

VIDEOJUEGO 1

Título	Estudio/público	Plataforma	Versión	Categoría	Licencia
INTI ÑAM TRIVIA	Estudiantes de primero a tercero de bachillerato de las instituciones del Ecuador	Google Play	1.0	TRIVIA	Basado en la historia, escenario y personajes del Ecuador
		Teléfono móvil			
		Tablet			

¿Cómo el/los estudiantes(s) utiliza(n) la herramienta y técnica innovadoras para su propio aprendizaje?

El estudiante por medio del videojuego “INTI ÑAM TRIVIA” explora los distintos escenarios del Ecuador mediante una trivía que es un juego de preguntas y respuestas en el cual los participantes tienen que responder cuestiones que se define la dificultad por puntajes. La trivía en este sentido se utiliza como una forma de aprendizaje por medio del juego y entretenimiento para captar, repasar y practicar los conocimientos adquiridos en clase de manera más simple y significativa.

A partir de esto se plasman distintos escenarios del Ecuador como la Mitad del Mundo, Parque Nacional Cotacachi Cayapas, Parque Nacional Yasuní, Volcán Chimborazo, Cementerio de Tulcán, Bosque Petrificado de Puyango, Islas Galápagos, Parque Nacional Cajas, Complejo Arqueológico Ingapirca, Cuevas de los Tayos, Vilcabamba lugares reconocidos en el Ecuador por su historia, arqueología, cosecha, derechos de la naturaleza y más. De esta manera se ofrece mediante un videojuego una forma interactiva y entretenida de aprender temas complejos que muchas veces los estudiantes memorizan por la necesidad de tener calificaciones. Estos juegos están diseñados específicamente para ayudar a los estudiantes a adquirir habilidades y conocimientos específicos, y se utilizan en una variedad de áreas.

Uno de los principales beneficios de este videojuego educativo es el fomento de la participación y el pensamiento crítico en los estudiantes. A diferencia de los métodos tradicionales de enseñanza, en los que el estudiante es un receptor pasivo de información, los videojuegos requieren que el estudiantado tome decisiones y resuelva problemas para avanzar en el juego. Esto ayuda a desarrollar habilidades importantes como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento lógico.

Los videojuegos educativos también pueden ayudar a motivar a los estudiantes, especialmente aquellos que pueden tener dificultades para concentrarse en las tareas tradicionales de aprendizaje. Los juegos ofrecen un ambiente de aprendizaje entretenido y desafiante que puede ayudar a mantener la atención de los estudiantes y aumentar su motivación para aprender.

¿Cómo la herramienta y técnica innovadoras afectaron al aprendizaje de su(s) estudiante(s)?

Los estudios generales sugieren que los videojuegos educativos pueden ser efectivos en mejorar el aprendizaje en áreas como la historia, arqueología. Los videojuegos educativos

pueden proporcionar una experiencia de aprendizaje interactiva y enriquecedora que motiva a los estudiantes a seguir aprendiendo. Además, los videojuegos educativos pueden permitir a los estudiantes explorar temas históricos y arqueológicos de una manera que no es posible en un entorno de aula tradicional. Los estudiantes pueden experimentar con diferentes perspectivas y tomar decisiones que afectan el resultado final de la historia, lo que ayuda a desarrollar habilidades críticas y de pensamiento. En general, los videojuegos educativos son una herramienta valiosa para mejorar el aprendizaje de la historia y la arqueología y deben ser considerados como una opción viable para los educadores.

¿Cómo el papel de los docentes en el aprendizaje innova el proceso de los estudiantes?

Hay varias formas de innovador con el videojuego INTI ÑAM TRIVIA para ayudar a los estudiantes a aprender mejor:

1. Se realizan preguntas: relacionadas a la historia, arqueología, cultura y medio ambiente con el material de estudio. De esta manera se asegura que el docente enseña y el estudiante aprende mientras juega.
2. Jugar en grupo: el INTI ÑAM TRIVIA fomenta en el alumnado el trabajo en equipo. Los estudiantes pueden trabajar juntos para responder a las preguntas correctamente.
3. Incentiva el aprendizaje: ofrece recompensas a los estudiantes que respondan correctamente mediante insignias que son frutas y plantas representativas del Ecuador tales como plátano, cacao, piña. Esto puede motivarlos a aprender más.
4. Hace preguntas desafiantes: se asegura de incluir preguntas con puntaje de 100, 200 y 300 puntos, ello de acuerdo con la dificultad de la pregunta.
5. Evaluación continua: usa el juego trivia como una forma de evaluar el progreso de los estudiantes a lo largo del tiempo, para determinar qué temas necesitan más práctica.

Habilidades observadas en el(los) estudiante(s) que le(s) permite(n) ser innovador(es) en su propio aprendizaje.

Al jugar un videojuego de trivia se pueden desarrollar las siguientes habilidades:

1. Conocimiento general
2. Memoria
3. Pensamiento crítico y resolución de problemas
4. Razonamiento y habilidad de análisis
5. Rapidez de pensamiento y toma de decisiones
6. Habilidad de trabajo en equipo (en videojuegos multijugador)
7. Habilidades de comunicación y liderazgo.

Otras habilidades que el estudiante adquiere mediante el videojuego son:

1. Resolución de problemas: al jugar videojuego trivia INTI ÑAM, los estudiantes deben pensar rápidamente y analizar información para responder a las preguntas correctamente. Esta habilidad de resolución de problemas se puede transferir al

- aprendizaje, donde los estudiantes pueden aplicar su capacidad para analizar y solucionar problemas a sus tareas escolares.
2. Trabajo en equipo: los juegos trivia suelen ser juegos en equipo, lo que significa que los estudiantes deben trabajar juntos para responder a las preguntas correctamente. Esta habilidad de colaboración y trabajo en equipo se puede transferir a otros entornos de aprendizaje, donde los estudiantes pueden trabajar juntos en proyectos y tareas escolares.
 3. Adaptabilidad: los videojuegos trivia a menudo incluyen preguntas difíciles y desafiantes que requieren que los estudiantes piensen fuera de la caja y se adapten a situaciones nuevas. Esta habilidad de adaptabilidad se puede transferir al aprendizaje, donde los estudiantes pueden aprender a ser flexibles y adaptarse a nuevas situaciones y desafíos.

Sugerencias de cómo contribuir con el avance del proceso de enseñanza y aprendizaje.

1. Estudiantes: pueden aprovechar al máximo el videojuego de trivia INTI ÑAM al investigar y aprender más sobre los temas que se abarcan en el juego, buscando recursos adicionales para profundizar su conocimiento. También pueden solicitar más niveles del videojuego con el fin de tener esta herramienta como proceso continuo de su aprendizaje.
2. Docentes: pueden utilizar el videojuego de trivia como una herramienta para fomentar la participación y el interés de los estudiantes en clase; además de asignar tareas relacionadas con el juego, como investigar y aprender más sobre ciertos temas, o incluso utilizar preguntas del juego para hacer ejercicios en clase.
3. Instituciones: pueden promover el uso de videojuegos como herramienta pedagógica, organizando talleres o eventos para que los docentes aprendan cómo utilizar estos juegos en el aula. También pueden invertir en tecnología y equipos para que los estudiantes tengan acceso a los videojuegos y puedan participar en actividades relacionadas con el aprendizaje.
4. Gobiernos: pueden apoyar el uso de videojuegos en la educación mediante la inversión en tecnología y el apoyo a programas de capacitación para docentes. También pueden promover la creación de juegos educativos y fomentar la investigación en este ámbito para mejorar su uso en el aula.

¿Qué recomendaciones de políticas públicas haría usted a fin de promover el aprendizaje innovador?

políticas públicas para promover el aprendizaje innovador:

1. Inversión en tecnología educativa: Proporcionar a las instituciones educativas la tecnología y los recursos necesarios para integrar herramientas digitales en el aprendizaje, como videojuegos, realidad virtual, aumentada, etc.
2. Capacitación de docentes: Ofrecer programas de formación y capacitación a los docentes para que puedan utilizar de manera efectiva las tecnologías y herramientas digitales en el aula.
3. Colaboración entre sector público y privado: Fomentar la colaboración entre el sector público y privado para desarrollar y promover el uso de tecnologías y herramientas educativas innovadoras.

4. Evaluación del impacto: Llevar a cabo evaluaciones periódicas para determinar el impacto de las políticas y herramientas innovadoras en el aprendizaje y la enseñanza.
5. Fomento de la investigación: Invertir en investigación para mejorar y desarrollar nuevas tecnologías y herramientas educativas innovadoras.

Estas recomendaciones buscan promover un enfoque integrado y sistemático para fomentar el aprendizaje innovador en el sistema educativo. La implementación efectiva de estas políticas requiere una colaboración y un compromiso sólido entre los diferentes actores del sistema educativo.