y destrezas tecnológicas.
- A través de procesos reflexivos y prácticos como en el nivel III Nunka Yapajniamuri, donde los valores y el ejemplo lideran las actividades, las decisiones y lecciones aprendidas, que en cada nivel adquieren los participantes.

Cómo se han incluido los ODS:



El estudiante adquiere conocimientos teóricos y prácticos para promover el desarrollo sostenible, mediante la gamificación y actividades lúdicas, que contribuyen a la mejorar la institución educativa y articular las relaciones entre los actores sociales de la comunidad.



El estudiante valorará la importancia de reducir la generación de desechos mediante actividades de conocimiento, clasificación, reducción, reciclado y reutilización de los desechos sólidos en la Amazonía y en Ecuador. Además, trabajar para reducir el uso de combustibles fósiles, y promover la inversión en infraestructura energética y tecnologías limpias, a través de los planes de acción de las escuelas y los actores claves de la comunidad.





El estudiante comunicará y aplicará la gamificación para sensibilizar y acercar a los miembros de la comunidad educativa a las problemáticas ambientales para la búsqueda de soluciones sostenibles y coherentes como es el caso de la política educativa TINI, presentando alternativas para promover cultivos de ciclos cortos y que le permitan al niño y su familia involucrarse con la naturaleza, y la soberanía alimentaria.


¿Cómo se han impartido las actividades de enseñanza y aprendizaje diseñadas?


El curso se sustenta en los principios de la Gamificación y la Ludificación, estructurado por niveles y fases, a medida que avanzan en el juego, los participantes van potenciando sus conocimientos sobre el desarrollo sostenible y los ODS, al igual que potencian el trabajo colaborativo y cooperativo, identifican a los actores sociales y sus relaciones con la escuela. Además, detectan y jerarquizan las problemáticas de las escuelas, mejorando la toma de decisiones y las posibles soluciones que beneficien a los niños. Los diferentes grupos que participan compiten por conseguir los Tótem Inde y los puntos de cada nivel para ganar el juego, con esto se fortalecen las competencias y habilidades tecnológicas de los participantes y se aminoran las brechas digitales en el contexto amazónico.


Tipos de Aprendizaje

 Asimilación: Se asignó a la comprensión de información un 11%.


 Búsqueda y manejo de información: Se le asignó a este aprendizaje un 11%.


 Comunicación: Para el módulo es muy importante por lo que se asignó un 18%.


 Práctica: Ocupa un porcentaje clave en el módulo, debido a los tipos de aprendizajes que adquieren los estudiantes, y ponen en práctica en su entorno real, ocupando un 27%.


 Producción, este tipo de aprendizaje tiene un porcentaje de 33% debido a que los participantes generan productos aplicables.


Competencias Educación para el Desarrollo Sostenible


 **CC1** Competencia de Pensamiento sistémico. Es una competencia que dentro de los juegos potencia las habilidades de reconocer y comprender las relaciones.


 **CC2** Competencia de Anticipación. Contribuye a comprender y evaluar futuros escenarios.


 **CC3** Competencia de Pensamiento crítico. Desarrollando la habilidad de cuestionar normas, prácticas y opiniones.

 **CC4** Competencia estratégica. Para los juegos es clave esta competencia, que tributa a la formación de los líderes.

 **CC5** Competencia de colaboración. Es la competencia con más alta incidencia, porque durante todo el juego se potencia el trabajo en equipo.

 **CC6** Competencia integrada de resolución de problemas. Complementando las habilidades para la resolución de problemas y en los niveles del juegos se potencia.

 **CC7** Competencia de autoconciencia. La segunda competencia con mayor incidencia dentro de los juegos, el objetivo final de los juegos es transformar conciencias.

 **CC8** Competencia normativa. Acá se fortalecen las capacidades para reflexionar sobre las normas y valores.