

UNIVERSIDAD PANAMERICANA
Facultad de Ciencias de la Educación
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa



**“Guía metodológica para la implementación de la gamificación en el aula”,
dirigida a CTA y Directores de la Coordinación Técnica Administrativa,
distrito escolar 14-10-50, del municipio de Cunén, departamento de Quiché**
(Informe de Práctica Profesional Dirigida)

Vilma Janeth López Rivas

Guatemala
2019

**“Guía metodológica para la implementación de la gamificación en el aula”,
dirigida a CTA y Directores de la Coordinación Técnica Administrativa,
distrito escolar 14-10-50, del municipio de Cunén, departamento de Quiché.**

(Informe de Práctica Profesional Dirigida)

Vilma Janeth López Rivas (estudiante)

Licda. Irma Virginia Amado de León de Castillo (asesor)

Lcda. Ana Lucía Rivera Amézquita (revisora)

Guatemala

2019

Autoridades Universidad Panamericana

M.Th. Mynor Augusto Herrera Lemus

Rector

Dra. HC. Alba Aracely Rodríguez de González

Vicerrectora Académica

M.A. César Augusto Custodio Cobar

Vicerrector Administrativo

EMBA. Adolfo Noguera Bosque

Secretario General

Autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación

M.A. Sandy Johana García Gaitán

Decana

M.A. Wendy Flores de Mejía

Vicedecana

DICTAMEN DE APROBACIÓN
INFORME DE PRÁCTICA PROFESIONAL DIRIGIDA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD PANAMERICANA

ASUNTO: Vilma Janeth López Rivas
Estudiante de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, de esta Facultad, solicita autorización para realizar Informe de Práctica Profesional Dirigida para completar requisitos de graduación.

Dictamen 259.06042019.

Después de haber estudiado el anteproyecto presentado a esta Decanatura para cumplir los requisitos para elaborar Informe de Práctica Profesional Dirigida, que es requerido para obtener el título de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa. Se resuelve:

1. El anteproyecto presentado con el nombre de: **“Guía metodológica para la implementación de la gamificación en el aula”**, dirigida a CTA y Directores de la Coordinación Técnica Administrativa, distrito escolar 14-10-50, del municipio de **Cunén, departamento de Quiché** Está enmarcado dentro de los conceptos requeridos para la elaboración del Informe de Práctica Profesional Dirigida.
2. La temática se enfoca en temas sujetos al campo de investigación con el marco científico requerido.
3. Habiendo cumplido con lo descrito en el reglamento de egreso de la Universidad Panamericana en opciones de Egreso, artículo No. 5 del inciso a) al g).
4. Por lo antes expuesto, la estudiante **Vilma Janeth López Rivas**, recibe la aprobación de realizar Informe de Práctica Profesional Dirigida, solicitado como opción de Egreso con el tema indicado en numeral 1.

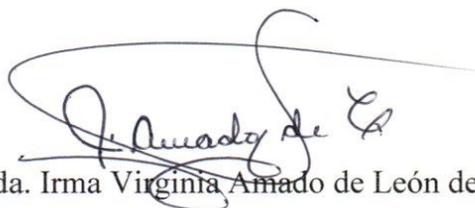

M.A. Sandy J. García Gallán
Decana
Facultad de Ciencias de la Educación



UNIVERSIDAD PANAMERICANA, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
Guatemala, 6 de mayo 2019.-----

En virtud de que el Informe de Práctica Profesional Dirigida con el tema: **Guía Metodológica para la Implementación de la Gamificación en el aula, dirigida a CTA y Directores de la Coordinación Técnica Administrativa, distrito escolar 14-10-50, del municipio de Cunén, departamento Quiché.**

Presentado por la estudiante: **Vilma Janeth López Rivas**, previo a optar al Grado Académico de **Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa**, cumple con los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, se extiende el presente dictamen favorable para que continúe con el proceso correspondiente.



Licda. Irma Virginia Amado de León de Castillo

Asesora

UNIVERSIDAD PANAMERICANA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION.

Guatemala, cuatro de noviembre del dos mil diecinueve.

En virtud de que el Informe de Práctica Profesional Dirigida con el tema: “Guía metodológica para la implementación de la gamificación en el aula”, dirigida a CTA y Directores de la Coordinación Técnica Administrativa, distrito escolar 14-10-50, del municipio de Cunén, departamento de Quiché”.

*Presentado por la estudiante **Vilma Janeth López Rivas**, previo a optar al grado académico de **Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa**, cumple con los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, se extiende el presente dictamen favorable para que continúe con el proceso correspondiente.*



Revisora

Lcda. Ana Lucía Rivera Amézquita
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa
Colegiado No. 25962

UNIVERSIDAD PANAMERICANA, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN. Guatemala, veintiséis de noviembre dos mil diecinueve.-----

En virtud del Informe de Práctica Profesional Dirigida con el tema: **“Guía metodológica para la implementación de la gamificación en el aula”**, dirigida a CTA y Directores de la **Coordinación Técnica Administrativa, distrito escolar 14-10-50, del municipio de Cunén, departamento de Quiché**. Presentado por la estudiante **Vilma Janeth López Rivas** previo a optar al grado académico de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, reúne los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, y con el requisito de Dictamen de Asesor (a) y Revisor (a), se autoriza la **impresión** del Informe de Práctica Profesional Dirigida.


M.A. Sandy J. García
Decana
Facultad Ciencias de la Educación



Para efectos legales únicamente el sustentante es responsable del contenido del presente Trabajo.

Contenido

| | |
|--|----|
| Resumen | i |
| Introducción | ii |
| Capítulo 1 1 Marco contextual | 1 |
| 1.1 Descripción de la institución | 1 |
| 1.2 Reseña histórica de la institución | 2 |
| 1.3 Visión y misión | 3 |
| 1.3.1 Visión | 3 |
| 1.3.2 Misión | 3 |
| 1.4 Estructura organizativa | 3 |
| 1.4.1 Organigrama | 4 |
| 1.4.2 Autoridades | 5 |
| 1.5 Ubicación geográfica | 8 |
| 1.6 Fortalezas de la institución | 9 |
| 1.7 Limitantes de la institución | 9 |
| 1.8 Problemática inicial detectada | 10 |
| Capítulo 2 | |
| Diagnóstico institucional | 11 |
| 2.1 Problemática | 11 |
| 2.2 FODA sistémico | 12 |
| 2.3 Árbol de Problemas | 15 |
| 2.4 Árbol de objetivos | 16 |
| 2.5 Propuestas | 17 |
| 2.6 Metodología | 20 |
| 2.7 Técnicas | 21 |
| 2.7 Instrumentos | 22 |
| 2.8 Informantes | 23 |
| 2.9 Resultados del diagnóstico institucional | 24 |

| | |
|--|----|
| Capítulo 3 | |
| Marco teórico | 25 |
| Capítulo 4 | |
| Propuesta | 33 |
| 4.1 Nombre de la propuesta | 33 |
| 4.2 Introducción | 33 |
| 4.3 Justificación | 34 |
| 4.4 Planteamiento del problema de la propuesta | 35 |
| 4.5 Objetivos | 35 |
| 4.5.1 Objetivo general | 35 |
| 4.5.2 Objetivos específicos | 35 |
| 4.6 Estrategia | 36 |
| 4.7 Resultados esperados | 36 |
| 4.8 Actividades | 36 |
| 4.9 Cronograma de actividades | 37 |
| 4.10 Metodología | 38 |
| 4.11 Implementación y sostenibilidad de la propuesta | 39 |
| 4.12 Recursos | 39 |
| 4.13 Presupuesto | 40 |
| Capítulo 5 | |
| Sistematización de la propuesta | 41 |
| 5.1 Proceso de sistematización | 41 |
| 5.2 Experiencia vivida | 41 |
| 5.3 Reconstrucción histórica | 42 |
| 5.4 Objeto de la sistematización de la propuesta | 44 |
| 5.5. Principales lecciones aprendidas | 45 |
| Conclusiones | 46 |
| Referencias Bibliográficas | 47 |
| Anexos | 49 |

Resumen

La Práctica Profesional Dirigida es un proceso fundamental que se realiza en la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, con el fin de orientar a los directores de la Coordinación Técnica Administrativa, Distrito Escolar 14-10-50 del municipio de Cunén, departamento Quiché, en la implementación de una guía metodológica.

El capítulo uno describe la información general de la institución, que abarca el nombre, la misión y visión, estructura organizativa, ubicación geográfica, las fortalezas, y la problemática inicial detectada en la institución. mediante la técnica de la observación.

El capítulo dos describe el problema a trabajar, a través del FODA sistemático permite el análisis del árbol de problemas y el árbol de objetivos, basándose en información recabada en la Coordinación Técnica Administrativa, Distrito Escolar 14-10-50.

El capítulo tres presenta el marco teórico, que comprende el proceso de fundamentación teórica y enfoque de autores reconocidos que sustenta la elaboración del proyecto identificado, que permitió a los directores enriquecer los conocimientos sobre una guía metodológica de la gamificación en el aula en base a una orientación participativa, implementación y sostenibilidad para ser utilizado y puesto en práctica con el personal de la Coordinación Técnica Administrativa.

El capítulo cuatro describe la propuesta sobre fortalecer las deficiencias encontradas, en el cual se establecieron talleres para encaminar el proyecto innovando actividades para el buen desempeño en los directores y la ejecución del proyecto.

El capítulo cinco establece el proceso de sistematización de la propuesta, haciendo mención las experiencias vividas y lecciones aprendidas en el análisis y la interpretación de la misma, elaborando conclusiones que son aspectos fundamentales en la sistematización.

Introducción

La carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa de la Universidad Panamericana con sede en el municipio de Cunén, departamento Quiché, a través del proceso de práctica se desarrolló un taller en donde se entregó una guía metodológica para la implementación de la gamificación en el aula dirigida a CTA y directores de la Coordinación Técnica Administrativa, distrito escolar 14-10-50.

El informe comprende las fases en las cuales se dan a conocer los procesos de ejecución del proyecto. A través de la realización del diagnóstico institucional FODA se pudo establecer que los directores y el personal de la Coordinación Técnico Administrativa, distrito escolar 14-10-50, por lo que se lleva a cabo la elaboración de una guía metodológica, desarrollando actividades de esparcimiento y de campo como parte de la formación profesional al que aspira.

La fase de diseño de la investigación institucional comprende el perfil del proyecto, la formulación del problema, la fundamentación teórica, los recursos necesarios en su elaboración como el recurso humano, material y financiamiento. Todo esto con la finalidad de llevar a cabo la elaboración de una guía metodológica que será útil para los directores, con finalidad de resolver el problema.

El proceso de sistematización de la propuesta hace mención de experiencias vividas y lecciones aprendidas en el análisis e interpretación de la misma, enfocado a la implementación de la gamificación en el aula dirigida especialmente a los directores de la Coordinación Técnico-Administrativa, por el desconocer la aplicación de métodos actualizados de enseñanza aprendizaje.

La propuesta se realizó con el propósito de mejorar el desempeño docente y el rendimiento académico, implementando la gamificación en el aula como alternativa positiva y motivante en formar un aprendizaje significativo, ganando la permanencia estudiantil y promoción escolar.

Capítulo 1

Marco contextual

1.1 Descripción de la institución

La Coordinación Técnica Administrativa Distrito Escolar No. 14-10-50, es una institución educativa que pertenece al Ministerio de Educación y al sector oficial, sirve de enlace entre la dirección departamental de Educación (DIDEDUC) y la comunidad educativa. Se constituye como una alternativa que fortalece la calidad educativa de los diferentes niveles de educación; preprimaria, primaria, nivel medio y diversificado.

La Coordinación Técnica Administrativa Distrito Escolar No. 14-10-50 está organizada según la jerarquía establecida por el MINIDUC, iniciando con el coordinador que tiene a su cargo toda el área técnico administrativo, en donde tiene las funciones de dirigir, orientar, acompañar e informar a los directores y docentes de los diferentes niveles educativos, contando con el apoyo de dos secretarías, una de ellas labora en la jornada matutina y la otra en la jornada vespertina.

Una de las actividades primordiales en esta Coordinación son confrontar todo tipo de documento ingresado, revisión de expedientes de estudiantes, revisión de hojas de servicio, extendiéndose hacia la población con constancias y cartas de recomendación a docentes.

Uno de los grandes objetivos de la coordinación técnica administrativa es el desarrollo y ejecución de las políticas, fines y pilares educativos en el aula, emanados por el MINEDUC de acuerdo al Currículo Nacional Base, buscando con esto la calidad de la educación y que los estudiantes tengan una sólida y competente formación en las áreas de estudio en todos los niveles educativos existentes.

1.2 Reseña histórica de la institución

Como toda Institución, la Coordinación Técnica Administrativa cuenta con un inicio en sus actividades. Desde el momento que empezó a laborar el primer docente hubo necesidad de contar con un jefe inmediato que apoyara y cubriera las necesidades de los centros educativos y de los docentes. Quien ejercía esa labor era la Supervisión Educativa, existía una sola en el municipio, posteriormente cambio a ser Coordinación Técnica Administrativa.

Cuando la población decidió darle prioridad a la educación como una alternativa para alcanzar el desarrollo del país, en el municipio de Cunén, departamento Quiché, surge en el año 1990 el Distrito Escolar 14-10-13. En el transcurso de los años debido al alto porcentaje de docentes y población estudiantil se creó otro distrito: 14-10-14, para atender y brindar una mejor atención a la demanda educativa del área urbana y comunidades aledañas al municipio.

Sin embargo, la comunidad educativa continuo creciendo dando lugar a la nueva Coordinación Técnica Administrativa Distrito Escolar 14-10-50, Esta fue creada el cinco de agosto del año dos mil quince, según resolución No 148-2015, la cual en su parte resolutive dice: autorizar la creación y funcionamiento del Distrito Escolar No. 14-10-50 en el municipio de Cunén, departamento Quiché.

El Coordinador Técnico Administrativo a cargo fue el Lic. Fernando Rogelio López Galindo, durante los años 2015, 2016 y 2017, pero debido a un ascenso profesional a favor del CTA, para inicios del año 2018 él Prof. Jacinto Hernández Botón quedó a cargo de la Coordinación Técnica Administrativa.

La Coordinación Técnica Administrativa empezó a funcionar en donde actualmente se encuentra, en uno de los locales del Edificio Municipal del Municipio, contando actualmente con un total de 235 docentes de las diferentes escuelas y niveles, en el renglón presupuestario 011 se cuenta con 172 docentes para el nivel primario y 27 docentes para el nivel parvulario.

Para el renglón 021 perteneciente a contratos se cuenta con 36 docentes en función en cada centro educativo. La Coordinación Técnica Administrativa Distrito Escolar 14-10-50 atiende a 25 establecimientos de Nivel Primario, 16 de Nivel Preprimaria, 5 Nivel Parvulario, 5 Nivel Básico y 2 de Nivel Diversificado.

1.3 Visión y misión

1.3.1 Visión

Formar ciudadanos con carácter, capaces de aprender por sí mismos, orgullosos de ser guatemaltecos empeñados en conseguir su desarrollo integral, con principios, valores y convicciones que fundamenten su conducta.

Fuente: Coordinación Técnica Administrativa; 2015

1.3.2 Misión

La Coordinación Técnica Administrativa Distrito Escolar 14-10-50, es una institución educativa local, organizada, eficiente y eficaz, generadora de oportunidades de enseñanza aprendizaje, orientada a resultados que aprovecha diligentemente las oportunidades que en el siglo XXI le brinda y comprometido a una Guatemala mejor en la educación.

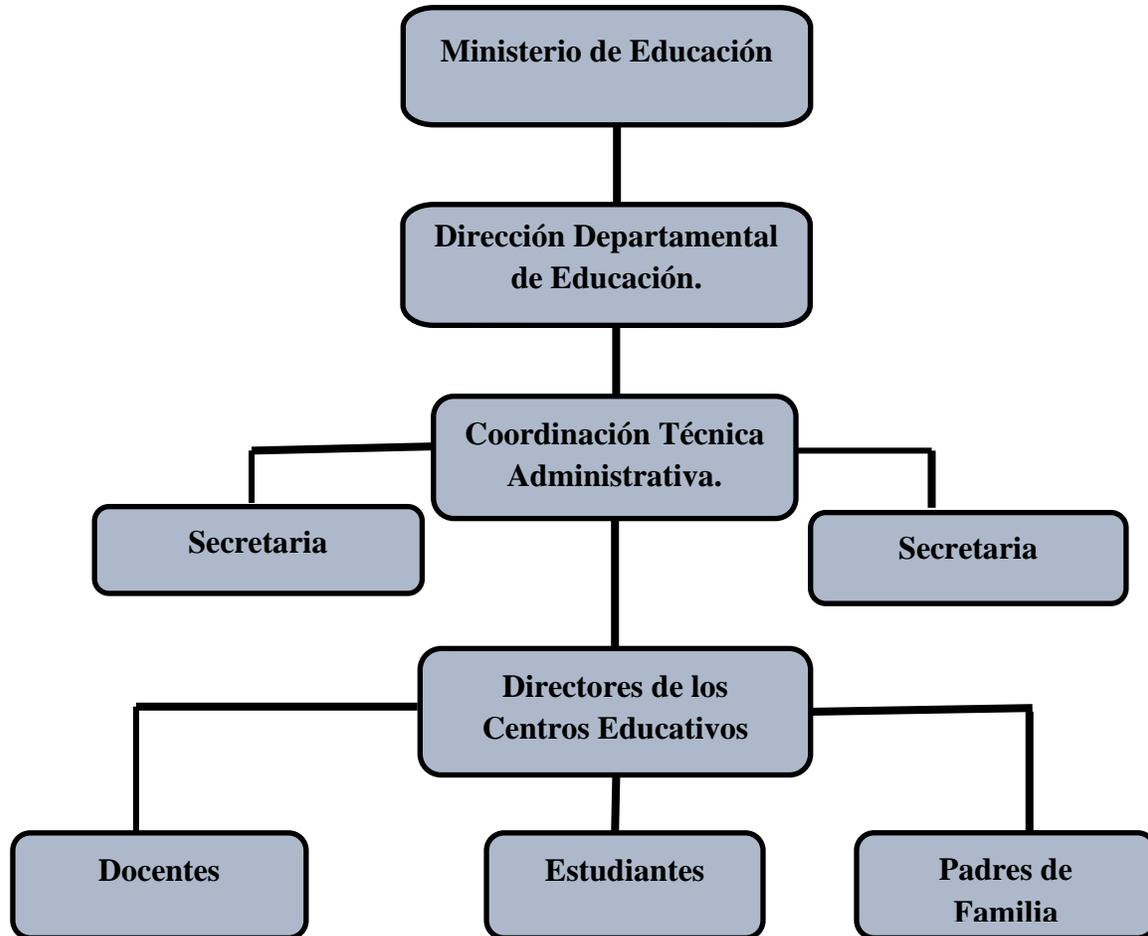
Fuente: Coordinación Técnica Administrativa; 2015

1.4 Estructura organizativa

Toda Institución consta de una estructura organizativa, tal el caso de la Coordinación Técnica Administrativa, que se caracteriza por un organigrama ordenado y funcional establecido por el Ministerio de Educación y como representante en esta comunidad del Director departamental.

1.4.1 Organigrama

Figura No.1
Organigrama de la Coordinación Técnica Administrativa, Distrito Escolar 14-10-50,
Cunén, Quiche.



Fuente: elaboración propia 2019

1.4.2 Autoridades

Ministerio de Educación

El Ministerio de Educación es el responsable de la Educación en Guatemala, por lo que le corresponde aplicar el régimen jurídico a todo lo relacionado a los servicios escolares y extraescolares. Como funciones a cargo tiene: formular y administrar la política educativa, velar por la calidad y la cobertura de la prestación de los servicios educativos públicos y privados todo ello de conformidad con la ley, contribuir con el desarrollo integral de la persona, coordinar con las universidades y otras entidades educativas del país y con los diferentes ministerios del estado, todo con el fin de prestar los servicios educativos. La persona que lo dirige se designa como Ministro de Educación.

Director Departamental.

La dirección departamental es la encargada de planificar, dirigir, coordinar y ejecutar las acciones educativas en su jurisdicción, actuando bajo la rectoría y autoridad del mismo Ministerio de Educación.

Tiene a su cargo las siguientes atribuciones: coordinar la ejecución de las políticas y estrategias educativas nacionales en el ámbito departamental correspondiente, adaptándolas a las características y necesidades de su jurisdicción, planificar las acciones educativas en el ámbito de su jurisdicción en función de la identificación de necesidades locales, programar los recursos financieros, materiales y humanos necesarios para el cumplimiento de los planes y programas educativos locales.

Programar los recursos financieros, materiales y humanos necesarios para el cumplimiento de los planes y programas educativos departamentales y promover, coordinar y apoyar los diversos programas y modalidades educativas que funcionan en su jurisdicción, buscando la ampliación de la cobertura educativa, el mejoramiento de la calidad de la educación y la eficiencia administrativa.

Coordinador Técnico Administrativo

El Coordinador Técnico Administrativo se encarga de: organizar, coordinar y dirigir los recursos físicos, financieros, institucionales y humanos del distrito, reunirse periódicamente con los docentes del nivel respectivo para organizar, ejecutar y evaluar todas las actividades programadas por la Administración Educativa, ejecutar y dar efectividad al Sistema Disciplinario con méritos y deméritos desde el sistema preventivo, establecer los medios de prevención y seguimiento para los estudiantes con problemas de rendimiento académico y/o conducta disciplinaria, Asistir a los niños, jóvenes, maestros y catedráticos del nivel que coordina, así como también a padres de familia.

Otorgar permisos, recibir justificaciones de ausencias, atender los casos académicos y disciplinarios más difíciles, así como decidir sobre sanciones o correctivos de los casos más problemáticos, verificar la correcta aplicación de los programas de estudio del área correspondiente, así como que el personal docente mantenga actualizados sus registros de avance programático.

Directores

Los directores de los establecimientos públicos o del estado son nombrados por el Ministerio de Educación de acuerdo al nombramiento de Director Profesor Titulado. El Director departamental de Educación o en su defecto el Coordinador Técnico Administrativo del sector al que corresponde ubica al Director Profesor Titulado en cada uno de los establecimientos educativos con una resolución que ampare la acción.

El director es representante del centro educativo en todos aquellos actos oficiales o extraoficiales que son de su competencia y del pleno dominio del proceso administrativo de los aspectos técnico-pedagógicos y de la legislación educativa vigente relacionada con su cargo y centro educativo que dirige, como también velar por el cuidado y buen uso de los muebles e inmuebles del centro educativo y comunicador de las disposiciones emitidas por las autoridades ministeriales hacia el personal, así también apoyo de la organización de los trabajadores educativos a su cargo.

Docentes

Los docentes de las instituciones públicas o del estado, son nombrados por el Despacho Ministerial y si son contratos son nombrados mediante un Acuerdo ministerial y ubicados por el Director Departamental de Educación en coordinación con el Coordinador Técnico Administrativo, esto de acuerdo a la demanda que se presente en los establecimientos.

Los docentes forman parte de la administración de la institución educativa y se encuentran bajo la disposición y coordinación que dirige el director del establecimiento, así también son los encargados de atender y dirigir directamente la formación de los educandos que asisten a las escuelas oficiales del país.

Estudiantes

Se constituye como el centro del proceso educativo. Se les percibe como sujetos y agentes activos en su propia formación, además de verlos como personas humanas que se despliegan como tales en todas las actividades. Los estudiantes son los entes sociales por cual y para el cual la educación se dispone en todo el territorio nacional de manera gratuita, laica y obligatoria en sus primeros años de vida y con miras a ser de ellos personas capaces de afrontar y dar solución a problemas de la vida cotidiana y producir nuevos conocimientos y participar activamente dentro de la sociedad en un paradigma educativo diferente que se centra en la persona humana.

Así también son los que fortalecen la integración y articulación del conocimiento, el desarrollo de destrezas, el fomento de los valores universales y los propios de cada cultura y el cambio de actitudes. Como también la apertura de espacios para que el conocimiento tome significado desde varios referentes y se desarrollen las capacidades para poder utilizarlo de múltiples maneras y para múltiples fines.

Consejo de padres de familia.

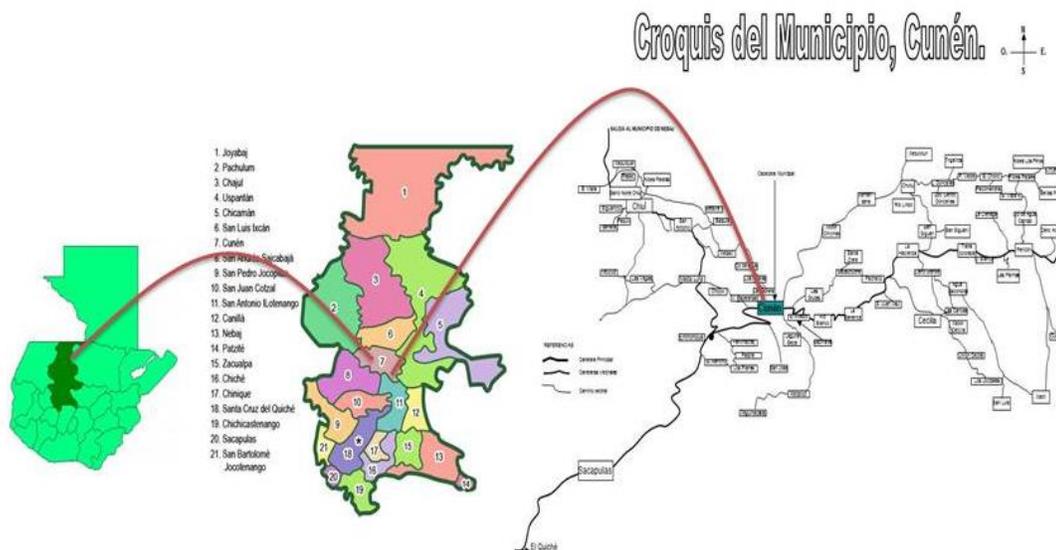
El consejo de padres de familia está integrado por mínimo uno y máximo tres padres de familia por cada uno de los grados que ofrezca el establecimiento educativo. Ellos se encargan de: apoyar las actividades que realice el centro educativo, participar en la elaboración de los planes de mejoramiento, promover el apoyo de padres de familia para facilitar el financiamiento de los

aprendizajes, propiciar un clima de confianza entre los elementos de la comunidad educativa, todo en calidad de apoyo hacia los centros educativos.

1.5 Ubicación geográfica

La sede de la Coordinación Técnica Administrativa, Distrito Escolar 14-10-50, se ubica en el municipio de Cunén, departamento Quiché, funciona en una de las oficinas del primer nivel de la municipalidad ubicada frente al parque central del municipio, cuyas vías son accesibles por ser céntrico, además a la par de ella se encuentra la oficina de CONALFA, Cunén es un municipio del Departamento de Quiché, se sitúa a 60 kilómetros de la cabecera departamental y a 233 kilómetros de la capital de Guatemala.

Figura No. 2
Ubicación del municipio de Cunén en el país de Guatemala



Fuente: Instituto Nacional de Educación Básica, Cunén, 2014.

1.6 Fortalezas de la institución

Las Fortalezas son las capacidades especiales con que cuenta la institución educativa, y que le permite tener una posición privilegiada frente a la competencia. Recursos que se controlan, capacidades y habilidades que se poseen, actividades que se desarrollan positivamente, etc. Se pueden considerar como los puntos fuertes que se tienen en la actualidad.

Fortalezas de la Coordinación Técnica Administrativa

- Eficiente Asistencia Técnica al personal docente.
- Celebra reuniones con la finalidad de estimular el interés por profundizar y actualizar conocimientos sobre educación.
- Tiene registros sobre los aspectos profesionales del personal de los establecimientos de su distrito.
- Nombramiento de maestros por contrato de parte de la municipalidad.
- Asesoramiento a los docentes en sus labores.
- Coordinador técnico administrativo capacitado en la legislación educativa.
- Supervisión constante de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Supervisión constante de materiales y técnicas de aprendizaje.
- Acompañamiento en el uso de materiales didácticos.

1.7 Limitantes de la institución

Son aquellos factores que provocan una posición desfavorable frente a la competencia, como también barreras que limitan el desarrollo de una empresa, recursos de los que se carece, habilidades que no se poseen, actividades que no se desarrollan positivamente, también son llamadas puntos débiles y constituyen sus amenazas a largo tiempo.

Debilidades de la Coordinación Técnica Administrativa

- Poco conocimiento en el contenido de la legislación educativa por parte de los docentes.

- Desconocimiento de las funciones de Directores y Docentes.
- Conocimiento deficiente por los docentes sobre el manual de convivencia pacífica.
- Falta de orientación para la correcta aplicación del CNB.
- Desconocimiento de docentes sobre metodologías de enseñanza-aprendizaje actualizadas.
- Las planificaciones que presentan los docentes son inadecuadas.
- Carencia de un instrumento para la evaluación del desempeño docente.

1.8 Problemática inicial detectada

Desconocimiento de docentes sobre metodologías de enseñanza-aprendizaje actualizadas, en el distrito 14-10-50 de Cunén, Quiché.

Capítulo 2

Diagnóstico institucional

2.1 Problemática

Desconocimiento por parte de docentes sobre metodologías de enseñanza-aprendizaje actualizadas, en el distrito escolar 14-10-50 de Cunén, Quiche

2.2 FODA sistémico

Tabla No. 1
FODA Sistémico

| | Fortalezas (Internas) | Oportunidades (Externas) |
|---|---|--|
| FODA Área Administrativa | <ul style="list-style-type: none"> • Eficiente Asistencia Técnica al personal docente. • Celebra reuniones con la finalidad de estimular el interés por profundizar y actualizar conocimientos sobre educación. • Tiene registros sobre los aspectos profesionales del personal de los establecimientos de su distrito. • Nombramiento de maestros por contrato de parte de la municipalidad. | <ul style="list-style-type: none"> • Participación en el planeamiento de la supervisión técnica escolar del departamento. • Aprovechamiento de programas e instituciones educativas. • Comunicación efectiva por medio de aparatos tecnológicos propios de la Coordinación Técnica Administrativa. • Apoyo de las autoridades municipales. |

| | | |
|---|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Asesoramiento a los docentes en sus labores. • Coordinador técnico administrativo capacitado en la legislación educativa. | <ul style="list-style-type: none"> • Distribución de materiales otorgados por el ministerio de Educación. • Aplicación de la legislación educativa ante cualquier anomalía que se presenta. |
| Debilidades | Estrategias (internas) | Estrategias (externas) |
| <ul style="list-style-type: none"> • Poco conocimiento en el contenido de la legislación educativa por parte de los docentes. • Desconocimiento de las funciones de Directores y Docentes. • Conocimiento deficiente por los docentes sobre el manual de convivencia pacífica. • Carencia de un instrumento para la evaluación del desempeño docente. | <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar la legislación educativa de manera digital y motivar a los docentes para que se apropien del contenido. • Verificar constantemente las funciones que desempeñan los docentes y directores de los centros educativos. • Verificación constante de la aplicación del reglamento de convivencia pacífica y armónica (Acuerdo ministerial 2011). • Elaboración de un instrumento para evaluar el desempeño docente, por el CTA y Directores de los centros educativos. | <ul style="list-style-type: none"> • Organizar talleres en donde se pueda socializar el contenido de la legislación Educativa. • Taller sobre las funciones de directores y docentes en los centros educativos. • Capacitación a docentes sobre el reglamento de convivencia pacífica y armónica (Acuerdo ministerial 2011). • Socialización con docentes sobre los beneficios de aplicar la evaluación de desempeño docente, con fin de mejorar la calidad educativa. |
| Amenazas | Estrategias (Interna) | Estrategias (Externa) |

| | | |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación inoportuna de la legislación educativa en los centros escolares. • Incumplimiento de funciones por parte del director y los docentes. • Inadecuada solución de conflictos en los centros educativos. • Inadecuada labor docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. | <ul style="list-style-type: none"> • Promover en los centros educativos la importancia de leer constantemente la legislación educativa. • Organización de un grupo de apoyo al CTA para supervisar constantemente la labor de directores y docentes en los centros educativos. • Elaboración de un documento especial para docentes que contenga el manual de convivencia pacífica. • Supervisión constante a docentes utilizando un instrumento de evaluación. | <ul style="list-style-type: none"> • Capacitación a docentes sobre la aplicación de la legislación educativa. • Socialización de funciones en los centros educativos a directores y docentes. • Socialización a docentes sobre el manual de convivencia pacífica. • Capacitación a docentes sobre la aplicación de metodologías innovadoras de enseñanza-aprendizaje. |
| FODA Área Pedagógica | Fortalezas (Internas) | Oportunidades (Externas) |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Supervisión constante de los procesos de enseñanza-aprendizaje. • Supervisión constante de materiales y técnicas de aprendizaje. • Acompañamiento en el uso de materiales didácticos. | <ul style="list-style-type: none"> • Accesibilidad de vehículos propios del CTA. • Acompañamiento del programa Save the childrens. • Aprovechamiento de materiales didácticos proporcionados por el ministerio de educación. |
| Debilidades | Estrategias (Internas) | Estrategias (Externas) |

| <ul style="list-style-type: none"> • Falta de orientación para la correcta aplicación del CNB. • Desconocimiento de docentes sobre metodologías de enseñanza-aprendizaje actualizadas. • Las planificaciones que presentan los docentes son inadecuadas. | <ul style="list-style-type: none"> • Organización de grupos de supervisión a docentes sobre la aplicación del CNB. • Supervisión constante a docentes para verificar su metodología de enseñanza. • Capacitar a los docentes sobre la manera correcta de elaborar planificaciones. | <ul style="list-style-type: none"> • Impartir un taller en donde se explique el buen manejo del CNB. • Taller sobre Gamificación en el aula (metodología lúdica). • Distribución de guías de planificación a docentes. |
|---|---|---|
| Amenazas | Estrategias (Internas) | Estrategias (Externas) |
| <ul style="list-style-type: none"> • Des utilización del CNB en los procesos de enseñanza-aprendizaje. • Bajo rendimiento académico debido a la pasividad que se vive en el aula. • Inadecuada utilización de tiempo en los horarios de clase. | <ul style="list-style-type: none"> • Supervisión constante sobre el manejo del CNB en los procesos de enseñanza. • Crear técnicas y métodos de enseñanza que favorezcan al estudiante en sus procesos de aprendizaje. • Supervisión constante de planificaciones y desarrollo de clases a cargo de un grupo de docentes organizado por el CTA. | <ul style="list-style-type: none"> • Taller sobre la aplicación del CNB en el proceso de enseñanza. • Taller a docentes sobre los diferentes estilos de aprendizaje. • Capacitación a docentes sobre la manera correcta de elaborar y desarrollar una planificación. |

Fuente: elaboración propia 2019.

2.3 Árbol de problemas

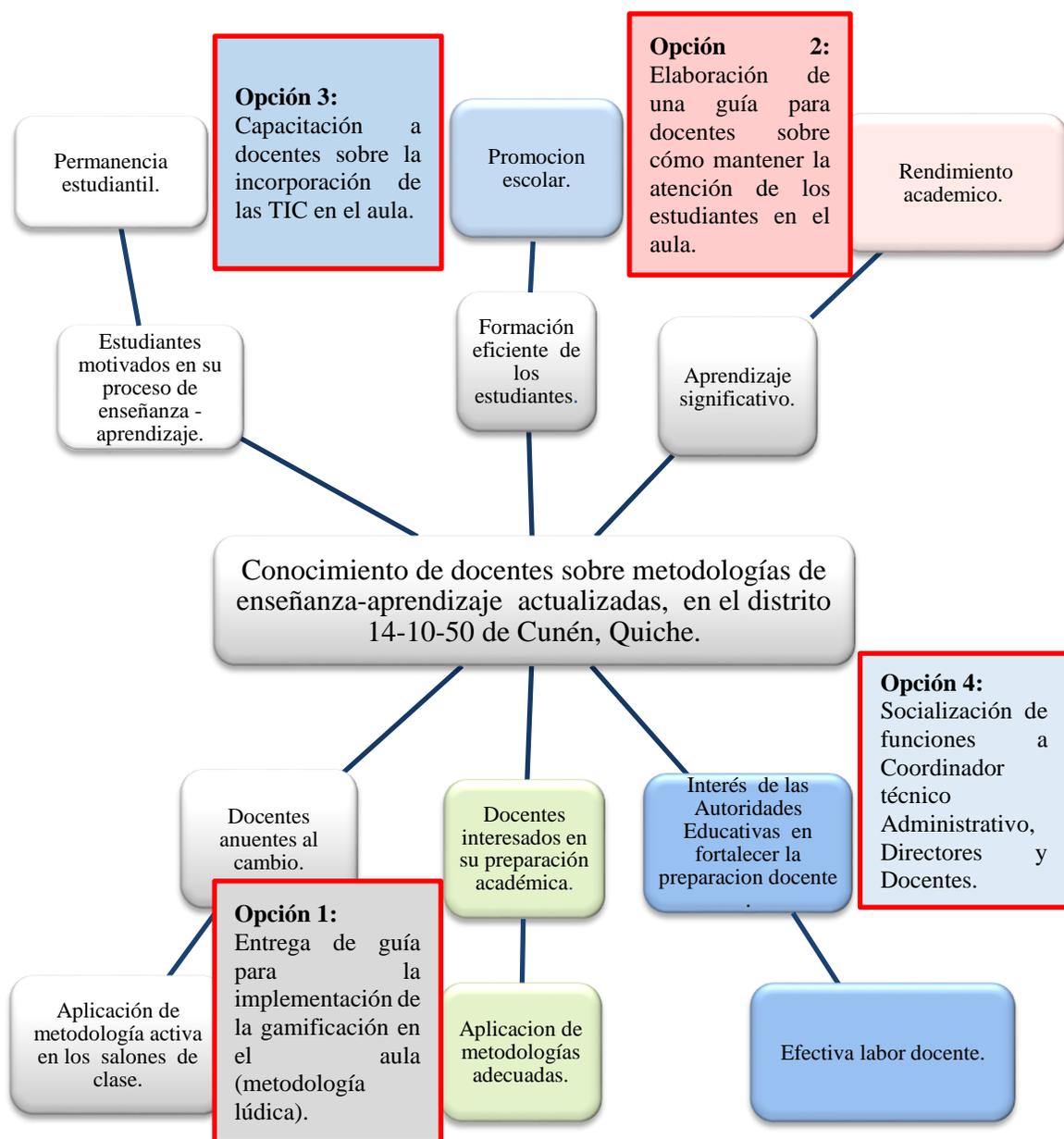
Tabla No. 2
Árbol de problemas



Fuente: elaboración propia 2019.

2.4 Árbol de objetivos

Tabla No. 3
Árbol de objetivos



Fuente: elaboración propia 2019.

2.5 Propuestas

Tabla No. 4
Propuesta No. 1

| Problema encontrado | Propuesta de solución | Descripción de la propuesta |
|---|---|---|
| Es preciso reconocer que debido a la falta de capacitaciones los docentes pertenecientes al distrito 14-10-50 del municipio de Cunén, departamento Quiché, desconocen la aplicación de metodologías de enseñanza-aprendizaje actualizadas, dando como resultado la aplicación de metodología tradicionalista, misma que dificulta a los estudiantes a desarrollar sus habilidades, crear su propio aprendizaje y obtener aprendizaje significativo. | Entregar una guía a los directores pertenecientes a la Coordinación Técnica Administrativa, Distrito Escolar 14-10-50 del municipio de Cunén, departamento Quiché. Sobre la implementación de la Gamificación en el aula (metodología lúdica). | La propuesta consiste en desarrollar un taller dirigido por un experto en el tema, en donde se haga la entrega de una guía de implementación de la gamificación en el aula a cada director de los diferentes centros educativos. En el taller se ejemplificará el contenido de la guía. Para que los directores sean los responsables de capacitar y orientar a sus docentes en la utilización de la gamificación como método de enseñanza en el aula y así favorecer el aprendizaje significativo en los estudiantes. |

Fuente: elaboración propia 2019.

Tabla No. 5
Propuesta No. 2

| Problema encontrado | Propuesta de solución | Descripción de la propuesta |
|--|--|--|
| En los Centros Educativos pertenecientes a la Coordinación Técnica Administrativa Distrito Escolar 14-10-50, se pudo identificar la falta de | Elaboración y socialización de un manual para docentes pertenecientes a la Coordinación Técnica Administrativa, Distrito | La propuesta a desarrollar consiste en distribuir y socializar el manual de recomendaciones para mantener la atención de los estudiantes en el aula. Por una |

| | | |
|---|--|---|
| <p>motivación que presentan los estudiantes en sus clases, debido a la metodología pasiva utilizada por los docentes, generando como consecuencia bajo rendimiento académico.</p> | <p>14-10-50, sobre recomendaciones de para mantener la atención de los estudiantes en el aula.</p> | <p>persona con experiencia en el tema. La socialización estaría dirigida a docentes pertenecientes al distrito 14-10-50, del municipio de Cunén, departamento Quiché. Con la finalidad de propiciar el rendimiento académico.</p> |
|---|--|---|

Fuente: elaboración propia 2019.

Tabla No. 6
Propuesta No. 3

| Problema encontrado | Propuesta de solución | Descripción de la propuesta |
|--|---|--|
| <p>Se puede considerar que en los centros educativos pertenecientes a la Coordinación Técnica Administrativa, Distrito 14-10-50. Los estudiantes presentan una actitud inactiva en sus clases, debido a la metodología no actualizada utilizada por los docentes. Provocando una preparación ineficiente en los estudiantes y en otros casos la deserción escolar.</p> | <p>Capacitación a docentes pertenecientes a la Coordinación Técnica Administrativa Distrito 14-10-50 del Municipio de Cunén, departamento Quiché, sobre la incorporación de las TIC en el aula.</p> | <p>La propuesta se desarrollaría capacitando a los docentes pertenecientes a la Coordinación Técnica Administrativa Distrito Escolar 14-10-50. Sobre cómo incorporar las TIC el aula. La capacitación estaría a cargo de una persona especialista en el tema. La finalidad sería obtener una actitud activa y participativa de los estudiantes en sus clases, evitando la deserción escolar.</p> |

Fuente: elaboración propia 2019.

Tabla No. 7
Propuesta No. 4

| Problema encontrado | Propuesta de solución | Descripción de la propuesta |
|---|--|--|
| Se puede determinar que, en los centros educativos pertenecientes a la Coordinación Técnica Administrativa, Distrito Escolar 14-10-50 del Municipio de Cunén, departamento Quiché. Los docentes y directores muestran poco interés en fortalecer la calidad educativa, afectando la preparación académica de los estudiantes. | Socialización de funciones en los centros educativos a Coordinador Técnico Administrativo, Directores Y Docentes pertenecientes a la Coordinación Técnica Administrativa, Distrito Escolar 14-10-50 del municipio de Cunén, departamento Quiché. | La propuesta se desarrollaría socializando las funciones en los centros educativos del Coordinador Técnico Administrativo, Directores Y Docentes pertenecientes a la Coordinación Técnica Administrativa, Distrito 14-10-50 de Cunén, Quiché. Por una persona conocedora del tema, con el objetivo de fortalecer la calidad educativa. |

Fuente: elaboración propia 2019.

2.6 Metodología

“La Investigación Acción es considerada en la actualidad social del conocimiento como una metodología que forja una elevada capacidad para dar respuestas a los diferentes problemas que se presentan en la cotidianidad, en tanto que la misma tiene su accionar en el contexto de la comunidad y no solo involucra al investigador, sino también a todos los integrantes del mismo, los cuales a partir de la detección de la situación problemática, aportarán sus ideas y posibles soluciones desde la elaboración de proyectos o planes de acción”. (Sequera, M. 2016: 224).

“Investigación Acción es una metodología de investigación cuyo enfoque consiste en que investigador y cliente colaboran en el diagnóstico de un problema y en el desarrollo de una solución. El proceso de colaboración trae beneficios mutuos para el investigador y el cliente: por un lado el cliente consigue una solución a un problema que tiene, mientras que el investigador logra aumentar el cuerpo de conocimiento existente sobre el fenómeno involucrado”. (Cataldo, A. y Zambra, L. 2016:149).

“La investigación-acción (IA) no es un “método” más de las ciencias sociales, sino una manera fundamentalmente distinta de realizar en conjunto investigación y acción para el cambio social. En la IA, la participación no tiene sólo un valor moral, sino que es esencial para el éxito del proceso, pues la complejidad de los problemas abordados requiere del conocimiento y la experiencia de un espectro amplio de actores.

La IA no es ni un método ni una técnica: es una estrategia de vida que incluye la creación de espacios para el aprendizaje colaborativo y el diseño, ejecución y evaluación de acciones liberadoras”. (Zapata, F y Rondán, V. 2016:7).

“La investigación-acción es una herramienta y estrategia efectiva para participar en la creación y construcción de conocimientos así como de nuevas y mejores prácticas educativas, favorece experiencias de diálogo y de corresponsabilidad con los procesos y los resultados educativos; la acción democrática se estimula y promueve porque privilegia el derecho y a la vez el deber en los miembros participantes, por ello su carácter formativo para los estudiantes, docentes, padres y madres de familia y otros agentes involucrados”. (Evans, E. 2010:6).

Como señala Oliveira, V. y Waldenez, M. “Pretende aumentar el conocimiento de los investigadores y de las personas y grupos considerados. Según su punto de vista, el énfasis puede ser puesto en tres aspectos: resolución de problemas, toma de conciencia y producción de conocimiento”. (2010:4).

El diagnóstico fue obtenido gracias a la elaboración de un FODA Sistémico (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas). Dicha técnica permitió conocer a profundidad a la Institución Educativa.

2.7 Técnicas

La técnica utilizada para elaborar el diagnóstico de la Institución Educativa, fue el FODA Sistémico.

“El concepto DAFO está formado por las iniciales de las cuatro variables que lo integran: Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades. De estas cuatro variables las Fortalezas y las Debilidades hacen referencia a los factores internos de la empresa, y precisamente por ello son los puntos sobre los que resulta más fácil trabajar y obtener resultados visibles a corto- medio plazo, ya que son elementos sobre los que se puede actuar directamente y sobre los que la empresa tiene control y capacidad de cambio.

Al contrario de las Oportunidades y Amenazas que hacen referencia a los factores externos que afectan a la empresa, y sobre los cuales existe por lo tanto menos capacidad de control ya que no dependen únicamente de las actuaciones de la empresa sino también del entorno en el que se mueve la misma”. (Rodríguez, R. 2012).

“Es una herramienta de carácter gerencial válida para las organizaciones privadas y públicas, la cual facilita la evaluación situacional de la organización y determina los factores que influyen y exigen desde el exterior hasta la institución gubernamental. Esos factores se convierten en amenazas u oportunidades que condicionan en menor o mayor grado, el desarrollo o alcance de la misión, la visión, los objetivos y las metas de la organización”. (Zambrano, A. 2011:84).

El FODA sistémico o FODASIS tiene como finalidad: Realizar un análisis situacional de sistemas, organización, programa, proyecto, proceso o tema de cualquier índole. Facilitar la identificación y construcción de estrategias y actividades de manera integral y sistemática con base en el análisis situacional. Orientar la obtención de productos que se rigen por criterios de coherencia, integridad,

factibilidad, viabilidad y oportunidad y que están orientados a lograr impactos sinérgicos en el corto, mediano y largo plazo. Facilitar la discusión estructurada, orientada en trabajos grupales, tales como en reuniones, talleres, seminarios, y otros.

Asegurar la aclaración y concertación de ideas elementales, clave sobre el tema, sistema, programa, proyecto o proceso abordado. Enfocarse en el consenso grupal, considerando cada uno de los aportes construidos en grupo. Promover ideas creativas e innovadoras en la elaboración de estrategias y actividades”. (Kotov, R., Close, R. y Schneider W. 2013).

2.8 Instrumentos

Para recabar información sobre la Institución Educativa se desarrolló un grupo focal con el Coordinador Técnico Administrativo, secretaria y directores de los diferentes centros educativos. La entrevista fue realizada con los directores que no pudieron asistir al desarrollo del grupo focal. A manera de poder obtener la mayor información posible, confiable y verídica. Con ello se pudo elaborar el FODA Sistémico.

“La entrevista es una conversación que tiene una estructura y un propósito determinado: por una parte el entrevistador es una interacción profesional que va más allá del intercambio espontáneo de ideas como en la conversación cotidiana y se convierte en un acercamiento basado en el interrogatorio cuidadoso y la escucha con el propósito de obtener conocimiento meticulosamente comprobado”. (Mejía, L. 2011).

Grupo Focal: La técnica es particularmente útil para explorar los conocimientos y experiencias de las personas en un ambiente de interacción, que permite examinar lo que la persona piensa, cómo piensa y por qué piensa de esa manera. El trabajar en grupo facilita la discusión y activa a los participantes a comentar y opinar aún en aquellos temas que se consideran como tabú, lo que permite generar una gran riqueza de testimonios”. (Hamui, A. y Varela, M. 2012:56).

2.9 Informantes

Como define Mendieta, G. “Los informantes son los sujetos, objeto de estudio, las personas que harán parte de la investigación”. (2015). El Coordinador Técnico Administrativo del Distrito Escolar 14-10-50, brindo información por medio de una entrevista, conversaciones y de manera digital. Expresando las Debilidades, Fortalezas, Oportunidades y Amenazas con que cuenta la institución y las dificultades que se le presentan para desarrollar de manera efectiva sus funciones. También proporcionó información digital de la institución como: la visión misión, reseña histórica, cantidad de docentes y cantidad de centros educativos.

Los directores dieron su propia opinión sobre las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas de la Institución Educativa. En ello expresaron que sería favorable que el Coordinador Técnico Administrativo tuviera a más personas que lo apoyaran en el desarrollo de sus funciones, para que así él pudiera contar con el tiempo para verificar el buen desarrollo de las clases. Como también organizar capacitaciones sobre mejoras en la educación.

La secretaria de la Institución Educativa enunció que por las innumerables ocupaciones que tiene el Coordinador Técnico Administrativo, algunos docentes y padres de familia presentan inconformidad con la atención que se les brinda. También dio información sobre las pertenencias de la institución educativa y las Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas que ella considera que afectan a la institución.

2.10 Resultados del diagnóstico institucional

Gracias a la información obtenida mediante la ejecución de las diferentes técnicas de investigación (entrevista, grupo focal, FODA Sistémico), se pudo reconocer que la metodología que actualmente se utiliza en los centros educativos pertenecientes a la Coordinación Técnica Administrativa distrito escolar 14-10-50. Es bastante tradicional, en donde el docente es el transmisor de conocimientos y no existe motivación para que los estudiantes demuestren interés en su aprendizaje.

Debido al desconocimiento de los docentes en la aplicación de nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje se vio la necesidad de plantear como propuesta de solución la entrega de una guía metodológica para la implementación de la gamificación en el aula, dirigida a CTA y Directores

de la Coordinación Técnica Administrativa, distrito escolar 14-10-50, del municipio de Cunén, departamento Quiché.

Pues se considera que la responsabilidad del docente no recae únicamente en la exposición de determinados contenidos, sino que es éste quien debe facilitar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de una determinada metodología.

Tabla No. 8
Resultado del diagnóstico institucional

| Problema identificado | Causas del problema | Propuesta de solución |
|--|---|---|
| <p>Es preciso reconocer que debido a la falta de capacitaciones los docentes pertenecientes al distrito 14-10-50 del Municipio de Cunén, departamento Quiché, desconocen la aplicación de metodologías de enseñanza-aprendizaje actualizadas, dando como resultado la aplicación de metodología tradicionalista, misma que dificulta a los estudiantes a desarrollar sus habilidades, crear su propio aprendizaje y obtener aprendizaje significativo.</p> | <p>Docentes opuestos al cambio. Docentes desinteresados en su preparación académica. Poco interés de las autoridades educativas en fortalecer la preparación docente.</p> | <p>Entrega de una “Guía Metodológica para la Implementación de la Gamificación en el aula” dirigida a CTA y Directores de la Coordinación Técnica Administrativa, distrito escolar 14-10-50, del municipio de Cunén, departamento Quiché.</p> |

Fuente: elaboración propia 2019.

Capítulo 3

Marco teórico

El Marco Teórico es una etapa en donde se fundamenta la propuesta con información documental y testimonial, utilizando fuentes sobre las cuales la investigación y su diseño de estudio se define por autores reconocidos en el tema, extrayendo aquellos que se consideran válidos y que guarden proporción y relación lógica con la propuesta que se afronta.

Guía metodológica

Como define Chaycoj, A. “en materia educativa una Guía Metodológica para elaborar planes de clase, así como desarrollar actividades docentes es un material dirigido a aquellos agentes; profesores, técnicos pedagógicos y formadores, que se ocupan en la formación de la persona, está desarrollada con la intención de ofrecer los fundamentos teóricos”. (2017:47).

Método de aprendizaje

“El método de aprendizaje es el camino que sigue el estudiante para desarrollar habilidades más o menos generales. Se concreta a través de técnicas metodológicas, en función de las habilidades que se quieren desarrollar al aplicarlo a un contenido determinado, de las características del estudiante, de su nivel de desarrollo psicológico y de los contenidos del área de que se trate”. (Seco y Latorre 2013).

Gamificación

“Es un concepto cada vez más presente en distintos ámbitos de nuestras vidas. Se aplica tanto en los entornos empresariales, como en educación, salud, gobierno o, incluso, en nuestras tareas cotidianas. La aplicación de elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, para poder influir en los comportamientos de las personas a partir del estímulo de su motivación, está dando buenos resultados en las distintas áreas que hemos mencionado.

La razón de este éxito la encontramos en la total contemporaneidad de sus planteamientos, porque la gamificación no solamente pretende resolver problemas que afectan en mayor medida a la motivación de las personas actualmente en activo, sino que también está enfocada a los perfiles psicológicos de los nuevos clientes, estudiantes, ciudadanos, etc. la llamada “generación Y” que tiene unas necesidades y una manera de relacionarse con el entorno muy distinta a la que habíamos visto.

Sobre gamificación se ha empezado a escribir mucho y también contamos ya con un número de experiencias en su aplicación. Esta disciplina, por su amplio rango de aplicación, puede ser de interés de un gran número de personas, desde directivos de empresa, a docentes, estudiantes, profesionales de la salud, responsables públicos etc. La buena aplicación de la gamificación también dependerá del buen diseño de los sistemas en los que se basa”. (Torrent, J. 2014).

“La gamificación es un medio de aprendizaje más, pero con ciertas peculiaridades en su diseño de acuerdo con una serie de pautas que son guiadas por una finalidad pedagógica, que va más lejos de la simple acción de motivar. También implica un juego social y la interacción con otros participantes, la idea consistiría en hacer uso de las técnicas, los incentivos, la retroalimentación y las recompensas en el diseño de contexto de aprendizaje.

Los elementos claves de la gamificación: las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Cuando se habla de mecánicas, se hace referencia a los componentes básicos del juego: sus reglas, su motor y su funcionamiento. Las dinámicas bien podrían ser definidas como las necesidades que son satisfechas cuando se es parte de una actividad. Los componentes serían los recursos con los que se dispone para realizar la actividad”. (Padilla, D., López, R. y Aguilar, J 2018:406).

La Gamificación en el aula como método de enseñanza

“Incluir este tipo de interacciones requiere una mayor planificación de estrategias didácticas, mayor esfuerzo creativo por parte de los educadores y estar continuamente actualizados de las potencialidades que brindan todos los entornos, herramientas, aplicaciones, plataformas y modalidades para desarrollar este tipo de experiencias de aprendizaje significativo en el aula.

La finalidad de toda estrategia de gamificación en el aula debe ser lograr la motivación intrínseca de los alumnos, es decir, activar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competiciones.

El carácter motivacional del uso de la gamificación en el aula ha demostrado influir potencialmente en la atención a clase, el aprendizaje significativo y en promover iniciativas estudiantiles”. (García, R., Pérez, A. y Torres, Á. 2018:62).

“En cuanto al valor que la gamificación le aporta al aprendizaje, se destaca en primer lugar, el diseño centrado en el usuario. A través, del cual, se adaptará el sistema a los conocimientos previos, intereses y actitudes del alumnado con el fin de aumentar el valor intrínseco de la tarea y mantenerlo a lo largo del tiempo. Además, para conseguir un alto valor de logro la gamificación utiliza diversas técnicas, como puede ser un buen storytelling, una plataforma donde compartir contenido y opiniones, valorar los trabajos de los compañeros, es decir, un entorno donde el alumno tenga la sensación de que puede hacer algo más importante de lo que en realidad está haciendo.

El valor de utilidad, se proporciona a través de la utilización de contenido adaptado a los estudiantes y una estructura muy clara, donde el alumnado no tenga dudas acerca de cuál es su objetivo final y cuales los objetivos secundarios que deberá alcanzar.

Para reforzar la conciencia del proceso, la mayoría de los sistemas gamificados proporcionan motivadores extrínsecos, como puntos badges, barras de progreso. A pesar de que la gamificación promueve los valores positivos de la tarea, no deja de lado el valor de coste, puesto que puede generar problemática durante el proceso. Por este motivo, las estructuras gamificadas comienzan con un nivel de dificultad bajo, tratando de potenciar gradualmente la capacidad del alumnado y evitar el estrés o la frustración.

De la misma manera debemos fomentar contenidos y actividades que permitan tanto la relativa libre elección de los mismos como la posibilidad de ensayo-error. El estado de victoria, propio de

los juegos y la gamificación, se corresponde a lo que la teoría cognitiva denomina meta. La mayoría de la gente se compromete con una tarea por dos razones, aprender y rendir.

Bajo esta perspectiva, el alumnado podría situarse en una posición más positiva teniendo como meta el aprendizaje, entendido este como una motivación intrínseca. Otra no tan positiva que sería la obtención de un buen rendimiento, entendido este como una motivación extrínseca y el más negativo que sería la de evitar el fracaso.

La gamificación fomenta el aprendizaje, y por lo tanto, la motivación intrínseca, a través de la creación de una estructura adaptada a las conductas y conocimientos del usuario. Fortaleciendo en las últimas fases de diseño, la estructura extrínsecamente a través de recompensas que aseguren una sensación de rendimiento, competencia, control y progreso constante. Además, gracias al planteamiento lúdico del aprendizaje y la posibilidad de ensayo-error y la consecución del estado final de victoria, el alumno no debería establecer metas de evitación del fracaso.

La gamificación es un proceso único e irrepetible, creado en función de las características, conocimientos y conductas de los usuarios por lo que sus conocimientos previos tendrán una relación significativa con los contenidos a aprender. Otras características a destacar son la introducción a la narrativa o storytelling, tener en cuenta la experiencia de juego y diseñar con claridad el proceso.

La narrativa, aumentará significativamente su auto concepto operativo, puesto que el alumnado podrá ponerse en la piel de un héroe o un experto que querrá cambiar el mundo o hacer algo muy importante, inculcando, junto con la experiencia de juego, el deseo de progreso, de un estado final de victoria, de felicidad y de aprendizaje.

El diseño claro y transparente del proceso, es una de las características básicas de cualquier sistema gamificado y facilitará al alumnado el reconocimiento de sus posibles selves, puesto que sabrá en todo momento de donde viene, donde se encuentra y a donde va. Algunos juegos ponen a disposición del usuario una mochila de medallas, en ella se muestran los logros conseguidos y las

sombras o descripciones de lo que se puede conseguir, de esta manera, tendrán constancia en todo momento de lo que ya saben y lo que pueden aprender”. (Medina, A. 2016).

Beneficios de impartir gamificación en el aula

La Gamificación hace que seamos consciente de los mecanismos de la motivación. Un buen día te percatas de que puedes ponerte objetivos a corto plazo, darte tus recompensas, competir... En definitiva, tratar de reproducir el juego en todas las tareas de tu vida. Porque la voluntad se refuerza ante todo conquistando metas, ganando en la lucha diaria por nuestros objetivos, pero también limando las barreras y haciendo que las tareas sean más fáciles de disfrutar.

La gamificación aumenta la fortaleza moral con cada pequeña victoria y con cada nuevo aprendizaje, y hace que las tareas se conviertan en más y más fáciles y vayamos por nuevas dificultades”. (Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015:10).

La gamificación y el aprendizaje significativo

“La gamificación permite al estudiante disfrutar de una experiencia inmersiva, basada en la motivación y la identificación social, cuyos resultados consiguen que el proceso pedagógico sea más efectivo. La gamificación en el ámbito de la educación es una metodología de diseño de actividades de aprendizaje, que incluye experiencias y elementos de juego, buscando el disfrute y las emociones positivas por parte de los estudiantes, además de mejorar significativamente el aprendizaje.

Existen numerosas investigaciones que evidencian con datos científicos que la gamificación, pese al escaso tiempo que se lleva aplicando en las aulas, a partir de 2008, no es solo una tendencia educativa, sino que se ha demostrado que es eficaz, que sigue siendo de interés para muchos investigadores y docentes y que su desarrollo e implementación se va a mantener en el tiempo”. (Torrez. Á. y Romero. L. 2018:72)”.

La gamificación y el desarrollo cognitivo del estudiante

Se ha insistido a los profesores en que la finalidad de la gamificación es influir en la conducta psicológica y social del jugador y producir y crear experiencias que crean sentimientos de control y autonomía, habilidades especialmente críticas para el desarrollo cognitivo en las etapas educativas en que están.

Es necesario, en definitiva, impulsar estas vanguardistas técnicas y metodologías de enseñanza-aprendizaje orientadas a potenciar el desarrollo de los estudiantes para conseguir una mayor responsabilidad en el alumno, una mejor relación entre profesor-alumno, una mejora en el trabajo en equipo y en su conjunto, significativas mejoras en los resultados del proceso de aprendizaje y en el desarrollo de los alumnos como personas”. (López, F. 2018: 24 y 25).

La gamificación y el logro de competencias

En el contexto actual de la educación superior, ante la demanda creciente de una experiencia de aprendizaje más dinámica, participativa y atractiva, unida a las exigencias de satisfacción y calidad docente, el profesorado universitario ha comenzado a involucrarse en la creación, desarrollo e implementación de herramientas y juegos creativos que potencien la obtención de las competencias, que sus alumnos necesitan para su desarrollo personal y profesional.

Esta tendencia específica hace referencia al término gamificación el cual genéricamente hace referencia a la aplicación de herramientas de juego a ámbitos que no son propiamente lúdicos, con el objetivo de estimular tanto la competencia como la cooperación entre jugadores.

Esta práctica llevada al terreno educativo, se identifica con el diseño de escenarios de aprendizaje integrados por propuestas de ingeniosas y atractivas actividades que promuevan la resolución de tareas de forma innovadora y colaborativa, alentado a la superación de retos y al logro de nuevas competencias para los estudiantes. Por medio de la gamificación, los estudiantes tienen la oportunidad de contar con nuevos mecanismos que les permiten aprender al mismo tiempo que poner sus conocimientos en práctica de forma divertida.

Las exigencias de calidad y excelencia en la actividad docente vienen planteando nuevos retos en el contexto universitario, con objeto de motivar e integrar satisfactoriamente al alumnado para que la transmisión de las competencias de aprendizaje se desarrolle de forma exitosa.

En este sentido, las aplicaciones de gamificación en el ámbito universitario están orientadas a incrementar la motivación del alumnado y sus resultados académicos a partir de la propuesta de experiencias de juego en contextos formativos, propiciando un entorno favorable para el desarrollo de habilidades y aprendizajes de diverso tipo, minimizando el esfuerzo cognitivo que pudieran conllevar, y sobre todo buscando una mayor implicación de los sujetos a partir de un clima de competitividad y/o cooperación orientada al logro de objetivos educativos determinados.

Después de décadas ignorándola, las universidades han comprendido al fin el efecto positivo que ejerce la aplicación de métodos de innovación docente en el aprendizaje y la satisfacción del alumnado. Así en los últimos años se ha venido apostando por el diseño e implantación de algunos métodos de aprendizaje dirigidos a suscitar el interés y la participación activa del alumno, con el ánimo de complementar enfoques pedagógicos más tradicionales, donde la clase magistral continua siendo la piedra angular del proceso de aprendizaje.

Por otro lado, el fomento de un contexto educativo basado en la implantación de herramientas educativas, tecnológicas y pedagógicas altamente innovadoras se está tornando cada vez un objetivo estratégico más imperioso para las universidades.

Una de estas herramientas educativas, que gradualmente se está haciendo un hueco entre los recursos tecnológicos que los docentes utilizan en sus clases es la gamificación. Concebida como una estrategia que une la conectividad y el compromiso para arraigar una colectividad, está adquiriendo relevancia en el ámbito de la innovación educativa, pudiendo hablar hoy de una línea específica de gamificación educativa.

Hablar hoy en día de gamificación educativa, supone hacerlo de una tendencia basada en la convergencia de los conceptos de juego y aprendizaje significativo. La gamificación propiamente

dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo de juego, para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido y potenciar la creatividad de los individuos.

Las universidades han de encarar hoy en día problemas importantes en cuanto a la motivación y el compromiso estudiantil. Por este motivo, la incorporación de elementos propios del juego en entornos no lúdicos, proporciona una oportunidad para apoyar a los docentes en la resolución de estas dificultades.

En este sentido, los responsables políticos en materia educativa, junto con los rectores y resto de cargos directivos de las distintas universidades han puesto de manifiesto que en la actualidad resulta poco probable que los alumnos almacenen unos niveles altos de compromiso si se continúa empleando únicamente el enfoque de enseñanza tradicional, donde el flujo de información, frecuentemente unidireccional, deja a los estudiantes un tiempo insuficiente para la correcta interiorización de los conceptos, lo cual redundará en su desmotivación.

Los estudiantes sujetos a métodos de aprendizaje tienden a desarrollar mejor sus conocimientos lo cual les lleva a mostrar un impacto positivo en la clase y alcanzar resultados superiores. En el caso concreto de la gamificación, diversos estudios han demostrado que los alumnos que toman parte de iniciativas pedagógicas gamificadas son capaces de aprender mientras disfrutan de dicha experiencia de aprendizaje.

Por lo tanto, los estudiantes pueden aprender los conceptos teóricos al mismo tiempo que los ponen en práctica en los juegos desarrollados en el aula. Estos juegos permiten la mejor interiorización, comprensión y revisión de los contenidos de la asignatura de cara al examen final”. (Rodríguez, M. y Martínez, R. 2018: 65,66 y 67).

Capítulo 4

Propuesta

4.1 Nombre de la propuesta

Entrega de “Guía Metodológica para la Implementación de la Gamificación en el aula”, dirigida a CTA y Directores de la Coordinación Técnica Administrativa, distrito escolar 14-10-50, del municipio de Cunén, departamento Quiché.

4.2 Introducción

La solución al problema identificado mediante el diagnóstico realizado a la Institución Educativa, fue la Entrega de una “Guía Metodológica para la Implementación de la Gamificación en el aula”, dirigida a CTA y Directores de la Coordinación Técnica Administrativa, distrito escolar 14-10-50, del municipio de Cunén, departamento Quiché.

La propuesta surge de la problemática que se vio reflejada en los estudiantes de los diferentes centros educativos al visualizar los métodos de enseñanza tradicional aplicados por los docentes en su proceso de enseñanza aprendizaje, dando como resultado el bajo rendimiento, la deserción y el fracaso escolar. Todo debido al desconocimiento de los docentes sobre metodologías lúdicas en el aula.

Pues las metodologías de enseñanza y aprendizaje constituyen el instrumento principal de que el docente dispone para desarrollar su actividad en el aula. Siendo el aprendizaje uno de los procesos que puede considerarse como más complicados y aburridos, al menos desde el punto de vista del estudiante.

La propuesta tiene como objetivo potenciar al máximo las habilidades de los niños a través de la experimentación y el juego, puesto que mediante la experiencia y la diversión se considera que es más fácil alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales. Pues la gamificación es una

técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados.

4.3 Justificación

La propuesta cobra importancia desde el sentido de conocer que la educación dentro de una sociedad es muy importante ya que de ella depende el rumbo de todo un transcurso y el desarrollo de un país, a partir del proceso correcto de las y los educandos, sin embargo, en los centros educativos pertenecientes al Distrito Escolar 14-10-50 se han cometido errores que han truncado el sentido de la educación hoy en día. Como lo es la práctica de la educación tradicional en el desarrollo de sus clases. Pues la educación tradicional está enfocada en la enseñanza, no en el aprendizaje por parte del estudiante. Generando graves consecuencias como la repitencia, fracaso y deserción escolar.

La Entrega de una guía metodológica para la implementación de la gamificación en el aula será un impulsor claro de la motivación que active las ganas de aprender en el estudiante. Pues diseñar una experiencia de aprendizaje gamificada supone el reconocimiento del poder que el estudiante tiene en su propio aprendizaje.

Se utilizan elementos de juego como vía para desarrollar la competencia de aprender a aprender en entornos propicios, con la superación de retos, la reflexión crítica que permite el progreso y el acompañamiento de una comunidad que proporciona un aprendizaje significativo. A diferencia de la educación tradicional él docente pasa a ser un planeador del diseño de juego de aprendizaje.

El impacto del desarrollo de la gamificación en el aula se podría resumir a los beneficios en motivación, compromiso, gestión de aula e inmersión. El motivo, es que se centra en los intereses del estudiante, utilizados para vivir una experiencia adecuada en donde puedan superar diferentes retos y lograr objetivos de juego, menos aburridos y tediosos para ellos. La aplicación de esta nueva forma de trabajo no sólo será de impacto en el estudiantado, sino que los propios docentes estarán más motivados y comprometidos con su trabajo. A fin de mejorar el rendimiento escolar,

la retención del estudiante en su proceso educativo y la promoción escolar. Obteniendo como resultado el éxito escolar.

4.4 Planteamiento del problema de la propuesta

Según el diagnóstico realizado en la Coordinación Técnica Administrativa, distrito escolar 14-10-50 del municipio de Cunén, departamento Quiché. En gran parte de los centros educativos se practica el método tradicionalista en el desarrollo de las clases, debido al desconocimiento de docentes sobre metodologías de enseñanza-aprendizaje actualizadas. Obteniendo como consecuencia: estudiantes desmotivados en su proceso de enseñanza-aprendizaje, formación deficiente de los estudiantes, aprendizaje poco significativo, bajo rendimiento académico, repitencia escolar y deserción estudiantil.

4.5 Objetivos

4.5.1 Objetivo general

Mejorar el desempeño docente y el rendimiento académico, mediante la entrega de una guía metodológica para la implementación de la gamificación en el aula, dirigida a CTA y Directores de la Coordinación Técnica Administrativa, distrito escolar 14-10-50, del municipio de Cunén, departamento Quiché.

4.5.2 Objetivos específicos

- Promocionar los beneficios de aplicar nuevos métodos de enseñanza en los salones de clase.
- Impulsar la gamificación lúdica como método de enseñanza- aprendizaje significativo.
- Instruir a los docentes sobre la aplicación correcta de la gamificación en su proceso de enseñanza.

4.6 Estrategia

- Socialización de la importancia de la gamificación lúdica como método de enseñanza en el aula, utilizando la técnica expositiva.
- Explicación de cómo se realiza una clase utilizando el método de gamificación lúdica. Por medio de ilustraciones visuales.
- Realización de grupos de trabajo para practicar las actividades plasmadas en la guía de gamificación lúdica.

4.7 Resultados esperados

- Conocimiento por parte de los docentes sobre metodologías de enseñanza-aprendizaje actualizadas.
- Planificaciones de los docentes utilizando el método de gamificación lúdica.
- Aplicación de la gamificación lúdica en el desarrollo de las clases.

4.8 Actividades

- Socialización de la gamificación lúdica como método de enseñanza.
- Motivación a docentes para aplicar la gamificación en el desarrollo de sus clases.
- Práctica de las actividades plasmadas en la guía de gamificación lúdica.

4.9 Cronograma de actividades

Tabla No. 9
Cronograma de actividades

| Estrategia | Resultados esperados | Actividades | Me s 1 | Me s 2 | Me s 3 | Observaciones |
|--|--|---|-----------|-----------|-----------|---------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • Socialización de la importancia de la gamificación lúdica como método de enseñanza en el aula, utilizando la técnica expositiva. • Explicación de cómo se realiza una clase utilizando el método de gamificación lúdica. Por medio de ilustraciones visuales. | <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento por parte de los docentes sobre metodologías de enseñanza-aprendizaje actualizadas. • Planificaciones de los docentes utilizando el método de gamificación lúdica. | <ul style="list-style-type: none"> • Socialización de la gamificación lúdica como método de enseñanza. • Motivación a docentes para aplicar la gamificación en el desarrollo de sus clases. | X | X | | |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Realización de grupos de trabajo para practicar las actividades plasmadas en la guía de gamificación lúdica. | <ul style="list-style-type: none"> Aplicación de la gamificación lúdica en el desarrollo de las clases. | <ul style="list-style-type: none"> Práctica de las actividades plasmadas en la guía de gamificación lúdica. | | | X | |
|--|--|--|--|--|---|--|

Fuente: elaboración propia 2019

4.10 Metodología

Durante la ejecución de la propuesta se utilizó el método inductivo. El cual es definido por algunos autores como:

Según lo define Prieto, A., Díaz, D. y Santiago, R. “El aprendizaje inductivo es cualquier instrucción que empieza con un desafío cuya solución precisa un conocimiento que no ha sido proporcionado previamente. En general es sinónimo del aprendizaje basado en la indagación”. (2014:10).

Como señala Cegarra, J. “El Método inductivo consiste en basarse en enunciados singulares, tales como en descripciones de los resultados de observaciones o experiencias para plantear enunciados universales, tales como hipótesis o teorías”. (2012:83).

La entrega de la “Guía metodológica para la implementación de la Gamificación en el aula”, dirigida a CTA y Directores de la Coordinación Técnica Administrativa, distrito escolar 14-10-50, del municipio de Cunén, departamento Quiché. Fue realizada de manera activa, participativa,

cooperativa y se utilizó el razonamiento para obtener conclusiones, cuya aplicación sea de carácter general.

4.11 Implementación y sostenibilidad de la propuesta

La propuesta de entregar una guía metodológica para la implementación de la gamificación en el aula, está enfocada al área pedagógica y fue desarrollada con el CTA y Directores de la Coordinación Técnica Administrativa, distrito escolar 14-10-50, del municipio de Cunén, departamento Quiché.

Durante el desarrollo de la actividad, tanto los directores como el CTA de la institución educativa asumieron la responsabilidad y compromiso de promocionar y verificar que los docentes implementen el método de gamificación en el desarrollo de sus clases. La temporalidad es indefinida pues la responsabilidad de cada docente es investigar y modificar a manera de mejorar constantemente su estilo de enseñanza según sean las necesidades del estudiante.

4.12 Recursos

Humanos

- Coordinador Técnico Administrativo.
- Directores
- Capacitador
- Practicante

Materiales

- Local
- Computadora
- Cañonera
- Bocina
- Micrófono
- Cinta adhesiva

- Rótulos
- Guías sobre implementación de la gamificación en el aula.
- Diplomas

4.13 Presupuesto

Tabla No. 10
Presupuesto de ejecución de la propuesta

Fuente: elaboración propia 2019.

| Cantidad | Materiales | Precio por unidad | Precio total |
|-----------------|------------------------------------|--------------------------|---------------------|
| 26 | Impresión y empastado de las guías | Q. 30.00 | Q.780.00 |
| 26 | Diplomas | Q.2.00 | Q.52.00 |
| 5 | Rótulos | Q.5.00 | Q.25.00 |
| 1 | Cinta adhesiva | Q.14.00 | Q.14.00 |
| 26 | Almuerzo | Q.30.00 | Q.780.00 |
| 1 | Capacitador | Q.350.00 | Q.350.00 |
| Total | | | Q. 2,001.00 |

Capítulo 5

Sistematización de la propuesta

5.1 Proceso de sistematización

Según Jara, O. “La sistematización busca penetrar en el interior de la dinámica de las experiencias; es un esfuerzo por meterse por dentro de esos procesos sociales vivos y complejos; un intento por circular por entre sus avenidas, rincones y callejuelas; recorriendo nuevamente sus diferentes etapas, palpando y ubicando sus diferentes elementos y relaciones; localizando sus tensiones y contradicciones; identificando las opciones y decisiones tomadas; entendiendo el sentido de esos procesos desde su propia lógica; extrayendo así aprendizajes que sean útiles para enriquecer la teoría y mejorar la práctica. Su propósito es realizar la descripción del proceso vivido durante el diseño e implementación de la propuesta, para aprender de la experiencia”. (2018:60 y 61).

5.2 Experiencia vivida

La Práctica Profesional Dirigida que se desarrolla en la Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, es una útil experiencia pues permite conocer cómo funcionan las dinámicas laborales. El proceso dio inicio el veinticuatro de mayo de dos mil dieciocho, con una duración de doscientas horas, las cuales se cumplieron en su totalidad el seis de agosto del mismo año. En la Coordinación Técnica Administrativa desde el primer día fue ofrecido un ambiente agradable y de confianza, mismo que facilitó el desarrollo de la primera etapa que fue la observación, en ella se logró obtener toda la información necesaria de la institución educativa como: misión, visión y reseña histórica.

En todo el lapso de tiempo se pudieron obtener aprendizajes muy significativos como: Atención al público, la realización de estadísticas sobre promoción escolar, elaboración de actas sobre toma de posesión, elaboración de certificación de actas, archivo de documentos administrativos, revisión y recepción de expedientes, asistencia a reuniones como representante del CTA, acompañamiento en la supervisión de la labor docente, recepción de material didáctico, entrega de material didáctico a directores, confrontación de documentos, realización de constancias.

También se tuvo el espacio y el apoyo necesario para la realización del FODA Sistémico (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas) a base del desarrollo de un grupo focal y entrevistas dirigidas al CTA, directores y docentes del distrito escolar 14-10-50. El cual hizo efectivo el diagnóstico institucional, del que se vio resaltada como debilidad el hecho de que los docentes en su mayoría practicarán el método tradicional en el desarrollo de sus clases, generando como consecuencia la deserción, repitencia y fracaso escolar.

Tomándolo como un problema macro, se vio la necesidad de realizar como propuesta de solución la entrega de una guía metodológica para la implementación de la gamificación en el aula, dirigida a CTA y Directores de la Coordinación Técnica Administrativa, distrito escolar 14-10-50, del municipio de Cunén, departamento Quiché.

5.3 Reconstrucción histórica

La realización de una práctica es indispensable en la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, debido a que es una oportunidad que se le da al estudiante para poner en práctica todos los conocimientos adquiridos en el transcurso de su preparación académica. El proceso de práctica profesional dirigida dio inicio en el mes de abril de dos mil dieciocho, con la realización de los diferentes grupos en el salón de clases, de allí partió la búsqueda individual de espacios para realizar el proceso llevando en mano una solicitud firmada y sellada por el Coordinador de la Universidad Panamericana, Sede Cunén.

Fue hasta el 24 de mayo que se realizó la presentación formal ante el CTA y la secretaria de la Coordinación, empezando a transcurrir desde ese momento el inicio de las doscientas horas efectivas. De las que día a día se trabajaban cuatro, de 8: am a 12: pm. Todo quedó detallado en el acta realizada.

La primera etapa desarrollada fue la observación, en la que el CTA de manera muy atenta explicó la forma de trabajo en la Institución Educativa, dio a conocer la ubicación de todo lo que se pudiera necesitar, tanto objetos como archivos, y realizó una presentación formal de la practicante ante

todos los docentes y directores pertenecientes al distrito escolar 14-10-50. Para que cuando ellos llegaran a la oficina no se sorprendieran y pudieran solicitar lo necesitado con toda confianza. También facilito la información solicitada como: misión, visión, reseña histórica. Aspectos que llenan el capítulo uno de este informe.

En la etapa de auxiliatura que se inició en el mes de junio de dos mil dieciocho se pudieron obtener aprendizajes de mucha importancia como: atención al público, la realización de estadísticas sobre promoción escolar, elaboración de actas sobre toma de posesión, elaboración de certificación de actas, archivo de documentos administrativos, revisión y recepción de expedientes, asistencia a reuniones como representante del CTA, acompañamiento en la supervisión de la labor docente, recepción de material didáctico, entrega de material didáctico a directores, confrontación de documentos, realización de constancias y escaneos.

También fueron cedidos todos los espacios solicitados para la realización del grupo focal y las entrevistas, que fueron las técnicas utilizadas en la elaboración del FODA Sistémico (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas). Esta técnica se utilizó para la realización del diagnóstico institucional, del cual se tomó como debilidad esencial el desconocimiento de docentes sobre metodologías de enseñanza-aprendizaje actualizadas.

Con dicha debilidad se llevó a cabo la realización de un árbol de problemas y uno de objetivos, en base a ellos se crearon varias propuestas de solución de las que fue aprobada la Entrega de una “Guía Metodológica para la Implementación de la Gamificación en el aula”, dirigida a CTA y Directores del Distrito Escolar 14-10-50 del municipio de Cunén, departamento Quiché.

Con la realización de todo lo anterior finalizaron las 200 horas de práctica profesional dirigida el seis de agosto de dos mil dieciocho, con una grata despedida y la realización del acta correspondiente. La propuesta se siguió trabajando, obteniendo conocimientos sobre la gamificación y su implementación en el aula. Pudiendo de esa manera crear la guía metodológica. Obteniendo la revisión y sugerencias constantes de la asesora de práctica. Teniendo ya lista la guía

se empezó a planificar la ejecución de la propuesta, llevándola a cabo el 6 de mayo de 2019. Con la finalidad de mejorar la calidad educativa en el distrito escolar 14-10-50.

5.4 Objeto de la sistematización de la propuesta

El activo más valioso que poseen las instituciones educativas, es sin duda el recurso humano, personas que son quienes se encargan precisamente de realizar las diversas actividades encaminadas a lograr los propósitos trazados. Hoy en día las instituciones no solo deben ocuparse de promover la formación y mejorar el desempeño de sus estudiantes, sino también de su equipo docente. Pues en el proceso de enseñanza resulta indispensable que los docentes cuenten con los conocimientos y dispongan de las herramientas necesarias para lograr tal propósito de forma satisfactoria.

La Entrega de una “Guía Metodológica para la Implementación de la Gamificación en el aula”, dirigida a CTA y Directores de la Coordinación Técnica Administrativa, distrito escolar 14-10-50, del municipio de Cunén, departamento Quiché. Fue una actividad desarrollada con la intención de que los docentes obtuvieran conocimiento sobre metodologías de enseñanza-aprendizaje actualizadas.

Así mismo se motivarán a ser anuentes al cambio, se interesarán por su preparación académica y las autoridades demostrarán interés en fortalecer la preparación docente, para poder obtener un adecuado desempeño y generar con ello estudiantes motivados en su proceso de aprendizaje, formación eficiente de los estudiantes, aprendizajes significativos, permanencia estudiantil, promoción escolar y el rendimiento académico.

En el taller impartido para la ejecución de la propuesta se realizaron variedad de actividades, tanto de motivación como aquellas con las que se pueden impartir aprendizajes significativos, junto a las actividades se explicaron aspectos importantes de cómo implementar correctamente el método de gamificación en el aula. Se dio también una explicación de la guía entregada, la cual fue realizada y adaptada según competencias, indicador de logros y contenidos plasmados en el CNB del nivel primario. Cada juego incluía actividad de inicio, de desarrollo y de cierre de clase. Los docentes

se mostraron motivados y expresaron varios puntos de vista, entre ellos que implementar el método de la gamificación en el aula sería beneficioso para los estudiantes, pues es una forma muy activa de aprender.

5.5 Principales lecciones aprendidas

- Entre las actividades que se realizan en la Coordinación Técnica Administrativa están las capacitaciones, orientaciones, asesorías, organización de actividades pedagógicas y gestión de cualquier tipo de actividad que las escuelas planifiquen para el bien de los estudiantes y el mejoramiento de la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Un diagnóstico institucional permite identificar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de un determinado ámbito como pedagógico o administrativo para el mejoramiento continuo de la calidad del proceso educativo y de las condiciones en que se lleva a cabo.
- Para poder desarrollar de forma correcta una intervención educativa se necesita poseer muchos conocimientos, entre ellos, todo un amplio conjunto de estrategias que faciliten la labor docente.
- La gamificación permite realizar el trabajo práctico en el aula y poner en práctica metodologías de enseñanza aprendizaje atractivas tanto para los estudiantes como para los educadores. A través de esta propuesta se pueden conseguir mejoras a nivel de participación en el aula, mejor motivación por parte de los niños, evaluación personalizada, potenciación del trabajo en equipo de tipo colaborativo, compromiso para alcanzar los objetivos y lograr que los aprendizajes sean significativos.
- Un taller de aprendizaje es un centro de producción de conocimientos o también una metodología de enseñanza que combina la teoría y la práctica, estos permiten el desarrollo de investigaciones y el trabajo en equipo.

Conclusiones

La práctica profesional dirigida es esencial para que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades, aplicar sus conocimientos y en esta propuesta es mejorar el desempeño docente y el rendimiento académico dirigido a los directores de la Coordinación Técnica Administrativa Distrito escolar 14-10-50 del municipio de Cunén departamento de Quiché.

Su objetivo es promocionar los beneficios en aplicar nuevos conocimientos en los salones de clase, métodos de aprendizaje significativo, instruyendo a los docentes sobre la aplicación correcta de la gamificación en su proceso de enseñanza.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, realizando el trabajo práctico en el aula, a través de metodologías de enseñanza aprendizaje, que sean atractivas tanto para los estudiantes como para los educadores.

Una propuesta de mejora en una institución educativa es un conjunto de medidas de cambio que se toman para mejorar el rendimiento educativo, es por ello que la sistematización de experiencias permite interpretar, ordenar y reconstruir el proceso vivido durante el diseño e implementación de la propuesta, para aprender de la experiencia.

Referencias Bibliográficas

Sequera, M. (2016). *Investigación acción: un método de investigación educativa para la sociedad actual*. Venezuela: Editorial Revista Arjé, Universidad de Carabobo.

Cataldo, A. y Zambra, L. (2016). *Usando investigación-Acción para unir la práctica con la teoría en sistemas*. Colombia: Editorial INNOVAR.

Zapata, F. y Rondán, V. (2016). *La Investigación Acción Participativa: Guía conceptual y metodológica del Instituto de Montaña*. Lima: Editorial Instituto de Montaña.

Evans, E. (2010). *Orientaciones Metodológicas para la Investigación Acción: Propuesta para la mejora de la práctica pedagógica*. Perú: Editorial SIGRAF.

Oliveira, V. y Waldenez. (2010). *Trayectorias de investigación acción: concepciones, objetivos y planteamientos*. Brasil: Editorial Revista Iberoamericana de Educación.

Rodríguez, R. (2012). *Cómo elaborar el análisis DAFO*. España: Editorial CEEI GALICIA, S.A.

Zambrano, A. (2011). *Planificación estratégica, Presupuesto y Control de la Gestión Pública*. Caracas: Editorial Texto, C.A.

Kotov, R., Close, R. y Schneider W. (2013). *FODASIS: El FODA sistémico Una secuencia sistémica de proyección estratégica*. Colombia: Editorial: MATIZ art.

Mejía, L. (2011). *Las entrevistas en investigación cualitativa*. Madrid: Editorial MORATA, S.L.

Hamui, A. y Varela S. (2012). *La técnica de grupos focales*. México: Editorial ELSEVIER.

Mendieta, G. (2015). *Informantes y muestreo en investigación cualitativa*. Colombia: Redalyc.

Chaycoj, A. (2017). *Propuesta de guía metodológica para elaboración de planes de clase para la Práctica Docente E403*. (Tesis de Licenciatura, Universidad de San Carlos de Guatemala). Guatemala.

Latorre, M. y Seco, C. (2013). *Estrategias y técnicas metodológicas*. (1ª edición.). Perú: Editorial visionpcperu.

Torrent, J. (2014). *Gamificaión: fundamentos y aplicaciones*. (1ª edición.). Barcelona: Editorial UOC.

Padilla, D. López R. y Aguilar, J. (2018). *Psicología, salud y educación*. España: Editorial universidad de Almería.

García, R. Pérez, A. y Torres, Á. (2018). *Educar para los nuevos medios*. (1ª edición.). Ecuador: Editorial Universitaria Abya-Yala.

Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Barcelona (España): Editorial OCEANO S.L.U.

Medina, A. (2016). *Antología de Motivación Escolar en el Aula*. México: Editorial UNID.

Torres, Á. y Romero, L. (2018). *Gamificación en Iberoamérica, experiencias desde la comunicación y la educación*. Ecuador: Editorial Universitaria Abya-Yala. (1ª edición.). España: Editorial Egregius.

López, F. (2018). *Innovación en educación y producción de cultura científica*. (1ª edición.). España: Editorial Egregius.

Rodríguez, M. y Martínez, R. (2018). *Innovaciones en el aprendizaje con tecnologías digitales*. (1ª edición.). España: Editorial Egregius.

Anexos

Anexo 1 Cartas de autorizaciones

Solicitud



UNIVERSIDAD PANAMERICANA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SEDE CUNÉN
QUICHÉ

Cunén, 14 de mayo de 2018

A: PEPI: Jacinto Hernández Botón
Coordinador Técnico Administrativo
Distrito 14-10-50
Cunén, Quiché

Distinguido Profesor

La Universidad Panamericana con Sede en el municipio de Cunén, departamento de El Quiché, presenta un respetuoso saludo, deseando éxitos en la institución que dirige, a su vez **SOLICITA** el espacio para que la estudiante: **Vilma Janeth López Rivas** de la carrera Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa con número de carné **201405708** realice la **Práctica Profesional Dirigida** (Práctica Administrativa) en la institución que usted dignamente dirige, por un período de 200 horas, tiempo durante el cual ella deberá desarrollar actividades, administrativas, técnicas, de autogestión, culturales, pedagógicas y otras inherentes a su carrera; para dar cumplimiento al proceso de egreso como requisito de titulación de la carrera, basada en el reglamento de la Universidad Panamericana.

En espera de su pronta respuesta y autorización, me despido de usted, con muestras de consideración y respeto.

Atentamente,



Vo. Bo. Lic. Fernando Rogelio López Galindo
Coordinador de Sede
Cunén

Prof. Jacinto Hernández Botón
Distrito 14-10-50
Cunén
Estudiante
Vilma Janeth López Rivas
DISTRITO 14-10-50
COORDINACIÓN TÉCNICA ADMINISTRATIVA
Cunén, Quiché

Anexo 2
Ficha informativa del estudiante

Anexo 2
Ficha informativa del estudiante

1. Datos personales del estudiante

- a. Nombre completo del/la estudiante practicante: Vilma Janeth López Rivas
- b. Carné: 201405708
- c. Fecha de nacimiento: 22-11-1992 Edad 25 años
- d. Dirección: Aldea Los Trigales Cunén, Quiché
- e. Número de teléfono: 49195571
- a. Dirección electrónica: vilma169221@gmail.com

2. Datos de la institución educativa en donde realizó la Práctica Administrativa

- a. Nombre de la institución educativa: Coordinación Técnica Administrativa Distrito Escolar 14-10-50
- b. Nombre del jefe inmediato: Prof. Jacinto Hernández Botón
- c. Dirección: Barrio San Francisco, Cunén Quiché.
- d. Números de teléfonos: 58959490
- e. Dirección electrónica: botonjaher427@hotmail.com

3. Datos de la práctica

- a. Período del: 24 de mayo al seis de agosto de 2018

4. Nombre del jefe inmediato y/o supervisor

- b. Por la institución educativa. Nombre y firma: Prof. Jacinto Hernández Botón
- c. Por la Universidad Panamericana: Nombre y firma: Licda. Irma Virginia Amado de Castillo



- 5. Lugar y fecha del informe:** Cunén, Quiché. Del 24 de mayo al 06 de agosto de 2018.

Anexo 3

Certificación del acta de inicio de las 200 horas de práctica profesional dirigida

PEL INFRASCRITO COORDINADOR TÉCNICO ADMINISTRATIVO DEL DISTRITO ESCOLAR NÚMERO CATORCE GUIÓN DIEZ GUIÓN CINCUENTA DEL MUNICIPIO DE CUNÉN, DEPARTAMENTO DE QUICHÉ, CERTIFICA: HABER TENIDO A LA VISTA EL LIBRO AUXILIAR DE ACTAS NO. 1 EN EL QUE A FOLIOS NUMEROS 108 Y 109, APARECE EL ACTA NÚMERO 83-2018, LA QUE COPIADA LITERALMENTE DICE:

En la cabecera municipal de Cunén, departamento Quiché, siendo las ocho horas con treinta minutos del día jueves veinticuatro de mayo del año dos mil dieciocho, reunidos en la Coordinación Técnica Administrativa distrito escolar 14-10-50, los suscritos: Prof. Jacinto Hernández Botón y la profesora Vilma Janeth López Rivas, para dejar constancia de lo siguiente: **PRIMERO:** Se presenta a esta dependencia educativa la estudiante de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Panamericana Vilma Janeth López Rivas quien se identifica con el número de carné 201405708, trayendo consigo una solicitud de práctica profesional que consta de 200 horas efectivas firmada y sellada por el Licenciado Fernando Rogelio López Galindo, Coordinador de la Universidad Panamericana, sede Cunén Quiché. **SEGUNDO:** El profesor Jacinto Hernández Botón Coordinador Técnico Administrativo del Distrito Escolar 14-10-50 autoriza a la estudiante de la Licenciatura en Pedagogía Y Administración Educativa Vilma Janeth López Rivas para que realice en esta dependencia educativa su Práctica Profesional Administrativa en horario de oficina: de 8:00am a 12:00pm a partir de esta fecha. **TERCERO:** Se finaliza la presente en el mismo lugar y fecha media hora después de su inicio, firmamos para dejar constancia quienes en ella intervenimos.

Y PARA LOS USOS LEGALES QUE CORRESPONDA SE EXTIENDE, FIRMA Y SELLA LA PRESENTE CERTIFICACIÓN EN LA COORDINACIÓN TÉCNICA ADMINISTRATIVA DEL DISTRITO ESCOLAR No. 14-10-50 DEL MUNICIPIO DE CUNÉN, DEPARTAMENTO DE QUICHE A LOS VEINTICUATRO DIAS DEL MES DE MAYO DE DOS MIL DIECIOCHO.


PSE. Vilma Janeth López Rivas
Estudiante Practicante.


Vo. Bo. Prof. Jacinto Hernández Botón
Coordinador Técnico Administrativo
Distrito Escolar No. 14-10-50,
Cunén, Quiché.



Anexo 4

Certificación del acta de cierre de las 200 horas de práctica profesional dirigida

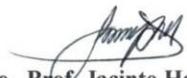
Anexo 5

EL INFRASCrito COORDINADOR TÉCNICO ADMINISTRATIVO DEL DISTRITO ESCOLAR NÚMERO CATORCE GUIÓN DIEZ GUIÓN CINCUENTA DEL MUNICIPIO DE CUNÉN, DEPARTAMENTO DE QUICHÉ, CERTIFICA: HABER TENIDO A LA VISTA EL LIBRO AUXILIAR DE ACTAS NO. 1 EN EL QUE A FOLIOS NUMEROS 52 Y 53, APARECE EL ACTA NÚMERO 39-2018, LA QUE COPIADA LITERALMENTE DICE:

PRIMERO: El profesor Jacinto Hernández Botón, Coordinador Técnico Administrativo del Distrito Escolar 14-10-50 del municipio de Cunén, Manifiesta que la profesora Vilma Janeth López Rivas, estudiante practicante de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa de la Universidad Panamericana de Guatemala ha culminado con el período de la práctica de doscientas horas en el Distrito Escolar No. 14-10-50 comprendido dentro de la fecha veinticuatro de mayo al seis de agosto del año dos mil dieciocho, para lo cual se le firmó asistencia en los horarios que la profesora ya mencionada se presentó, habiendo cumplido satisfactoriamente. **SEGUNDO:** El profesor Jacinto Hernández Botón agradece a la profesora Vilma Janeth López Rivas por sus buenos servicios prestados en esta Coordinación. **TERCERO:** Se finaliza la presente en el mismo lugar y fecha a las once horas con treinta minutos. Firmando para constancia los que en ella intervenimos.

Y PARA LOS USOS LEGALES QUE CORRESPONDA SE EXTIENDE, FIRMA Y SELLA LA PRESENTE CERTIFICACION EN LA COORDINACIÓN TÉCNICA ADMINISTRATIVA DEL DISTRITO ESCOLAR No. 14-10-50 DEL MUNICIPIO DE CUNÉN, DEPARTAMENTO DE QUICHE A LOS SIETE DIAS DEL MES DE AGOSTO DE DOS MIL DIECIOCHO.


PSE. Vilma Janeth López Rivas
Estudiante Practicante.


Vo. Bo. Prof. Jacinto Hernández Botón
Coordinador Técnico Administrativo
Distrito Escolar No. 14-10-50
Cunén, Quiché.



Galería fotográfica

Realización del grupo focal con CTA, docentes y directores del distrito escolar 14-10-50



Ejemplificación de cómo implementar la gamificación en el aula



Ejemplificación sobre gamificación en el aula de manera grupal



Entrega de diploma



Cronograma Guía de la Práctica Profesional Dirigida

I Trimestre

| | Semanas | | | | | | | | | | | | |
|--|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| Inducción | | | | | | | | | | | | | |
| Normas administrativas y financieras para elaborar la PPD Explicar cronograma. Qué es Investigación Acción | | | | | | | | | | | | | |
| Capítulo 1 | | | | | | | | | | | | | |
| Marco contextual | | | | | | | | | | | | | |
| 1.1 Descripción de la institución 1.2 Reseña histórica de la institución 1.3 Visión y misión 1.4 Estructura organizativa 1.5 Ubicación geográfica (google map) 1.6 Fortalezas de la institución 1.7 Limitantes de la institución 1.8 Problemática inicial detectada | | | | | | | | | | | | | |
| Capítulo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Diagnóstico institucional | | | | | | | | | | | | | |
| 2.1 Problemática 2.2 FODA sistémico 2.3 Árbol de problemas 2.4 Árbol de objetivos 2.5 Metodología 2.6 Técnicas 2.7 Instrumentos 2.8 Informantes 2.9 Resultados del diagnóstico | | | | | | | | | | | | | |
| 2.10 Presentación resultados 2.11 Presentación de la propuesta | | | | | | | | | | | | | |
| Capítulo 3 | | | | | | | | | | | | | |
| Marco teórico | | | | | | | | | | | | | |
| Desarrollo del marco teórico | | | | | | | | | | | | | |
| Referencias | | | | | | | | | | | | | |

