















Recinto Universitario Rubén Darío

Área de Conocimiento de Educación, Artes y Humanidades

Departamento de

Informática Educativa

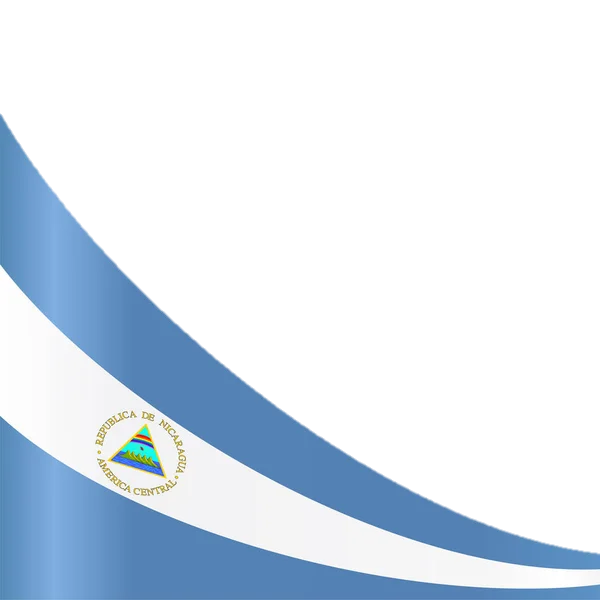
Carrera

Informática Educativa

Tema:

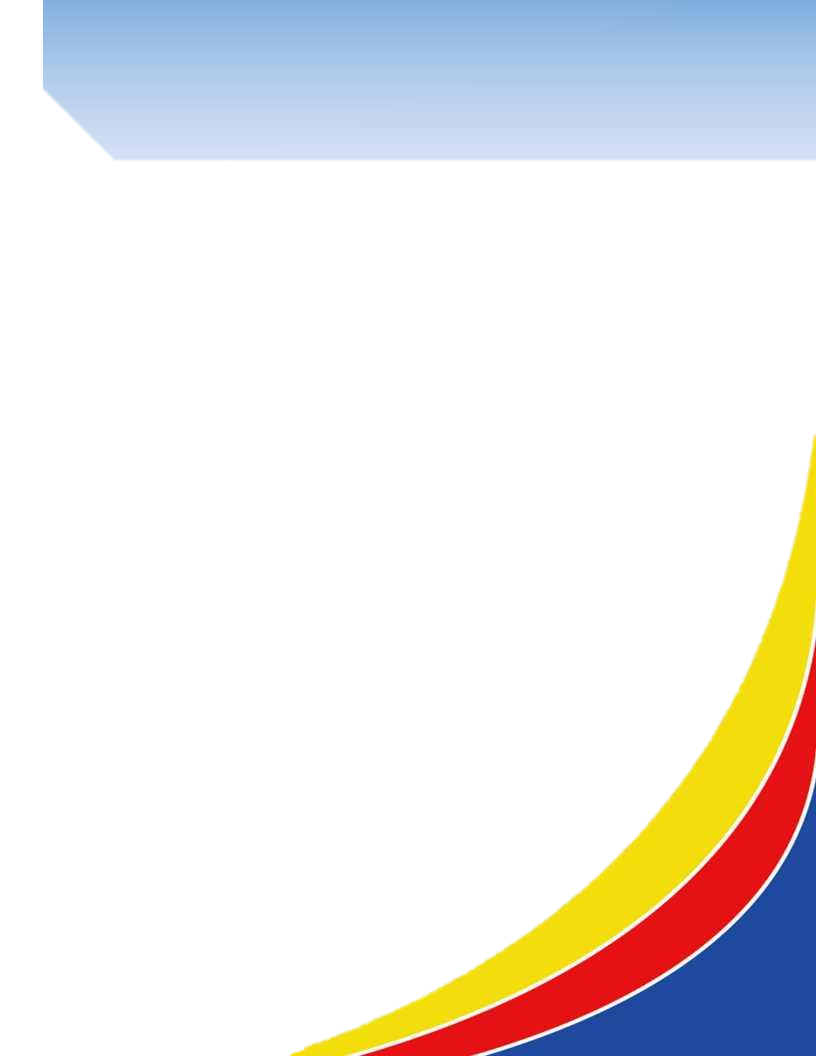


Integración y desarrollo curricular del videojuego ducativo “AdminPol” en la Asignatura de Geografía de América.



Integrantes:

* Myriam Esther Leiva Toruño-15035893
* Gerson Eliezer García Zúniga-22012430
* Jorge Luis López Godines-220132200



Fecha: 01 de mayo del 2024

Índice

[Capítulo I 6](file:///C:\Users\Kevin%20Lopez\Downloads\Proyecto%20integrador%20(1).docx#_Toc153013922)

[Introducción 7](#_Toc153013923)

[Capítulo II 9](file:///C:\Users\Kevin%20Lopez\Downloads\Proyecto%20integrador%20(1).docx#_Toc153013924)

[Antecedentes 10](#_Toc153013925)

[Marco teórico 12](#_Toc153013926)

[1.Conceptualización Currículo (según el MINED y teoría estudiada) 12](#_Toc153013927)

[2. Concepto de TIC 13](#_Toc153013928)

[3. Uso de las TIC en la educación 14](#_Toc153013929)

[4. Ventajas y desventajas de las TIC en la educación 14](#_Toc153013930)

[4. Rol del docente y estudiantes al usar las TIC en el proceso de aprendizaje 16](#_Toc153013931)

[5.Integración Curricular de las TIC: Concepto y tipos de integración. 17](#_Toc153013932)

[6. Modelos de integración curricular de las TIC 18](#_Toc153013933)

[7. Componentes TIC (MINED) 18](#_Toc153013934)

[Capítulo III 20](file:///C:\Users\Kevin%20Lopez\Downloads\Proyecto%20integrador%20(1).docx#_Toc153013935)

[Operacionalización de variables 21](#_Toc153013936)

[1. Marco metodológico 21](#_Toc153013937)

[Tipo de investigación: 21](#_Toc153013938)

E[nfoque de investigación: 21](#_Toc153013939)

[Población y muestra: 21](#_Toc153013940)

[Operacionalización de variables 22](#_Toc153013941)

[Capítulo IV 23](file:///C:\Users\Kevin%20Lopez\Downloads\Proyecto%20integrador%20(1).docx#_Toc153013942)

[Análisis y Discusión de Resultados 24](#_Toc153013943)

[Conclusiones 29](#_Toc153013944)

[Recomendaciones 30](#_Toc153013945)

[Anexos 31](#_Toc153013946)

[Propuesta de Planificación Didáctica 31](#_Toc153013947)

[Interfaces gráficos 35](#_Toc153013948)

[Referencias 39](#_Toc153013949)

**Tema General:**

Integración y desarrollo curricular del videojuego educativo “AdminPol” en la Asignatura de Geografía de América.

**Tema Especifico:**

Integración y desarrollo curricular del videojuego educativo “AdminPol” en la Asignatura de Geografía de América en el contenido: “Formas de Organización Político-Administrativa en el Continente Americano; Colegio Josefa Toledo de Aguerrí, Primer Semestre 2023.

**Objetivo General:**

Elaborar una propuesta de integración curricular en base al video juego educativo “AdminPol” como recurso de apoyo dentro de la asignatura de Geografía de América, dentro del contenido "Formas de organización política-administrativa del continente americano".

**Objetivo Especifico:**

1. Identificar los recursos tecnológicos disponibles en el Colegio Josefa Toledo de Aguerrí que puedan ser utilizados para el desarrollo del contenido sobre las "Formas de Organización Político-Administrativa del Continente Americano", con el fin de determinar las herramientas y equipos adecuados para la implementación efectiva de actividades educativas relacionadas con este tema.
2. Analizar las estrategias de enseñanza-aprendizaje actualmente empleadas en el Colegio Josefa Toledo de Aguerrí para el desarrollo del contenido sobre las "Formas de Organización Político-Administrativa del Continente Americano", con el propósito de evaluar su eficacia y identificar posibles áreas de mejora o necesidades adicionales de apoyo.
3. Elaborar una propuesta de integración curricular del videojuego "AdminPol" como recurso tecnológico para fortalecer el contenido sobre las "Formas de Organización Político-Administrativa del Continente Americano", con el objetivo de diseñar un plan estructurado que incorpore este juego educativo de manera efectiva en el currículo escolar, promoviendo así un aprendizaje más dinámico, interactivo y significativo para los estudiantes.

**Justificación del proyecto**

La integración curricular del videojuego educativo "AdminPol" en la asignatura de Geografía de América, dentro del contenido: "Formas de organización política-administrativa del continente americano", en el Colegio Josefa Toledo de Aguerrí, durante el primer semestre de 2023, no solo se trata de una simple actualización de los métodos de enseñanza, sino que representa un paso significativo hacia la transformación de la educación en una herramienta poderosa para la inclusión, la equidad y la calidad, en consonancia con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y los lineamientos del plan nacional de lucha contra la pobreza 2022-2024.

En un contexto global marcado por rápidos avances tecnológicos y cambios sociales, es esencial que la educación evolucione para preparar a los estudiantes de manera integral. La aplicación "AdminPol" ofrece una oportunidad única para enriquecer el proceso educativo al proporcionar una aplicación interactiva que permite a los estudiantes explorar de manera dinámica y participativa las complejidades de la organización política y administrativa del continente americano. Esta integración va más allá de la mera transmisión de conocimientos; implica cultivar habilidades de pensamiento crítico, análisis y resolución de problemas, competencias fundamentales para el desarrollo personal y profesional en el siglo XXI.

Al alinear la enseñanza de Geografía de América con los ODS, se establece un vínculo directo con el ODS 4: "Educación de calidad". La utilización de herramientas tecnológicas como "AdminPol" no solo mejora la accesibilidad a la información, sino que también promueve una educación inclusiva y equitativa al adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y facilitar la participación de todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades o circunstancias individuales. Asimismo, la implementación de esta innovadora metodología educativa contribuye al ODS 9: "Industria, innovación e infraestructura", al fomentar el desarrollo de habilidades digitales y la adopción de tecnología en el proceso de aprendizaje, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos y oportunidades de una sociedad cada vez más digitalizada.Principio del formulario

**Contexto del videojuego educativo**

|  |  |
| --- | --- |
| **Asignatura** | **Geografía de América** |
| **Unidad** | **Unidad I:** América en el mundo |
| **Contenido Curricular** | Formas de organización política - administrativa del continente americano. |
| **Objetivo del aprendizaje** | Se buscaba que los estudiantes adquirieran un conocimiento más amplio y detallado sobre la geografía de América, incluyendo la ubicación de países, características físicas y culturales, así como las relaciones entre las diferentes regiones del continente. |
| **Descripción de la temática o ambientación en que se desarrolla la historia** | Maritza y William, estudiantes de noveno grado, reprobaron la asignatura de Geografía de América debido a su falta de comprensión sobre la organización del continente americano. Sin embargo, un día, mientras exploraban las tablets del colegio Josefa Toledo de Aguerrí, descubrieron por casualidad un juego llamado "AdminPol". Este hallazgo los llevó a embarcarse en una aventura de aprendizaje, donde pudieron profundizar sus conocimientos sobre la geografía de América. |
| **Descripción del personaje principal** | Maritza y William (Estudiantes de secundaria regular de 9no grado) |
| **Descripción de personas secundarios** | Maps y Bru (Personajes que se encargan de estudiar al lado de Maritza y William, siendo de apoyos cuando estos tienen dificultad para subir de nivel) |

**Evaluación de los aprendizajes en el videojuego**

La aplicación educativa se ha diseñado con un enfoque formativo, con el propósito de fortalecer los conocimientos relacionados con las "Formas de Organización Político-Administrativa del Continente Americano". A través de esta evaluación continua, los estudiantes tienen la oportunidad de consolidar su comprensión de los temas estudiados, identificar áreas de mejora y profundizar en su aprendizaje. Esta metodología facilita un proceso de enseñanza-aprendizaje más dinámico y participativo, permitiendo a los educadores adaptar sus estrategias pedagógicas según las necesidades individuales de los estudiantes.

En paralelo, el juego educativo se integra de manera complementaria para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Al proporcionar un entorno interactivo y lúdico, el juego ofrece a los estudiantes una oportunidad única para aplicar los conceptos teóricos aprendidos en un contexto práctico y divertido. Esta combinación de evaluación formativa y juego educativo no solo promueve un aprendizaje más efectivo, sino que también estimula la motivación intrínseca de los estudiantes, fomentando su compromiso y participación activa en el proceso educativo.